

PIOU VERT

1



NV

1

ALLIÉ – MONSTRE – PIOU

 : Produisez une Ressource .

*Le Piou Vert a l'avantage de pouvoir se camoufler
dans l'herbe pour passer inaperçu...
ou se faire piétiner.*

0



OGREST 1 / 162

ILLUSTRATION : BRUNO BELLAMY
© 2011 Ankama

PIOU JAUNE

1



NV

1

ALLIÉ – MONSTRE – PIOU

 : Produisez une Ressource .

*Piou Jaune du matin... Euh...
Bah Piou Jaune du matin.
– Célèbre dicton lop.*

0



OGREST 2 / 162

ILLUSTRATION : BRUNO BELLAMY
© 2011 Ankama

PIOU ROUGE

1



NV

1

ALLIÉ – MONSTRE – PIOU

 : Produisez une Ressource .

Oh le joli PioU Rouge ! Gouzi gouzi !
– Dernières paroles de Térophyle le lop
sur le monde d'Oto Mustam.

0



OGREST 3 / 162

ILLUSTRATION : BRUNO BELLAMY
© 2011 Ankama

PIOU BLEU

1



NV

1

ALLIÉ – MONSTRE – PIOUS

 : Produisez une Ressource .

*Avez-vous remarqué comme ce Piau Bleu
ressemble au Piau Vert,
mais en beaucoup plus Bleu ?*

0



OGREST 4 / 162

ILLUSTRATION : BRUNO BELLAMY
© 2011 Ankama

KROKILLE MATURE BOUEUSE

1



NV

1

ALLIÉ — MONSTRE — KROKILLE

Résistance 1 

*Marre de jeter des œufs pourris à vos ennemis ?
Essayez la Krokille Boueuse !
Ça sent moins, mais ça tache plus !*

0



OGREST 9 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

VISCÈRE

1



NV

1

ALLIÉ – MARCHAND

Quand Viscère apparaît, vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes ♀ de votre Défausse. Pour chaque carte recyclée de cette façon, inclinez un Allié ou Héros adverse.

*Me séparer de mes fioles ?
Ça me ferait mal au ventre !
– Viscère.*

0



OGREST 10 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

PANDALUK SKAIWOKER

1



Nv

1

ALLIÉ – PANDAWA

  : L'Allié de votre choix gagne **Géant** jusqu'à la fin du tour.

*Pandaluk, je suis ta mère !
– Pandark Vadehors.*

0



OGREST 11 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

INOKS

1



NV

1

ALLIÉ – SADIDA

Armurier

*Avec son cœur d'or,
ses muscles d'acier et sa santé de fer,
Inoks peut se vanter d'être un allié précieux !*

0



OGREST 12 / 162

ILLUSTRATION : FERNANDO MONLLOR
PEREZ © 2011 Ankama

BULBIFLORE

2



NV

2

ALLIÉ – MONSTRE – FLEUR

 Détruisez le Bulbiflore : Le Bulbiflore inflige 2 Dommages  à l'Allié ou Héros avec **Agilité** de votre choix. Cet Allié ou Héros perd **Agilité** jusqu'à la fin du tour.

Il paraît que lorsqu'on jette un Bulbiflore dans l'eau, il bulbiflotte !

1



MIK VENDETA

2



NV

2

ALLIÉ – IOP

Quand Mik Vendeta apparaît, votre Héros gagne +2 en Force jusqu'à la fin du tour.

Je suis un ouineur, quoiqu'il arrive je gagne.
– Mik Vendeta, créateur de la bogossitude,
pas de la modestitude.

1



OGREST 14 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
OCARIAN © 2011 Ankama

MICHELANGELA

2



NV

2

ALLIÉ — MONSTRE — TORTUE — CHEVALIER

Renfort

Quand Michelangelo apparaît en **Renfort**, choisissez un Allié ou Héros adverse en dehors du combat contrôlé par le joueur défenseur. Si vous le faites, placez Michelangelo comme attaquante dans ce combat et l'Allié ou Héros choisi comme bloqueur devant Michelangelo.

Michelangelo a peut-être une légère surcharge pondérale, mais elle assume, oh !

1



OGREST 15 / 162

ILLUSTRATION : AYMRC
© 2011 Ankama

YPERSAN SYBLE

2



NV

2

ALLIÉ – SACRIEUR

 : Inclinez l'Allié ou Héros adverse de votre choix.

