

Construction temporaire

Placez un décor obstruant (socle 30 mm) sur le terrain. Les figurines à 1" de ce décor subissent l'état sommé.

Toute figurine située à 1" peut cibler ce décor avec la capacité suivante :



RETRAITRE



Retirez le décor ciblé du terrain.

Le décor est retiré du terrain à la fin du tour.



Combustion spontanée

Désignez jusqu'à X figurines adverses.

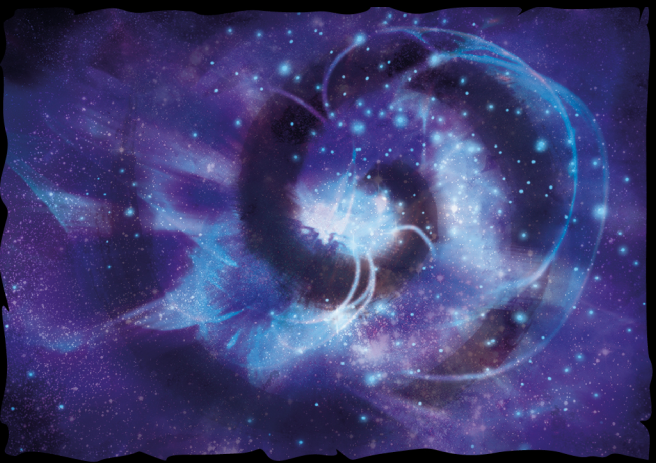
X est la valeur de la carte action révélée par l'adversaire de votre choix lors de cette phase d'action (après l'application d'éventuels modificateurs).

Les figurines désignées subissent

l'état feu.



CAERIS CMO3 - V2 - 2024



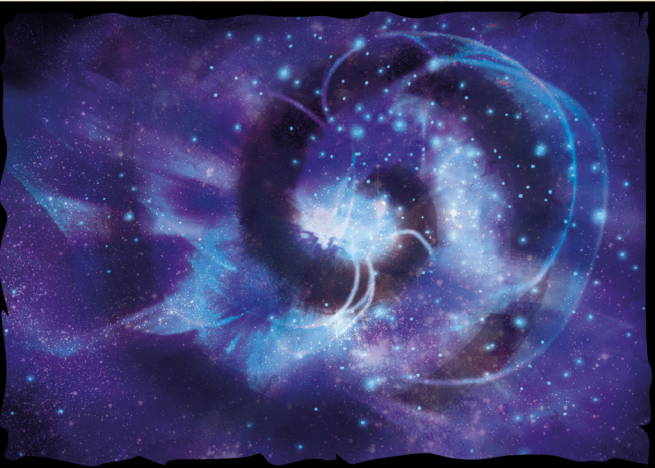
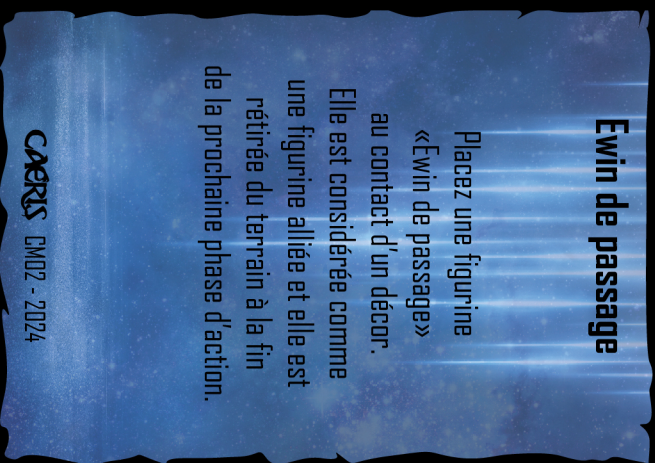
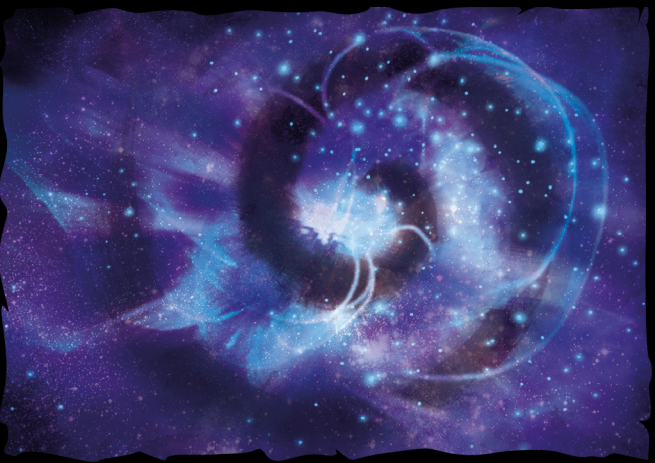
Ewin de passage

Placez une figurine «Ewin de passage»

au contact d'un décor.

