



Pierre de Noxilia

Début du tour: L'unité équipée perd 1 . Si la pierre est toujours équipée, Gagnez 2 et 2 .

Cette pierre déchire les voiles des univers, laissant son possesseur vivre l'ivresse d'une puissance démente qui le consume progressivement.

Equipement - Trésor

©Noxilia - J.MOINET

a25314-98a



Tas de rubis

Sacrifiez l'équipement pour gagner 5 .

Equipement - Trésor

©Noxilia - J.MOINET

a25314-103a



Tas de rubis

Sacrifiez l'équipement pour gagner 5 .

Equipement - Trésor

©Noxilia - J.MOINET

a25314-103a



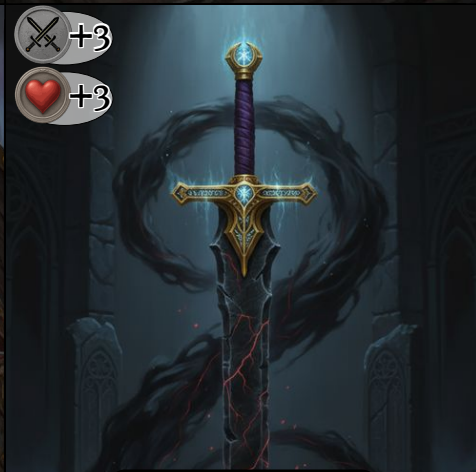
Tas de rubis

Sacrifiez l'équipement pour gagner 5 .

Equipement - Trésor

©Noxilia - J.MOINET

a25314-103a



Glaive du destin

Arme

Début de tour: Le porteur perd un .

Nul ne tient le Glaive du Destin impunément. Sa lame, forgée dans la roche sacrée arrachée à l'étoile de la Destinée, écrit l'avenir en lettres de sang... et prélève son dû dans les plis de l'âme.

Equipement - Trésor

©Noxilia - J.MOINET

a25314-108a



Grotte vide

Il n'y a rien.

Vous avez beau chercher partout, vous ne trouvez que quelques cailloux ! Quelle déception... Vous repartez bredouille.

Equipement - Trésor-vide

©Noxilia - J.MOINET

a25314-124a



Grotte vide

Il n'y a rien.

Vous avez beau chercher partout, vous ne trouvez que quelques cailloux ! Quelle déception... Vous repartez bredouille.

Equipement - Trésor-vide

©Noxilia - J.MOINET

a25314-124a



Grotte vide

Il n'y a rien.

Vous avez beau chercher partout, vous ne trouvez que quelques cailloux ! Quelle déception... Vous repartez bredouille.

Equipement - Trésor-vide

©Noxilia - J.MOINET

a25314-124a



Pierre philosophale

Engagez le porteur pour convertir X en X/2 (arrondi à l'inférieur).

Equipement - Trésor

©Noxilia - J.MOINET

a25314-109a



Brouillard

Les unités ont leur vision réduite à une portée de 0 durant le tour. Toutes les unités sont retournées face cachée sauf celles dans la même zone qu'un ennemi. Ce qui retourne habituellement une unité définitivement, ne la retourne plus que le temps de l'action.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-125a

Main du destin - Commun



Maelström de magie primitive

Tous les dégâts infligés par les sorts et toutes les résistances magiques sont doublés jusqu'à la fin du tour.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-116a

Main du destin - Commun



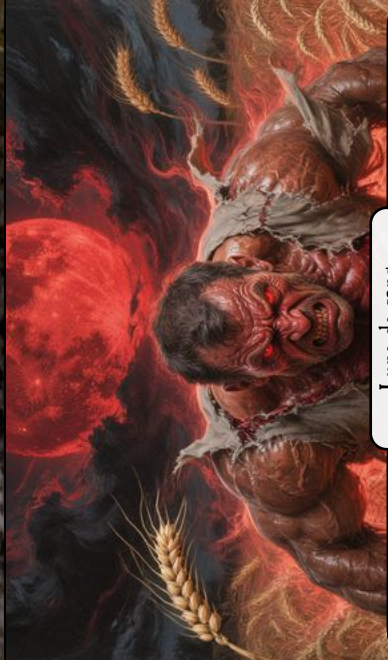
Arrivée d'un dragon dans la région

Piochez une carte de trésor et placez-la sur un champ de bataille tiré au sort.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-111a

