

## SANDRA DARKSHINE - Human Warlock

### • **Consume Shadows :**

Soignez une blessure.

*Imp Yellow :* Réduit le coût de cette carte de 1.

### • **Corruption (2) :** *Type - Remplace une arme.*

Cette carte remplace une arme durant un combat.

*Imp Green :* Si le personnage adverse est touché attachez-lui cette carte. Il subit une blessure à la fin de son prochain tour puis défausse cette carte.

### • **Curse of Agony :** *Type - Malédiction.*

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 1 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. A la fin de son prochain tour il reçoit 2 blessures et cette carte est défaussée. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • **Curse of Recklessness :** *Type - Malédiction.*

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. L'adversaire reçoit +1 en attaque et -2 en défense. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • **Curse of Weakness :** *Type - Malédiction.*

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. L'adversaire reçoit -1 en attaque. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • **Death Coil :** *Type - Remplace une arme.*

Cette carte remplace une arme durant un combat. Si votre attaque touche soignez une blessure.

*Imp Yellow :* Recevez +1 en attaque. Si votre attaque touche vous pouvez déplacer votre ennemi de 1 espace ("Aggro" est ignoré).

### • **Demon Armor :**

Attachée à votre personnage. Donne +1 en défense. Défausser cette carte au début de votre phase de mouvement.

*Imp Yellow :* Vous pouvez dépenser 1 pt d'énergie pour ne pas défausser cette carte.

### • **Fear :**

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé.

*Imp Green :* Vous pouvez déplacer votre ennemi jusqu'à 3 espaces ("Aggro" est ignoré).

### • **Health Funnel :**

Nécessite "Voidwalker". A jouer au lieu de retourner votre carte personnage.

### • **Life Tap (3):**

A jouer à tout moment. Recevez 1 blessure et piochez 2 cartes "Capacité" (Ability).

*Imp Green :* Réduisez le coût de votre prochaine carte capacité jouée de 1.

### • **Master Summoner :**

Retournez votre carte personnage côté "Voidwalker".

*Imp Red :* Vous pouvez révéler la carte du dessus de votre pile capacités. Si cette carte "Nécessite Voidwalker" prenez-la en main, sinon défaussez-la.

### • **Ritual of Summoning :**

A jouer avant de se déplacer. Choisissez un personnage adverse dans un rayon de 4 espaces et placez ce personnage dans votre espace.

*Imp Red :* Le personnage choisi peut se trouver dans un rayon de 8 espaces.

### • **Sacrifice :**

Nécessite "Voidwalker". A jouer avant de lancer le dé de combat. Donne +2 en défense. Retournez votre carte personnage.

*Imp Yellow :* Vous pouvez jouer une carte de type "Remplace une arme" sans dépenser de point d'énergie.

### • **Seed of Corruption :**

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 1 espace. A la fin de son prochain tour il reçoit 2 blessures et tout autre personnage dans un rayon de 2 espaces en reçoit 1. Cette carte est ensuite défaussée.

### • **Shadow Bolt (3):** *Type - Remplace une arme.*

Cette carte remplace une arme durant un combat.

*Imp Red :* Recevez +1 en attaque et +1 en dommages. Si votre attaque rate vous pouvez après dommages infligés (reçus), défausser le marqueur rencontre.

### • **Summon Felstead :**

Vous pouvez vous déplacer d'un espace supplémentaire durant cette phase.

*Imp Red :* Vous pouvez à la place vous déplacer de 3 espaces supplémentaires.

### • **Torment (2) :**

Nécessite "Voidwalker". Recevez +1 en attaque.

*Imp Yellow :* Recevez +1 en défense.

## SOFFEA ICECALL - Undead Mage

### • Arcane Intellect (2) :

Attachée à votre personnage. Défaussez cette carte pour réduire de 1 pt d'énergie le coût d'une prochaine carte "Capacité" jouée.

*Imp Yellow* : Réduit le coût de cette carte de 1.

### • Blink (2) :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé.

*Imp Yellow* : Vous pouvez déplacer votre personnage de 1 espace ("Aggro" est ignoré).

### • Blizzard (2) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

*Imp Yellow* : Si le jet de dé de votre ennemi fait 3 ou moins, vous recevez +1 en attaque et +1 en dommages.

### • Cone of Cold :

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espaces. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

*Imp Green* : Votre adversaire reçoit une blessure.

### • Counterspell :

A jouer lorsqu'un adversaire dans un rayon de 2 espaces joue une carte capacité. Sa carte est annulée.

*Imp Red* : L'adversaire peut se trouver dans un rayon de 3 espaces.

### • Evocation (2) :

Regardez les trois premières cartes de votre pile capacités. Prenez-en une en main, défaussez les autres.

*Imp Red* : Gardez les 3 cartes en main.

### • Frost Armor (2) :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Recevez +1 en défense.

*Imp Green* : Si votre adversaire vous touche attachez-lui cette carte. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

### • Frostbolt (3) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

*Imp Green* : Si votre adversaire est touché attachez-lui cette carte. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

### • Frost Nova :

A jouer à la fin d'un déplacement. Tout adversaire dans un rayon de 1 espace reçoit une blessure et défausse une carte capacité au hasard de sa main.

*Imp Red* : Vous pouvez également défausser un marqueur rencontre situé dans un rayon de 1 espace.

### • Ice Barrier :

A jouer avant de lancer le dé de combat. L'attaque de votre ennemi est réduite de 1.

*Imp Red* : Le coût de de votre prochaine carte de type " Remplace une arme" est réduit de 1 pendant ce tour.

### • Ice Shards :

A jouer avant de lancer le dé de combat. L'attaque de votre ennemi est considérée de type corps à corps (melee).

*Imp Green* : Recevez +1 en attaque si vous utilisez une carte de type " Remplace une arme".

### • Permafrost :

Attachée à votre personnage. Vous pouvez défausser cette carte durant un combat pour relancer le dé de combat de votre adversaire.

*Imp Yellow* : Tant que le "Permafrost" est attaché à vous, tout adversaire ayant une de vos cartes capacité attachée a lui ne joue pas sa phase "Challenge" (errata ffg).

### • Portal :

Au lieu de vous déplacer placez votre personnage dans une ville de votre choix ("Aggro" est ignoré).

*Imp Red* : Vous pouvez emmener avec vous tous les personnages présents dans le même espace que vous.

### • Shatter :

A jouer durant votre phase "Maintenance". Désignez un personnage adverse et défaussez toutes vos cartes capacité qui lui étaient attachées. Ce personnage reçoit une blessure pas carte défaussée.

*Imp Red* : Vous pouvez défausser un marqueur rencontre dans un rayon de 2 espaces.

### • Summon Water Elemental : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat. Si vous êtes touché vous recevez une blessure de moins, si vous n'êtes pas touché reprenez cette carte en main.

### • Teleport :

Au lieu de vous déplacer placez votre personnage dans un espace éloigné de 8,9 cm d'un des bords de votre espace actuel (cette carte fait 8,9 cm de long), les rencontres de type "Aggro" sont ignorées.

## BURBONN FANG - Dwarf Hunter

- **Arcane shot (2)** : Type - Remplace une arme.

*Imp Red* : Le coût de de cette carte est réduit de 1 et votre attaque fait +1 dommage.

- **Aspect of the Cheetah** : Type - Aspect

Attachez cette carte à votre personnage. Cette carte remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lors de vos déplacements ignorez les marqueurs de type "Aggro".

