

<p>UN MAUVAIS JOUR</p> <p>Jouer de suite Choisissez un de vos démons au hasard qui passera à la phase d'action à venir.</p>	<p>UNE FICHUE BONNE JOURNÉE</p> <p>Action / coût : 1 faveur Vous pouvez effectuer deux actions consécutives durant cette phase d'action (jouer cette carte n'est pas compté comme une action).</p>	<p>UNE ERREUR TACTIQUE</p> <p>Combat Vous devez contrôler un sectio dans le cercle « treachery » pour utiliser cette carte. Rend un lieutenant au choix incapable d'utiliser son bonus pour le reste du combat.</p>
A BAD DAY	A DAMN GOOD DAY	A DELIBERATE MISTAKE
<p>UN PEU DE BONTÉ</p> <p>Jouer de suite Choisissez un démon au hasard qui passera la phase d'action de ce tour à faire le bien (pas d'action) et souffrira d'une défaveur.</p>	<p>EMBUSCADE</p> <p>Combat / au premier tour Votre camp effectue un round d'attaques gratuit avant que le premier tour de combat ne débute.</p>	<p>UN ÉCHANGE MINEUR</p> <p>Action Échangez instantanément l'un de vos démons (sauf le jeteur) contre un démon, de rang inférieur au jeteur, non frappé d'incapacité et n'ayant pas encore agit.</p>
A FIT OF GOODNESS	AMBUSH !	A MINOR CHANGE
<p>UNE PETITE FAVEUR</p> <p>Action Défiez un démon qui n'a pas encore effectué son action dans un duel de charisme, si vous gagnez, votre adversaire appartiendra à votre camp pour le reste de la phase d'action.</p>	<p>ATROCITÉ</p> <p>Action / Sur terre Jouez cette carte, pour perdre instantanément deux défaveurs.</p>	<p>CULTE FORESTIER</p> <p>Action / sur terre A la prochaine phase d'âme, à condition d'être sur terre et de ne pas être en incapacité, multipliez toutes les âmes que vous récoltez par deux et gagnez 2 faveurs supplémentaires.</p>
A SMALL FAVOUR	ATROCITY	BACKWOODS CULT
<p>BELLADONE</p> <p>Action / donne 1 défaveur Défiez un démon dans un duel de charisme. Si vous gagnez, vous l'empoisonnez. Il sera en incapacité mais pourra tirer une nouvelle carte arcane quand il en sortira.</p>	<p>LA RAGE DU BERSERKER</p> <p>Combat Vous gagnez un bonus de +4 pour tous vos jets de combat durant un tour.</p>	<p>L'ARC EN CIEL NOIR</p> <p>Action / sur terre Vous entrez dans une quête spirituelle (incapacité). Tirez 1 dé lors de la phase finale. 1-2 reste en incapacité / 3 revient les mains vides / 4-6 revient et gagne 3 faveurs et 3 cartes « arcana ».</p>
BELLADONNA	BERSERK RAGE	BLACK RAINBOW
<p>FOUDRE DE GUERRE</p> <p>Combat / après une victoire Après avoir gagné un combat, bougez toutes ou une partie de vos unités vers un sectio adjacent. Si le sectio est occupée, un nouveau combat commence.</p>	<p>DU SANG POUR LILITH</p> <p>Action / en enfer / donne 1 défaveur En sacrifiant un lieutenant à votre service (éliminé), vous parvenez à invoquer Lilith. Elle apparaît dans le sectio où celui-ci était. Son aspect est inconnu et elle n'est sous aucun contrôle.</p>	<p>LE PRIX DU SANG</p> <p>Combat / avant le 1er tour Vous devez contrôler un sectio dans le cercle « the greedy ». Forcez votre adversaire à verser deux âmes à chaque légion qui réussit une attaque sous peine de la voir désert. Et ce quelque soit l'issue de cette attaque lors du jet sauvegarde.</p>
