

3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mmFormat des cartes finales
H 88 L 63 mm

3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm

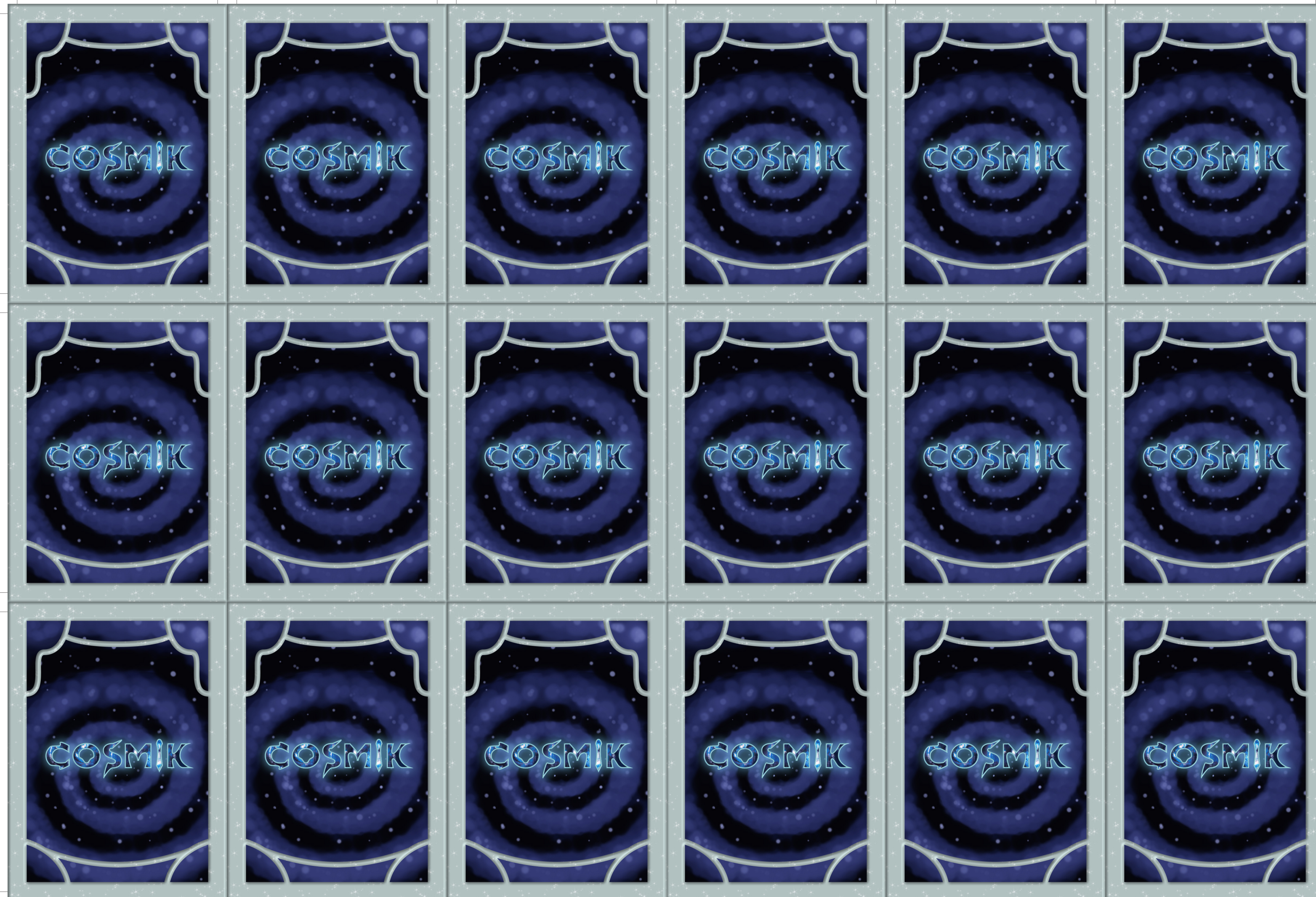


3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

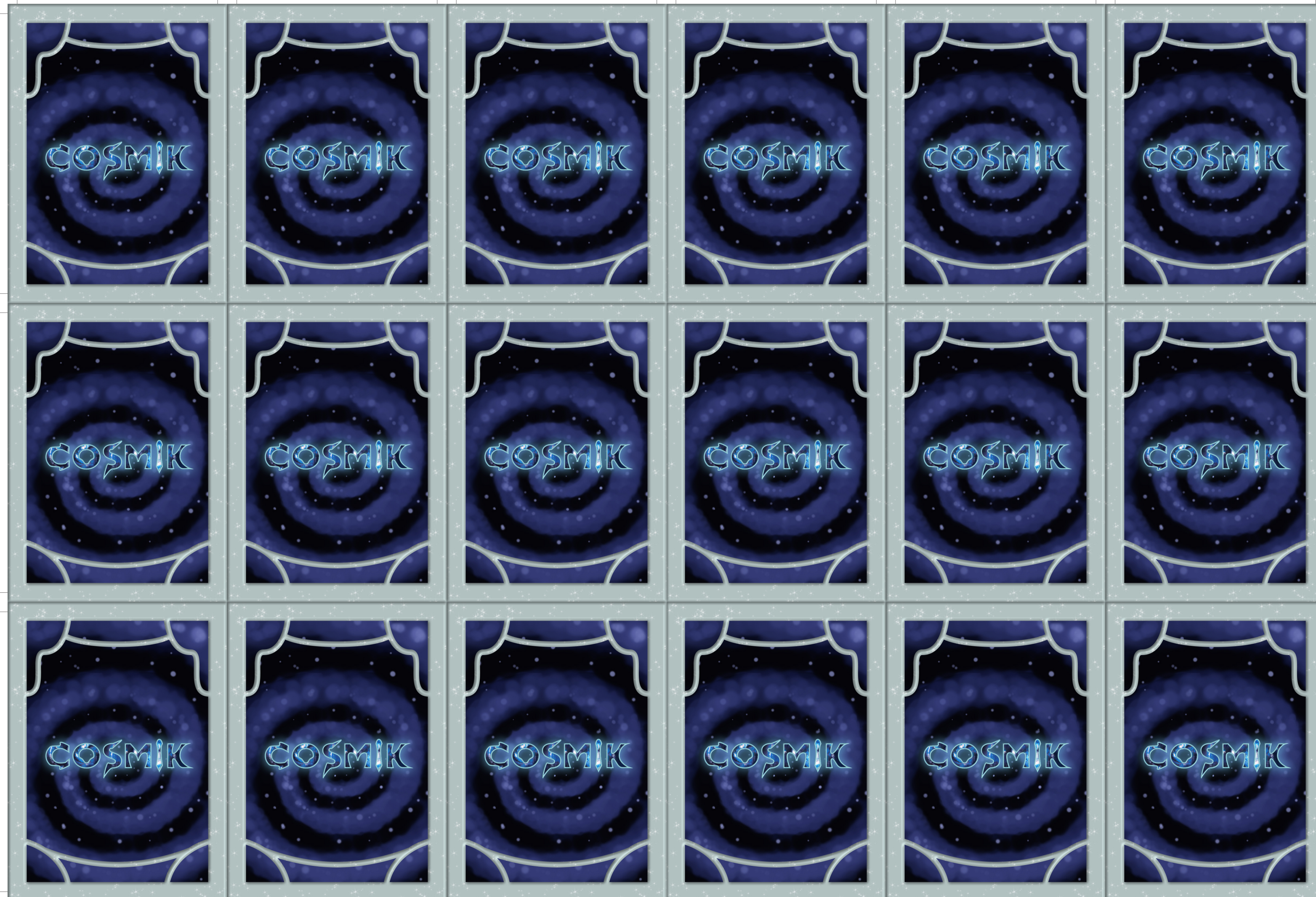
Format des cartes - base
H 94 L 69 mmFormat des cartes finales
H 88 L 63 mm

3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm

4 **Ka'Rate**



CRÉATURE Démon

COMBO FATAL : Gagne +2 Attaque

Il a beaucoup essayé avant de réussir.

