



PRIORITÉS CONFUSES

"Je le tiens! Attendez... quoi?"

Intervitez deux objectifs qui sont actuellement tenus.



CONFUSION

Faire hésiter l'ennemi est toujours profitable.

Choisissez deux combattants mutuellement adjacents et permutez leurs places respectives.



MOQUERIE CRUELLE

*"Tu ne reconnais pas ton ami?
C'est sa peau que je porte sur mon dos."*

- Ghartok Flayskull

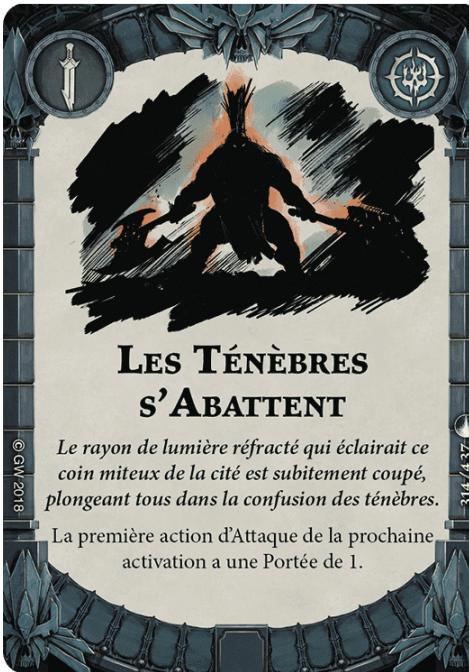
Choisissez un combattant ennemi et jetez un dé d'attaque. Si vous obtenez \blacktriangleright ou \blacktriangleleft il n'est plus Exalté, et ne peut plus l'être pour le restant de la partie.



CURIEUSE INVERSION

Nul guerrier n'est au-delà de la défaite, car sa plus grande force peut vite devenir sa plus grande faiblesse.

Pour la première action d'Attaque de la prochaine activation, les caractéristiques \blacktriangleright deviennent \times et vice versa, et les caractéristiques \blacktriangleleft deviennent \blacktriangleleft et vice versa.



LES TÉNÈBRES S'ABATTENT

Le rayon de lumière réfracté qui éclairait ce coin miteux de la cité est subitement coupé, plongeant tous dans la confusion des ténèbres.

La première action d'Attaque de la prochaine activation a une Portée de 1.



VOL EN PLEIN JOUR

"Il était là il y a quelques instants à peine!"

Jetez un dé d'attaque. Si vous obtenez \blacktriangleright ou \blacktriangleleft prenez un des points de gloire non dépensé de votre adversaire.



AGONIE

Ce combattant continue de frapper alors même qu'il se vide de son sang.

Réaction: Jouez cette carte si une action d'Attaque ou un subterfuge doit mettre un combattant ami hors de combat.

Choisissez un combattant ennemi adjacent à la cible. Il subit 1 dégât.



PARI DÉSÉSPÉRÉ

Parfois, il ne reste plus qu'à jeter les osselets et espérer avoir de la chance.

Lorsque vous résolvez la première action d'Attaque de la prochaine activation, vous et votre adversaire tirez au dé. Le gagnant choisit si l'action d'Attaque réussit ou échoue.



DISTRACTION

Les batailles sont gagnées en plongeant l'ennemi dans la confusion.

Choisissez un combattant ennemi et poussez-le d'un hexagone.



DOUBLE FRAPPE

Plusieurs mains se débarrassent plus vite de l'ennemi.

Un seul combattant en soutien d'une action d'Attaque à la prochaine activation est considéré comme deux combattants en soutien.



DUEL DE RUSE

“C'est un malin, ce misérable. Mais ça ne m'empêchera pas de l'étriper.”
- Magore Redhand

Réaction: Jouez ceci lorsqu'un adversaire joue un subterfuge. Tirez deux cartes de pouvoir.



SECOUSSÉ SISMIQUE

La terre tremble et s'ouvre sous les combattants, comme si la cité de Shadspire elle-même était avide de leur trésors.