*Imp Green* : Vous pouvez défausser cette carte pour relancer votre dé de déplacement.

- **Aspect of the Hawk** : Type - Aspect

Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lorsque vous faites une attaque à distance (ranged) vous pouvez avant le jet de dé dépenser 1 pt d'énergie et gagner +1 en attaque.

- **Aspect of the Monkey** : Type - Aspect

Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lors d'un combat vous pouvez relancer le dé si votre résultat est [1].

*Imp Green* : Votre ennemi doit relancer son dé si son résultat est [5].

- **Aspect of the Viper** : Type - Aspect

Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Chaque fois que vous jouez un carte "Capacité" piochez une carte "Capacité". Si vous avez plus de 5 cartes en main défaussez pour n'en garder que 5 en main.

- **Bestial Wrath** :

Nécessite "Samson the Bear". A jouer avant de lancer le dé de combat. Ne lancez pas le dé posez le directement avec un résultat de [6]. Votre ennemi lance son dé normalement.

*Imp Red* : Votre ennemi ne peut relancer aucun dé durant ce combat.

- **Claw** :

Nécessite "Samson the Bear". Traitez votre attaque comme étant de type corps à corps (melee) et recevez + 1 en attaque.

*Imp Yellow* : Recevez un +1 supplémentaire en attaque.

- **Concussive Shot** :

A jouer lorsqu'un adversaire se déplace dans un rayon de 2 espaces de votre personnage, ce personnage doit s'arrêter dans son espace actuel.

*Imp Yellow* : Cet adversaire doit défausser un carte "Capacité" au hasard de sa main.

- **Eagle Eye (2)** :

Regardez un marqueur "Discovery" de votre choix sur puis remplacez-le au même endroit face cachée ou défaussez-le.

*Imp Red* : Puis, piochez jusqu'à 2 marqueurs "Discovery" et placez-les sur le plateau.

- **Explosive Trap** :

Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir infligé 1 blessure à tout adversaire se trouvant dans un rayon de 1 espace.

- **Feign Death (2)** :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé et la rencontre est défaussée.

*Imp Yellow* : Vous pouvez jouer cette carte après avoir lancé le dé de combat mais avant que toute blessure ne soit reçue ou infligée.

- **Freezing Trap** :

Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir été rencontrée par un adversaire (sans dommages).

- **Growl** :

Nécessite "Samson the Bear". Traitez votre attaque comme étant de type corps à corps (melee) et recevez + 1 en défense.

*Imp Green* : Recevez +1 en attaque.

- **Intimidation** :

Nécessite "Samson the Bear". Attachez cette carte à un personnage adverse. Lors de sa phase "Mouvement" vous choisirez la direction de son déplacement, défaussez cette carte ensuite.

- **Mend Pet** :

Retournez votre carte personnage côté "Samson the Bear", si elle s'y trouve déjà soignez une blessure.

*Imp Yellow* : Puis, soignez 1 blessure.

- **Raptor Strike** : Type - Remplace une arme.

*Imp Green* : Recevez +1 en attaque et +1 en dommage.

- **Serpent Sting (2)** : Type - Remplace une arme.

*Imp Green* : Si votre adversaire est touché attachez-lui cette carte. A la fin de son prochain tour il reçoit une blessure et défausse cette carte.

- **Snake Trap** :

Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir été rencontrée par un adversaire. C'est une rencontre possédant [3] en attaque, [1] en défense et [3] en dommages.

- **Wing Clip** :

Choisissez un marqueur "Rencontre" de type "Aggro" dans un rayon de 1 espace. Vous pouvez le retourner sur son côté jaune (non-Aggro).

*Imp Red* : A la fin de votre phase de "Mouvement" vous pouvez le retourner à nouveau sur son côté "Aggro".

## GRUMBAZ CROSBLOOD - Orc Warrior

### • **Battle Shout (2) :** *Type - "Shout"*

Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte lors d'un combat pour relancer votre dé.

*Imp Green :* Après avoir défaussé cette carte recevez +1 en attaque.

### • **Bloodrage :**

A jouer à tout moment. Recevez 1 blessure et vous pouvez réduire le coût de votre prochaine carte "Capacité" de 1 pt d'énergie. Cette carte n'est pas jouable si la blessure reçue vous est fatale.

*Imp Red :* Vous pouvez piocher une carte "Capacité".

### • **Bloodthirst :** *Type - Remplace une arme.*

Si votre attaque touche soignez 1 blessure.

*Imp Red :* Recevez +1 en attaque.

### • **Charge (2) :**

Nécessite "Battle Stance". Vous pouvez vous déplacer d'un espace supplémentaire du moment que votre déplacement se termine dans un espace contenant un adversaire ou une rencontre.

*Imp Green :* Puis, piochez une carte "Capacité".

### • **Commanding Shout :** *Type - "Shout"*

Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte plutôt que de recevoir une blessure..

### • **Demoralizing Shout :** *Type - "Shout"*

Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte lors d'un combat alors votre ennemi doit relancer son dé de combat.

### • **Execute :**

A jouer lorsqu'un adversaire situé dans le même espace que vous reçoit une blessure. S'il ne manque à cet adversaire qu'une blessure pour être totalement vaincu alors vous lui infligez cette blessure.

### • **Flurry :**

A jouer lorsque votre résultat au dé est [6]. Piochez 2 cartes "Capacité".

*Imp Yellow :* Le coût de cette carte est réduit de 1.

### • **Harmstring :**

Attachez cette carte à un personnage adverse situé dans le même espace que vous. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

*Imp Yellow :* Il se déplace de 2 espaces de moins (au lieu d'un).

### • **Heroic Strike (3) :**

A jouer avant de lancer le dé de combat lors d'une attaque de type corps à corps (melee). Recevez +1 en attaque.

### • **Intercept (2) :**

Nécessite "Berserker Stance". A jouer à la fin de votre phase "Challenge", vous pouvez vous déplacer jusqu'à trois espaces pour aller dans un espace contenant un adversaire ou un marqueur rencontre.

*Imp Yellow :* Vous pouvez alors commencer un nouveau combat.

### • **Parry :**

A jouer avant de lancer le dé de combat lors d'une attaque de type corps à corps (melee). Recevez +1 en défense.

### • **Pummel :**

A jouer lorsqu'un adversaire situé dans le même espaces que vous joue une carte capacité. Sa carte est annulée.

*Imp Yellow :* Puis infligez une blessure à cet adversaire.

### • **Rampage :**

A jouer lorsque vous infligez des dommages, piochez une carte "Capacité" par dommage infligé.

*Imp Red :* Si vous avez fait [6] au dé reprenez cette carte en main au lieu de la défausser.

### • **Recklessness :**

Nécessite "Berserker Stance". A jouer avant de lancer les dés de combat. Ne lancez pas les dés et posez directement votre dé et celui de votre ennemi sur [6].

### • **Victory Rush :**

A jouer lorsque vous venez de vaincre un ennemi lors d'un combat. Votre tour se termine immédiatement et vous commencez un nouveau tour à la phase 1 (Déplacement).

*Imp Red :* Le coût de cette carte est réduit de 1.

### • **Weapon Specialization :**

Attachez cette carte à une arme. Cette arme reçoit +1 en attaque. Si vous perdez cette arme (défaussée ou prise par un autre joueur), défaussez cette carte.

### • **Whirlwind :**

Nécessite "Berserker Stance". Chaque personnage adverse dans un rayon de 2 espaces reçoit 1 blessure.

*Imp Green :* De plus, chaque personnage adverse situé dans le même espaces que vous reçoit 1 blessure supplémentaire.

