

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cette extension contient 115 cartes dont :

- 16 héros et capacités
- 8 ennemis
- 24 boss et actions
- 30 récompenses
- 37 champs de bataille et cartes spéciales

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

INÉLUCTABLE

Certaines cartes possèdent le mot clé **Inéluactable**. C'est le cas de la carte "Saignement" dans la pile État.

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 la carte "Marteau de guerre" du héros "Kelmain, l'ours de la Fierté".

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.