

# Durakuir

Mission

PI

1

5

10

15

ATT

1

5

10

DEG

1

5

10

PV

1

5

10

(p)

Regen

1

2

3

4

Vue

1

5

10

Bonus de pioche

1

2

3

4

5

6

Événement

Armure

Potion

Arme

Cartes réservées

Régénération accrue (2)			
Déplacement Eclair (1)	5		
Course (1)	5		
Insulte (1)	5		
Attaque précise (5-6)	6	9	12
Coup de butoir (5-6)	6	9	12
Charger (4)	6		

Rafale psychique (4)	
Flash aveuglant (2)	
Vue troublée (2)	
Armure éthérée (1-6)	
Télékinésie (1)	
Invisibilité (3)	
Téléportation (6)	