# SANDRA DARKSHINE - Human Warlock

## • Consume Shadows :

Soignez une blessure.

**Imp Yellow** : Réduit le coût de cette carte de 1.

## • Corruption (2) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

**Imp Green** : Si le personnage adverse est touché attachez-lui cette carte. Il subit une blessure à la fin de son prochain tour puis défausse cette carte.

## • Curse of Agony : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 1 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. A la fin de son prochain tour il reçoit 2 blessures et cette carte est défaussée. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

## • Curse of Recklessness : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. L'adversaire reçoit +1 en attaque et -2 en défense. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

## • Curse of Weakness : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. L'adversaire reçoit -1 en attaque. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

## • Death Coil : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat. Si votre attaque touche soignez une blessure.

**Imp Yellow** : Recevez +1 en attaque. Si votre attaque touche vous pouvez déplacer votre ennemi de 1 espace ("Aggro" est ignoré).

## • Demon Armor :

Attachée à votre personnage. Donne +1 en défense. Défausser cette carte au début de votre phase de mouvement.

**Imp Yellow** : Vous pouvez dépenser 1 pt d'énergie pour ne pas défausser cette carte.

## • Fear :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé.

**Imp Green** : Vous pouvez déplacer votre ennemi jusqu'à 3 espaces ("Aggro" est ignoré).

## • Health Funnel :

Nécessite "Voidwalker". A jouer au lieu de retourner votre carte personnage.

## • Life Tap (3):

A jouer à tout moment. Recevez 1 blessure et piochez 2 cartes "Capacité" (Ability).

**Imp Green** : Réduisez le coût de votre prochaine carte capacité jouée de 1.

## • Master Summoner :

Retournez votre carte personnage côté "Voidwalker".

**Imp Red** : Vous pouvez révéler la carte du dessus de votre pile capacités. Si cette carte "Nécessite Voidwalker" prenez-la en main, sinon défaussez-la.

## • Ritual of Summoning :

A jouer avant de se déplacer. Choisissez un personnage adverse dans un rayon de 4 espaces et placez ce personnage dans votre espace.

**Imp Red** : Le personnage choisi peut se trouver dans un rayon de 8 espaces.

## • Sacrifice :

Nécessite "Voidwalker". A jouer avant de lancer le dé de combat. Donne +2 en défense. Retournez votre carte personnage.

**Imp Yellow** : Vous pouvez jouer une carte de type "Remplace une arme" sans dépenser de point d'énergie.

## • Seed of Corruption :

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 1 espace. A la fin de son prochain tour il reçoit 2 blessures et tout autre personnage dans un rayon de 2 espaces en reçoit 1. Cette carte est ensuite défaussée.

## • Shadow Bolt (3): Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

**Imp Red** : Recevez +1 en attaque et +1 en dommages. Si votre attaque rate vous pouvez après dommages infligés (reçus) défausser le marqueur rencontre.

## • Summon Felsteed :

Vous pouvez vous déplacer d'un espace supplémentaire durant cette phase.

**Imp Red** : Vous pouvez à la place vous déplacer de 3 espaces supplémentaires.

## • Torment (2) :

Nécessite "Voidwalker". Recevez +1 en attaque.

**Imp Yellow** : Recevez +1 en défense.

## SOFFEA ICECALL - Undead Mage

- **Arcane Intellect (2) :**

Attachée à votre personnage. Défaussez cette carte pour réduire de 1 pt d'énergie le coût d'une prochaine carte "Capacité" jouée.

**Imp Yellow :** Réduit le coût de cette carte de 1.

- **Blink (2) :**

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé.

**Imp Yellow :** Vous pouvez déplacer votre personnage de 1 espace ("Aggro" est ignoré).

- **Blizzard (2) :** Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

**Imp Yellow :** Si le jet de dé de votre ennemi fait 3 ou moins, vous recevez +1 en attaque et +1 en dommages.

- **Cone of Cold :**

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espaces. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

**Imp Green :** Votre adversaire reçoit une blessure.

- **Counterspell :**

A jouer lorsqu'un adversaire dans un rayon de 2 espaces joue une carte capacité. Sa carte est annulée.

**Imp Red :** L'adversaire peut se trouver dans un rayon de 3 espaces.

- **Evocation (2) :**

Regardez les trois premières cartes de votre pile capacités. Prenez-en une en main, défaussez les autres.

**Imp Red :** Gardez les 3 cartes en main.

- **Frost Armor (2) :**

A jouer avant de lancer le dé de combat. Recevez +1 en défense.

**Imp Green :** Si votre adversaire vous touche attachez-lui cette carte. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

- **Frostbolt (3) :** Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

**Imp Green :** Si votre adversaire est touché attachez-lui cette carte. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

- **Frost Nova :**

A jouer à la fin d'un déplacement. Tout adversaire dans un rayon de 1 espace reçoit une blessure et défausse une carte capacité au hasard de sa main.

**Imp Red :** Vous pouvez également défausser un marqueur rencontre situé dans un rayon de 1 espace.

- **Ice Barrier :**

A jouer avant de lancer le dé de combat. L'attaque de votre ennemi est réduite de 1.

**Imp Red :** Le coût de de votre prochaine carte de type " Remplace une arme" est réduit de 1 pendant ce tour.

- **Ice Shards :**

A jouer avant de lancer le dé de combat. L'attaque de votre ennemi est considérée de type corps à corps (melee).

**Imp Green :** Recevez +1 en attaque si vous utilisez une carte de type " Remplace une arme".

- **Permafrost :**

Attachée à votre personnage. Vous pouvez défausser cette carte durant un combat pour relancer le dé de combat de votre adversaire.

**Imp Yellow :** Tant que le "Permafrost" est attaché à vous, tout adversaire ayant une de vos cartes capacité attachée à lui ne joue pas sa phase "Challenge" (errata ffg).

- **Portal :**

Au lieu de vous déplacer placez votre personnage dans une ville de votre choix ("Aggro" est ignoré).

**Imp Red :** Vous pouvez emmener avec vous tous les personnages présents dans le même espace que vous.

- **Shatter :**

A jouer durant votre phase "Maintenance". Désignez un personnage adverse et défaussez toutes vos cartes capacité qui lui étaient attachées. Ce personnage reçoit une blessure pas carte défaussée.

**Imp Red :** Vous pouvez défausser un marqueur rencontre dans un rayon de 2 espaces.

- **Summon Water Elemental :** Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat. Si vous êtes touché vous recevez une blessure de moins, si vous n'êtes pas touché reprenez cette carte en main.

- **Teleport :**

Au lieu de vous déplacer placez votre personnage dans un espace éloigné de 8,9 cm d'un des bords de votre espace actuel (cette carte fait 8,9 cm de long), les rencontres de type "Aggro" sont ignorées.