Main du destin - Commun



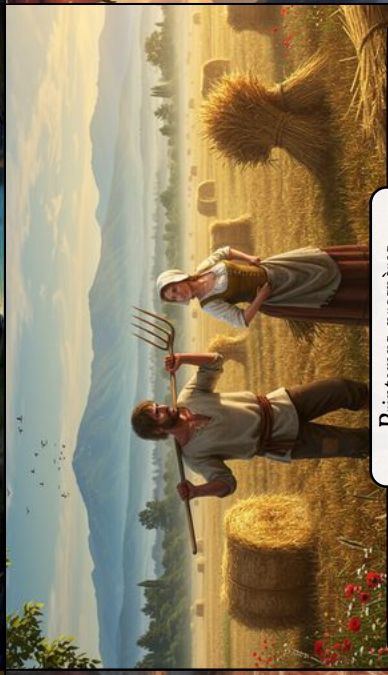
Lune de sang

Toutes les unités gagnent +1 ♂ jusqu'à la fin du tour.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-112a

Main du destin - Commun



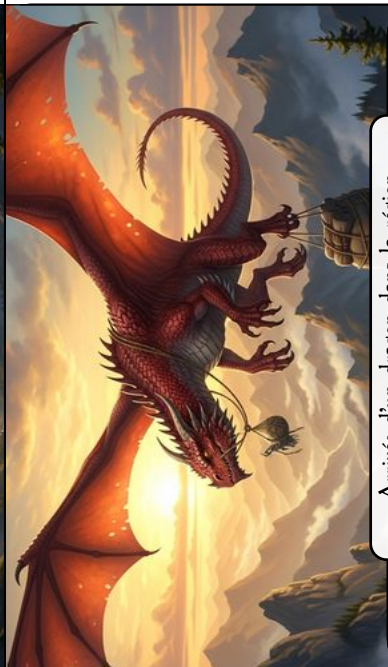
Printemps prospères

Chaque joueur gagne immédiatement 5 ♂.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-120a

Main du destin - Commun



Arrivée d'un dragon dans la région

Piochez une carte de trésor et placez-la sur un champ de bataille tiré au sort.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-111a

Main du destin - Commun



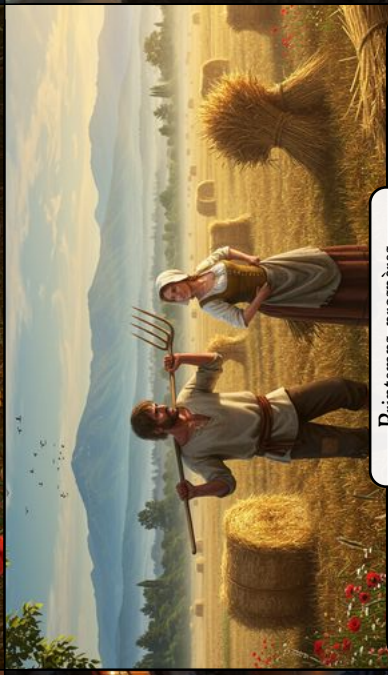
Peste noire

Chaque joueur sacrifie une créature.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-113a

Main du destin - Commun



Printemps prospères

Chaque joueur gagne immédiatement 5 ♂.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-120a

Main du destin - Commun



Inondation de la vallée

Tirez un champ de bataille au hasard, et placez dessus cette carte pour l'indiquer comme inondé. Toutes les créatures sur cette case n'ayant pas la capacité aquatique ou volante reculent d'une case vers leur camp. Seules les créatures amphibies ou volantes peuvent pénétrer ce champ de bataille.

Durée: Placez un dé sur le chiffre 3, retirez-en un à chaque début de tour. Quand vous arrivez à 0 retirez le dé et cette carte de la case.

©Noxilla - J.MOINET

a25314-114a

Main du destin - Commun



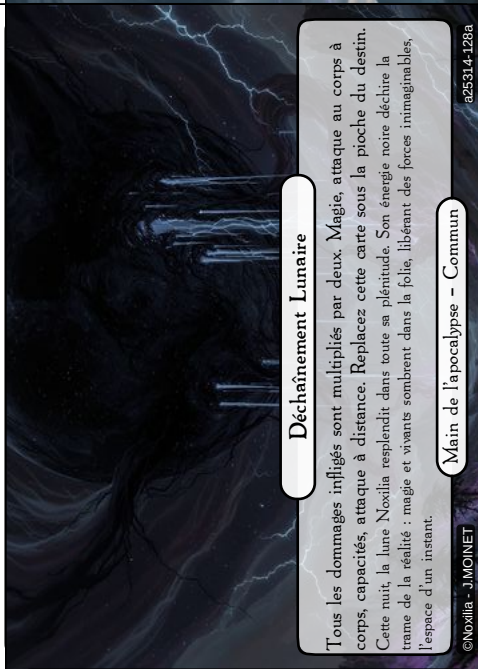
Brouillard mortel

Toutes les unités subissent 2 dégâts (L'armure ne protège pas de ces dégâts).
Remplacez cette carte sous la pioche du destin.
Un épais brouillard maléfique rampe sur les terres, sa lourdeur s'insinuant dans chaque souffle, étouffant les vivants d'une étreinte vicieuse.

