

4 CHATON ↑



2

IMMÉDIAT

Troquez ce personnage contre un personnage ennemi en position (↑).

Troquer : échanger les personnages sans tenir compte de leur effet IMMÉDIAT.

4 CHATON ↑



2

IMMÉDIAT

Troquez ce personnage contre un personnage ennemi en position (↑).

Troquer : échanger les personnages sans tenir compte de leur effet IMMÉDIAT.

4 CHATON ↑



2

IMMÉDIAT

Troquez ce personnage contre un personnage ennemi en position (↑).

Troquer : échanger les personnages sans tenir compte de leur effet IMMÉDIAT.

4 CHATON ↑



2

IMMÉDIAT

Troquez ce personnage contre un personnage ennemi en position (↑).

Troquer : échanger les personnages sans tenir compte de leur effet IMMÉDIAT.

1 CHEF ↓



0

IMMÉDIAT

Troquez n'importe quel autre allié contre n'importe quel ennemi.

Troquer : échanger les personnages sans tenir compte de leur effet IMMÉDIAT.

1 CONSEIL ↑



3

IMMÉDIAT

CONTRAINTE : échangez votre main avec celle d'un autre joueur.

2 FIDÈLE ↑



3

PERMANENT

Une fois pioché, ce personnage vous appartient définitivement, il ne peut être échangé ni de votre terrain ni de votre main.

2 FIDÈLE ↑



3

PERMANENT

Une fois pioché, ce personnage vous appartient définitivement, il ne peut être échangé ni de votre terrain ni de votre main.

3 MALICE ↑↓



1

IMMÉDIAT

Troquez un allié de votre terrain contre une carte de votre main.

Troquer : échanger les personnages sans tenir compte de leur effet IMMÉDIAT.

3 MALICE ↕



1

IMMÉDIAT

Troquez un allié de votre terrain contre une carte de votre main.

Troquer : échanger les personnages sans tenir compte de leur effet IMMÉDIAT.

3 MALICE ↕



1

IMMÉDIAT

Troquez un allié de votre terrain contre une carte de votre main.

Troquer : échanger les personnages sans tenir compte de leur effet IMMÉDIAT.

1 MÈRE ↑



X

PERMANENT

X est égal au nombre d'alliés de la faction ♡ sur votre terrain.

2 PACIFISTE ↓



2

IMMÉDIAT

Piochez un nombre de cartes équivalent au nombre de joueurs puis donnez-en une à chaque joueur.

2 PACIFISTE ↓



2

IMMÉDIAT

Piochez un nombre de cartes équivalent au nombre de joueurs puis donnez-en une à chaque joueur.

2 SOLITAIRE ↕



X

PERMANENT

X vaut 4 s'il n'y a aucun autre allié de la faction ♡ à la même position que ce personnage, sinon X vaut 2.

2 SOLITAIRE ↕



X

PERMANENT

X vaut 4 s'il n'y a aucun autre allié de la faction ♡ à la même position que ce personnage, sinon X vaut 2.

4 BESTIOLE ↕



1

IMMÉDIAT

Renvoyez un ennemi en position ⬆ dans la main de son propriétaire.

4 BESTIOLE ↕



1

IMMÉDIAT

Renvoyez un ennemi en position ⬆ dans la main de son propriétaire.

4 BESTIOLE



1

IMMÉDIAT

Renvoyez un ennemi en position
⬆ dans la main de son propriétaire.

4 BESTIOLE



1

IMMÉDIAT

Renvoyez un ennemi en position
⬆ dans la main de son propriétaire.

2 CORNU



3

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : renvoyez
un allié dans votre main.

2 CORNU



3

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : renvoyez
un allié dans votre main.

1 CYCLOPE



5

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : les autres joueurs
gagnent 1 point permanent.

2 MALINS



1

IMMÉDIAT

Jouez un personnage
supplémentaire ce tour.

2 MALINS



1

IMMÉDIAT

Jouez un personnage
supplémentaire ce tour.

3 MIGNON



0

IMMÉDIAT

Gagnez 2 points permanents.

3 MIGNON



0

IMMÉDIAT

Gagnez 2 points permanents.

