

TACTIQUE ADAPTÉE

Attaque 2, Parade 2
ou Attaque à Distance 1.

Attaque 4, Parade 4, Attaque de Feu 3,
Parade de Feu 3, Attaque à Distance 3 ou
Attaque de Siège 2.

RAGE

Attaque ou Parade 2

Attaque 4

DÉTERMINATION

Attaque ou Parade 2

Parade 5

RAPIDITÉ

Mouvement 2

Attaque à Distance 3

RAPIDITÉ

Mouvement 2

Attaque à Distance 3

MARCHE

Mouvement 2

Mouvement 4

MARCHE

Mouvement 2

Mouvement 4

ENDURANCE

Mouvement 2

Mouvement 4

ENDURANCE

Mouvement 2

Mouvement 4

TRANQUILITÉ

Guérison 1 ou piochez une carte

Guérison 2 ou piochez deux cartes

10/16

PROMESSE

Influence 2

Influence 4

11/16

MENACE

Influence 2

Influence 5.
A la fin du tour, Réputation -1.

12/16

CRISTALLISATION

Payez un mana de couleur basique.
Recevez un cristal de cette couleur.

Recevez un cristal de la couleur basique de votre choix.

13/16

SURPLUS DE MANA

Vous pouvez utiliser un dé supplémentaire de la Source.

Prenez un dé de la Source et donnez-lui la couleur de votre choix excepté doré. Recevez deux jetons de mana de cette couleur. Remettez le dé dans la Source.

14/16

CONCENTRATION

Recevez un jeton de mana bleu, blanc ou rouge.

Défaussez une Action. Utilisez l'effet supérieur de cette Action. Si cette Action fournit de l'Attaque, de la Parade, de l'Influence ou du Mouvement, augmentez la valeur de deux.

15/16

IMPROVISATION

Défaussez une carte de votre main.
Mouvement 3, Influence 3, Attaque 3 ou Parade 3.

Défaussez une carte de votre main.
Mouvement 5, Influence 5, Attaque 5 ou Parade 5.

16/16

+1 **CHEMIN TÉNÉBREUX**
Une fois par tour, Mouvement 1 (pendant le Jour) ou Mouvement 2 (pendant la Nuit).

+1 **POUVOIR CONSOMANT**
Une fois par tour, Attaque de Siège 1 ou Attaque de Siège de Feu 1.

+2 **HABILITÉ BRÛLANTE**
Une fois par tour, Attaque 2 ou Attaque de Feu 2.

+2 **PACTE TÉNÉBREUX**
Une fois par tour, Influence 2 (pendant le Jour) ou Influence 3 (pendant la Nuit).

MAGIE DU FEU TÉNÉBREUX
Mettez ce Talent face cachée pour recevoir un cristal rouge et un jeton de mana rouge ou noir.

x2 **POUVOIR DE LA DOULEUR**
Une fois par tour, vous pouvez jouer une de vos Blessures de côté comme si ce n'était pas une blessure. Elle ajoute 2 au lieu de 1.

INVOCATION
Une fois par tour, défaussez une Blessure pour recevoir un jeton de mana rouge ou noir, ou une carte autre qu'une Blessure pour recevoir un jeton de mana vert ou blanc. Ce jeton doit être utilisé immédiatement..

POLARISATION
Une fois par tour, vous pouvez utiliser un mana comme si il était de la couleur opposée (voir le diagramme). pouvez utiliser le mana doré pour

MOTIVATION
Mettez ce Talent face cachée pour piocher deux cartes. Si vous avez le moins de Gloire, recevez un jeton de mana rouge. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres Talent Motivation jusqu'à la fin du tour.

RITUEL DE GUÉRISON
Mettez ce Talent face cachée pour éliminez jusqu'à deux Blessures de votre main. L'adversaire le plus proche de vous reçoit une Blessure dans sa main (en cas d'égalité, vous choisissez). Vous ne pouvez pas utiliser cet effet lors d'un combat.



RAGE

Attaque ou Parade 2

Attaque 4

1/16



RAGE

Attaque ou Parade 2

Attaque 4

2/16



DÉTERMINATION

Attaque ou Parade 2

Parade 5

3/16



RAPIDITÉ

Mouvement 2

Attaque à Distance 3

4/16



RAPIDITÉ

Mouvement 2

Attaque à Distance 3

5/16



MARCHE

Mouvement 2

Mouvement 4

6/16



MARCHE

Mouvement 2

Mouvement 4

7/16



ENDURANCE

Mouvement 2

Mouvement 4

8/16



ENDURANCE

Mouvement 2

Mouvement 4

9/16



TRANQUILITÉ

Guérison 1 ou piochez une carte



Guérison 2 ou piochez deux cartes

10/16



PROMESSE

Influence 2



Influence 4

11/16



MENACE

Influence 2



Influence 5.
A la fin du tour, Réputation -1.

12/16



CRISTALLISATION

Payez un mana de couleur basique.
Recevez un cristal de cette couleur.



Recevez un cristal de la couleur basique de votre choix.

13/16



SURPLUS DE MANA

Vous pouvez utiliser un dé supplémentaire de la Source.



Prenez un dé de la Source et donnez-lui la couleur de votre choix excepté doré. Recevez deux jetons de mana de cette couleur. Remettez le dé dans la Source.

14/16



VOLONTÉ SANS FAILLE

Recevez un jeton de mana bleu, blanc ou rouge, ou bien un cristal vert.



Défaussez une Action. Utilisez l'effet supérieur de cette carte. Si cette Action fournit de l'Attaque, de la Parade, de l'Influence ou du Mouvement, augmentez la valeur de trois.

15/16



IMPROVISATION

Défaussez une carte de votre main.
Mouvement 3, Influence 3,
Attaque 3 ou Parade 3.



Défaussez une carte de votre main.
Mouvement 5, Influence 5,
Attaque 5 ou Parade 5.

16/16

+1  **ATTAQUE DE GIVRE** ✕
Une fois par tour,
Attaque de Siège 1 ou
Attaque de Siège de Glace 1.

+2  **POTION** ●
Mettez ce Talent face caché
pour recevoir Guérison 2,
sauf pendant un combat.

  **TAILLE DE CRISTAL BLANC** ✕
Mettez ce Talent face caché
pour recevoir un cristal bleu
et un jeton de mana blanc.

  **TAILLE DE CRISTAL VERT** ✕
Mettez ce Talent face caché
pour recevoir un cristal bleu
et un jeton de mana vert.

  **TAILLE DE CRISTAL ROUGE** ✕
Mettez ce Talent face caché
pour recevoir un cristal bleu
et un jeton de mana rouge.

  **FORTUNE AVEUGLANTE** ●
Une fois par tour, recevez un point
d'Influence par couleur de mana
dans votre inventaire. Cette Influence
ne peut être utilisée que durant
une Interaction.

