


**ENDURANCE**



+3 points de mouvement

X3


**TELEPORTATION**



Déplacez 1 bois OU 1 pierre OU 1 tribu et sa ressource vers un autre hexagone (sauf le temple)

X2


**EXPULSION**



Déplacez une tribu adverse sans ressource OU une hutte adverse et son marqueur De 3 hexagones

X2

**ORAGES**



Chaque tribu doit se réfugier dans sa hutte la plus proche ; les ressources sont abandonnées sur place

X1


**FERTILITE**



2 naissances au lieu d'une sur une hutte

X2


**NOUVELLE TERRE**



A la découverte d'une nouvelle terre, prenez les 4 terrains du sommet d'une pile, choisissez-en un. Remélangez les autres

X2


**MENDICITE**



Volez une carte au hasard à l'un de vos adversaires

X2


**EPIDEMIE**



Faites perdre SOIT 2 huttes à un adversaire SOIT une hutte à 2 de vos adversaires. Celui qui perd sa tribu choisit celle qu'il enlève. On ne peut jamais avoir moins de 2 tribus

X2

**PIERRE SACREE**



Gagnez 2 mana (dans la limite autorisée par votre poutre de mana)

X2

**PRETRE**



Gagnez 2 mana au lieu d'1 sur un lieu saint de votre choix

X3


**REFLET**



Lorsqu'un joueur joue une carte qui vous prend pour cible, l'effet se retourne contre lui et vous êtes épargné

X2

**VOL DE MANA**



Prenez 1 mana à l'adversaire de votre choix

X2

Doit être jouée pendant le tour d'un adversaire