3 MIGNON ↓



0

IMMÉDIAT

Gagnez 2 points permanents.

2 ŒIL ↑



2

IMMÉDIAT

Vous pouvez défausser des cartes de votre main pour piocher le même nombre de cartes.

2 ŒIL ↑



2

IMMÉDIAT

Vous pouvez défausser des cartes de votre main pour piocher le même nombre de cartes.

1 POULPE ↑



1

PERMANENT

UNE FOIS PAR TOUR : vous pouvez défausser une carte de votre main pour gagner 2 points permanents.

1 PROTECTEUR ↑



X

PERMANENT

X vaut la moitié (inférieure) de votre total de points permanents.

3 DRESSEUR ↔



2

PERMANENT

Lorsque ce personnage reçoit une altération, piochez 1 carte.

3 DRESSEUR ↔



2

PERMANENT

Lorsque ce personnage reçoit une altération, piochez 1 carte.

3 DRESSEUR ↔



2

PERMANENT

Lorsque ce personnage reçoit une altération, piochez 1 carte.

2 GLADIATEUR ↑



X

PERMANENT

X vaut 2 + le nombre d'altérations force présentes sur ce personnage.

Force : augmente de 1 les points de base du personnage, cumulable.

2 GLADIATEUR ↑



X

PERMANENT

X vaut 2 + le nombre d'altérations force présentes sur ce personnage.

Force : augmente de 1 les points de base du personnage, cumulable.

4 MOINE ↓



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération force à 2 personnages.

Force : augmente de 1 les points de base du personnage, cumulable.

4 MOINE ↓



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération force à 2 personnages.

Force : augmente de 1 les points de base du personnage, cumulable.

4 MOINE ↓



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération force à 2 personnages.

Force : augmente de 1 les points de base du personnage, cumulable.

4 MOINE ↓



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération force à 2 personnages.

Force : augmente de 1 les points de base du personnage, cumulable.

2 MONSTRE ↑



4

IMMÉDIAT

CONTRAINTE : détruisez un allié avec des points de base à 0.

2 MONSTRE ↑



4

IMMÉDIAT

CONTRAINTE : détruisez un allié avec des points de base à 0.

1 ORPHELINS ↓



0

PERMANENT

UNE FOIS PAR TOUR : donnez l'altération force à un personnage en position (↑).

Force : augmente de 1 les points de base du personnage, cumulable.

1 PRINCE ↑↓



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération force à tous vos personnages de la faction (◈).

Force : augmente de 1 les points de base du personnage, cumulable.

2 PUNISSEUR ↓



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage ayant une altération.

2 PUNISSEUR ↓



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage ayant une altération.

1 VER ↓

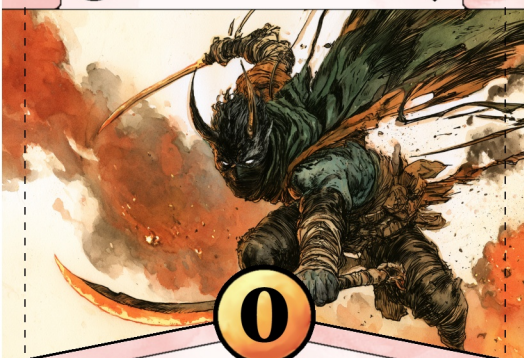


5

PERMANENT

DÉBUT DE TOUR, CONTRAINTÉ : retirez une altération à un allié.

2 ASSASSIN ↓



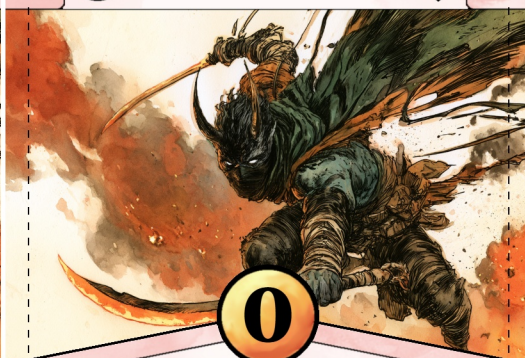
0

PERMANENT

UNE FOIS PAR TOUR : vous pouvez faire un sacrifice pour détruire un ennemi en position ⬆.

