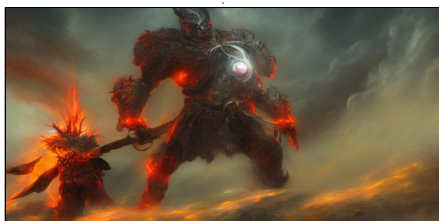


FernMush-mech-def

◆ 1



× 1

◆ 1

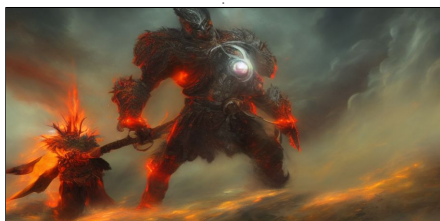
ORGANIC
UNIT

DEFENSIF

Quand cette carte arrive en jeu : Réduit les statistiques d'une unité ennemie de 1

GhoulGhoul-drone-imm

◆ 1



× 0

◆ 3

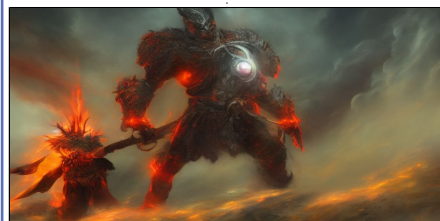
OCCULT
UNIT

IMMUNITE_CONTRE_OCCULT

En quittant le plateau : Restaure 1 points de commandement

Cosmo-golem-ins

◆ 2



× 1

◆ 4

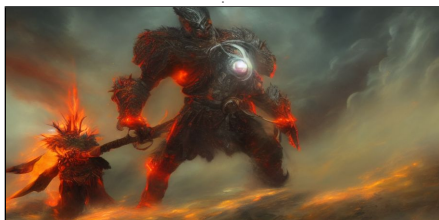
ASTRAL
UNIT

INSAISSABLE

À la fin de votre tour : L'adversaire gagne 2 énergie

GalaxStar-mech-def

◆ 2



× 0

◆ 4

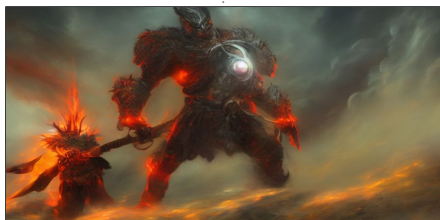
ASTRAL
UNIT

DEFENSIF

En position arrière : Piochez 2 cartes si vous avez une carte occulte en jeu

Quasar-rider-ins

◆ 2



× 3

◆ 1

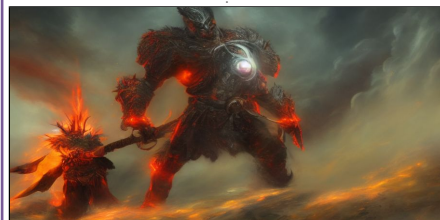
ASTRAL
UNIT

INSAISSABLE

Si le mot-clé BOUCLIER est présent : L'adversaire défausse 2 cartes si vous avez une carte organique en jeu

EerieBane-keep-imm

◆ 1



◆ 3

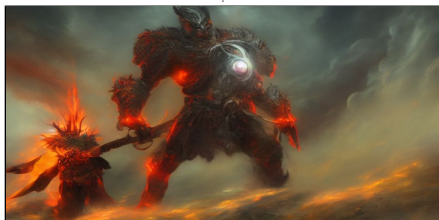
OCCULT
STRUCTURE

IMMUNITE_CONTRE_MECHANICAL

Au début de votre tour : Inflige 1 dégâts à une unité ennemie

RambleHorizon-assault-ins

◆ 1



× 2

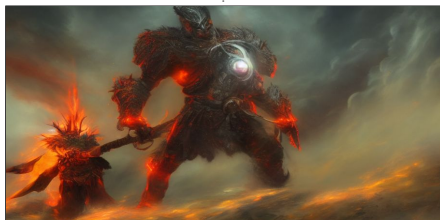
◆ 2

NOMAD
UNIT

INSAISSABLE ·
IMMUNITE_CONTRE_ASTRAL ·
IMMUNITE_CONTRE_ORGANIC

MystVoid-defender-ins

◆ 1



× 3

◆ 3

OCCULT
UNIT

INSTABLE

Quand cette carte attaque : Défaussez 1 carte

Eerie-citadel-bou

◆ 1



◆ 3

OCCULT
STRUCTURE

BOUCLIER · INSTABLE

Quand les PC changent : L'adversaire gagne 1 énergie