2 3

4 **Ka'Rate**



CRÉATURE Démon

COMBO FATAL : Gagne +2 Attaque

Il a beaucoup essayé avant de réussir.

2 3

4 **Pi'Er le Fier**



CRÉATURE Démon

RAPPEL : Renvoyez cette carte dans votre main si elle détruit une autre carte.

"J'en ai eu un ! J'en ai eu un !"

4 5

4 **Pi'Er le Fier**



CRÉATURE Démon

RAPPEL : Renvoyez cette carte dans votre main si elle détruit une autre carte.

"J'en ai eu un ! J'en ai eu un !"

4 5

5 **Gros'Zeil le Champion**



CRÉATURE Démon

COMBO FATAL : Gagne +2 Attaque.

Le guerrier le plus puissant de la Reine... Mais aussi le plus glouton.

3 6

5 **Gros'Zeil le Champion**



CRÉATURE Démon

COMBO FATAL : Gagne +2 Attaque.

Le guerrier le plus puissant de la Reine... Mais aussi le plus glouton.

3 6

5 **Le Trio Démoniaque**



CRÉATURE Démon

Partout où ils vont il y a de l'action !

4 6

5 **Le Trio Démoniaque**



CRÉATURE Démon

Partout où ils vont il y a de l'action !

4 6

6 **Mord'Os**



CRÉATURE Démon

COMBO FATAL : Gagne +3 Attaque.

Tout le monde aimerait l'avoir comme animal de compagnie !

2 4

0 **Jeune Pousse**



CRÉATURE Golem

L'insouciance même !

1 1

0 **Jeune Pousse**



CRÉATURE Golem

L'insouciance même !

1 1

0 **Jeune Pousse**



CRÉATURE Golem

L'insouciance même !

1 1

1 **Ice Bob**



CRÉATURE Golem

Ne le faites pas pleurer... Sous peine de le faire fondre !

0 3

1 **Ice Bob**



CRÉATURE Golem

Ne le faites pas pleurer... Sous peine de le faire fondre !

0 3

2 **Stona la Timide**



CRÉATURE Golem

ZONE

Si vous vous montrez patient avec elle, elle vous montrera son plus joli sourire.

1 1

3 **Aérolith le Colérique**



CRÉATURE Golem

ZONE

Il a un sens de l'humour déplorable, et la tête dure...

2 1

3 **Terpsichore l'Artiste**



CRÉATURE Golem

EFFET PERMANENT : Tous les Artistes gagnent +2/+2.

La voir danser est fascinant... Et mortel.

2 2

3 **Sylve la Magicienne**



CRÉATURE Golem

La magie c'est son rayon. Gare aux boules de flux !

