

## Lune éclosse

Jouez cette carte durant un tour où vous dépensez un second souffle. Vous regagnez le double de sa valeur et vous pouvez faire un jet de sauvegarde pour chaque effet que vous subissez.

## Lune naïve

Jouez cette carte au début de la rencontre, avant que l'initiative ne soit déterminée. Vous et vos alliés avez un bonus de +5 à vos jets d'initiative.

## Lune tricheuse

Jouez cette carte immédiatement après qu'une attaque vous ait été portée. L'attaque rate ; votre adversaire est poussé d'une case de vous et vous êtes poussé d'une case de lui.

## Lune rêveuse

Jouez cette carte au début de la rencontre. Vous avez un bonus de +2 en CA jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous subissez des dégâts spéciaux durant la rencontre, vous gagnez Régénération 5 jusqu'à la fin de celle-ci.

## Lune saignée

Jouez cette carte juste après avoir déclaré une attaque contre une cible unique. Vous avez un bonus de +10 à votre jet d'attaque.

## Lune savante

Jouez cette carte au début de la rencontre. Vous avez, au choix, un bonus de +2 à l'attaque, aux dégâts ou à la CA jusqu'à la fin de celle-ci.

## Lune révélée

Jouez cette carte quand une attaque vise une autre défense que la CA. Vous avez un bonus de +10 en défense contre cette attaque.

## Lune éprise

Jouez cette carte après qu'un adversaire ait déterminé les dégâts d'une attaque. Vous ne subissez que la moitié de ces dégâts, arrondi à l'inférieur.

## Lune liée

Jouez cette carte après qu'un adversaire ait réussi une attaque d'opportunité contre vous. L'attaque est ratée et vous pouvez vous décaler d'une case.

## Lune jouée

Jouez cette carte quand vous êtes en péril. Tous les alliés à moins de deux cases peuvent prendre un second souffle gratuitement.

## Lune gestante

Jouez cette carte quand vous devez effectuer un déplacement. Vous vous décalez de votre vitesse.

## Lune accablée

Jouez cette carte au début de la rencontre. Jusqu'à la fin de celle-ci, à chaque fois que vous infligez des dégâts de corps à corps à une créature, elle doit effectuer un jet de sauvegarde ou subir 5 dégâts supplémentaires.

## Lune coureuse

Jouez cette carte au début de la rencontre. Jusqu'à la fin de celle-ci, tous les alliés qui commencent leur tour dans un espace adjacent récupèrent votre niveau points de vie.

## Lune fatale

Jouez cette carte après que vous ayez réussi une attaque contre une cible unique et avant de tirer les dégâts. Les dés de dégâts obtiennent automatiquement le meilleur résultat possible.

## Lune enchaînée

Jouez cette carte au début de la rencontre. Choisissez une créature qui ne soit pas un sbire. La créature a été blessé au cours d'une autre bataille. Lancez 1d4 par niveau de la créature et enlevez la somme à son total de points de vie. Sa valeur de péril ne change pas.

## Lune armée

Jouez cette carte au début de la rencontre. Jusqu'à la fin de celle-ci, vous avez un bonus de +1 en attaque et aux dégâts. À chaque tour, vous pouvez choisir l'un de vos alliés à moins de 10 cases et lui donner les mêmes bonus.

## Lune couronnée

Jouez cette carte pour bénéficier d'une action simple supplémentaire au cours de ce tour.

## Lune tombée

Après que vous ayez infligé des dégâts à une cible, lancez 1d6 : 1-2 (la cible est hébétée jusqu'à la fin de son prochain tour), 3-4 (la cible est à terre), 5-6 (la cible est à terre et subit 1d8 points de dégâts).

## Lune folle

Jouez cette carte après qu'un adversaire ait obtenu un coup critique contre vous.  
Si vous pouvez vous décaler d'une case à droite ou à gauche de l'adversaire, l'attaque échoue.

## Lune fiévreuse

Au lieu d'attendre la fin de votre tour pour annuler un effet, vous pouvez jouer cette carte immédiatement pour annuler celui-ci.

## Lune gisante

Jouez cette carte à la fin d'un tour où vous êtes tombé à 0 point de vie ou moins.  
Vous êtes stabilisé et vous gagnez 5 points de vie temporaires.

## Lune couronnée

Jouez cette carte pour bénéficier d'une action simple supplémentaire au cours de ce tour.

## Lune couronnée

Jouez cette carte pour bénéficier d'une action simple supplémentaire au cours de ce tour.

## Lune couronnée

Jouez cette carte pour bénéficier d'une action simple supplémentaire au cours de ce tour.

## Lune couronnée

Jouez cette carte pour bénéficier d'une action simple supplémentaire au cours de ce tour.

## Lune couronnée

Jouez cette carte pour bénéficier d'une action simple supplémentaire au cours de ce tour.

## Lune couronnée

Jouez cette carte pour bénéficier d'une action simple supplémentaire au cours de ce tour.