Poussez tous les combattants d'une case. Vous devez tous les pousser dans la même direction. Ceux qui ne peuvent pas être poussés de cette manière ne sont pas poussés.



BOUCLIER ÉPHÉMÈRE

Un coup qui aurait dû abattre ce combattant est repoussé par une force invisible.

Le premier combattant ami à être ciblé par une action d'Attaque lors de la prochaine activation a +1 en Défense.



PAS VACILLANT

La réalité se dérobe, et ce combattant émerge à nouveau à l'autre bout du champ de bataille.
Jetez huit dés. Choisissez un combattant ami et poussez-le d'un nombre de cases pouvant aller jusqu'au nombre de ☀ obtenus.



OPPOSITION

Même les plans les mieux conçus peuvent être perturbés par un ennemi déterminé.

Réaction: Jouez ceci quand un adversaire joue un subterfuge. Jetez un dé de Défense. Si le résultat est ♦ ou ☀ ce subterfuge n'a aucun effet.



TENEZ BON

“Tenez la ligne!”

Les combattants amis qui tiennent un objectif ont +1 en Défense durant la prochaine activation.



FIGÉ DANS LE TEMPS

À Shadspire, le temps s'écoule différemment pour chacun de ses habitants.

Choisissez un combattant ennemi et jetez un dé. Si vous obtenez ♦ ou ☀ ce combattant ne peut effectuer aucune action ni subir de dégâts à cette phase.



NOURRI PAR LA FUREUR

Enragé de voir l'ennemi échapper à son attaque, ce guerrier revient à la charge pour porter un coup mortel.

Vous pouvez relancer tout dé d'attaque pour la première action d'Attaque de la prochaine activation.



SAISIE

"Tu n'iras nulle part."

Réaction: Jouez ceci après qu'un combattant ennemi adjacent a effectué une action d'Attaque qui a repoussé un combattant ami. Poussez l'attaquant sur la case d'où a été repoussé le combattant ami.



CHOC FOUDROYANT

Un éclair frappe le champ de bataille, envoyant voler les corps dans toutes les directions.

Choisissez une case du champ de bataille, puis poussez tous les combattants d'une case (dans l'ordre de votre choix). Cette poussée doit les éloigner de la case choisie. S'il n'y a pas de case où poussez un combattant, ne le poussez pas.



POTION DE SOIN

Une gorgée de ce liquide miroitant et les blessures commencent à se refermer.

Choisissez un combattant ami et jetez un dé de défense. Si vous obtenez un ou un , retirez-lui jusqu'à deux pions de blessure. Dans le cas contraire, retirez-lui un seul pion de blessure.



VOIES CACHÉES

Impossibles et interminables sont les chemins fluctuants de Shadspire.

Choisissez un combattant ami qui n'a pas effectué d'action de Mouvement à cette phase et se trouve sur une case en bordure. Placez-le sur n'importe quelle autre case en bordure.

Il est considéré comme ayant effectué une action de Mouvement.



COMBATTANT MIRAGE

En un instant, l'image du combattant se fragmente en un millier d'éclats, pour se reconstituer à quelques pas de là.

Choisissez un de vos combattants sur le champ de bataille. Placez-le sur une case de départ de votre territoire.



IMPROVISATION

Ça ne marche pas. Essayons autre chose.

Défaussez toutes les cartes de pouvoir de votre main et tirez trois cartes de pouvoir.



L'EXALTATION FRAPPE

L'Exaltation peut frapper au plus improbable moment.

Choisissez un combattant ami. Il devient Exalté.



MURS INVISIBLES

À Shadspire, faire confiance à sa seule vue est une grave erreur.

La caractéristique de Mouvement de tous les combattants est réduite à 1 jusqu'à la prochaine activation.



DERNIÈRE CHANCE

Une vie longue est une vie chanceuse.

Réaction: Jouez ceci si une action d'Attaque doit mettre un combattant ennemi hors de combat. Jetez un dé de défense. Si le résultat ne doit normalement pas être une réussite pour ce combattant, ignorez le dégât de cette action d'attaque sur ce combattant.



