

RECONCILIATION - Si le niveau de menace de la forêt est de 0 vous pouvez payer 2 actions pour réduire celui de la capitale de 1.

ENCHANTEMENT - Pour 2 actions, vous pouvez réduire le niveau de menace d'une région extérieure de 1.

VAGUE DE CHALEUR - A la fin de chaque round, tous les Héros dans le désert perdent 1 point de vie.

TEMPÊTE DE SABLE - Cela coûte 2 actions de quitter le désert.

EMBARQUEMENT - Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle région même la Capitale.

SACRIFICE - Vous devez payer des points de vie pour secourir les ruines au lieu de dépenser des actions. Vous pouvez utiliser tous les points de vie qu'il vous reste.

ABSORPTION - Transférez 1 niveau de menace d'une région extérieure sur les ruines.

PREPARATION - Placez votre Meple dans le cercle. A votre prochain tour sortez le, vous gagnez une action supplémentaire.

FORTIFICATION - Placez votre Meple dans le cercle, lorsque la montagne est attaquée par un ennemi, sortez votre pion du cercle et défendez sans perdre de point de vie.

REPOS - Si vous commencez votre tour dans la capitale, vous récupérez tous vos points de vie.

REPOS - Si vous commencez votre tour dans la capitale, vous récupérez tous vos points de vie.

EXPEDITION - Déplacez n'importe quel Héros d'une région.

PATROUILLE - Cela ne coûte pas d'actions de quitter la Plaine.

PROTECTION - Vous pouvez défendre les 2 régions extérieures adjacentes comme si vous y étiez.