



# ESSAIM D'ABEILLES



3 cibles



2 cibles



1 cible



*Dégâts : 1, Portée : 3-6*

## Attaque, Invocation

Cette attaque affecte un nombre de cibles à portée dépendant de votre Mouvement.



3

1





# ÉTREINTE DE GAÏA



Oui



*Dégâts : 1, Portée : 4+*

## **Attaque, Sort, Talisman**

Dépensez 1 Essence pour attaquer une cible à portée. Si la cible est touchée, elle ne peut pas se déplacer lors de ce TT.





# LA VOIE CACHÉE



3 Héros



2 Héros



1 Héros



*Portée : Tuile*

## Sort

Dépensez 1 Essence pour choisir un nombre de Héros à portée dépendant de votre Mouvement. Ces Héros peuvent se déplacer de 2 cases ou supprimer la Condition **À Terre**. Cette carte ne modifie pas le Mouvement des Héros.





# ARMURE DE CHÊNE



Oui



Oui



Oui



## **Conjuration, Durabilité 3**

Équipez la carte Équipement *Armure de Chêne*. Lorsqu'elle est détruite, cette carte Équipement retourne dans votre Inventaire.





# Cocon



Oui



Oui



Oui



Oui



*Portée : 2*

## Soin, Sort

Dépensez 1 Essence pour restaurer 2 Vitalité à 1 cible à portée.  
Vous gagnez 2 Menace.





# GLAND



Oui



Oui



Oui



## Conjuration, Essence 2

Équipez la carte Équipement *Gland*. Vous devez dépenser 1 Essence pour jouer une carte **Sort**. Lorsque la dernière Essence est dépensée, cette carte Équipement retourne dans votre Inventaire.





# GLAND



Oui



Oui



Oui



## Conjuration, Essence 2

Équipez la carte Équipement *Gland*. Vous devez dépenser 1 Essence pour jouer une carte **Sort**. Lorsque la dernière Essence est dépensée, cette carte Équipement retourne dans votre Inventaire.





# TEMPÊTE DE FEUILLES



Oui



*Portée : 1*

Toutes les attaques ennemies ciblant un Héros à portée voient leur SR augmenter d'1.





# ASSAUT DE FOURMIS



+2



+1



*Dégâts : 1, Portée : 4*

**Attaque, Invocation, Persistant**  
Choisissez de réduire votre Vitalité (impossible de sacrifier de la Durabilité) de n'importe quelle valeur, vous gagnez autant de pions. Une fois par TH, vous pouvez dépenser 1 pion pour attaquer 1 Antre à portée, en ignorant la Ligne de Vue.



2

1





# TA MÈRE LA CRASSEUSE



Oui



## Provocation

Tous les ennemis distants d'un nombre de cases inférieur ou égal à votre Menace vous considèrent comme leur unique Priorité.





# BOUCLIER D'ÉBÈNE



Oui



Oui



Oui



Oui



## Conjuration, Durabilité 2

Équipez la carte Équipement *Bouclier d'Ébène*. Lorsqu'elle est détruite, cette carte Équipement retourne dans votre Inventaire.





# COUROPPE D'ÉPINES



Oui



Oui



Oui



Oui



## Conjuration, Durabilité 1

Équipez la carte Équipement *Couronne d'Épines*. Lorsqu'elle est détruite, cette carte Équipement retourne dans votre Inventaire.





# IMPÉNÉTRABLE



Oui



## Bouclier

Si vous avez un Bouclier équipé, chaque attaque vous ciblant gagne une pénalité de +1SR et de +1 SR supplémentaire par point de Durabilité restant..





# CAPE DE FEUILLES



Oui



Oui



Oui



Oui



## Conjuration, Durabilité 1

Équipez la carte Équipement *Cape de Feuilles*. Lorsqu'elle est détruite, cette carte Équipement retourne dans votre Inventaire.