Elle est considérée comme une figurine alliée et elle est rétirée du terrain à la fin de la prochaine phase d'action.

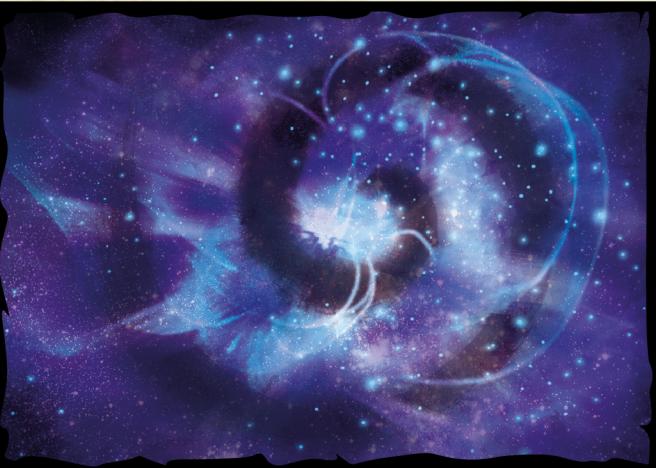
CAERIS CMO2 - 2024



Passe-muraille

Désignez une figurine engagée, placez-la à 4".

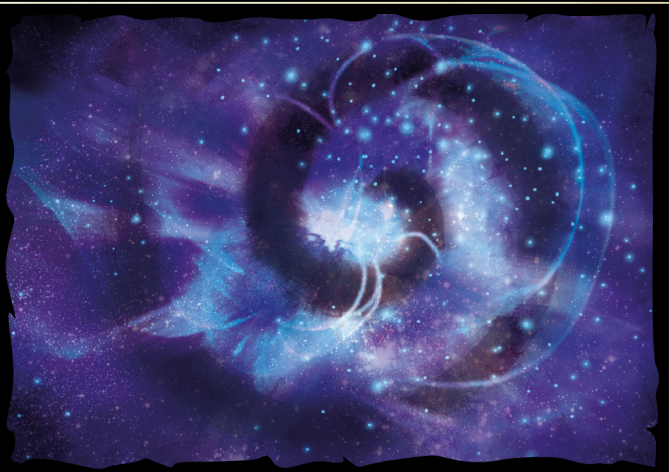
Elle doit être libre suite à ce mouvement.



Choc Mental

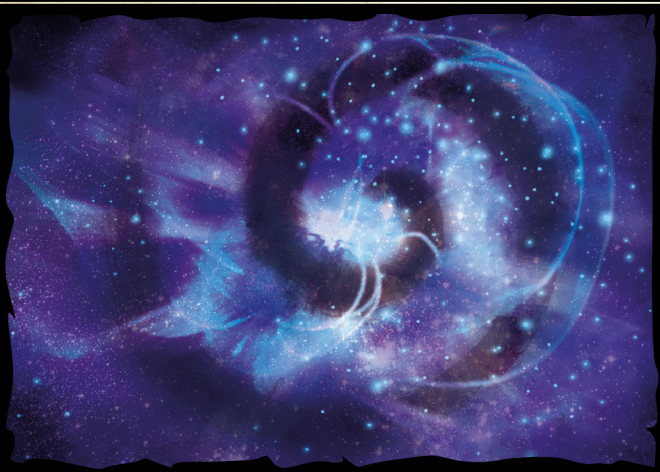
Désignez une figurine, poussez toutes les figurines présentes dans sa zone de menace.

CAERIS CM05 - 2024



Entropie

Désignez une figurine, elle réalise 1 repos gratuit puis elle gagne un bonus de +1 à sa caractéristique de et et jusqu'à la fin de cette phase d'action.



