

## Guerrier

Coup	Attaque en mêlée	Physique	Commune	0	Pige et défausse 1 carte.	L'adversaire récupère et blesse 1 carte.
Coup puissant	Attaque en mêlée	Physique	Rare	0	Jette et défausse 1 carte attaque physique.	L'adversaire récupère et blesse 2 cartes.
Coup extrême	Attaque en mêlée	Physique	Héroïque	0	Jette et défausse 1 carte physique et 1 carte attaque physique.	L'adversaire récupère et blesse 3 cartes.
Coup légendaire	Attaque en mêlée	Physique	Légendaire	0	Jette et défausse 3 cartes attaque physique.	L'adversaire récupère et blesse 5 cartes.
Coup réflexe	Attaque en mêlée	Physique	Commune	Réflexe	Jette et défausse 1 carte physique.	L'adversaire récupère et blesse 1 carte.
Coup engourdissant	Attaque en mêlée	Physique	Rare	0	Jette et défausse 1 carte défense physique.	L'adversaire récupère et blesse 1 carte, puis jette et défausse 1 carte.
Coup paralysant	Attaque en mêlée	Physique	Héroïque	0	Jette et défausse 1 carte défense physique et 2 cartes physiques.	L'adversaire récupère et blesse 2 cartes, puis jette et défausse 2 cartes.
Coup rapide	Attaque en mêlée	Physique	Rare	0	Pige et défausse 3 cartes.	L'adversaire récupère et blesse 2 cartes.
Blocage	Défense blocage	Physique	Commune	0	0	L'adversaire jette et défausse 1 carte attaque physique. Le joueur récupère et remplit 1 carte.
Blocage continu	Défense blocage	Physique	Rare	0	0	L'adversaire jette et défausse 2 cartes attaque physiques.
Blocage sans failles	Défense blocage	Physique	Légendaire	0	Jette et défausse 1 carte physique.	L'adversaire jette et défausse 6 cartes attaque physiques
Blocage réflexe	Défense blocage	Physique	Commune	Réflexe	0	L'adversaire jette et défausse 1 carte attaque physique.
Bâillon	Défense silence	Physique	Commune	0	0	L'adversaire jette et défausse 1 carte attaque magique. Le joueur récupère et remplit 1 carte.
Esquive	Défense esquive	Physique	Commune	0	0	L'adversaire jette et défausse 1 cartes attaque.
Épée	Équipement 1 main	Physique	Commune	0	Pige et défausse 1 carte.	À chaque fois que le joueur joue une attaque en mêlée, l'adversaire récupère et blesse 1 carte.
Armure en maille	Équipement torse	Physique	Rare	0	Pige et défausse 1 carte.	À chaque tour, le joueur empêche 2 cartes d'être blessée si l'effet provient de cartes attaque physiques. Il défausse les cartes à la place.
Bouclier	Équipement 1 main	Physique	Rare	0	Pige et défausse 1 carte.	À chaque fois que le joueur joue une carte défense blocage physique, l'adversaire jette et défausse 2 cartes d'attaque physique.

Désarmement	Stratégie	Physique	Rare	0	Même coût que la carte dépouillée, mais change l'élément pour physique.	L'adversaire dépouille et défausse 1 équipement à 1 ou 2 mains au choix du joueur.
Bris d'armure	Stratégie	Physique	Héroïque	0	Même coût que la carte dépouillée, mais change l'élément pour physique.	L'adversaire dépouille et défausse 1 équipement tête, torse, taille ou pied au choix du joueur.
Feinte	Stratégie	Physique	Commune	0	0	L'adversaire jette et défausse 2 cartes défense physiques.

### **Mage**

Projectile magique	Attaque à distance	Magique	Commune	Réflexe	Jette et défausse 1 carte attaque magique.	L'adversaire pige et blesse 1 carte.
Étincelle	Attaque à distance	Magique foudre	Commune	0	Jette et défausse 1 carte attaque magique.	L'adversaire pige et blesse 1 carte, puis pige et défausse 1 carte.
Balle de givre	Attaque à distance	Magique froid	Rare	0	Jette et défausse 1 carte défense magique.	L'adversaire pige et blesse 1 carte, puis jette et remplit 1 carte.
Onde de choc	Attaque de zone	Magique	Commune	0	Jette et défausse 1 carte attaque magique, puis pige et défausse 1 carte.	L'adversaire pige et blesse 1 carte, puis récupère et blesse 1 cartes.
Boule de feu	Attaque de zone	Magique feu	Rare	0	Pige et défausse 6 cartes.	L'adversaire pige et blesse 1 cartes, puis récupère et blesse 2 cartes.
Cercle arcanique	Attaque de zone	Magique	Légendaire	0	Jette et défausse 3 cartes attaque magiques.	L'adversaire pige et blesse 2 cartes, puis récupère et blesse 2 cartes.
Images miroir	Défense esquive	Magique	Rare	0	Pige et défausse 1 carte.	L'adversaire jette et défausse 2 cartes attaque.
Armure magique	Défense blocage	Magique	Commune	0	0	L'adversaire jette et défausse 1 carte attaque physique. Le joueur récupère et remplit 1 carte.
Clignement	Défense retraite	Magique	Rare	Réflexe	0	L'adversaire jette et défausse 1 carte attaque en mêlée.
Contresort	Défense silence	Magique	Rare	Réflexe	0	L'adversaire jette et défausse 1 carte attaque magique.
Zone de silence	Défense silence	Magique	Légendaire	0	Jette et défausse 1 carte magique.	L'adversaire jette et défausse 6 cartes attaque magiques
Divination	Stratégie	Magique	Commune	0	0	Le joueur peut regarder la main, la pige et la défausse de l'adversaire pour la durée de son
Hyper vitesse	Stratégie	Magique	Commune	0	Pige et défausse 1 carte.	Le joueur pige et garde 2 cartes.
Saut vers le futur	Stratégie	Magique	Héroïque	0	Pige et défausse 3 cartes.	Le joueur pige et garde 4 cartes.

