

Adena compte pour la maîtrise de la vision et de la connaissance.



Convertissez 1 cube de conviction en ou vice versa.



Vaincre les monstres vous coûte 1 cube de courage.



Convertissez 1 cube de conviction en



Si vous prenez le contrôle d'un ou plusieurs territoires ce tour-ci, gagnez



Transférez 1 cube de votre sphère d'influence vers l'une de vos reliques.

Utilisez 5 cubes de force et renvoyez 5 cubes d'influence de Drokk vers votre sphère d'influence : jouez un tour supplémentaire.



Lorsque vous attaquez un monstre avec Ruak en tant que champion, lancez le dé blanc deux fois au lieu de lancer les deux dés.

Utilisez 5 cubes de connaissance et renvoyez 5 cubes d'influence d'Anazi'birin vers votre sphère

Transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence, pour chaque tuile d'aptitude que vous avez acquise.



Si vous lancez un dé, vous pouvez le lancer 2 fois le dé et choisir le résultats.

Lorsque vous activez Wim, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 3 cubes d'influence sur Wim en 1 cube de force.



Augmentez d'1 cube de pouvoir supplémentaire dans un monastère.



Lorsque vous activez Elina, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 3 cubes d'influence sur Elina en 1 cube de connaissance.



En fin de partie, chaque quêtes complétées vous rapporte



Ajoutez 2 cubes d'influence supplémentaires sur Xan : activez 1 compagnon supplémentaire (vous devez payer le coût d'activation).

Retirez du jeu 1 carte que vous contrôlez. Gagnez la moitié de ses points d'honneur, arrondi à l'inférieur.

Une fois par tour, convertissez 1 cube de vision en 1 point d'honneur.



Herk compte pour la maîtrise du courage et de la force.



Si vous possédez 2 tuiles d'aptitudes ou plus, l'activation de Yanos n'a pas besoin d'influence.

Si vous êtes adjacent à une bibliothèque, gagnez 1 cube de connaissance.



Renvoyez 3 cubes d'influence de Hira et Gan vers votre sphère d'influence : lancez le dé de compétences.



S'il y a 3 cubes d'influence ou plus sur Izah, augmentez 1 cube d'influence en conviction.



Lorsque vous recrutez Yok-No, gagnez



L'acquisition de reliques vous coûte



Pour chaque cubes d'influence sur le Commerçant Elyas, vous pouvez renvoyer 1 cube d'influence d'un autre compagnon vers votre sphère d'influence.

Ajoutez 1 à votre mouvement.

Vous pouvez diviser votre mouvement avant et/ou après vos autres actions comme vous le souhaitez.

Les autres joueurs ne gagnent pas de points d'honneur lorsque vous visitez des territoires qu'ils contrôlent.

Regardez la carte du haut de l'une des 6 piles de cartes face cachée. Reposez la ou retournez la face visible.

Perdez tous vos cubes de compétences.

Gagnez 1 pour chacun.

Lorsque vous recrutez Finnok, gagnez 1 cube de vision.



Convertissez 1 en 1 ou 1



Si vous êtes adjacent à un fort, gagnez 1 cube de force.



Prendre le contrôle d'un territoire occupé ne nécessite qu'un seul cube de conviction et vous accorde 1 point d'honneur supplémentaire.



Convertissez 1 cube de conviction en 1 ou vice versa.



Renvoyez 2 cubes d'influence de vos compagnons vers votre sphère d'influence.

L'amélioration de votre monture vous coûte 1 cube de force.



S'il y a 2 cubes d'influence ou plus sur Dara, transférez 1 cube vers votre sphère d'influence et un autre vers votre sphère de conviction.

Augmentez 1 cube de potentiel vers la conviction gratuitement lorsque vous visitez un monastère.



Kaladre compte pour la maîtrise de la sagesse et de l'inspiration.



Lorsque vous visitez un territoire contrôlé par un autre joueur, transférez 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction.



Renvoyez 2 cubes d'influence de Dahlia vers votre sphère d'influence : transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.



Ajoutez 1 cube d'influence supplémentaire sur Dawn : les tuiles d'aptitudes vous coûtent 2 compétences au lieu de 3.

Lorsque vous recrutez Dryn, gagnez 1 cube de sagesse.