BLITZKRIEG	BLOOD FOR LILITH	BLOOD MONEY
<p>APPEL LILITH</p> <p>Action / en enfer / coûte 1 faveur Parvenez à convaincre d'autres démons en enfer totalisant, à eux seuls, un score de 10 en charisme, de vous épauler dans une action magique pour invoquer Lilith en Antehell. Son apparence sera déterminée durant la phase mouvement aléatoire avant son entrée en enfer</p>	<p>APPEL SAUVAGE</p> <p>Action / en enfer Un chien de l'enfer en saccage sur le plateau rejoint votre légion la plus proche de lui.</p>	<p>CARNOSSA</p> <p>Action / en enfer Jouez cette carte pour perdre une défaveur. Vous vous mettez alors à ramper dans la boue (incapacité).</p>
CALL FOR LILITH	CALL OF THE WILD	CARNOSSA
<p>LA NUIT, TOUS LES CHATS SONT GRIS</p> <p>Action Forcez un démon battu dans un duel de magie à prendre la place d'un démon en incapacité. Vos cibles et vous devez être ensemble en enfer ou sur terre.</p>	<p>COMPÉTITION ENTRE LIEUTENANTS</p> <p>Combat / avant le 1er tour Un duel injustifié amène à la destruction d'un lieutenant dans votre camp ainsi que dans celui de votre adversaire (à votre discrétion).</p>	<p>UNE VIEILLE DAME RUSÉE</p> <p>Action / sur terre L'utilisateur dupe un démon sur terre. Celui-ci est emprisonné (en incapacité).</p>
CATS IN THE DARK	CHALLENGE LIEUTENANT	CLEVER OLD WOMAN
<p>REJOIGNEZ NOS RANGS</p> <p>Action / en enfer Ne s'utilise que si vous possédez au plus deux démons (même en incapacité). Tirez un démon au hasard qui n'est pas en jeu, il rejoint alors immédiatement votre triumvirat mais n'agit pas ce tour.</p>	<p>LE CULTE DE LA COMÈTE</p> <p>Action / sur terre Lors de la prochaine phase d'âme, multipliez par 2 le nombre d'âmes collectées et gagnez une faveur supplémentaire à condition d'être sur terre et de ne pas être en incapacité.</p>	<p>DEVOIR DE REPRÉSENTATION</p> <p>Jouer de suite Tirez au hasard un de vos démons en enfer. Sa présence est requise à la cour (il passera à la prochaine phase d'action). En compensation, il gagnera alors 1 faveur ou perdra 1 défaveur.</p>
COME ON JOIN US	COMET CULT	COURT DUTY
<p>LES CHTONIENS</p> <p>Action / en enfer Décalez d'un cercle vers le bas toutes les unités contenues dans un quartier pour chaque lot de 3 âmes dépensées. S'applique également à Lilith et Uriel.</p>	<p>DISTRACTION DÉMONIAQUE</p> <p>Combat / avant le 1er tour Vous soumettez une énigme complexe à un démon de votre choix. Celui-ci, est alors distrait, et en oublie le combat auquel il ne prendra d'ailleurs pas part. Cette carte ne peut être contrée.</p>	<p>DEATH METAL</p> <p>Action / sur terre A la prochaine phase d'âme, si vous n'êtes pas frappé d'incapacité, effectuez 2 jets d'âmes supplémentaires pour chaque groupe de 3 âmes que vous avez investies dans l'industrie du disque.</p>
CTHONIANS	DAEMONIC DISTRACTION	DEATH METAL