Retour dans le temps	Stratégie	Magique	Héroïque	0	Jette et remplit 3 cartes magiques.	Le joueur récupère et remplit 4 cartes.
Arme brûlante	Stratégie	Magique feu	Rare	0	Même coût que la carte dépouillée, mais change l'élément pour magique.	L'adversaire dépouille et défasse 1 équipement à 1 ou 2 mains au choix du joueur.
Dépouillement	Stratégie	Magique	Rare	0	Même coût que la carte dépouillée, mais change l'élément pour magique.	L'adversaire dépouille et défasse 1 équipement pied, torse, taille et tête au choix du joueur.
Chapeau de sorcier	Équipement tête	Magique	Commune	0	0	Au début de son tour, le joueur jette et remplit 1 carte, puis pige et garde 1 carte de son choix.
Robe de mage	Équipement Torse	Magique	Commune	0	0	À chaque tour, le joueur empêche 1 carte d'être blessée si l'effet provient de cartes attaque magiques. Il défasse la carte à la place.
Bâton de mage	Équipement 2 mains	Magique	Commune	0	0	À chaque fois que le joueur joue une attaque de zone magique, l'adversaire récupère et blesse 1 carte.

### **Achère**

Tir improvisé	Attaque à distance	Physique	Commune	0	Jette et défasse 1 carte physique.	L'adversaire pige et blesse 1 carte.
Tir perçant	Attaque à distance	Physique	Rare	0	Jette et défasse 1 carte physiques et 1 carte attaque physique.	L'adversaire pige et blesse 2 cartes.
Tir à haute vitesse	Attaque à distance	Physique	Héroïque	0	Jette et défasse 1 carte physiques et 2 cartes attaque physique.	L'adversaire pige et blesse 3 cartes.
Tir à énergie	Attaque à distance	Physique	Légendaire	0	Jette et défasse 1 carte physiques et 3 cartes attaque physique.	L'adversaire pige et blesse 4 cartes.
Tir réflexe	Attaque à distance	Physique	Commune	Réflexe	Jette et défasse 1 carte attaque physique.	L'adversaire pige et blesse 1 carte.
Tir engourdissant	Attaque à distance	Physique	Rare	0	Jette et défasse 1 carte défense physique.	L'adversaire pige et blesse 1 carte, puis jette et remplit 1 carte.
Tir rapide	Attaque à distance	Physique	Rare	0	Pige et défasse 5 cartes.	L'adversaire pige et blesse 2 cartes.
Tir de feu	Attaque à distance	Physique	Héroïque	0	Jette et défasse 1 carte physique. Paie le coût de la carte dépouillée, mais change l'élément pour physique.	L'adversaire dépouille et remplit 1 équipement au choix du joueur, puis pige et blesse 1 carte.
Bola	Défense restreinte	Physique	Commune	0	Jette et défasse 1 carte physique.	L'adversaire jette et défasse 1 carte au choix du joueur.
Filet	Défense restreinte	Physique	Héroïque	0	Jette et défasse 1 carte défense physiques et 1 carte physique.	L'adversaire jette et défasse 3 cartes.

Esquive réflexe	Défense esquive	Physique	Commune	Réflexe	Pige et défausse 1 carte.	L'adversaire jette et défausse 1 cartes attaque.
Arabesque	Défense esquive	Physique	Rare	0	Pige et défausse 1 carte.	L'adversaire jette et défausse 2 cartes attaque.
Acrobatie	Défense esquive	Physique	Héroïque	0	Jette et défausse 1 carte physique.	L'adversaire jette et défausse 3 cartes attaque.
Intouchable	Défense esquive	Physique	Légendaire	0	Jette et défausse 1 carte défense.	L'adversaire jette et défausse 4 cartes attaque.
Camouflage	Stratégie	Physique	Commune	0	0	Le joueur récupère et rempli 2 cartes. L'adversaire récupère et rempli 1 carte.
Piège à ours	Piège	Physique	Commune	0	L'effet s'active si l'adversaire joue une carte attaque et que le joueur a cette carte en main.	La carte attaque que l'adversaire a joué et cette carte sont blessées. La carte de l'adversaire ne fait pas effet, mais il doit en payer le coût.
Armure en cuir	Équipement torse	Physique	Commune	0	0	À chaque tour, le joueur empêche 1 carte d'être blessée si l'effet provient de cartes attaque physiques. Il défausse la carte à la place.
Arc	Équipement 2 mains	Physique	Commune	0	Pige et défausse 1 carte.	À chaque fois que le joueur joue une attaque à distance, l'adversaire pige et blesse 1 carte.
Carquois	Équipement taille	Physique	Commune	0	0	Au début de chaque tour du joueur, le joueur pige et garde la première carte attaque physique à distance de sa pige.
Oiseau de proie	Équipement familier	Physique	Rare	0	Jette et défausse 1 carte attaque physique et 1 carte physique.	2 pv. Au début de chaque tour du joueur, l'adversaire récupère et blesse 1 carte, puis jette et défausse 1 carte.