Lorsque vous activez Eila, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 3 cubes d'influence sur Eila en 1 cube d'inspiration.



-5 Utilisez 5 cubes d'inspiration et renvoyez 5 cubes d'influence d'Elya vers votre sphère d'influence : jouez un tour supplémentaire.



Lorsque vous recrutez un compagnon dans une auberge, gagnez 2 points d'honneur.



Lorsque vous recrutez Jika, transférez 3 cubes de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction.



Ajoutez 1 cube d'influence supplémentaire sur Johann : lancez le dé de compétences.



Renvoyez 2 cubes d'influences de Kealith : votre prochain tirage autorisé ce tour-ci ne nécessite pas de conviction.

Ajoutez 1 cube d'influence supplémentaire sur Kheya : utilisez la capacité d'attrait héroïque d'un autre joueur ce tour-ci (vous devez en payer tous les coûts).



Si vous êtes adjacent à un sanctuaire, renvoyez 2 cubes d'influence des compagnons.

Gagnez 1 ou 1 si vous n'en possédez aucun.



Capacité passive : Les joueurs ne peuvent prendre le contrôle d'aucun de vos territoires si vous êtes adjacent à l'un d'entre eux.

Convertissez jusqu'à 2 en .



L'obtention d'attraits vous coûte 1 cube de sagesse.



Dégradez 1 cube de pouvoir : visitez un territoire supplémentaire ce tour-ci.

Capacité passive : les autres joueurs ne peuvent en aucun cas affecter vos compagnons jaunes ou leur influence.



Si vous êtes adjacent à un clocher Sacré, gagnez 1 cube d'inspiration.



Gagnez 2 chaque tour où vous convertissez en



Chaque fois que vous utilisez de la conviction, gagnez



Quand vous obtenez un attrait, faites l'acquisition d'une relique ou triomphez d'un monstre, vous pouvez transférer 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction.



Gagnez 2 chaque tour où vous convertissez en



Lorsque vous triomphez d'un monstre ou prenez le contrôle du territoire d'un adversaire, gagnez



Passif :

Quand un joueur possédant plus d'honneur que vous, gagne des points d'honneur, transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.

Passif :

Les autres joueurs doivent payer le double, arrondi au supérieur, pour les capacités qui affectent l'une de vos cartes ou vos cubes.

Gagnez 2 chaque tour où vous convertissez en



Lorsque vous activez votre personnage, vous pouvez retourner 1 cube d'influence d'un compagnon vers votre sphère d'influence.

Lorsque vous gagnez des points d'honneur de 2 sources ou plus durant un même tour, gagnez



Chaque fois que vous gagnez une carte, augmentez sa valeur en honneur (dans le coin supérieur droit) de 1.



Lorsque vous vous activez votre personnage, gagnez 1 cube supplémentaire de la compétence choisie.

Si vous avez 4 cubes d'influence ou plus sur l'un de vos compagnons, vous pouvez l'activer gratuitement.

Lorsque vous vous déplacez de 4 cases ou plus durant un même tour, gagnez



Lorsque vous activez l'un de vos compagnons, il peut produire les compétences de l'un de vos autres compagnons.