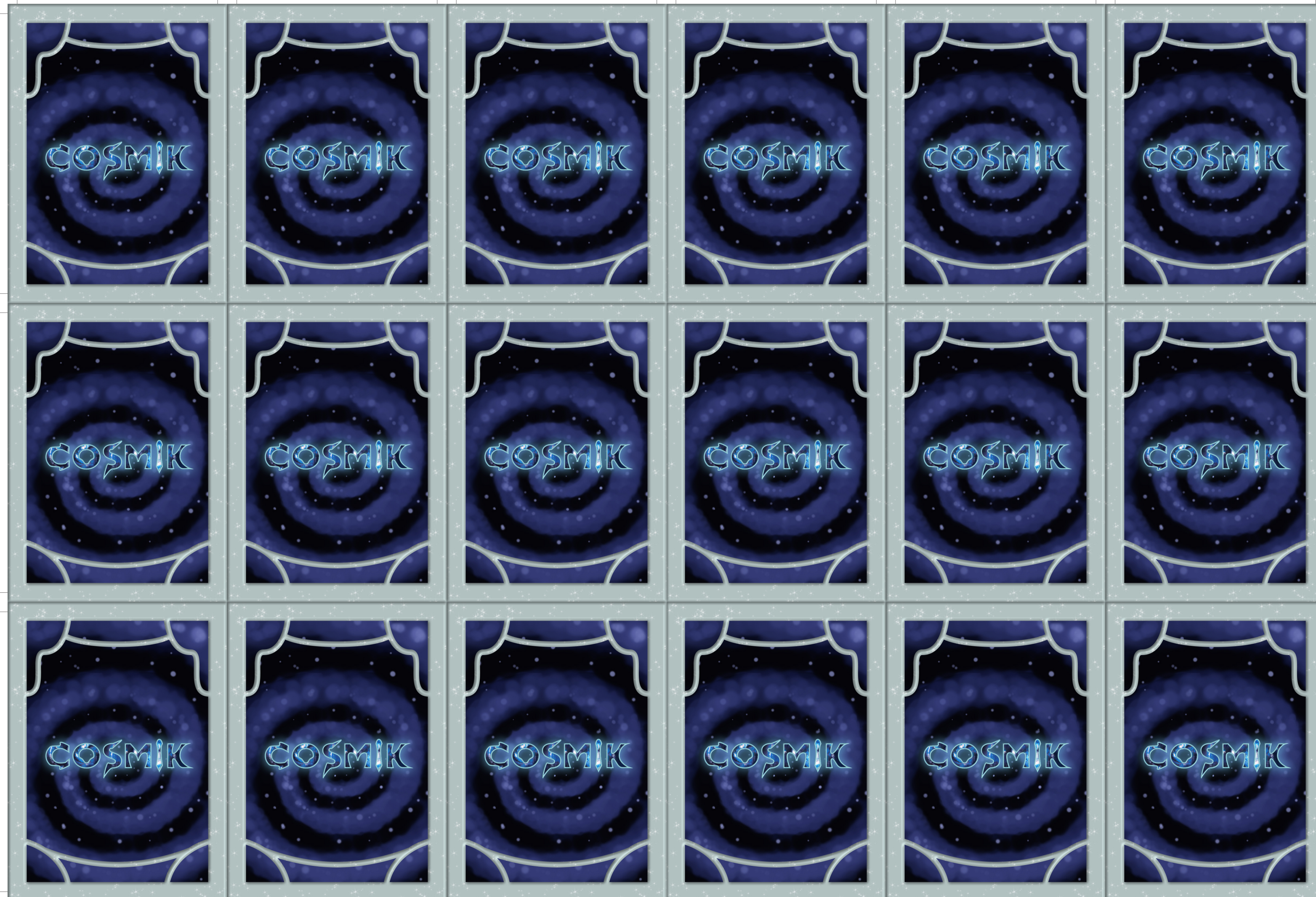
3 2

3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm

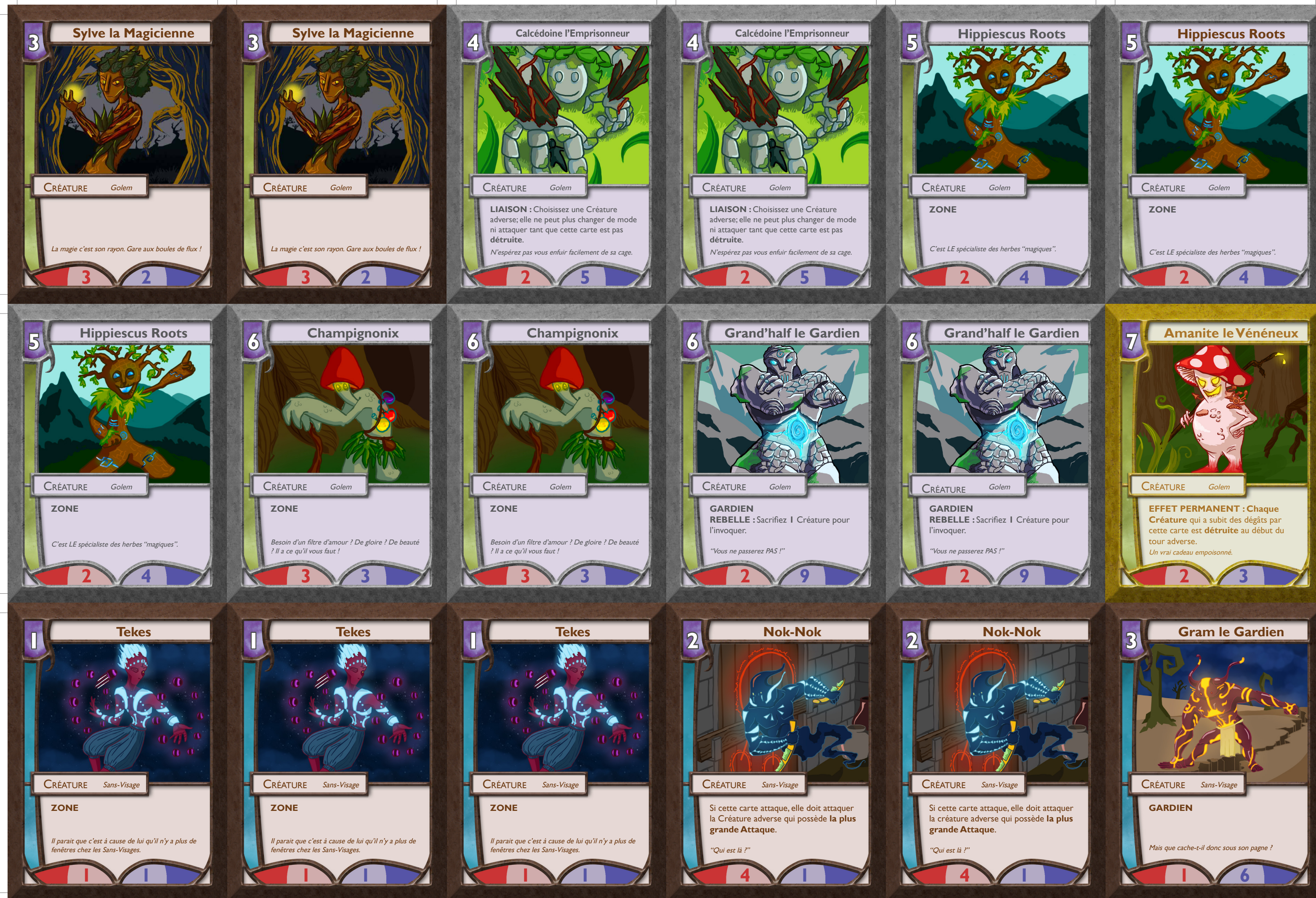


3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm

3 Gram le Gardien



CRÉATURE Sans-Visage

GARDIEN

Mais que cache-t-il donc sous son pagne ?

1 6

3 Gram le Gardien



CRÉATURE Sans-Visage

GARDIEN

Mais que cache-t-il donc sous son pagne ?

1 6

3 Lott



CRÉATURE Sans-Visage

Cette carte gagne +2 de Vie et la capacité **GARDIEN** si Charr est sur le terrain.

Une petite créature douce et gentille.

1 4

3 Charr



CRÉATURE Sans-Visage

Cette carte gagne +2 Attaque si Lott est sur le Terrain.

Une petite créature sournoise et malveillante.

4 1

3 Aled l'Artiste



CRÉATURE Sans-Visage

EFFET PERMANENT : Tous les Artistes gagnent +2/+2.

Jongleur, et alchimiste à ses heures perdues.

2 2

4 Ohpost



CRÉATURE Sans-Visage

Il sait grimper aux arbres, mais ne sait toujours pas en redescendre.

4 2

4 Ohpost



CRÉATURE Sans-Visage

Il sait grimper aux arbres, mais ne sait toujours pas en redescendre.

4 2

4 Ohpost



CRÉATURE Sans-Visage

Il sait grimper aux arbres, mais ne sait toujours pas en redescendre.

4 2

5 Alair



CRÉATURE Sans-Visage

EFFET PERMANENT : Vous pouvez Poser cette carte sur le terrain de votre adversaire depuis votre main pour prendre le contrôle d'une autre carte adverse.

Elle a une impressionnante collection de visages.

3 3

5 Alair



CRÉATURE Sans-Visage

EFFET PERMANENT : Vous pouvez Poser cette carte sur le terrain de votre adversaire depuis votre main pour prendre le contrôle d'une autre carte adverse.

Elle a une impressionnante collection de visages.

3 3

6 Légende Exaltée



CRÉATURE Sans-Visage

EFFET PERMANENT : Toutes vos Créatures gagnent +1 Attaque.

"PRIEZ LE SOLEIL !"

5 5

6 Emily la Déchaînée



CRÉATURE Sans-Visage

REBELLE : Sacrifiez 2 Créatures pour l'invoquer.

EFFET PERMANENT : Peut attaquer directement le joueur adverse.

2 4

7 Amgine



CRÉATURE Sans-Visage

REBELLE : Sacrifiez 1 Créature pour l'invoquer.

Son nom est une énigme.

9 6

7 Amgine



CRÉATURE Sans-Visage

REBELLE : Sacrifiez 1 Créature pour l'invoquer.

Son nom est une énigme.

