



## GARDIEN DU TOMBEAU

**Moisson des Âmes:** Chaque fois qu'une créature (alliée ou ennemie, non 'Éthétré' 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.



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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