



# PRIÈRE



Oui



Oui



Oui



Mélangez votre défausse et piochez-y 3 cartes. Toutes les cartes **Foi** piochées sont placées face cachée sur la *Prière*. Chacune de ces cartes vaut 1 **Foi**.





# PRIÈRE



Oui



Oui



Oui



Mélangez votre défausse et piochez-y 3 cartes. Toutes les cartes **Foi** piochées sont placées face cachée sur la *Prière*. Chacune de ces cartes vaut 1 **Foi**.





# PRIÈRE



Oui



Oui



Oui



Mélangez votre défausse et piochez-y 3 cartes. Toutes les cartes **Foi** piochées sont placées face cachée sur la *Prière*. Chacune de ces cartes vaut 1 **Foi**.





# ASSISTER LE FAIBLE



Oui



Oui



*Portée : 5*

## Foi, Soin

Restaure 2 Vitalité par **Foi** à 1 cible à portée.

Vous gagnez 3 Menace.





# ASSISTER LE FAIBLE



Oui



Oui



*Portée : 5*

## Foi, Soin

Restaure 2 Vitalité par **Foi** à 1 cible à portée.

Vous gagnez 3 Menace.





# LA MAIN DU PÈRE




Oui



*Portée : Tuile*

## Foi, Soin

Restaure 3 Vitalité à un Héros à portée. Affecte un nombre de Héros supplémentaires égal à votre **Foi**.

Chaque Héros affecté gagne +1  lors de tous ses jets de dés.

Vous gagnez 4 Menace.





# DANS LES PAS DES SAINTS



Oui



Oui



Oui



*Portée : Tuile*

## Foi

Chaque Héros à portée réduit le coût de ses Actions d'**Attaque** d'1 PA.



# BÉNÉDICTION DE L'AUBE



Oui



Oui



Oui



*Portée : Tuile*

## Foi

Tous les Héros à portée gagnent autant de **DD** que votre **Foi** lors de leurs Actions d'**Attaque**.





# ARMURE DE FOI



Oui



Oui



Oui



*Portée : Tuile*

## Foi

Chaque ennemi à portée voit son SR d'attaque augmenter d'1 par **Foi**.





# DERNIERS SACREMENTS



+2



+1



Oui



-1



*Dégâts : 1, Portée : 4*

## Attaque, Sacré, Relique

Attaquez 1 cible à portée.  
Affecte un nombre de cases supplémentaires égal à votre **Foi**, ajoutées en croix dans le sens des aiguilles d'une montre (voir schéma). Vous choisissez la case 1.





# DERNIERS SACREMENTS



+2



+1



Oui



-1



*Dégâts : 1, Portée : 4*

## Attaque, Sacré, Relique

Attaquez 1 cible à portée.  
Affecte un nombre de cases supplémentaires égal à votre **Foi**, ajoutées en croix dans le sens des aiguilles d'une montre (voir schéma). Vous choisissez la case 1.





# PAROLE ANGÉLIQUE



+1 Dégât



Oui



Oui



*Dégâts : 2, Portée : 3*

**Attaque, Sacré, Relique**

Attaquez 1 cible à portée.

+1 **D10** par **Foi** pour toucher lors de cette attaque.



# PAROLE ANGÉLIQUE



+1 Dégât



+1 Dégât



Oui



*Dégâts : 2, Portée : 4*

**Attaque, Foi, Sacré, Relique**

Attaquez 1 cible à portée.

+1 **D10** par **Foi** pour toucher lors de cette attaque.





# FEU DÉVORANT



+2 



+1 



Oui



*Dégâts : 1, Portée : 3*

## Attaque, Feu, Relique

Attaquez 1 cible à portée, si l'attaque touche, la cible gagne également un DdT qui inflige 1 Dégât lors d'un nombre de Phase de Bilan égal à votre **Foi**.



# FEU DÉVORANT



+2



+1



Oui



*Dégâts : 1, Portée : 3*

## Attaque, Feu, Relique

Attaquez 1 cible à portée, si l'attaque touche, la cible gagne également un DdT qui inflige 1 Dégât lors d'un nombre de Phase de Bilan égal à votre **Foi**.



# FUREUR DU JUSTE



Oui



Oui



Oui



*Portée : 4*

## **Foi**

Un nombre de Héros à portée, égal à votre **Foi**, gagnent +1 Dégât par attaque lors de leurs Actions d'Attaque.





# FRAPPE DIVINE



-2SR



-1SR



Oui



+1SR



*Dégâts : 1, Portée : Arme*

## **Attaque, Mêlée**

Attaquez 1 cible à portée. Si cette carte est jouée après *Guidé par la Lumière* vous pouvez la jouer comme une Interruption.





# FRAPPE DIVINE



-2SR



-1SR



Oui



+1SR



*Dégâts : 1, Portée : Arme*

## **Attaque, Mêlée**

Attaquez 1 cible à portée. Si cette carte est jouée après *Guidé par la Lumière* vous pouvez la jouer comme une Interruption.



# ANGE GARDIEN



Oui



*Portée : Tuile*

## Foi

Jouez cette carte avant que les dés d'attaque ne soient lancés. Choisissez un Héros à portée. Toutes les attaques réussies sur ce Héros peuvent être relancées 1 fois. Vous gagnez 2 Menace.





# APAISEMENT DES BLESSURES



Oui



*Portée : 2*

## Soin

Restaure 2 Vitalité à 1 cible à portée  
Vous gagnez 2 Menace.





# APAISEMENT DES BLESSURES



Oui



*Portée : 2*

## Soin

Restaure 2 Vitalité à 1 cible à portée  
Vous gagnez 2 Menace.





# SANG DU SURVIVANT



2 Héros



1 Héros



1 Héros



1 Héros



*Portée : 3*

## Foi, Soin

Chaque Héros ciblé à portée peut supprimer toutes ses Conditions.

Le nombre de Héros ciblés dépend de votre Mouvement.

Vous gagnez 1 Menace.





# INTERCESSION



Oui



Oui



Oui




Oui



*Portée : 5*

## Foi

Un Héros à portée gagne +1  lors de toutes ses actions hors-combat et ses tests de Courage.





# TEPIR LA POSITION




Oui



*Portée : Tuile*

## Foi

Tous les Héros à portée reçoivent -1 SR lors de leurs tests de Courage et +1  lors de leurs Actions d'Attaque.







# SPRINT



Oui

## Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.





# SPRINT



Oui

## Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.





# COURSE



Oui





# CHAPT DE L'AUBE



Oui



*Portée : Tuile*

## Foi, Soin

Un Héros à portée peut supprimer toutes ses Conditions. Affecte un nombre de Héros supplémentaires égal à votre **Foi**.

Vous gagnez 1 Menace par Héros affecté.



## CHANT FUNÈBRE DU CRÉPUSCULE



+2



+1



Oui



*Dégâts : 3, Portée : Arme*

### Attaque, Mêlée

Attaquez 1 cible à portée. Si la cible touchée est un Capitaine, elle est mise **À Terre**.





# GUIDÉ PAR LA LUMIÈRE



+1  010

+1  00



*Dégâts : 1, Portée : Arme*

**Attaque, Mêlée**

Attaquez 1 cible à portée.