# BURBONN FANG - Dwarf Hunter

- **Arcane shot (2) :** *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Red :** Le coût de de cette carte est réduit de 1 et votre attaque fait +1 dommage.
- **Aspect of the Cheetah :** *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage. Cette carte remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lors de vos déplacements ignorez les marqueurs de type "Aggro".  
**Imp Green :** Vous pouvez défausser cette carte pour relancer votre dé de déplacement.
- **Aspect of the Hawk :** *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lorsque vous faites une attaque à distance (ranged) vous pouvez avant le jet de dé dépenser 1 pt d'énergie et gagner +1 en attaque.
- **Aspect of the Monkey :** *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lors d'un combat vous pouvez relancer le dé si votre résultat est [1].  
**Imp Green :** Votre ennemi doit relancer son dé si son résultat est [5].
- **Aspect of the Viper :** *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Chaque fois que vous jouez un carte "Capacité" piochez une carte "Capacité". Si vous avez plus de 5 cartes en main défaussez pour n'en garder que 5.
- **Bestial Wrath :**  
Nécessite "Samson the Bear". A jouer avant de lancer le dé de combat. Ne lancez pas le dé posez le directement avec un résultat de [6]. Votre ennemi lance son dé normalement.  
**Imp Red :** Votre ennemi ne peut relancer aucun dé durant ce combat.
- **Claw :**  
Nécessite "Samson the Bear". Traitez votre attaque comme étant de type corps à corps (melee) et recevez + 1 en attaque.  
**Imp Yellow :** Recevez un +1 supplémentaire en attaque.
- **Concussive Shot :**  
A jouer lorsqu'un adversaire se déplace dans un rayon de 2 espaces de votre personnage, ce personnage doit s'arrêter dans son espace actuel.  
**Imp Yellow :** Cet adversaire doit défausser un carte "Capacité" au hasard de sa main.
- **Eagle Eye (2) :**  
Regardez un marqueur "Discovery" de votre choix sur puis replacez-le au même endroit face cachée ou défaussez-le.  
**Imp Red :** Puis, piochez jusqu'à 2 marqueurs "Discovery" et placez-les sur le plateau.
- **Explosive Trap :**  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir infligé 1 blessure à tout adversaire se trouvant dans un rayon de 1 espace.
- **Feign Death (2) :**  
A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé et la rencontre est défaussée.  
**Imp Yellow :** Vous pouvez jouer cette carte après avoir lancé le dé de combat mais avant que toute blessure ne soit reçue ou infligée.
- **Freezing Trap :**  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir été rencontrée par un adversaire (sans dommages).
- **Growl :**  
Nécessite "Samson the Bear". Traitez votre attaque comme étant de type corps à corps (melee) et recevez + 1 en défense.  
**Imp Green :** Recevez +1 en attaque.
- **Intimidation :**  
Nécessite "Samson the Bear". Attachez cette carte à un personnage adverse. Lors de sa phase "Mouvement" vous choisirez la direction de son déplacement, défaussez cette carte ensuite.
- **Mend Pet :**  
Retournez votre carte personnage côté "Samson the Bear", si elle s'y trouve déjà soignez une blessure.  
**Imp Yellow :** Puis, soignez 1 blessure.
- **Raptor Strike :** *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Green :** Recevez +1 en attaque et +1 en dommage.
- **Serpent Sting (2) :** *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Green :** Si votre adversaire est touché attachez-lui cette carte. A la fin de son prochain tour il reçoit une blessure et défausse cette carte.
- **Snake Trap :**  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir été rencontrée par un adversaire. C'est une rencontre possédant [3] en attaque, [1] en défense et [3] en dommages.
- **Wing Clip :**  
Choisissez un marqueur "Rencontre" de type "Aggro" dans un rayon de 1 espace. Vous pouvez le retourner sur son côté jaune.  
**Imp Red :** A la fin de votre phase de "Mouvement" vous pouvez le retourner à nouveau sur son côté "Aggro".

# GRUMBAZ CROSBLOOD - Orc Warrior

- **Battle Shout (2) :** Type - "Shout"  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte lors d'un combat pour relancer votre dé.  
**Imp Green :** Après avoir défaussé cette carte recevez +1 en attaque.
- **Bloodrage :**  
A jouer à tout moment. Recevez 1 blessure et vous pouvez réduire le coût de votre prochaine carte "Capacité" de 1 pt d'énergie. Cette carte n'est pas jouable si la blessure reçue vous est fatale.  
**Imp Red :** Vous pouvez piocher une carte "Capacité".
- **Bloodthirst :** Type - Remplace une arme.  
Si votre attaque touche soignez 1 blessure.  
**Imp Red :** Recevez +1 en attaque.
- **Charge (2) :**  
Nécessite "Battle Stance". Vous pouvez vous déplacer d'un espace supplémentaire du moment que votre déplacement se termine dans un espace contenant un adversaire ou une rencontre.  
**Imp Green :** Puis, piochez une carte "Capacité".
- **Commanding Shout :** Type - "Shout"  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte plutôt que de recevoir une blessure.
- **Demoralizing Shout :** Type - "Shout"  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte lors d'un combat alors votre ennemi doit relancer son dé de combat.
- **Execute :**  
A jouer lorsqu'un adversaire situé dans le même espace que vous reçoit une blessure. S'il ne manque à cet adversaire qu'une blessure pour être totalement vaincu alors vous lui infligez cette blessure.
- **Flurry :**  
A jouer lorsque votre résultat au dé est [6]. Piochez 2 cartes "Capacité".  
**Imp Yellow :** Le coût de cette carte est réduit de 1.
- **Harmstring :**  
Attachez cette carte à un personnage adverse situé dans le même espace que vous. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.  
**Imp Yellow :** Il se déplace de 2 espaces de moins (au lieu d'un).
- **Heroic Strike (3) :**  
A jouer avant de lancer le dé de combat lors d'une attaque de type corps à corps (melee). Recevez +1 en attaque.
- **Intercept (2) :**  
Nécessite "Berserker Stance". A jouer à la fin de votre phase "Challenge", vous pouvez vous déplacer jusqu'à trois espaces pour aller dans un espace contenant un adversaire ou un marqueur rencontre.  
**Imp Yellow :** Vous pouvez alors commencer un nouveau combat.
- **Parry :**  
A jouer avant de lancer le dé de combat lors d'une attaque de type corps à corps (melee). Recevez +1 en défense.
- **Pummel :**  
A jouer lorsqu'un adversaire situé dans le même espaces que vous joue une carte capacité. Sa carte est annulée.  
**Imp Yellow :** Puis infligez une blessure à cet adversaire.
- **Rampage :**  
A jouer lorsque vous infligez des dommages, piochez une carte "Capacité" par dommage infligé.  
**Imp Red :** Si vous avez fait [6] au dé reprenez cette carte en main au lieu de la défausser.
- **Recklessness :**  
Nécessite "Berserker Stance". A jouer avant de lancer les dés de combat. Ne lancez pas les dés et posez directement votre dé et celui de votre ennemi sur [6].
- **Victory Rush :**  
A jouer lorsque vous venez de vaincre un ennemi lors d'un combat. Votre tour se termine immédiatement et vous commencez un nouveau tour à la phase 1 (Déplacement).  
**Imp Red :** Le coût de cette carte est réduit de 1.
- **Weapon Specialization :**  
Attachez cette carte à une arme. Cette arme reçoit +1 en attaque. Si vous perdez cette arme (défaussée ou prise par un autre joueur), défaussez cette carte.
- **Whirlwind :**  
Nécessite "Berserker Stance". Chaque personnage adverse dans un rayon de 2 espaces reçoit 1 blessure.  
**Imp Green :** De plus, chaque personnage adverse situé dans le même espaces que vous reçoit 1 blessure supplémentaire.



## SANDRA DARKSHINE - Human Warlock

### • Consume Shadows :

Soignez une blessure.

*Imp Yellow* : Réduit le coût de cette carte de 1.

### • Corruption (2) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

*Imp Green* : Si le personnage adverse est touché attachez-lui cette carte. Il subit une blessure à la fin de son prochain tour puis défausse cette carte.

