



ALMYRA LAPINUS FÉLINICUS CERVIDUS 01-15/63 ●

2 **Attaque** ⚡
6 **Fracas** (si vous avez déjà infligé des dégâts ce tour-ci) : **+3 Puissance**



Puiss. **+4** Puiss. **-4**



1 **CRYOTHÉRAPIE** **1**

Soutien + **Défense** ●

Soignez 6 PV à un **Esprit** allié.
Soignez 4 PV supplémentaires s'il est épuisé.

MODE SOLO

Soignez 9 PV à votre **Esprit** ayant le moins de PV.
S'il est épuisé, soignez-lui 2 PV supplémentaires.

01-16/63 ●



1 **FRAPPE D'ÉMÉTARA** **1**

Attaque ⚡ **Défense** ●

En attaquant Les **Critiques** de cette capacité lui octroie **+3 Puissance** supplémentaires.

MODE SOLO

En attaquant Les **Critiques** de cette capacité lui octroie **+3 Puissance** supplémentaires.

01-17/63 ●

Puiss. **+4** Puiss. **-4**



2 **SOUFFLE GELÉ** **2**

Soutien + **Défense** ●

Tour Nocturne : Retirez **3** à un adversaire puis épuisez l'un de ses **Esprits**.

MODE SOLO

Tour Nocturne : Retirez **3** à un adversaire puis épuisez l'un de ses **Esprits**.

01-18/63 ●



2 **GLACIATION** **2**

Attaque ⚡ **Défense** ●

Lancez le dé. Selon le résultat :
1 ou 2 : **+4 Puissance**.
3 ou 4 : Retirez **1** à un adversaire.
5 ou 6 : Choisissez l'un des deux autres effets.

MODE SOLO

Lancez le dé. Selon le résultat :
1 à 3 : **+2 Puissance**.
4 à 6 : Retirez **1** à un adversaire.

01-19/63 ●

Puiss. **+4** Puiss. **-4**



3 **STALACTITES** **3**

Attaque ⚡ **Zone** ⚡

Perforant (si l'adversaire utilise une **Défense** ●) : **+2 Puissance**

MODE SOLO

Perforant (si l'adversaire utilise une **Défense** ●) : **+2 Puissance**

01-20/63 ●

Puiss. **+4** Puiss. **-4**



3 **CRYO-STASE** **3**

Ultime ★ **Défense** ●

La **Puissance** de cette capacité est égale à la **Puissance** de l'**Attaque** ⚡ adverse.

MODE SOLO

La **Puissance** de cette capacité est égale à la **Puissance** de l'**Attaque** ⚡ adverse.

Si la **Puissance** de la capacité adverse est de 13 ou moins, considérez cette capacité comme inutilisable.

01-21/63 ●

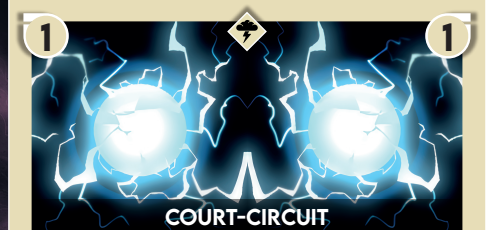


DORMUZ'EL LA COLÈRE DES ANTYR 01-36/63 ●

1 **Attaque** ⚡
3 **Chance** (Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez augmenter vos résultats au dé de) : **+1**.



Puiss. **+4** Puiss. **-4**



1 **COURT-CIRCUIT** **1**

Soutien + **Défense** ●

Épuisez un **Esprit** adverse puis défaussez une carte aléatoire dans la main d'un adversaire.

Lancez le dé. Si vous obtenez 5 ou plus, remplacez cette capacité sous votre pioche.

MODE SOLO

Défaussez deux cartes aléatoires dans la main de l'adversaire.

01-37/63 ●



1

1

7

RAFALE ASCENDANTE

7

Attaque ⚡ Défense ♡

Tour Diurne : +2 Puissance OU rechargez un Esprit allié.

MODE SOLO

Tour Diurne : Rechargez un Esprit allié.

Puiss. +4

01-38/63

Puiss. -4



2

2

7

FAVEUR D'IMÉTRA

7

Attaque ⚡ Défense ♡

Récupérez 1 .

Tour Nocturne : Soignez 4 PV à un Esprit allié.

MODE SOLO

+3 Puissance.

Tour Nocturne : Soignez 4 PV à l'Esprit allié ayant le moins de PV.

Puiss. +4

01-39/63

Puiss. -4



2

2

10

TORNADE

10

Attaque ⚡ Défense ♡

Lancez le dé. Selon le résultat :
1 à 4 : +2 Puissance.
5 ou 6 : +5 Puissance.

MODE SOLO

Lancez le dé. Selon le résultat :
1 à 4 : +2 Puissance.
5 ou 6 : +5 Puissance.

Puiss. +4

01-40/63

Puiss. -4



3

3

13

FRAPPE-TEMPÊTE

13

Attaque ⚡ Défense ♡

Lancez le dé. Cette capacité gagne autant de Puissance que le résultat obtenu.

MODE SOLO

Lancez le dé. Cette capacité gagne autant de Puissance que le résultat obtenu.

Puiss. +4

01-41/63

Puiss. -4



3

3

18

ÉCLAIR SURCHARGÉ

18

Ultime ★ Attaque ⚡ Défense ♡

Lancez le dé.
Si vous obtenez 4 ou plus : +4 Puissance.