Célérité

Jouez immédiatement comme si vous aviez une carte action numéraire 1 action.

CAERIS CM08 - 2024



Marche funeste

Placez la règlette de déplacement sur le terrain. Les figurines à son contact subissent l'état peur.



Redistribution

Désignez deux figurines d'un même joueur. Récupérez l'ensemble des pions de fatigue et d'état de ces figurines et répartissez-les comme vous le désirez entre ces deux figurines.



CAERIS CM09 - 17 - 2024

Contraction temporelle

Désignez un adversaire, il bénéficiera d'un pion action de moins que la valeur de sa carte lors de cette phase d'action.

Vous pouvez payer 1 pour augmenter ce malus à 2 pions action de moins.

CAERIS CM11 - 2024



Brouillard

Jusqu'à la fin de cette phase d'action, aucune figurine ne peut réaliser de charge ou de tir.



CAERIS CM10 - 2024

Drain de magie

Jusqu'à la fin du tour, lorsqu'un adversaire joue la carte Aether, il doit en défausser une.

CAERIS CM12 - 2024

Choc tellurique

Désignez un décor, toutes les figurines à son contact sont affectées. Jusqu'à la fin de cette phase d'action, elles ne prendront plus en compte les bonus de supériorité, soutien et charge lors de leurs jets de caractéristique.



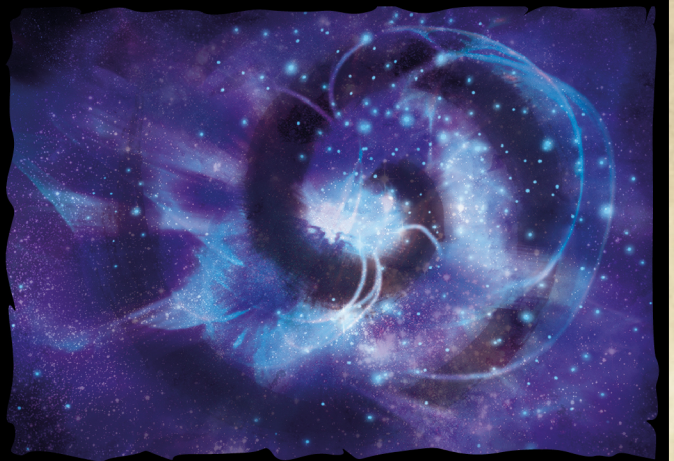
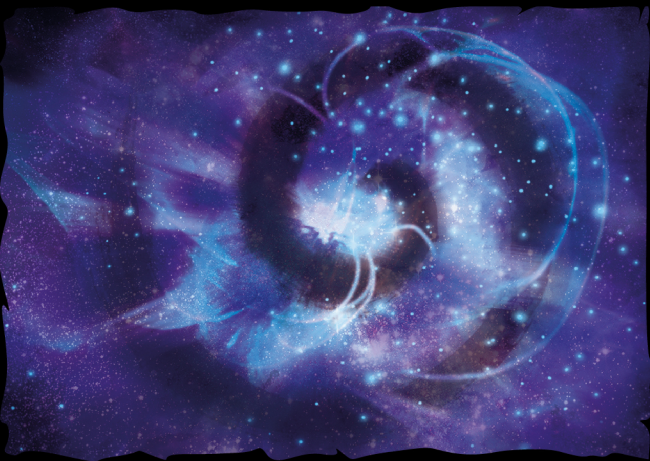
CAERIS GM13 - 2024

Force de H'Ghar

Ciblez une figurine, soignez-la de X points de vie maximum. X est la valeur de la carte action révélée par l'adversaire de votre choix lors de cette phase d'action (après l'application d'éventuels modificateurs).



CAERIS GM15 - 2024



Allonge de Varog

Désignez une figurine, sa zone de menace est de 2" jusqu'à la fin de cette phase d'action. Vous pouvez payer 1 pour que la zone de menace soit de 4".