9 6

7 Amgine



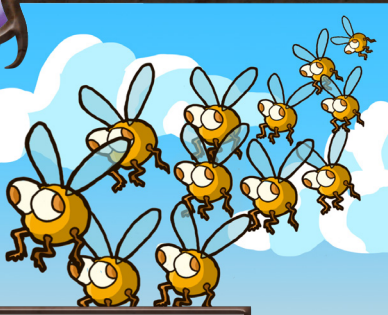
CRÉATURE Sans-Visage

REBELLE : Sacrifiez 1 Créature pour l'invoquer.

Son nom est une énigme.

9 6

2 Nuée Ravageuse

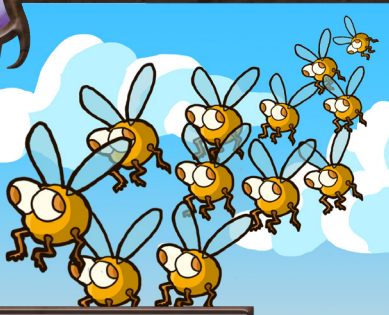


SOUTIEN

-2 -1 +1

0 1

2 Nuée Ravageuse

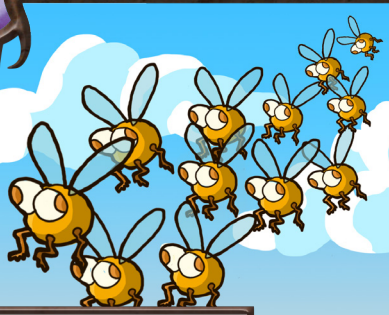


SOUTIEN

-2 -1 +1

0 1

2 Nuée Ravageuse



SOUTIEN

+1 -1 +1

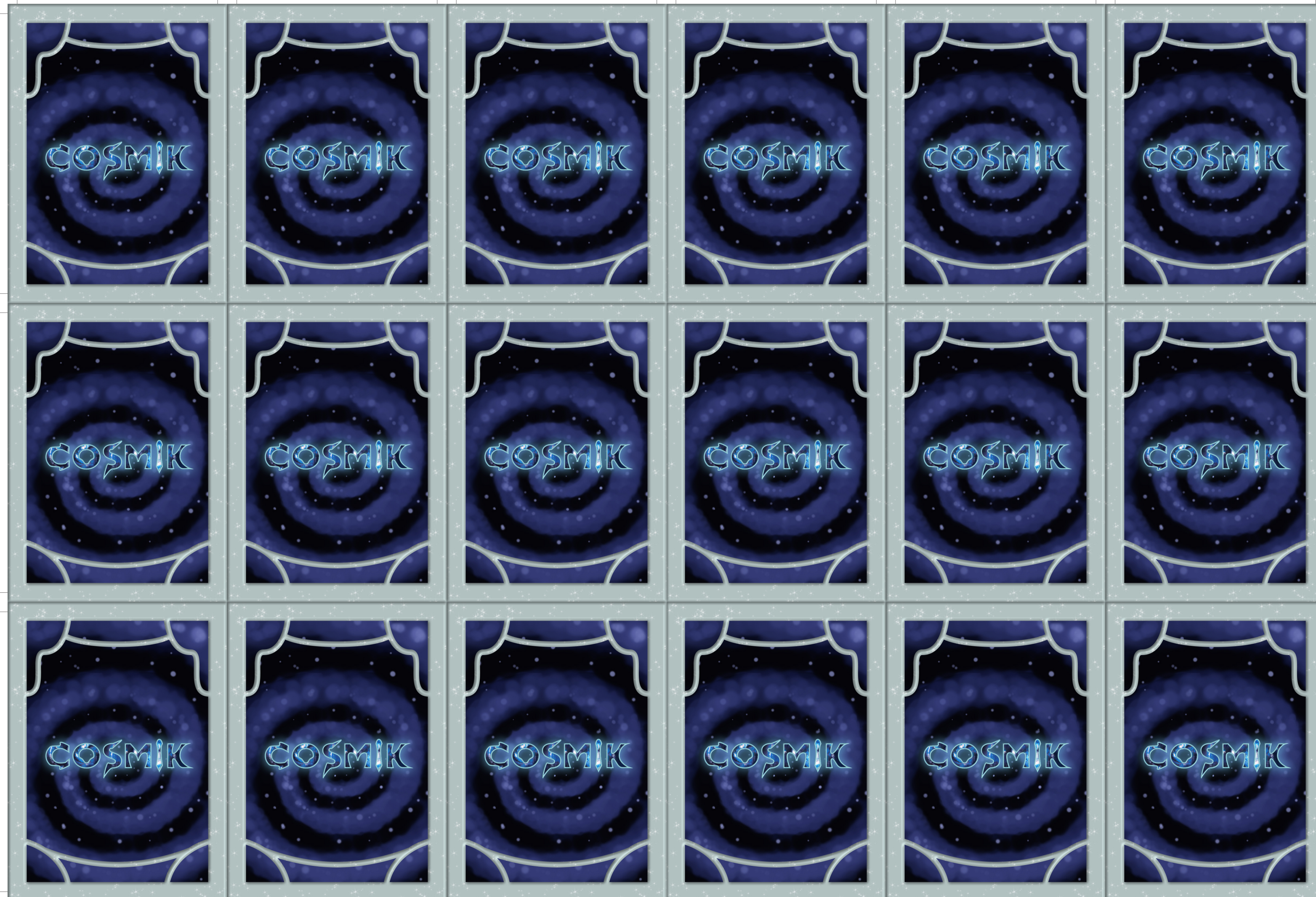
0 1

3 mm

6 mm

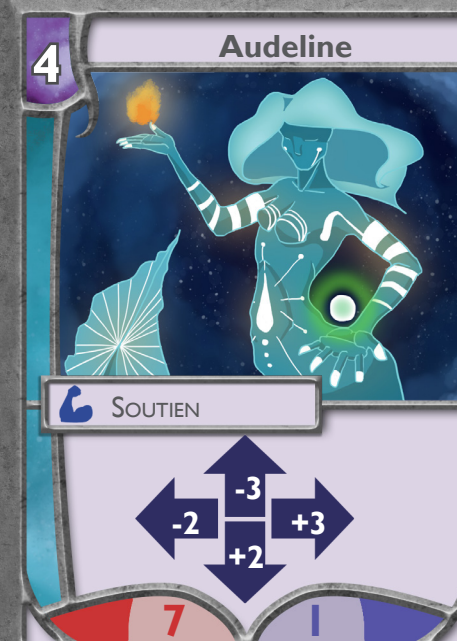
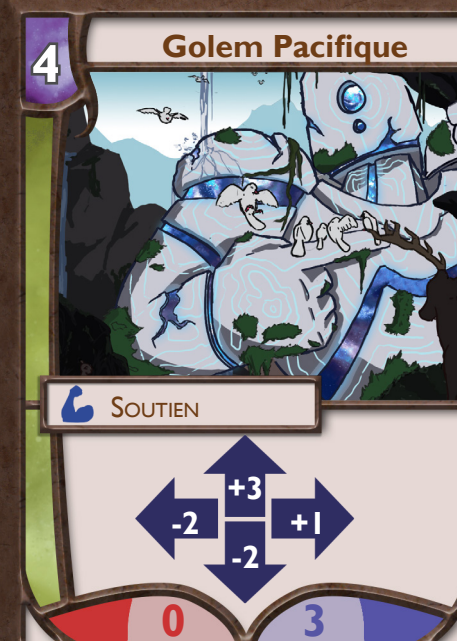
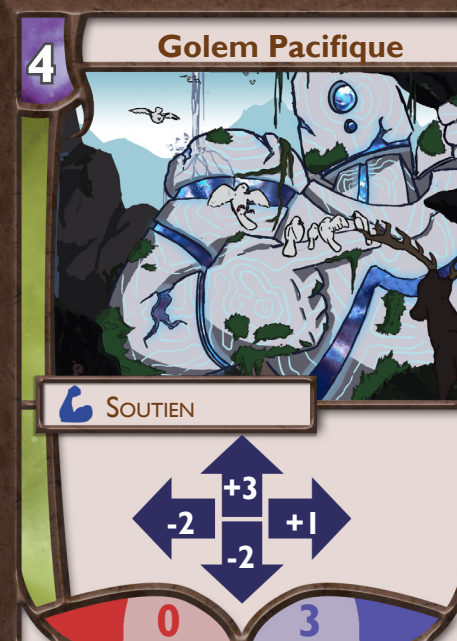
Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

