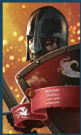


CAPACITÉS



ARCHER : Éliminez la première ou la dernière carte de la File.

La carte ciblée peut être révélée ou non. Si vous n'avez pas d'autre choix, vous devez éliminer une carte de votre famille, mais vous gagnez quand même 1 🍀.



SOLDAT : Éliminez une carte adjacente.

La carte ciblée peut être révélée ou non. Si vous n'avez pas d'autre choix, vous devez éliminer une carte de votre famille, mais vous gagnez quand même 1 🍀.



ESPION : Volez 1 🍀 à un joueur dont l'une des cartes est adjacente à votre espion.

La carte ciblée peut être révélée ou non. Si vous devez vous voler vous-même, vous ne perdez aucun 🍀. Volez un 🍀 devant le propriétaire de la carte, pas sur la carte ciblée !



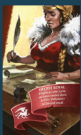
HÉRITIER : S'il n'y a pas d'autre carte révélée du même nom, gagnez 2 🍀.

Dès lors qu'un autre Héritier révélé, et non recouvert, se trouve dans la File, aucun Héritier ne gagne de 🍀.



ASSASSINAT : Éliminez une carte n'importe où dans la File. Défaussez l'Assassinat.

La carte ciblée peut être révélée ou non. C'est la seule carte qui vous permet de tuer n'importe où dans la File d'Influence.



DÉCRET ROYAL : Déplacez une carte où vous voulez dans la File. Défaussez le Décret royal.

Pour déplacer un personnage, laissez le Décret royal à sa place, effectuez le déplacement, puis retirez le Décret royal et continuez la résolution avec la carte suivante.



SEIGNEUR : Gagnez 1 🍀 et 1 🍀 supplémentaire par carte adjacente de votre famille.

Toute carte adjacente de votre famille vous rapporte 1 🍀 supplémentaire, qu'elle soit révélée ou non, recouverte par une autre carte ou non.



CHANGEFORME : Copiez la capacité d'une carte révélée adjacente.

La carte ciblée doit être révélée et non recouverte. Le Changeforme copie uniquement la capacité d'une carte, mais pas son nom. Quoi qu'il copie, un Changeforme garde donc toujours son nom de Changeforme.

ex : Si vous copiez le seul Héritier présent dans la File, vous gagnez 2 🍀 ... sauf s'il y a un autre Changeforme présent dans la File.



EMBUSCADE : Si éliminée par une carte adverse, défaussez l'attaquant et gagnez 4 🍀. Si vous la révélez, gagnez 1 🍀. Défaussez l'Embuscade.

Si votre Embuscade est ciblée par une carte adverse, cette dernière est défaussée. Votre Embuscade et les 🍀 présents dessus sont également défaussés et vous gagnez 4 🍀. Si vous révélez vous-même votre Embuscade, défaussez-la ainsi que les 🍀 présents dessus et gagnez 1 🍀.

ex : si un Soldat adverse élimine votre Embuscade, le propriétaire du Soldat gagne 1 🍀 et vous gagnez 4 🍀. Les deux cartes sont défaussées.

ex : si votre Soldat élimine votre Embuscade, vous gagnez 2 🍀, 1 🍀 parce que votre Soldat a éliminé une carte et 1 🍀 parce que vous avez révélé vous-même votre Embuscade. Les deux cartes sont défaussées.



COMLOT : Gagnez le double de 🍀 présents sur le Complot quand vous le révélez. Défaussez le Complot.

S'il y a 3 🍀 sur cette carte quand vous la révélez, vous les gagnez et vous en gagnez 3 de plus, soit 6 au total.