HÉRITAGE

La mémoire des guerriers tombés pousse les vivants à accomplir les plus hauts faits.

Réaction: Jouez ceci après qu'une action d'Attaque ou un subterfuge a mis un combattant ami hors de combat. Choisissez une de ses améliorations universelle et donnez-la à un combattant ami adjacent.



FRAPPE LÉTALE

Un seul coup bien placé blessera plus sûrement qu'une pluie d'attaques rapides.

Si la première action d'Attaque lors de la prochaine activation est une touche critique, doublez sa caractéristique de Dégâts pour cette action d'Attaque.



PIUSSANT REVERS

Dans un accès de vigueur, ce combattant taille à travers de multiples adversaires.

Votre première action d'Attaque avec une caractéristique de Portée de 1 à la prochaine activation cible tous les combattants ennemis adjacents. Effectuez un jet pour chacun.



ESPRITS MALICIEUX

Une mystérieuse force spectrale ondule dans l'air, ne laissant que chaos et confusion dans son sillage.

À tour de rôle avec votre ou vos adversaire(s), en commençant par vous et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, déplacez chaque objectif d'une case. Les objectifs ne peuvent pas être déplacés dans une case qui en contient déjà un.



DÉSORIENTATION

La traitrise peut parfois l'emporter lorsque la force seule en est incapable.

Réaction: Jouez ceci lorsqu'un combattant ami est choisi par un subterfuge. Choisissez un autre combattant ami éligible pour ce subterfuge. Ce combattant est choisi à la place.



FOLIE PASSAGÈRE

La raison peut céder sans prévenir dans la Cité Miroir, souvent avec des résultats violents.

Choisissez un combattant ennemi et jetez un dé d'attaque. Si vous obtenez ou effectuez une action d'Attaque avec lui comme s'il était un combattant ami. Les combattants ne fournissent pas de soutien pour cette action d'Attaque (ni en attaque ni en défense).



À MON TOUR

"C'est tout, misérable ? Laisse-moi te montrer comment on s'y prend." - Obrynn le Hardi

Réaction: Jouez ceci après une action d'Attaque ou un subterfuge qui inflige des dégâts à un combattant ami. Poussez-le de jusqu'à une case et effectuez une action d'Attaque avec lui.



MANQUE DE TEMPS

Le temps conduit à de nombreuses voies. Certaines sont des impasses.

Plus aucune carte de pouvoir ne peut être jouée jusqu'à la fin de la prochaine activation.



DEBOUT

"Relève-toi et poursuis le combat. Nous avons des mécréants à tuer." - Severin Steelheart

Réaction: Jouez ceci lors d'une action d'Attaque ou d'un subterfuge qui aurait mis hors de combat un combattant ami alors qu'un combattant ami est adjacent à lui. Jetez un dé de défense. Si vous obtenez ou le combattant ne subit pas de dégât et n'est pas mis hors de combat.



PARADE

Le son de l'acier contre l'acier emplit l'air tandis que les lames s'entrechoquent plus vite que l'œil ne peut les suivre.

La première fois qu'un de vos combattants est ciblé à la prochaine activation, jetez un dé de défense bonus. Lorsque vous comptez vos réussites, ignorez un des dés de défense.



ESPRIT VIF

“Étudiez les mouvements de votre adversaire. À la moindre erreur, frappez sans hésiter.”

Réaction: Jouez ceci après une action de Mouvement d'un combattant ennemi. Effectuez une action de Mouvement avec un combattant ami qui n'a pas encore accompli d'action de Mouvement à cette phase.



PRÊT POUR L'ACTION

Le guerrier préparé l'emportera toujours.

Réaction: Jouez ceci après avoir amélioré un combattant lors d'une phase d'action. Il peut effectuer une action de Mouvement ou d'Attaque.



REBOND

Ce coup ricoche sans heurt sur sa cible, et l'arme revient vers son propriétaire avec une force redoutable.

Réaction: Jouez ceci si une action d'Attaque ennemie est sur le point de réussir. Jetez un dé de défense. Sur **C** ou **S** l'attaquant subit les dégâts au lieu de la cible, et aucun des deux combattants n'est repoussé.