  **VOL** ●
Mettez ce Talent face caché pour
vous déplacer d'une case gratuitement
ou pour vous déplacer de deux cases
pour deux Points de Mouvement. Vous
devez terminer votre mouvement dans
une case vide. Cela ne provoque pas
d'attaque des ennemis errants.

  **POUVOIR UNIVERSEL** ✕
Une fois par tour, dépensez un mana
pour qu'une carte mise de côté ajoute 3
au lieu de 1. Si la carte est une Action ou
un Sort de la même couleur que le mana,
la carte ajoute 4 au lieu de 1.

  **MOTIVATION** ✕
Mettez ce Talent face caché
pour piocher deux cartes. Si vous avez
le moins de Gloire, recevez un jeton de
mana vert. Vous ne pouvez pas utiliser
d'autres Talent Motivation jusqu'à la
fin du tour.

  **GEL DE LA SOURCE** ✕
Mettez ce Talent dans la Source.
Les autres joueurs ne peuvent pas
utiliser de dé de la Source. À votre
prochain tour, recevez un cristal
d'une couleur basique indiquée
par un dé de la source, reprenez
ce Talent et mettez-le face cachée.



RAGE

Attaque ou Parade 2

Attaque 4

1/16



RAGE

Attaque ou Parade 2

Attaque 4

2/16



DÉTERMINATION

Attaque ou Parade 2

Parade 5

3/16



RAPIDITÉ

Mouvement 2

Attaque à Distance 3

4/16



RAPIDITÉ

Mouvement 2

Attaque à Distance 3

5/16



MARCHE

Mouvement 2

Mouvement 4

6/16



MARCHE

Mouvement 2

Mouvement 4

7/16



ENDURANCE

Mouvement 2

Mouvement 4

8/16



ENDURANCE

Mouvement 2

Mouvement 4

9/16



TRANQUILITÉ

Guérison 1 ou piochez une carte



Guérison 2 ou piochez deux cartes

10/16



NOBLESSE

Influence 2.
Si vous utilisez cette Influence pour Interagir, Gloire +1 à la fin du tour.



Influence 4.
Si vous utilisez cette Influence pour Interagir, Gloire +1 et Réputation +1 à la fin du tour.

11/16



MENACE

Influence 2



Influence 5.
A la fin du tour, Réputation -1.

12/16



CRISTALLISATION

Payez un mana de couleur basique. Recevez un cristal de cette couleur.



Recevez un cristal de la couleur basique de votre choix.

13/16



SURPLUS DE MANA

Vous pouvez utiliser un dé supplémentaire de la Source.



Prenez un dé de la Source et donnez-lui la couleur de votre choix excepté doré. Recevez deux jetons de mana de cette couleur. Remettez le dé dans la Source.

14/16



CONCENTRATION

Recevez un jeton de mana bleu, blanc ou rouge.



Défaussez une Action. Utilisez l'effet supérieur de cette carte. Si cette Action fournit de l'Attaque, de la Parade, de l'Influence ou du Mouvement, augmentez la valeur de deux.

15/16



IMPROVISATION

Défaussez une carte de votre main.
Mouvement 3, Influence 3, Attaque 3 ou Parade 3.



Défaussez une carte de votre main.
Mouvement 5, Influence 5, Attaque 5 ou Parade 5.

16/16

EN AVANT, MARCHE!              

Une fois par tour, recevez un Point de Mouvement pour chaque Unité disponible et non-Blessée, maximum 3.

VISÉE DIURNE              

Une fois par tour, Attaque à Distance 2 (pendant le Jour) ou Attaque à Distance 1 (pendant la Nuit).

INSPIRATION              

Mettez ce Talent face caché pour rendre une Unité Disponible ou pour Guérir une Unité.

NÉGOCIATION SÉRÉE              

Influence 3 (pendant le Jour) ou Influence 2 (pendant la Nuit).

FEUILLES DANS LE VENT              

Mettez ce Talent face caché pour recevoir un cristal vert et un jeton de mana blanc.

MURMURE DANS LES CIMES              

Mettez ce Talent face caché pour recevoir un cristal blanc et un jeton de mana vert.

COMMANDEMENT       

Une fois par tour, lorsque vous utilisez une de vos Unités, donnez-lui Attaque à Distance +1, Attaque +2 ou Parade +3.

LOYAUTÉ SANS BORNES       

Lorsque vous recevez ce Talent, ajoutez deux Unités Régulières à l'offre des Unités. Ce Talent est considéré comme un jeton de Commandement. L'Unité recrutée sous ce jeton coûte 5 Influence de moins. Cette Unité peut être utilisée même lorsque les Unités ne peuvent normalement pas être utilisées. Cette Unité ne peut pas être démantelée.

MOTIVATION       

Mettez ce Talent face caché pour piocher deux cartes. Si vous avez le moins de Gloire, recevez un jeton de mana blanc. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres Talent Motivation jusqu'à la fin du tour.

PRIÈRE AU CIEL       

Mettez ce Talent dans la Source. Le coût de Mouvement des terrains est diminué de 2 pour vous (minimum 1) et augmenté de 1 pour vos adversaires (maximum 5). Au début de votre prochain tour, reprenez ce Talent et mettez-le face cachée.

RAGE

Attaque ou Parade 2

Attaque 4

1/16

RAGE

Attaque ou Parade 2

Attaque 4

2/16

FROIDE DÉTERMINATION

Attaque de Glace 2 ou Parade de Glace 3

Parade de Glace 5. Parade de Glace +1 pour chaque capacité spéciale, couleur d'attaque et résistance de l'ennemi bloqué.

3/16

RAPIDITÉ

Mouvement 2

Attaque à Distance 3

4/16

RAPIDITÉ

Mouvement 2

Attaque à Distance 3

5/16

MARCHE

Mouvement 2

Mouvement 4

6/16

MARCHE

Mouvement 2

Mouvement 4

7/16

ENDURANCE

Mouvement 2

Mouvement 4

8/16

ENDURANCE

Mouvement 2

Mouvement 4

9/16

TRANQUILITÉ

Guérison 1 ou piochez une carte

Guérison 2 ou piochez deux cartes

PROMESSE

Influence 2

Influence 4

MENACE

Influence 2

Influence 5.
A la fin du tour, Réputation -1.

CRISTALLISATION

Payez un mana de couleur basique. Recevez un cristal de cette couleur.

Recevez un cristal de la couleur basique de votre choix.

SURPLUS DE MANA

Vous pouvez utiliser un dé supplémentaire de la Source.

