

**DHARM MÉTREU**


**4**



NV **4**

**ALLIÉ – CHEVALIER – MAÎTRE D'ARMES**

### Géant

Inclinez une Arme portée par Dharm Métreu :  
Dharm Métreu inflige un nombre de Dommages   
égal au bonus de Force de cette Arme à l'Allié  
ou Héros de votre choix.

*Mais je ne mange-euh pas de graines-euuuuuuuh !*  
– Dharm Métreu, maître d'armes sujet aux migraines.

**1**



OGREST 5 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama

# CRAQUELEUR BEDONNANT


3



NV

3

ALLIÉ — MONSTRE — CRAQUELEUR

 : Bannissez l'Allié de votre choix dans la Défausse du joueur de votre choix.

*Si ce Craqueleur connaît  
une légère surcharge pondérale,  
c'est qu'il s'est gavé de babas au roc !*

1

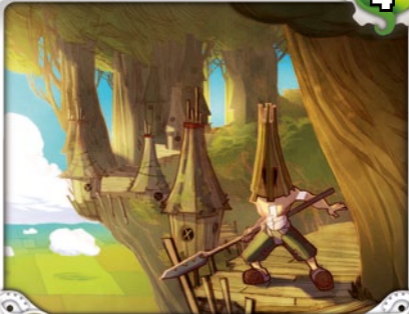


OGREST 21 / 162

ILLUSTRATION : AISK  
© 2011 Ankama

# DISCIPLE ZOTH

4



NV

3

ALLIÉ – ZOTH

## Agressivité

La Force du Disciple Zoth ne peut pas être augmentée.

*On dort les uns contre les Zoths,  
on viit les uns avec les Zoooths !  
– Ftar Many.*

1



OGREST 22 / 162

ILLUSTRATION : SANTIAGO MONTIEL  
© 2011 Ankama

CHEVALIER RICHAW TWA

3



NV

3

ALLIÉ – CHEVALIER

**Résistance 5** 

Le Chevalier Richaw Twa ne peut pas être bloqué par un Allié ou Héros .

*Une Dragodinde ! Mon royaume pour une Dragodinde !*

– Richaw Twa, chevalier sans Dragodinde...  
et sans royaume.

1



OGREST 23 / 162

ILLUSTRATION : BILL  
© 2011 Ankama

SHUSHU BIDOUWA

3



NV

4

ALLIÉ – DÉMON – SHUSHU

🔥, Détruisez le Shushu Bidouwa : L'Allié ou Héros de votre choix gagne un bonus de Force égal à la Force du Shushu Bidouwa jusqu'à la fin du tour. Quand vous jouez un Équipement 🔥, vous pouvez reprendre en main le Shushu Bidouwa depuis votre Défausse.

*Ce Shushu met le feu sur les pistes de danse et bouge ses braises sur des rythmes endiablés !*

1



OGREST 24 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# MÉGA CRAQUELEUR

5



NV

5

ALLIÉ – MONSTRE – CRAQUELEUR

## Géant

Le Méga Craqueleur ne peut être détruit par un joueur adverse que par des Dommages de combat.

*Le Méga Craqueleur est un habitué  
des méga craques !  
Alors attention aux méga claques !*

1



OGREST 25 / 162

ILLUSTRATION : NICOLAS DHENNIN  
© 2011 Ankama

EMMY WANAHOUSE

5



NV

5

ALLIÉ — SRAM

### Tacle

Tous les Dommages sur le point d'être infligés par Emmy Wanahouse ne peuvent pas être réduits ou redirigés.

*C'est parce que son petit ami Pört Desorty l'a mise dehors qu'Emmy s'est noyée dans la boisson fermentée..*

1



OGREST 26 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON / NESPOUIK © 2011 Ankama

# AERMYNE SCALPTARAS

3



NV

3

ALLIÉ – BANDIT

## Agilité

Quand Aermyne Scalptaras apparaît dans le Monde, l'adversaire de votre choix perd 1 PA jusqu'à la fin du tour.

