

SOUFFLE ACIDE

À jouer avant de lancer le dé d'attaque d'un de vos Dragons.

Le Dragon lance 6 **6** supplémentaires pour cette attaque.

Le souffle caustique du dragon noir pénètre à travers le métal et la chair même.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 1/110

ANIMATION DES MORTS

À jouer après avoir conquis un territoire en gagnant une bataille durant votre tour.

Ajoutez 3 de vos Fantassins au territoire conquis.

Dans la mort, les ennemis de Karkoth deviennent l'armée de Karkoth.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 2/110

NUAGE TENEBREUX

À jouer au début d'un round de bataille impliquant l'un de vos Dragons.

Annulez 1 touche reçue durant ce round.

Le dragon noir se drape lui-même dans l'ombre, se dissimulant ainsi que ses alliés proches.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 3/110

MORT RAMPANTE

À jouer après la phase Initiative dans un round de bataille.

Vous marquez 1 touche.

La maladie et la mort sont les troupes avancées de l'offensive de Karkoth.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 4/110

PILLAGE

À jouer après avoir gagné une bataille.

Volez 1 Or dans la trésorerie du royaume perdant.

Les terres qui osent s'opposer à la puissance de Karkoth payent cher pour leur résistance.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 5/110

PLAIE DU DRAGON

À jouer au début d'une bataille.

Chaque Dragon ennemi engagé dans la bataille subit 1 dégât.

Les maladies mortelles de Karkoth touchent même les plus puissants.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 6/110

LE MALIN N'A JAMAIS SOMMEIL

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 1 de vos Fantassins dans 1 territoire sans unité ennemie. Si c'est un territoire ennemi, vous en prenez le contrôle.

Un bref relâchement suffit au Mal pour ressurgir.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 7/110

TERRE DES MORTS

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez jusqu'à 2 de vos Fantassins dans 2 territoires différents sous contrôle (1 par territoire).

La résurrection des morts sous le commandement de Karkoth.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 8/110

DOMAINE DU SORCIER MORT-VIVANT

À jouer quand un de vos Sorciers est détruit.

Ajoutez 1 de vos Sorciers à Karkothi Throneholds.

(Si vous ne contrôlez pas Karkothi Throneholds, choisissez un autre territoire sous votre contrôle.)

Le plus puissant des sorciers maléfiques fait de grands sacrifices pour l'éternelle non-vie.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 9/110

TRANSFORMATION NECROTIQUE

À jouer durant votre phase de
Mouvement.

Retirez 1 Fantassin ennemi
dans 1 territoire ennemi et
remplacez-le par 1 de vos
Guerriers. Cette action
déclenche une bataille si
d'autres unités ennemies se
trouvent dans le territoire
choisi.

«Regdar? Vous sentez-vous bien? »

© 2011 Wizards of the Coast LLC 10/110

PLUIE DE FEU INCOLORE

À jouer durant votre phase de
Pioche.

Enlevez 3 de vos unités du jeu.
Choisissez 1 territoire ennemi.
Lancez-y autant de **12**
d'attaque qu'il y a d'unités
ennemies sur ce territoire.

Le contrôleur du territoire
choisit qui subit les dégâts.

*Les sorciers de Karkoth ont maîtrisé
les sombres rituels qui dévastent les
fourrages de la terre.*

© 2011 Wizards of the Coast LLC 11/110

DECHAINEMENT

À jouer durant votre phase de
Pioche.

Choisissez 1 territoire ennemi.
Lancez-y un nombre de **12**
d'attaque égal au nombre de vos
Monstres présents dans les
territoires adjacents au territoire
ciblé.

Le contrôleur du territoire
choisit qui subit les dégâts.

*Les monstres zombis sont difficiles à
contrôler, mais les dirigeants de
Karkoth favorisent le chaos.*

© 2011 Wizards of the Coast LLC 12/110

RESURRECTION DE MASTODONTES

À jouer durant la phase de
Mouvement de n'importe quel
joueur.

