



1	2	3 - 4 - 5	6	7 - 8	9	10
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

	<p>BUTIN (0) <i>A jouer après élimination d'une unité ennemie.</i> Gagnez 3 Arcanes.</p>
	<p>BARRIERE RUNIQUE (2) <i>A jouer après l'utilisation d'une carte Arcane ennemie.</i> La carte Arcane ennemie est annulée, l'adversaire n'en paye pas le coût.</p>
	<p>WISEZ (2) <i>A jouer lors d'une étape Attaque</i> Ajoutez 1 dé d'Attaque, relancez les résultats que vous souhaitez.</p>
	<p>MUR D'ACIER (2) <i>A jouer après un jet d'Attaque ennemi</i> Répartissez les dés en deux groupes et appliquez un seul des deux choisi aléatoirement.</p>
	<p>FLECHES ENCHANTEES (4) <i>A jouer après les mouvements</i> La portée des archers est multipliée par 2 et leur ligne de vue n'est pas bloquée.</p>
	<p>FIDELES DEFENSEURS (5) <i>A jouer après les mouvements ennemis</i> Toutes les unités amies ignorent 1 dégât et 1 retraite</p>
	<p>PORTAIL (6) <i>A jouer pendant les mouvements</i> Au lieu d'effectuer son mouvement normal, placez une unité sur n'importe quel hexagone éligible.</p>
	<p>ASSAUT (9) <i>A jouer après les mouvements</i> Toutes les unités amies ajoutent , et à leur jet d'Attaque</p>