



Une traduction d'Alain Delattre

Un seul d'entre nous se réveillera

Cette sorcière ridicule et son appareil photo démodé, quel risque court on d'être pris en photo ? Si je n'avais pas regardé dans ce maudit objectif, rien de tout cela ne serait arrivé, En un éclair j'ai vu ou j'allais mourir et qui serait mon tueur, mes cauchemars étaient devenu réels.

Cette caméra m'avait emprisonné, mais je n'étais pas seul. Toute les personnes prises en photo étaient avec moi. Nos rêves sont mélangés à des visions macabres qui ont le pouvoir de tuer. Je cours de lieu en lieu avec à chaque sortie un monstre ou un tueur. Mon seul indice pour m'échapper est cette frayeur que je vois dans les yeux des autres prisonniers. Les autres devaient aussi avoir un tueur à leur trousses, au fur et à mesure que les autres meurent mes chances de survie augmentent, si seulement je pouvais atteindre la fin de la nuit tout serait terminé.

Plus je voyage dans ce paysage torturé, incapable de m'échapper du rêve, plus il devient clair que ma seule chance de me réveiller et d'être le seul survivant de ce cauchemar.

HEROCARD c'est 2 jeux en 1, 1 jeu de cartes et un jeu de plateau, le jeu de cartes sert aussi à résoudre les diverses actions du jeu de plateau. Les règles du jeu sont en 3 parties, une permettant de jouer au jeu de cartes : LES CORE RULES, Une partie NIGHTMARE permettant de jouer au jeu de plateau (ce dont vous allez trouver la traduction ici), et un GLOSSAIRE.

Les CORE RULES ET LE GLOSSAIRE sont identiques pour tous les jeux de la gamme HEROCARD, et sont en ligne en français sur <http://boardgamegeek.com/>

Et sur <http://www.ludigaume.net>

Un Grand Merci aux membres du site précité pour leur patience et leurs corrections.

MATERIEL

- 1 figurine de rêveur
- 5 figurines de tueur
- 5 cartes de tueur
- 7 cartes scène de mort
- 7 Tuiles scène de crime
- 1 paquet de 33 cartes pour Isis
- 1 paquet de 33 cartes pour Deon
- 1 paquet de 33 cartes pour Will
- 1 paquet de 33 cartes pour Aisling
- 4 cartes de référence
- 1 livret de règle

PRESENTATION DU JEU

Dans Nightmare, vous essayez de survivre à un rêve mortel. Vous commencez le jeu en sachant où vous allez mourir, et qui sera votre assassin. En jouant vous déduirez quels sont les lieux et les tueurs des autres participants, en essayant grâce au bluff de cacher les détails de votre propre mort.

Comme Dans tous les jeux HEROCARD, vous utiliserez le système de duel pour affronter vos adversaires. Dans Nightmare, l'attribut X correspond à la force spirituelle des héros, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour utiliser ce système dans les Core Rules.

Le plateau de jeu représente le rêve dans lequel vous êtes prisonnier. Chaque tuile représente une scène de crime de ce rêve. A votre tour vous pouvez déplacer le rêveur, les tueurs et même réarranger les scènes de crime, ou bien encore attaquer vos adversaires, afin de les effrayer et ainsi déduire quels sont leur scène de crime et leur tueur.

Vous pourrez ensuite attaquer pour les tuer.



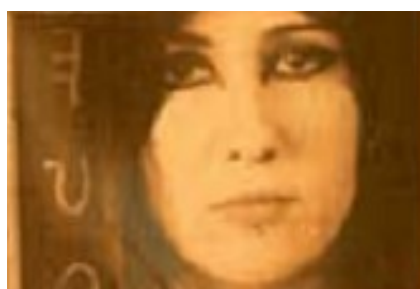
MISE EN PLACE

Choisissez un héros et son paquet de cartes correspondant. Chaque héros correspond à un niveau d'expérience dans le système de jeu HeroCard. Aussi choisissez votre personnage en fonction.

Will (*niveau débutant*) : C'est le shérif d'une petite ville, il se montre très protecteur envers sa fille adorée Aisling qui est dans un fauteuil roulant. Il est prêt à tout pour l'éloigner de tout ce qu'il considère comme une mauvaise influence; il est connu pour être brutal, et il a même récemment tiré sur un homme dont il pensait à tort être impliqué dans un crime.