Ajoutez 1 de vos Monstres
dans 1 territoire sous votre
contrôle.

Si vous jouez cette carte
durant votre phase de
Mouvement, le Monstre
pourra bouger.

*Le pouvoir du Mal anime le cadavre
d'un ogre récemment décédé.*

© 2011 Wizards of the Coast LLC 13/110

PASSAGE DE L'OMBRE

À jouer durant votre phase de
Pioche.

Choisissez 1 territoire sous
votre contrôle. Retirez 1 de
vos unités et transférez autant
de vos unités que vous
souhaitez de ce territoire vers
1 territoire ami adjacent.

*La traversée de la Lande des Ombres
est un raccourci rapide, mais
dangereux.*

© 2011 Wizards of the Coast LLC 14/110

FLEAU DE L'OMBRE

À JOUER IMMEDIATEMENT

Choisissez un royaume
ennemi. Ce joueur doit
retirer 1 de ses unités se
situant dans un de ses
territoires adjacents à l'un
des vôtres.

*La puanteur de la mort emplit l'air
de Karkoth.*

© 2011 Wizards of the Coast LLC 15/110

DECREPITUDE DE L'AME

À JOUER IMMEDIATEMENT

Lancez 1 **10** d'attaque
contre chaque territoire
ennemi adjacent à au moins 1
territoire sous votre contrôle.

Le contrôleur du territoire
choisit qui subit les dégâts.

*La corruption de Karkoth exige un
lourd tribut sur le vivant.*

© 2011 Wizards of the Coast LLC 16/110

SEUIL DE CORRUPTION

À jouer après que 2 de vos
unités soient détruites lors
d'un round de bataille.

Jusqu'à la fin de la bataille,
toutes vos unités marquent
une touche sur un jet
d'attaque de 5+.

*Lorsque les puissants morts-vivants
sont détruits, la terre absorbe leur
essence fétide.*

© 2011 Wizards of the Coast LLC 17/110

MARCHE FUNEBRE

À jouer au début du tour de
n'importe quel joueur.

Ajoutez 2 de vos Fantassins
dans 1 territoire sans unité
sous votre contrôle.

*Les morts ne se reposent jamais à
Karkoth.*

© 2011 Wizards of the Coast LLC 18/110

MONSTRE ERRANT

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez la Tuile Gardien de Donjon du dessus de la pile de pioche sur 1 Entrée de Donjon de votre choix.

La vile influence de Karkoth engendre des horreurs partout.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

19/110



PRENDRE LE DECLIN

À jouer au début d'une bataille impliquant des Guerriers dans les 2 camps.

Retirez 1 Guerrier ennemi de la bataille et ajoutez à la place 1 Fantassin du même royaume dans la bataille.

Le contact d'un spectre draine la vitalité des plus puissants guerriers.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

20/110



MILICE DES FORETS VIERGES

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez jusqu'à 5 de vos Fantassins dans 5 territoires amis différents, en commençant par des territoires vides (1 Fantassin par territoire).

Les flammes de la résistance s'embrasent dans les cœurs les plus humbles.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

61/110



GUERISSEUR DU CHAMP DE BATAILLE

À jouer avant de subir un dégât dans un round de bataille.

Annulez jusqu'à 3 touches reçues dans ce round.

Une douceur défie l'horreur sanglante de la bataille.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

62/110



PATROUILLE DES FRONTIERES

À jouer durant votre phase de Pioche.

Ajoutez 1 de vos Fantassins dans chaque territoire ami adjacent à au moins 1 territoire ennemi.

Les braves Rangers protègent de l'attaque les vestiges de Nerath.


© 2011 Wizards of the Coast LLC

63/110



SOUFFLE GLACE

À jouer avant de lancer le dé d'attaque d'un de vos Dragons.

Le Dragon lance 4  supplémentaires pour cette attaque.