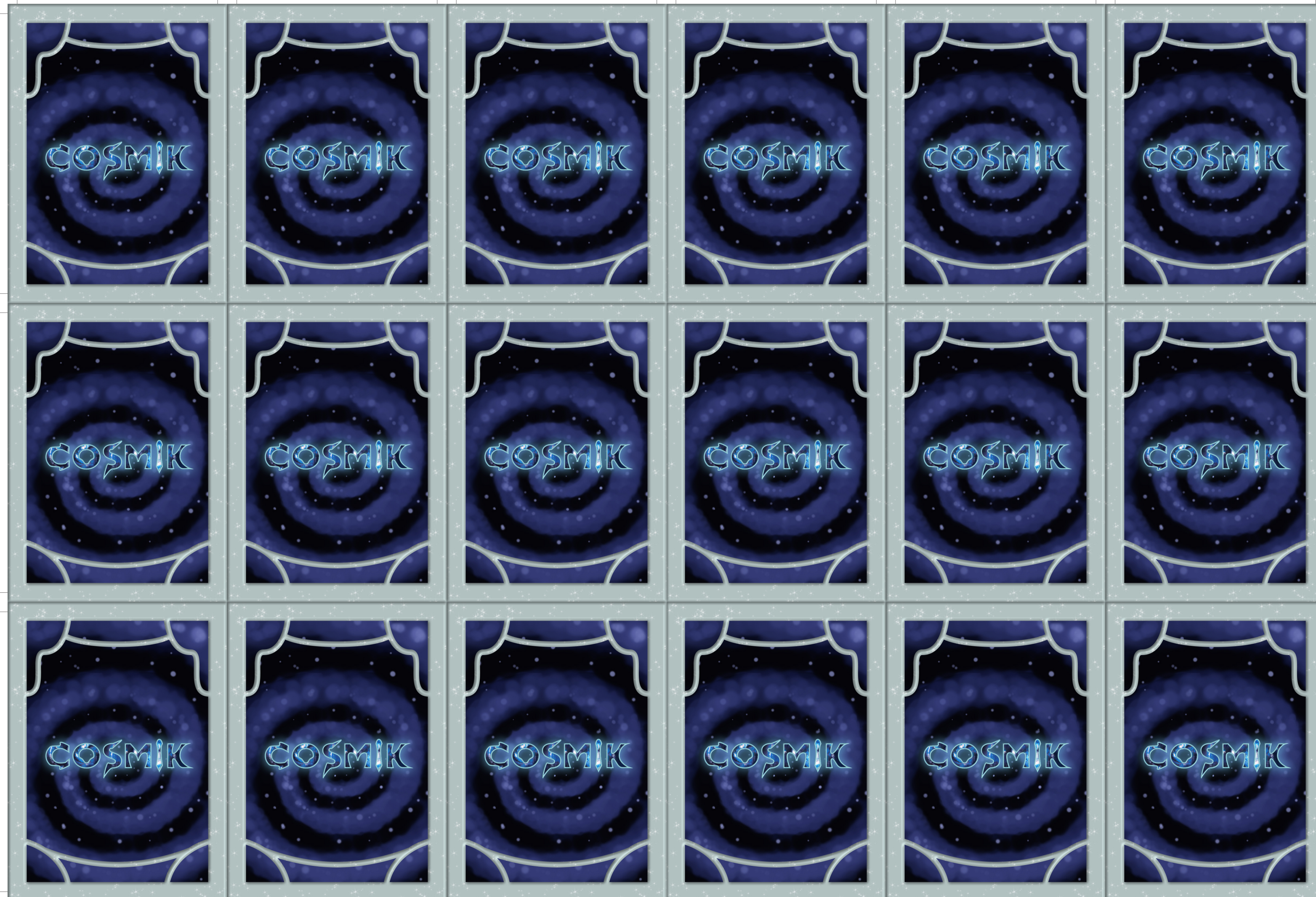
Format des cartes - base
H 94 L 69 mmFormat des cartes finales
H 88 L 63 mm

3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm

3 **Courage... Fuyons !**



! INTERRUPTION

RAPPEL sur la dernière carte adverse posée.

La meilleure défense c'est la fuite.

3 **Courage... Fuyons !**



! INTERRUPTION

RAPPEL sur la dernière carte adverse posée.

La meilleure défense c'est la fuite.

3 **Pas si vite !**



! INTERRUPTION

Annulez les effets d'une carte **Action** ou **Interruption** adverse.

"Je vous demande de vous arrêter !"

3 **Pas si vite !**



! INTERRUPTION

Annulez les effets d'une carte **Action** ou **Interruption** adverse.

"Je vous demande de vous arrêter !"

3 **Pas si vite !**



! INTERRUPTION

Annulez les effets d'une carte **Action** ou **Interruption** adverse.

"Je vous demande de vous arrêter !"

3 **C'est celui qui le dit qui l'est !**



! INTERRUPTION

Activez cette carte lorsqu'une Créature adverse attaque ; le joueur adverse devient la nouvelle cible de l'attaque.

"Et toc."

3 **C'est celui qui le dit qui l'est !**



! INTERRUPTION

Activez cette carte lorsqu'une Créature adverse attaque ; le joueur adverse devient la nouvelle cible de l'attaque.

"Et toc."

2 **Reflux**



! INTERRUPTION

Inversez les points d'**Attaque** et de **Vie** d'une Créature jusqu'à la fin du tour.

"Choisissez-vous le flux bleu ? Ou le blux rouge ?"

2 **Reflux**



! INTERRUPTION

Inversez les points d'**Attaque** et de **Vie** d'une Créature jusqu'à la fin du tour.

"Choisissez-vous le flux bleu ? Ou le blux rouge ?"

4 **RKO !**



! INTERRUPTION

Détruisez une carte face visible qui a survécu à une attaque ce tour.