Prenez un dé de la Source et donnez-lui la couleur de votre choix excepté doré. Recevez deux jetons de mana de cette couleur. Remettez le dé dans la Source.

CONCENTRATION

Recevez un jeton de mana bleu, blanc ou rouge.

Défaussez une Action. Utilisez l'effet supérieur de cette Action. Si cette Action fournit de l'Attaque, de la Parade, de l'Influence ou du Mouvement, augmentez la valeur de deux.

IMPROVISATION

Défaussez une carte de votre main. Mouvement 3, Influence 3, Attaque 3 ou Parade 3.

Défaussez une carte de votre main. Mouvement 5, Influence 5, Attaque 5 ou Parade 5.

MARCHE FORCÉE
Une fois par tour, Mouvement 2 (pendant le Jour) ou Mouvement 1 (pendant la Nuit).

VISÉE NOCTURNE
Une fois par tour, Attaque à Distance 1 (pendant le Jour) ou Attaque à Distance 2 (pendant la Nuit).

HABILITÉ GLACIALE
Une fois par tour, Attaque 2 ou Attaque de Glace 2.

MAÎTRISE DU BOUCLIER
Une fois par tour, Parade 3 ou Parade de Feu 2 ou Parade de Glace 2.

BRÈCHE DANS L'ARMURE
Une fois par tour, un jeton Ennemi reçoit Armure -1 pour chaque résistance qu'il possède.

MÊME PAS MAL
Une fois par tour, sauf pendant un combat, défaussez une Blessure pour piocher une carte.

AUCUNE IMPORTANCE!
Une fois par tour, une carte mise de côté ajoute 2 au lieu de 1. Si la carte est une Action Avancée ou un Sort, la carte ajoute 3 au lieu de 1.

LA MAGIE, C'EST POURRI.
Une fois par tour, une carte mise de côté ajoute 2 au lieu de 1. Si vous n'utilisez pas de dé de la Source ce tour, la carte ajoute 3 au lieu de 1.

MOTIVATION
Mettez ce Talent face caché pour piocher deux cartes. Si vous avez le moins de Gloire, recevez un jeton de mana bleu. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres Talent Motivation jusqu'à la fin du tour.

EXPLOITATION DU MANA
Choisissez une couleur (sauf dorée) et recevez un jeton de mana de cette couleur. Mettez ce Talent dans la source et placez un jeton de mana de la même couleur sur ce Talent. Si un adversaire utilise un mana d'une autre couleur, il reçoit une Blessure (maximum une Blessure par couleur). Si un adversaire utilise un mana doré, comptez-le comme un mana de la couleur pour laquelle il est utilisé. Au début de votre prochain tour, reprenez ce Talent et mettez-le face cachée.



ÉCLAIR DE FEU

Recevez un cristal rouge.



Attaque à Distance de Feu 3.

1/28



ÉCLAIR DE GLACE

Recevez un cristal bleu.



Attaque à Distance de Glace 3.

2/28



ÉCLAIR DE CRISTAL

Recevez un cristal blanc.



Attaque à Distance 4.



ÉCLAIR DESTRUCTEUR

Recevez un cristal vert.



Attaque de Siège 3.

4/28



SOIF DE SANG

Attaque 2.
Recevez une Blessure pour faire une Attaque 5 à la place.



Attaque 4.
Recevez une Blessure pour faire une Attaque 9 à la place.

5/28



BOUCLIER DE GLACE

Parade de Glace 3



Parade de Glace 3. Réduisez l'Armure d'un ennemi ainsi paré de 3, minimum 1.

6/28



AGILITÉ

Mouvement 2
Durant le combat, vous pouvez utiliser chaque Point de Mouvement restant comme un Point d'Attaque.



Mouvement 4. Durant le combat, vous pouvez utiliser chaque Point de Mouvement restant comme un Point d'Attaque, ou deux Points pour un Point d'Attaque à Distance.

8/28



MARCHE SEREINE

Mouvement 2 et Guérison 1



Mouvement 4 et Guérison 2

8/28



INTIMIDATION

Influence 4 ou Attaque 3.
Réputation -1 à la fin du tour.



Influence 8 ou Attaque 7.
Réputation -2 à la fin du tour.

9/28



PONT DE GLACE

Mouvement 2.
Le coût de Mouvement des marais est réduit à 1 ce tour-ci.



Mouvement 4. Vous pouvez traverser les lacs et le coût de Mouvement des lacs et des marais est réduit à 1 ce tour-ci.

10/20



SÉRÉNADE DU VENT

Mouvement 2.
Le coût de Mouvement des plaines, des déserts et des terres désolées est réduit de 1 (minimum 0).



Mouvement 2. Le coût de Mouvement des plaines, des déserts et des terres désolées est réduit de 2 (minimum 0). Vous pouvez payer un mana bleu pour traverser les lacs (coût 0).

11/20



CHEMINS SECRETS

Mouvement 2. Le coût de mouvement des terrains est réduit de 1 (minimum 2).



Mouvement 4. Le coût de mouvement des terrains est réduit à 2.

12/20



RITUEL SANGLANT

Recevez une Blessure. Recevez un cristal rouge et un jeton de mana de la couleur de votre choix.



Recevez une Blessure. Recevez trois jetons de mana des couleurs de votre choix.

13/20



MAGIE PURE

Quand vous jouez cette carte, payez un mana. Si il est vert, Mouvement 4. Si il est Blanc, Influence 4. Si il est bleu, Parade 4. Si il est rouge, Attaque 4.



Quand vous jouez cette carte, payez un mana. Si il est vert, Mouvement 7. Si il est Blanc, Influence 7. Si il est bleu, Parade 7. Si il est rouge, Attaque 7.

14/20



RÉCIT HÉROÏQUE

Influence 3.
Pour chaque Unité recrutée ce tour-ci, Réputation +1 à la fin du tour



Influence 6.
Pour chaque Unité recrutée ce tour-ci, Réputation +1 et Gloire +1 à la fin du tour

15/20



RÉGÉNÉRATION

Guérison 1.
Rendez Disponible une Unité de Niveau I ou II que vous contrôlez.



Guérison 2.
Rendez Disponible une Unité de Niveau I, II ou III que vous contrôlez.

16/20



AU CŒUR DE LA BATAILLE

Jouez cette carte au début du combat. Les valeurs d'Attaque et de Parade de vos Unités sont augmentées de 2. Vous ne pouvez pas leur assigner de Blessures.



Jouez cette carte au début du combat. Les valeurs d'Attaque et de Parade de vos Unités sont augmentées de 3. Vous ne pouvez pas leur assigner de Blessures.

