

<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>	<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>	<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>
<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>	<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>	<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>
<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>	<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>	<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>
<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>	<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>	<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>
<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>	<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>	<div>Forum</div> <div><div>RECYCLAGE</div></div> <div>Rapatriez.</div>
<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>	<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>	<div><div>1</div><div>Rapatriez. <i>(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Censurez deux fois. <i>(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Rapatriez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Censurez. Rapatriez.</div></div>

Forum



RECYCLAGE

Rapatriez.

Forum



RECYCLAGE

Rapatriez.

Forum



RECYCLAGE

Rapatriez.

1Rapatriez.
(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)

2Censurez deux fois.
(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)

3Rapatriez deux fois.

4Censurez. Rapatriez.

1Rapatriez.
(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)

2Censurez deux fois.
(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)

3Rapatriez deux fois.

4Censurez. Rapatriez.


1Rapatriez.
(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)

2Censurez deux fois.
(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)

3Rapatriez deux fois.

4Censurez. Rapatriez.


Forum



RECYCLAGE

Rapatriez.

Forum



RECYCLAGE

Rapatriez.

Observatoire



RECYCLAGE

Conjurez.

1Rapatriez.
(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)

2Censurez deux fois.
(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)

3Rapatriez deux fois.

4Censurez. Rapatriez.

1Rapatriez.
(Mettez une carte de votre défausse dans votre main)

2Censurez deux fois.
(Regardez la main de votre adversaire et choisissez un domaine. Votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de ce domaine au prochain tour)

3Rapatriez deux fois.

4Censurez. Rapatriez.

1Conjurez.
(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)

2Renvoyez.
(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)

3Conjurez deux fois.

4Conjurez. Renvoyez.

Observatoire



RECYCLAGE

Conjurez.

1Conjurez.
(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)

2Renvoyez.
(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)

3Conjurez deux fois.

4Conjurez. Renvoyez.

Observatoire



RECYCLAGE

Conjurez.

1Conjurez.
(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)

2Renvoyez.
(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)

3Conjurez deux fois.

4Conjurez. Renvoyez.

Observatoire



RECYCLAGE

Conjurez.

1Conjurez.
(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)

2Renvoyez.
(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)

3Conjurez deux fois.

4Conjurez. Renvoyez.

<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>	<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>	<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>
<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>	<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>	<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>
<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>	<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>	<div>Observatoire</div> <div><div>RECYCLAGE</div><div>Conjurez.</div><div><div>1</div><div>Conjurez. <small>(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)</small></div><div><div>2</div><div>Renvoyez. <small>(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)</small></div><div><div>3</div><div>Conjurez deux fois.</div><div><div>4</div><div>Conjurez. Renvoyez.</div></div></div></div></div></div>

Observatoire



RECYCLAGE

Conjurez.

- 1

Conjurez.
(Cherchez une carte de base dans votre deck, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez)
- 2

Renvoyez.
(Renvoyez une carte en jeu dans la main de son propriétaire)
- 3

Conjurez deux fois.
- 4

Conjurez. Renvoyez.

Autel



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

- 1

Dérangez.
(Votre adversaire défausse une carte au hasard)
- 2

Infiltrez.
(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)
- 3

Dérangez deux fois.
- 4

Dérangez. Infiltrez.

Autel



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

- 1

Dérangez.
(Votre adversaire défausse une carte au hasard)
- 2

Infiltrez.
(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)
- 3

Dérangez deux fois.
- 4

Dérangez. Infiltrez.

Autel



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

- 1

Dérangez.
(Votre adversaire défausse une carte au hasard)
- 2

Infiltrez.
(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)
- 3

Dérangez deux fois.
- 4

Dérangez. Infiltrez.

Autel



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

- 1

Dérangez.
(Votre adversaire défausse une carte au hasard)
- 2

Infiltrez.
(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)
- 3

Dérangez deux fois.
- 4

Dérangez. Infiltrez.

Autel



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

- 1

Dérangez.
(Votre adversaire défausse une carte au hasard)
- 2

Infiltrez.
(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)
- 3

Dérangez deux fois.
- 4

Dérangez. Infiltrez.

Autel



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

- 1

Dérangez.
(Votre adversaire défausse une carte au hasard)
- 2

Infiltrez.
(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)
- 3

Dérangez deux fois.
- 4

Dérangez. Infiltrez.

Autel



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

- 1

Dérangez.
(Votre adversaire défausse une carte au hasard)
- 2

Infiltrez.
(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)
- 3

Dérangez deux fois.
- 4

Dérangez. Infiltrez.

Autel



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.