"Et son nom est COHN JENA !"

4 **Corruption**



! INTERRUPTION

Choisissez une Faction ; **RAPPEL** sur les Créatures ennemies face visible de cette Faction.

"Hmm... Et si on en discutait ?"

5 **Silence !**



! INTERRUPTION

Lorsqu'une Créature adverse attaque ; **EFFET PERMANENT** : elle passe à 0/1.

...

5 **Silence !**



! INTERRUPTION

Lorsqu'une Créature adverse attaque ; **EFFET PERMANENT** : elle passe à 0/1.

...

6 **Bombe de Flux**



! INTERRUPTION

Détruisez une Créature sur le terrain.

L'un des premiers essais de potions ratés du Dr Mortus...

6 **Bombe de Flux**



! INTERRUPTION

Détruisez une Créature sur le terrain.

L'un des premiers essais de potions ratés du Dr Mortus...

3 **Pas par là !**



! INTERRUPTION

Redirigez l'attaque d'une Créature adverse sur une autre Créature adverse qui lui est adjacente.

Et alors, on a oublié sa boussole ?

1 **Ouh ça glisse !**




⚡ ACTION

POSITION : Changez la Position de 2 Cartes sur le Terrain.

Attention Verglas.

1 **Ouh ça glisse !**



⚡ ACTION

POSITION : Changez la Position de 2 Cartes sur le Terrain.

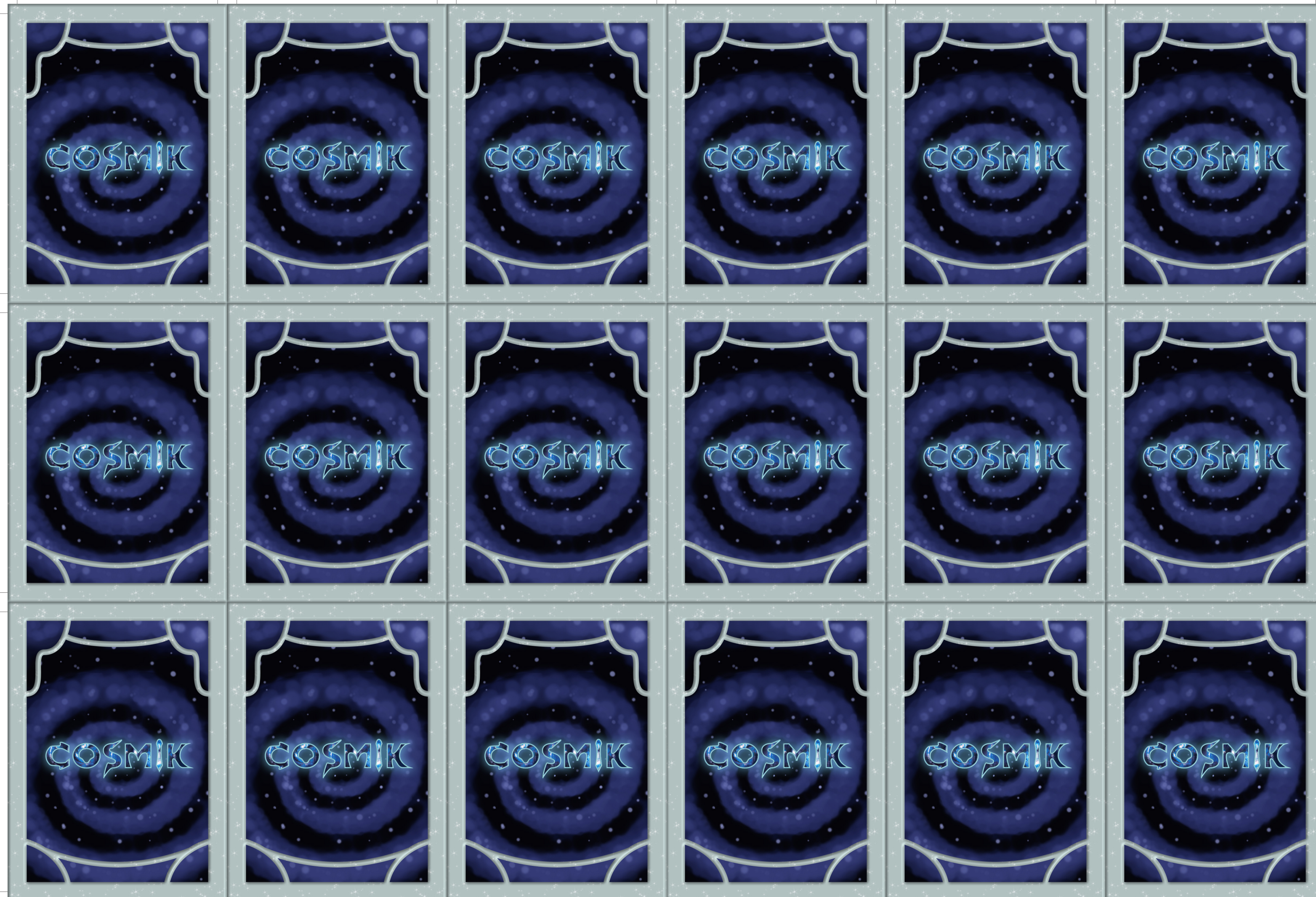
Attention Verglas.

3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm

1 **Ouh ça glisse !**



ACTION

POSITION : Changez la Position de 2 Cartes sur le Terrain.

Attention Verglas.

1 **Ouh ça glisse !**



ACTION

POSITION : Changez la Position de 2 Cartes sur le Terrain.

Attention Verglas.

1 **Clairvoyance**



ACTION

CHANCE : Regardez la carte sur le dessus du deck adverse, puis replacez là au-dessus ou en dessous de son deck.

1 **Clairvoyance**



ACTION

CHANCE : Regardez la carte sur le dessus du deck adverse, puis replacez là au-dessus ou en dessous de son deck.

2 **Duel**



ACTION

CHANCE : Les 2 joueurs retournent la carte du dessus de leur deck jusqu'à trouver une Créature. Le joueur avec la Créature la plus faible reçoit une attaque directe de la Créature adverse, puis chaque joueur remélange les cartes révélées dans leur deck.

2 **Duel**



ACTION

CHANCE : Les 2 joueurs retournent la carte du dessus de leur deck jusqu'à trouver une Créature. Le joueur avec la Créature la plus faible reçoit une attaque directe de la Créature adverse, puis chaque joueur remélange les cartes révélées dans leur deck.

2 **Duel**



ACTION

CHANCE : Les 2 joueurs retournent la carte du dessus de leur deck jusqu'à trouver une Créature. Le joueur avec la Créature la plus faible reçoit une attaque directe de la Créature adverse, puis chaque joueur remélange les cartes révélées dans leur deck.

1 **Potion**



ACTION

Inversez les points d'Attaque et de vie d'une Créature jusqu'à la fin du tour.

Effet temporaire mais immédiat.

1 **Potion**



ACTION

Inversez les points d'Attaque et de vie d'une Créature jusqu'à la fin du tour.

Effet temporaire mais immédiat.