Isis (*niveau intermédiaire*) : une médium spécialiste de l'occulte qui habite en dehors de la ville, elle possède un appareil photo enchanté qui était inoffensif jusqu'à maintenant. Mais aujourd'hui, l'appareil a capturé Isis et les autres habitants de la ville dans un cauchemar dont un seul des prisonniers se réveillera.



Deon (*niveau intermédiaire*) : C'est un jeune homme très pieux, devenu récemment orphelin suite à la mort de son père dans un incident avec la police. Il fréquente Aisling, qu'il aime profondément. Il est effrayé à l'idée que le père de la jeune fille découvre leur relation, et de ce qu'il pourrait faire alors.



Aisling (*niveau intermédiaire*) : Cette jeune fille possède un étrange pouvoir psychique. Quelques années plus tôt, elle s'est cassée les jambes ce qui l'a condamné à être dans un fauteuil roulant. Dans le monde du cauchemar elle se déplace sur le dos d'un grand étalon noir.



Placez devant vous vos 3 cartes Attributs Body (B), Mind (M), et Esprit (X), votre paquet de cartes Action, dégagez une zone pour les défausses Attributs et cartes Actions comme décrit dans les Core Rules.

Mélangez votre paquet de cartes Action et piochez 7 cartes.

DISTRIBUER LES CARTES SCENES DE CRIME ET TUEURS

Mélangez les 7 cartes Scènes de mort et donnez en 1 face cachée à chaque joueur, les cartes de scènes correspondent aux 7 tuiles qui sont Cimetière (Cemetery), Ferme (Farm), Forêt (Forest), Sanctuaire (Sanctuary), A (Asylum), Lac(Lake) et Cabane (Cabin). Regardez votre carte scène, c'est la que vous trépasserez.

Mélangez les 5 cartes Tueurs et donnez en une face cachée à chaque joueur, à chaque carte sa figurine, il y'a le Leviathan, le Stalker, la Beast, le Cultist et le Zombie. Regardez votre carte Tueur, vous connaissez désormais votre assassin.

Choisissez qui commence, le premier joueur prend la figurine du rêveur.

CONSTRUIRE LE RÊVE

Le rêve est l'endroit où les tueurs vous chassent pour vous éliminer. Vous recherchez quelles sont les scènes et les tueurs des autres joueurs, tout en cachant les vôtres. Le rêve est composé de tuile hexagonale adjacente les unes au autres.

PLACEZ LES TUILES SCENE

Le joueur situé à la gauche du premier joueur, choisit une tuile et la place face visible au centre de la table de jeu, c'est la première tuile du rêve, ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre le joueur suivant choisit et place une tuile face visible à coté de la première. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées. Les sorties ne sont pas obligatoirement adjacentes.



PLACEZ LES FIGURINES TUEUR

Les tueurs se déplacent à travers le rêve pourchassant leur victime

Après que la dernière tuile scène soit placée, le joueur, situé à gauche du joueur qui a placé la tuile scène, choisit une figurine tueur et la place sur une des tuiles scène, et ainsi de suite, toujours dans le sens des aiguilles, jusqu'à ce que tous les assassins soient sur une tuile scène

Il ne peut y avoir à ce moment du jeu qu'un seul assassin par tuile, rien n'oblige à ce que le tueur que vous posez soit sur votre carte tueur, comme il y'a plus de tueur que de joueur, certains poseront plus de tueur.

PLACER LA FIGURINE DU RÊVEUR

Le premier joueur, celui qui possède la figurine du rêveur, la place sur une tuile de scène vide

VOUS ÊTES DESORMAIS PRÊT À JOUER

PARTICULARITE SUR LA DISTANCE

Comme les joueurs sont représentés par la même figurine (le Rêveur), ils peuvent toujours s'attaquer. Lorsque c'est votre tour vous pouvez attaquer n'importe quel autre joueur.



Si une carte requiert d'être jouée sur un joueur à portée, vous pouvez la jouer sur n'importe quel autre joueur.

JOUER LE JEU

Pendant le jeu vous cherchez à empêcher que les autres rêveurs découvrent votre lieu de mort et votre assassin, pendant que vous tentez de découvrir leur lieux et tueur. Vous ferez ces découvertes en jouant des cartes de votre paquet de cartes Action.