Si vous êtes le défenseur, l'attaquant ne peut pas battre en Retraite lors de cette bataille.

Le dragon d'argent enferme ses ennemis dans une prison de glace.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

64/110



DRAGON DE LEGENDE

À jouer au début d'une bataille.

Chaque Dragon ennemi engagé dans la bataille subit 1 dégât.

Les sages de Nerath ont longtemps étudié l'anatomie des dragons afin d'apprendre leurs faiblesses.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

65/110



DRAGONNET

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 1 de vos Dragons à Winterbole Forest.

(Si vous ne contrôlez pas Winterbole Forest, choisissez 1 autre territoire ami.)

Winterbole Forest est le berceau ancestral des dragons.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

66/110



FESTIVAL DE L'CEIL

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 2 de vos Guerriers à Nentir Vale.

(Si vous ne contrôlez pas Nentir Vale, choisissez 1 autre territoire ami.)

Chaque hiver, les champions de Kord, Gruumsh, et Moradin se rencontrent en combat rituel dans le village de Hammerfast.


© 2011 Wizards of the Coast LLC

67/110




TEMPETE DE GLACE

À jouer avant de lancer le dé d'attaque d'un de vos Sorciers.

Le Sorcier ajoute 2  supplémentaires lors de son Initiative pour cette attaque.

Les sorciers de Nerath canalisent la puissance glaciale des hostiles déserts du Nord.


© 2011 Wizards of the Coast LLC 68/110 

SAGA INSPIRANTE

À jouer durant votre phase de Pioche.

Chaque fois que vous conquérez 1 territoire durant ce tour, ajoutez 1 de vos Fantassins dans ce territoire.

Les contes exaltants des victoires rallient les troupes à la bannière de Nerath.


© 2011 Wizards of the Coast LLC 69/110 

INSURRECTION

À jouer au début de votre tour.

Vous conquérez immédiatement 1 territoire ennemi inoccupé. Ajoutez-y 1 de vos Guerriers et 2 de vos Fantassins.

Après des années d'oppression, un héros surgit pour mener les citoyens à la liberté.


© 2011 Wizards of the Coast LLC 70/110 

HERITAGE DE NERATH

À jouer à la fin de la phase de bataille de n'importe quel joueur.

Comptez le nombre de territoires de départ de Nerath contrôlés par des ennemis. Ajoutez autant de Fantassins dans vos territoires, répartis selon vos souhaits.

Les anciennes alliances de la nation dispersée de Nerath se reforment quand la situation est critique.


© 2011 Wizards of the Coast LLC 71/110 

PROJECTILE MAGIQUE

À jouer avant de lancer le dé d'attaque d'un de vos Sorciers.

Le jet d'attaque du Sorcier est automatiquement un 10.

«Prends ça!»


© 2011 Wizards of the Coast LLC 72/110 

MILICE DEFENSIVE

À jouer au début d'une bataille où vous êtes défenseur.


Ajoutez 3 de vos Fantassins dans la bataille.

Les paysans prennent les armes pour défendre leur patrie de l'invasion.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 73/110 


SOULEVEMENT POPULAIRE

À jouer durant votre phase de Pioche.

Comptez le nombre de territoires de départ de Nerath contrôlés par des ennemis. Lancez 1  d'attaque contre chacun de ces territoires.

Le contrôleur du territoire choisit qui subit les dégâts.

La population se soulève contre l'occupant.


© 2011 Wizards of the Coast LLC 74/110 

RETRAITE

À jouer à la fin d'un round de bataille où vous êtes défenseur.

Transférez un nombre quelconque de vos unités du territoire attaqué vers des territoires adjacents amis. (Si aucun territoire adjacent ami n'est disponible, cette carte est sans effet.)

Quand la chance est contre vous, ne jouez pas!


© 2011 Wizards of the Coast LLC 75/110 

AVANCEE SOUTENUE

À jouer après avoir conquis un territoire en gagnant une bataille durant votre tour.

