

Acolyte

3

1

2

Humanoïde. Cultiste.

Génération – N'importe quel lieu vide.

Forcé – Après que l'Acolyte est entré en jeu : placez 1 fatalité sur lui.

Ce n'était qu'un petit sacrifice.



ENNEMI





Acolyte

3

1

2

Humanoïde. Cultiste.

Génération – N'importe quel lieu vide.

Forcé – Après que l'Acolyte est entré en jeu : placez 1 fatalité sur lui.

Ce n'était qu'un petit sacrifice.



ENNEMI





Acolyte

3

1

2

Humanoïde. Cultiste.

Génération – N'importe quel lieu vide.

Forcé – Après que l'Acolyte est entré en jeu : placez 1 fatalité sur lui.

Ce n'était qu'un petit sacrifice.



ENNEMI





Magicien de l'Ordre

4

2

2

Humanoïde. Cultiste.

Génération – N'importe quel lieu vide.

Riposte.

Forcé – À la fin de la phase du Mythe : placez 1 fatalité sur le Magicien de l'Ordre.



ENNEMI





Mystérieuse Mélopée

Sortilège.

Révélation – Placez 2 fatalités sur l'ennemi **Cultiste** le plus proche. S'il n'y a pas d'ennemi **Cultiste** en jeu, cherchez un ennemi **Cultiste** dans le deck Rencontre ou dans la pile de défausse Rencontre et piochez-le (mélangez le deck Rencontre).





TRAHITRISE

Mystérieuse Mélopée

Sortilège.

Révélation – Placez 2 fatalités sur l'ennemi **Cultiste** le plus proche. S'il n'y a pas d'ennemi **Cultiste** en jeu, cherchez un ennemi **Cultiste** dans le deck Rencontre ou dans la pile de défausse Rencontre et piochez-le (mélangez le deck Rencontre).

