

# Le voleur



Carte bonus

*Par Océane D.*



Prenez la première carte de la zone de pioche de votre adversaire. Si cela est possible, jouez là instantanément sur votre tapis. Sinon, la carte est envoyée sous la zone de pioche de votre adversaire.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Rare**

# Nombre aléatoire



Carte nombre

Par *Enaël L.*



Lancez un dé à six faces. Si le résultat est pair, vous gagnez 10 points de vie. Si le résultat est impair, votre adversaire perd 10 points de vie.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Légitimaire**

# Sommons !



Carte bonus

Par Océane D.



Lancez deux dés à six faces et faites la somme des faces obtenues.

- Si le résultat est pair, gagnez un nombre de points de vie égal à cette somme.
- Si le résultat est impair, votre adversaire perd un nombre de points de vie égal à cette somme.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

Rare

# Vision des choses



Carte bonus

Par Thomas C. ◆

Activez un des effets suivants :

- Regardez les deux premières cartes de votre zone de pioche puis replacez-les dans le même ordre.
- Regardez les deux premières cartes de la zone de pioche de votre adversaire puis replacez-les dans le même ordre.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

Rare

# Freeze !



Carte piège

Par Anaïs L.



Lorsque votre adversaire active l'effet de sa carte **Personnage**, vous pouvez annuler l'activation. Votre adversaire perd tout de même une utilisation de sa carte **Personnage**.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

Basique

# Pulsar



Carte bonus

*Par Ylhan L.*



Placez les deux premières cartes de votre zone de défausse dans votre zone de pioche. Mélangez votre zone de pioche puis piochez deux cartes.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Légendaire**

# La loupe



Carte bonus

*Par Nolan B.*



Regardez les trois premières cartes de la zone de pioche de votre adversaire puis replacez les au-dessus de sa zone de pioche dans l'ordre de votre choix.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Basique**

## Bonus empoisonné



Carte piège

Par Ylhan L.



Lorsque votre adversaire active une carte **Bonus**, il perd 5 points de vie.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

Rare

# Coup de vent



Carte bonus

*Par Anaïs L.*



Activez un seul des effets suivants :

- Retirez du jeu deux cartes de la zone de défausse de votre adversaire (vous choisissez les deux cartes).
- Envoyez les deux premières cartes de la zone de pioche de votre adversaire dans sa zone de défausse.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Rare**

# Nombre $\pm 6$



Carte nombre

Par Thomas C.



Activez un seul des effets suivants :

- Vos points de vie augmentent de 6.
- Votre adversaire perd 6 points de vie.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

Rare

# Tacticien céleste



Carte bonus

*Par Thomas C.* ♦

Regardez les 4 premières cartes de votre zone de pioche ainsi que les 4 premières cartes de la zone de pioche de votre adversaire.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Rare**

# La jumelle négative



Carte piège

Par Ylhan L.



Lorsque votre adversaire active une carte **Nombre négatif**, il perd lui aussi le montant indiqué sur sa carte.

Rare

## Une dernière fois



Carte bonus

*Par Nolan B.*



Si vous avez déjà utilisé l'effet de votre carte **Personnage** trois fois, vous pouvez l'utiliser une quatrième et dernière fois.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

Rare

# L'effet papillon



Carte piège

Par Ylhan L.



Si votre adversaire active l'effet de sa carte **Personnage**, son tour se termine une fois l'effet activé.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

Rare

# Double peine !



Carte piège

Par Ylhan L.



Lorsque votre adversaire ne répond pas correctement à une carte **Question**, il perd 10 points de vie au lieu de 5.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Basique**

# Pas le temps !



Carte piège

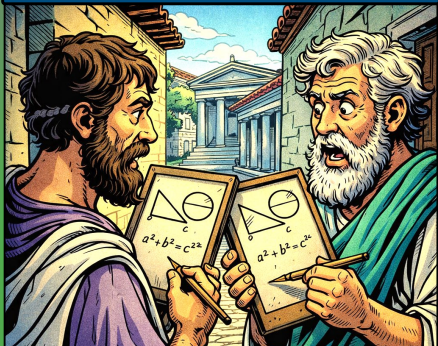
Par Ylhan L. X

Lorsque vous posez une carte **Question** à votre adversaire, celui-ci a 2 minutes pour répondre. S'il dépasse le temps, ou s'il ne répond pas correctement, il perd 5 points de vie.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Basique**

# La copie parfaite



Carte bonus

Par Thomas C. ◆

Copiez l'effet de la carte **Personnage** de votre adversaire. Cela compte pour une utilisation de votre carte **Personnage** (s'il vous en reste) et vous perdez 10 points de vie pour activer cet effet.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

Rare

# Un coup d'avance



Carte bonus

*Par Nolan B.*



Regardez une carte **Piège** posée sur le terrain de votre adversaire puis replacez-là dans sa position initiale.

*Illustration générée avec  
l'aide d'une i.a.*

**Basique**