### **Prêtre**

Éclat	Attaque en mêlée	Magique lumière	Commune	Réflexe	Jette et défausse 1 carte attaque magique.	L'adversaire récupère et blesse 1 carte, puis récupère et défausse 1 carte au choix du joueur.
Main de feu	Attaque en mêlée	Magique feu	Commune	0	Pige et défausse 1 carte.	L'adversaire récupère et blesse 1 carte.
Poigne de lumière	Attaque en mêlée	Magique lumière	Rare	0	Jette et défausse 2 cartes magiques.	L'adversaire récupère et blesse 2 cartes, puis récupère et défausse 1 carte au choix du joueur.

Frappe de lumière	Attaque en mêlée	Magique lumière	Héroïque	0	Jette et défausse 2 cartes attaque magiques.	L'adversaire récupère et blesse 3 cartes, puis récupère et défausse 1 carte au choix du joueur.
Boule de lumière	Attaque à distance	Magique lumière	Héroïque	0	Jette et défausse 2 cartes attaque magiques.	L'adversaire pige et blesse 2 cartes, puis pige et remplit 1 carte au choix du joueur.
Nova	Attaque de zone	Magique lumière	Rare	0	Jette et défausse 1 carte magique et 1 carte attaque magique.	L'adversaire pige et blesse 1 carte, récupère et blesse 1 carte, puis récupère et défausse 1 carte au choix du joueur.
Supernova	Attaque de zone	Magique lumière	Légendaire	0	Jette et défausse 2 cartes magiques et 2 cartes attaque magiques.	L'adversaire pige et blesse 2 cartes, récupère et blesse 2 cartes, puis récupère et défausse 1 carte au choix du joueur.
Soin mineur	Soin	Magique	Commune	0	Pige et défausse 1 carte.	Le joueur soigne et défausse 1 carte.
Soin	Soin	Magique	Rare	0	Jette et défausse 1 carte soin magique.	Le joueur soigne et défausse 2 cartes.
Soin majeur	Soin	Magique	Héroïque	0	Jette et défausse 2 cartes soin magiques.	Le joueur soigne et défausse 3 cartes.
Soin absolu	Soin	Magique	Légendaire	0	Jette et défausse 2 cartes soin magiques et 1 carte magique.	Le joueur soigne et défausse 4 cartes.
Soin rapide	Soin	Magique	Rare	0	Pige et défausse 3 cartes.	Le joueur soigne et défausse 2 cartes.
Soin précis	Soin	Magique	Rare	0	Jette et défausse 1 carte magique.	Le joueur soigne et défausse 1 carte au choix du joueur.
Pénitence	Stratégique	Magique	Rare	0	Jette et blesse 1 carte magique.	Le joueur pige 5 cartes.
Sacrifice	Stratégique	Magique	Héroïque	0	Jette et blesse 2 cartes magiques.	Le joueur pige 9 cartes.
Bannissement	Stratégie	Magique	Rare	0	Même coût que la carte dépouillée, mais change l'élément pour magique.	L'adversaire dépouille et remplit 1 équipement au choix du joueur.
Sandales	Équipement pieds	Magique	Commune	0	Jette et défausse 1 carte magique.	Le joueur pige 1 carte de plus lors de la phase pige.
Masse de lumière	Équipement 1 main	Magique lumière	Rare	0	Jette et défausse 1 carte magique.	À chaque fois que le joueur joue une attaque magique lumière, l'adversaire récupère et blesse 1 carte, puis récupère et défausse 1 carte au choix du joueur.
Toge	Équipement torse	Magique	Commune	0	Pige et défausse 1 carte.	À chaque fois que le joueur joue une carte soin magique, il soigne et défausse 1 carte.

<p>Serviteur de lumière</p>	<p>Équipement familial</p>	<p>Magique lumière</p>	<p>Rare</p>	<p>0</p>	<p>Jette et défausse 1 carte attaque magique, 1 carte soin magique et 1 carte magique.</p>	<p>3 pv. Au début de chaque tour du joueur, l'adversaire récupère et blesse 1 carte au choix du joueur, récupère et défausse 1 carte au choix du joueur, puis le joueur soigne et défausse 1 carte.</p>
-----------------------------	----------------------------	------------------------	-------------	----------	--	---