Sacrifice : détruisez un allié avec des points de base à 0.

2 ASSASSIN ↓



0

PERMANENT

UNE FOIS PAR TOUR : vous pouvez faire un sacrifice pour détruire un ennemi en position ⬆.

Sacrifice : détruisez un allié avec des points de base à 0.

2 CERBÈRE ⬆



X

PERMANENT

X vaut 1 + le nombre d'alliés avec des points de base à 0.

2 CERBÈRE ⬆



X

PERMANENT

X vaut 1 + le nombre d'alliés avec des points de base à 0.

2 DRAGON ⬆



3

PERMANENT

UNE FOIS PAR TOUR : vous pouvez faire un sacrifice pour piocher 1 carte.

Sacrifice : détruisez un allié avec des points de base à 0.

2 DRAGON ⬆



3

PERMANENT

UNE FOIS PAR TOUR : vous pouvez faire un sacrifice pour piocher 1 carte.

Sacrifice : détruisez un allié avec des points de base à 0.

3 FOU



0

PERMANENT

Si ce personnage est détruit pendant votre tour, gagnez 3 points permanents.

3 FOU



0

PERMANENT

Si ce personnage est détruit pendant votre tour, gagnez 3 points permanents.

3 FOU



0

PERMANENT

Si ce personnage est détruit pendant votre tour, gagnez 3 points permanents.

1 GOLEM



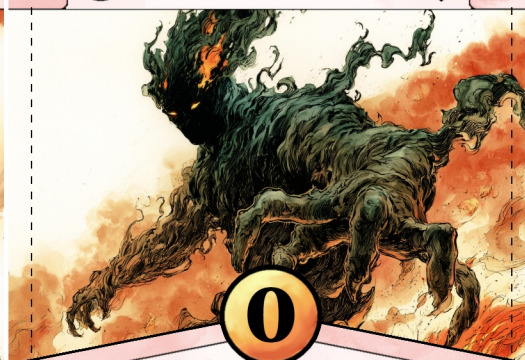
6

PERMANENT

DÉBUT DE TOUR, CONTRAINTES :
vous devez faire un sacrifice.

Sacrifice : détruisez un allié avec des points de base à 0.

4 OMBRE

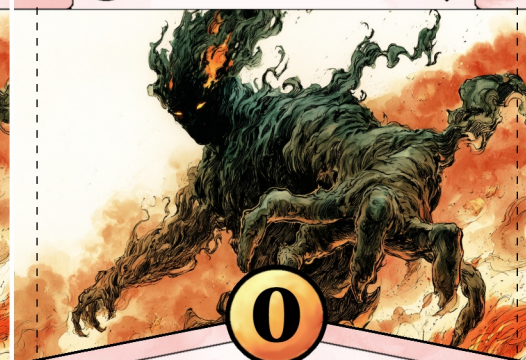


0

IMMÉDIAT

Piochez puis jouez une nouvelle carte ce tour.

4 OMBRE

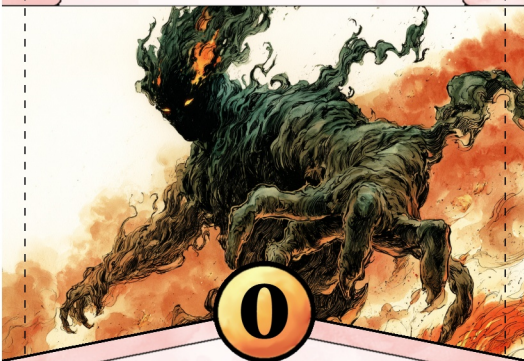


0

IMMÉDIAT

Piochez puis jouez une nouvelle carte ce tour.

4 OMBRE

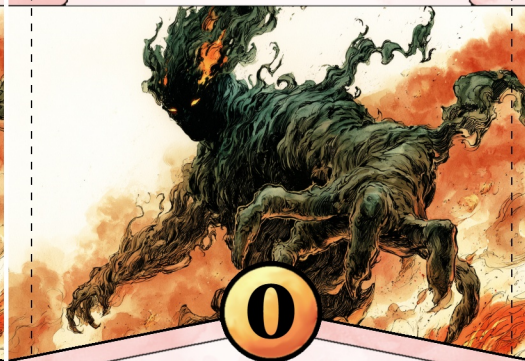


0

IMMÉDIAT

Piochez puis jouez une nouvelle carte ce tour.