Traduction des cartes « Arcana » de HELLGAME par Nicolas GENGEMBRE
The HellGame est un jeu édité par living dead entertainment et distribué par UGG
Pour tout commentaire, encouragement, sollicitation : mail.nicolas@wanadoo.fr
Bon Jeu !

<p>DÉTOURNEMENT Action ou Combat / Coût : 1 faveur Changez l'allégeance d'un lieutenant et de toutes les légions empilées sous celui-ci (à votre discrétion).</p>	<p>NE MANGE PAS ÇA ! Action / En Enfer Après avoir ingéré de la nourriture empoisonnée, vous êtes frappé d'incapacité. Lucifer, amusé par votre mésaventure, vous permet de perdre des défaveurs au prix d'1 pour 1 à la phase finale.</p>	<p>DOUBLE CROIX Contre Annule ou redirige les effets de n'importe quelle carte « arcana » qui vient d'être jouée par un autre Démon.</p>
DEFLECTION	DON'T EAT THAT!	DOUBLE COSS
<p>DUEL DE MAGIE Action Si vous battez un Démon sur un duel de magie, vous pouvez le forcer à passer.</p>	<p>EMPRISONNEMENT Combat Désignez un Démon qui manquera à l'appel durant les deux premiers tours de combat à moins que celui-ci ne réussisse un jet de magie.</p>	<p>COMBAT À LA LOYALE Combat / Donne 1 défaveur Aucune carte « arcana » ne peut être utilisée pour le reste du combat.</p>
DUEL OF SORCERY	ENTRAPEMENT	FAIR FIGHT
<p>ARGENT FACILE Action / Enfer Si vous possédez un sectio dans le cercle « Fraud », récoltez un nombre d'âmes égal à l'addition des scores de 3 dés. Pour chaque 1 obtenu lors de ce jet, vous recevrez une défaveur.</p>	<p>FLAGELLATION Action Parvenez à convaincre deux autres démons de passer à cette phase d'action, vous vous partagerez, alors, 2 faveurs à la prochaine phase finale.</p>	<p>FAIRE DE LA LÈCHE Action / Enfer Perdez instantanément une défaveur.</p>
FAST CASH	FLAGELLATION	FLATTERING THE BOSS
<p>LA CHAIR DE L'INNOCENT Combat. Jetez un dé : 1-3 : Votre camp gagne un chien de l'Enfer 4-5 : Votre camp gagne deux chiens de l'Enfer 6 : Votre adversaire gagne un chien de l'Enfer les chiens seront sous l'influence d'une légion.</p>	<p>VOL Action / en enfer Déplacez autant d'unités que votre score de combat d'autant de pas que votre score de magie. Ces unités ignorant toutes interventions d'autres unités.</p>	<p>FOCALISATEUR Action / sur terre Placez cette carte sous la carte vous représentant. Bénéficiez d'1 point de magie supplémentaire jusqu'à ce que vous soyez mis en incapacité.</p>
FLESH OF THE INNOCENT	FLY	FOCI
<p>POTION D'ASTÉRIX Action A moins d'obtenir un 1 sur un dé, Effectuer 2 actions (jouer cette carte ne compte pas) durant cette phase d'action. Un 1 signifie que vous avez bu la goutte de trop. Elle vous tétanise passez.</p>	<p>FRÉNÉSIE Combat Votre camp gagne un bonus de plus 3 à tous ses jets de combat durant un tour de combat.</p>	<p>FUITE Combat / avant le 1er tour Déplacez toutes vos unités dans un sectio adjacent à celui où elles sont stationnées à condition qu'il soit vide. Vous avez perdu le combat.</p>
FOUL FLUIDS	FRENZY	GETAWAY
<p>DÉBUSQUEZ-MOI Combat Pour le reste du combat, votre camp gagne un bonus de plus 1 à tous ses jets de combat.</p>	<p>IL NE PEUT PAS ÊTRE TOUT BON Combat / sur terre Jouez cette carte pour perdre instantanément une faveur.</p>	<p>INVOCATION D'UNE MEUTE Action / coût 2 âmes Un nombre de chiens de l'enfer, égal à votre score de magie apparaît en Antehell. Lors de leur phase de mouvement, déterminez aléatoirement le sectio par lequel ils feront leur entrée en enfer Les chiens ne s'interfèrent pas dans leurs mouvements.</p>
GIT'EM	HE CANT'S BE ALL GOOD	HELLHOUNDS
<p>HÉROÏSME Combat Votre camp gagne un bonus de plus 2 à tous ses jets de combats durant un tour de combat.</p>	<p>FRAPPE FORT Combat Votre camp gagne un bonus de plus 1 pour tous ses jets de combat pour le reste du combat.</p>	<p>VISE LES POINTS SENSIBLES Combat Vous devez contrôler un sectio du cercle « violent ». Vos adversaires peuvent plus faire de jets de sauvegarde pour le reste de ce combat.</p>
HEROISM	HIT HARD	HIT THE SOFT SPOTS
<p>INSULTE HORRIBLE Combat Vous devez contrôler un sectio dans le cercle « the wrathful ». Vous agacez votre adversaire au point qu'il gagne un bonus de plus 1 à tous ses jets de combats mais oublie ses jets de sauvegarde</p>	<p>MEUTE EN DÉROUTE Combat Tous les chiens de l'enfer engagés dans le combat paniquent et partent en saccage. Les chiens déjà en saccage doivent tenter de fuir.</p>	<p>INCUBE Action ou combat L'incube provoque l'incapacité d'un démon femelle que vous choisirez. Si celle-ci a un score de magie moins élevé que le votre.</p>
HORRIBLE INSULT	HOUNDS STAMPEDE	INCUBUS
<p>DANS LE NÉANT Action / en enfer Vous devez contrôler un sectio dans les limbes. Bougez toutes les unités (y compris Uriel et Lith) de n'importe quel sectio vers n'importe quel autre sectio du cercle des limbes ou l'Antehell.</p>	<p>MANQUÉ! Combat / contre Annule l'effet de n'importe quelle carte d'arcane qui vient d'être jouée, y compris les cartes qui éliminent d'une façon ou d'une autre l'utilisation des cartes d'arcanes pour le reste du combat.</p>	<p>LE MÉCANISME DE JONES Action / en enfer Vous devez contrôler un sectio dans le cercle « Lustful ». Donnez le mécanisme de Jones à n'importe quel démon en enfer. il sera alors frappé d'incapacité jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de combat lors de la phase finale</p>
INTO THE VOID	IT DID NOT WORK...	JONES'DEVICE