*Pas facile d'être Sacrieur
lorsqu'on est de nature douillette !
Ypersan l'a compris à ses dépens...*

0



OGREST 16 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
ULRIK © 2011 Ankama

MAKUM BAH

3



NV

3

ALLIÉ – SADIDA

Tacle

Inclinez un de vos Alliés ou Héros Sadida : Inclinez l'Allié ou Héros adverse de votre choix.

On raconte que la jolie Makum Bah danse tous les soirs pour les Xélors du port qui ne pensent qu'à boire.

1

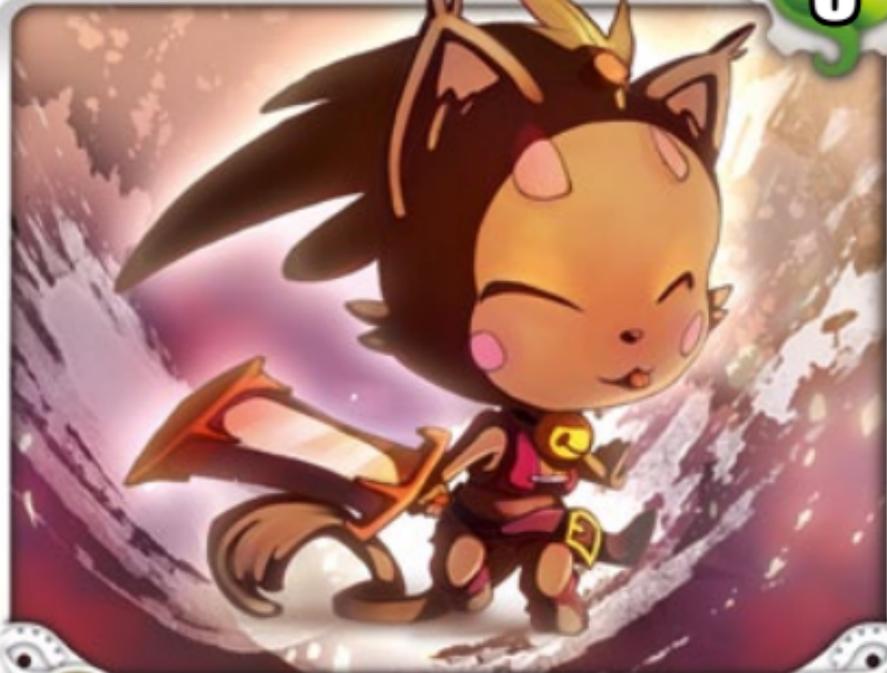


OGREST 17 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON / NESPOUIK © 2011 Ankama

REBECA BLOC

3



NV

3

ALLIÉ – ECAFLIP

Géant

*Rebeca est devenue célèbre
en assommant une horde de Mulous,
rien qu'en chantant « Fraïdé, fraïdééé » !*

0



OGREST 18 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
NESPOUIK © 2011 Ankama

KITSOU NERE

3



NV

3

ALLIÉ — MONSTRE — KITSOU

Résistance 2

  : Le Kitsou de votre choix gagne un bonus de Force égal au nombre de Kitsous que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois Kitsous, le Kitsou choisi de cette façon gagne également **Géant** jusqu'à la fin du tour.

Ce Kitsou va vous faire mordre la poussière et mettre tout sens dessus dessous !