MODE SOLO

Lancez le dé.
Si vous obtenez 4 ou plus : +4 Puissance.

Puiss. +4

01-42/63

Puiss. -4



KEL'ORN

GARDIEN DE DRA'DHAN

01-22/63

2

Attaque ⚡

6

Croissance (si cet Esprit a 11 PV ou plus) : +4 Puissance



Puiss. +4

♠

♣

♦

♠

Puiss. -4



1

1

BOSQUET DE DRA'DHAN

Soutien + Défense ♡

Soignez 7 PV à un Esprit allié.
OU
Soignez 4 PV à deux Esprits alliés.

MODE SOLO

Soignez 7 PV à l'Esprit allié ayant le moins de PV.
Si cette capacité soigne moins de 7 PV, soignez 2 PV à vos autres Esprits.

Puiss. +4

01-23/63



1

1

4

ÉTREINTE

4

Attaque ⚡ Défense ♡

Épuisez un Esprit adverse.

Croissance (si votre Esprit a 11 PV ou plus) : +4 Puissance.

MODE SOLO

Épuisez un Esprit adverse.

Croissance (si votre Esprit a 11 PV ou plus) : +4 Puissance.

Puiss. +4

01-24/63

Puiss. -4



2

2

9

ÉCORCE RÉGÉNÉRATRICE

9

Défense ♡

Lancez le dé. Soignez un Esprit allié d'autant de PV que le résultat obtenu.

MODE SOLO

Lancez le dé. Soignez un Esprit allié d'autant de PV que le résultat obtenu.

Puiss. +4

01-25/63

Puiss. -4



7 CHLORO-SOUFFLE 7

Attaque ⚔ Défense ♡

Soignez 3 PV à un Esprit allié.

Tour Diurne : Soignez 4 PV supplémentaires.

MODE SOLO

Soignez 3 PV à un Esprit allié.

Tour Diurne : Soignez 4 PV supplémentaires.

01-26/63 ●

Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♡



14 APPEL DE LA MEUTE 14

Attaque ⚔ Défense ♡

Si vous avez soigné un Esprit ce tour-ci :
+4 Puissance.

MODE SOLO

Croissance (si votre Esprit ♠ a 11 PV ou plus) :
+4 Puissance.

01-27/63 ●

Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♡



18 RONCES VIVANTES 18

Ultime ★ Attaque ⚔ Défense ♡

Si vous avez utilisé ou **Recyclé**
une capacité ♠ ce tour-ci : **+4 Puissance.**

MODE SOLO

Croissance (si votre Esprit ♠ a 11 PV ou plus) :
+4 Puissance.

01-28/63 ●

Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♡



SUROK L'EXILÉ DU DÉSERT 01-29/63 ●

2 Attaque ⚔

Entrave (si l'Esprit adverse attaqué est épuisé) : **+4 Puissance**



Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♠ ♡



4 ENLEVEMENT 4

Attaque ⚔ Défense ♡

Épuisez un Esprit adverse.

Tour Nocturne :
Défaussez une carte aléatoire
dans la main d'un adversaire.

MODE SOLO

Épuisez un Esprit adverse.

Tour Nocturne : Défaussez une carte aléatoire
dans la main de l'adversaire.

01-30/63 ●

Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♠ ♡



6 MUR DE PIERRE 6

Défense ♡

Rempart (si la Puissance de base de l'Attaque ⚔
adverse est de 9 ou plus) : **+4 Puissance**

MODE SOLO

Rempart (si la Puissance de base de l'Attaque ⚔
adverse est de 9 ou plus) : **+4 Puissance**

01-31/63 ●

Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♠ ♡



10 TEMPÊTE DE SABLE 10

Attaque ⚔ Défense ♡

Lancez le dé. Selon le résultat :
1 à 3 : Épuisez un Esprit adverse.
4 à 6 : Défaussez une carte aléatoire
dans la main de l'adversaire.

MODE SOLO

Défaussez une carte aléatoire
dans la main de l'adversaire.

01-32/63 ●

Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♠ ♡



8 SECOUSSE TECTONIQUE 8

Attaque ⚔ Défense ♡

Épuisez un Esprit adverse.

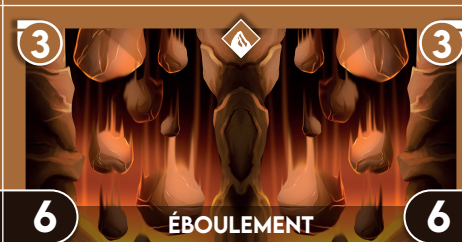
OU
Entrave (si l'Esprit adverse attaqué est épuisé) :
+4 Puissance

MODE SOLO

+2 Puissance.
Épuisez un Esprit adverse.

01-33/63 ●

Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♠ ♡



6 ÉBOULEMENT 6

Attaque ⚔ Zone ✨

Si un Esprit adverse subit des dégâts à cause
de cette capacité, épuisez-le.

MODE SOLO

Aucun effet supplémentaire.

01-34/63 ●

Puiss. +4 ⚔ ⚡ Puiss. -4 ♠ ♡

3 3

18 **IMPACT SISMIQUE** **18**

Ultime ★ Attaque \ Défense ●

Entrave (si l'Esprit adverse attaqué est épuisé) :
+4 Puissance

MODE SOLO

Épuisez un Esprit adverse.

01-35/63 ●

Puiss. +4 Puiss. -4

20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

2 3 4

1

8	7	6	5
4	3	2	1

8	7	6	5
4	3	2	1



