



RULE BOOK

BIENVENUE DANS LES SOMBRES RUELLES DU LONDRES VICTORIEN, UN ENDROIT OÙ LE MAL S'EST ÉLEVÉ DES PROFONDEURS ET OÙ LE DESTIN DES MORTELS REPOSE ENTRE LES MAINS DES BRUTES ET DES DÉMONS.

PRÉSENTATION

Dans Terrors of London, les joueurs endossent le rôle de puissants personnages appelés les overlords. Chaque overlord représente une des quatre factions: les Morts-vivants, les Bêtes, les Mortels et les Esprits. Chaque joueur reçoit une pioche de cartes qui matérialise son pouvoir au début de la partie. Lors de chaque tour, les joueurs achètent de nouvelles cartes pour améliorer leur pioche, tout en combattant les autres overlords.

Contributions et remerciements :

Auteur : Brad Pye

Illustrations & design graphique Design : Ryan Pye

Aide pour le design graphique : Chris Byer,

Kevin Haemmerle, Heath Geddes

Responsable du développement : Chris Hamm

Développeurs : Travis R. Chance, Heath Geddes

Mise en page des règles et relecture : Van Willis

Traduction française et relecture : Raphaël Biolluz

Production & logistique : AJ Lambeth, Zongxiu

Yao-Charpentier, Arnaud Charpentier

Gestion du projet : Kira Anne Peavley

Remerciements particuliers à Katelyn Pye et Brandon Pye.

MATÉRIEL



108 CARTES



2 MARQUEURS SANTÉ



10 JETONS UNIR



10 JETONS HANTER



4 OVERLORDS



2 CARTES AIDE DE JEU

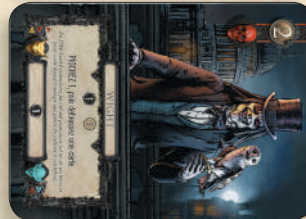
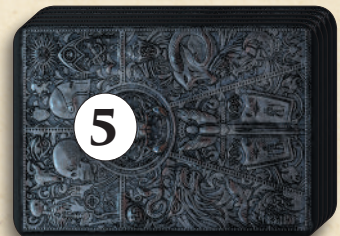


MISE EN PLACE

1. Sortir tous les éléments de jeu de la boîte (cartes, jetons, Overlords et marqueurs Santé). Choisir le premier joueur : utilisez la méthode qui vous convient pour choisir un premier joueur.
2. Choisir une faction : en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une faction (Morts-vivants, Bêtes, Mortels ou Esprits), il prend tous les Overlords de cette faction et choisit celui qu'il va jouer.
3. Initialiser sa Santé : chaque joueur prend un marqueur Santé et le place sur la Santé maximale de sa carte Overlord.
4. Prendre ses cartes Influence : en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit 2 des 4 cartes Influence de son Overlord.
NOTE: il est vivement recommandé d'utiliser les cartes Influence avec l'icône  pour votre première partie.
5. Créer sa pioche de départ : chaque joueur prend 5 Adorateurs et 3 Fanatiques. Les joueurs ajoutent ces cartes aux 2 cartes Influence choisies précédemment, ce qui représente un total de 10 cartes de départ. Puis, chacun mélange ces 10 cartes face cachée pour créer sa Pioche de départ. Remettez dans la boîte les cartes Adorateur, Fanatique et Influence et les cartes Overlord non utilisés.
6. Disposer sa Zone de jeu : chaque joueur crée sa zone de jeu devant lui, en suivant le diagramme ci-contre.
7. Créer le Marché : mélanger et placer face cachée les 8 cartes Acolyte à côté du Marché au milieu de la table à portée de chaque joueur. Rassembler et mélanger les cartes restantes pour former la pioche du Marché et la placer face cachée à côté des cartes Acolyte.
8. Créer la Rue : piocher les 5 cartes du dessus du Marché et les disposer face visible dans le prolongement du Marché, comme indiqué sur le diagramme de la page suivante. Ces 5 cartes sont appelées la Rue.
9. Piocher sa main : chaque joueur pioche sa main de départ : le premier joueur pioche 4 cartes et son adversaire pioche 5 cartes.

Vous êtes maintenant prêts à jouer. En commençant par le premier joueur, les joueurs deviennent joueur actif à tour de rôle jusqu'à ce que l'Overlord d'un joueur se retrouve avec zéro Santé, la partie prend alors fin.

