

ACTION : Réduisez de 3 le niveau de menace de la capitale, doit être utilisé dans la Capitale

ACTION GRATUITE : Ne tenez pas compte des ennemis piochés jusqu'à la pioche de la prochaine carte alliée.

ACTION : Réarrangez les héros sur les régions comme vous le souhaitez.

ACTION GRATUITE : Pour le reste du round, vos déplacements ne coûtent pas d'action.

ACTION : Réduisez le niveau de menace de la région où vous êtes à 0.

ACTION : Déplacez le BOSS sur une région extérieure de votre choix.

ACTION GRATUITE : Infligez 2 blessures au BOSS peu importe le lieu où il se trouve.

ACTION GRATUITE : Stoppez immédiatement le round en cours. Commencez le suivant

ACTION GRATUITE : Pour le reste de ce round, vous pouvez Défendre sans dépenser de point de vie.

ACTION GRATUITE : Vous gagnez 3 actions que vous devez utiliser juste après avoir joué cette carte.

ACTION GRATUITE : Remélangez 2 cartes alliées (groupe ou non) dans le paquet de tour. Finissez le round.

ACTION GRATUITE : Ajoutez une carte du paquet horde au paquet de tour, mélangez, finissez le round.

AFFAIBLISSEMENT - Les points de vie du Héros qui attaque sont réduits à 1.

CLASH - Le Héros qui attaque perd 1 point de vie si le COLOSSUS est blessé

CHAOS - A chaque fois que l'OVERLORD est blessé, déplacez le d'une région (sens des aiguilles d'une montre).

PIETINEMENT - Au début de chaque round, couchez les meples. Les Héros doivent payer 1 action avant d'agir ou de Défendre.

CROISSANCE - A la fin de chaque round l'ANCIEN récupère tous ses points de vie.

BRULURE : A la fin de chaque round, infligez 2 points de dégât à tous les Héros.

DEMOLITION - Cela coûte 2 actions pour entrer dans cette région, La capacité de la région n'est plus utilisable.

CHALEUR - Quand il est blessé le niveau de menace du desert augmente de 1.

RAYON : Le niveau de menace de cette région augmente de 2 au lieu de 1.

AIGUILLON : Si des héros ont tous leurs points de vie, ils en perdent 1.

TSUNAMI : Les Héros qui ne sont pas dans la Capitale bougent d'une région (sens des aiguilles d'une montre). Cet effet a lieu avant de défendre.



A priori il n'y a qu'à imprimé à la taille réelle pour les étiquettes pour leu deluxe

j'utilise pour les grosses cartes des protection Mayday 87*112 , ça dépasse un peu sur le haut mais cela permet de fixer sans colle l'étiquette

pour les régions malheureusement j'ai mal bossé , il faut un peu redécouper au ciseau