17/20



MARCHE RÉGULIÈRE

Mouvement 2. À la fin du tour, vous pouvez placer cette carte sous votre deck si il n'est pas vide.



Mouvement 4. À la fin du tour, vous pouvez placer cette carte sur votre deck.

18/20



DIPLOMATIE

Influence 2.
Vous pouvez utiliser les Points d'Influence comme des Points de Parade ce tour-ci.

Influence 4. Choisissez Feu ou Glace. Vous pouvez utiliser les Points d'Influence comme des Points de Parade du type choisi ce tour-ci.



DANS LE BESOIN

Influence 2.
Influence +1 pour chaque Blessure dans votre main ou sur vos Unités.

Influence 4.
Influence +2 pour chaque Blessure dans votre main ou sur vos Unités.



DÉCOMPOSITION

Éliminez une carte d'Action de votre main. Gagnez deux cristaux de la même couleur que la carte éliminée.

Éliminez une carte d'Action de votre main. Gagnez un cristal de chaque couleur basique sauf celle de la carte éliminée.



MAÎTRISE DES CRISTAUX

Recevez un cristal de la même couleur qu'un cristal que vous avez déjà.

Tous les cristaux que vous jouez ce tour-ci reviennent dans votre inventaire à la fin du tour.



TEMPÊTE DE MANA

Choisissez un dé de la Source indiquant une couleur basique. Recevez un cristal de cette couleur, relancez le dé et remettez-le dans la Source.

Relancez tous les dés de la Source. Vous pouvez utiliser 3 dés supplémentaires de la Source. Les dés noirs et dorés peuvent être utilisés comme des dés de couleur basique.



EMBUSCADE

Mouvement 2.
Parade +2 à votre première carte de Parade jouée si vous en jouez une; sinon Attaque +1 à votre première carte d'Attaque jouée.

Mouvement 4. Parade +4 à votre première carte de Parade jouée si vous en jouez une; sinon Attaque +2 à votre première carte d'Attaque jouée.



EFFET MAXIMUM

Éliminez une Action de votre main. Utilisez trois fois l'effet simple de l'Action éliminée.

Éliminez une Action de votre main. Utilisez deux fois l'effet supérieur de l'Action éliminée, sans payer le mana pour l'activer.



DON POUR LA MAGIE

Défaussez une carte de votre main. Vous pouvez jouer un Sort présent dans l'Offre des Sorts comme si il était dans votre main.

Payez un mana de la couleur de votre choix. Recevez dans votre Défausse un Sort présent dans l'Offre des Sorts de la même couleur que le mana.



APPRENTISSAGE

Influence 2. Vous pouvez payer 6 Influence pour Recevoir dans votre défausse une Action Avancée parmi celles présentes dans l'offre des Actions Avancées.

Influence 4. Vous pouvez payer 9 Influence pour Recevoir dans votre main une Action Avancée parmi celles présentes dans l'offre des Actions Avancées.

L'AVENIR EST
À CEUX
QUI SE LÈVENT TÔT

1

NOUVEAU DÉPART

2

Lorsque vous prenez cette Tactique, défaussez jusqu'à trois cartes de votre main (y compris des blessures), puis piochez autant de cartes que de cartes défaussées. Mélangez votre défausse dans votre deck.

VOL DE MANA

3

Lorsque vous prenez cette Tactique, Prenez un dé de la Source indiquant une couleur basique et mettez le sur cette carte. Vous pouvez utiliser ce dé pendant un de vos tours ce Jour-ci. Lorsque vous utilisez ce dé, relancez-le et remettez-le dans la Source.

PLANIFICATION

4

A la fin de vos tours, si il vous reste au moins deux cartes dans la main avant de piocher, votre taille de main est augmentée de 1.

UN BON DÉPART

5

Lorsque vous prenez cette Tactique, piochez deux cartes.

LE BON MOMENT

6

Une fois durant ce Jour, mettez cette carte face cachée pour jouer immédiatement un nouveau tour à la fin de votre tour actuel.

LECTURE DES PENSÉES

Choisissez une couleur. Recevez un cristal de cette couleur. Chaque autre joueur doit défausser une Action ou un Sort de cette couleur de sa main, ou montrer sa main si il n'a pas de carte de cette couleur.

FLUX D'ÉNERGIE

Rendez une Unité Disponible. Vous pouvez rendre Indisponible une Unité de niveau II ou moins de chaque adversaire.

VOL DES PENSÉES

Même effet que ci-dessus. Vous pouvez voler une des Actions (pas un Sort) défaussées et la recevoir dans votre main.

VOL D'ÉNERGIE

Rendez une Unité Disponible et Guérissez-là. Vous pouvez rendre Indisponible une Unité de niveau III ou moins de chaque adversaire.

ENTRAÎNEMENT

Éliminez une Action de votre main. Recevez dans votre défausse une Action Avancée de l'offre des Actions Avancées de la même couleur que la carte éliminée.

Éliminez une Action de votre main. Recevez dans votre main une Action Avancée de l'offre des Actions Avancées de la même couleur que la carte éliminée.

AU CRÉPUSCULE

1

LONGUE NUIT

2

Mettez cette carte face cachée pour remettre trois cartes au hasard de votre défausse dans votre Deck.

N'utilisez cette capacité que si votre Deck est vide.

EN QUÊTE DE MANA

3

Une fois par tour, avant d'utiliser un dé de la Source, vous pouvez relancer jusqu'à deux dés de la Source. Vous devez relancer en priorité des dés indiquant la couleur or si il y en a.

MÉDITATION NOCTURNE

4

Mettez cette carte face cachée pour remélangez jusqu'à 5 cartes de votre main (y compris des Blessures) dans votre Deck, puis piochez autant de cartes.

PRÉPARATION

5

Lorsque vous prenez cette Tactique, allez chercher dans votre Deck la carte de votre choix et mettez-la dans votre main. Mélangez votre Deck.

MONTÉE EN PUISSANCE

6

Au début de votre tour, vous pouvez mettre la carte du dessus de votre Deck sous cette carte, ou bien mettre cette carte face cachée pour prendre en main toutes les cartes dessous.

BOULE DE FEU

Attaque à Distance de Feu 5.

TEMPÊTE DE NEIGE

Attaque à Distance de Glace 5.

EXPOSITION

Un ennemi perd toutes ses Fortifications et toutes ses Résistances. Attaque à Distance 2.

ORAGE DE FEU

Recevez une Blessure. Attaque de Siège de Feu 8.

BLIZZARD

Recevez une Blessure. Attaque de Siège de Glace 8.

MISE À NU

Tous les ennemis perdent toutes leurs Fortifications ou toutes leurs Résistances. Attaque à Distance 3.

