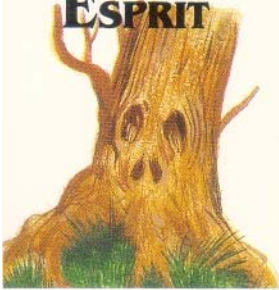


ARBRE ESPRIT



Contre une carte Pierre de Lumière, l'Arbre Esprit accepte d'aller attaquer n'importe quel Héros se trouvant sur le plateau.

MAGIE : 5

ZOMBIE



Le Zombie attaque les Mages avec une Force Magique de 4. Les Maraudeurs avec une Force de 4 et les Gardiens avec une Force de 5.

DEMON



En cas de victoire, le Démon téléporte le héros vaincu sur un lieu choisi par le joueur se trouvant à gauche. (Sauf les Portes).

MAGIE : 5

SCARABEE DORE



Le Scarabée n'attaque jamais un Héros arborant une Pierre de Lumière.

MAGIE : 5

GOLEM



En cas de victoire, le Golem attaque aussitôt le héros se trouvant le plus proche du lieu du combat.

MAGIE : 5

DRAGON DE FEU



En cas de victoire, le Dragon attaque une deuxième fois le même Héros.

FORCE : 6

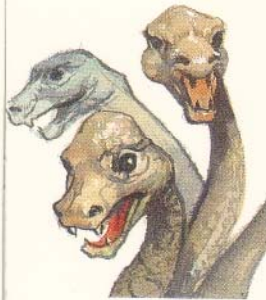
AIGLE



En cas de victoire l'Aigle laisse les "Objets Magiques" du héros vaincu sur le lieu du combat. Le premier Héros qui y entre peut les prendre.

FORCE : 6

HYDRE



L'Hydre attaque les Mages avec une Force Magique de 5. Les Maraudeurs avec une Force de 5 et les Gardiens avec une Force de 6.

MYGALE GEANTE



En cas de victoire, la Mygale immobilise le héros vaincu. Ce dernier reste ainsi un tour sans rien pouvoir faire d'autre. Les autres joueurs ne peuvent pas l'attaquer.

FORCE : 6

SPECTRE



En cas de victoire, le Spectre enlève un point d'Énergie à tous les héros du même peuple que le héros vaincu. (pas d'autres pertes).

MAGIE : 5

MAGIE

1



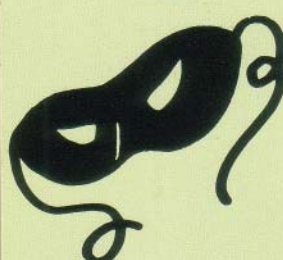
FORCE

1



MARCHANDAGE

1



SALAMANDRE



En perdant une carte "Objet Magique" on peut forcer la Salamandre à attaquer un autre héros se trouvant dans un lieu adjacent.

MAGIE : 5

OGRE



Pour éviter un combat contre l'Ogre, le héros doit donner une carte "Objet Magique".

FORCE : 6

**OBJET
MAGIQUE**



Poudre de rapacité :
Permet de récupérer pour soi les points d'énergie perdus par un adversaire lors d'un combat.

**OBJET
MAGIQUE**



Poudre de conciliation :
Change un combat en un échange de deux cartes (chaque héros choisit ce qu'il donne).

**OBJET
MAGIQUE**



Pain de rapidité :
Permet d'avancer d'un lieu supplémentaire sans dépense de points d'énergie.

**OBJET
MAGIQUE**



Pain d'activité :
Permet de répartir les points de puissance réelle du Lieu entre récupération de points d'énergie et prise de cartes.

**OBJET
MAGIQUE**



Pain de soumission :
Donné à une créature celle-ci s'en va sans combattre. Sa carte est remplacée dans l'écart du Lieu.

**OBJET
MAGIQUE**



Baguette de Téléportation :
Le héros qui utilise cette baguette à sa phase de mouvement est placé sur le lieu de son choix (sauf une porte).

**OBJET
MAGIQUE**



Baguette de Paralyse :
Permet d'empêcher un héros adverse de se déplacer à son prochain tour de jeu.

**OBJET
MAGIQUE**



Elixir de vigilance :
Permet d'examiner les cartes d'un héros adverse distant de deux Lieux maximum.