Vous pouvez attaquer immédiatement 1 territoire ennemi adjacent à partir du territoire conquis, avec un nombre quelconque de vos unités s'y trouvant.

Sentant une issue favorable à cette guerre, les soldats accentuent l'attaque avec empressement.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 76/110 

TELEPORTATION

À jouer à la fin d'une phase de n'importe quel joueur.

Transférez 1 de vos unités d'un espace vers n'importe quel espace ami.

Sous la pression sur de nombreux fronts, Nerath a développé des moyens afin de contourner les forces ennemies.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 77/110

EPREUVE DE BATAILLE

À jouer à la fin d'une bataille.

Enlevez jusqu'à 3 de vos Fantassins ayant survécu à la bataille et remplacez-les en nombre équivalent, au même endroit, par des Guerriers.

Les grands héros naissent dans le chaudron de la guerre.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 78/110

GUERRE SUR DEUX FRONTS

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez jusqu'à 2 de vos Guerriers dans 2 territoires amis différents (1 Guerrier par territoire).

Plus l'ennemi presse, plus Nerath résiste.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 79/110

SEIGNEUR DE GUERRE VETERAN

À jouer au début d'un round de bataille.

Jusqu'à la fin de la bataille, vos unités marquent une touche sur un jet d'attaque de 5+.

Portant les cicatrices de la glorieuse bataille, le chef de guerre inspire ses disciples.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 80/110

GOLEM ANIME

À jouer durant votre phase de Pioche.

Ajoutez 1 de vos Monstres dans un territoire contenant 1 de vos Sorciers.

Les maîtres magiciens d'Iron Circle créent des machines de guerre automotrices.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 41/110

BOMBARDEMENT

À jouer au début d'une bataille.

Vos Engins de Siège sont les seules unités à pouvoir attaquer durant le premier round de la bataille.

Les équipages des engins de siège d'Iron Circle sont redoutés par tous.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 42/110

CONSCRIPTION

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez jusqu'à 3 de vos Fantassins dans 3 territoires amis différents (1 Fantassin par territoire).

Tous les sujets valides doivent servir un minimum de deux ans dans les forces militaires d'Iron Circle.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 43/110

PROGRESSION MASQUEE

À jouer durant votre phase de Pioche.

Choisissez 2 territoires amis adjacents et transférez vos unités entre ces deux territoires.

De magistrales illusions cachent les forces avancées de la vue des ennemis.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 44/110

POISON DU DRAGON FLEAU

À jouer au début d'une bataille.

Chaque Dragon ennemi engagé dans la bataille subit 1 dégât.

Les guerriers d'Iron Circle ont développé une toxine fatale même à un grand wrym.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 45/110

ALLIANCE REDOUTABLE

À jouer durant votre phase de Pioche.

Vous conquérez immédiatement 1 territoire ennemi ne contenant pas d'unité. Ajoutez 1 de vos Fantassins dans ce territoire.

Menacé par la guerre, une nation fait allégeance à Iron Circle en échange de sa protection.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 46/110

SOUFFLE DE FEU

À jouer avant de lancer le dé d'attaque d'un de vos Dragons.

Le Dragon lance 5 **8** supplémentaires pour cette attaque.

L'incendie provoqué par le dragon rouge parcourt le champ de bataille.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 47/110

BOUCLIER DE FEU

À jouer au début d'une bataille.

Choisissez 1 de vos Guerriers. Jusqu'à la fin de la bataille, il lance 1 **10** d'attaque supplémentaire.

Le pouvoir des arcanes recouvre les champions d'Iron Circle d'une aura de flammes.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 48/110

BOULE DE FEU

À jouer avant de lancer le dé d'attaque d'un de vos Sorciers.

Pour cette attaque, le Sorcier lance un nombre de **6** d'attaque supplémentaire égal aux nombres d'unités ennemies engagées dans la bataille.