SECOUSSE

Un ennemi reçoit Armure -3, ou bien tous les ennemis reçoivent Armure -2, minimum 1.

MUR DE FLAMMES

Attaque de Feu 5, ou Parade de Feu 7

ÉCLAIR DE MANA

Payez un mana. Si vous avez payé un mana bleu, Attaque de Glace 8. Si vous avez payé un mana rouge, Attaque de Givrefeu 7. Si vous avez payé un mana blanc, Attaque à Distance de Glace 6. Si vous avez payé un mana vert, Attaque de Siège de Glace 5.

SÉISME

Un ennemi reçoit Armure -3 (-6 si il est Fortifié), ou bien tous les ennemis reçoivent Armure -2 (-4 si ils sont fortifiés), minimum 1.

VAGUE DE FLAMMES

Attaque de Feu 5, ou Parade de Feu 7. Cette attaque ou cette Parade sont augmentées de 2 pour chaque jeton Ennemi.

TEMPÊTE DE MANA

Payez un mana. Si vous avez payé un mana bleu, Attaque de Glace 11. Si vous avez payé un mana rouge, Attaque de Givrefeu 10. Si vous avez payé un mana blanc, Attaque à Distance de Glace 9. Si vous avez payé un mana vert, Attaque de Siège de Glace 8.

TOURBILLON

Un ennemi n'attaque pas lors de ce combat.

VOYAGE SOUTERRAIN

Déplacez-vous de trois cases révélées sur la carte. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur des marais ou des lacs, et vous devez terminer votre mouvement sur une case vide. Vous ne provoquez pas les ennemis errants lors de ce mouvement.

BOUCLIER BRÛLANT

Parade de Feu 4. Si cette carte est utilisée lors d'un Parade réussie, vous pouvez l'utiliser comme une Attaque de Feu 4.

TORNADE

Détruisez un Ennemi. Vous ne pouvez jouer cet effet que pendant la phase de Mêlée d'un combat.

ASSAUT SOUTERRAIN

Même effet que ci-dessus, mais vous devez terminer votre mouvement sur une Fortification (ou sur un autre joueur). Votre Mouvement s'arrête et vous faites un Assaut (ou une Attaque sur le joueur). Ignorez les fortifications. Si vous retraitez, revenez à votre case de départ.

BOUCLIER EXPLOSIF

Parade de Feu 4. Si cette carte est utilisée lors d'une Parade réussie, détruisez l'ennemi paré.

FRISSON

Un ennemi n'attaque pas lors de ce combat. Si il à Résistance au Feu, il la perd pour le reste du tour.

AILES DU VENT

Dépensez de 1 à 5 Points de Mouvement. Bougez d'autant de cases révélées sur la Carte que de Points de Mouvement dépensés. Vous devez terminer votre mouvement sur une case vide. Vous ne provoquez pas les ennemis errants lors de ce mouvement.

REVIGORATION

Guérison 3. Si vous êtes dans une forêt, Guérison 5 à la place.

FRISSON MORTEL

Un ennemi n'attaque pas lors de ce combat et reçoit Armure -4 (minimum 1) pour le reste du tour.

AILES DE LA NUIT

Jouez cet effet durant un combat. Si il vous restait au moins autant de Points de Mouvement que le nombre d'ennemis que vous combattez, ne résolvez pas les phases de Parade et d'Assignment des Dégâts de ce combat.

RENAISSANCE

Guérison 3, et rendez Disponible des Unités dont la somme des niveaux ne dépasse pas 3. Si vous êtes dans une forêt, Guérison 5 à la place, et rendez Disponible des Unités dont la somme des niveaux ne dépasse pas 5 à la place.

DÉMOLITION

Ignorez les fortifications d'un site. Les ennemis reçoivent Armure -1 (minimum 1).

TÉLÉPORTATION

Vous pouvez bouger de deux cases sur la Carte et explorez de nouvelles tuiles à moins de deux cases de vous comme si elles étaient adjacentes. Ignorez les cases sur lesquelles vous vous déplacer. Vous ne provoquez pas les ennemis errants lors de ce mouvement.

AUX ARMES

Vous pouvez utiliser une des Unités présentes dans l'offre des Unités comme si vous l'aviez recrutée. Vous ne pouvez pas lui assigner de Blessures.

DÉSINTÉGRATION

Détruisez un jeton Ennemi. Tous les ennemis reçoivent Armure -1. Ne jouez cet effet que pendant la phase de Mêlée d'un combat.

DISTORTION DU TEMPS

A la fin de ce tour, reprenez en main toutes les autres cartes que vous avez jouées. Ne piochez pas de nouvelles cartes, et jouez immédiatement un nouveau tour.

POUR LA GLOIRE

Recrutez une Unité présente dans l'offre des Unités sans la payer. Si vous n'avez pas de jeton de Commandement disponible, vous devez d'abord défausser une de vos Unités.

MÉDITATION

Remettez deux cartes au hasard de votre défausse sur ou sous votre Deck. À la fin du tour, piochez deux cartes supplémentaires.

FUITE DE MANA

Chaque adversaire perd un cristal au hasard. Vous pouvez recevoir un des cristaux perdus. Si un adversaire n'a pas de cristal lorsque vous jouez cette carte, il reçoit une Blessure.

FONTAINE DE MANA

Prenez un dé de la Source indiquant une couleur basique et conservez-le jusqu'à la fin du round. Vous pouvez recevoir immédiatement 3 jetons de mana de cette couleur ce tour-ci, ou un jeton de mana chaque tour à partir du prochain tour.

TRANSE

Même effet que ci-dessus, mais vous pouvez choisir les cartes dans votre défausse.

IRRADIATION DE MANA

Choisissez une couleur. Chaque joueur reçoit une Blessure pour chaque cristal de cette couleur qu'il possède. Recevez deux cristaux de cette couleur.

MANA MAUDIT

Même effet que ci-dessus. A chaque fois qu'un adversaire utilise un mana de la couleur choisie, cet adversaire reçoit une Blessure (maximum une Blessure par tour).



AMULETTE DES TÉNÈBRES

Gagnez un jeton de mana de la couleur de votre choix. Si vous utilisez cet effet durant le Jour, le coût de mouvement des déserts est réduit à 3 et vous pouvez utiliser le mana noir comme pendant la Nuit.

Même effet que ci-dessus, mais gagnez trois jetons de mana au lieu d'un seul. Les couleurs des jetons peuvent être différentes.

10/16



AMULETTE DU SOLEIL

Gagnez un jeton de mana doré. Si vous utilisez cet effet durant la Nuit, révéléz les jetons ruines, vous pouvez utiliser le mana doré, le coût de mouvement des forêts est réduit à 3, et les défenses des sites fortifiés que vous approchez sont révéléz.