### • Curse of Agony : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 1 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. A la fin de son prochain tour il reçoit 2 blessures et cette carte est défaussée. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • Curse of Recklessness : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. L'adversaire reçoit +1 en attaque et -2 en défense. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • Curse of Weakness : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. L'adversaire reçoit -1 en attaque. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • Death Coil : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat. Si votre attaque touche soignez une blessure.

*Imp Yellow* : Recevez +1 en attaque. Si votre attaque touche vous pouvez déplacer votre ennemi de 1 espace ("Aggro" est ignoré ).

### • Demon Armor :

Attachée à votre personnage. Donne +1 en défense. Défausser cette carte au début de votre phase de mouvement.

*Imp Yellow* : Vous pouvez dépenser 1 pt d'énergie pour ne pas défausser cette carte.

### • Fear :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé.

*Imp Green* : Vous pouvez déplacer votre ennemi jusqu'à 3 espaces ("Aggro" est ignoré ).

### • Health Funnel :

Nécessite "Voidwalker". A jouer au lieu de retourner votre carte personnage.

### • Life Tap (3):

A jouer à tout moment. Recevez 1 blessure et piochez 2 cartes "Capacité" (Ability).

*Imp Green* : Réduisez le coût de votre prochaine carte capacité jouée de 1.

### • Master Summoner :

Retournez votre carte personnage côté "Voidwalker".

*Imp Red* : Vous pouvez révéler la carte du dessus de votre pile capacités. Si cette carte "Nécessite Voidwalker" prenez-la en main, sinon défaussez-la.

### • Ritual of Summoning :

A jouer avant de se déplacer. Choisissez un personnage adverse dans un rayon de 4 espaces et placez ce personnage dans votre espace.

*Imp Red* : Le personnage choisi peut se trouver dans un rayon de 8 espaces.

### • Sacrifice :

Nécessite "Voidwalker". A jouer avant de lancer le dé de combat. Donne +2 en défense. Retournez votre carte personnage.

*Imp Yellow* : Vous pouvez jouer une carte de type "Remplace une arme" sans dépenser de point d'énergie.

### • Seed of Corruption :

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 1 espace. A la fin de son prochain tour il reçoit 2 blessures et tout autre personnage dans un rayon de 2 espaces en reçoit 1. Cette carte est ensuite défaussée.

### • Shadow Bolt (3): Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

*Imp Red* : Recevez +1 en attaque et +1 en dommages. Si votre attaque rate vous pouvez après dommages infligés (reçus), défausser le marqueur rencontre.

### • Summon Felsteed :

Vous pouvez vous déplacer d'un espace supplémentaire durant cette phase.

*Imp Red* : Vous pouvez à la place vous déplacer de 3 espaces supplémentaires.

### • Torment (2) :

Nécessite "Voidwalker". Recevez +1 en attaque.

*Imp Yellow* : Recevez+1 en défense.

## SOFFEA ICECALL - Undead Mage

### • Arcane Intellect (2) :

Attachée à votre personnage. Défaussez cette carte pour réduire de 1 pt d'énergie le coût d'une prochaine carte "Capacité" jouée.

*Imp Yellow* : Réduit le coût de cette carte de 1.

### • Blink (2) :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé.

*Imp Yellow* : Vous pouvez déplacer votre personnage de 1 espace ("Aggro" est ignoré ).

### • Blizzard (2) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

*Imp Yellow* : Si le jet de dé de votre ennemi fait 3 ou moins, vous recevez +1 en attaque et +1 en dommages.

### • Cone of Cold :

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espaces. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

*Imp Green* : Votre adversaire reçoit une blessure.

### • Counterspell :

A jouer lorsqu'un adversaire dans un rayon de 2 espaces joue une carte capacité. Sa carte est annulée.

*Imp Red* : L'adversaire peut se trouver dans un rayon de 3 espaces.

### • Evocation (2) :

Regardez les trois premières cartes de votre pile capacités. Prenez-en une en main, défaussez les autres.

*Imp Red* : Gardez les 3 cartes en main.

### • Frost Armor (2) :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Recevez +1 en défense.

*Imp Green* : Si votre adversaire vous touche attachez-lui cette carte. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

### • Frostbolt (3) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

*Imp Green* : Si votre adversaire est touché attachez-lui cette carte. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

### • Frost Nova :

A jouer à la fin d'un déplacement. Tout adversaire dans un rayon de 1 espace reçoit une blessure et défausse une carte capacité au hasard de sa main.

*Imp Red* : Vous pouvez également défausser un marqueur rencontre situé dans un rayon de 1 espace.

### • Ice Barrier :

A jouer avant de lancer le dé de combat. L'attaque de votre ennemi est réduite de 1.

*Imp Red* : Le coût de de votre prochaine carte de type " Remplace une arme" est réduit de 1 pendant ce tour.

### • Ice Shards :

A jouer avant de lancer le dé de combat. L'attaque de votre ennemi est considérée de type corps à corps (melee).

*Imp Green* : Recevez +1 en attaque si vous utilisez une carte de type " Remplace une arme".

### • Permafrost :

Attachée à votre personnage. Vous pouvez défausser cette carte durant un combat pour relancer le dé de combat de votre adversaire.

*Imp Yellow* : Tant que le "Permafrost" est attaché à vous, tout adversaire ayant une de vos cartes capacité attachée a lui ne joue pas sa phase "Challenge" (errata ffg).

### • Portal :

Au lieu de vous déplacer placez votre personnage dans une ville de votre choix ("Aggro" est ignoré ).

*Imp Red* : Vous pouvez emmener avec vous tous les personnages présents dans le même espace que vous.

### • Shatter :

A jouer durant votre phase "Maintenance". Désignez un personnage adverse et défaussez toutes vos cartes capacité qui lui étaient attachées. Ce personnage reçoit une blessure pas carte défaussée.

*Imp Red* : Vous pouvez défausser un marqueur rencontre dans un rayon de 2 espaces.

### • Summon Water Elemental : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat. Si vous êtes touché vous recevez une blessure de moins, si vous n'êtes pas touché reprenez cette carte en main.

### • Teleport :

Au lieu de vous déplacer placez votre personnage dans un espace éloigné de 8,9 cm d'un des bords de votre espace actuel (cette carte fait 8,9 cm de long), les rencontres de type "Aggro" sont ignorées.

