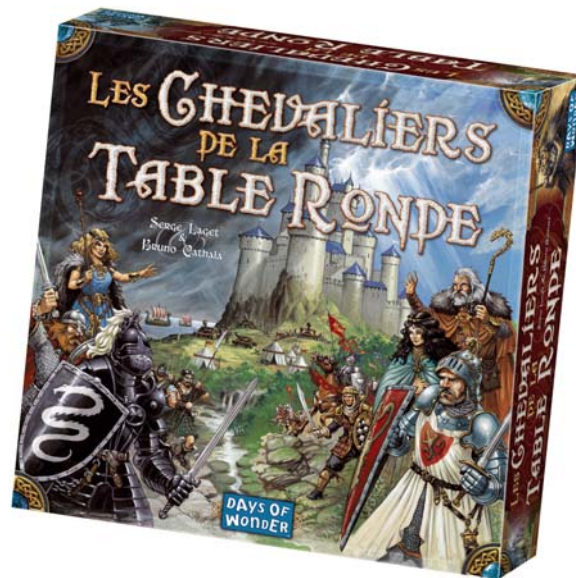


CyBerfab présente (d'après une idée originale de Lilian) :



VS



LE ROI ARTHUR

Terre
Les Chevaliers de la Table Ronde
1/8

DEPLACEMENT	4 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	4 dés
DÉFENSE	6 dés

©2005 cyberfab

LE ROI ARTHUR
Jandar

ESPRIT DE LA CHEVALERIE
Tous les chevaliers adjacents au Roi Arthur gagnent 1 dé en attaque.

TUEUR DE DRAGONS
Quand il affronte un dragon, le roi arthur ajoute 3 dés en attaque.

Humain
Héros Unique
Roi
Valeureux
MOYEN 5

5
Vie

DEPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dés
DÉFENSE	4 dés

110
Points

©2005 cyberfab

Sire PERCEVAL
Sire KAY
Sire GALAHAD

Terre
Les Chevaliers de la Table Ronde
2, 3, 4/8

DEPLACEMENT	4 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dés
DÉFENSE	4 dés

©2005 cyberfab

Sire PERCEVAL
Sire KAY
Sire GALAHAD
Jandar

Humain
Escouade Unique
Chevaliers
Valeureux
MOYEN 5

ETABLISSEMENT DE LIEN AVEC UN CHAMPION HUMAIN
Avant de jouer avec les chevaliers de la table ronde, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel champion humain que vous contrôlez.

TUEURS DE GÉANTS
Lorsque les chevaliers de la table ronde affrontent des figurines énormes, ajoutez 1 dé d'attaque.

1 Vie

DEPLACEMENT	4 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dés
DÉFENSE	4 dés

70 Points

©2005 cyberfab

Sire BÉDIVÈRE
Sire PALOMIDE
Sire GAUVAIN
Sire TRISTAN

Terre
Les Chevaliers de la Table Ronde
5, 6, 7, 8/8

DEPLACEMENT	4 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dés
DÉFENSE	4 dés

©2005 cyberfab

Sire BÉDIVÈRE
Sire PALOMIDE
Sire GAUVAIN
Sire TRISTAN
Jandar

LA RECOMPENSE DU LÂCHE
Les chevaliers de la table ronde lancent un dé supplémentaire contre les figurines qui quittent un engagement avec eux.

PROTECTION CONTRE LE MAL
Lorsqu'ils sont attaqué par des non-humains les chevaliers ajoutent un dé en défense.

Humain
Escouade Unique
Chevaliers
Valeureux
MOYEN 5

1
Vie

DEPLACEMENT	4 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dés
DÉFENSE	4 dés

80
Points

©2005 cyberfab