BLESSURE RÉFLÉCHIE

Il arrive, on ne sait comment, que la blessure d'un guerrier s'ouvre sur la chair d'un autre.

Choisissez un combattant ami avec au moins un pion de blessure, et un combattant ennemi adjacent. Le combattant ennemi subit 1 dégât.



STRATÉGIE RÉVISÉE

*“Le commandant qui perçoit les flux de la bataille et adapte sa stratégie en fonction est celui qui l'emporte.”
- Lord-Celestant Mykos Argellon*

Défaussez n'importe quel nombre de cartes d'objectif et tirez ce même nombre de cartes d'objectif.



PION SACRIFIABLE

“Il faut savoir faire des sacrifices pour remporter la victoire.”

- Enseignements des Champions de Shadesspire

Choisissez un combattant ami. S'il est mis hors de combat à la prochaine activation, vous gagnez 1 point de gloire.



DÉPOUILLEZ

*“Oui-oui, fouillez les corps. Prenez ce qui brille.”
- Krrk le Quasi-fiable*

Réaction: Jouez ceci après que l'action d'Attaque d'un combattant ami a mis hors de combat un combattant ennemi doté d'une amélioration. Gagnez un point de gloire supplémentaire.



SECOND SOUFFLE

“Les morts ne se reposent pas. Pourquoi le devrions-nous ?” - Fjul-Grimnir

Choisissez un combattant ami qui a effectué une action de Charge à cette phase. Lors de la prochaine activation, il peut être activé comme s'il avait effectué un Mouvement au lieu d'une Charge.





FAUX PAS

Au combat, une seule erreur peut faire la différence entre la vie et la mort.

Réaction: Jouez ceci après que l'action d'Attaque d'un combattant ami a repoussé un combattant ennemi. Il est repoussé d'une case supplémentaire dans la même direction.



VITALITÉ CORROMPUE

Laisser votre chair vibrer sous la puissance de la corruption.

Retirez un pion de blessure de chaque combattant qui a au moins un pion de blessure.



PRIX IRRÉSISTIBLE

"Je veux l'avoir ! Il est à moi!"

Le premier combattant ami qui effectue une action de Mouvement à la prochaine activation peut se déplacer de jusqu'à deux cases de plus s'il termine son mouvement sur un objectif.



TRAVAIL D'ÉQUIPE

Le loup solitaire est dangereux, mais c'est la meute qui inflige la mort.

Réaction: Jouez cette carte lors de l'action d'Attaque d'un combattant ami, avant de jeter le moindre dé. Poussez un autre combattant ami d'une case.



PIÈGE TEMPOREL

Le temps ne s'écoule pas comme il le devrait dans la Cité Miroir. Les souvenirs deviennent des actions, puis de vagues visions du futur.

Choisissez un combattant. Il peut effectuer une action. Sautez votre prochaine activation (vous ne pouvez pas jouer cette carte après votre quatrième activation).



PIÈGE

Un combattant rusé surveille toujours son environnement immédiat, afin de l'utiliser à son avantage.

Réaction: Jouez ceci si une action d'Attaque d'un combattant ami repousse un ennemi. Ce combattant ennemi subit 1 dégât.

CRÍ TRIOMPHANT

"Rien n'est aussi doux que la victoire."
- Obrynn le Hardi

Réaction: Jouez ceci après que l'action d'Attaque d'un combattant ami a mis hors de combat un combattant ennemi. Vous pouvez pousser d'une case chaque combattant ennemi adjacent au combattant ami.

FIEZ-VOUS À LA CHANCE

La prévoyance ne remplace pas la bonne fortune.

Défaussez n'importe quel nombre de cartes de pouvoir et tirez jusqu'à ce nombre de cartes de pouvoir de votre pile.

TOURNEZ LE COUTEAU

"Planter-enfoncez la lame, tournez-retournez-la. Regardez-les pisser le sang."
- Krrk le Quasi-fiable

Réaction: Jouez ceci lors d'une action d'Attaque d'un combattant ami qui a une Portée de 1 et qui va réussir. Elle a +1 en Dégâts pour cette action d'Attaque.