4 OMBRE



0

IMMÉDIAT

Piochez puis jouez une nouvelle carte ce tour.

1 SEIGNEUR



2

IMMÉDIAT

Les autres joueurs doivent vous donner un personnage avec 0 point de base de leur terrain. Placez-les sur votre terrain.

1 TENTATRICE ↑



1

IMMÉDIAT

Vous pouvez faire un sacrifice pour prendre un ennemi en position ⬆ dans votre main.

Sacrifice : détruisez un allié avec des points de base à 0.

2 ARCHER ↓



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage en position ⬇.

2 ARCHER ↓



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage en position ⬇.

1 BARDE ↑



2

IMMÉDIAT

Révélez 1 carte de la pioche, vous pouvez la jouer si la carte est de la faction ⬆, sinon gardez-la en main.

2 CHEVALIER ↑



3

PERMANENT

CONTRAINTÉ : si un allié en position ⬇ est détruit par un effet adverse, détruisez ce personnage à la place.

2 CHEVALIER ↑



3

PERMANENT

CONTRAINTÉ : si un allié en position ⬇ est détruit par un effet adverse, détruisez ce personnage à la place.

3 GARDE ↑



2

IMMÉDIAT

Piochez 2 cartes puis défaussez 2 cartes.

3 GARDE ↑



2

IMMÉDIAT

Piochez 2 cartes puis défaussez 2 cartes.

3 GARDE ↑



2

IMMÉDIAT

Piochez 2 cartes puis défaussez 2 cartes.

⊕ 2 PRÊTRE ↓



1

IMMÉDIAT

Copiez l'effet **IMMÉDIAT**
d'un allié en position ⊕.

⊕ 2 PRÊTRE ↓

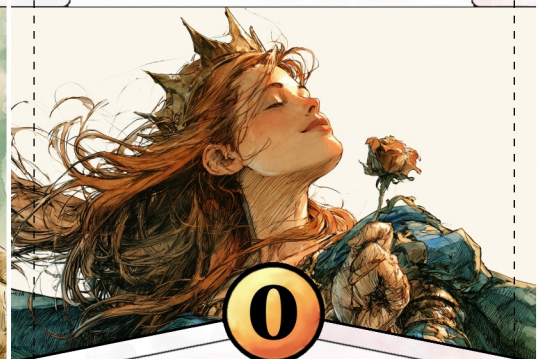


1

IMMÉDIAT

Copiez l'effet **IMMÉDIAT**
d'un allié en position ⊕.

⊕ 1 REINE ↓



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération
encouragé à un autre allié.

Encouragé : +1 point pour chaque autre personnage de la même faction.

⊕ 1 ROI ↑



X

PERMANENT

X vaut 5 si vous avez 4 alliés de
la faction ⊕, sinon X vaut 0.

⊕ 4 VILLAGEOIS ↔



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération
encouragé à ce personnage.

Encouragé : +1 point pour chaque autre personnage de la même faction.

⊕ 4 VILLAGEOIS ↔



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération
encouragé à ce personnage.

Encouragé : +1 point pour chaque autre personnage de la même faction.

⊕ 4 VILLAGEOIS ↔



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération
encouragé à ce personnage.

Encouragé : +1 point pour chaque autre personnage de la même faction.

⊕ 4 VILLAGEOIS ↔



0

IMMÉDIAT

Donnez l'altération
encouragé à ce personnage.

Encouragé : +1 point pour chaque autre personnage de la même faction.

⊖ 3 APPRENTIE ↑



X

PERMANENT

X vaut 3.

⚡ 3 APPRENTIE ↑



X

PERMANENT

X vaut 3.

⚡ 3 APPRENTIE ↑



X

PERMANENT

X vaut 3.