Les gobelins lanceurs de sorts d'Iron Circle aiment regarder les choses brûler.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 49/110

MECANISME GOBELIN

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez un de vos Engins de Siège dans un territoire ami.

Les gobelins récupèrent les débris du champ de bataille pour construire, si c'est simple, des machines de guerre utilisables.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 50/110

TRAITRE INFAME

À jouer au début d'un round de bataille vous impliquant ainsi qu'un Guerrier ennemi.

Enlevez 1 Guerrier ennemi de la bataille et ajoutez 1 de vos Guerriers à la bataille.

Les promesses d'or et de pouvoir tentent les aventuriers sans scrupules.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 51/110

ECLAIR BRUTAL

À jouer avant de lancer le dé d'attaque d'un de vos Sorciers.

Le Sorcier ajoute 2 **10** supplémentaires lors de son Initiative pour cette attaque.

Les sombres nuages suivent toujours les armées d'Iron Circle.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 52/110

MAITRE ASSASSIN

À jouer au début d'une bataille terrestre.

Enlevez 1 unité adverse de la bataille d'une valeur de 3 Or ou moins.

Glissant à travers les ombres, les tueurs professionnels ciblent les chefs ennemis.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 53/110

MAITRE SCELERAT

À JOUER IMMEDIATEMENT

Volez 2 Or dans la trésorerie d'un royaume ennemi.

Détruire la capacité de payer des soldats est plus facile que de tuer les soldats eux-mêmes, et tout aussi efficace.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 54/110

COMPAGNIE MERCENAIRE

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 4 de vos Fantassins dans 1 territoire ami.

L'or appelle les épées plus rapidement que les campagnes de recrutement.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 55/110

FLOTTE PIRATE

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 1 de vos Navires de Guerre dans 1 zone maritime amie.

Le drapeau de sang des pirates instille la terreur à travers les mers.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 56/110

FLOTTE PIRATE

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 1 de vos Navires de Guerre dans 1 zone maritime amie.

Les féroces pirates hobgobelins ne font pas de quartier.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 57/110

PIEGE

À jouer quand n'importe quel Héros ennemi explore un Donjon.

Avant la bataille du Donjon, lancez un nombre de **8** d'attaque égal au nombre de Héros qui explorent.

Le contrôleur des Héros choisit qui subit les dégâts.

«Où est le voleur quand vous en avez besoin?»

© 2011 Wizards of the Coast LLC 58/110

GROUPE D'APPUI

À JOUER IMMEDIATEMENT

Enlevez 1 de vos unités d'un territoire côtier. Ajoutez 1 de vos Navires de Guerre transportant 1 de vos Fantassins dans 1 zone maritime amie adjacente à ce territoire côtier.

(Si la zone n'existe pas, placez le Navire dans la zone maritime amie la plus proche.)

Les marins racontent la même histoire sur la façon dont ils sont venus pour servir dans la marine d'Iron Circle.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 59/110

TAXE DE GUERRE

À JOUER IMMEDIATEMENT

Retirez 1 de vos unités du jeu et ajoutez 4 Or à votre trésorerie.

De fortes taxes alimentent une puissante force militaire, mais le fardeau financier provoque alors des conflits internes.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 60/110

VOLEE DE FLECHES

À jouer au début d'une bataille.

Vos Fantassins engagés dans la bataille obtiennent la compétence Initiative jusqu'à la fin de la bataille.

Une pluie de flèches frappe les ennemis avant qu'ils ne puissent attaquer.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 21/110

BLOCUS

À jouer à la fin de votre phase de Mouvement.

Chacun de vos Navires de Guerre lance 1 **8** d'attaque contre chaque territoire ennemi adjacent.

Le contrôleur du territoire choisit qui subit les dégâts.

La flotte Vailin soumet les villes ennemies en les affamant et en étouffant le commerce.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 22/110

CHARGEZ !

