

**PLAINE DE CENDRES**

Contre  Contre 

ÉTAGE 1	4	<b>EVAPORATION</b> Lorsque vous dépensez un cube de potion dépensez également 	4	2
	4	<b>MARCHE DES FLAMMES</b>	4	3
	4	<b>CHALEUR ÉTOUFFANTE</b> Après chaque exploration placez un  sur un héros.	5	4

**MOLOSSE INFERNAL**

25	5
18	5
6	5
5	6

9  Les dés utilisés pour créer un  sont exilés.

**SORCIÈRE 2j**



**Capacité héroïque:** Dépensez  pour lancer  . Défaussez l'un de ces dés, puis lancez  pour chaque dé pair dans votre stock.

**COUP DE MARTEAU**  

Votre partenaire peut relancer jusqu'à 2 dés ou gagner un  3

**CONTRE SORT**  

**SORCIÈRE 1j**



**Capacité héroïque:** Dépensez  pour lancer    ou    pour lancer   . Défaussez l'un de ces dés, puis lancez  pour chaque dé impair dans votre stock.

**COUP DE MARTEAU**  

Relancez jusqu'à 2 dés ou gagnez un  3

**FEU INTÉRIEUR**  

### CÉLESTE 2

**Capacité héroïque:** Lancez votre dé stocké ici. Stockez un s'il vous reste deux **1** ou plus dans votre stock après une rencontre. Vous ne pouvez avoir qu'un seul dé stocké à tout moment.

**BALANCE DIVINE**

Votre partenaire gagne un d'une valeur égale à ses dommages. S'il n'est pas blessé il peut relancer un dé.

**ENHARDIR**

### CÉLESTE 1

**Capacité héroïque:** Lancez votre dé stocké ici. Stockez un s'il vous reste deux **1** ou plus dans votre stock après une rencontre. Vous pouvez avoir jusqu'à deux dés stockés.

**BALANCE DIVINE**

Si le céleste a plus de dommages que sa santé, retirez remplacez cette compétence par **CHÂTIMENT** **1** Gagnez **3** et **1**

**RÉSURRECTION**