

لیست فرمانده‌ها

قابلیت	فرمانده	قلمرو
یک کارت impenetrable fog را از دسته کارت های شما انتخاب و بازی می شود (دقت شود اگر این کارت در دسته کارت های شما نبود نوبت به حریف می رسد و هیچ اتفاقی نمی افتد)	The Siegemaster PlayCard(cardenum: Card, cardsPlace: CardsPlace, type: Type)	Northern Realms
تاثیر آب و هوا را از بین می برد (تاثیر impenetrable fog, Biting Frost, Torrential Rain از بین می رود)	The Steel-Forged PlayCard(clear weather,null,...)	Northern Realms
قدرت کارت های siege دو برابر می شود مگر این که یک کارت Commander's Horn در آن ردیف باشد	King of Temeria PlayCard	Northern Realms
اگر قدرت کارت های siege بازیکن مقابل بیشتر از 10 باشد قویترین کارت siege را نابود می کند	Lord Commander of the North Scorch	Northern Realms
اگر قدرت کارت های ranged بازیکن مقابل بیشتر از 10 باشد قویترین کارت ranged را نابود می کند	Son of Medell Scorch	Northern Realms
از دسته کارت های شما یک کارت Torrential Rain بر می دارد و بازی می شود	The White Flame PlayCard	Nilfgaardian Empire
سه کارت رندوم از دست حریف را می بینید	His Imperial Majesty SeeCards(amount)	Nilfgaardian Empire
قابلیت فرمانده حریف را کنسل می کند	Emperor of Nilfgaard CancelAbility	P Nilfgaardian Empire
یک کارت از دسته کارت های مرده حریف	The Relentless	Nilfgaardian Empire

GetCard(cardsPlace: CardsPlace, fromOwn: boolean, amount: int, random: boolean)

به انتخاب خود بردارید دقت شود نمی توان کارت Hero برداشت		
یک کارت از دسته کارت های مرده به صورت رندوم هم برای خود بازیکن هم برای حریف آن به بازی برگردانده میشود	Invader of the North با خود بازی فرق داره بعدا بهش فکر می کنم که هر کدام راحت تره رو بزنم	Nilfgaardian Empire
قدرت کارت های colse combat دو برابر می شود مگر این که یک کارت Commander's Horn در آن ردیف باشد	Bringer of Death PlayCard	Monsters
یک کارت از دسته کارت های مرده خود بردارید.دقت شود نمی توان کارت Hero برداشت	King of the wild Hunt GetCard	Monsters
دو کارت از کارت های قابل بازی خود را کشته و یک کارت جدید از میان دسته کارت های خود بردارید	Destroyer of Worlds KillAndGetCard	Monsters
یک کارت آب و هوا را از دسته خود انتخاب و آن را بازی کنید	Commander of the Red Riders ChooseAndPlayCard	Monsters
قدرت کارت های spy هر دو طرف را دوبرابر می کند	The Treacherous CommandersHorn	Monsters P
اگر قدرت کارت های Close Combat بازیکن مقابل بیشتر از 10 باشد قویترین کارت ranged را نابود می کند	Queen of Dol Blathanna Scorch	Scoia'taell
قدرت کارت های Ranged combat دو برابر می شود مگر این که یک کارت Commander's Horn در آن ردیف باشد	The Beautiful PlayCard	Scoia'taell
در شروع بازی یک کارت اضافی به صورت رندوم به شما اختصاص داده میشود	Daisy of the Valley GetCardAtStart	Scoia'taell OpeningAbility
یک کارت Biting Frost را از	Pureblood Elf	Scoia'taell

دسته کارت های شما انتخاب و بازی می شود	PlayCard	
کارت های agile unit را به سطری میبرد که قدرت آن ها بیشینه شود دقت شود کارت هایی که هم اکنون در سطری هستند که قدرت آن ها را بیشینه میکنند جابجا نمیشوند	Hope of the Aen Seidhe MoveAgileUnits	Scoia'taell
کارت های مرده بازیکنان را بر زده و به دسته کارت هایشان بر می گرداند	Crach an Craite ResetGraveYardToDeck	Skellige
سرباز ها فقط نیمی از قدرتشان را تحت آب و هوا از دست می دهند	King Bran WeatherEndurance	Skellige

در تمامی توضیحات گفته شده کارت های Hero حساب نمی شوند و نمی توان آنها را برداشت.