Même effet que ci-dessus, mais gagnez trois jetons de mana doré au lieu d'un seul.

15/16



BANNIÈRE DE COURAGE

Assignez cette bannière à une Unité sous votre contrôle. Une fois par Round, excepté pendant un combat, mettez cette bannière face cachée pour rendre cette Unité disponible. Mettez cette bannière face visible au début de chaque Round.

Rendez toutes vos Unités disponibles. Cet effet ne peut pas être utilisé pendant un combat.

4/16



BANNIÈRE DE PEUR

Assignez cette bannière à une Unité sous votre contrôle. Pendant la phase de Parade d'un combat, vous pouvez utiliser cette Unité pour annuler une attaque et gagner un point de Gloire.

Ne résolvez pas les phases de Parade et d'Assignment des Dégâts de ce combat.

2/16



BANNIÈRE DE GLOIRE

Assignez cette bannière à une Unité sous votre contrôle. Cette Unité gagne Armure +1 et +1 à toutes ses attaques et ses parades. À chaque fois que cette unité attaque ou pare, Gloire +1.

Vos Unités gagnent Armure +1 et +1 à toutes leurs attaques et leurs parades. À chaque fois qu'une de vos unités attaque ou pare ce tour-ci, Gloire +1.

1/16




BANNIÈRE DE PROTECTION

Assignez cette bannière à une Unité sous votre contrôle. Cette Unité gagne Armure +1, résistance au feu et résistance à la glace.

À la fin de votre tour, vous pouvez éliminer toutes les Blessures que vous avez reçues ce tour-ci.

3/16



LIVRE DE LA SAGESSE

Éliminez une Action de votre main. Recevez dans votre main une Action Avancée parmi celles présentes dans l'offre des Actions Avancées de la même couleur que l'Action que vous avez éliminée.

Éliminez une Action de votre main. Recevez dans votre main un Sort parmi ceux présents dans l'offre des Sorts de la même couleur que l'Action que vous avez éliminée et un cristal de cette couleur.

14/16



ANNEAU DE DIAMANT

Recevez un jeton de mana blanc et un cristal blanc. Gloire +1.

Vous disposez d'une réserve infinie de mana blanc et noir pour ce tour. Gloire +1 pour chaque sort blanc que vous lancez ce tour.

7/16




ANNEAU D'ÉMERAUDE

Recevez un jeton de mana vert et un cristal vert. Gloire +1.

Vous disposez d'une réserve infinie de mana vert et noir pour ce tour. Gloire +1 pour chaque sort vert que vous lancez ce tour.

8/16



SAC D'OR SANS FOND

Influence 4, Gloire +2.

Influence 9, Gloire +3.

11/16



POCHE À MANA SANS FOND

Lancez deux dés de mana.
Recevez pour chaque dé un cristal de la couleur indiquée par le dé.
Si le dé indique or, choisissez la couleur du cristal. Si le dé indique noir, recevez un point de Gloire au lieu d'un cristal.

Recevez un jeton de mana de chaque couleur basique. Si cette carte est jouée le jour, recevez un jeton de mana doré en plus.
Si cette carte est jouée la nuit, recevez un jeton de mana noir.

12/16



GRAAL DORÉ

Guérison 2.
Gloire +1 pour chaque point de Guérison donné par cet effet que vous utilisez.

Guérison 6.
Pour chaque blessure guérie de votre main ce tour ci, piochez une carte.

13/16



COR DE LA COLÈRE

Attaque de Siège 6.
Lancez un dé de mana.
Si le dé indique rouge ou noir, recevez une blessure.

Attaque de Siège 6.
Vous pouvez ajouter +6 à cette attaque.
Pour chaque point ajouté, lancez un dé de mana.
Si le dé indique rouge ou noir, recevez une blessure.

10/16



ANNEAU DE RUBIS

Recevez un jeton de mana rouge et un cristal rouge. Gloire +1.

Vous disposez d'une réserve infinie de mana rouge et noir pour ce tour.
Gloire +1 pour chaque sort rouge que vous lancez ce tour.

5/16



ANNEAU DE SAPHIR

Recevez un jeton de mana bleu et un cristal bleu. Gloire +1.

Vous disposez d'une réserve infinie de mana bleu et noir pour ce tour.
Gloire +1 pour chaque sort bleu que vous lancez ce tour.

6/16



ÉPÉE DE LA JUSTICE

Lorsque vous jouez cette carte, défaussez autant de cartes que vous voulez de votre main. Vous gagnez une Attaque 3 pour chaque carte défaussée.
Gloire +1 par ennemi vaincu ce tour.

Doublez la force de vos attaques physiques lors de votre phase de combat de ce tour.
Vos ennemis perdent leur résistance physique ce tour.
Gloire +1 par ennemi vaincu ce tour.

9/16



5 **I**

BÛCHERONS

Mouvement 2.
Le coût de mouvement des forêts, collines et marais est réduit de 1 ce tour-ci (minimum 0).

Parade 3

6/20



5 **I**

BÛCHERONS

Mouvement 2.
Le coût de mouvement des forêts, collines et marais est réduit de 1 ce tour-ci (minimum 0).

Parade 3

7/20



3 **I**

HERBORISTES

Guérison 2

Rendez une unité de niveau I ou II disponible.

Recevez un jeton de mana vert.

5/20



3 **I**

HERBORISTES

Guérison 2

Rendez une unité de niveau I ou II disponible.

Recevez un jeton de mana vert.

4/20



4 **I**

PAYSANS

Attaque ou Parade 2

Influence 2

Mouvement 2

2/20



4 **I**

PAYSANS

Attaque ou Parade 2

Influence 2

Mouvement 2

1/20



4 **I**

PAYSANS

Attaque ou Parade 2

Influence 2

Mouvement 2

3/20



7 **II**

GOLEMS PROTECTEURS

Attaque ou Parade 2

Parade de Feu 4

Parade de Glace 4

15/20



7 **II**

GOLEMS PROTECTEURS

Attaque ou Parade 2

Parade de Feu 4

Parade de Glace 4

14/20

7 II

ILLUSIONISTES

Influence 4

Un ennemi non fortifié n'attaque pas ce tour-ci.

Recevez un cristal blanc.

17/20

7 II

ILLUSIONISTES

Influence 4

Un ennemi non fortifié n'attaque pas ce tour-ci.

Recevez un cristal blanc.

