

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cette extension contient 116 cartes dont :

- 8 héros et capacités
- 8 boss et actions
- 30 afflictions
- 25 essences de corruption
- 45 cartes corrompues pour constituer les decks de base.

Cette extension rajoute une couche de règles par rapport au jeu de base alors 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.

LES ESSENCES DE CORRUPTION ET LES AFFLICTIONS

Au début de la partie, après avoir construit leur deck, chaque héros peut choisir jusqu'à 3 Essence de corruption.

Pour chaque Essence de corruption choisie chaque héros peut, s'il le souhaite, remplacer :

- une carte "Parade" par une carte "Absorption"
- une carte "Tir" par une carte "Perforation astrale"
- une carte "Frappe" par une carte "Assaut tournoyant".
- une carte "Course" par une carte "Course viciée".
- une carte "Soin mineur" par une carte "Soin obscur".
- une carte "Premiers secours" par une carte "Transfusion accablante".

Pour finir, si un héros a pris une ou plusieurs cartes Essence de corruption, il ajoute une carte Affliction de Niveau 1 à son deck.

À la fin du premier affrontement, tous les héros qui ont pris au moins 2 Essence de corruption, ajoutent une carte Affliction de Niveau 2 à leur deck.

À la fin du deuxième affrontement, tous les héros qui ont pris 3 Essence de corrup-

tion, ajoutent une carte Affliction de Niveau 3 à leur deck.

GLOSSAIRE DES EFFETS

INÉLUCTABLE

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

C'est le cas de toutes les cartes Affliction.

Durant votre tour, si une carte **Inéluactable** se trouve dans votre main et que vous pouvez la jouer, elle doit être jouée. De plus, elle ne peut en aucun cas être défaussée de quelque manière que ce soit.

PERSISTANT

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

C'est le cas de toutes les cartes Affliction.

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.

NOMBRE DE CASES QUI VOUS SÉPARE

Certains effets de cartes vous demandent de comptabiliser le nombre de cases qui vous sépare d'une cible. Comptez alors le nombre de cases en **incluant celle sur laquelle se trouve la cible**.

C'est le cas de la carte : "Tir précis" dans la pile Essence de corruption.