Main de l'apocalypse - Commun

©Noxilla - J.MOINET

a25314-129a



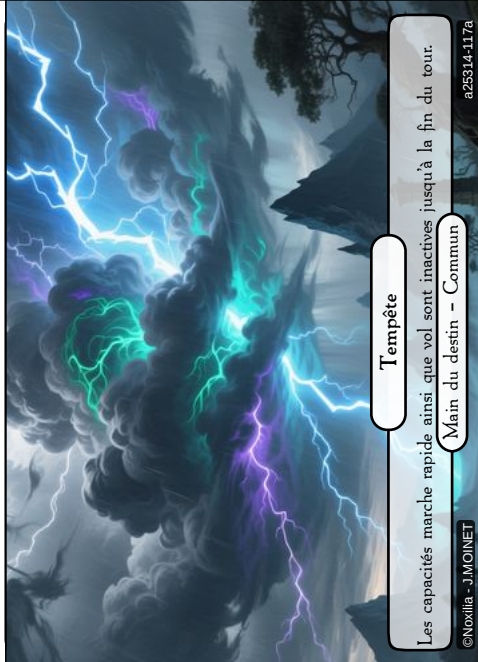
Déchaînement Lunaire

Tous les dommages infligés sont multipliés par deux. Magie, attaque au corps à corps, capacités, attaque à distance. Remplacez cette carte sous la pioche du destin.
Cette nuit, la lune Noxilla respire dans toute sa plénitude. Son énergie noire déchire la trame de la réalité : magie et vivants tombent dans la folie, libérant des forces inimaginables, l'espace d'un instant.

Main de l'apocalypse - Commun

©Noxilla - J.MOINET

a25314-128a



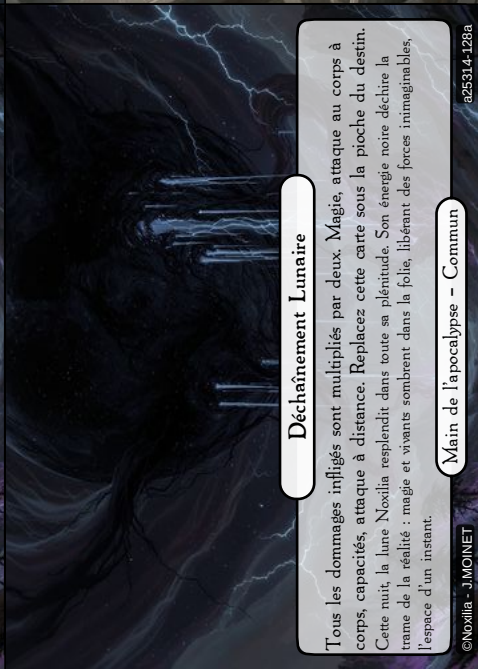
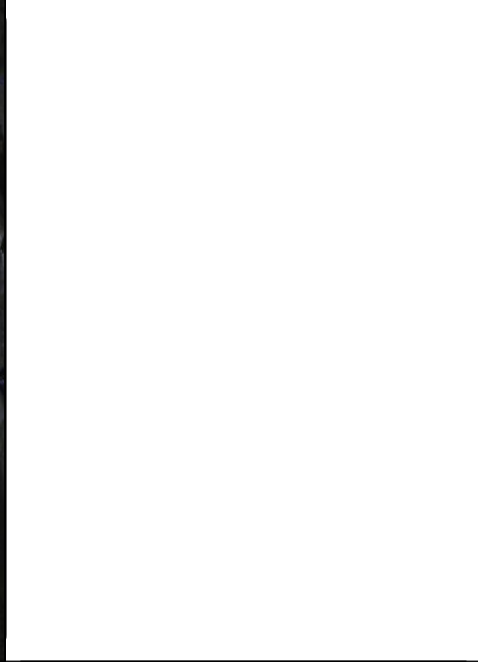
Tempête

Les capacités marchent rapidement ainsi que vos unités jusqu'à la fin du tour.

Main du destin - Commun

©Noxilla - J.MOINET

a25314-117a



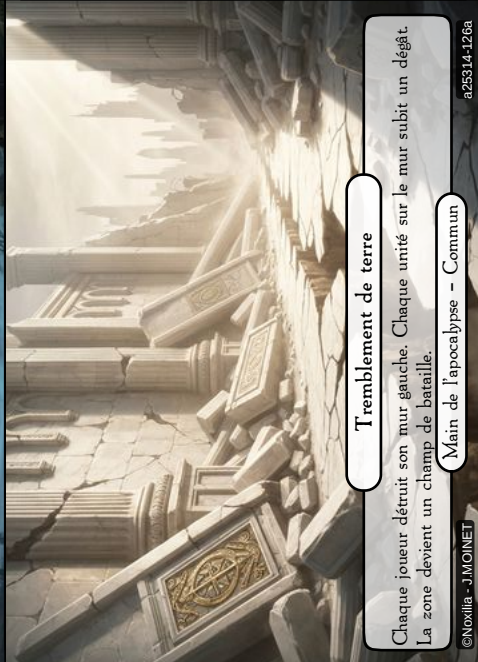
Déchaînement Lunaire

Tous les dommages infligés sont multipliés par deux. Magie, attaque au corps à corps, capacités, attaque à distance. Remplacez cette carte sous la pioche du destin.
Cette nuit, la lune Noxilla respire dans toute sa plénitude. Son énergie noire déchire la trame de la réalité : magie et vivants tombent dans la folie, libérant des forces inimaginables, l'espace d'un instant.

