



### 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).*

**Don de la Montagne:** Action. Dépensez 2 jetons 'Détermination de Pierre' pour choisir une créature alliée à 6 pouces ou moins. Jusqu'au début de votre prochain tour, cette créature gagne +2 en Défense et ne peut pas être déplacée par des effets adverses (poussée, traction, etc.).

🛡 4 | 🚶 1 | ⚡ 3 | ✕ 1

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



### DÉFENSEUR DE GRENAT

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

🛡 5 | 🚶 1 | ✕ 1

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

1



### GOLEM D'ÉCLATS

**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 le tue pas le rend littéralement plus fort.*

2



### FORTERESSE VIVANTE

**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



### TITAN DE TERRE

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



### INÉBRANLABLE

⌚ 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



### TREMLEMENT LOCALISÉ

⌚ Lorsqu'une de vos créatures subit des dégâts de mêlée.

Infligez 1 blessure à l'attaquant.

8



### FORME DE BASTION

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



### BOUCLIER DE SILEX

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

 2 6

### PEAU DE ROC

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

 5 8

### RÉVEIL DE LA MONTAGNE

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

*Assez. La terre réclame son dû.*

3