1

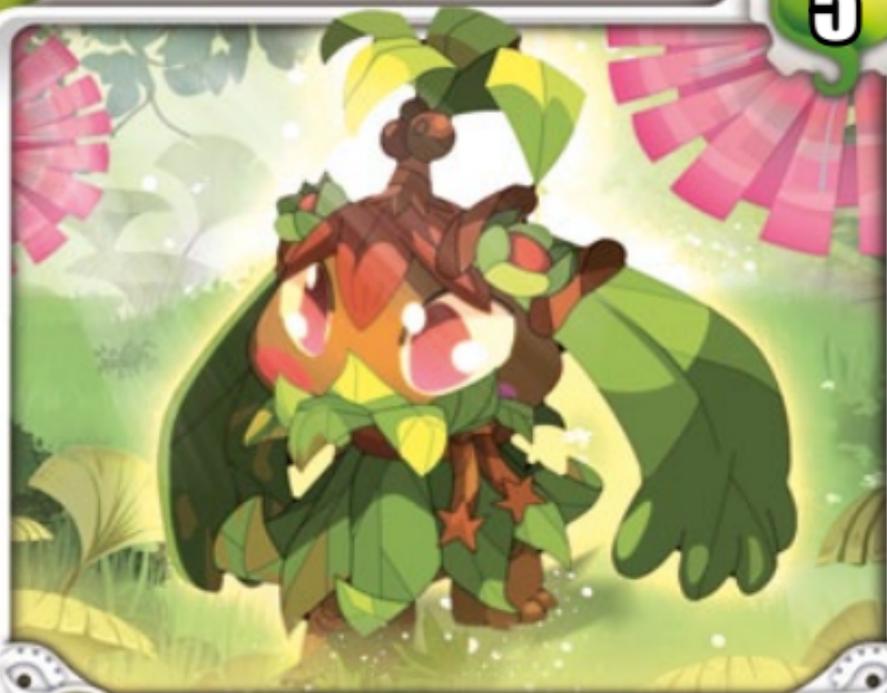


OGREST 19 / 162

ILLUSTRATION : AYMRC
© 2011 Ankama

MEUPETTE

5



Nv

4

ALLIÉ – MONSTRE – MEUPETTE

Géant

*Croyez-moi, se battre contre une Meupette,
c'est chaud !
– Kermit.*

1



OGREST 20 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

KROKILLE MATURE SÈCHE

1



NV

1

ALLIÉ — MONSTRE — KROKILLE

Agilité

*Pour assainir et déshumidifier son intérieur,
Rhüb Sône met une Krokille Sèche
dans chaque coin de pièce.*

0



OGREST 33 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

EVE RETT

1



NV

1

ALLIÉ — ECAFLIP — MARCHAND

Quand Eve Rett apparaît, vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes ♣ de votre Défausse. Pour chaque carte recyclée de cette façon, un de vos Alliés ou Héros gagne **Agilité** jusqu'à la fin du tour.

*Peu importe son jeu, Eve joue toujours tapis.
Autant dire que les parties sont courtes...*

0



OGREST 34 / 162

ILLUSTRATION : LAURELINE MOLEND
© 2011 Ankama

ANNY KOLÉTA

1

NV

1

ALLIÉ – CRÂ

  : L'Allié de votre choix gagne **Agilité** jusqu'à la fin du tour.

*La musiiiique ! Oui, la musiiiique, je le sais, sera la clé,
pour décocher mes flèches aiguisées !*
– Anny Koléta.

0



KASTA FOLLE

1



NV

1

ALLIÉ – IOP

Bijoutier

*Kasta Folle a peut-être un grain,
mais c'est une vraie perle !*

1



OGREST 36 / 162

ILLUSTRATION : LAURELINE MOLEND
© 2011 Ankama

RATOU

2



NV

2

ALLIÉ – MONSTRE – RAT

Agilité

Tant qu'il est dressé, le Ratou ne peut pas être désigné comme cible d'une attaque.

*Clakoss, fromage au Lait de Boufette
ou au Lait de Bambou : le Ratou râpe tout !*

1



OGREST 37 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

KROMOIGNON

1



NV

2

ALLIÉ – MAÎTRE D'ARMES

Kromoignon ne peut pas être bloqué par un Allié.

*Ce que Kromoignon déteste par-dessus tout :
que l'on vive à ses crochets.*

1



OGREST 38 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

DONATELLA

2



NV

2

ALLIÉ — MONSTRE — TORTUE — CHEVALIER

Renfort

Quand Donatella apparaît en **Renfort**, l'Allié ou Héros attaquant de votre choix ne peut pas être choisi par un adversaire jusqu'à la fin du tour.

Il suffit de jeter un coup d'œil à son arme pour comprendre que là où il y a de la chaîne, il n'y a pas de plaisir.

1



OGREST 39 / 162

ILLUSTRATION : AYMRC
© 2011 Ankama

MARLÈNE FRIMEUR

2



NV

2

ALLIÉ – ZOBAL

Quand Marlène Frimeur est détruite, vous pouvez payer  pour piocher une carte.