- 1

Dérangez.
(Votre adversaire défausse une carte au hasard)
- 2






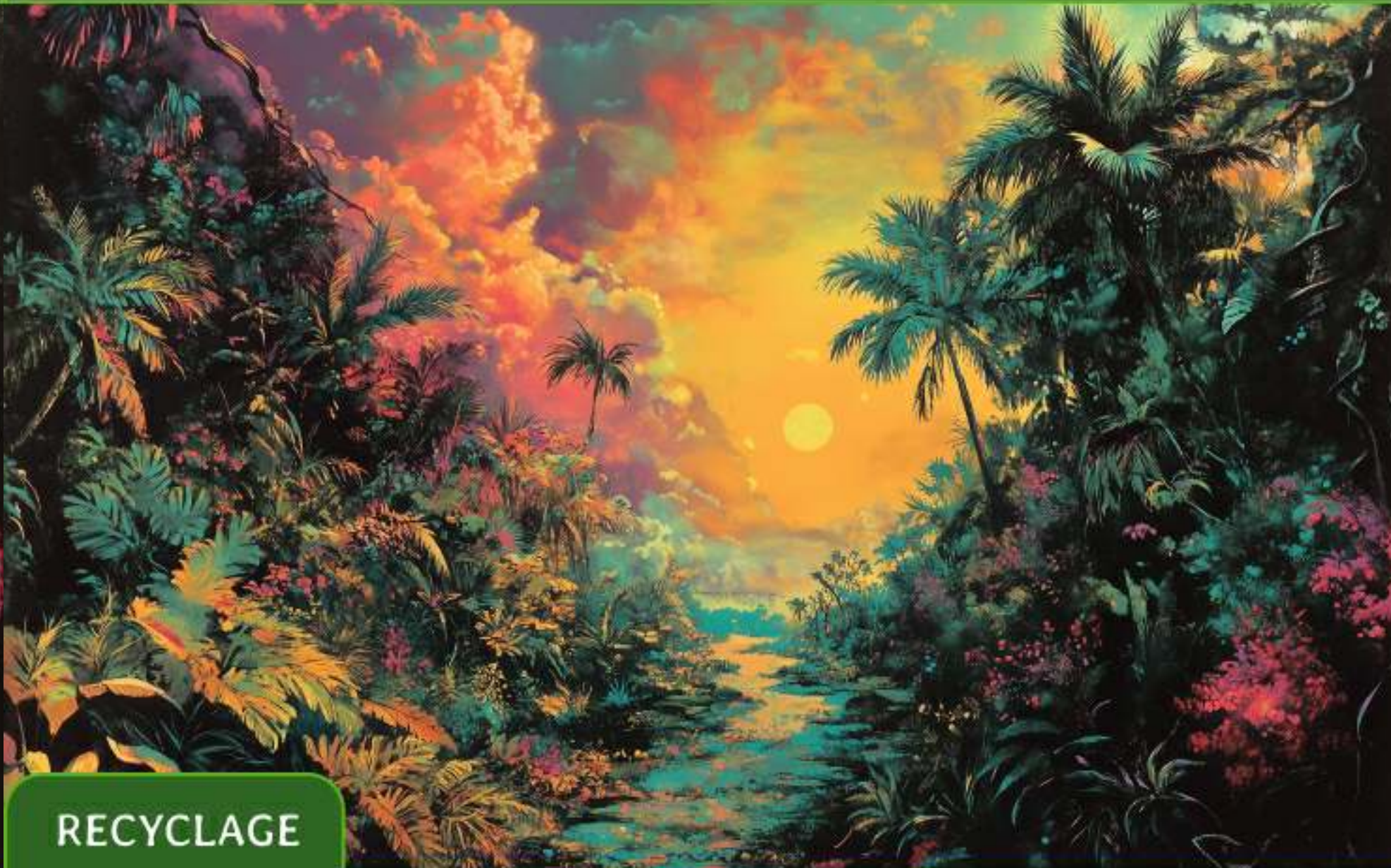

Infiltrez.
(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)
- 3










Dérangez deux fois.
- 4

Dérangez. Infiltrez.

<div><div>Autel</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Dérangez. <i>(Votre adversaire défausse une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Infiltrez. <i>(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)</i></div></div><div><div>3</div><div>Dérangez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Dérangez. Infiltrez.</div></div></div>	<div><div>Autel</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Dérangez. <i>(Votre adversaire défausse une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Infiltrez. <i>(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)</i></div></div><div><div>3</div><div>Dérangez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Dérangez. Infiltrez.</div></div></div>	<div><div>Autel</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Dérangez. <i>(Votre adversaire défausse une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Infiltrez. <i>(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)</i></div></div><div><div>3</div><div>Dérangez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Dérangez. Infiltrez.</div></div></div>
<div><div>Autel</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Dérangez. <i>(Votre adversaire défausse une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Infiltrez. <i>(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)</i></div></div><div><div>3</div><div>Dérangez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Dérangez. Infiltrez.</div></div></div>	<div><div>Autel</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Dérangez. <i>(Votre adversaire défausse une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Infiltrez. <i>(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)</i></div></div><div><div>3</div><div>Dérangez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Dérangez. Infiltrez.</div></div></div>	<div><div>Autel</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Dérangez. <i>(Votre adversaire défausse une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Infiltrez. <i>(Votre adversaire révèle sa main et défausse une carte de votre choix)</i></div></div><div><div>3</div><div>Dérangez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Dérangez. Infiltrez.</div></div></div>
<div><div>Caserne</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div><div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div></div>	<div><div>Caserne</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div><div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div></div>	<div><div>Caserne</div><div></div><div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div><div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div><div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div><div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div><div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div></div>