Traduction des cartes « Arcana » de HELLGAME par Nicolas GENGENBRE
The HellGame est un jeu édité par living dead entertainment et distribué par UGG
Pour tout commentaire, encouragement, sollicitation : mail.nicolas@wanadoo.fr
Bon Jeu !

<p>NOUVELLE DONNE Action / en enfer / coût : 1 faveur Ordonnez à deux autres Triumvirats de s'échanger un de leurs sectios, ceux-ci sont déterminés aléatoirement.</p>	<p>LES LÉGIONS INFERNALES Action / donne 1 défaveur Tirez un des lieutenants disponibles. Adjoignez lui autant de légion qu'il peut en commander et un chien de l'enfer. Placez ces unités dans un de vos sectios. Ces unités vous appartiennent.</p>	<p>PRÉMONITION Action / en enfer Demandez à deux démons qui n'ont pas encore agit, d'annoncer leurs attentions pour ce tour. Il ne pourront alors pas changer de type d'action mais ne sont pas tenus d'entrer dans les détails.</p>
LANDSWAP	LEGIO INFERNALIS	LOOK INTO THE FUTURE
<p>LE SAVOIR PERDU Jouer de suite Avant que vous vous ayez tous deux défaussé de vos cartes en surplus, proposez à un autre Triumvirat d'échanger ses cartes d'arcanes avec vous. Il lui est impossible de décliner cette offre</p>	<p>LOUDUN Action / sur terre Parvenez à convaincre des démons sur terre, totalisant 19 en charisme, de vous aider pour une action magique. Partagez-vous 2 dés faveurs à la phase finale.</p>	<p>AMOUR POUR URIEL Action / en enfer Déplacez Uriel de 4 pas à votre convenance à condition qu'il ne sorte pas du jeu. Après ce déplacement, vous serez frappé d'incapacité.</p>
LOST LORE	LOUDUN	LOVE FOR URIEL
<p>AMOUR POUR LILITH Action / enfer / coût : 1 faveur Parvenez à convaincre des démons, totalisant 10 en charisme, de vous aider pour une action magique. Lilith apparaîtra en Anthell. Son aspect est indéterminée et elle n'est aucun contrôle.</p>	<p>AMOUR FOU Jouer de suite Choisissez un de vos démons et un de sexe opposé chez un adversaire. Le premier démon choisi, devra imiter l'action de l'autre jusqu'à ce que les deux démons soient frappés d'incapacité. Les hermaphrodites sont immunisés et les androgynes choisissent leur sexe.</p>	<p>FOLIE MEURTRIÈRE Combat Donne, à votre camp, pour le reste du combat, un bonus de plus 1 à tous ses jets de combat.</p>
LOVE FOR LILITH	MAD LOVE	MADNESS
<p>MANIE Jouer de suite Un de vos démons (choisi aléatoirement) devra jeter un dé avant la moindre action : 1=3 actions/ 2-3=1 action/ 4=passe/ 5=passe+1 défaveur/ 6 rejette 1 dé : 1-2=démon détruit/ 3-6 = carte détruite. Jusqu'à destruction de la carte.</p>	<p>OBJECTION Action / contre Vous renvoyer une arcane qui vient d'être jouée dans le main de l'un de vos adversaire.</p>	<p>ÉTUDES OCCULTES Action Votre disciple vous a apporté : (1 dé) 1 : 1 défaveur / 2-3 : 2 nouvelles arcanes 4-5 : 3 nouvelles arcanes 6 : 4 nouvelles arcanes</p>
MANIA	OBJECTION	OCCULT STUDIES