*À force de changer de personnalité,
sans contrefaçon, Marlène ne sait plus
si elle est fille ou garçon.*

0



OGREST 40 / 162

ILLUSTRATION : KIRI
© 2011 Ankama

KONTWAR

3



NV

3

ALLIÉ — XÉLOR

Agilité

*Ce Xélor a sans doute
été un Pandawa dans une autre vie :
il est toujours à l'heure pour aller au bistrot !*

1



OGREST 41 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
MAU © 2011 Ankama

MANDRINE

3



NV

3

ALLIÉ — MONSTRE — MANDRINE

Quand la Mandrine est détruite, l'adversaire de votre choix se défait d'une carte de sa main.

*À cause de sa peau d'orange,
cette Mandrine est la risée de tout son quartier !*

1



OGREST 42 / 162

ILLUSTRATION : FRANHO
© 2011 Ankama



NV

3

ALLIÉ — MONSTRE — KITSOU

Résistance 2

  : Regardez la main du joueur de votre choix et choisissez-y une Action ou un Équipement de Niveau inférieur ou égal au nombre de Kitsous que vous contrôlez. Ce joueur défausse cette carte. Si vous contrôlez au moins trois Kitsous, ce joueur la recycle à la place.

Ce Kitsou est tellement gonflé à bloc qu'il met tout sens dessus dessous !

1



KASKARGO

4



NV

4

ALLIÉ – MONSTRE – KASKARGO

À la fin de votre tour, vous pouvez détruire l'Équipement de votre choix.

Certains racontent qu'en trempant une Sousouris dans l'huile puis dans l'eau, on obtient un Kaskargo... mort.

1



OGREST 44 / 162

ILLUSTRATION : FRANHO
© 2011 Ankama

KROKILLE MATURE INCANDESCENTE

1



NV

1

ALLIÉ – MONSTRE – KROKILLE

Résistance 1 

*Avec cette Krokille Incandescente,
préparez en un tour de main
une savoureuse omelette déjà cuite !*

0



OGREST 57 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

MONSA VON

1



NV

1

ALLIÉ — FÉCA — MARCHAND

Quand Monsa Von apparaît, vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes  de votre défausse. Pour chaque carte recyclée de cette façon, un de vos Alliés ou Héros gagne **Résistance 1**      jusqu'à la fin du tour.

Grâce à ses bulles protectrices, Monsa Von préserve jour après jour la jeunesse de son corps.

0

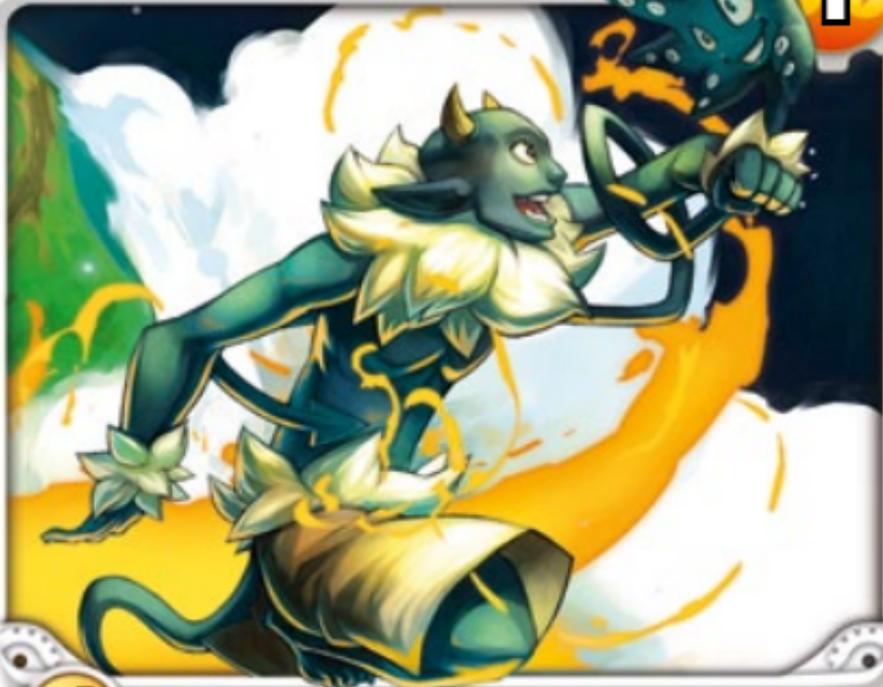


OGREST 58 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

SODA MOZA

1



Nv

1

ALLIÉ — OSAMODAS

  : L'Allié de votre choix gagne **Agressivité** jusqu'à la fin du tour.