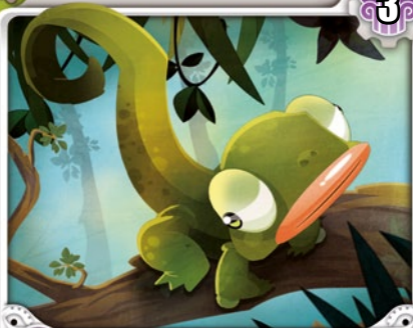
*Qu'importe que vous soyez  
une bonne pâte ou un dur à cuir !  
Aermyne ne fera qu'une bouchée de vous !*

1



KRAMÉLÉHON

3



NV

3

ALLIÉ — MONSTRE — KRAMÉLÉHON

Le Kraméléhon copie toutes les **Résistances** de vos autres Alliés et Héros.

*Quoi ??! Il a cramé Léon ??! Mais comment ?  
Et puis, d'abord, c'est qui ce Léon ?  
— Etour Drif.*

1



OGREST 46 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

CHEVALIER DE MONTMIRAÏ

3




NV

3

ALLIÉ – CHEVALIER

**Résistance 5** 

Le Chevalier de Montmiraï ne peut pas être bloqué par un Allié ou Héros .

*Que trépasse si je faiblis !!!*  
– Gôdesho de Montmiraï, chevalier intemporel.

1



OGREST 47 / 162

ILLUSTRATION : BILL  
© 2011 Ankama

# SHUSHU FLEH

3



NV

4

ALLIÉ – DÉMON – SHUSHU

④, Détruisez le Shushu Fleh : Regardez la main du joueur de votre choix et choisissez-y une carte de Niveau inférieur ou égal à la Force du Shushu Fleh. Ce joueur défausse cette carte.

Quand vous jouez un Équipement ④, vous pouvez reprendre le Shushu Fleh en main depuis votre Défausse.

*Lorsque ce Shushu donne des coups de tête, forcément ça décoiffe !*

1



KWAKWA

5



NV

5

ALLIÉ — MONSTRE — KWAK

### Agilité

Le Kwakwa ne peut pas être bloqué si le joueur défenseur contrôle une Zone.

*Quoi « quoi, quoi » ?  
Calme-toi, j'ai rien dit moi !  
— Etour Drif, l'op impulsif.*

1



OGREST 49 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

GRIN LANTEUR

5



NV

5

ALLIÉ – IOP

Tant que Grin Lanteur est attaquant, vos Alliés et Héros attaquants ne peuvent pas être choisis par des Actions ou des pouvoirs adverses.

*Lorsqu'on dit à Grin Lanteur qu'il est loin d'être une lumière, ça le rend vert de rage !*

1



OGREST 50 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRULIN  
(VLIIR) © 2011 Ankama

**SYMONE VIEILLE**


**3**



NV

**3**

**ALLIÉ – ENUTROF**

Quand Symone Vieille apparaît, vous pouvez choisir un Équipement adverse. Son propriétaire peut payer  pour chaque Enutrof que vous contrôlez. S'il ne le fait pas, prenez le contrôle de cet Équipement et placez-le sur un de vos Alliés ou Héros.

*Ce n'est pas aux vieux Enutrofs  
qu'on apprend à se faire des kamas*  
– Symone Vieille.

**1**



OGREST 69 / 162

ILLUSTRATION : EDOUARD GUITON /  
OCARIAN © 2011 Ankama

RIB


3



NV

3

ALLIÉ — MONSTRE — CHAFER

 , Défaussez un Monstre de votre main : Le Rib gagne un bonus de Force égal à la Force du Monstre défaussé de cette façon et **Géant** jusqu'à la fin du tour.

*Étrangement, le Rib est un animal qui n'a pas trop la côte...*

1



OGREST 70 / 162

ILLUSTRATION : CHARLÈNE LE SCANFF  
© 2011 Ankama

CHEVALIER DONKY CHOCOTTE

3



NV

3

ALLIÉ — CHEVALIER

**Résistance 5** 

Le Chevalier Donky Chocotte ne peut pas être bloqué par un Allié ou Héros .

*Depuis que cet ancien paysan  
s'est fait rouler dans la farine,  
il ne supporte plus la vue des moulins !*

1



OGREST 71 / 162

ILLUSTRATION : BILL  
© 2011 Ankama

# SHUSHU DALWIN


3




NV

4

ALLIÉ – DÉMON – SHUSHU

, Détruisez le Shushu Dalwin : Détruisez l'Allié de votre choix de Niveau inférieur ou égal à la Force du Shushu Dalwin.

