





**Immobile:**  
**Aura Protectrice:** Les créatures alliées adjacentes ont +1 Armure.

6 | 2 | ✕ 1

✗ Inflige 3 blessures.

Le meilleur mur est celui qui frappe en retour.

1



Dépensez 3 Déterminations de Pierre: pour lancer ce sort.

**Provocation de Zone:** Toutes les créatures ennemis à 4 pouces ou moins doivent cibler le Titan si elles attaquent.

7 | 3 | ✕ 5

✗ Inflige 5 blessures.

La montagne s'est éveillée.

1



⌚ Lorsqu'une de vos créatures subit des dégâts.  
Prévenez jusqu'à 3 de ces dégâts.  
**Dépensez 1 Détermination de Pierre:** Prévenez tous les dégâts à la place.

Essayez encore.

9



⌚ Lorsqu'une de vos créatures subit des dégâts de mêlée.  
Infligez 1 blessure à l'attaquant.

La terre ressent mes blessures.

8



Votre magicien gagne +2 Armure mais son mouvement est réduit à 0.  
**Dépensez 1 Détermination de Pierre:** Gagnez aussi \*\*Provocation\*\*.

Je suis le rempart.

1



Une créature alliée gagne +1 Armure et  
\*\*Rétribution 1\*\*.  
**Dépensez 1 Détermination de Pierre:** L'effet s'applique aussi aux créatures alliées adjacentes.

Un éclat de la montagne pour vous protéger.

4



Une créature alliée gagne +2 Armure jusqu'à la fin du tour.

Dépensez 1 Détermination de Pierre: Piochez une carte.

*Contre la pierre, l'épée s'émousse.*

6



Dépensez toutes vos Déterminations de Pierre. Infligez 2 blessures à une créature ciblée pour chaque jeton dépensé.

*Assez. La terre réclame son dû.*

3