<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>	<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>	<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>
<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>	<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>	<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>
<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>	<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>	<div>Caserne</div> <div></div> <div><div>RIPOSTE</div><div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div></div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <i>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</i></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <i>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</i></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>

<div>Caserne</div> <div></div> <div>RIPOSTE</div> <div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <small>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</small></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <small>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>	<div>Caserne</div> <div></div> <div>RIPOSTE</div> <div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div> <div><div>1</div><div>Prospectez. <small>(Piochez deux cartes puis défaussez une carte au hasard)</small></div></div> <div><div>2</div><div>Détruisez. <small>(Mettez une carte en jeu dans la défausse de son propriétaire)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Prospectez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Prospectez. Détruisez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>
<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>
<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>

<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>
<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>
<div>Jungle</div> <div></div> <div>RECYCLAGE</div> <div>Piochez deux fois.</div> <div><div>1</div><div>Piochez.</div></div> <div><div>2</div><div>Rejouez. <small>(Mettez une carte de votre main dans la zone quantique)</small></div></div> <div><div>3</div><div>Piochez deux fois.</div></div> <div><div>4</div><div>Piochez. Rejouez.</div></div>	<div>Accélérateur de Photosynthèse</div> <div></div> <div>RIPOSTE</div> <div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div> <div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div></div> <div>Renvoyez. Rejouez.</div> <div>Cette carte peut appartenir aux domaines Science ou Environnement - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.</div>	<div>Projet Concorde Climatique</div> <div></div> <div>RIPOSTE</div> <div>Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.</div> <div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div></div> <div>Rapatriez. Rejouez.</div> <div>Cette carte peut appartenir aux domaines Diplomatie ou Environnement - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.</div>

Balliste Nécromantique



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Conseil de Séance



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Projet de Balistique Quantique



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1234

Infiltez. Détruisez.

Cette carte peut appartenir aux domaines Occultisme ou Guerre - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Infiltez. Rapatriez.


Cette carte peut appartenir aux domaines Occultisme ou Diplomatie - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Détruisez. Conjurez.

Cette carte peut appartenir aux domaines Guerre ou Science - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

Arsenal d'Armes Biologiques



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Jardins Liminaux



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Projet Atlas Psychique



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1234

Détruisez. Rejouez.

Cette carte peut appartenir aux domaines Environnement ou Guerre - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Infiltez. Rejouez.

Cette carte peut appartenir aux domaines Environnement ou Occultisme - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Renvoyez. Infiltez.

Cette carte peut appartenir aux domaines Occultisme ou Science - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

Bastion de la Coalition



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Assemblage de Nanobots




I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Embuscade Verdoyante



I

RECYCLAGE

Piochez deux fois.

1234

Rapatriez. Détruisez.

Cette carte peut appartenir aux domaines Diplomatie ou Guerre - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Renvoyez. Rapatriez.

Cette carte peut appartenir aux domaines Science ou Diplomatie - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Si votre adversaire a plus de cartes en main que vous, piochez jusqu'à en avoir autant.

Champ de Diversion



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1 2
3 4

Si votre adversaire a plus de cartes en jeu que vous, détruisez-en de son côté jusqu'à ce qu'il en ait autant.

Résolution Contraignante



I

RECYCLAGE

Rapatriez.

1 2
3 4

Si vous avez plus de cartes dans votre défausse que votre adversaire, rapatriez jusqu'à ce que vous en ayez autant.

Opéra Disharmonique



I

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1 2
3 4

Si votre adversaire a plus de cartes en main que vous, dérangez jusqu'à ce qu'il en ait autant.

Institut du Miroir



I

RECYCLAGE

Conjurez.

1 2
3 4

Si votre adversaire a plus de cartes en main que vous, conjurez jusqu'à en avoir autant.

Institut de Démocratie Directe



I

- 1 Rapatriez pour chaque carte du domaine Science en jeu.
- 2 Rapatriez pour chaque carte du domaine Occultisme en jeu.
- 3 Rapatriez pour chaque carte du domaine Guerre en jeu.
- 4 Rapatriez pour chaque carte du domaine Environnement en jeu.

Paléographie Numérique



I

- 1 Conjurez pour chaque carte du domaine Occultisme en jeu.
- 2 Conjurez pour chaque carte du domaine Guerre en jeu.
- 3 Conjurez pour chaque carte du domaine Environnement en jeu.
- 4 Conjurez pour chaque carte du domaine Diplomatie en jeu.

