

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# AVATAR LANCE AVEUGLANTE

1 

2 

+1 

4

+1 

9

+1 

4



2



5



5



11

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# AVATAR VAGABOND MASQUÉ

1 

2 

+1   
4

+1   
9

+1   
4

  
2

  
5

  
5

+1   
11

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# AVATAR HÉRITIER DES MYSTIQUES



# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# AVATAR FLORAISON ANTIQUE

1 

2 

+1 

4

+1 

9

+1 

4



2



5



5



11



# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# AURA



4



2



3



5

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# AURA



4



2



3



5

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# ÉPÉE DE SAVLAAR

## ARTEFACT



Cette Unité gagne +2 .

SNC 236

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# ÉPÉE DE SAVLAAR

## ARTEFACT



Cette Unité gagne +2 .

SNC 236




# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# BÂTON DU DRAGON

## ARTEFACT



Au début de votre Tour, infligez  à une Unité.


# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# BÂTON DU DRAGON

## ARTEFACT



Au début de votre Tour, infligez  à une Unité.

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# ANNEAU DE VITESSE

## ARTEFACT



À la fin du Tour, déplacez cette Unité.

SNC 240

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# ANNEAU DE VITESSE

## ARTEFACT



À la fin du Tour, déplacez cette Unité.

SNC 240



# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# TOME DE DIVINATION

## ARTEFACT



Au début de votre Tour, regardez les deux premières cartes de votre Deck ; mettez-les toutes deux dessus ou dessous dans l'ordre de votre choix.

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# TOME DE DIVINATION

## ARTEFACT



Au début de votre Tour, regardez les deux premières cartes de votre Deck ; mettez-les toutes deux dessus ou dessous dans l'ordre de votre choix.

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# ORBE D'ILLUSION

## ARTEFACT



À la fin de votre Tour, vous pouvez épuiser une Unité ennemie en Position d'Attaque sur une autre Voie.

# SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

# ORBE D'ILLUSION

## ARTEFACT



À la fin de votre Tour, vous pouvez épuiser une Unité ennemie en Position d'Attaque sur une autre Voie.