## BURBONN FANG - Dwarf Hunter

- **Arcane shot (2)** : *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Red** : Le coût de de cette carte est réduit de 1 et votre attaque fait +1 dommage.
- **Aspect of the Cheetah** : *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage. Cette carte remplace tout autre carte de type " *Aspect*" déjà attachée. Lors de vos déplacements ignorez les marqueurs de type " *Aggro*".  
**Imp Green** : Vous pouvez défausser cette carte pour relancer votre dé de déplacement.
- **Aspect of the Hawk** : *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type " *Aspect*" déjà attachée. Lorsque vous faites une attaque à distance (ranged) vous pouvez avant le jet de dé dépenser 1 pt d'énergie et gagner +1 en attaque.
- **Aspect of the Monkey** : *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type " *Aspect*" déjà attachée. Lors d'un combat vous pouvez relancer le dé si votre résultat est [1].  
**Imp Green** : Votre ennemi doit relancer son dé si son résultat est [5].
- **Aspect of the Viper** : *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type " *Aspect*" déjà attachée. Chaque fois que vous jouez une carte " *Capacité*" piochez une carte " *Capacité*". Si vous avez plus de 5 cartes en main défaussez pour n'en garder que 5 en main.
- **Bestial Wrath** :  
Nécessite "Samson the Bear". A jouer avant de lancer le dé de combat. Ne lancez pas le dé posez le directement avec un résultat de [6]. Votre ennemi lance son dé normalement.  
**Imp Red** : Votre ennemi ne peut relancer aucun dé durant ce combat.
- **Claw** :  
Nécessite "Samson the Bear". Traitez votre attaque comme étant de type corps à corps (melee) et recevez + 1 en attaque.  
**Imp Yellow** : Recevez un +1 supplémentaire en attaque.
- **Concussive Shot** :  
A jouer lorsqu'un adversaire se déplace dans un rayon de 2 espaces de votre personnage, ce personnage doit s'arrêter dans son espace actuel.  
**Imp Yellow** : Cet adversaire doit défausser un carte " *Capacité*" au hasard de sa main.
- **Eagle Eye (2)** :  
Regardez un marqueur " *Discovery*" de votre choix sur puis replacez-le au même endroit face cachée ou défaussez-le.  
**Imp Red** : Puis, piochez jusqu'à 2 marqueurs " *Discovery*" et placez-les sur le plateau.
- **Explosive Trap** :  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type " *Aggro*" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir infligé 1 blessure à tout adversaire se trouvant dans un rayon de 1 espace.
- **Feign Death (2)** :  
A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé et la rencontre est défaussée.  
**Imp Yellow** : Vous pouvez jouer cette carte après avoir lancé le dé de combat mais avant que toute blessure ne soit reçue ou infligée.
- **Freezing Trap** :  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type " *Aggro*" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir été rencontrée par un adversaire (sans dommages).
- **Growl** :  
Nécessite "Samson the Bear". Traitez votre attaque comme étant de type corps à corps (melee) et recevez + 1 en défense.  
**Imp Green** : Recevez +1 en attaque.
- **Intimidation** :  
Nécessite "Samson the Bear". Attachez cette carte à un personnage adverse. Lors de sa phase " *Mouvement*" vous choisirez la direction de son déplacement, défaussez cette carte ensuite.
- **Mend Pet** :  
Retournez votre carte personnage côté " *Samson the Bear*", si elle s'y trouve déjà soignez une blessure.  
**Imp Yellow** : Puis, soignez 1 blessure.
- **Raptor Strike** : *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Green** : Recevez +1 en attaque et +1 en dommage.
- **Serpent Sting (2)** : *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Green** : Si votre adversaire est touché attachez-lui cette carte. A la fin de son prochain tour il reçoit une blessure et défausse cette carte.
- **Snake Trap** :  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type " *Aggro*" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir été rencontrée par un adversaire. C'est une rencontre possédant [3] en attaque, [1] en défense et [3] en dommages.
- **Wing Clip** :  
Choisissez un marqueur " *Rencontre*" de type " *Aggro*" dans un rayon de 1 espace. Vous pouvez le retourner sur son côté jaune  
**Imp Red** : A la fin de votre phase de " *Mouvement*" vous pouvez le retourner à nouveau sur son côté " *Aggro*".

## GRUMBASZ CROSBLOOD - Orc Warrior

- **Battle Shout (2)** : *Type - "Shout"*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type " *Shout*" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte lors d'un combat pour relancer votre dé.  
**Imp Green** : Après avoir défaussé cette carte recevez +1 en attaque.
- **Bloodrage** :  
A jouer à tout moment. Recevez 1 blessure et vous pouvez réduire le coût de votre prochaine carte " *Capacité*" de 1 pt d'énergie. Cette carte n'est pas jouable si la blessure reçue vous est fatale.  
**Imp Red** : Vous pouvez piocher une carte " *Capacité*".
- **Bloodthirst** : *Type - Remplace une arme.*  
Si votre attaque touche soignez 1 blessure.  
**Imp Red** : Recevez +1 en attaque.
- **Charge (2)** :  
Nécessite "Battle Stance". Vous pouvez vous déplacer d'un espace supplémentaire du moment que votre déplacement se termine dans un espace contenant un adversaire ou une rencontre.  
**Imp Green** : Puis, piochez une carte " *Capacité*".
- **Commanding Shout** : *Type - "Shout"*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type " *Shout*" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte plutôt que de recevoir une blessure..
- **Demoralizing Shout** : *Type - "Shout"*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type " *Shout*" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte lors d'un combat alors votre ennemi doit relancer son dé de combat.
- **Execute** :  
A jouer lorsqu'un adversaire situé dans le même espace que vous reçoit une blessure. S'il ne manque à cet adversaire qu'une blessure pour être totalement vaincu alors vous lui infligez cette blessure.
- **Flurry** :  
A jouer lorsque votre résultat au dé est [6]. Piochez 2 cartes " *Capacité*".  
**Imp Yellow** : Le coût de cette carte est réduit de 1.
- **Harmstring** :  
Attachez cette carte à un personnage adverse situé dans le même espace que vous. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.  
**Imp Yellow** : Il se déplace de 2 espaces de moins (au lieu d'un).
- **Heroic Strike (3)** :  
A jouer avant de lancer le dé de combat lors d'une attaque de type corps à corps (melee). Recevez +1 en attaque.
- **Intercept (2)** :  
Nécessite "Berserker Stance". A jouer à la fin de votre phase " *Challenge*", vous pouvez vous déplacer jusqu'à trois espaces pour aller dans un espace contenant un adversaire ou un marqueur rencontre.  
**Imp Yellow** : Vous pouvez alors commencer un nouveau combat.
- **Parry** :  
A jouer avant de lancer le dé de combat lors d'une attaque de type corps à corps (melee). Recevez +1 en défense.
- **Pummel** :  
A jouer lorsqu'un adversaire situé dans le même espaces que vous joue une carte capacité. Sa carte est annulée.  
**Imp Yellow** : Puis infligez une blessure à cet adversaire.
- **Rampage** :  
A jouer lorsque vous infligez des dommages, piochez une carte " *Capacité*" par dommage infligé.  
**Imp Red** : Si vous avez fait [6] au dé reprenez cette carte en main au lieu de la défausser.
- **Recklessness** :  
Nécessite "Berserker Stance". A jouer avant de lancer les dés de combat. Ne lancez pas les dés et posez directement votre dé et celui de votre ennemi sur [6].
- **Victory Rush** :  
A jouer lorsque vous venez de vaincre un ennemi lors d'un combat. Votre tour se termine immédiatement et vous commencez un nouveau tour à la phase 1 (Déplacement).  
**Imp Red** : Le coût de cette carte est réduit de 1.
- **Weapon Specialization** :  
Attachez cette carte à une arme. Cette arme reçoit +1 en attaque. Si vous perdez cette arme (défaussée ou prise par un autre joueur), défaussez cette carte.
- **Whirlwind** :  
Nécessite "Berserker Stance". Chaque personnage adverse dans un rayon de 2 espaces reçoit 1 blessure.  
**Imp Green** : De plus, chaque personnage adverse situé dans le même espaces que vous reçoit 1 blessure supplémentaire.

## SANDRA DARKSHINE - Human Warlock

### • Consume Shadows :

Soignez une blessure.

**Imp Yellow :** Réduit le coût de cette carte de 1.

### • Corruption (2) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

**Imp Green :** Si le personnage adverse est touché attachez-lui cette carte. Il subit une blessure à la fin de son prochain tour puis défausse cette carte.