*Si Soda Moza pète autant le feu,
c'est parce que dans la vie,
il n'hésite pas à mettre les gaz !*

1



OGREST 59 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRULIN
(VLIIR) © 2011 Ankama

SANDY SANLBEUR

1



Nv

1

ALLIÉ – ENIRIPSA

Forgeron

*Sa superbe armure lui a valu le doux surnom
de « Moskito de Lumière ».*

0



OGREST 60 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRULIN
(VLIIR) © 2011 Ankama

EMY LIJOLY

1



NV

2

ALLIÉ – CRÂ

Quand Emy Lijoly apparaît, elle inflige 2 Dommages  à l'Allié ou au Héros incliné de votre choix.

*Je m'appelle Emy Lijoly, je m'appelle Emy Lijoly,
et je rêve d'embrocher des Piouuus, avec vouuus !*
– Emy Lijoly.

1



OGREST 61 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
OCARIAN © 2011 Ankama

SERPIPLUME

2



Nv

2

ALLIÉ – MONSTRE – REPTILE

Agressivité

*Mon Serpiplume,
plume de z'oiseaux, de z'animauuux.
– Sissi Janmert, ménestrelle de tavernes.*

0



OGREST 62 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

LEONARDAWA

2



NV

2

ALLIÉ — MONSTRE — TORTUE — CHEVALIER

Renfort

Quand Leonardawa apparaît en **Renfort**, choisissez un Allié ou Héros adverse. Jusqu'à la fin du tour, les Dommages que devrait infliger cet Allié ou Héros sont réduits à 0.

*Partout où elle passe,
Leonardawa met le... dawa !*

1



OGREST 63 / 162

ILLUSTRATION : AYMRC
© 2011 Ankama

THEO MAKS

2



NV

2

ALLIÉ – ENIRIPSA

Au début de votre tour, votre Héros regagne 2 PV.

*Theo Maks est un adversaire redoutable.
À tel point qu'on le surnomme Theo Maks la menace.*

0



OGREST 64 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
ULRIK © 2011 Ankama

EGLOU

3



NV

3

ALLIÉ – BOURREAU

Tant qu'Eglou est dans le Monde, chaque fois qu'un Équipement que vous contrôlez est détruit par un adversaire, vous pouvez détruire l'Équipement de votre choix.

*Mince ! Je vais être à la bourre au bourreau...
euh, au boulot !
– Eglou.*

1



OGREST 65 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

RASCAILLE

3



NV

3

ALLIÉ – MONSTRE – POISSON

Agressivité

*La Rascaille est le lascar des océans :
elle terrorise les autres poissons,
et met le feu aux bancs de lieus.*

1



OGREST 66 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

KITSOU NUFEU

3



NV

3

ALLIÉ — MONSTRE — KITSOU

Résistance 2 🔥

🔧, 🔥 : Le Kitsou Nufeu inflige un nombre de Dommages 🔥 égal au nombre de Kitsous que vous contrôlez à l'Allié de votre choix. Si vous contrôlez au moins trois Kitsous, détruisez cet Allié à la place.

Ce Kitsou s'enflamme tellement vite qu'il a tendance à mettre tout sens dessus dessous !

1



OGREST 67 / 162

ILLUSTRATION : AYMRC
© 2011 Ankama

MAÎTRE VAMPYRE

4



NV

4

ALLIÉ – VAMPYRE

Chaque fois que le Maître Vampyre détruit un Allié adverse, le Héros de son contrôleur perd 1 PV et votre Héros regagne 1 PV.

Ail, Ail, Ail !

– Un Maître Vampyre, une écharde dans le doigt.

1



KROKILLE MATURE HUMIDE

1



NV

1

ALLIÉ — MONSTRE — KROKILLE

Résistance 1 

Cette Krokille Humide va vous en faire baver !