Chambre des Murmures



I

- 1 Votre adversaire révèle sa main et défausse toutes les cartes du domaine Guerre.
- 2 Votre adversaire révèle sa main et défausse toutes les cartes du domaine Environnement.
- 3 Votre adversaire révèle sa main et défausse toutes les cartes du domaine Diplomatie.
- 4 Votre adversaire révèle sa main et défausse toutes les cartes du domaine Science.

Arsenal Ancestral



I

- 1 Détruisez toutes les cartes du domaine Environnement.
- 2 Détruisez toutes les cartes du domaine Diplomatie.
- 3 Détruisez toutes les cartes du domaine Science.
- 4 Détruisez toutes les cartes du domaine Occultisme.

Réserve de Flore Éteinte



I

- 1 Piochez pour chaque carte du domaine Diplomatie en jeu.
- 2 Piochez pour chaque carte du domaine Science en jeu.
- 3 Piochez pour chaque carte du domaine Occultisme en jeu.
- 4 Piochez pour chaque carte du domaine Guerre en jeu.

Complexe de Recherche

I



RECYCLAGE

Conjurez.

1

Conjurez deux fois.

2

3

Renvoyez deux fois.

4

Antichambre de l'Anomalie

I



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

Dérangez deux fois.

2

3

Infiltrez deux fois.

4

Régulateur de Biome

I



RECYCLAGE

Piochez deux fois.

1

Piochez deux fois.

2

3

Piochez deux fois. Rejouez.

4

Centre Tactique

I



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

Prospectez deux fois.

2

3

Détruisez deux fois.

4

Salle du Conseil Mondial

I



RECYCLAGE

Rapatriez.

1

Censurez trois fois.