<p>PANIQUE ET DÉROUTE Combat Avant le début de ce tour, toutes les unités ennemis doivent tenter de fuir.</p>	<p>PROTOCOLE Action Vous empêchez tous les démons de rangs inférieurs de différer leurs actions ce tour.</p>	<p>PROUVE MOI QUE TU ES RÉEL Jouer de suite Si vous contrôlez un sectio dans un cercle « Heretics » un de vos démon actuellement en enfer (déterminé aléatoirement) entre dans une crise existentielle. Jetez 1 dé avant d'agir, passez sur un score de 1 ou 2. Cette carte peut être annulée par le gain de 2 défaveurs à la phase d'enfer.</p>
PANIC AND DISRUPTION	PROTOCOL	PROVE TO ME THAT YOU ARE REAL
<p>RAGE Combat Désignez une de vos légions. Celle-ci effectuera 2 jets de combats à chaque tour pour le reste du combat.</p>	<p>RECRUTEMENT Action / en enfer S'utilise seulement si il vous reste au 2 démons (ou -, même en incapacité). Tirez un démon disponible. Il rejoint votre camp et pourra effectuer une action, si son rang d'action n'est pas passé.</p>	<p>RÉINCARNATION Combat Ressuscitez autant d'unités que votre score de magie. Elles doivent vous appartenir et avoir été détruites lors le combat en cours.</p>
RAGE	RECRUIT	REINCARNATION
<p>RENFORTS Combat / coût : 2 âmes Transférez entre deux sectios adjacents, un de vos lieutenants (ou celui d'un Triumvirat consentant) ainsi que toutes les légions sous ses ordres. Ces unités prendront part au combat à l'arrivée.</p>	<p>LIBÉRÉ! Action Vous faites sortir un autre démon de l'incapacité. Ce démon doit être au même endroit que vous, en enfer ou au paradis.</p>	<p>REJETEZ Action Rejetez un ou des dés que vous venez de jouer et ce à n'importe quelle occasion.</p>
REINFORCEMENTS	RELEASED	RE-ROLL
<p>CAVALIERS DE LA TOURMENTE Action / en enfer Déplacez, à 3 reprises, toutes vos unités regroupées dans un sectio d'un nombre de pas égal à votre score de magie. Se référer aux règles de déplacement normales.</p>	<p>ÉMEUTE Action / en enfer Toutes les légions d'un sectio sont incapables de bouger pour le reste de la phase d'action.</p>	<p>MUSIQUE SACRÉE Combat / au 1er tour La musique rend la magie inefficace. Éliminez toutes les cartes « arcana » emportées pour tous les démons impliqués dans ce combat.</p>
RIDERS ON THE STORME	RIOT	SACRED MUSIC
<p>L'HUILE DE SALOMÉ Action Placez cette carte sous la carte du démon. Celui-ci sent désormais suffisamment bon pour gagner 1 point de charisme supplémentaire. Et ce jusqu'à ce que le démon soit frappé d'incapacité.</p>	<p>TUNNEL SECRET Action / en enfer Déplacez toutes vos unités d'un sectio à un autre de votre choix. Le sectio d'arrivée doit contenir des unités d'un autre Triumvirat.</p>	<p>LE ROCHER DE SISYPHE Action / en enfer Si vous remportez un duel de combat vous provoquez l'incapacité de votre adversaire qui doit être en enfer.</p>
SALOME'S OIL	SECRET TUNNEL	SISYPHUS'ROCK

Traduction des cartes « Arcana » de HELLGAME par Nicolas GENGEMBRE
The HellGame est un jeu édité par living dead entertainment et distribué par UGG
Pour tout commentaire, encouragement, sollicitation : mail.nicolas@wanadoo.fr
Bon Jeu !