0

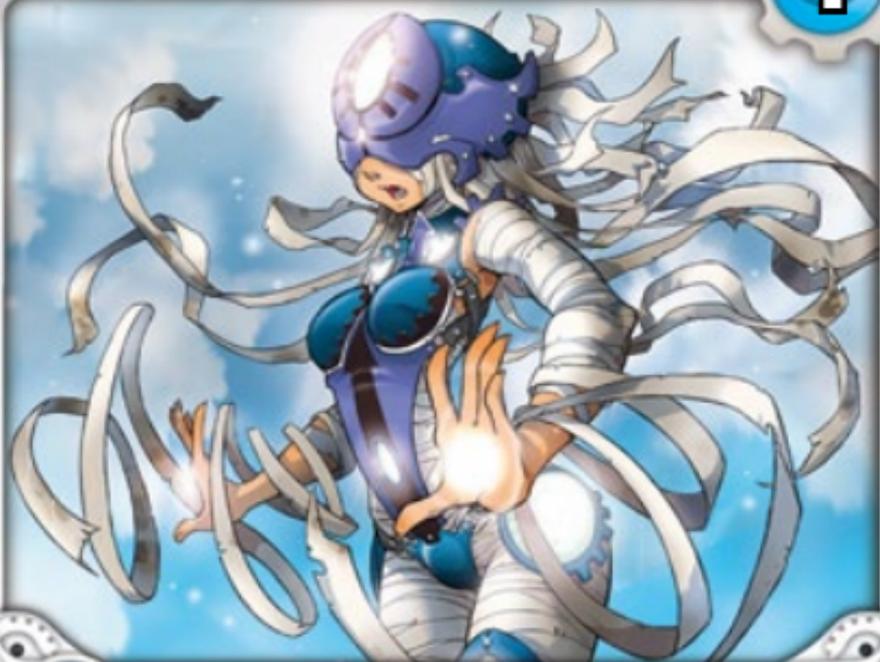


OGREST 82 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

PAÏE PEUR

1



NV

1

ACTION — XÉLOR — MARCHAND

Quand Païe Peur apparaît, vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes ♻️ de votre Défausse. Le joueur de votre choix vous révèle le même nombre de cartes de sa main.

*Le temps qui coule ? Peuh ! Ça ne me fait pas peur !
De toute façon, je ne le laisse pas passer !
— Païe Peur.*

0



OGREST 83 / 162

ILLUSTRATION : ENAIBI
© 2011 Ankama

OCÉHAN ZILÉVEUN

1



NV

1

ALLIÉ – ROUBLARD

  : L'Allié de votre choix gagne **Tacle** jusqu'à la fin du tour.

*Son credo pour couler des jours heureux :
engranger un max de liquidités
et nager littéralement dans l'argent !*

0

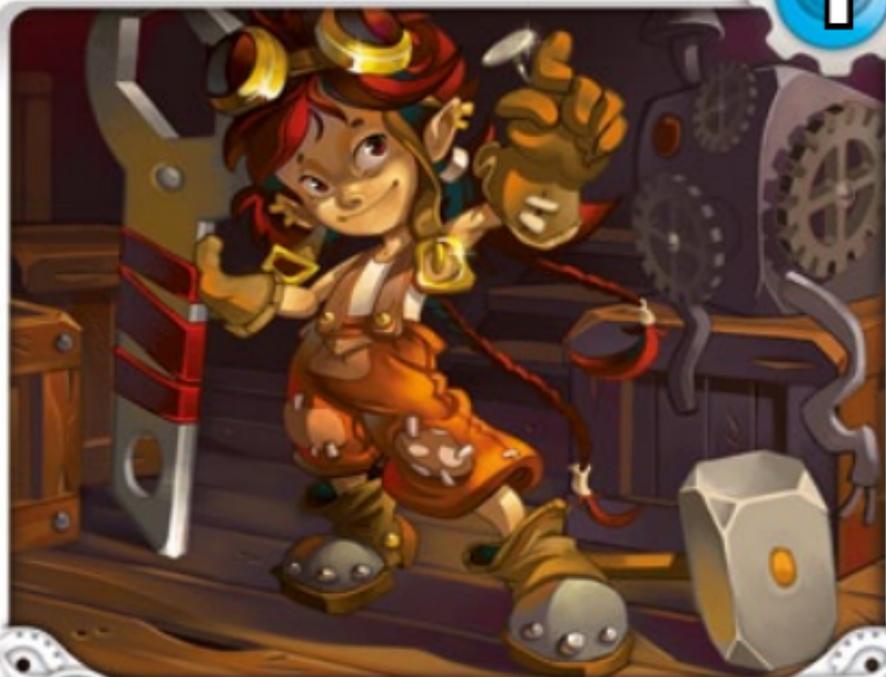


OGREST 84 / 162

ILLUSTRATION : FABRICE NZINZI
© 2011 Ankama

LILI KÉA

1



NV

1

ALLIÉ – ENIRIPSA

Bricoleur

*Cette bricoleuse hors pair
est la pro du montage de meubles !
Enfin... seulement ceux qui sont en kits.*

0



OGREST 85 / 162

ILLUSTRATION : CHARLÈNE LE SCANFF
© 2011 Ankama

MALI BOUH

2



Nv

2

ALLIÉ – PANDAWA

Agilité

Mali Bouh ? J'en suis baba !
– Marty Nie.