2

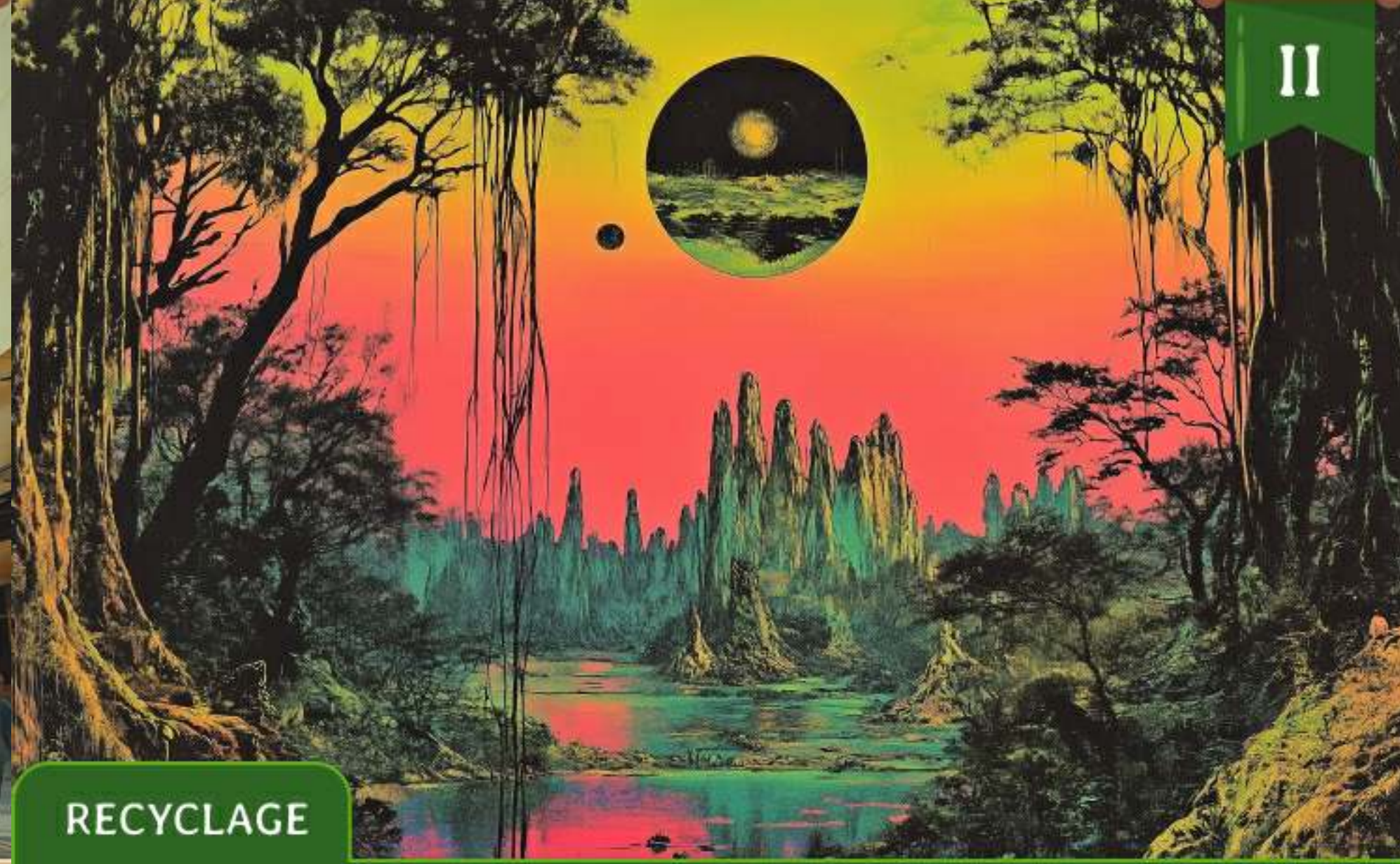
3

Censurez. Rapatriez deux fois.

4

Boucle de Rétroaction du Biotope

II



RECYCLAGE

Piochez deux fois.

1

2

Les deux joueurs piochent pour chaque domaine qu'ils n'ont pas en jeu.

3

4

Ce lieu n'est pas un lieu d'honneur

II



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

En commençant par votre adversaire, les deux joueurs détruisent pour chaque domaine qu'ils n'ont pas en jeu.

3

4

Centre du Protocole d'Unité

II



RECYCLAGE

Rapatriez.

1

2

Les deux joueurs rapatrient pour chaque domaine qu'ils n'ont pas en jeu.

3

4

Arrière-Salles Infinies

II



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

Les deux joueurs dérangent pour chaque domaine qu'ils n'ont pas en jeu.

3

4

Simulateur d'Effondrement de Probabilité



II

RECYCLAGE

Conjurez.

1234

En commençant par votre adversaire, les deux joueurs renvoient pour chaque domaine qu'ils n'ont pas en jeu.

Arbre de Vie



II

RECYCLAGE

Piochez deux fois.

1234

Vous pouvez défausser une carte **Diplomatie** ou **Guerre**. Si vous le faites, copiez n'importe quel effet de celle-ci.

Arsenal Sonique



II

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1234

Vous pouvez défausser une carte **Environnement** ou **Occultisme**. Si vous le faites, copiez n'importe quel effet de celle-ci.

Pavillon de Résonance



II

RECYCLAGE

Rapatriez.

1234

Vous pouvez défausser une carte **Science** ou **Environnement**. Si vous le faites, copiez n'importe quel effet de celle-ci.

Vestiges de l'Anomalie



II

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1234

Vous pouvez défausser une carte **Guerre** ou **Science**. Si vous le faites, copiez n'importe quel effet de celle-ci.

Moteur Mange-Étoiles



II


RECYCLAGE

Conjurez.

1234

Vous pouvez défausser une carte **Occultisme** ou **Diplomatie**. Si vous le faites, copiez n'importe quel effet de celle-ci.

Indexation Neurale



II

1234

Conjurez.

Si vous conjurez alors que cette carte est en jeu, à la place vous pouvez chercher n'importe quelle carte dans votre deck.

Le Trou



II

1234

Dérangez.

A chaque fois que votre adversaire riposte, dérangez.

Grille de Défense Spatiale



II

1234

Prospectez.