<p>LÈVE TARD</p> <p>Combat Désignez un démon qui sera oublié au 1er tour de combat.</p>	<p>SORT LOUPÉ</p> <p>Combat / contre Si vous réussissez un jet de magie, vous annulez l'effet d'une carte.</p>	<p>VAS-Y, SUPPLIE MOI</p> <p>Contre Annule l'effet d'une carte arcana qui a contré une des vôtres.</p>
SLEEP LATE	SLIPPED SPELL	SO, SUE ME ...
<p>STIGMATE</p> <p>Jouer de suite Choisissez un de vos démons au hasard. Celui-ci devra jeter un dé à chaque phase finale. Pour éviter la destruction, il devra obtenir plus : de 1 au 1er tour; de 2 au 2ème etc. Sur un score de 6 le démon peut passer cette carte ou un autre démon qu'il a battu sur un duel de magie</p>	<p>FAILLE TEMPORELLE</p> <p>Action / coût : 5 âmes Si vous parvenez à convaincre 2 démons de rangs supérieurs à se joindre à vous pour une action magique, la phase d'action prendra fin à l'instant où cette carte sera jouée.</p>	<p>SUCCUBE</p> <p>Action / combat La succube provoque l'incapacité d'un démon mâle que vous choisirez. Si celui-ci a un score de magie moins élevé que le votre.</p>
STIGMATA	STOP TIME	SUCUBUS
<p>EN SOUVENIR DE L'AMOUR PERDU</p> <p>Action / en enfer A condition de réussir un jet de magie et un autre de charisme, votre Triumvirat peut contrôler les mouvements de Lilith (pas son aspect) à la prochaine phase de mouvements aléatoire. Un échec à l'un des 2 jets provoque l'incapacité.</p>	<p>MERCI, MAIS SANS FAÇONS</p> <p>Contre / en enfer Utilisez cette carte quand un autre Triumvirat change l'allégeance de vos unités. Elles retournent alors à votre service. Conservez tous les pots de vin attribués à ces unités.</p>	<p>LA RELIQUE ARMÉNIENNE</p> <p>Action / sur terre Effectuez un jet de magie pour enfermer un démon sur terre dans la relique (incapacité). Si la victime obtient 6 sur un dé, il évite le piège et peut garder la carte pour se venger.</p>
TALK OF LOST LOVE	THANKS, BUT NO THANKS	THE ARMENIAN RELIC-BOX
<p>LE COMLOT DE BOSWORT</p> <p>Combat / au 1er tour Si plus de 2 camps sont engagés dans un combat, le camp de l'utilisateur restera en dehors de celui-ci jusqu'à ce que qu'il ne reste plus qu'un seul camp.</p>	<p>LE MANGEUR FRÉNÉTIQUE</p> <p>Combat Vous devez contrôler un sectio dans le cercle « the gluttonous lâchez le mangeur qui dévorera 2 dés unité dans le sectio avant de disparaître. Il commencera par les unités adverses et enchaînera si nécessaire par les vôtres.</p>	<p>LA MAIN DU MAL</p> <p>Action / sur terre / coût : 3 âmes Éliminez une carte d'évènement permanent en jeu.</p>
THE BOSWORTH PLOT	THE FRENZIED FEEDER	THE HAND OF EVIL
<p>LE SYNDROME DE IAGO</p> <p>Action Forcez un démon battu lors d'un duel de charisme à se tourner contre les autres démons de son propre Triumvirat. Les démons affectés effectueront des duels de combat, les perdants seront placés en incapacité. Ce Triumvirat gagnera néanmoins 1 faveur.</p>	<p>LES AMANTS</p> <p>Action / en enfer / coût : 1 faveur A condition de les vaincre dans un duel de charisme, vous provoquerez la fuite d'un démon mâle et d'une femelle (en enfer tous les deux). Ils sont en incapacité.</p>	<p>L'ORDRE DE L'AUBE ARGENTÉE</p> <p>Action / sur terre Aussi longtemps que vous resterez sur terre, vous amasserez une faveur supplémentaire à chaque phase d'âme (indépendamment des effets éventuels des cartes enfer et autre). Si vous quittez la terre ou êtes en incapacité, l'effet est interrompu.</p>