À jouer durant votre phase de Pioche.

Jusqu'à la fin de votre tour, tous vos Fantassins peuvent se déplacer de 2 territoires.

Inspirés par leur cause, les guerriers de Vailin s'enfoncent profondément en territoire ennemi.

© 2011 Wizards of the Coast LLC 23/110

EQUIPAGE COMBATTANT

À jouer durant votre phase de Pioche.

Ajoutez 1 de vos Fantassin à chacun vos Navires de Guerre capable de les transporter.

Un équipage bien formé peut changer le cours de la bataille.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

24/110

FLECHES DU DRAGON FLEAU

À jouer au début d'une bataille.

Tous les Dragons ennemis engagés dans la bataille subissent chacun 1 dégât.

Les flèches enchantées artisanales des archers elfes qui cherchent le cœur d'un dragon.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

25/110

CORSAIRES DE LA LAME EMERAUDE

À jouer n'importe quand.

Choisissez un royaume ennemi possédant un territoire adjacent à une zone maritime contenant l'un de vos Navires de Guerre. Volez 2 Or dans la trésorerie de ce royaume.

Les gaillards de la Baronnie de la Lame Émeraude sont les meilleurs du monde.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

26/110

VENTS FAVORABLES

À jouer durant votre phase de Pioche.

Jusqu'à la fin de votre tour vos Navires de Guerre se déplacent de 3 et marquent une touche sur un jet d'attaque de 5+.

Les druides de Vailin ont un étrange pouvoir sur le climat.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

27/110

LE PASSAGE DE FEY

À jouer durant votre phase de Pioche.

Choisissez 1 territoire ami et transférez un nombre quelconque de vos unités de ce territoire vers un autre territoire ami adjacent de votre choix.


Un voyageur pourrait passer dans le Feywild sans jamais remarquer la transition.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

28/110

SOUFFLE DE FEU

À jouer avant de lancer le dé d'attaque d'un de vos Dragons.

Le Dragon lance 4  supplémentaires pour cette attaque.

Le dragon doré éclate dans un brasier de flammes furieuses.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

29/110

FLOTTE DE MISTSHADE

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 2 de vos Navires de Guerre dans 1 zone maritime amie.

L'armada de l'élite Vailin est à craindre pour ses embuscades éclairs.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

30/110

ALLIES NATURELS

À jouer au début d'une bataille terrestre impliquant vos unités.

Ajoutez 1 de vos Monstres dans la bataille.

Une ancienne alliance lie les elfes et les créants de Walking Wood.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

31/110

RECLAMATION DE LA NATURE

À jouer durant votre phase de Pioche.

Vous conquérez immédiatement 1 territoire ennemi vide. Ajoutez 1 de vos Monstres dans ce territoire.

La terre elle-même se bat contre la mort et la destruction.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

32/110

AFFLUX PRIMAIRE

À jouer quand vous ratez au moins un jet d'attaque dans un round de bataille.

Relancez tous vos jets d'attaque ratés durant ce round. Vous devez garder le nouveau résultat. (Si vous jouez cette carte lors de votre phase Initiative, vous relancez aussi n'importe quel autre jet d'attaque raté durant ce round.)

Les forces de la nature guident les attaques des guerriers de Vailin.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

33/110

FLOTTE CORSAIRE

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 1 de vos Navires de Guerre transportant 1 Guerrier dans une zone maritime amie.

En temps de guerre, l'Alliance Vailin s'appuie sur ses flottes marchandes bien armées.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

34/110

RAGE

À jouer au début d'un round de bataille.

Vos Guerriers engagés dans la bataille obtiennent la compétence Initiative jusqu'à la fin de la bataille.

Une fureur terrible inonde le cœur des champions contre le mal.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

35/110

BARBARES GRIFFE-ARGENT

À jouer au début d'une bataille terrestre où vous êtes défenseur.