### • Curse of Agony : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 1 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. A la fin de son prochain tour il reçoit 2 blessures et cette carte est défaussée. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • Curse of Recklessness : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. L'adversaire reçoit +1 en attaque et -2 en défense. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • Curse of Weakness : Type - Malédiction.

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espace. Cette carte remplace tout autre carte de type *Malédiction (Curse)* déjà attachée à cet adversaire. L'adversaire reçoit -1 en attaque. Si l'adversaire active une grande potion de soin cette carte est défaussée.

### • Death Coil : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat. Si votre attaque touche soignez une blessure.

**Imp Yellow :** Recevez +1 en attaque. Si votre attaque touche vous pouvez déplacer votre ennemi de 1 espace ("Aggro" est ignoré).

### • Demon Armor :

Attachée à votre personnage. Donne +1 en défense. Défausser cette carte au début de votre phase de mouvement.

**Imp Yellow :** Vous pouvez dépenser 1 pt d'énergie pour ne pas défausser cette carte.

### • Fear :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé.

**Imp Green :** Vous pouvez déplacer votre ennemi jusqu'à 3 espaces ("Aggro" est ignoré).

### • Health Funnel :

Nécessite "Voidwalker". A jouer au lieu de retourner votre carte personnage.

### • Life Tap (3) :

A jouer à tout moment. Recevez 1 blessure et piochez 2 cartes "Capacité" (Ability).

**Imp Green :** Réduisez le coût de votre prochaine carte capacité jouée de 1.

### • Master Summoner :

Retournez votre carte personnage côté "Voidwalker".

**Imp Red :** Vous pouvez révéler la carte du dessus de votre pile capacités. Si cette carte "Nécessite Voidwalker" prenez-la en main, sinon défaussez-la.

### • Ritual of Summoning :

A jouer avant de se déplacer. Choisissez un personnage adverse dans un rayon de 4 espaces et placez ce personnage dans votre espace.

**Imp Red :** Le personnage choisi peut se trouver dans un rayon de 8 espaces.

### • Sacrifice :

Nécessite "Voidwalker". A jouer avant de lancer le dé de combat. Donne +2 en défense. Retournez votre carte personnage.

**Imp Yellow :** Vous pouvez jouer une carte de type "Remplace une arme" sans dépenser de point d'énergie.

### • Seed of Corruption :

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 1 espace. A la fin de son prochain tour il reçoit 2 blessures et tout autre personnage dans un rayon de 2 espaces en reçoit 1. Cette carte est ensuite défaussée.

### • Shadow Bolt (3) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

**Imp Red :** Recevez +1 en attaque et +1 en dommages. Si votre attaque rate vous pouvez après dommages infligés (reçus) défausser le marqueur rencontre.

### • Summon Felsteed :

Vous pouvez vous déplacer d'un espace supplémentaire durant cette phase.

**Imp Red :** Vous pouvez à la place vous déplacer de 3 espaces supplémentaires.

### • Torment (2) :

Nécessite "Voidwalker". Recevez +1 en attaque.

**Imp Yellow :** Recevez+1 en défense.

## SOFFEA ICECALL - Undead Mage

### • Arcane Intellect (2) :

Attachée à votre personnage. Défaussez cette carte pour réduire de 1 pt d'énergie le coût d'une prochaine carte "Capacité" jouée.

**Imp Yellow :** Réduit le coût de cette carte de 1.

### • Blink (2) :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé.

**Imp Yellow :** Vous pouvez déplacer votre personnage de 1 espace ("Aggro" est ignoré).

### • Blizzard (2) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

**Imp Yellow :** Si le jet de dé de votre ennemi fait 3 ou moins, vous recevez +1 en attaque et +1 en dommages.

### • Cone of Cold :

Attachez cette carte à un personnage adverse dans un rayon de 2 espaces. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

**Imp Green :** Votre adversaire reçoit une blessure.

### • Counterspell :

A jouer lorsqu'un adversaire dans un rayon de 2 espaces joue une carte capacité. Sa carte est annulée.

**Imp Red :** L'adversaire peut se trouver dans un rayon de 3 espaces.

### • Evocation (2) :

Regardez les trois premières cartes de votre pile capacités. Prenez-en une en main, défaussez les autres.

**Imp Red :** Gardez les 3 cartes en main.

### • Frost Armor (2) :

A jouer avant de lancer le dé de combat. Recevez +1 en défense.

**Imp Green :** Si votre adversaire vous touche attachez-lui cette carte. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

### • Frostbolt (3) : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat.

**Imp Green :** Si votre adversaire est touché attachez-lui cette carte. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.

### • Frost Nova :

A jouer à la fin d'un déplacement. Tout adversaire dans un rayon de 1 espace reçoit une blessure et défausse une carte capacité au hasard de sa main.

**Imp Red :** Vous pouvez également défausser un marqueur rencontre situé dans un rayon de 1 espace.

### • Ice Barrier :

A jouer avant de lancer le dé de combat. L'attaque de votre ennemi est réduite de 1.

**Imp Red :** Le coût de de votre prochaine carte de type " Remplace une arme" est réduit de 1 pendant ce tour.

### • Ice Shards :

A jouer avant de lancer le dé de combat. L'attaque de votre ennemi est considérée de type corps à corps (melee).

**Imp Green :** Recevez +1 en attaque si vous utilisez une carte de type " Remplace une arme".

### • Permafrost :

Attachée à votre personnage. Vous pouvez défausser cette carte durant un combat pour relancer le dé de combat de votre adversaire.

**Imp Yellow :** Tant que le "Permafrost" est attaché à vous, tout adversaire ayant une de vos cartes capacité attachée à lui ne joue pas sa phase "Challenge" (errata ffg).

### • Portal :

Au lieu de vous déplacer placez votre personnage dans une ville de votre choix ("Aggro" est ignoré).

**Imp Red :** Vous pouvez emmener avec vous tous les personnages présents dans le même espace que vous.

### • Shatter :

A jouer durant votre phase "Maintenance". Désignez un personnage adverse et défaussez toutes vos cartes capacité qui lui étaient attachées. Ce personnage reçoit une blessure pas carte défaussée.

**Imp Red :** Vous pouvez défausser un marqueur rencontre dans un rayon de 2 espaces.

### • Summon Water Elemental : Type - Remplace une arme.

Cette carte remplace une arme durant un combat. Si vous êtes touché vous recevez une blessure de moins, si vous n'êtes pas touché reprenez cette carte en main.

### • Teleport :

Au lieu de vous déplacer placez votre personnage dans un espace éloigné de 8,9 cm d'un des bords de votre espace actuel (cette carte fait 8,9 cm de long), les rencontres de type "Aggro" sont ignorées.