2 **Divination**



ACTION

CHANCE : Chaque joueur choisit un **Type** de carte différent (vous choisissez en premier), puis révélez la carte sur le dessus du deck adverse ; si la carte révélée est du même **Type** que l'un choisi par un joueur, il pioche 2 cartes et invoque 1 Créature de sa main gratuitement.

2 **Divination**



ACTION

CHANCE : Chaque joueur choisit un **Type** de carte différent (vous choisissez en premier), puis révélez la carte sur le dessus du deck adverse ; si la carte révélée est du même **Type** que l'un choisi par un joueur, il pioche 2 cartes et invoque une Créature de sa main gratuitement.

2 **Le Pouvoir de l'Amour**



ACTION

LIAISON : 2 Créatures adjacentes sur votre terrain deviennent liées ; si l'une est détruite, l'autre gagne +3 Attaque.

Qu'est-ce que l'Amour ? Bébé ne me blesse pas, Plus jamais.

2 **Y'a Personne !**



ACTION

CAMOUFLAGE : Passez toutes les cartes sur votre Terrain face cachée.

"Si j'y crois assez fort, peut-être qu'ils ne me verront pas..."

2 **Petit Aperçu**



ACTION

DEVOILE une carte adverse posée.

"Alors, qu'est-ce qu'on a par là ...?"

2 **Casque à Cornes**



ACTION

Donnez **CHARGE** à une Créature ou un Soutien

PIIIIIINAAAAAAAAGE !!!

2 **Casque à Cornes**



ACTION

Donnez **CHARGE** à une Créature ou un Soutien

PIIIIIINAAAAAAAAGE !!!

3 **Marque Explosive**



ACTION

Détruisez une Créature, puis infligez des dégâts égaux à l'Attaque de cette Créature à toutes les Créatures face visible sur le terrain.

Pour chaque chose reçue, il faut en abandonner une autre de même valeur.

3 **Marque Explosive**



ACTION

Détruisez une Créature, puis infligez des dégâts égaux à l'Attaque de cette Créature à toutes les Créatures face visible sur le terrain.

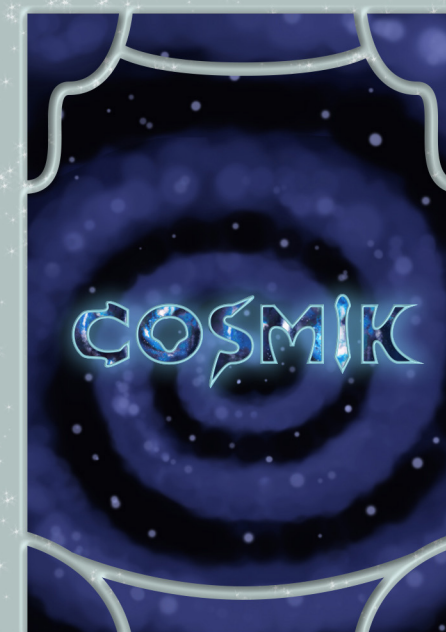
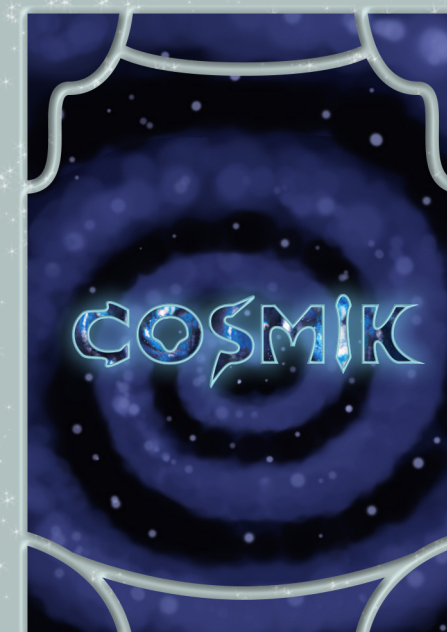
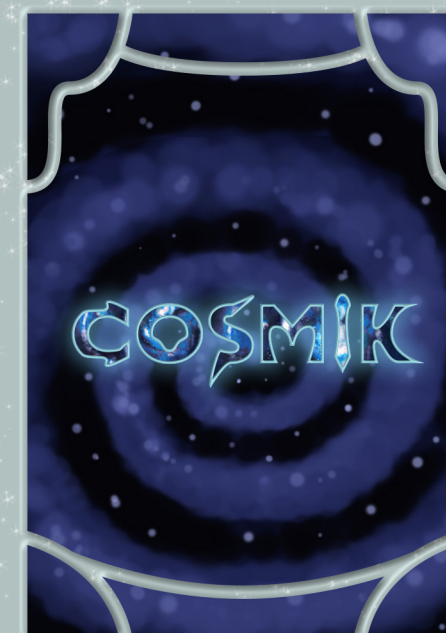
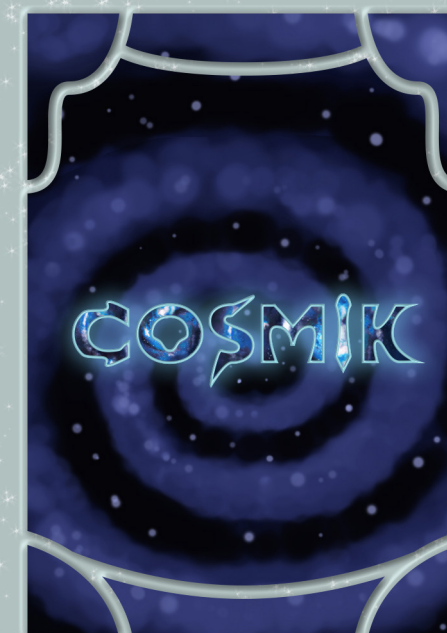
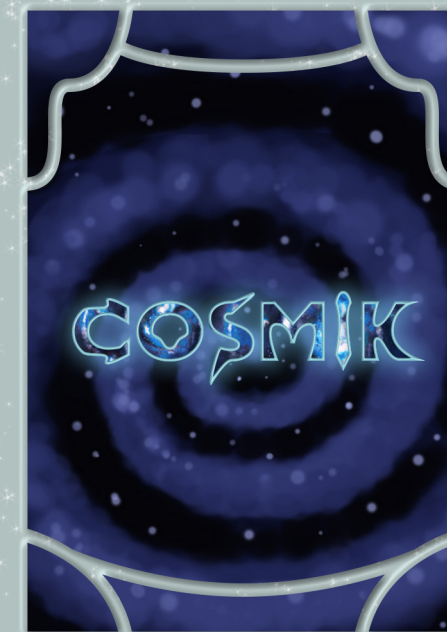
Pour chaque chose reçue, il faut en abandonner une autre de même valeur.

3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm

3

Reset



⚡ ACTION

Défaussez toute votre main, puis piochez 5 cartes. Votre adversaire pioche 2 cartes.

Oh le beau champignon !

3

Reset



⚡ ACTION

Défaussez toute votre main, puis piochez 5 cartes. Votre adversaire pioche 2 cartes.

Oh le beau champignon !