Le joueur qui à posé la figurine du rêveur commence à jouer ensuite c'est au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour comprend 6 phases qui sont :

1. **Défausse** : cette phase est exactement la même que celle des Core Rules
2. **Pioche** : vous pouvez piocher jusqu'à 3 cartes, votre main ne peut contenir que 7 cartes au maximum comme dans les Core Rules
3. **Nettoyage** : comme dans les Core Rules, vous pouvez nettoyer 3 cartes, mais vous n'y êtes pas obligé, certains héros sont plus forts quand ils ont des cartes en jeu
4. **Déplacement** : vous avez droit à 3 déplacements. Chaque déplacement peut affecter
Un tueur,
La figurine du Rêveur, ou bien
Un tuile scène.
5. **Jouer des cartes actions** :
Pour effrayer les autres joueur, ou bien
Pour tuer un autre joueur
6. **Eliminer la tuile scène active et/ou la figurine tueur si possible**

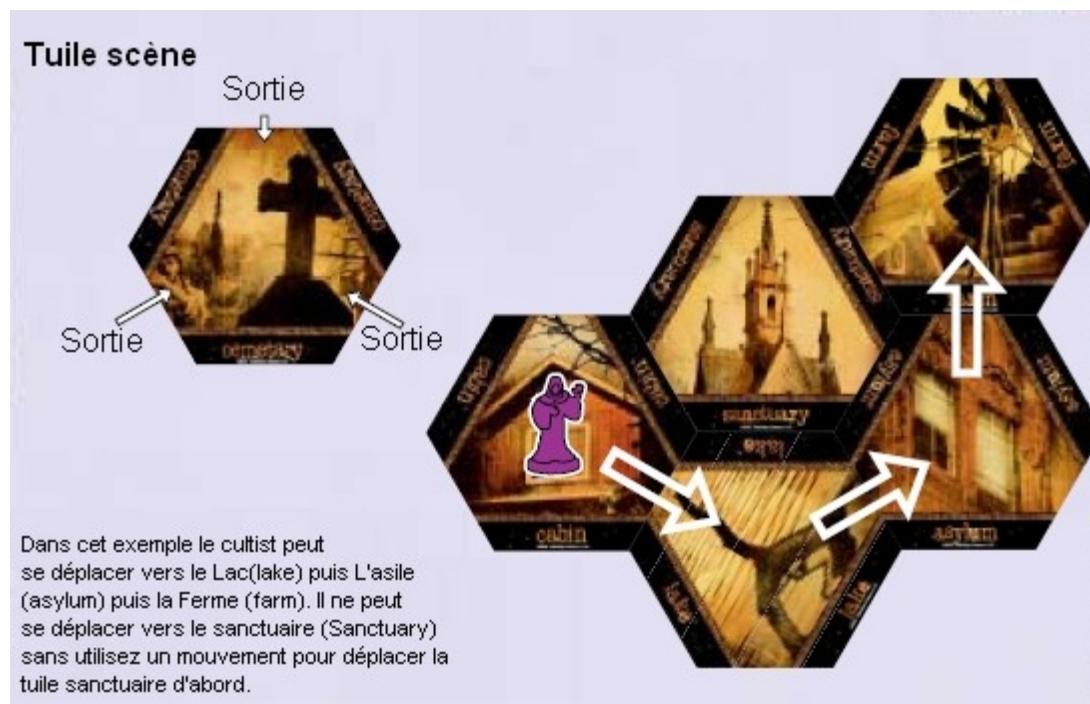
Les 3 premières phases de défausse, pioche et nettoyage sont couvertes en détail dans les Core Rules

Déplacer La figurine du Rêveur ou la figurine d'un tueur

Vous chercherez à déplacer le rêveur loin de la scène de crime qui vous correspond, et vous chercherez à déplacer les tueurs de vos adversaires près du Rêveur. Ces mouvements sont importants afin de déterminer ce qui fait peur à vos adversaires.

La tuile scène où se trouve le Rêveur est appelée tuile scène active. Chaque tuile scène comporte 3 sorties. Le Rêveur ou un Tueur peut sortir d'une tuile seulement en empruntant une des 3 sorties. Ces sorties n'ont pas besoin d'être connectées aux sorties de la tuile adjacente vers laquelle se déplace la figurine. Il n'y a pas de limite aux nombres de figurines qui peuvent être sur une même tuile.