0



OGREST 86 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
MAU © 2011 Ankama

KRISTIAN TROOL

2



NV

2

ALLIÉ – ENIRIPSA

Quand Kristian Trool apparaît, vous pouvez piocher une carte.

*Lassé par son physique ingrat,
Kristian Trool est devenu accroc
aux opérations d'alchimie esthétique.*

1



OGREST 87 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

RAPHAELA

2



NV

2

ALLIÉ — MONSTRE — TORTUE — CHEVALIER

Renfort

Quand Raphaëla apparaît en **Renfort**, regardez la main du joueur défenseur et choisissez-y une carte Action. Ce joueur recycle cette carte.

Vous auriez tort de vous moquer de son physique ingrat. Chacun sait qu'avec Raphaëla, avoir tort tue !

1



OGREST 88 / 162

ILLUSTRATION : AYMRC
© 2011 Ankama

KLOÉ PSIDRE

2



NV

2

ALLIÉ — XÉLOR

 : Produisez deux Ressources . N'utilisez ce pouvoir que pour payer le coût d'un Sort Xélor.

Quoi qu'il arrive, Kloé Psidre continuera à compter le temps qui s'écoule, goutte que goutte !

1



OGREST 89 / 162

ILLUSTRATION : NICOLAS HAYE
© 2011 Ankama

TYPLA NETT

3



NV

3

ALLIÉ – FÉCA

Résistance 1 

Typla Nett ne peut pas être détruite par son propriétaire.

*On se lève tous pour Typlaaa Neeett,
plaaa Neeett, plaaaa Nett !*
– Dan Aune, fervent admirateur de Typla Nett.

1



OGREST 90 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
MAU © 2011 Ankama

TOMY BOKEUR

3



NV

3

ALLIÉ — OSAMODAS

Agilité

 : Révélez la première carte de votre Pioche. S'il s'agit d'un Monstre, Tomy Bokeur gagne +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

*Tomy murmure à l'oreille des Tofus.
Il les rend féroces comme des Mulous
et voraces comme des Bouffous !*

1

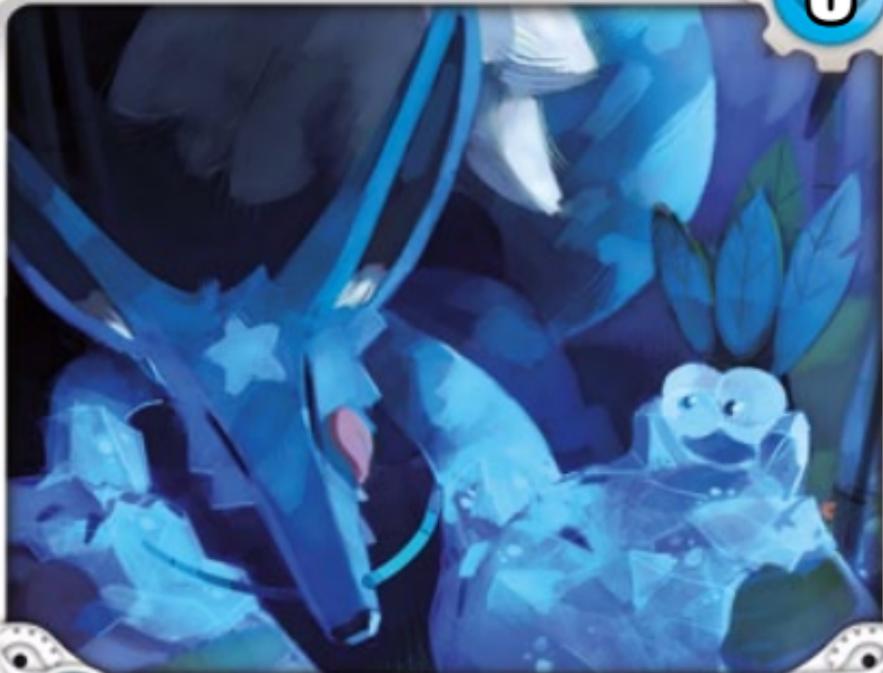


OGREST 91 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
OCARIAN © 2011 Ankama

KITSOU NAKWA

3



NV

3

ALLIÉ — MONSTRE — KITSOU

Résistance 2 

 : Regardez un nombre de cartes du dessus de votre Pioche égal au nombre de Kitsous que vous contrôlez. Prenez l'une de ces cartes en main et recyclez les autres. Si vous contrôlez au moins trois Kitsous, vous pouvez défausser les autres à la place.