THE IAGO SYNDROME	THE LOVERS	THE ORDER OF THE SILVER DAWN
<p>LES VRAIS HELL'S ANGELS</p> <p>Combat Vous engagez une nouvelle légion (un gang de bikers assoiffés de sang) qui combattra à vos côtés.</p>	<p>L'ÉPÉE DU GARDIEN</p> <p>Action / en enfer Placez cette carte sous votre démon. Elles vous rapporte 1 point de combat supplémentaire. Son effet dure jusqu'à ce que vous soyez frappé d'incapacité.</p>	<p>UNE ÂME POUR UNE VIE</p> <p>Combat Pour le reste du combat, l'utilisateur annule les coups qui ont touchés ses unités en payant, avant de faire son jet de sauvegarde, 1 âme pour chaque unité touchée.</p>
THE REAL HELL'S ANGELS	THE SWORD OF THE GUARDIAN	THE THIN DEAD LINE
<p>VOL</p> <p>Action Volez autant de carte arcane que votre score de magie à un adversaire. Si vous êtes trop avide et que vous volez toutes ses cartes vous souffrirez d'une défaveur.</p>	<p>LE TOME DES TEMPLIERS</p> <p>Action / sur terre Tirez 3 nouvelles arcanes.</p>	<p>ESSAYEZ ENCORE</p> <p>Action Rejetez les dés que vous venez de jouer.</p>
THIEVERY	TOME OF THE TEMPLARS	TRY AGAIN
<p>LE VRAI ACIER</p> <p>Combat / Donne 2 défaveurs Tuez un démon engagé dans le combat à condition de le battre à un duel de combat. L'utilisation d'une arme illégale vous donne 2 défaveurs.</p>	<p>RAGE MAUDITE</p> <p>Combat / Coût : 1 faveur Toutes les unités sous votre commandement effectuent deux fois leurs jets de combat et ce, pour le reste du combat.</p>	<p>URIEL DOIT OBÉIR</p> <p>Action / En enfer Parvenez à convaincre d'autres démons en enfer totalisant, à eux seuls, un score de 10 en charisme, de vous épauler dans une action magique. Éliminez Uriel à la prochaine phase de mouvement aléatoire, et gagnez 1 faveur.</p>
TRUE STEEL	UNHOLY RAGE	URIEL MUST OBEY
<p>VENDETTA</p> <p>Combat / Avant le premier tour Éliminez une de vos légion et une légion ennemie. Nul ne pourra revendiquer le droit du vainqueur si il ne reste, de part et d'autre, plus aucune unité.</p>	<p>LE MAUVAIS PAPE</p> <p>Action / Sur terre Votre participation aux élections Papales vous rapporte 2 faveurs ou vous fait perdre deux défaveurs.</p>	<p>LA RUMEUR</p> <p>Action / Coût : 3 âmes Jetez autant de dés que votre score de charisme. Chaque 4, 5 ou 6 permet de confondre un Triumvirat calomnieux qui reçoit 1 défaveur. Si vous échouez ou n'avez qu'un succès, recevez en 2.</p>
VENDETTA	WICKED POPE	WICKED WISPERS

Traduction des cartes « Arcana » de HELLGAME par Nicolas GENGEMBRE
The HellGame est un jeu édité par living dead entertainment et distribué par UGG
Pour tout commentaire, encouragement, sollicitation : mail.nicolas@wanadoo.fr
Bon Jeu !

TROU DE VER

Action / En enfer

Toutes les unités d'un secteur de votre choix sont instantanément déplacées vers un autre secteur déterminé par le tirage d'une carte « Hell ».

WORMHOLE

MODE D'EMPLOI

1. Procurez vous 109 protèges cartes
2. Découpez les 109 cartouches fournis ci-dessus
3. Insérez les cartouches avec les cartes dans les protèges carte (n'oubliez pas d'ôter la partie blanche avec le titre en V.O. qui sert simplement à retrouver à quelle carte le cartouche correspond)

Traduction des cartes « Arcana » de HELLGAME par Nicolas GENGEMBRE
The HellGame est un jeu édité par living dead entertainment et distribué par UGG
Pour tout commentaire, encouragement, sollicitation : mail.nicolas@wanadoo.fr
Bon Jeu !