Passer un tour. Gagnez



2 En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque paire de cubes de conviction que vous possédez.	2 1 En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque cube de courage que vous possédez.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence vers votre sphère de conviction.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : redistribuez vos cubes
1 En fin de partie, gagnez 1 point d'honneur pour chaque couleur de carte en votre possession.	2 2 2 2 En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chacune de vos aptitudes (de n'importe quelle couleur).	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : gagnez les compétences d'un compagnon adverse ce tour-ci.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : renvoyez jusqu'à 2 cubes d'influence d'un compagnon.
1 En fin de partie, gagnez 1 point d'honneur pour chacun de vos compagnons.	2 3 En fin de partie, gagnez votre valeur de vitesse +2 en points d'honneur.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : convertissez 1 cube de force en 1 cube de courage.	Quand un joueur n'a plus aucun sur son plateau de pouvoir, le prochain tour devient le dernier tour.
2 1 En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque cube de sagesse que vous possédez.	3 En fin de partie, gagnez 3 points d'honneur pour chacun de vos jetons de déclenchement de fin de partie.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : lancez le dé de compétences.	Quand 1 joueur a acquis une carte de chacune des 6 couleurs, le prochain tour devient le dernier tour.
1 En fin de partie, gagnez 1 point d'honneur pour chaque territoire que vous contrôlez.	2 En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chacune de vos reliques.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : convertissez 1 cube de connaissance en 1 cube de vision.	Quand 1 joueur a acquis 6 compagnons ou plus, le prochain tour devient le dernier tour.
2 1 En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque cube de vision que vous possédez.	6 En fin de partie, gagnez 6 points d'honneur si vous avez au moins 1 relique, 1 attrait et 1 monstre.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : améliorez 1 cube de potentiel en 1 cube d'influence.	Lorsque le nombre de monstres vaincus est supérieur au nombre de joueurs, le prochain tour devient le dernier tour.
2 En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque monstre que vous avez vaincu.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Transférez 1 cube d'influence de cette relique vers votre tuile de monture. Gagnez +1 en déplacement.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Déplacez 1 cube d'influence de cette relique vers un compagnon que vous contrôlez : gagnez ses compétences.	Lorsque 2 aptitudes de plus que le nombre de joueurs ont été acquises, le prochain tour devient le dernier tour.
1 En fin de partie, gagnez 1 point d'honneur pour chaque paire de cubes d'influence que vous possédez.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence de cette relique vers votre sphère de potentiel et gagnez 3	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : s'il y a au moins 3 cartes de déclenchement de fin de partie actives ou plus, supprimez-en une.	Quand 1 joueur possède 6 cubes ou plus de ou ou le prochain tour devient le dernier tour.
2 En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chacun de vos attrait.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : téléportez vous vers n'importe quelle case libre.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici L'influence placée ici compte pour la maîtrise de la vision.	Lorsque tous les joueurs ont amélioré leur monture à une vitesse d'au moins 4 (ou de 5 dans une partie à 2 joueurs), le prochain tour devient le dernier tour.
7 En fin de partie, gagnez 7 points d'honneur si votre sphère de potentiel est vide.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Renvoyez 1 cube d'influence : convertissez 1 cube d'inspiration en 1 cube de sagesse.	Quand acquise, placé 1 à 3 cubes d'influence ici Utilisez 1 cube d'influence de cette relique pour prendre le contrôle d'un territoire adjacent non contrôlé.	Lorsque le nombre d'attrait acquis est supérieur au nombre de joueurs, le prochain tour devient le dernier tour.

Lorsqu'un joueur contrôle 4 territoires de plus que n'importe quel autre joueur, le prochain tour devient le dernier tour.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Ce compagnon n'a besoin d'aucune influence pour être activé.



Dégradez 1 cube de pouvoir :
Téléportez vous sur n'importe quelle case adjacente à un territoire que vous contrôlez à la place de votre mouvement normal.

Une fois acquise, placez 1 à 3 cubes ici:
Perdez 1 point d'honneur et renvoyez 1 cube d'influence : utilisez 1 cube de conviction d'un adversaire pour vous.

Lorsque le dernier jeton de déclenchement de fin de partie est acquis par un joueur, le prochain tour devient le dernier tour.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.



Dégradez 1 cube de pouvoir :
Visitez 1 territoire de plus ce tour-ci.

Perdez 1 point d'honneur :

Utilisez un seul cube de conviction pour contrôler le territoire d'un adversaire si vous êtes adjacent à ce territoire.

Lorsque tous les joueurs sont transcendés, (il faut augmenter tout le potentiel et avoir 25 points d'honneur minimum pour se transcender) le prochain tour devient le dernier tour.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé les tuiles d'aptitudes vous coûtent 1 cube de moins.



Dégradez 1 cube de pouvoir :
Retirez cette carte de la partie, puis piochez la première carte d'attrait face cachée sur le plateau principal.

Perdez 1 point d'honneur :

Un joueur adjacent perd un cube de compétence de son choix. Vous gagnez 3 cubes de cette compétence.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Tant que vous contrôlez Brokk, ce compagnon ne peut pas être tué.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, vous pouvez vous déplacer le long des cases côtières numérotées.



Dégradez 1 cube de pouvoir :

Convertissez 1 cube d'influence en n'importe quel compétence de votre choix.

