



Capacité spéciale de Shan d'Hya:

Lorsque Shan d'Hya possède 3 cartes de la même faction dans sa défausse, elle invoque le Golem élémentaire correspondant (les trois cartes ayant servi à l'invocation sont alors placées dans la défausse du marché). La première fois qu'un Golem est invoqué, utilisez la face A de la carte, la deuxième fois, utilisez la face B. Shan d'Hya ne peut invoquer plus de deux fois le même Golem lors d'un combat.

Tour de jeu:

Shan d'Hya commence la partie et joue après chaque joueur. Shan d'Hya tire une carte du marché. S'il s'agit d'une action, mettez la carte directement dans la défausse de Shan d'Hya sans appliquer l'effet écrit sur la carte, s'il s'agit d'un champion, le placez devant Shan d'Hya. Aucun champion ne peut attaquer sauf si Shan d'Hya utilise sa capacité spéciale verte. Les champions ayant Garde protègent Shan d'Hya et il faudra les assommer avant de pouvoir attaquer Shan d'Hya. Les champions n'ayant pas Garde n'ont aucun effet sur le champ de bataille excepté si Shan d'Hya utilise une de ses capacités de faction.

Chaque tour, Shan d'Hya inflige le coût de la carte en dégât, suivi de ses capacités spéciales.

Pouvoir de faction:

Impérial: Shan d'Hya reçoit 3 pv/ joueur qu'elle affronte et inflige 2 dégâts/ champion qu'elle contrôle en plus du coût de la carte. (les Golems ne sont pas considérés comme des champions)

Guilde: Shan d'Hya vous force à vous défausser de deux cartes de votre main. Vous devez choisir aléatoirement les cartes à défausser. Une fois avoir pris connaissance des deux cartes, si vous refusez de les défausser, Shan d'Hya garde la carte de Guilde et tire une nouvelle carte. La capacité spéciale de Shan d'Hya s'applique sur la nouvelle carte mais Shan d'Hya infligera uniquement en dégât le coût de la nouvelle carte tirée (et non la somme des coûts des deux cartes tirées).

Nature: Tous les champions que Shan d'Hya contrôle actuellement peuvent attaquer avec elle le joueur ciblé lors de ce tour.

Nécromancien: Shan d'Hya infligera le double du coût de la carte (ex: si la carte coûte 5 pièces, Shan d'Hya infligera 10 dégâts)

Remarques importantes:

- On imagine que Shan d'Hya possède deux cartes impériales dans sa défausse :
 - si elle tire une action impériale, elle invoque instantanément le golem de foudre et applique son effet lors de sa phase d'attaque.(les trois cartes impériales sont alors mises dans la défausse du marché).
 - Si elle tire un champion impérial, le golem n'est pas invoqué car le champion est sur le champ de bataille et non dans la défausse. Si le joueur assomme le champion impérial, Shan d'Hya invoquera le golem de foudre lors de son prochain tour de jeu.(ce sera donc le joueur suivant qui en fera les frais)
- Si un joueur possède une action permettant de faire défausser une carte à Shan d'Hya, il assomme un champion qu'elle contrôle. Attention, il est impossible d'assommer un Golem élémentaire avec une capacité, il s'agit d'invocation et non de champion. Seuls les dégâts directs permettent de s'en débarrasser.
- Le golem de feu inflige lors de son invocation des dégâts à l'ensemble des champions ennemis, tous les joueurs sont donc touchés par son attaque.

Mode Facile:

Les joueurs ont un tour de jeu gratuit avant que Shan d'Hya ne réagisse.
Shan d'Hya ne peut invoquer que des golems de niveau A.

Mode normal

Jouez sans changer les règles expliquées plus haut.

Mode difficile:

Utilisez les règles précédentes en rajoutant celle-ci: quand Shan d'Hya tire une carte Action appliquez son effet. S'il s'agit d'une carte rapportant de l'Or, Shan d'Hya achète au marché le champion le plus cher qu'elle peut prendre. S'il n'y a aucun champion possible à acheter, Shan d'Hya achète une action lui permettant de regagner des points de vie.S'il n'y en a pas défausser directement la carte. Les pouvoirs de faction de Shan d'Hya ne s'applique pas sur la carte achetée.

Mode Armageddon. (impossible très probablement)

Appliquez la règle du mode difficile et ajoutez celle-ci:

- Les champions recrutés par Shan d'Hya peuvent attaquer
- le pouvoir vert de Shan d'Hya devient alors: les champions qu'elle contrôle attaquent deux fois.
- Shan d'Hya peut invoquer autant de golem qu'elle le souhaite, une fois la Face A d'un golem battue seule la face B est utilisé pour chacune de ses autres invocations.

Bon jeu

Syaoran