⚡ 2 COMPOSITEUR ↓

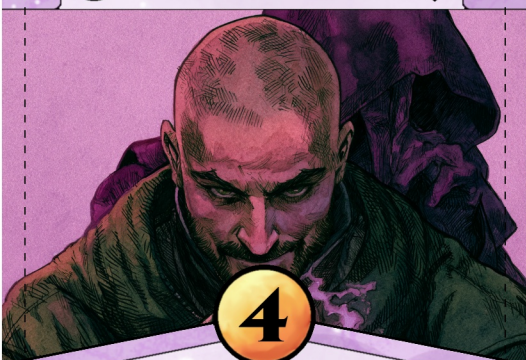


4

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : détruisez un allié de la faction ⚡.

⚡ 2 COMPOSITEUR ↓

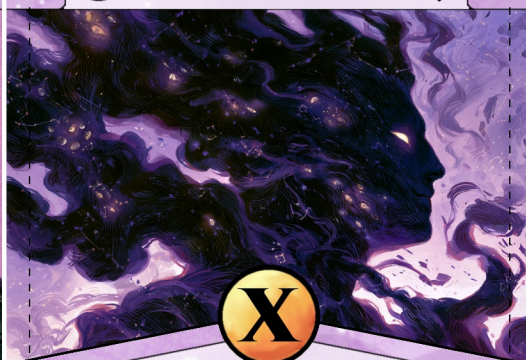


4

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : détruisez un allié de la faction ⚡.

⚡ 1 DIVINITÉ ↓



X

PERMANENT

X est égal aux points de base de votre meilleur allié en position ⬆. Les points X ne sont pas pris en compte.

⚡ 4 ÉLÈVE ⬆



X

PERMANENT

X est égal au nombre d'alliés avec X en point de base.

⚡ 4 ÉLÈVE ⬆

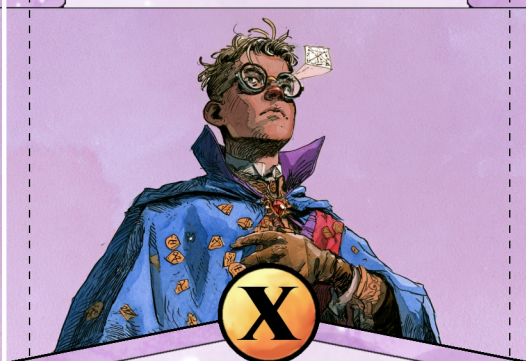


X

PERMANENT

X est égal au nombre d'alliés avec X en point de base.

⚡ 4 ÉLÈVE ⬆

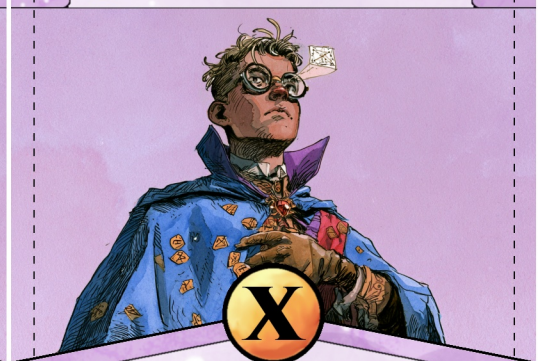


X

PERMANENT

X est égal au nombre d'alliés avec X en point de base.

⚡ 4 ÉLÈVE ⬆



X

PERMANENT

X est égal au nombre d'alliés avec X en point de base.

⚡ 2 ESPION ↑↓



2

IMMÉDIAT

Défaussez 1 carte,
puis piochez 2 cartes.

⚡ 2 ESPION ↑↓



2

IMMÉDIAT

Défaussez 1 carte,
puis piochez 2 cartes.

⚡ 1 PROFESSEUR ↓



0

IMMÉDIAT

Gagnez 1 point permanent pour
chaque allié avec X en point de base.

⚡ 2 RATS ↓



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage
avec X en point de base.

⚡ 2 RATS ↓



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage
avec X en point de base.

⚡ 1 SAGE ↑↓



2

IMMÉDIAT

Regardez la main d'un joueur, vous
pouvez échanger une carte de sa
main contre une carte de la vôtre.

⊗ 2 COMPAGNON ↓



2

IMMÉDIAT

Placez jusqu'à 2 cartes de votre
main dans votre cimetière
pour piocher autant de cartes.