Le déplacement d'une figurine d'une tuile vers une autre compte comme 1 des 3 déplacements disponibles.



Déplacer une tuile scène

Vous pouvez réduire les distances entre le Rêveur, les scènes de mort et les assassins de manières significatives en déplaçant les tuiles scènes.

Une tuile n'a pas besoin d'être active pour être déplacée, par contre il y'a certaines règles à respecter. On peut déplacer une tuile si :

- Il y'a 3 côtés continus de la tuile qui ne sont pas attaché à un coté d'une autre tuile
- déplacer la tuile ne coupe pas le rêve en 2 groupes de tuiles distinctes



FAIRE PEUR A UN JOUEUR

Pour connaître les scènes de meurtre et les assassins des autres joueurs vous devez leur faire peur.

Pour faire peur, déclarer une attaque pour faire peur.

Ensuite, initiez une séquence d'attaque, soit en jouant une carte d'attaque de base, soit en jouant un ensemble de carte contenant une attaque de base.

A 2 joueurs, cela commence une séquence d'attaque normale comme dans les Core Rules (référez vous à ce livret pour des explications plus complètes).

Si l'attaque réussi (la valeur totale de l'attaque est supérieure à la valeur de défense de la cible), **tous** les joueurs vérifient si ils sont effrayés. Pour cela chaque joueur regarde si il se trouve sur sa propre scène de mort et/ou si **son** tueur se trouve sur la même tuile que la figurine du Rêveur. Si au moins une de ces conditions est vérifiée le joueur est effrayé, si aucune des conditions ne se vérifie alors le joueur n'as pas peur.

Attaquant et cible

Certaines cartes Action ont des effets qui affectent l'attaquant (attacker) ou la cible (target), dans ce jeu plusieurs joueurs peuvent être attaquant ou bien cible. Les cartes Action n'affectent qu'un seul joueur :

Si la carte spécifie l'attaquant, il s'agit toujours du joueur qui a joué la carte d'attaque de base active. Si aucun joueur n'a d'attaque de base active en jeu, il n'est pas possible de jouer cette carte.

Si la carte spécifie une cible, celui qui joue la carte choisit un adversaire pour être la cible de la carte, le joueur choisi, reste la cible jusqu'à la fin de la séquence d'attaque en cour.

Etre Effrayé

Effrayé par une scène de crime

Après une attaque réussie, si un des joueurs (cela inclut l'attaquant) possède la carte de scène de crime qui correspond à la tuile scène sur laquelle se trouve la figurine du Rêveur, il est effrayé.

Effrayé par un tueur

Après une attaque réussie, si un ou plusieurs joueurs (cela inclut l'attaquant) possède la carte d'une des figurines de tueur situé sur la même tuile que la figurine du Rêveur, il est effrayé.

Etre effrayé

Si un joueur (ou plusieurs joueurs) est effrayé, il compte le nombre de cartes que contient sa main, S'en défausse et repioche le même nombre de cartes. Si un joueur n'a pas de cartes en main, il repioche 7 cartes. Un joueur doit annoncer qu'il est effrayé

En notant qui est effrayé et sur quelle tuile, vous pourrez déduire les scènes de mort de vos adversaires. De même vous pourrez déduire quels sont les tueur qui pourchassent vos adversaires. Quand vous avez déterminé la combinaison tueur plus lieu de crime qui correspond à l'un de vos adversaire, vous devez l'éliminer en portant une attaque pour tuer.

(Voir plus bas).

Si personne n'est effrayé

Si après une attaque réussie aucun des joueurs n'est effrayé, cela veut dire qu'aucun des joueurs ne possède les cartes tuiles et tueurs correspondantes, les pièces sont donc éliminées du Rêve.

Eliminer une figurine de tueur :