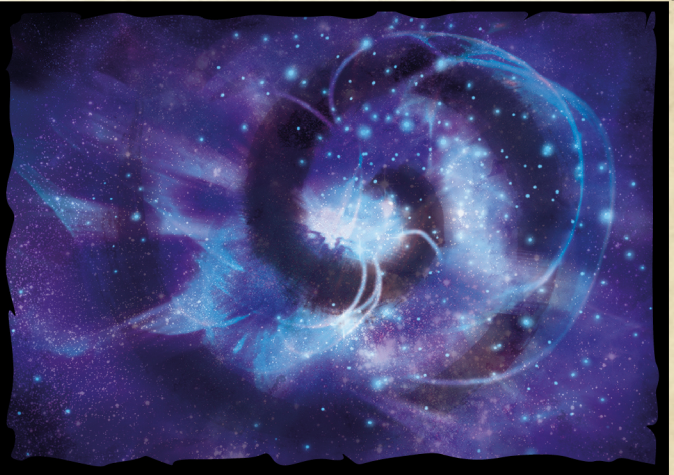
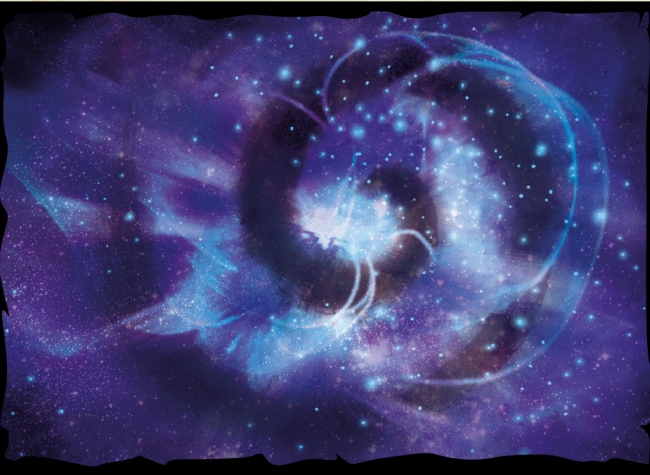
CAERIS GM14 - 2024

Illusion d'Efkalisto

Désignez une figurine de type non étheré en statut vigilant. Elle gagne le type étheré jusqu'à la fin du tour. Son propriétaire gagne immédiatement 2.



CAERIS GM16 - 2024



Murmure de Soupyr

Désignez une figurine, elle doit immédiatement jouer gratuitement un de ses dons, si elle le peut.



CAERIS CM17 - 2024

Écaille de Nidog

Désignez un éthéré, il gagne un bonus de +1 de protection jusqu'à la fin de cette phase d'action.

Vous pouvez payer 1 pour passer ce bonus à +2.



CAERIS CM19 - 2024

Animosité de Yéma Bahia

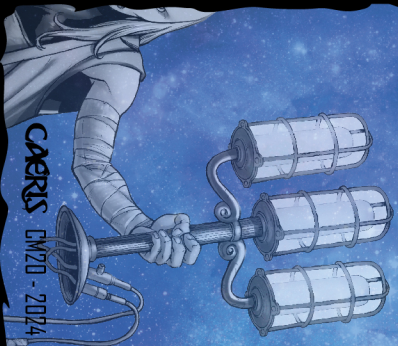
Désignez une figurine alliée, elle doit immédiatement réaliser gratuitement une attaque frontale si elle le peut.



CAERIS CM18 - 2024

Maelstrom d'Aether

Poussez toutes les figurines de type éthéré.



CAERIS CM20 - 2024

Ewin de passage
Éthéré - Ewin

PARASITE **VIGOUREUX**

PARASITE
Le coût en fatigue des capacités réalisées par l'Ewin de passage doit être payé par une figurine alliée à 5".

VIGOUREUX
L'Ewin de passage n'est jamais épuisé.

CAERIS Ewin de passage - V3 - 2024

Chasse aux éthérés

Points de victoire
Chaque joueur marque 2 points de victoire dès qu'une figurine alliée met en fuite un éthéré adverse.