Main de l'apocalypse - Commun

©Noxilla - J.MOINET

a25314-128a



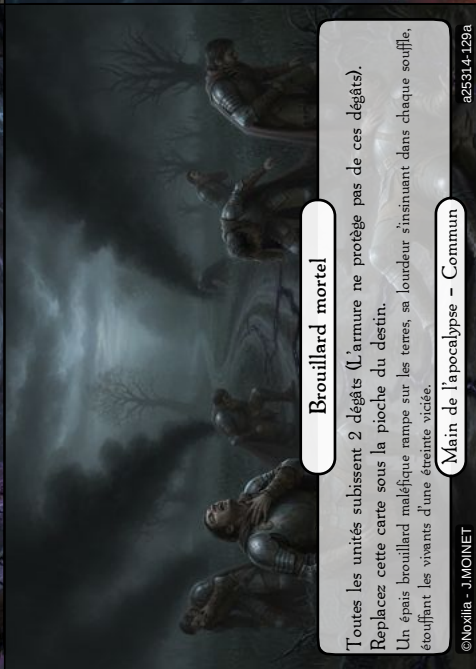
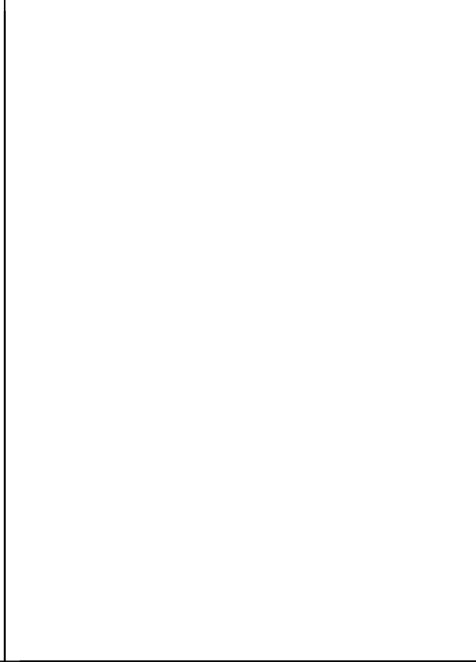
Tremblement de terre

Chaque joueur détruit son mur gauche. Chaque unité sur le mur subit un dégât. La zone devient un champ de bataille.

Main de l'apocalypse - Commun

©Noxilla - J.MOINET

a25314-126a



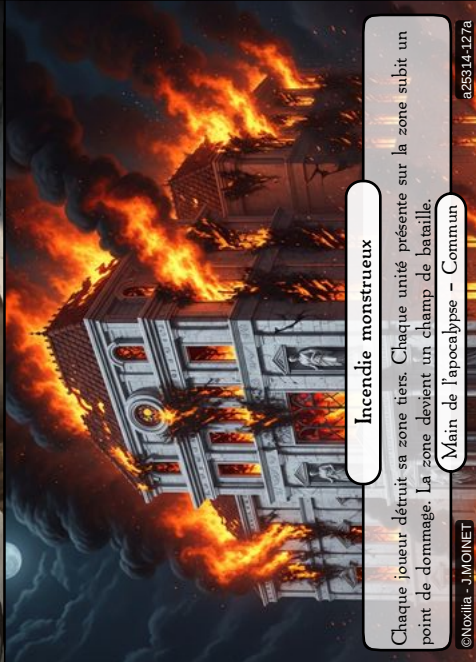
Brouillard mortel

Toutes les unités subissent 2 dégâts (L'armure ne protège pas de ces dégâts).
Remplacez cette carte sous la pioche du destin.
Un épais brouillard maléfique rampe sur les terres, sa lourdeur s'insinuant dans chaque souffle, étouffant les vivants d'une étreinte vicieuse.

Main de l'apocalypse - Commun

©Noxilla - J.MOINET

a25314-129a



Incendie monstrueux

Chaque joueur détruit sa zone tiers. Chaque unité présente sur la zone subit un point de dommage. La zone devient un champ de bataille.

Main de l'apocalypse - Commun

©Noxilla - J.MOINET

a25314-127a