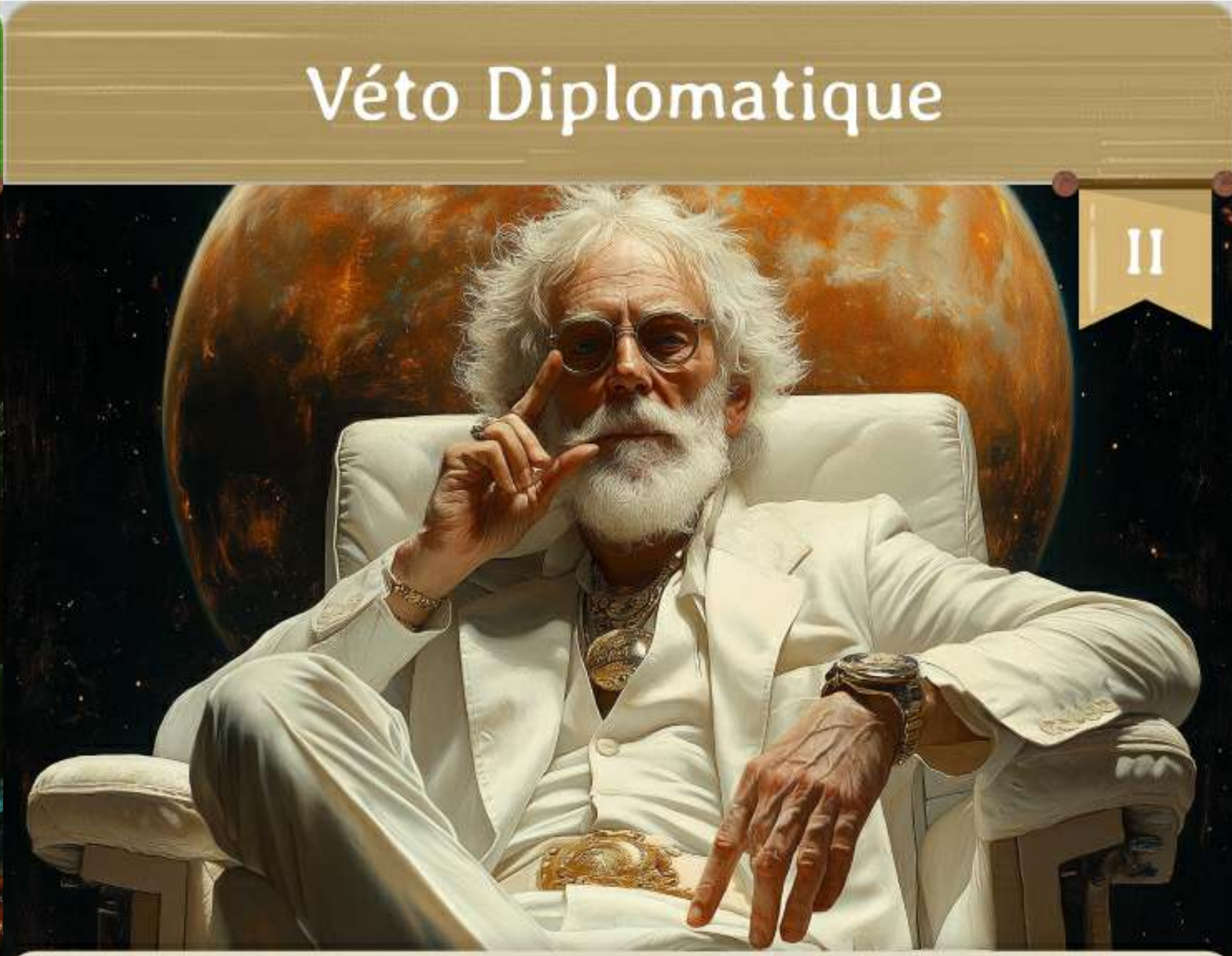
Si un effet de votre adversaire doit détruire ou renvoyer une ou plusieurs cartes, annulez cet effet et renvoyez Grille de Défense Spatiale.



1234

Rejouez.

Lorsque vous jouez une carte, si c'est la seconde carte que vous jouez ce tour-ci, piochez.



1234

Rapatriez.

A la fin de chacun de vos tours, censurez. Vous ne pouvez pas censurer le même domaine deux fois d'affilée avec cette capacité.



1234

Renvoyez.

A la fin de chacun de vos tours, vous pouvez renvoyer une carte de votre côté et piocher.



1234

Infiltez.

A chaque fois que votre adversaire recycle, annulez l'effet du recyclage, et il pioche à la place.



1234

Détruisez.

A la fin de chacun de vos tours, vous pouvez détruire deux cartes de votre côté et détruire une carte du côté de votre adversaire.



1234

Piochez.