MARCHÉ



RUE

6



ZONE DE JEU



ACOLYTES

REMPORTER LA PARTIE

Vous remportez la partie si vous réduisez à zéro la Santé de l'Overlord adverse.

RÈGLE D'OR

Le texte d'une carte prévaut, même s'il contredit les règles de ce livret.

TOUR DE JEU

Lors de son tour, le joueur actif résout les 3 phases suivantes ::

1. Phase d'action : jouer des cartes, former des hordes, activer des reliques, utiliser les capacité de son Overlord, acheter des cartes et infliger des dégâts à l'Overlord adverse.
2. Phase de Nettoyage : défausser les cartes jouées lors de la phase d'Action.
3. Phase de pioche : piocher une nouvelle main de 5 cartes, puis le tour prend fin, l'adversaire devient joueur actif.

PHASE D'ACTION

Voici les actions que vous pouvez réaliser lors de votre phase d'Action :

Action Jouer une carte (Jouer une carte de votre main)

Action Acheter (Acheter une carte)

Action Attaquer (Infliger des blessures à un adversaire)

Action Horde (Former ou agrandir une horde)

Action Relique (Activer une Relique)

Action Overlord (Activer une capacité de votre Overlord)

Action Hanter (Activer l'effet d'un Monstre qui était déjà en jeu au début de votre tour)

Action Passer (mettre fin à votre tour)

Durant la phase d'Action, le joueur actif peut effectuer n'importe quelle action indiquée ci-dessus, dans l'ordre de son choix et autant de fois qu'il le souhaite. La seule exception est l'action Passer qui met fin au tour du joueur actif.

ACTION JOUEUR UNE CARTE

L'action Jouer une carte permet au joueur actif d'ajouter une carte de sa main à sa zone de jeu.

Il existe trois types de cartes qu'un joueur peut jouer depuis sa main : Influence, Monstre et Relique. Il n'y a pas de coût à payer pour jouer des cartes de sa main en utilisant cette action et elles sont ajoutées face visible dans la zone de jeu du joueur actif.

Comment activer une capacité de carte : chaque fois que vous jouez une carte de votre main, vous activez les capacités indiquées sur cette carte.

Capacités Ressource : dans Terrors of London, il y a trois principaux types de ressources :

Pièce ●, Pouvoir ● et Régénération ●. Quand une capacité présentant un de ces symboles est activée, le joueur gagne cette ressource. Ces icônes comportent un chiffre indiquant la quantité de ressource gagnée. Par exemple, une carte indiquant ② signifie que vous gagnez 2 Pièces.

À chaque tour, les ressources que vous gagnez sont stockées dans une Réserve et peuvent être dépensées n'importe quand durant votre tour. À la fin de votre tour, ces ressources sont perdues.

Capacité Mot-clé : ce type de capacité est représenté par un mot en majuscules. Une capacité Mot-clé est activée dès que le monstre est joué. Voir la section Mots-clés pour de plus amples informations.

Capacité Unique : ce type de capacité s'active après que toutes les capacités Ressource et Mot-clé ont été activées et intégralement résolues. Le texte de la capacité indique comment la résoudre.

Capacité Déclenchée : ce type de capacité n'est pas activé immédiatement et ne procure son bénéfice que lorsque les conditions indiquées sont remplies. Il existe une grande variété de capacités Déclenchées, mais elles suivent toutes la même structure : premièrement, le texte indique quel bénéfice vous allez obtenir, puis combien de fois la capacité peut être activée pour recevoir ce bénéfice, et enfin quelles sont les conditions requises pour déclencher son activation.

NOTE : avant d'activer une capacité Déclenchée, résoudre intégralement l'effet qui la déclenche. Si un effet déclenche plus d'une capacité, le joueur choisit dans quel ordre il résout les capacités qu'il déclenche de cette manière.



ACTION JOUEUR UNE CARTE (SUITE)

Jouer des cartes Influence : les cartes Influence sont uniques et spécifiques pour chaque Overlord. Elles comportent des capacités Ressource ou Mot-clé qui ne sont activées que lorsque le joueur possède un monstre de la faction de son Overlord dans sa zone de jeu. Si un joueur ne possède aucun monstre de la faction de son Overlord dans sa zone de jeu quand une carte Influence est jouée, cette capacité ne peut pas être activée.

NOTE : si un monstre de la faction appropriée est joué plus tard dans le tour, la capacité n'est pas activée.