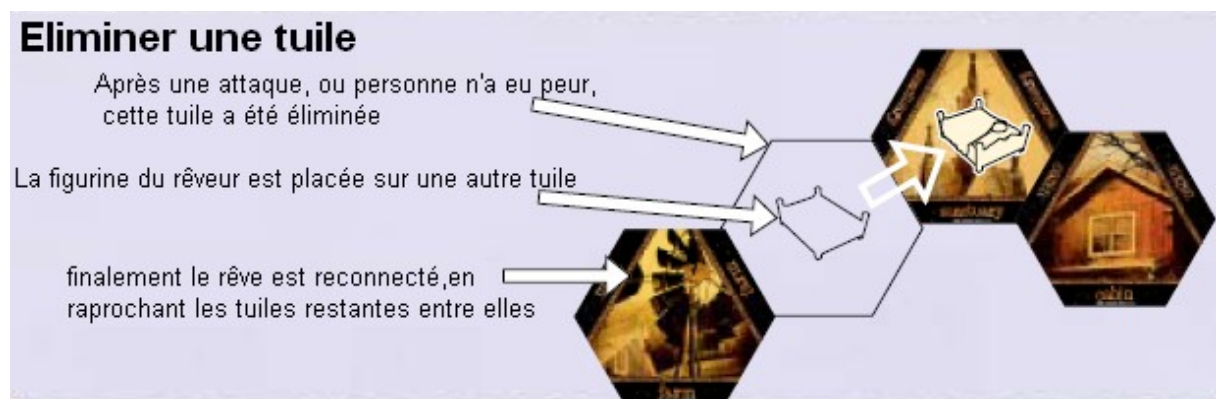
Si après une attaque pour faire peur réussie, il n'y a personne d'effrayé, et qu'une figurine tueur est présente sur la scène active, il faut retirer du jeu la figurine tueur.

Eliminer une tuile scène :

Si après une attaque pour faire peur réussie, il n'y a personne d'effrayé, la scène active est retirée du jeu. Ensuite le joueur actif place la figurine du Rêveur sur une tuile encore en jeu.

Reconnecter le Rêve :

Si après le retrait d'une tuile du jeu, le rêve se retrouve composé de 2 groupes de tuiles séparés, alors le joueur actif approche les 2 groupes afin de les connecter. Il n'a pas le droit d'altérer les groupes de tuiles (il ne peut pas bouger une tuile toute seule si elle est incluse dans un groupe, les connections au sein d'un groupe ne peuvent être modifiées), par contre il peut effectuer une rotation ou tout autre mouvement permettant la reconnection tant que l'intégrité de chaque groupe est maintenue.



Attaquer pour tuer un joueur :

Pour gagner vous devez être le seul survivant, en tuant vos adversaires. Pour tuer vous devez faire en sorte que la figurine du Tueur et la figurine du Rêveur soient sur la scène appropriée.

Ensuite le joueur actif déclare qu'il effectue une tentative d'assassinat en désignant un seul des autres joueurs en expliquant quelle figurine du tueur présente sur la scène active va le tuer.

Par exemple : Le cultist va tuer Isis dans la ferme.

Le joueur actif initie ensuite une séquence d'attaque. Seul le joueur actif et le joueur cible peuvent participer au combat, en aucun cas les autres joueurs ne peuvent pas participer. Pour les détails des règles concernant les attaques et les défenses référez vous aux Core Rules, et à la section Effrayer ci-dessus.

Si l'attaque rate, ou bien que l'attaquant se trompe dans la désignation de l'assassin et de la scène de crime, le défenseur survit et reçoit de l'aide (voir plus loin).

Autrement si l'attaque réussit et que l'attaquant à bien deviné, le joueur ciblé est éliminé du jeu.

Reprenons l'exemple à côté, si Isis était effrayée par le Léviathan (et pas par la Beast), même si Will réussit son attaque pour tuer, Isis ne sera pas éliminée, parce que l'attaquant n'a pas trouvé la bonne combinaison tueur/scène.

Tuer un joueur



Dans cet exemple, Will sait qu'Isis a peur de la ferme(Farm), il conduit la Beast et le Rêveur sur la tuile Farm, et tente une attaque pour tuer durant sont tour. le duel n'implique que Will et Isis. Malheureusement Isis n'a pas peur de la Beast, aussi n'est t'elle pas morte, elle ne révele pas son tueur et gagne une gratification.

Règles pour 3 et 4 joueurs

Faire peur à 3 ou 4 joueurs

Comme dans le jeu à 2 joueurs, une attaque pour faire peur affecte tous les participants, tout le monde peut donc être effrayé en cas d'attaque réussie, même le joueur attaquant. De même, la défense compte pour tout le monde, donc si la défense bloque l'attaque, personne n'a peur.

Durant la résolution d'une séquence d'attaque pour faire peur, les joueurs peuvent jouer des cartes Action FAST (voir les CoreRules et le glossaire pour la signification du terme), telle que des modificateurs d'attaques, des modificateurs de défense, des défenses de bases, etc., ceci afin d'apporter une aide au camp qui est en train de perdre.

