

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cette extension contient 106 cartes dont :

- 24 héros et capacités
- 6 ennemis
- 16 boss et actions
- 42 récompenses
- 10 champs de bataille et cartes spéciales
- 8 cartes pour constituer les decks de base

Vous pouvez mélanger les cartes de cette extension avec celles du jeu de base. Certaines de ces cartes possèdent des effets plus complexes que dans le jeu de base, assurez-vous de maîtriser les règles du jeu de base avant d'intégrer ces nouvelles cartes.

Si vous vous trouvez dans le besoin de distinguer les cartes du jeu de base de celles de cette extension, vous pouvez regarder l'icône apparaissant dans le coin inférieur droit de l'image de chaque carte.

GLOSSAIRE DES EFFETS

LES CADAVRES

Certaines cartes utilisent les cadavres comme ressource. C'est le cas de la carte : "Explosion Corrompue" du héros "Prodige de l'Ordre".

Si un joueur possède une carte qui utilise les cadavres, cela signifie que vous devez à chaque fois qu'un ennemi meurt, retourner sa carte et la laisser sur le plateau.

Si un ennemi dont le cadavre se trouve sur le plateau doit être invoqué à nouveau, utilisez une autre carte ennemi pour matérialiser l'emplacement du cadavre sur le plateau.

Une case contenant un cadavre est considérée comme vide pour la résolution des effets. Les cadavres ne sont pas des obstacles de quelque manière que ce soit.

PERSISTANT

Certaines cartes possèdent le mot clé **Persistant**.

C'est le cas de la carte : "Illusion tangible" du héros "Illusionniste".

Une carte persistante ne peut jamais arriver dans vos blessures ou l'exil.

Si vous subissez une blessure et qu'il s'agit d'une carte persistante, placez-la dans votre défausse et subissez à nouveau une blessure.

Si vous exilez une carte et qu'il s'agit d'une carte persistante, placez-la dans votre défausse et exilez à nouveau une carte.