Jouer des Reliques : une Relique jouée depuis votre main est placée sur la droite de votre Overlord. Contrairement aux cartes Monstre et Influence, les capacités d'une relique ne sont pas activées quand elle est jouée, elles le sont lors de l'action Relique.

NOTE : vous ne pouvez posséder que 3 reliques dans votre Zone de Reliques au même moment. Si vous possédez déjà 3 reliques dans votre Zone de Reliques, et que vous souhaitez en jouer une nouvelle, vous devez en retirer une du jeu définitivement avant d'ajouter la nouvelle à votre Zone de Reliques.

ACTION ACHETER

L'action Acheter vous permet de dépenser vos Pièces pour acheter une carte de la Rue. Après que vous avez acheté une carte, remplacez-la immédiatement par la carte du dessus du Marché face visible. Il doit y avoir 5 cartes dans la Rue, à tout moment. Il existe trois types de carte qui peuvent être achetées : Acolyte, Monstre et Relique.

Acheter un monstre : payez le coût d'un monstre avec les Pièces disponibles dans votre Réserve. Une fois acheté, placez le monstre face visible dans votre défausse.

NOTE : vous pouvez placer des cartes avec la capacité REVENDIQUER face cachée sur votre pioche plutôt que dans votre défausse.





Acheter un Acolyte : Au début de la partie, il y a 8 cartes Acolyte dans une pile face cachée à côté du Marché. Vous pouvez acheter un acolyte pour 2 Pièces avec l'action Acheter et tant qu'il reste au moins 1 carte Acolyte disponible. Comme tout autre monstre, un acolyte est placé face visible dans votre défausse.

Acheter une relique : payez le coût d'une relique avec les Pièces disponibles dans votre Réserve. Une fois achetée, placez cette relique dans votre Zone de Reliques, elle peut immédiatement être utilisée avec l'action Relique.

ACTION ATTAQUER

L' action Attaquer vous permet de dépenser le  de votre Réserve pour infliger des dégâts à l'Overlord adverse. Pour chaque point de Pouvoir que vous dépensez depuis votre Réserve, vous infligez 1 point de dégât à l'Overlord adverse. Un Overlord perd 1 Santé pour chaque point de dégât qui lui est infligé.

Armure  : certaines cartes fournissent de l'Armure  au joueur. Les cartes qui fournissent de l'Armure le font automatiquement : réduisez le total de dégâts infligés à votre Overlord lors d'un même tour d'autant que la somme d'Armure que vous possédez. L'Armure ne réduit pas la perte de Santé provoquée par des effets tels que MAUDIRE ou lorsque vous dépensez de la Santé pour payer le coût d'une capacité.



A diagram illustrating the addition of two ones to equal two. It features two circular fractal-like patterns, each containing the number '1', followed by a plus sign and an equals sign. To the right of the equals sign is a light blue triangle containing a similar fractal-like pattern with the number '2'. Two light blue lines point from the top of the page to the two '1' patterns.

Dans cet exemple, la Goule ajoute ❶ et le Chasseur de reliques ajoute ❶ pour un total de ❷ qui sont dépensés pour infliger 2 points de dégâts à Fenris.



ACTION HORDE

Dans Terrors of London, vous pouvez grouper des monstres pour former de puissantes hordes afin d'activer leurs capacités Horde. Cette action vous permet de former une nouvelle horde ou d'en agrandir une existante. Une fois qu'un monstre fait partie d'une horde, il ne peut être changé de horde lors de la même phase d'Action. Vous ne pouvez effectuer d'action Horde que si vous possédez un monstre avec les indicateurs Horde compatibles dans votre zone de jeu.



COMPATIBLE



INCOMPATIBLE

Former une nouvelle Horde : pour former une horde, vous devez posséder, dans votre zone de jeu, deux monstres qui disposent d'indicateurs Horde compatibles. Un indicateur Horde est constitué d'une icône de faction et de flèches colorées. La compatibilité de Horde peut être déterminée de deux façons :

1. L'indicateur Horde au bas de la carte correspond à la faction du monstre avec lequel il forme la Horde,
2. Les flèches au bas de chacune des cartes Monstre sont de la même couleur sur leur côté adjacent.

Ces deux conditions seront toujours toutes les deux vraies ou toutes les deux fausses. Si vous remplissez ces conditions, vous formez une horde. Vous pouvez maintenant activer une des capacités Horde indiquée sur une de ces deux cartes (celles dans le cadre au bas de toute carte Monstre).



Dans cet exemple, chaque capacité Horde procure 1 Pouvoir. Le joueur choisit d'activer la capacité Horde du Squelettique pour ajouter 1 à sa Réserve.