16/20

7 II

MOINES DU NORD

Attaque ou Parade 3

Attaque de Glace ou Parade de Glace 4

19/20

7 II

MOINES À CAPE ROUGE

Attaque ou Parade 3

Attaque de Feu ou Parade de Feu 4

18/20

7 II

MOINES SAUVAGES

Attaque ou Parade 3

Attaque de Siège 4

20/20

6 II

ARBALÉTRIERS D'UTEM

Attaque ou Parade 3

Attaque à Distance 2

8/20

6 II

ARBALÉTRIERS D'UTEM

Attaque ou Parade 3

Attaque à Distance 2

9/20

5 II

GARDES D'UTEM

Attaque 2

Parade 4. Un ennemi bloqué par les Gardes d'Utem perd Rapidité.

11/20

5 II

GARDES D'UTEM

Attaque 2

Parade 4. Un ennemi bloqué par les Gardes d'Utem perd Rapidité.

10/20



6 II

SPADASSINS D'UTEM

Attaque ou Parade 3

Attaque ou Parade 6.
Cette unité devient Blessée.

12/20



6 II

SPADASSINS D'UTEM

Attaque ou Parade 3

Attaque ou Parade 6.
Cette unité devient Blessée.

13/20



11 IV

GARDES D'ALTEM

Attaque 5

Parade 8.
Un ennemi bloqué par les Gardes d'Altem perd Rapidité.

Toutes vos unités gagnent toutes les résistances ce tour-ci.

10/20



11 IV

GARDES D'ALTEM

Attaque 5

Parade 8.
Un ennemi bloqué par les Gardes d'Altem perd Rapidité.

Toutes vos unités gagnent toutes les résistances ce tour-ci.

18/20



11 IV

GARDES D'ALTEM

Attaque 5

Parade 8.
Un ennemi bloqué par les Gardes d'Altem perd Rapidité.

Toutes vos unités gagnent toutes les résistances ce tour-ci.

20/20



12 IV

MAGES D'ALTEM

Recevez deux jetons de mana des couleurs de votre choix

Attaque de Givrefeu ou Parade de Givrefeu 5. Vous pouvez payer un mana rouge ou bleu pour l'augmenter à 7, ou les deux pour l'augmenter à 9.

Toutes vos attaques sont des attaques de Givrefeu, ou bien toutes vos attaques deviennent des Attaques de Siège en plus de leur(s) élément(s) ce tour-ci.

17/20



12 IV

MAGES D'ALTEM

Recevez deux jetons de mana des couleurs de votre choix

Attaque de Givrefeu ou Parade de Givrefeu 5. Vous pouvez payer un mana rouge ou bleu pour l'augmenter à 7, ou les deux pour l'augmenter à 9.

Toutes vos attaques sont des attaques de Givrefeu, ou bien toutes vos attaques deviennent des Attaques de Siège en plus de leur(s) élément(s) ce tour-ci.

16/20



8 III

GIVREURS D'AMOTEP

Attaque ou Parade 5

Un ennemi n'attaque pas lors de ce combat et reçoit Armure -3 (minimum 1).

12/20



8 III

GIVREURS D'AMOTEP

Attaque ou Parade 5

Un ennemi n'attaque pas lors de ce combat et reçoit Armure -3 (minimum 1).

11/20

8 III

ARTILLEURS D'AMOTEP

Attaque ou Parade 5

Attaque à Distance de Feu 6

9/20

8 III

ARTILLEURS D'AMOTEP

Attaque ou Parade 5

Attaque à Distance de Feu 6

10/20

9 III

CATAPULTES

Attaque de Siège 3

Attaque de Siège de Feu 5

Attaque de Siège de Glace 5

13/20

9 III

CATAPULTES

Attaque de Siège 3

Attaque de Siège de Feu 5

Attaque de Siège de Glace 5

14/20

9 III

CATAPULTES

Attaque de Siège 3

Attaque de Siège de Feu 5

Attaque de Siège de Glace 5

15/20

8 III

GOLEMS DE FEU

Attaque ou Parade 3

Attaque à Distance de Feu 4

1/20

8 III

GOLEMS DE FEU

Attaque ou Parade 3

Attaque à Distance de Feu 4

2/20

9 III

MAGES DE FEU

Attaque à Distance de Feu 3

Attaque de Feu ou Parade de Feu 6

Recevez un jeton de mana rouge et un cristal rouge.

5/20

9 III

MAGES DE FEU

Attaque à Distance de Feu 3

Attaque de Feu ou Parade de Feu 6

Recevez un jeton de mana rouge et un cristal rouge.

6/20



RUINES ANTIQUES

Une fois révélée: Placez un jeton jaune face visible durant le jour, face cachée durant la Nuit. Ce jeton est révélé au début du prochain jour ou si un joueur entre sur cette case.

Neutre: Un joueur sur une Ruine peut prendre son action pour explorer les Ruines. Il y aura soit un Aurel, soit des ennemis à combattre.
Aurel: Vous pouvez payer trois mana de la couleur indiquée. Dans ce cas, Gloire +7 et marquez cet espace avec un de vos Boucliers.

Ennemis: Piochez les jetons Ennemis indiqués et combattez-les. Le(s) ennemi(s) invaincu(s) restent sur place. Si vous vainquez le dernier ennemi, recevez la récompense indiquée et marquez cette case avec un de vos Boucliers.



BONUS DE FIN DE PARTIE

Albus Dumbledore, le savant



Arsène Lupin, le voleur



Jules César, le leader



Alexandre le Grand, le conquérant



Bob Morane, l'aventurier



Kroc le Bô, le faible

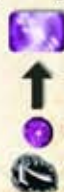


TOUR DE MAGE

Une fois révélée: Placez un jeton violet face cachée. Ce jeton est révélé si un joueur entre dans une case adjacente durant le jour.

Neutre: Un joueur peut entrer sur cette case pour mener un assaut sur la Tour. Dans ce cas, Réputation -1. **L'ennemi est Fortifié.** En cas de victoire, recevez un Sort parmi ceux disponibles dans l'offre des Sorts et marquez cette case avec un de vos boucliers.

Une fois conquise: N'importe quel joueur sur cette case peut recruter des Unités et acheter des Sorts. Un Sort coûte 7 Influence et un mana de la couleur du Sort.



TANIÈRE DE MONSTRE

Neutre: Un joueur peut prendre son action pour explorer la Tanière. Dans ce cas, piochez un jeton ennemi marron et combattez-le.

Récompense: En cas de victoire, recevez deux cristaux et marquez cette case avec un de vos boucliers. Lancez deux dés de mana pour déterminer la couleur des cristaux. Si un dé indique doré, choisissez la couleur du cristal. Si un dé indique noir, Gloire +1 à la place.
En cas de défaite, le jeton reste sur place.