# FORCE DE LA NATURE



+2 



+1 



Oui



*Dégâts : 1, Portée : 4-5*

## Attaque, Sort, Talisman

Dépensez 1 Essence pour attaquer jusqu'à 3 cibles à portée, cette attaque ignore la Ligne de Vue.





# MORSURE CINGLANTE



+2 



+1 



Oui



*Dégâts : 3, Portée : 2-3*

**Attaque, Massive, Sort, Talisman**  
Dépensez 1 Essence pour attaquer  
1 cible à portée.





# SACRIFICE VÉRITABLE



Oui



*Portée : 1*

## Sort

Avant de subir les Dégâts d'une attaque de Mêlée vous ciblant, dépensez 1 Essence pour choisir un Sbire à portée, il subit les Dégâts à votre place. Vous pouvez résoudre cet effet plusieurs fois.





# ENDURCISSEMENT



Oui



Ignorez jusqu'à 4 Dégâts qui vous sont infligés. Chaque Dégât ignoré augmente la Progression des Ténèbres d'1 PA.





# LEUR VRAIE NATURE



3 Spires



2 Spires



1 Spire



*Portée : 1*

## Sort

Dépensez 1 Essence pour choisir un nombre de Spires à portée dépendant de votre Mouvement.

Tous les Spires choisis attaquent 1 autre cible de votre choix.





# BAISER DU SERPENT



Oui



Oui



Oui



Oui



*Dégâts : 2, Portée : 2*

## Attaque, Invocation

Attaque 1 cible à portée. Cette attaque gagne un bonus de -2SR.



2 1 1

-2





# INFUSION DE SÈVE



Oui



Oui



Oui



Oui



*Portée : Tuile*

## Soin

Un Héros à portée peut supprimer la Condition **Poison**.





# GRÂCE DE LA NATURE



3 Héros



2 Héros



1 Héros



*Portée : Tuile*

Les Héros ciblés à portée peuvent relancer 1  une fois par Réserve de Dés. Le nombre de Héros pouvant être ciblés est basé sur votre Mouvement.





# UN AVEC LES ÉLÉMENTS



Oui



Oui



Oui



Oui



Vous gagnez 2 PM supplémentaires et vous pouvez vous déplacer à travers les cases occupées par un ennemi. N'est pas considéré comme un **Mouvement**.





# SPRINT



Oui

## Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.





# COURSE



Oui

## Mouvement

Vous gagnez 2 PM supplémentaires.





# ENCHEVÊTREMENT



Oui



*Portée : 2*

Choisissez jusqu'à 3 cibles (Sbires ou Capitaines) à portée, avant leur Activation. Ces cibles ne peuvent pas se déplacer pendant ce Tour des Ténèbres.





# ENCHEVÊTREMENT



Oui



*Portée : 4*

Choisissez jusqu'à 3 cibles (Sbires, Capitaines ou Commandants) à portée, avant leur Activation. Ces cibles ne peuvent pas se déplacer pendant ce Tour des Ténèbres.



# INVOCATION D'ANCIEN



Oui



## ANCIEN

MEPACE : 5, PATURE

Portée : 4, Dégâts 3

**Allié, Attaque, Invocation, Persistant**

Placez le pion *Ancien* dans une case vide à portée. Si l'*Ancien* est tué, vous perdez 2 Vitalité.

L'*Ancien* reste en jeu 2 Phases de Bilan.  
Vous gagnez 4 Menace.





# AMBRE



Oui



Oui



Oui



## Conjuration, Essence 4

Équipez la carte Équipement *Ambre*. Vous devez dépenser 1 Essence pour jouer une carte **Sort**. Lorsque la dernière Essence est dépensée, cette carte Équipement retourne dans votre Inventaire.





# ARMURE D'OSTRYER



Oui



Oui



Oui



## Conjuration, Durabilité 5

Équipez la carte Équipement *Armure d'Ostryer*. Lorsqu'elle est détruite, cette carte Équipement retourne dans votre Inventaire.

