



Feu Follet



Si vous avez gagnez 10



Manticore



La banque vous rend la monnaie.



Bonnacon



Quand vous invoquez une carte en dépensant , gagnez .

Quand vous invoquez une carte en dépensant , gagnez .



Koma - Inu

La capacité de votre arène est augmentée de 3 places. Si cette carte quitte votre arène, défaussez les cartes en excédent de votre choix.



Ogre



Volez 4 à un adversaire.



Minotaure

Gagnez assez de points pour rattraper le joueur juste devant vous. Vous ne pouvez pas invoquer d'autres cartes au même tour après celle-ci.



Néréide



Gagnez . (? = 6 - nombre de familles de cartes dans votre arène).



Récupération.



Sirène



Prenez une carte au hasard dans la main d'un adversaire de votre choix.



Otohime



Regardez la main d'un adversaire de votre choix et prenez-y une carte.





4

Shadhavar



Si votre arène est pleine, gagnez 2.

4



2

Aka Oni



Gagnez ? .
? = Prix affiché de la carte que vous avez invoqué ce tour-ci, juste avant Aka Oni.



2



9

Crylle



Copiez l'effet  d'une carte  dans n'importe quelle arène et activez-le.

9



4

Bucéphale



Défaussez une autre carte de votre arène, puis gagnez 8.

4



7

Kraken



Gagnez 7.



Vous ne pouvez pas invoquer de cartes .

7



2

Hafgufa



Défaussez toutes les cartes de votre arène (au moins 1), puis gagnez 6.

2





Oiseau de paradis

Si vous avez moins de 4 cartes en main, piochez 2 cartes puis gagnez 2.



Nuée

À la fin de votre phase de Capture, gagnez 4 par carte que vous avez invoqué ce tour-ci, y compris celle-ci.



Cockatrice

Vous pouvez poser, sans la regarder, un pion Capture sur la carte du sommet de la pioche. À la fin de la phase de Capture, elle est révélée et ajoutée aux cartes autour du plateau, tandis que la carte sans jeton Capture est défaussée.



Sphinx

Piochez autant de cartes que vous avez de cartes dans votre arène.



Pazuzu

Gagnez 6.



Mélangez les cartes de votre arène et récupérez-en une, au hasard.



Amphisbène

Placez l'Amphisbène dans l'arène d'un autre joueur, et simultanément volez une carte de l'arène de ce joueur pour la placer dans la votre. Si cette carte a un effet ne l'appliquez pas.



Tarasque

Gagnez ?.

? = Prix de la carte au prix le plus élevé dans votre arène.



Mushushshu

Récupérez une carte de l'arène d'un adversaire.



Chimère

Gagnez 8, puis défaussez toutes les cartes de votre main, soit au moins une carte.