DONJON SOUTERRAIN

Neutre: Un joueur sur un Donjon peut prendre son action pour explorer le Donjon. Dans ce cas, piochez un jeton ennemi marron et combattez-le. **Les règles du combat de Nuit s'appliquent et vos Unités ne peuvent pas participer à ce combat.** En cas de victoire, marquez cette case avec un de vos Boucliers et lancez un dé pour déterminer ce que vous recevez. Si le dé indique doré ou noir, recevez un Sort, sinon recevez un Artefact. En cas de défaite, défaussez le jeton.

Une fois conquise: Un joueur sur cette case peut prendre son action pour explorer le Donjon. Piochez un ennemi marron et combattez-le. En cas de victoire, vous ne recevez que la Gloire.



MINE DE CRISTAL

Extraction: Un joueur présent sur cette case à la fin de son tour reçoit un cristal de la couleur indiquée par la Mine.



CLAIRIÈRE MAGIQUE

Rituel de Soin: Un joueur présent sur cette case peut éliminer une Blessure de sa main ou de sa défausse. Ce n'est pas une Guérison et ne peut pas être combiné avec d'autres effets de Guérison.

Imprégnation Magique: Un joueur présent sur cette case au début de son tour reçoit un jeton de mana doré durant le jour, noir durant la Nuit.



MONSTRE ERRANT

Une fois révélée: Placez un jeton vert face visible.

Effet: Tant que le jeton est présent, les joueurs ne peuvent pas entrer sur cette case.

Un joueur qui bouge d'une case adjacente au jeton à une autre case adjacente au jeton arrête son mouvement et doit utiliser son action pour le combattre.

Action: Un joueur sur une case adjacente peut prendre son action pour combattre l'Ennemi.

En cas de victoire, Réputation +1 et le jeton est défaussé.



VILLAGE

Recrutement: Les Unités avec l'icône Village peuvent être recrutées ici.

Guérison: Vous pouvez acheter un Point de Guérison pour trois points d'influence.

Pillage: Vous pouvez piller un Village pendant le tour d'un autre joueur. Vous ne pouvez piller un village qu'une fois entre deux de vos tours consécutifs. Dans ce cas, piochez deux cartes et Réputation -1.



COÛTS DE MOUVEMENT



FORTERESSE



Une fois révélée: Placez un joueur gris face cachée. Ce jeton est révélé si un joueur entre dans une case adjacente durant le jour.

Neutre: Un joueur peut entrer sur cette case pour mener un assaut. Dans ce cas, Réputation -1. **L'ennemi est Fortifié.** En cas de victoire, marquez cette case avec un de vos boucliers. Vous contrôlez cette Forteresse.

Une fois conquise: Vous pouvez recruter des icônes avec le symbole Forteresse. Si vous terminez votre tour sur cette case ou sur une case adjacente, taille de main +1 pour chaque fort que vous contrôlez.

Fort adverse: Un joueur peut mener un assaut. Réputation -1. Si le contrôleur n'est pas là, piochez un jeton gris pour la défense. En cas de victoire, vous ne recevez que la moitié des points de Gloire et marquez cette case avec un Bouclier.

DRACONUM



Une fois révélée: Placez un jeton rouge face visible sur cette case.

Effet: Tant que le jeton est présent, les joueurs ne peuvent pas entrer sur cette case. Un joueur qui bouge d'une case adjacente au jeton à une autre case adjacente au jeton arrête son mouvement et doit utiliser son action pour le combattre.

Action: Un joueur sur une case adjacente peut prendre son action pour combattre l'ennemi.

En cas de victoire, Réputation +2 et le jeton est défaussé.

ANTRE DE MONSTRE



Neutre: Un joueur peut prendre son action pour explorer l'Antre. Dans ce cas, piochez deux jetons ennemi marron et combattez-les.

Récompense: En cas de victoire, recevez trois cristaux, un artefact et marquez cette case avec un de vos boucliers. Lancez trois dés de mana pour déterminer la couleur des cristaux. Si un dé indique doré, choisissez la couleur du cristal. Si un dé indique noir, Gloire +1 à la place.

En cas de défaite, le(s) jeton(s) reste(nt) sur place. Si un joueur explore à nouveau l'Antre et qu'il n'y a qu'un jeton ennemi, piochez un second jeton ennemi à combattre.

MONASTÈRE



Une fois révélée: Placez une carte d'Action Avancée dans l'offre des Unités.

Recrutement: Les Unités avec l'icône Monastère peuvent être recrutées ici.

Guérison: Vous pouvez acheter un Point de Guérison pour deux points d'Influence.

Entraînement: Vous pouvez acheter une Action Avancée dans l'offre des Unités pour 6 Influence.

Brûler un monastère: Un joueur présent sur cette case peut tenter de brûler le monastère.

Dans ce cas, Réputation -3. Piochez un ennemi violet et combattez-le. Vos Unités ne participent pas à ce combat. En cas de victoire, marquez cette case avec un de vos Boucliers et recevez un Artefact.

CITÉ

Une fois révélée: Placez la figurine de Cité correspondante sur la case. Mettez la carte correspondante sur la table. Placez les ennemis correspondant au niveau de la Cité face cachée sur la carte. Ces ennemis sont révélés quand un joueur entre dans une case adjacente à la Cité (même de Nuit).

Neutre: Un ou plusieurs joueurs présents dans des cases adjacentes peuvent mener un assaut sur la Cité. Réputation -1 pour tous les assaillants. Les ennemis défenseurs sont fortifiés et bénéficient des bonus indiqués sur la carte de Cité. Lorsqu'un joueur vainc un ennemi, il place un Bouclier sur la carte de Cité. Lorsque le dernier ennemi est vaincu, celui qui a le plus de Boucliers (en cas d'égalité, le premier à avoir placé un Bouclier) est le Leader de la Cité.

Une fois conquise: Plusieurs joueurs peuvent se trouver en même temps dans la Cité, sans combat. Les Unités avec le symbole Cité peuvent être recrutées. Le bonus indiqué sur la carte de la Cité est disponible. Influence +1 par Bouclier sur la Cité. Si vous terminez votre tour sur cette case ou sur une case adjacente, taille de main +1 si vous avez un Bouclier sur la Cité, ou +2 si vous êtes le Leader.

SCÉNARIOS DE CONQUÊTE

Pour chaque Cité;

Si vous êtes le Leader, Gloire +7.

Si non, si vous avez un Bouclier, Gloire +4.



SCÉNARIOS COOPÉRATIFS ET SOLOS

+10 par Cité conquise

+15 si toutes les Cités sont conquises

+10 si chaque joueur est Leader d'une Cité

+30 par Round restant à jouer

+1 par carte dans le deck du joueur fantôme

+5 si la fin du round n'a pas été annoncée au dernier round