En commençant dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur actif (l'attaquant), chaque joueur a l'opportunité de jouer des cartes Action FAST, un groupe de cartes FAST, ou bien de passer. Lorsque c'est à votre tour de pouvoir jouer des cartes, vous ne pouvez aider que le joueur qui est en train de perdre, soit l'attaquant soit le joueur ciblé par l'attaque. Si vous jouez une carte cela

signifie que vous rejoignez le camp qui est en train de perdre, et à partir de ce moment, vous ne pourrez plus jouer de cartes pour aider l'autre camp.

Donc vous ne pouvez que jouer des modificateurs d'attaques si l'attaquant est en train de perdre, et des cartes de défenses si c'est le défenseur qui est en train de perdre. Bien qu'un joueur ne peut aider que le camp qui est en train de perdre, le **joueur actif** peut toujours jouer des cartes, même si son camp est en train de gagner.

Une fois que vous aidez un côté vous ne pouvez plus changer de camp. Par exemple si vous avez joué une défense vous ne pourrez pas jouer une carte modificatrice d'attaque plus tard dans la séquence, même si le camp de l'attaquant est en train de perdre, et même si la carte que vous avez jouée pour le défenseur a été nettoyée.

Si l'on vous force à gaspiller une carte (WASTE voir le glossaire) cela ne vous met pas dans un camp, même si un joueur en tire bénéfice.

Jouer une carte action qui n'est ni un modificateur d'attaque ou de défense, ou bien une défense de base ne vous fait pas choisir de camp, tant que cette carte n'affecte pas le résultat de la séquence d'attaque en cours.

En effet jouer un modificateur d'attaque affecte la valeur de l'attaque pour toute la séquence, de même une défense de base ou un modificateur de base modifie la valeur de la défense pour toute la séquence.

Quand c'est à votre tour de jouer une carte vous pouvez passer ou bien jouer une carte, si vous passez, vous pourrez jouer une carte plus tard. La séquence d'attaque continue

Jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

Si le total de l'attaque excède le total de la défense l'attaque réussie, sinon elle échoue. Dans une attaque réussie pour faire peur, même les joueurs du côté gagnant sont effrayés. Si l'attaque échoue personne n'est effrayé.

Gratification

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs le côté qui gagne, bénéficie d'une gratification. Si l'attaque réussit alors le camp des attaquants gagne la gratification, si l'attaque échoue se sont les défenseurs qui en bénéficient. La gratification se donne après que l'on ait déterminé qui est effrayé. Quand vous bénéficiez de la gratification, vous choisissez entre nettoyer 3 cartes ou bien piochez 3 cartes, mais pas les deux.

Si vous tuez un autre joueur vous bénéficiez aussi de la gratification, (regardez la section attaquer pour tuer plus haut). Si l'attaque échoue, ou si l'attaque réussit, mais que vous n'avez pas deviné correctement, le défenseur bénéficie de la gratification.

Quand il ne reste plus que 2 joueurs, plus aucun joueur ne peut gagner de gratification, vous gagnez quand même la gratification lorsque vous tuez l'avant dernier joueur, à partir de ce point le jeu passe à 2 joueurs.

Eliminez la Tuile scène et la figurine Tueur

Le joueur qui a réussi une attaque pour tuer retire du jeu de la scène active la figurine du tueur et place la figurine du Rêveur sur n'importe quelle tuile Scène encore en jeu. De même s'il y avait d'autres figurines Tueur sur la Tuile retirée, ce joueur les place aussi sur les Scènes restantes. Il doit aussi reconnecter le Rêve si nécessaire. Pour plus de détail référez vous a la section si personne n'a peur.

Enterrer les Morts

Si un héros meurt, on retire alors du jeu son tueur et sa Tuile scène de mort.

Enterrer Le Héros

Si un héros meurt ses cartes en jeu sont retirées, sa défausse est mise sur le dessus des cartes Actions et ses 3 cartes Attribut sont placées face cachées.

Gagner le jeu

Le dernier joueur en vie remporte la partie.

Un exemple d'une attaque avec 4 joueurs

Dans cet exemple les joueurs sont assis dans cet ordre Will, Isis, Deon, Aisling.

La figurine du rêveur et dans le sanctuaire avec le Zombie, c'est au tour de Will.