Ajoutez 1 de vos Guerriers et 1 de vos Fantassins dans la bataille.

Bien que la noble tribu Griffes-Argent préfère éviter les conflits, la guerre est inéluctable.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

36/110

TEMPETE

À jouer durant votre phase de Pioche.

Transférez 1 Navire de Guerre ennemi ou 1 Élémentaire des Tempêtes ennemi de son lieu actuel vers 1 zone maritime adjacente de votre choix.

La zone choisie doit être amie avec l'unité transférée.

Les druides aînés au conseil du seigneur Vailin sont les premiers maîtres du climat.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

37/110

CROISSANCE SOUDAINE

À JOUER IMMEDIATEMENT

Ajoutez 2 de vos Engins de Siège dans 1 territoire ami.

Les machines à ourdir elfes utilisent les arbres vivants comme de puissantes armes de guerre.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

38/110

INVOCATION ELEMENTAIRE DES TEMPETES

À jouer au début d'une bataille impliquant vos unités.

Ajoutez 1 de vos Élémentaires des Tempêtes dans la bataille.

Le ciel s'obscurcit soudainement, et un vortex hurlant serpente sur le sol.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

39/110

ROUTE COMMERCIALE

À jouer durant votre phase de Mouvement.

Choisissez un autre royaume avec un territoire adjacent à une zone maritime contenant un de vos Navires de Guerre. Gagnez 4 Or et le royaume choisi en gagne 2.

Une négociation commerciale réussie enrichit toutes les parties impliquées.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

40/110

SAPHIR DU CRANE NOIR

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Chacun de vos Monstres marque 2 touches sur un jet d'attaque de 10 +.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

81/110

BOTTES DE VITESSE

À jouer au début d'une bataille
OU
à la fin d'un tour de jeu.

PROPRIETE

Vos Guerriers obtiennent la compétence Initiative.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

82/110

ENCENSOIR CONTROLE ELEMENTAIRES DE L'AIR

À jouer au début d'une bataille
OU
à la fin d'un tour de jeu.

PROPRIETE

Vos Élémentaires des Tempêtes obtiennent la compétence Initiative.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

83/110

BOULE DE CRISTAL

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Au début de votre tour, vous pouvez regarder toutes les Tuiles Gardien de Donjon dans 1 Entrée de Donjon de votre choix.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

84/110

CARTES MERVEILLEUSES

À jouer n'importe quand.

POUVOIR

Piochez la carte Evènement du haut de votre pile de pioche.

PROPRIETE

Au début de votre tour, vous pouvez regarder les deux cartes Evènements du haut de votre pioche et en mettre une au dessous de la pile.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

85/110

L'ŒIL DE VECNA

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Une fois au début de votre tour, choisissez 1 espace ennemi adjacent à un espace contenant 1 de vos Sorciers. L'ennemi doit retirer 1 unité de cet espace (sauf un Château).

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

86/110

POUVOIR DE LA FIGURINE FABULEUSE

À jouer au début de votre tour
OU
à la fin d'un tour de jeu.

POUVOIR

Ajoutez 1 de vos Monstres dans un espace ami.

PROPRIETE

Une fois au début de votre tour, vous pouvez transférer 1 de vos Monstres d'un espace ami vers un autre espace ami.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

87/110

POUVOIR DES GANTS DE L'OGRE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Vos Guerriers obtiennent la compétence Folie Furieuse.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

88/110

LA MAIN DE VECNA

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Une fois au début de votre tour, vous pouvez transférer 1 de vos Sorciers d'un espace ami vers un autre espace ami.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

89/110

SAINT VENGEUR

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Une fois par bataille, vous pouvez relancer le jet d'attaque raté d'un de vos Guerriers.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

90/110

CORNE DE DYNAMITAGE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Marquez 1 touche au début de la bataille dans un territoire contenant un Château.

Le contrôleur du territoire choisit qui subit les dégâts.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

91/110

CORNE DE VALHALLA

À jouer au début du tour d'un joueur
OU
à la fin d'un tour de jeu.