**OBJET
MAGIQUE**



Elixir de Guérison :
Permet au héros qui le boit de prendre deux points d'énergie.

**OBJET
MAGIQUE**



Elixir de puissance :
Donne un bonus de +2 à la carte de combat jouée (tous types de combat).

**OBJET
MAGIQUE**



Elixir d'initiative :
Permet de choisir le type de combat, l'agresseur perd l'initiative.

**OBJET
MAGIQUE**



Parfum d'apaisement :
Permet de refuser un combat contre un Héros, l'adversaire fait alors comme si le Lieu était vide.

**OBJET
MAGIQUE**



Parfum de confusion :
Permet d'utiliser une carte de n'importe quel type de combat face à une attaque.

**OBJET
MAGIQUE**



Herbe de Don :
Permet à un héros de donner une de ses cartes à un autre héros de son peuple où qu'il se trouve (sauf Porte)

**OBJET
MAGIQUE**



Herbe de vision :
Permet de regarder les cartes d'un talon sans en changer l'ordre.

**OBJET
MAGIQUE**



Torche de Zimtzin :
Le héros qui allume cette
torche pioche la première
carte du talon du Feu.

**OBJET
MAGIQUE**



Pièce d'or de Klumtz :
Le héros qui la fait fondre,
pioche la première carte du
talon du Métal.

**OBJET
MAGIQUE**



Plume de Ghat :
Le héros qui la lance
pioche la première carte du
talon du Ciel.

**OBJET
MAGIQUE**



Bâton d'Ouendou :
Le héros qui le brise,
pioche la première carte du
talon du Bois.

**OBJET
MAGIQUE**



Argile de Rwal :
Le héros qui la travaille
pioche la première carte du
talon de la Terre.

**OBJET
MAGIQUE**



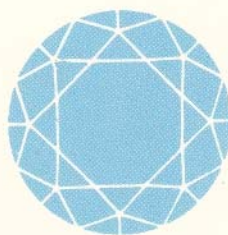
Carafe de Yoldana :
Le héros qui la verse
pioche la première carte du
talon de l'Eau.

RUBIS



POUVOIR :
Donne deux cartes de plus
à chaque prise de carte.

DIAMANT



POUVOIR :
Deux points de déplace-
ment gratuit.

EMERAUDE



POUVOIR :
Deux points d'attaque sup-
plémentaires dans un type
de combat qui n'est pas le
sien.

CRISTAL



POUVOIR :
Deux points de défense
supplémentaires dans un
type de combat qui n'est
pas le sien.

INTERVENTION

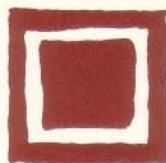
DIVINE



Rwal Déesse de la Terre, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet seuls les **Centaures** peuvent y pénétrer.

INTERVENTION

DIVINE



Rwal Déesse de la Terre, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet la puissance divine de tous les sites de la **Terre** augmente de un.

INTERVENTION

DIVINE



Zimtzin Dieu du Feu, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet la puissance divine de tous les sites du **Feu** augmente de un.

INTERVENTION

DIVINE



Zimtzin Dieu du Feu, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet seuls les **Nomades** peuvent y pénétrer.

INTERVENTION

DIVINE



Yoldana Déesse des Eaux, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet la puissance divine de tous les sites de l'**Eau** augmente de un.

INTERVENTION

DIVINE



Yoldana Déesse des Eaux, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet seuls les **Hommes-reptiles** peuvent y pénétrer.

INTERVENTION

DIVINE



Klumtz Dieu des Métaux, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet seuls les **Gnômes** peuvent y pénétrer.

INTERVENTION

DIVINE



Klumtz Dieu des Métaux, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet la puissance divine de tous les sites des **Métaux** augmente de un.

INTERVENTION

DIVINE



Ghat Dieu du Ciel, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet la puissance divine de tous les sites du **Ciel** augmente de un.

INTERVENTION

DIVINE



Ghat Dieu du Ciel, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet seuls les **Hommes-oiseaux** peuvent y pénétrer.

INTERVENTION

DIVINE



Ouendou Déesse des Bois, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet la puissance divine de tous les sites du **Bois** augmente de un.

INTERVENTION

DIVINE



Ouendou Déesse des Bois, protège ses Lieux, durant un tour de jeu complet seules les **Amazones** peuvent y pénétrer.