CAERIS CHEM1 - 2024



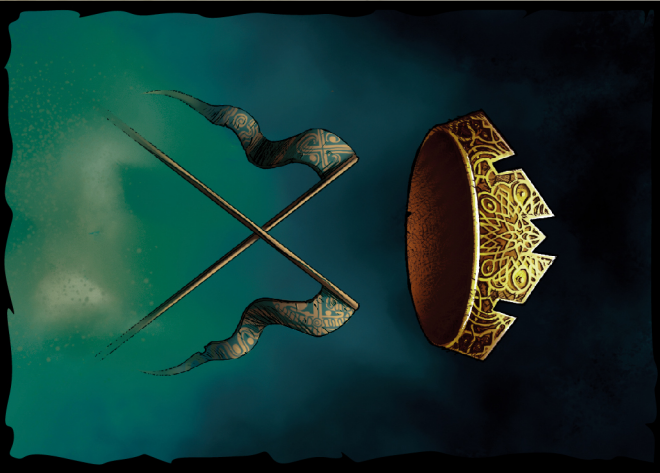
Colporteurs d'Ambre

Mise en place
Placez 3 marqueurs colporteur (soie 30 mm) sur l'une des lignes médianes du terrain. Un colporteur au centre et un de part et d'autre à 6" (format rixe) ou 8" (format escarmouche). Le colporteur du centre est numéroté 2. Un autre est numéroté 1 et le dernier 3. Un colporteur est dit actif lors du tour correspondant à sa numérotation. L'éthéré initial de chaque joueur doit être déployé à plus de 4" de tout colporteur.

Règle spéciale
Une figurine au contact d'un colporteur actif peut réaliser la capacité suivante :
 Commencer : La figurine qui réalise cette capacité gagne 1 pion d'ambre.

Points de victoire
À la fin de chaque tour, chaque joueur marque 1 point de victoire pour chaque figurine alliée sur le terrain qui possède 1 pion d'ambre. Puis retirez les pions d'ambre de toutes les figurines.

CAERIS CTR01 - V2 - 2024



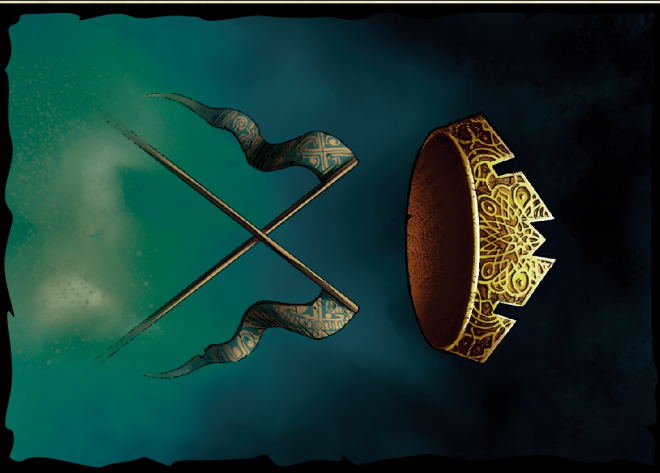
Trappe

Mise en place
Placez 1 marqueur trappe (soie 30 mm) au centre du terrain et 4 marqueurs coffre (soie 30 mm) sur chacune des lignes médianes du terrain à 6" (format rixe) ou 8" (format escarmouche) du marqueur trappe. Chaque joueur place un pion trésor allié sur chaque marqueur coffre.

Règle spéciale
Une figurine au contact d'un coffre possédant un pion trésor allié peut réaliser la capacité suivante :
 Fouiller : La figurine qui réalise cette capacité gagne le pion trésor allié de ce coffre.

Points de victoire
Dès qu'une figurine avec un pion trésor finit un mouvement au contact du marqueur trappe, retirez-lui son pion trésor. Le joueur contrôlant la figurine marque immédiatement X points de victoire. X est la valeur tactique de cette figurine.

CAERIS CTR02 - 2024



Fouilles

Mise en place

Chaque joueur place un pion trésor allié sur les 4 décors les plus proches du centre présent sur le terrain.

Règle spéciale

Une figurine au contact d'un décor possédant un pion trésor allié peut réaliser la capacité suivante :

🕒 **Fouiller** ⚔️ : La figurine qui réalise cette capacité gagne le pion trésor allié de ce décor.

Points de victoire

Chaque joueur marque 1 point de victoire dès qu'une figurine alliée réalise la capacité Fouiller.

A la fin de la partie, chaque joueur fait la somme de ses figurines alliées encore présentes sur le terrain et possédant au moins un pion trésor. Le joueur avec le plus haut résultat marque 2 points de victoire.

CAERIS CTR03 - V3 - 2024

Statues de pouvoir

Mise en place

Placez 3 marqueurs statue (socle 30 mm) sur l'une des lignes médianes du terrain. Une statue au centre et une de part et d'autre à 6" (format rixé) ou 8" (format escarmouche).