Agrandir une Horde : des capacités Horde additionnelles peuvent être déclenchées en agrandissant une horde. Pour agrandir une horde, ajoutez un monstre à une horde existante sur un des côtés non appariés de la horde pour lequel l'indicateur Horde du monstre ajouté est compatible avec le monstre adjacent. Après avoir agrandi la horde, vous pouvez activer une des capacités Horde de n'importe quel Monstre de cette horde qui n' pas encore été utilisée.



NOTE : un joueur ne peut pas activer la même capacité Horde plus d'une fois lors de la même phase d'Action. La capacité Horde que vous activez ne dépend pas des indicateurs de compatibilité reliant les monstres.



Cet exemple montre un joueur qui agrandit la horde citée dans l'exemple précédent en ajoutant le Loup-garou comme indiqué ci-dessus. La capacité Horde ① du Squelettique ayant été précédemment utilisée, elle est indisponible. Le joueur doit donc choisir une des capacités Horde non utilisées entourées en bleu, puisque chaque capacité Horde ne peut être utilisée qu'une fois par phase d'Action.

NOTE : certains monstres disposent de deux capacités Horde. Lorsqu'un monstre dispose de deux capacités Horde, celles-ci sont séparées pas un “◆”. Il ne s'agit pas d'une capacité qui procure deux options, mais ce sont bien deux capacités distinctes pouvant chacune être activées indépendamment grâce à une action Horde.

ACTION RELIQUE

L'action Relique vous permet d'activer une relique non utilisée de votre Zone de Reliques. Lorsqu'une relique est activée, elle produit immédiatement l'effet décrit par son texte.

ACTION OVERLORD

L'action Overlord permet aux joueurs d'activer la capacité décrite sur leur carte Overlord. Lorsqu'un joueur effectue une action Overlord, il résout le texte indiqué sur sa carte Overlord.

ACTION HANTER

L'action HANTER vous permet d'activer les capacités d'un monstre déjà en jeu au début de votre tour. Pour effectuer une action HANTER il faut valider les critères suivants :

- choisir un monstre qui était déjà dans votre zone de jeu au début de votre tour et qui n'a pas encore été activé pour effectuer une action HANTER ce tour,
- ce monstre doit avoir son jeton HANTER face Congédier visible.

Si ces conditions sont réunies, résoudre l'action HANTER en activant toutes les capacités Ressource, Mot-clé et Unique du monstre. Souvenez-vous qu'un monstre avec un jeton HANTER ne peut pas en recevoir un second.

ACTION PASSER

Effectuer l'action Passer met fin à votre phase d'Action. Vous pouvez effectuer cette action uniquement s'il vous reste au maximum une carte en main. Si vous avez une carte en main lorsque vous effectuez cette action, posez cette carte sur le dessus de votre pioche.

PHASE DE NETTOYAGE

Placez toutes vos cartes Influence et Monstre sans jeton HANTER (voir HANTER dans la section Mots-clés) présentes dans votre zone de jeu dans votre défausse et retirez les ressources inutilisées de votre Réserve.

Puis, retournez tous les jetons HANTER des monstres encore dans votre zone de jeu sur leur face Congédié.

Vos reliques ne sont jamais placées dans votre Défausse lors de la Phase de Nettoyage.



PHASE DE PIOCHE

Piochez 5 cartes de votre pioche, puis votre tour prend fin. À tout moment où vous devez piocher et que votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche et continuez à piocher des cartes. Autrement, à aucun moment vous ne mélangez votre pioche ou votre défausse, sauf indication contraire d'une capacité.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un Overlord se retrouve avec zéro Santé. Le joueur dont l'Overlord possède encore de la Santé remporte la partie.

Si vous avez besoin de connaître des règles supplémentaires, consultez le Glossaire et les cartes de référence pour les termes spécifiques au jeu, les mots-clés et les icônes.

GLOSSAIRE

Convertir : lorsqu'une capacité permet au joueur de convertir un type de ressource en un autre, il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite durant cette phase d'Action au taux d'échange de 1 ressource pour 1 autre ressource.

Coût : un coût est indiqué sur la plupart des cartes, il représente leur prix en Pièces. Pour acheter une carte, le joueur doit payer le coût en Pièces provenant de sa Réserve.

Défausser : lorsqu'un effet demande à un joueur de défausser une carte, celui-ci doit immédiatement défausser une carte de sa main. Un joueur ne peut pas défausser de carte à moins qu'un effet ne le permette.