DÉFENSE AGRESSIVE

"Approche, mon mignon..." - la Reine des Ronces

Réaction: Jouez ceci au cours d'une action d'Attaque qui vise un combattant ami, avant de jeter les dés. Vous ne pouvez pas effectuer de jet de défense, mais la cible de l'action d'Attaque ne peut pas être repoussée. Après l'action d'Attaque, si le combattant ami survit, effectuez immédiatement une Action d'Attaque avec ce combattant contre son agresseur.



RÉVOCATION

"Une rancune injustifiée sera sujette à une révocation immédiate."

- Amendement 36 du Code Kharadron
Choisissez un subterfuge persistant.
Il est défaussé.



PAS DE CÔTÉ

"Un pas rapide peut mettre un combattant en position de porter le coup fatal."

Choisissez un combattant ami et poussez-le d'une case.



MUR HÉRISSÉ DE POINTES

"Les murs ont des oreilles, et parfois des pointes."

Réaction: Jouez ceci au cours de l'action d'Attaque d'un combattant ami qui cible un combattant qui est piégé et sur une case de bord et/ou adjacente à une case bloquée.

Le combattant ennemi subit 1 dégât.



PARANOÏA SOUDAINÉ

"C'est moi que vous traitez de paranoïaque quand j'ai le dos tourné?" - Skritch Spiteclaw

Les combattants ennemis ne peuvent pas fournir de soutien au cours de la première action d'Attaque de la prochaine activation.



ÉNERGIES INCONTRÔLÉES

Certains sites riches en ombreverre peuvent aspirer la force vitale de ceux piégés dans la Cité Miroir.

Choisissez une case fatale. Jetez un dé d'attaque pour chaque combattant sur ou adjacent à celle-ci. Sur \blacktriangle ou \star le combattant pour lequel le jet est effectué subit 1 dégât.



VERTIGE

Il est possible (mais ardu) de ne pas être désorienté suite à un élan incontrôlé.

Réaction: Jouez ceci au cours d'une action ou d'une manœuvre qui utilise le pion de déviation, après l'avoir placé mais avant de jeter les dés. Choisissez l'orientation du pion de déviation.



TROPHÉE CONVOITÉ

"Pourquoi était-il surpris que ma hache trouve son cou? Je lui avais pourtant dit que son crâne me revenait." - Garrek Gorebeard

Réaction: Jouez ceci lorsque votre leader met un leader ennemi hors de combat.
Gagnez un point de gloire.



FARDEAU DU COMMANDEMENT

Dans la Cité Miroir, l'écrasante responsabilité du commandement devient rapidement un fardeau insupportable.

Choisissez un leader ennemi. Sa caractéristique de Mouvement (avant d'autres modificateurs) est de 1 pour la prochaine activation.



COMMANDANT PRUDENT

“La bravoure est admirable. Les actions inconsidérées sont condamnables.”

- Severin Steelheart

Mettez votre leader en Garde.



ALLONGE SOUVERAINE

Une fente périlleuse peut prendre un guerrier ennemi complètement au dépourvu.

La première action d'Attaque de votre leader avec une Portée de 1 qui ne cible qu'un seul combattant à la prochaine activation a une Portée de 2.



FRAPPE SOUVERAINE

Mener par l'exemple.

Vous pouvez relancer un dé d'attaque lors de la première action d'Attaque de votre leader à la prochaine activation.



DOUTE INCAPACITANT

Une fois que le doute a été semé chez l'ennemi, votre victoire finale est assurée.

Choisissez un leader ennemi.

La caractéristique de Dés (avant d'autres modificateurs) de sa première action d'Attaque à la prochaine activation est de 1.



ULTIME DEVOIR

Pas même une mort imminente ne peut empêcher ce guerrier d'accomplir son devoir.

Réaction: Jouez ceci lors d'une action d'Attaque qui va mettre votre leader hors de combat, avant de le retirer du champ de bataille. Jetez un dé d'attaque. Sur \blacktriangle ou \star , faites une action d'Attaque avec lui avant de le retirer du champ de bataille.