3

Bon Filon



⚡ ACTION

Piochez 3 cartes.

"Une mine..."

3

Bon Filon



⚡ ACTION

Piochez 3 cartes.

"Une mine..."

3

Bon Filon



⚡ ACTION

Piochez 3 cartes.

"Une mine..."

3

Bon Filon



⚡ ACTION

Piochez 3 cartes.

"Une mine..."

4

Cor Retentissant



⚡ ACTION

Donnez **+1 Attaque** à une ligne jusqu'à la fin du tour.

"A la soupe !"

4

Cor Retentissant



⚡ ACTION

Donnez **+1 Attaque** à une ligne jusqu'à la fin du tour.

"A la soupe !"

4

Cor Retentissant



⚡ ACTION

Donnez **+1 Attaque** à une ligne jusqu'à la fin du tour.

"A la soupe !"

4

Colère des Divins



⚡ ACTION

Chaque joueur choisit 2 cartes sur le terrain de son adversaire ; détruisez toutes les cartes sur le terrain, exceptées celles choisies.

"Toi tu vis. Toi tu vis. Toi tu vis. Toi tu meurs."

4

Double Rasade



⚡ ACTION

Choisissez une Créature : ce tour, elle peut **attaquer 2 fois**.

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé, à consommer avec modération !

4

Entre les Deux Yeux



⚡ ACTION

Détruisez un **Soutien** sur le terrain.

Headshot.

4

Entre les Deux Yeux



⚡ ACTION

Détruisez un **Soutien** sur le terrain.

Headshot.

5

Pioche Bonus



⚡ ACTION

Piochez 5 cartes.

Mieux vaut trop que pas assez !

5

Sans les Yeux !




⚡ ACTION

Détruisez une carte face cachée adverse.

*"360 NO SCOPE !"
Beaucoup d'erreurs ont été commises comme ça..."*

5

Sans les Yeux !



⚡ ACTION

Détruisez un Soutien sur le terrain.

*"360 NO SCOPE !"
Beaucoup d'erreurs ont été commises comme ça..."*

6

Pas le Temps de Niaiser



⚡ ACTION

Choisissez une Créature ; ce tour, elle peut attaquer directement votre adversaire.

"Je connais un raccourci !"

6

Pas le Temps de Niaiser



⚡ ACTION

Choisissez une Créature ; ce tour, elle peut attaquer directement votre adversaire.

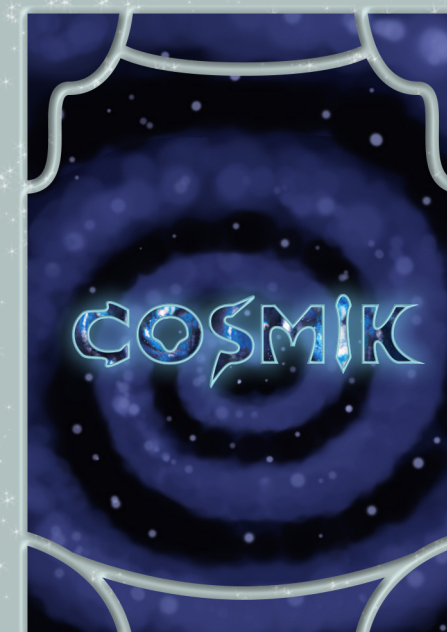
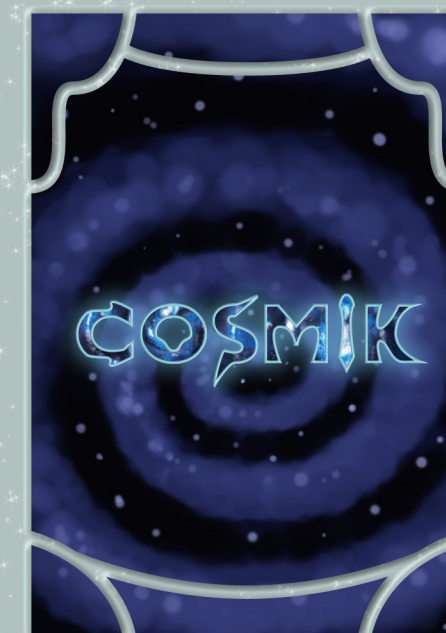
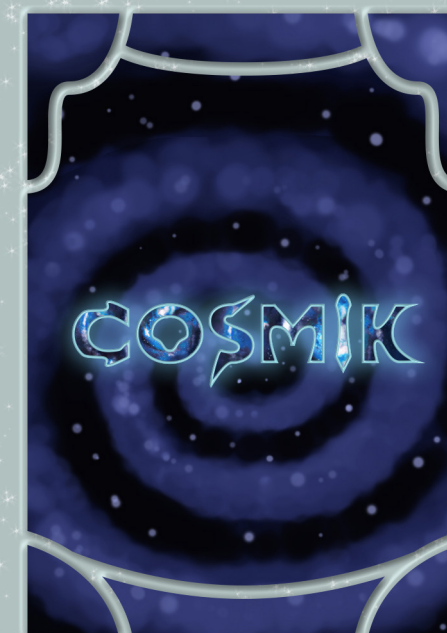
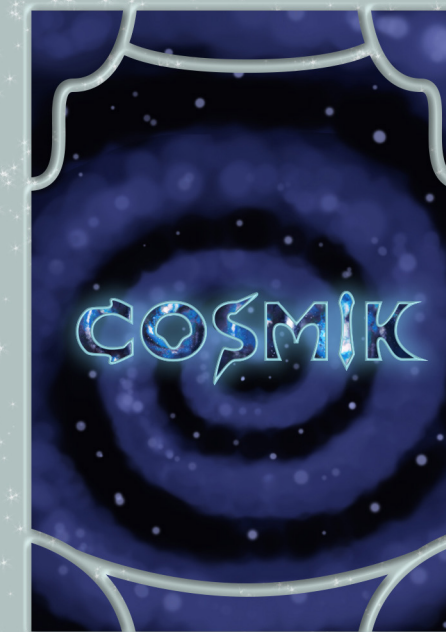
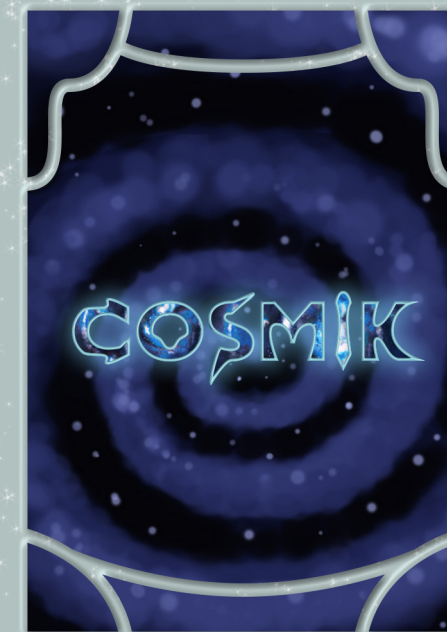
"Je connais un raccourci !"

3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm



3 mm

6 mm

Format des cartes - base
H 94 L 69 mm

Format des cartes finales
H 88 L 63 mm