Défausse : les cartes dans la Défausse n'ont pas d'effet sur le jeu et l'ordre des cartes dans une Défausse n'a pas d'importance. La défausse d'un joueur est consultable par tous les joueurs.

Faction : les quatre factions sont Bêtes, Mortels, Esprits et Morts-vivants. Toute carte qui comporte un des symboles suivants appartient à la faction correspondante.



Monstre de faction : un monstre de faction est un monstre comportant un de ces symboles :

Main : votre main représente les cartes que vous avez piochées et que vous gardez secrètes. Il n'y a pas de limite à votre main dans Terrors of London.

HANTER : les règles régissant HANTER sont les suivantes :

- Les jetons Hanter possèdent deux faces : la face HANTER et la face Congédié.
- Seul les monstres n'ayant pas de jeton HANTER peuvent en recevoir un.
- Lorsqu'un monstre reçoit un jeton HANTER, placer un jeton HANTER sur ce monstre avec le jeton face HANTER visible.
- Lorsqu'un monstre avec un jeton HANTER est ajouté à une horde, retourner son jeton HANTER sur sa face Congédié.
- Durant sa phase de Nettoyage, le joueur actif retire de sa zone de jeu tous les monstres portant un jeton HANTER sur sa face Congédié.
- Les Monstres qui débutent la phase d'Action de leur contrôleur avec un jeton HANTER peuvent être activés lors de cette phase d'Action. Un joueur peut uniquement activer chacun de ces Monstres une seule fois lors de cette phase d'Action : lorsqu'il le fait, il résout toutes les capacités Ressource, Unique et Mot-clé du monstre. Les capacités Déclenchées possédées par de tels monstres sont activées de la même manière que celles des autres cartes en jeu.

Santé : un joueur dont l'Overlord possède zéro Santé perd la partie. Certaines capacités telle que Régénération augmentent la Santé d'un Overlord, cependant la Santé d'un Overlord ne peut jamais dépasser la valeur maximale de départ. Le compteur Santé indique la santé restante de l'Overlord.

Horde : une horde est un groupe d'au moins deux monstres reliés par leurs indicateurs en bas de carte. Au moment où une horde est formée ou agrandie, le joueur qui contrôle les monstres reliés active une de leurs capacités Horde. Une même capacité Horde ne peut pas être activée plus d'une fois par phase d'Action.

Capacités Horde : ceci fait référence à toutes les capacités situées dans le cadre au bas d'une carte Monstre.

Les monstres de faction possèdent une ou deux capacités Horde. Ces capacités peuvent être activées en formant des hordes ou grâce à des capacités qui permettent à un joueur de les activer. Chaque capacité Horde ne peut être activée qu'une fois par phase d'Action. La capacité Horde qu'un joueur peut choisir est indépendante de la faction du Monstre à laquelle elle est reliée.



Regarder : lorsqu'une capacité ou un effet indique qu'un joueur peut regarder une carte de n'importe quelle pioche, ce joueur ne la montre pas à son adversaire. Si le joueur doit regarder une pioche dans laquelle il n'y a pas assez de cartes pour satisfaire l'effet, il mélange la défausse et la place face cachée sous la pioche correspondante. Puis, il résout l'effet normalement.

Si le joueur ne souhaite pas bénéficier de l'effet, il replace les cartes regardées sur le dessus de la pioche d'où elles proviennent.

Perte de Santé : lorsqu'une capacité nécessite qu'un Overlord dépense de la Santé, le joueur réduit la Santé de son Overlord d'autant. Une dépense de Santé ne peut pas être réduite par de l'Armure, ce n'est pas un dégât provenant de l'utilisation du Pouvoir.

Marché : le Marché est la pile face cachée contenant les cartes Monstre et les cartes Relique. Chaque fois qu'il est nécessaire de remplir un emplacement de la Rue, faites-le depuis le Marché. Si le Marché est épuisé, les joueurs ne peuvent plus remplir la Rue, jusqu'à la fin de la partie.

Monstres sans faction : un monstre sans faction n'a pas de symbole Morts-vivants, Bêtes, Mortels ou Esprits. Les Adeptes et les Fanatiques sont un exemple de monstres sans faction.

Réserve : toutes les ressources qu'un joueur génère durant sa phase d'Action (telles que les Pièces, le Pouvoir et la Régénération) vont dans sa Réserve. Toute ressource dans la Réserve d'un joueur est disponible pendant toute sa phase d'Action. Les joueurs vident leur Réserve durant la phase de Nettoyage, toute ressource inutilisée est perdue.