⊗ 2 COMPAGNON ↓



2

IMMÉDIAT

Placez jusqu'à 2 cartes de votre
main dans votre cimetière
pour piocher autant de cartes.

⊗ 2 CORBEAU ↓



1

PERMANENT

UNE FOIS PAR TOUR : vous
pouvez détruire un allié pour
gagner 1 point permanent.

2 CORBEAU ↓



1

PERMANENT

UNE FOIS PAR TOUR : vous pouvez détruire un allié pour gagner 1 point permanent.

1 ENFANT ↑↓



6

PERMANENT

DÉBUT DE TOUR, CONTRAINTÉ : si vous ne gagnez pas la partie, détruisez ce personnage.

2 HYDRE ↑



4

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : détruisez un allié en position ⬇.

2 HYDRE ↑



4

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : détruisez un allié en position ⬇.

1 IMPÉRATRICE ↑↓



1

IMMÉDIAT

Jouez un personnage de votre cimetière sur votre terrain.

3 MOIRES ↑



2

IMMÉDIAT

Prenez une carte de votre cimetière dans votre main.

3 MOIRES ↑



2

IMMÉDIAT

Prenez une carte de votre cimetière dans votre main.

3 MOIRES ↑



2

IMMÉDIAT

Prenez une carte de votre cimetière dans votre main.

1 MONARQUE ↑



X

PERMANENT

X est égal au nombre de cartes dans votre cimetière.



SOLDAT



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage
en position ⬆.



SOLDAT



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage
en position ⬆.



SOLDAT



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage
en position ⬆.



SOLDAT



1

IMMÉDIAT

Détruisez un personnage
en position ⬆.



ANCÊTRE



0

IMMÉDIAT

Supprimez une ou plusieurs
altérations d'un personnage.
Gagnez 1 point permanent.



ANCÊTRE



0

IMMÉDIAT

Supprimez une ou plusieurs
altérations d'un personnage.
Gagnez 1 point permanent.



BARBARE



2

IMMÉDIAT

Prenez une carte au hasard
dans la main d'un adversaire.
Il pioche ensuite une carte.



BARBARE



2

IMMÉDIAT

Prenez une carte au hasard
dans la main d'un adversaire.
Il pioche ensuite une carte.



BÊTE



X

PERMANENT

X vaut 2 + le nombre d'alliés avec
une ou plusieurs altérations.

4 BONHOMME ↓



1

IMMÉDIAT

Donnez l'altération gel à un personnage en position (↑).

Gel : les points de base du personnage deviennent 0.

4 BONHOMME ↓



1

IMMÉDIAT

Donnez l'altération gel à un personnage en position (↑).

Gel : les points de base du personnage deviennent 0.

4 BONHOMME ↓



1

IMMÉDIAT

Donnez l'altération gel à un personnage en position (↑).

Gel : les points de base du personnage deviennent 0.

4 BONHOMME ↓



1

IMMÉDIAT

Donnez l'altération gel à un personnage en position (↑).

Gel : les points de base du personnage deviennent 0.

1 GÉANT ↓



5

PERMANENT

FIN DE TOUR, CONTRAINTE : donnez l'altération gel à un allié.

Gel : les points de base du personnage deviennent 0.

1 LÉZARD ↔



1

IMMÉDIAT

Supprimez jusqu'à 3 altérations de vos alliés.

2 SORCIÈRE ↑



3

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : donnez l'altération gel à un allié.

Gel : les points de base du personnage deviennent 0.

2 SORCIÈRE ↑



3

IMMÉDIAT

CONTRAINTÉ : donnez l'altération gel à un allié.

Gel : les points de base du personnage deviennent 0.

3 YÉTI ↑



2

PERMANENT

Si ce personnage n'a pas d'altération, placer une altération sur ce personnage vous rapporte 2 points permanents.



3

YÉTI



2

PERMANENT

Si ce personnage n'a pas d'altération, placer une altération sur ce personnage vous rapporte 2 points permanents.



3

YÉTI



2

PERMANENT

Si ce personnage n'a pas d'altération, placer une altération sur ce personnage vous rapporte 2 points permanents.