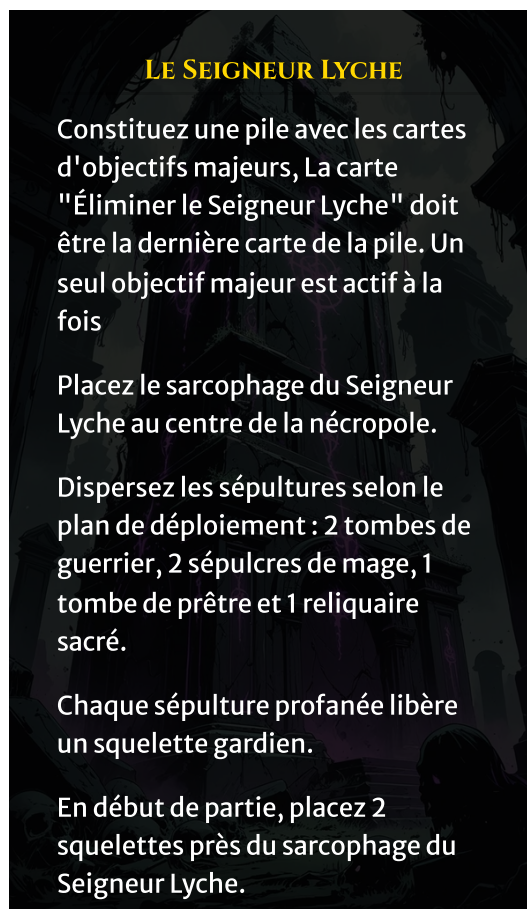




LE SEIGNEUR LYCHE

Au cœur d'une nécropole oubliée se dresse le mausolée d'un ancien seigneur lyche, désormais éveillé et menaçant. Les tombes de héros d'antan – guerriers, mages et prêtres – parsèment le cimetière, leurs gardiens squelettiques protégeant des artefacts cruciaux pour affronter le seigneur des morts-vivants. Un reliquaie sacré offre le dernier espoir de purification. Récupérez les armes et protections des anciens héros, ou tentez de consacrer définitivement ce lieu maudit pour empêcher tout retour des ténèbres.

*"La mort n'est qu'un début. La vraie fin, c'est l'oubli" –
Inscription sur le sarcophage*



LE SEIGNEUR LYCHE

Constituez une pile avec les cartes d'objectifs majeurs, La carte "Éliminer le Seigneur Lyche" doit être la dernière carte de la pile. Un seul objectif majeur est actif à la fois

Placez le sarcophage du Seigneur Lyche au centre de la nécropole.

Dispersez les sépultures selon le plan de déploiement : 2 tombes de guerrier, 2 sépulcres de mage, 1 tombe de prêtre et 1 reliquaie sacré.

Chaque sépulture profanée libère un squelette gardien.

En début de partie, placez 2 squelettes près du sarcophage du Seigneur Lyche.

PROFANER LE MAUSOLÉE

1



Contrôler la zone du sarcophage

Briser les sceaux protecteurs et violer la tombe du seigneur lyche pour s'emparer de ses secrets nécromantiques.

"Certaines portes ne devraient jamais être ouvertes. Mais les trésors derrière..." - Tentation d'aventurier

LE SEIGNEUR LYCHE

A1

GRIMOIRE NÉCROMANTIQUE

Les secrets interdits de la nécromancie, consignés dans un tome relié de peau humaine et écrit avec du sang séché.

Une fois par tour, vous pouvez activer un mort vivant sous votre contrôle.

"Lecture déconseillée aux âmes sensibles, aux vivants, et aux morts-vivants débutants" - Avertissement

LE SEIGNEUR LYCHE

A1

ÉLIMINER LE SEIGNEUR LYCHE

4



2



Réduire les points de vie du Seigneur Lyche à 0

Affronter directement l'ancien seigneur lyche et détruire définitivement cette abomination nécromantique qui menace les vivants.

3 6 5 2 6 4



Drain de vie : Attaque à distance qui soigne le Lyche de 1 PV si elle touche.



Animation des morts : Invoque 1 squelette dans un rayon de 6 pouces du Lyche.



Aura de mort : Tous les ennemis dans un rayon de 3 pouces subissent 1 dégât automatique.

"Certains maux ne peuvent être apaisés, seulement détruits"
- Devise de paladin

LE SEIGNEUR LYCHE

A2

PHYLACTÈRE BRISÉ

Les fragments du phylactère du liche, source de son immortalité, maintenant réduit en éclats magiques palpitants.

Toutes vos créatures deviennent immunisées aux effets de drain de vie et d'animation des morts.

"Même brisé, il murmure encore des secrets d'immortalité"
- Observation d'érudit

LE SEIGNEUR LYCHE

A2

TOMBE DU GUERRIER

1



Contrôler la sépulture en fin de tour (après avoir vaincu le gardien)

La sépulture d'un ancien champion, dont l'équipement magique pourrait s'avérer crucial face au Seigneur Lyche.

Dès qu'une sépulture est profanée, un squelette gardien apparaît adjacent à la tombe.