POUVOIR

Ajoutez 3 de vos Fantassins dans 1 territoire ami.

PROPRIETE

Une fois au début de votre phase de Renfort, ajoutez 1 de vos Fantassin dans 1 territoire ami.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

92/110

FERS A CHEVAL DE VITESSE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

La capacité de Mouvement de vos Héros passe à 3.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

93/110

ONGUENT DE KEOGHTOM

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Une fois durant chacun de vos tours, vous pouvez annuler 1 touche reçue contre vous.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

94/110

FRAPPE DES TITANS

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Chaque fois qu'un de vos Monstres conquiert un territoire ennemi lors de votre tour, volez 1 Or dans la trésorerie du royaume ennemi.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

95/110

LES PIGMENTS MERVEILLEUX DE NOLZUR

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Une fois au début de votre tour, vous pouvez ajouter 1 de vos Engins de Siège ou 1 de vos Navires de Guerre dans un espace ami.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

96/110

SPHERE DU ROI-DRAGON

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Chacun de vos Dragons marque 2 touches sur un jet d'attaque de 15+.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

97/110

SPHERE DES TEMPETES

À jouer au début d'une bataille
OU
à la fin d'un tour de jeu.

PROPRIETE

Vos Navires de Guerre obtiennent la compétence Initiative.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

98/110

PIERRE PHILOSOPHALE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Les revenus de votre royaume augmentent de 1.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

99/110

BOUCLIER REFLECTEUR

À jouer au début d'une bataille
OU
à la fin d'un tour de jeu.

PROPRIETE

Les Sorciers ennemis impliqués dans une bataille avec vos Guerriers perdent leur compétence Initiative jusqu'à la fin de la bataille.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

100/110

ANNEAU D'INVISIBILITE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Vos Héros peuvent traverser des territoires ennemis sans s'arrêter.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

101/110

ANNEAU DE SORCELLERIE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Une fois par bataille, vous pouvez relancer le jet d'attaque raté d'un de vos Sorcier.

1 POINT DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

102/110

ROBE DE L'ARCHIMAGE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Chacun de vos Sorciers marque 2 touches sur un jet d'attaque de 10 +.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

103/110

BAGUETTE DE RESURRECTION

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Une fois durant votre tour, si l'un de vos Héros est détruit, vous pouvez dépenser 1 Or pour le replacer dans un espace ami.

1 POINT DE VICTOIRE


© 2011 Wizards of the Coast LLC

104/110

BATON DU MAGE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Si l'un de vos Sorcier est détruit dans une bataille, ce Sorcier lance immédiatement un  d'attaque.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

105/110

CERCLES DE TELEPORTATION

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Durant votre phase de Mouvement, vous pouvez transférer chacune de vos unités se trouvant dans un de vos territoires contenant un Château vers un autre territoire contenant un de vos Châteaux. Cela compte comme un mouvement de 1.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

106/110

TRIPLE-COURONNE

À jouer n'importe quand.

3 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

107/110

RESERVE A TRESOR

À jouer n'importe quand.

POUVOIR

Ajoutez 3 Or à votre trésorerie.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

108/110



EPEE VORPALE

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Chacun de vos Guerriers marque 2 touches sur un jet d'attaque de 10+.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

109/110



BOTTES AILEES

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Vos Héros deviennent des unités volantes.

(Ils peuvent terminer leur mouvement et faire retraite vers les zones maritimes amies, se déplacer pendant le Repositionnement.)

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

110/110



SABRE DE KAS

À jouer n'importe quand.

PROPRIETE

Au début d'une bataille, vous pouvez retirer 1 de vos Guerriers de cette bataille. Si vous le faites, retirez 1 Sorcier ennemi de la bataille.

2 POINTS DE VICTOIRE

© 2011 Wizards of the Coast LLC

Carte Promo