## BURBONN FANG - Dwarf Hunter

- **Arcane shot (2)** : *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Red** : Le coût de de cette carte est réduit de 1 et votre attaque fait +1 dommage.
- **Aspect of the Cheetah** : *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage. Cette carte remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lors de vos déplacements ignorez les marqueurs de type "Aggro".  
**Imp Green** : Vous pouvez défausser cette carte pour relancer votre dé de déplacement.
- **Aspect of the Hawk** : *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lorsque vous faites une attaque à distance (ranged) vous pouvez avant le jet de dé dépenser 1 pt d'énergie et gagner +1 en attaque.
- **Aspect of the Monkey** : *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Lors d'un combat vous pouvez relancer le dé si votre résultat est [1].  
**Imp Green** : Votre ennemi doit relancer son dé si son résultat est [5].
- **Aspect of the Viper** : *Type - Aspect*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Aspect" déjà attachée. Chaque fois que vous jouez une carte "Capacité" piochez une carte "Capacité". Si vous avez plus de 5 cartes en main défaussez pour n'en garder que 5.
- **Bestial Wrath** :  
Nécessite "Samson the Bear". A jouer avant de lancer le dé de combat. Ne lancez pas le dé posez le directement avec un résultat de [6]. Votre ennemi lance son dé normalement.  
**Imp Red** : Votre ennemi ne peut relancer aucun dé durant ce combat.
- **Claw** :  
Nécessite "Samson the Bear". Traitez votre attaque comme étant de type corps à corps (melee) et recevez + 1 en attaque.  
**Imp Yellow** : Recevez un +1 supplémentaire en attaque.
- **Concussive Shot** :  
A jouer lorsqu'un adversaire se déplace dans un rayon de 2 espaces de votre personnage, ce personnage doit s'arrêter dans son espace actuel.  
**Imp Yellow** : Cet adversaire doit défausser un carte "Capacité" au hasard de sa main.
- **Eagle Eye (2)** :  
Regardez un marqueur "Discovery" de votre choix sur puis replacez-le au même endroit face cachée ou défaussez-le.  
**Imp Red** : Puis, piochez jusqu'à 2 marqueurs "Discovery" et placez-les sur le plateau.
- **Explosive Trap** :  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir infligé 1 blessure à tout adversaire se trouvant dans un rayon de 1 espace.
- **Feign Death (2)** :  
A jouer avant de lancer le dé de combat. Le combat est annulé et la rencontre est défaussée.  
**Imp Yellow** : Vous pouvez jouer cette carte après avoir lancé le dé de combat mais avant que toute blessure ne soit reçue ou infligée.
- **Freezing Trap** :  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir été rencontrée par un adversaire (sans dommages).
- **Growl** :  
Nécessite "Samson the Bear". Traitez votre attaque comme étant de type corps à corps (melee) et recevez + 1 en défense.  
**Imp Green** : Recevez +1 en attaque.
- **Intimidation** :  
Nécessite "Samson the Bear". Attachez cette carte à un personnage adverse. Lors de sa phase "Mouvement" vous choisissez la direction de son déplacement, défaussez cette carte ensuite.
- **Mend Pet** :  
Retournez votre carte personnage côté "Samson the Bear", si elle s'y trouve déjà soignez une blessure.  
**Imp Yellow** : Puis, soignez 1 blessure.
- **Raptor Strike** : *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Green** : Recevez +1 en attaque et +1 en dommage.
- **Serpent Sting (2)** : *Type - Remplace une arme.*  
**Imp Green** : Si votre adversaire est touché attachez-lui cette carte. A la fin de son prochain tour il reçoit une blessure et défausse cette carte.
- **Snake Trap** :  
Ne se joue pas dans un ville. Placez cette carte dans l'espace que vous occupez comme une rencontres invaincue de type "Aggro" (pour les autres joueurs). Cette carte est défaussée après avoir été rencontrée par un adversaire. C'est une rencontre possédant [3] en attaque, [1] en défense et [3] en dommages.
- **Wing Clip** :  
Choisissez un marqueur "Rencontre" de type "Aggro" dans un rayon de 1 espace. Vous pouvez le retourner sur son côté jaune.  
**Imp Red** : A la fin de votre phase de "Mouvement" vous pouvez le retourner à nouveau sur son côté "Aggro".

Traduction C.P.M

## GRUMBASZ CROWSBLOOD - Orc Warrior

- **Battle Shout (2)** : *Type - "Shout"*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte lors d'un combat pour relancer votre dé.  
**Imp Green** : Après avoir défaussé cette carte recevez +1 en attaque.
- **Bloodrage** :  
A jouer à tout moment. Recevez 1 blessure et vous pouvez réduire le coût de votre prochaine carte "Capacité" de 1 pt d'énergie. Cette carte n'est pas jouable si la blessure reçue vous est fatale.  
**Imp Red** : Vous pouvez piocher une carte "Capacité".
- **Bloodthirst** : *Type - Remplace une arme.*  
Si votre attaque touche soignez 1 blessure.  
**Imp Red** : Recevez +1 en attaque.
- **Charge (2)** :  
Nécessite "Battle Stance". Vous pouvez vous déplacer d'un espace supplémentaire du moment que votre déplacement se termine dans un espace contenant un adversaire ou une rencontre.  
**Imp Green** : Puis, piochez une carte "Capacité".
- **Commanding Shout** : *Type - "Shout"*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte plutôt que de recevoir une blessure.
- **Demoralizing Shout** : *Type - "Shout"*  
Attachez cette carte à votre personnage, elle remplace tout autre carte de type "Shout" déjà attachée. Vous pouvez défausser cette carte lors d'un combat alors votre ennemi doit relancer son dé de combat.
- **Execute** :  
A jouer lorsqu'un adversaire situé dans le même espace que vous reçoit une blessure. S'il ne manque à cet adversaire qu'une blessure pour être totalement vaincu alors vous lui infligez cette blessure.
- **Flurry** :  
A jouer lorsque votre résultat au dé est [6]. Piochez 2 cartes "Capacité".  
**Imp Yellow** : Le coût de cette carte est réduit de 1.
- **Harmstrung** :  
Attachez cette carte à un personnage adverse situé dans le même espace que vous. A son prochain tour il se déplace d'un espace de moins et défausse cette carte.  
**Imp Yellow** : Il se déplace de 2 espaces de moins (au lieu d'un).
- **Heroic Strike (3)** :  
A jouer avant de lancer le dé de combat lors d'une attaque de type corps à corps (melee). Recevez +1 en attaque.
- **Intercept (2)** :  
Nécessite "Berserker Stance". A jouer à la fin de votre phase "Challenge", vous pouvez vous déplacer jusqu'à trois espaces pour aller dans un espace contenant un adversaire ou un marqueur rencontre.  
**Imp Yellow** : Vous pouvez alors commencer un nouveau combat.
- **Parry** :  
A jouer avant de lancer le dé de combat lors d'une attaque de type corps à corps (melee). Recevez +1 en défense.
- **Pummel** :  
A jouer lorsqu'un adversaire situé dans le même espaces que vous joue une carte capacité. Sa carte est annulée.  
**Imp Yellow** : Puis infligez une blessure à cet adversaire.
- **Rampage** :  
A jouer lorsque vous infligez des dommages, piochez une carte "Capacité" par dommage infligé.  
**Imp Red** : Si vous avez fait [6] au dé reprenez cette carte en main au lieu de la défausser.
- **Recklessness** :  
Nécessite "Berserker Stance". A jouer avant de lancer les dés de combat. Ne lancez pas les dés et posez directement votre dé et celui de votre ennemi sur [6].
- **Victory Rush** :  
A jouer lorsque vous venez de vaincre un ennemi lors d'un combat. Votre tour se termine immédiatement et vous commencez un nouveau tour à la phase 1 (Déplacement).  
**Imp Red** : Le coût de cette carte est réduit de 1.
- **Weapon Specialization** :  
Attachez cette carte à une arme. Cette arme reçoit +1 en attaque. Si vous perdez cette arme (défaussée ou prise par un autre joueur), défaussez cette carte.
- **Whirlwind** :  
Nécessite "Berserker Stance". Chaque personnage adverse dans un rayon de 2 espaces reçoit 1 blessure.  
**Imp Green** : De plus, chaque personnage adverse situé dans le même espaces que vous reçoit 1 blessure supplémentaire.

Traduction C.P.M