3 2 3 1 3

"Même mort, un guerrier garde ses armes" - Respect du champ de bataille

LE SEIGNEUR LYCHE

N1

ARME BÉNIE

Une lame consacrée qui vibre encore de l'esprit combatif de son ancien propriétaire, particulièrement efficace contre les morts-vivants.

Peut être équipée sur une créature pour lui donner +2 en attaque contre les morts-vivants (incluant le Seigneur Lyche).

"Cette épée a goûté le sang de cent batailles. Elle a encore soif" - Murmure spectral

LE SEIGNEUR LYCHE

N1

TOMBE DU GUERRIER

1



Contrôler la sépulture en fin de tour (après avoir vaincu le gardien)

La sépulture d'un ancien champion, dont l'équipement magique pourrait s'avérer crucial face au Seigneur Lyche.

Dès qu'une sépulture est profanée, un squelette gardien apparaît adjacent à la tombe.

3 2 3 1 3

"Même mort, un guerrier garde ses armes" - Respect du champ de bataille

LE SEIGNEUR LYCHE

N2

ARME BÉNIE

Une lame consacrée qui vibre encore de l'esprit combatif de son ancien propriétaire, particulièrement efficace contre les morts-vivants.

Peut être équipée sur une créature pour lui donner +2 en attaque contre les morts-vivants (incluant le Seigneur Lyche).

"Cette épée a goûté le sang de cent batailles. Elle a encore soif" - Murmure spectral

LE SEIGNEUR LYCHE

N2

SÉPULCRE DU MAGE

1



Contrôler la sépulture en fin de tour (après avoir vaincu le gardien)

La tombe d'un ancien magicien, remplie d'artéfacts mystiques et gardée par un squelette aux pouvoirs arcaniques.

Dès qu'une sépulture est profanée, un squelette mage gardien apparaît adjacent à la tombe.

2 1 2 1 3

"La magie ne meurt jamais, elle ne fait que changer de propriétaire" - Testament de sorcier

LE SEIGNEUR LYCHE

N3

AMULETTE DE PROTECTION

Un pendentif magique qui forme une barrière mystique contre les énergies nécromantiques les plus dangereuses.

Peut être équipée sur une créature pour la rendre immune au drain de vie et à l'aura de mort du Seigneur Lyche.

"Contre la mort, la meilleure défense reste... de ne pas mourir" - Logique de mage pragmatique

LE SEIGNEUR LYCHE

N3

SÉPULCRE DU MAGE

1



Contrôler la sépulture en fin de tour (après avoir vaincu le gardien)

La tombe d'un ancien magicien, remplie d'artéfacts mystiques et gardée par un squelette aux pouvoirs arcaniques.

Dès qu'une sépulture est profanée, un squelette mage gardien apparaît adjacent à la tombe.

2 1 2 1 3

"La magie ne meurt jamais, elle ne fait que changer de propriétaire" - Testament de sorcier

LE SEIGNEUR LYCHE

N4

AMULETTE DE PROTECTION

Un pendentif magique qui forme une barrière mystique contre les énergies nécromantiques les plus dangereuses.

Peut être équipée sur une créature pour la rendre immune au drain de vie et à l'aura de mort du Seigneur Lyche.

"Contre la mort, la meilleure défense reste... de ne pas mourir" - Logique de mage pragmatique

LE SEIGNEUR LYCHE

N4

TOMBE DU PRÊTRE

1



Contrôler la sépulture en fin de tour (après avoir vaincu le gardien)

La sépulture d'un ancien clerc, dont la foi ardente continue de rayonner même dans la mort, repoussant les ténèbres environnantes.

Dès qu'une sépulture est profanée, un squelette gardien consacré apparaît adjacent à la tombe.

2 2 4 1 1

"La lumière divine ne s'éteint jamais, même six pieds sous terre" – Épitaphe lumineuse

LE SEIGNEUR LYCHE

N5

BÉNÉDICTION DU MARTYR

Une bénédiction divine qui fortifie l'âme et le corps contre les assauts du mal, particulièrement efficace contre les plus puissants morts-vivants.

Peut être équipée sur une créature pour lui donner +2 en défense et la capacité de résister aux effets néfastes du Seigneur Lyche.

"Face aux ténèbres, la foi est notre bouclier et notre épée" – Dernières paroles du prêtre

LE SEIGNEUR LYCHE

N5

RELIQUAIRE SACRÉ

1



Contrôler le reliquaire en fin de tour

Un autel de marbre blanc qui résiste à la corruption nécromantique, dernier bastion de la lumière dans cette nécropole maudite.

Bonus de contrôle : Les créatures dans un rayon de 3 pouces sont protégées des effets nécromantiques.

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 mana pour détruire définitivement un squelette dans un rayon de 6 pouces.

"Même dans les ténèbres les plus profondes, une lueur demeure" – Espoir de pèlerin

LE SEIGNEUR LYCHE

N6

EXORCISME MAJEUR

Un parchemin contenant les mots de pouvoir capables de bannir définitivement les plus puissants morts-vivants de ce monde.

Usage unique : Inflige automatiquement 3 dégâts au Seigneur Lyche, ignorant sa défense.

"Certaines créatures ne méritent pas l'existence, même une non-vie" – Condamnation divine

LE SEIGNEUR LYCHE

N6