



GARDIEN DU TOMBEAU

Moisson des Âmes: Chaque fois qu'une créature (alliée ou ennemie, non 'Éthéré' ou 'Mécanique') est détruite, le Gardien du Tombeau gagne 1 jeton 'Essence d'Âme' (max 5).

Offrande d'Âmes: Action. Réduisez le coût de mana d'invocation d'une créature de 1 pour chaque jeton 'Essence d'Âme' dépensé (maximum 5 jetons).

🛡 3 | 🚶 1 | ⚡ 3 | ✕ 2

La terre est maudite. Chaque vie qu'elle a accueillie, elle peut la rendre. Et elle n'est pas très regardante sur la qualité.



MOISSON D'ÂMES

Inflige 1 dégât à une créature ciblée. Si cette créature est détruite, le Gardien du Tombeau gagne 2 jetons 'Essence d'Âme'.

La mort est une moisson. Et le Gardien, un agriculteur très patient. Surtout quand la récolte est abondante.

1



RITUEL MACABRE

Sacrifiez une créature alliée. Gagnez 1 jeton 'Essence d'Âme' et piochez 1 carte.

Un petit sacrifice pour un grand gain. La vie est un cycle, après tout.

2



ARMÉE DES DAMNÉS

Choisissez X créatures avec un coût de mana de 2 ou moins dans votre pile de défausse et mettez-les sur le champ de bataille, où X est égal au nombre de jetons 'Essence d'Âme' que vous dépensez.

Ils reviennent. Toujours. Et ils sont plus nombreux.

4



GARDE SPECTRAL

Cette créature ne peut être ciblée que par des sorts ou attaques de créatures 'Éthérées'.

🛡 2 | 🕊 1 | ✕ 1

On ne voit pas toujours ce qui vous protège. Jusqu'à ce que ce soit trop tard.

2



PORTEUR DE PESTILENCE

Les créatures ennemis adjacentes au Porteur de Pestilence perdent 1 Défense.

🛡 2 | 🕊 1 | ✕ 2

Il ne sent pas très bon, mais il est très contagieux. Pour vos ennemis, bien sûr.

2



FAUCHEUR D'ÂMES

Quand le Faucheur d'Âmes détruit une créature ennemie au combat, gagnez 1 jeton 'Essence d'Âme'.

🛡 1 | 🕊 1 | ✕ 3

Il ne fauche pas le blé, mais les âmes. Et il est très efficace.

3



GARGOUILLE ANIMÉE

Quand cette créature est détruite, vous pouvez dépenser 1 jeton 'Essence d'Âme' pour la remettre dans votre main.

Vol Ignore le terrain et les lignes de vue. Subit +1 dégât des attaques à distance.

🛡 3 | 🕊 1 | ✕ 2

Elle a veillé sur les morts pendant des siècles. Maintenant, elle veille sur vous.

3



ARMURE D'OS

Une créature alliée gagne +1 Défense et Résilience jusqu'à la fin du tour. Si elle a le trait 'Mort-vivant', elle gagne +2 Défense à la place.

Les morts protègent encore les leurs.

8



DRAIN D'ÂME

Infligez 1 dégât à une créature ciblée. Si elle est détruite, soignez 1 point de vie à une créature alliée et gagnez 1 jeton 'Essence d'Âme'.

La mort nourrit la mort.

3



HORDE DE ZOMBIES

Quand la Horde de Zombies est invoquée, vous pouvez dépenser 1 jeton 'Essence d'Âme' pour invoquer une seconde Horde de Zombies adjacente gratuitement.

1 | 1 | 1

1



CHAMP NÉCROTIQUE

Placez un marqueur 'Champ Nécrotique' sur une zone de 3 pouces de diamètre. Les créatures ennemis qui commencent leur tour dans cette zone subissent 1 dégât.

Même la terre devient toxique sous l'influence des morts.

5