Il souhaite attaquer afin de connaître les faiblesses des autres joueurs.

Il utilise sa carte Attaque de base SHOTGUN d'une valeur de 9.

Isis répond en jouant sa carte PREMONITION une Défense de base de valeur 2.

Déon ne peut pas joindre le coté d'attaque car il est en train de gagner, il joue sa carte PRAYER afin de piocher 3 cartes.

Aisling ne veut pas se mettre du coté de la défense qui est toujours en train de perdre, elle passe.

Will passe parce qu'il est du coté des gagnants.

Isis joue sa carte RETOUCH qui ajoute +4 au coté de la défense. La valeur de la défense passe à 6.

Deon joue une carte DELIVERANCE, pour ajouter une défense de base de valeur 5 au coté de la défense qui passe à 11.

Maintenant Aisling peut se mettre du coté de l'attaque car elle est inférieure à la valeur de la défense. Elle joue NIGHT TERROR afin d'augmenter l'attaque de +5.

L'attaque passe à 14, la défense elle reste à 11.

Will passe, Deon et Isis n'ont plus de carte de défense et donc passent eux aussi. Aisling passe à son tour. La séquence d'attaque pour faire peur s'arrête puisque tous les participants ont passé. L'attaque est réussie, Deon est effrayé il doit défausser sa main et repiocher, Isis n'est pas affectée. Will et Aisling obtienne chacun une gratification.

Le tour de Will s'arrête, C'est à Isis maintenant de jouer.



Will commence avec une attaque de base de valeur 9

Valeur de l'attaque: 9
Valeur de la défense: 0

Isis répond avec un défense de base de valeur 2

Valeur de l'attaque: 9
Valeur de la défense: 2



Isis rajoute la carte RETOUCH un modificateur de défense de valeur + 4

Valeur de l'attaque: 9
Valeur de la défense: 6



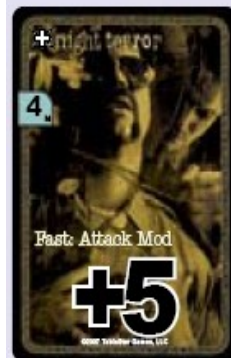
Deon se joint à la défense, et joue DELIVERANCE, une carte de défense de base de valeur 5

Valeur de l'attaque: 9
Valeur de la défense: 11



Aisling se joint à l'attaque en jouant La carte NIGHT TERROR qui est un modificateur d'attaque de valeur +5

Valeur de l'attaque: 14
Valeur de la défense: 11












Fiche de détermination de terreur

Vous pouvez utiliser cette fiche pour vous garder une trace des attaques faites pour effrayer au cours du jeu. Vous pouvez en faire des copies.

Vous pourrez garder une trace de qui attaque ou qui défend et biens sur qui est effrayé, en utilisant par exemple, les codes suivants. Defend (D), attaque (A), Effrayé (E), Pas Effrayé (PE), Mort(M), vivant(V).

Les termes ne sont pas traduit pour correspondre aux termes écrit sur les différentes pièces du jeu: tuiles, cartes etc..

		Joueur	Joueur	Joueur
	Beast			
	Cultist			
	Stalker			
	Leviathan			
	Zombie			
	Cemetery			
	Lake			
	Cabin			
	Asylum			
	Sanctuary			
	Farm			
	Forest			

Credits

Design Team: David Kennerly, Mac Senour, Alexei Othenin-Girard, Nico Carroll, Robert Carroll, Monte Lin and Peter Hansell

Artist: Gregor Benedetti

Graphic Designers: Peter Hansell and Alexei Othenin-Girard

Sculptor: Drew Williams

Executive Producer: Anthony Thompson

Producer: Robert Carroll

Art Director: Peter Hansell

Playtesters: Alex Barbieri & his testing crew, Shelly DiGiacinto & her testing crew, Alain Delattre & his testing crew, Steve Hoefler & his testing crew, Brian Newman & his testing crew, David Mitchell, James Fung, Jon Felder, Bruce Chiriatti and Gregory Frank

HeroCard based on an original concept and design by Andrew Meyer.



www.TableStarGames.com

The TableStar Games logo and HeroCard are a trademark of TableStar Games, LLC
Copyright 2007 TableStar Games, LLC, 1942 University Ave. #208, Berkeley, CA 94704