Perdez 1 point d'honneur :

Augmentez 2 cubes de potentiel en influence. Un joueur adjacent doit dégrader 1 cube de pouvoir.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, les tirages autorisés sont gratuit.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, utilisez 1 cube de votre sphère de conviction pour tirer une quête secrète.



Dégradez 1 cube de pouvoir :

La prochaine carte que vous obtenez ce tour-ci coûte 1 cube de compétence de votre choix en moins.

Vous pouvez déplacer d'1 case un autre joueur sur la carte. Si vous le faites, gagnez 2 cubes de force.



Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, vous pouvez ajouter 1 cube d'influence sur une relique.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, retournez une carte face cachée.



Dégradez 1 cube de pouvoir :
Remplacez un déclenchement de fin de partie actif par le déclenchement de fin de partie du haut de la pile.

Une fois acquise, placez 1 à 3 cubes ici:

Perdez 1 point d'honneur et renvoyez 1 cube d'influence : tous les joueurs adverse ajoutent 2 cubes d'influence à un compagnon.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, déplacez un jeton de déclenchement de fin de partie de 2 cases.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, vous pouvez transférer 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction.



Dégradez 1 cube de pouvoir :

Echangez une de vos tuile d'aptitudes par n'importe quelle autre tuile d'aptitude disponible sur le plateau principal.

Dégradez 1 cube de pouvoir : ajoutez 1 cube noir de trahison à la relique ou l'attrait d'un joueur adjacent. La relique ou l'attrait ne peut plus être utilisé tant que le cube noir n'est pas retiré pour 1 cube de conviction.

Attachez ces familiers à un compagnon que vous contrôlez. Gagnez 1 point d'honneur si un autre joueur traverse votre case.



Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, gagnez 1 cube supplémentaire de ses compétences.



Dégradez 1 cube de pouvoir :

Gagnez les compétences de n'importe quel compagnon face visible en jeu.

Si vous passer par une case d'un adversaire, transférez 1 cube d'influence vers la conviction. Ce joueur perd 1 cube d'inspiration.



Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, les adversaires ne peuvent pas gagner d'honneur.



Dégradez 1 cube de pouvoir :

Remplacez une de vos reliques avec une relique du plateau face visible ou face cachée.



Dégradez 1 cube de pouvoir :

Retirez cette carte du jeu, puis faites l'acquisition de la première relique face cachée.

Attachez ce familier à un compagnon que vous contrôlez. Quand ce compagnon est activé, vous pouvez visiter un territoire éloigné d'une case supplémentaire.



Dégradez 1 cube de pouvoir :

Remplacez l'un de vos compagnons par un compagnon face visible sur le plateau principal.



Dégradez 1 cube de pouvoir :
Téléportez vous sur n'importe quelle case adjacente à un autre joueur à la place de votre mouvement normal.

Dégradez 1 cube de pouvoir : ajoutez 1 cube noir de trahison au compagnon d'un joueur adjacent. Ce compagnon ne peut plus être activé tant que le cube noir n'est pas retiré pour 1 cube de conviction.

Perdez 1 honneur : gagnez l'une des tuiles d'aptitude d'un joueur adjacent de son choix. Ce joueur gagne 2 points d'honneur.

2

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de force à la place d'1 cube de force.

Echanger votre position avec celle d'un autre joueur à un maximum de 2 cases de votre position.

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de vision à la place d'1 cube de vision.

Dégradez 1 cube de pouvoir : ajoutez 1 cube noir de trahison à un territoire adjacent. Ce dernier ne peut plus être visité ou scoré tant que le cube de trahison n'est pas retiré pour 1 cube de conviction.

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de sagesse à la place d'1 cube de sagesse.

Transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence. Un joueur adjacent perd 1 cube de compétence de son choix.



Une fois acquise, placez 1 à 3 cubes ici:

Renvoyez 2 cubes d'influence de Zula vers votre sphère d'influence. Un joueur adjacent subit -1 cube d'inspiration.

-1



Une fois acquise, placez 1 à 3 cubes ici:

Perdez 1 point d'honneur et renvoyez 1 cube d'influence : déplacez tous les joueurs jusqu'à 4 cases sur la carte.

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de courage à la place d'1 cube de courage.

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur d'inspiration à la place d'1 cube d'inspiration.

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de connaissance à la place d'1 cube de connaissance.