Quand vous jouez un Équipement , vous pouvez reprendre en main le Shushu Dalwin depuis votre Défausse.

*On dit que ce Shushu sort la nuit d'Halouine pour ficher la trouille à tous ceux qui ont peur des Citwouilles.*

1



OGREST 72 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# TOURBASSINGUE

5



NV

5

ALLIÉ — MONSTRE — FLASQUE

## Géant

La Tourbassingue ne peut pas être bloquée par un Allié ou un Héros sans **Géant**.

*La Tourbassingue bassine tellement ceux qui l'approchent qu'ils repartent toujours complètement lessivés !*

2



# PADGREF DEMOEL


4



NV

5

ALLIÉ — SACRIEUR — BANDIT

 : Détruisez l'Allié de votre choix de Force inférieure ou égale à la Force de Padgref Demoel. Détruisez Padgref Demoel à la fin du tour.

*Peuh ! Padgref ? Il est corrompu jusqu'à la moelle !*  
— Brezkaro, aventurière qui ne craint pas les Sacrieurs.

1



OGREST 74 / 162

ILLUSTRATION : FABRICE NZINZI  
© 2011 Ankama

ZELLINA


3



NV

3

ALLIÉ – MASCOTTE

 : Regardez la carte du dessus de votre Pioche.  
Vous pouvez recycler cette carte. Piochez une carte.

*Zelli aime-euh les sucettes-euuuh,  
les sucettes au Dzibiiii !  
- Serch Gainsbouille.*

1



OGREST 94 / 162

ILLUSTRATION : ANCESTRAL Z  
© 2011 Ankama

NAMI FÉLABEL

3



NV

3

ALLIÉ — BANDIT — BRIGANDIN

### Agilité

Quand Nami Félabel attaque, vous pouvez regarder la carte du dessus de la Pioche du joueur défenseur. Vous pouvez recycler cette carte.

*Chaque fois que Nami Félabel se fait attraper, il lui suffit d'user de ses charmes pour se faire la belle !*

1



OGREST 95 / 162

ILLUSTRATION : AYMRC  
© 2011 Ankama

# CHEVALIER BÔWORT

3



NV

3

ALLIÉ — CHEVALIER

**Résistance 5** 🍷

Le Chevalier Bôwort ne peut pas être bloqué par un Allié ou Héros 🍷.

*Malgré sa phobie des Wabbits adultes et son amour pour les tartelettes, Bôwort reste un redoutable guerrier.*

1



OGREST 96 / 162

ILLUSTRATION : BILL  
© 2011 Ankama

# SHUSHU ALAK RHEM

3



NV

4

ALLIÉ – DÉMON – SHUSHU

☼, Détruisez le Shushu Alak Rhem : Prenez le contrôle de l'Équipement adverse de votre choix de Niveau inférieur ou égal à la Force du Shushu Alak Rhem et déplacez-le sur un de vos Alliés ou Héros.

Quand vous jouez un Équipement ☼, vous pouvez reprendre le Shushu Alak Rhem en main depuis votre Défausse.

*Sous ses airs de gros dur,  
le Shushu Alak Rhem a un cœur tendre !*

1



**JHÄR JHÄR BING**

**5**



NV

**5**

**ALLIÉ – MONSTRE – WABBIT**

### **Agilité**

Quand Jhär Jhär Bing inflige un ou plusieurs Dommages de combat à un Héros adverse, vous pouvez piocher une carte.

*Tandis que son frère Shandleur  
était maladroit en amour,  
Jhär Jhär lui l'était pour tout...*

**1**



OGREST 98 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

**DOKFA TALYS**


**5**



NV

**5**

**ALLIÉ – ZOBAL**

 : Nommez une rareté de carte, puis révélez les trois premières cartes de votre Pioche. Prenez toutes les cartes de la rareté nommée dans votre main et recyclez les autres. (Les raretés sont Commune, Peu Commune, Rare et Draconique.)