Révéler : si une capacité ou un effet demande à un joueur de révéler une carte du dessus d'une pioche, ce joueur doit montrer la carte à son adversaire. Si le joueur doit révéler une carte d'une pioche dans laquelle il n'y a pas assez de cartes pour satisfaire l'effet, il mélange la défausse et la place face cachée sous la pioche correspondante. Puis, il résout l'effet normalement.

La Rue : la Rue est le lieu où les joueurs achètent les monstres et les reliques. Il doit toujours y avoir 5 cartes dans la Rue, sauf dans le cas où le Marché est épuisé. Les cartes Acolyte ne font pas partie de la Rue.

Cible : le type de cible est toujours spécifié, par exemple un joueur, un monstre, etc. Le joueur doit choisir une cible correspondant à ce qui est indiqué par le texte de la capacité.

MOTS-CLÉS ET ICÔNES

Armure  : le symbole  représente l'Armure. Les cartes qui fournissent de l'Armure le font automatiquement. Réduisez le total de dégâts qu'un joueur reçoit durant un même tour d'autant que son total d'Armure provenant des cartes dans sa zone de jeu.

NOTE : l'Armure ne réduit pas la perte d'effets tels que MAUDIRE ou "Perdez de la Santé".

REVENDIQUER : lorsqu'un joueur achète une carte avec **REVENDIQUER**, il peut placer cette carte sur le dessus de sa pioche.

Pièce  : le symbole  représente une Pièce. Le chiffre dans le symbole indique la quantité de Pièces obtenue. Les Pièces sont une ressource qui est stockée dans la Réserve du joueur actif qu'il utilise lors de sa phase d'Action.

COMMANDER : le joueur choisit un monstre de sa défausse ayant un coût de 3 maximum et le reprend en main, ce monstre devient alors disponible pour l'action Jouer une carte.

MAUDIRE : un adversaire ciblé par une capacité **MAUDIRE** doit choisir entre perdre 2 Santé ou défausser 1 carte de sa Main. Souvenez-vous que la perte de Santé ne peut être prévenue avec l'Armure.

DÉTRUIRE : pour utiliser **DÉTRUIRE**, choisissez une des options suivantes :

- choisissez 1 carte en jeu et placez-la dans la défausse de son propriétaire, ou
- choisissez 1 carte de la Rue : retirez cette carte du jeu définitivement, puis remplacez-la par la carte du dessus du Marché.

PIOCHER (#) : le joueur pioche sur le dessus de sa pioche autant de cartes qu'indiqué entre parenthèses.

HANTER : ce monstre reçoit un jeton **HANTER** s'il n'en a pas déjà un. Placez ce jeton **HANTER** sur sa face **HANTER** visible.

UNIR : après qu'un joueur a activé une capacité **UNIR**, il prend un jeton **UNIR** de la réserve centrale et le place à côté de sa pioche. Lors de la phase de Pioche de ce joueur, il pioche une carte supplémentaire par jeton **UNIR** présent à côté de sa pioche. Puis, il remet tous ces jetons **UNIR** dans la réserve centrale.

Pouvoir  : le symbole  représente le Pouvoir. Le chiffre dans le symbole indique la quantité de Pouvoir obtenue.

Le Pouvoir est une ressource qui est stockée dans la réserve du joueur actif qu'il utilise lors de sa phase d'Action. Utilisez votre Pouvoir pour infliger des blessures à l'Overlord adverse durant votre phase d'Action.

FUREUR : après qu'un joueur a activé une capacité **FUREUR**, ce joueur choisit de gagner  ou .

Régénération  : le symbole  représente la Régénération. Le chiffre dans le symbole indique la quantité de Régénération obtenue quand la capacité est activée. La Régénération est une ressource qui est stockée dans la réserve du joueur qu'il utilise durant sa phase d'Action. Un joueur peut utiliser la Régénération de sa Réserve pour augmenter la Santé de son Overlord. La Régénération ne peut pas augmenter la Santé de son Overlord au-delà de la valeur imprimée sur la carte Overlord.

SACRIFIER : choisir une carte qui est définitivement retirée de la partie. Les joueurs peuvent seulement jouer **SACRIFIER** sur une carte de leur zone de jeu, sauf indication contraire de la capacité. Le joueur gagne  pour chaque carte retirée du jeu de cette façon.