Règle spéciale

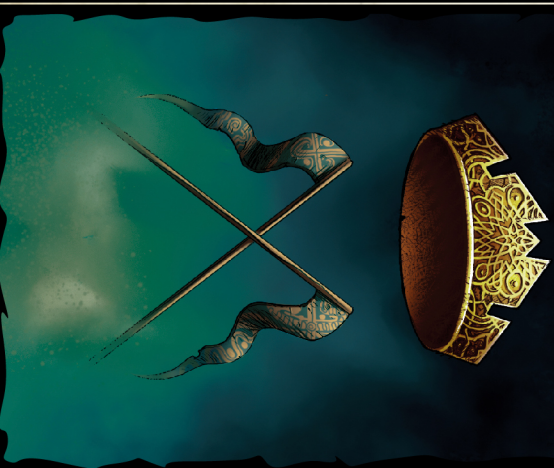
Une figurine au contact d'une statue peut réaliser la capacité suivante :

🕒 **Contrôler** ⚔️ | ⚔️ : Si la statue au contact de la figurine qui réalise cette capacité ne possède pas de pion contrôle, placez-y un pion contrôle allié. Sinon, retirez le pion contrôle de cette statue.

Points de victoire

A la fin de chaque tour, chaque joueur marque un nombre de points de victoire en fonction du nombre de statues possédant un pion contrôle allié. 1 point pour 1 statue, 3 points pour 2 statues, 4 points pour les 3 statues. Puis retirez tous les pions contrôle des statues.

CAERIS CTR05 - V2 - 2024



Butins

Mise en place

Placez un marqueur coffre (socle 30 mm) au centre du terrain. A la fin du déploiement, chaque joueur identifie un décor à 4" du centre le plus proche d'un étheré initial adverse. Ce décor devient le décor objectif de ses figurines.

Règle spéciale

Une figurine au contact du coffre peut réaliser la capacité suivante :

🕒 **Ramasser** ⚔️ | ⚔️ : La figurine qui réalise cette capacité gagne un pion butin.

Points de victoire

Dès qu'une figurine avec un pion butin finit un mouvement au contact de son décor objectif retirez-lui son pion butin. Le joueur contrôlant la figurine marque immédiatement X points de victoire. X est la valeur tactique de cette figurine.

CAERIS CTR04 - V3 - 2024

Flux d'Éther

Mise en place

Placez 3 marqueurs flux (socle 30 mm) sur l'une des lignes diagonales du terrain. Un flux au centre et un de part et d'autre à 6" (format rixé) ou 8" (format escarmouche). Le flux du centre est numéroté 2. Un autre est numéroté 3 et le dernier 4. Un flux est dit actif quand un numéro de phase correspond à sa numérotation.

Règle spéciale

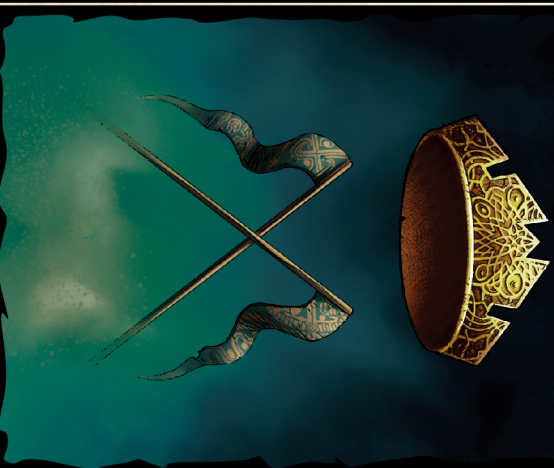
Une figurine au contact d'un flux actif peut réaliser la capacité suivante :

🕒 **Étudier** ⚔️ | ⚔️ : Si le flux au contact de la figurine qui réalise cette capacité ne possède pas de pion étude, placez-y un pion étude allié. Sinon, retirez le pion étude de ce flux. Puis, placez cette figurine au contact d'un autre flux.

Points de victoire

A la fin de chaque tour, chaque joueur marque un nombre de points de victoire en fonction du nombre de flux possédant un pion étude allié. 1 point pour 1 flux, 3 points pour 2 flux, 4 points pour les 3 flux. Puis retirez tous les pions étude des flux.