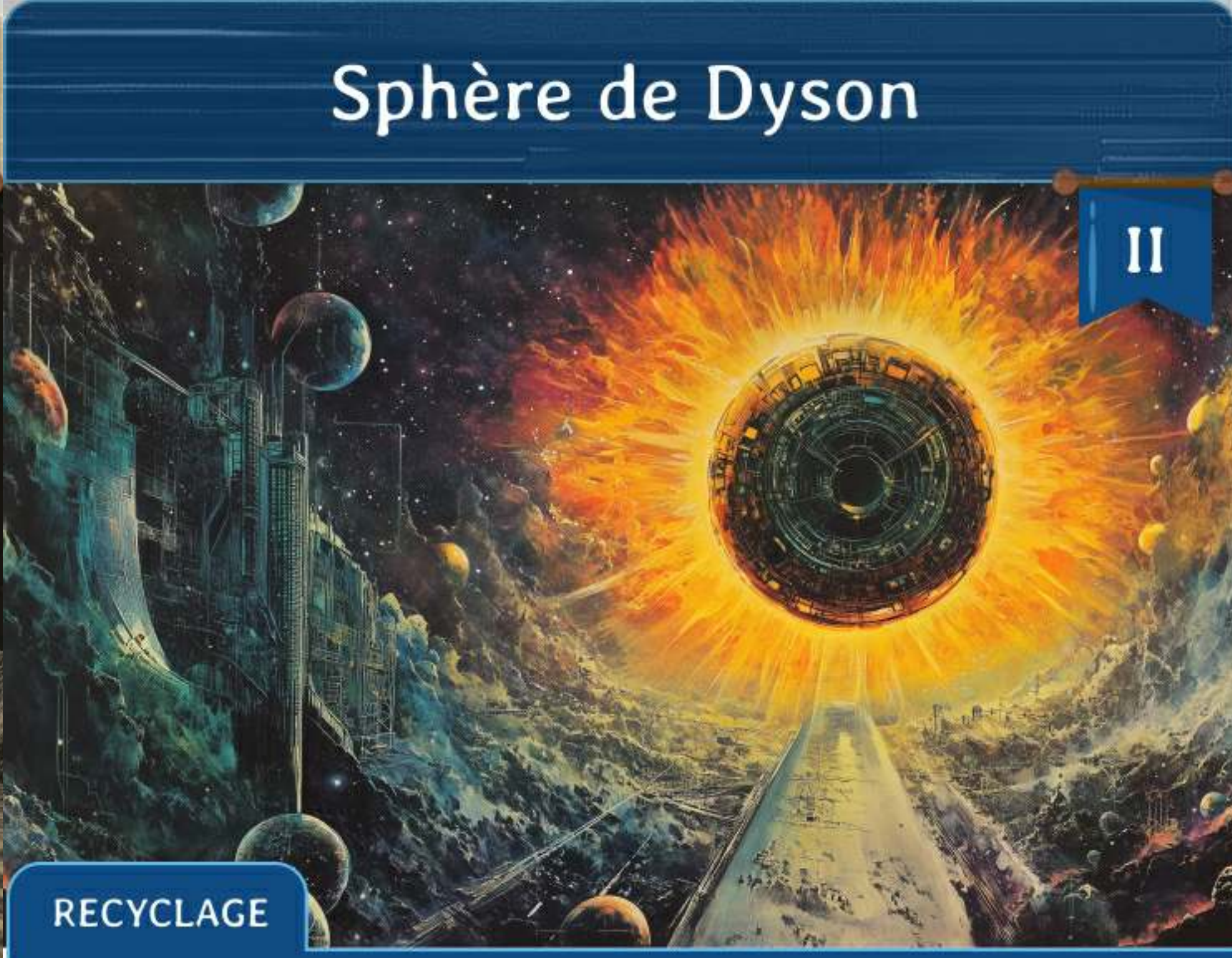
A chaque fois que votre adversaire riposte, piochez.



1234

Censurez.

Si vous ripostez et vous trompez, la carte riposte revient dans votre main.



RECYCLAGE

Conjurez.

1

Conjurez. Renvoyez.

2

3

Choisissez un domaine. Renvoyez toutes les cartes de ce domaine.

4



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

Dérangez. Infiltez.

2

3

Choisissez un domaine. Votre adversaire révèle sa main et défasse toutes les cartes de ce domaine.

4

Flotte de Terraformation



II

RECYCLAGE

Piochez deux fois.

1

Piochez. Rejouez.

2

3

Choisissez un domaine. Piochez pour chaque carte de ce domaine en jeu.

4

Canon à Éruption Solaire



II

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

Prospectez. Détruisez.

2

3

Choisissez un domaine. Détruisez toutes les cartes de ce domaine.

4

Concorde Héliocentrique



II

RECYCLAGE

Rapatriez.

1

Censurez deux fois. Rapatriez.

2

3

Choisissez un domaine. Rapatriez pour chaque carte de ce domaine en jeu.

4

Trou Arc-en-ciel



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

Copiez n'importe quel effet d'une carte en jeu de votre côté.

3

4

Cette carte peut appartenir à n'importe quel domaine - choisissez lorsqu'elle arrive en jeu. Toutes les ripostes sur cette carte réussissent.

Voûte d'Astéroïde



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

Copiez un effet **Science** ou **Environnement** d'une carte en jeu de votre côté.

3

4

Cette carte peut appartenir aux domaines **Science** ou **Environnement** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

Parallaxe Racinaire



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

Copiez un effet **Diplomatie** ou **Environnement** d'une carte en jeu de votre côté.

3

4

Cette carte peut appartenir aux domaines **Diplomatie** ou **Environnement** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

Fonderie Primordiale



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

Copiez un effet **Occultisme** ou **Guerre** d'une carte en jeu de votre côté.

3

4

Cette carte peut appartenir aux domaines **Occultisme** ou **Guerre** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

Bureau Non-Euclidien



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

Copiez un effet **Occultisme** ou **Diplomatie** d'une carte en jeu de votre côté.

3

4

Cette carte peut appartenir aux domaines **Occultisme** ou **Diplomatie** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

Canon Tectonique



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

Copiez un effet **Guerre** ou **Science** d'une carte en jeu de votre côté.

3

4

Cette carte peut appartenir aux domaines **Guerre** ou **Science** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

Transformateur Planétaire



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Arboretum Anomal



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Division Antimémétique



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1234

Copiez un effet **Environnement** ou **Guerre** d'une carte en jeu de votre côté.