Ce Kitsou n'a pas peur de se mouiller pour mettre tout sens dessus dessous !

1



OGREST 92 / 162

ILLUSTRATION : AYMRC
© 2011 Ankama

POULPY

4



NV

4

ALLIÉ – MONSTRE – POULPE

Tacle

Quand le Poulpy apparaît, vous pouvez détruire l'Équipement de votre choix.

*Le Poulpy n'a pas d'ampoules aux pieds.
La pieuvre : il n'a pas de pieds !*

1



OGREST 93 / 162

ILLUSTRATION : KIM ETINOFF
© 2011 Ankama

CATACLYSME



NV

1

ACTION

Le Cataclysme inflige 3 Dommages ● à l'Allié de votre choix.

Attention, Météo Douze prévoit une grosse perturbation sur l'ensemble du monde. Sortez couverts !
– Sofy Daprès.



OGREST 107 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

MÉNAGE DE PRINTEMPS



NV

3

ACTION

Détruisez l'Équipement de votre choix. Piochez une carte.

Les Démons des Heures ont une façon très particulière de faire le ménage chez eux...



OGREST 108 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

ATTAQUE FRONTALE



NV

5

ACTION

Détruisez l'Allié de votre choix. Détruisez l'Équipement de votre choix.

*Qui a dit que les lops
ne savaient pas se servir de leur tête ?!*
– Bêh Lyé, lop impulsif.



OGREST 109 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /
ULRIK © 2011 Ankama

CHAUSSURES DU TÉTOUNIK

+1



PA

PM

PV

NV

1

ARMURE – BOTTES

Recette : Armurier 🍷

⚙️ : L'Allié de votre choix de la Classe de votre Héros gagne **Agressivité** jusqu'à la fin du tour.

*DJ Bouftou ne les quitte jamais.
Ce qui explique l'odeur...*

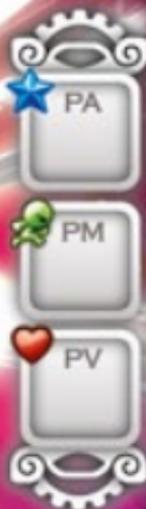


OGREST 130 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2011 Ankama

CEINTURE FORCESQUE

+1



NV

1

ARMURE – CEINTURE

Recette : Armurier 

*Il vous faudra beaucoup de force pour la porter.
Et encore plus pour la supporter...*

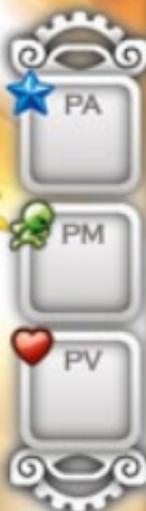


OGREST 131 / 162

ILLUSTRATION : CHARLÈNE LE SCANFF
© 2011 Ankama

MAKROUTE

+1



NV

1

ARMURE – CHAPEAU

Recette : Armurier 

*Pff ! N'importe quoi ! J'ai jamais eu d'croûtes moi !
– Etour Drif, lop, croûte que croûte.*



OGREST 132 / 162

ILLUSTRATION : CHARLÈNE LE SCANFF
© 2011 Ankama

KOUBE-KOUBE

+1



★ PA

🌱 PM

❤️ PV

NV

1

ARME – ÉPÉE

Recette : Forgeron 

Il me faut cette épée, koupe que koupe !
– Will Kipsön, amateur d'épées à deux lames.



OGREST 142 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY
© 2011 Ankama

ANNEAU MÈR



★ PA

☘ PM

♥ PV

+2



Nv

1

BIJOU – ANNEAU

Recette : Bijoutier 

*Ooh Pinaise !
Il est drôlement chouette ce pitit anneau !
– Mèr, amateur de Doneuths.*



OGREST 148 / 162

ILLUSTRATION : BEN PIRATE
© 2011 Ankama