CAERIS CTR06 - V2 - 2024



Miroirs

Mise en place

Placez 1 marqueur portail (socle 30 mm) au centre du terrain. Dans une moitié de terrain, placez 1 marqueur miroir (socle 30 mm) sur la ligne médiane, numéroté 1. Sur l'autre moitié de terrain, placez 2 marqueurs miroir, 1 sur chaque diagonale, numérotés 2 et 3. Les miroirs doivent être à 6" (format rixé) ou 8" (format escarmouche) du portail central. Un miroir est dit actif quand le tour en cours correspond à son numéro. L'éthéré initial de chaque joueur doit être déployé à plus de 6" du miroir numéroté 1.

Règle spéciale

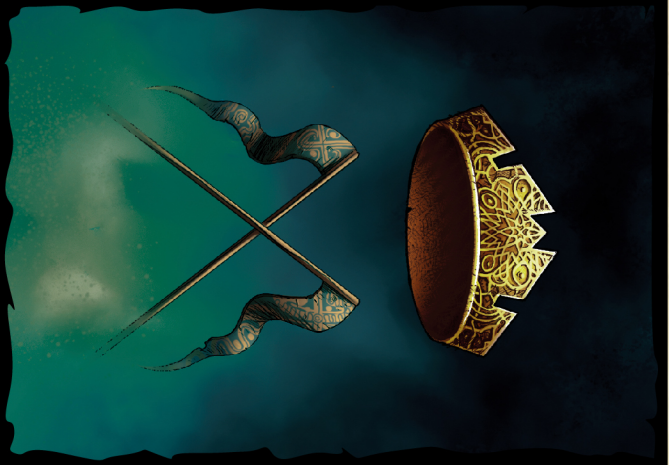
Une figurine au contact d'un miroir actif peut réaliser la capacité suivante :

👁 Étudier 🗨️ : La figurine qui réalise cette capacité gagne un pion étude. Puis placez cette figurine au contact du portail.

Points de victoire

A la fin de chaque tour, chaque joueur marque 1 point de victoire pour chaque figurine alliée sur le terrain qui possède 1 pion étude. Puis retirez les pions étude de toutes les figurines.

CAERIS CTR07 - 2024



Bain de sang

Points de victoire

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'une figurine alliée met en fuite une figurine adverse. X est la valeur tactique de la figurine alliée.



CAERIS CBT01 - 2024



Vendetta

Points de victoire

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'une figurine alliée met en fuite une figurine adverse. X est la valeur tactique de la figurine alliée.

De plus, le premier joueur qui a mis en fuite une figurine adverse lors de ce tour marque 1 point de victoire.



CAERIS CBT02 - 2024



Trêve

Aucune mission de combat n'est jouée.



CAERIS CBT03 - 2024



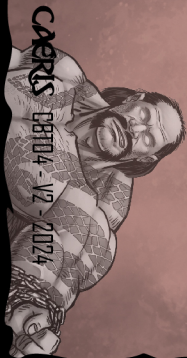
Champions

Au début du premier tour, après la détermination de l'initiative, chaque joueur désigne une figurine alliée qui devient son champion.

Points de victoire

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'une figurine alliée met en fuite une figurine adverse. X est la valeur tactique de la figurine alliée.

De plus, chaque joueur marque 1 point de victoire dès que son champion met en fuite une figurine adverse.



Fatalité

Points de victoire

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'une figurine alliée met en fuite une figurine adverse. X est la valeur tactique de la figurine alliée.

De plus, chaque joueur marque 1 point de victoire dès qu'une figurine adverse subissant l'état somné est mise en fuite par une figurine alliée. Vous pouvez mettre l'état somné et en fuite lors de la même attaque pour marquer les points.



Alliance étherique

La mission chasse aux étherés n'est pas jouée.

Points de victoire

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'une figurine alliée met en fuite une figurine adverse. X est la valeur tactique de la figurine alliée.



Intimidation

Points de victoire

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'une figurine alliée met en fuite une figurine adverse. X est la valeur tactique de la figurine alliée.

De plus, à la fin de chaque tour, le joueur qui possède le moins de figurines en statut en danger marque 2 points de victoire.