Cette carte peut appartenir aux domaines **Environnement** ou **Guerre** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Copiez un effet **Environnement** ou **Occultisme** d'une carte en jeu de votre côté.

Cette carte peut appartenir aux domaines **Environnement** ou **Occultisme** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Copiez un effet **Occultisme** ou **Science** d'une carte en jeu de votre côté.

Cette carte peut appartenir aux domaines **Occultisme** ou **Science** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

Armée de Défense de Mars



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Congrès de la Conscience




III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Zoo Cosmique



III

RECYCLAGE

Piochez deux fois.

1234

Copiez un effet **Diplomatie** ou **Guerre** d'une carte en jeu de votre côté.

Cette carte peut appartenir aux domaines **Diplomatie** ou **Guerre** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Copiez un effet **Science** ou **Diplomatie** d'une carte en jeu de votre côté.

Cette carte peut appartenir aux domaines **Science** ou **Diplomatie** - choisissez lequel lorsqu'elle arrive en jeu.

1234

Copiez un effet **Environnement** d'une carte de votre défausse.

Réacteur à Fusion Annulaire



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

Moteur de Béatitude



III

RECYCLAGE

Rapatriez.

Usine à Trombones Autonome



III

RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1234

Copiez un effet **Guerre** d'une carte de votre défausse.

1234


Copiez un effet **Diplomatie** d'une carte de votre défausse.

1234

Copiez un effet **Occultisme** d'une carte de votre défausse.

Chantier Naval de Thésée

III



RECYCLAGE

Conjurez.

1

2

3

4

Copiez un effet **Science** d'une carte de votre défausse.

Syndicat de la Singularité

III



Cette carte est jouée face visible et ne passe pas par la zone quantique. Elle est défaussée après utilisation.

Cherchez trois cartes dans votre jeu, révélez-les et mettez-les dans votre main. Mélangez.

Divination Cosmique

III



RECYCLAGE

Regardez la carte quantique. Vous pouvez riposter.

Cette carte n'appartient à aucun domaine et ne peut être jouée à votre tour.

Jumeaux du Sablier

III



Cette carte n'appartient à aucun domain et est défaussée après utilisation.

Si un adversaire riposte lorsque vous jouez cette carte, annulez la riposte et copiez n'importe quel effet d'une carte en jeu de votre côté.

Jumeaux du Sablier

III




Cette carte n'appartient à aucun domain et est défaussée après utilisation.

Si un adversaire riposte lorsque vous jouez cette carte, annulez la riposte et copiez n'importe quel effet d'une carte en jeu de votre côté.

Portail Holographique

III



RECYCLAGE

Conjurez.

1

2

3

4

Renvoyez deux fois.

Renvoyez deux fois. Conjurez.

Royaume des Ombres

III



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

3

4

Infiltrez deux fois.

Infiltrez deux fois. Dérangez.

Forge-Monde

III



RECYCLAGE

Piochez deux fois.

1

2

3

4

Piochez deux fois. Rejouez.

Piochez trois fois. Rejouez.

Forteresse Stellaire

III



RIPOSTE

Si vous devinez le domaine de la carte quantique, elle est défaussée.

1

2

3

4

Détruisez deux fois.

Détruisez deux fois. Prospectez.

Symposium Galactique



III

RECYCLAGE

Rapatriez.

- 1
- Censurez. Rapatriez deux fois.
- 2
-
- 3
- Censurez. Rapatriez trois fois.
- 4
-

L'Opportuniste

Héros



Si vous gagnez la prochaine partie, choisissez quatre héros parmi six au lieu de un parmi trois.
(remplacez ce Héros si vous le révélez avant la dernière partie)

L'Ascète

Héros



A la fin du tour de votre adversaire, s'il a plus de 5 cartes en main, il défausse jusqu'à en avoir 5.

Le Voyageur

Héros



Après avoir pioché au début de votre tour, vous pouvez sacrifier ce Héros pour rejouer.

Le Rénégat

Héros



Au début de la partie, cherchez une carte dans votre deck, mélangez et mettez-là au dessus.

La Sœur du Crépuscule

Héros



Après avoir pioché au début de votre tour, vous pouvez sacrifier ce Héros pour détruire.

La Sœur de l'Aube

Héros



Après avoir pioché au début de votre tour, vous pouvez sacrifier ce Héros pour rapatrier.

le Mathématicien

Héros



Après avoir pioché au début de votre tour, vous pouvez sacrifier ce Héros pour renvoyer.

Le Saboteur

Héros



Après avoir pioché au début de votre tour, vous pouvez sacrifier ce Héros pour infiltrer.

L'Optimisateur

Héros

La taille de votre deck est réduite de 5 cartes.

Le Conservateur

Héros

Pendant le draft, vous pouvez sacrifier ce Héros pour garder les deux dernières cartes au lieu de les jeter.

L'Archiviste

Héros

Vous commencez la partie avec une carte supplémentaire en main.