GRANDE RUSE

“Voyez-voyez, ces humains se jettent droit dans mon piège.” - Skritch Spiteclaw

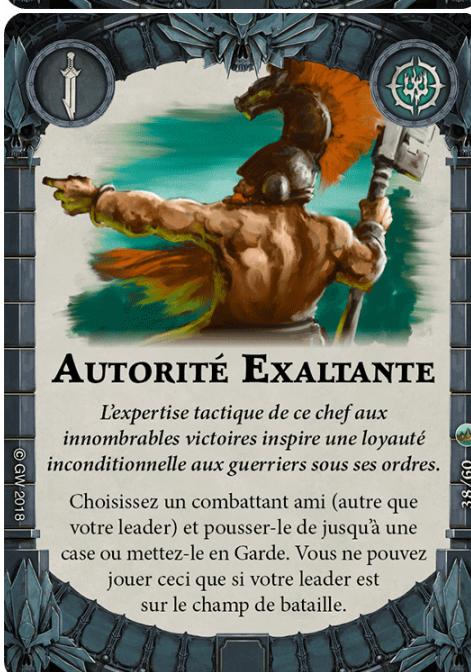
Réaction: Jouez ceci après avoir joué une carte de pouvoir à l'étape Pouvoir. Vous pouvez immédiatement jouer une autre carte de pouvoir. Vous ne pouvez jouer ceci que si votre leader est sur le champ de bataille.



RÉSERVES INSOUPÇONNABLES

Il faut plus qu'une blessure grave pour vaincre ce guerrier.

Retirer un pion de blessure de la carte de combattant de votre leader.



AUTORITÉ EXALTANTE

L'expertise tactique de ce chef aux innombrables victoires inspire une loyauté inconditionnelle aux guerriers sous ses ordres.

Choisissez un combattant ami (autre que votre leader) et pousser-le de jusqu'à une case ou mettez-le en Garde. Vous ne pouvez jouer ceci que si votre leader est sur le champ de bataille.



ATTENTION !

Rares sont les chefs dont les guerriers iraient jusqu'à risquer leur vie pour les protéger.

Réaction: Jouez ceci lorsqu'une action d'Attaque va infliger des dégâts à votre leader. Jetez un dé de défense. Sur un jet de \blacktriangle , \bullet ou \star , choisissez un combattant ami adjacent à lui. Ce combattant subit les dégâts à la place, puis 1 dégât supplémentaire, et aucun combattant n'est repoussé.



PAS DE REPLI

"Tenez bon, fils de Vostarg, et ne leur cédez pas un pouce de terrain." - Fjul-Grimnir

Réaction: Jouez ceci lors d'une action d'Attaque qui cible votre leader, après que les dés ont été jetés. Votre leader ne peut pas être repoussé par cette action d'Attaque.



PRÉMONITION

Une forme de prescience ou de discernement inexplicable a gardé ce guerrier en vie au fil d'innombrables batailles.

À la prochaine activation, vous pouvez relancer un dé de défense ou plus lorsque votre leader est la cible d'une action d'Attaque.



AVANCE RAPIDE

"Vitesse et détermination, telle est la clé pour déstabiliser l'ennemi." - Sanson Farstrider

Choisissez jusqu'à deux combattants amis (autres que votre leader) et poussez-les chacun d'une case. Vous ne pouvez jouer ceci que si votre leader est sur le champ de bataille.



MANŒUVRE RAPIDE

En parfaite synchronisation, ce guerrier et son commandant se repositionnent rapidement.

Choisissez votre leader et un combattant ami adjacent. Échangez leurs places.



ORDRE TYRANNIQUE

La peur est une puissante source de motivation.

Choisissez un combattant ami (autre que votre leader) qui a un pion de Mouvement. Retirez ce pion : ce combattant n'est pas considéré comme ayant fait un mouvement au regard de ses actions subséquentes. Vous ne pouvez jouer ceci que si votre leader est sur le champ de bataille.