



### GÉOMANCIEN DU BASTION

Chaque fois qu'une de vos créatures subit des dégâts mais n'est pas détruite, le Géomancien gagne 1 jeton  
Détermination de Pierre (max 3). Ces jetons peuvent être dépensés pour activer des effets bonus sur certains sorts du Codex.

12 | 1 | 3 | ✕ 1

La terre ne cède pas. Elle absorbe, elle endure, et elle se souvient.



**Gardien:** Vous pouvez rediriger vers cette créature les attaques ciblant une autre de vos créatures adjacentes.

5 | 1 | ✕ 1

Il est là pour prendre les coups. C'est sa seule joie.

1



**Croissance Cristalline:** Chaque fois que cette créature subit des dégâts mais n'est pas détruite, elle gagne +1 Santé max et +1 Armure.

4 | 1 | ✕ 2

✕ Inflige 2 blessures.

Ce qui ne te tue pas te rend littéralement plus fort.

2



**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.

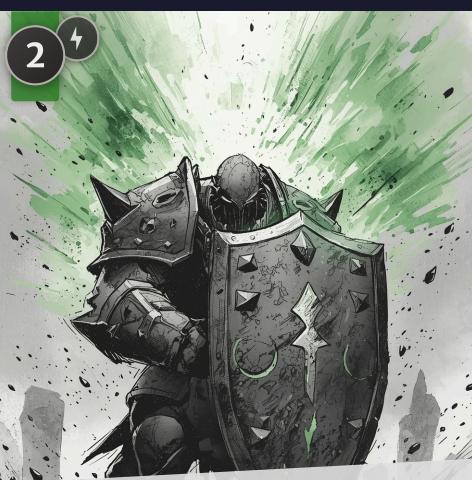
**Provocation de Zone:** Toutes les créatures ennemis à 4 pouces ou moins doivent cibler le Titan si elles attaquent.

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