*Son masque de fer n'arrétant pas de tomber, Dokfa est parfois surnommé « l'homme au masque défait ».*

**1**



OGREST 99 / 162

ILLUSTRATION : JONOO TAKESHI  
© 2011 Ankama

## PACTE AVEC LES DÉMONS



NV

1

ACTION

L'Allié de votre choix que vous contrôlez de Niveau supérieur ou égal à 5 gagne +5 en Force jusqu'à la fin du tour. Détruisez-le à la fin du tour.

*Chérie, et si on se pactait ?*

– Jay Vôdan, futur adhérent au pacte des Mulous.



OGREST 110 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# AGRESSION



NV

1

ACTION

Inclinez un de vos Alliés ou Héros : Il inflige sa Force en Dommages ● à l'Allié ou Héros de votre choix.

*Affronter une créature aussi féroce qu'un Tofu demande forcément un minimum d'agressivité...*



OGREST 111 / 162

ILLUSTRATION : XAVIER BANTEIGNIE  
© 2011 Ankama

# APPRENTISSAGE



NV

2

**ACTION – PARCHEMIN**

Cherchez un Allié ou un Sort non Unique de la Classe de votre Héros dans votre Pioche, révélez-le et prenez-le en main, puis mélangez votre Pioche.

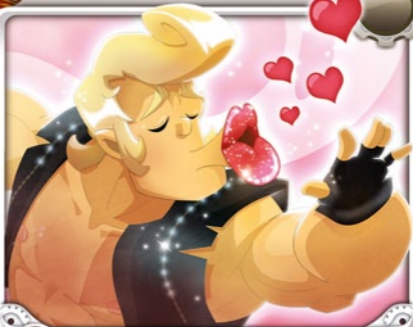
*Attends ! Je tue Toriel et après je viens t'aider, OK ?*  
– Didak Tissiel, aventurier serviable.



OGREST 112 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

MERCI BISOUS !



NV

2

ACTION

Détruisez un Allié non Monstre et un Allié Monstre que vous contrôlez, puis mettez en jeu depuis votre Défausse un Allié de Niveau inférieur ou égal à la somme des Niveaux des Alliés détruits de cette façon.

*En séduction, Don Rouann lui a tout appris. Et pourtant, Kasa Nôva n'est toujours pas casé aujourd'hui...*



OGREST 113 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# ESQUIVE



NV

1

ACTION

**Réaction.** L'Allié de votre choix sur le point d'être détruit par un adversaire reste en jeu avec des Dommages égaux à sa Force moins 1 à la place.

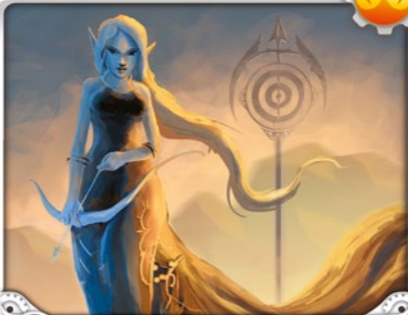
*Esquiiiiive ! Prouve que tu es agiiiiille !*  
– Fransh Lagâte, ménestrelle souple.



OGREST 114 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRULIN  
(VLIIR) © 2011 Ankama

# L'ÉTENDUE DE CRÂ





NV

4

ACTION – SORT – CRÂ

## Héros : Crâ

L'Étendue de Crâ inflige 4 Dommages  à l'Allié ou Héros de votre choix, puis, si cet Allié ou Héros est détruit de cette façon, l'Étendue de Crâ inflige 1 Dommage  à tous les Alliés et Héros dans le Monde.

*La déesse Crâ est une archère hors pair. Toucher ses disciples en plein cœur, c'est dans ses cordes !*



OGREST 115 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BREZNER  
© 2011 Ankama

## LA PIÈCE D'ECAFLIP



NV

1

ACTION — SORT — ECAFLIP

### Héros : Ecaflip

Jouez à Chi-Fu-Mi. Tant que vous gagnez, vous pouvez décider de rejouer à Chi-Fu-Mi.

*Ne pariez pas qu'elle vous portera chance, car vous ne tarderiez pas à connaître le revers de la médaille !*



OGREST 116 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BREZNER  
© 2011 Ankama

## LES MAINS D'ENIRIPSA



NV

2

ACTION — SORT — ENIRIPSA

### Héros : Eniripsa

L'Allié ou Héros attaquant ou bloqueur de votre choix retourne incliné dans le Monde. Votre Héros regagne un nombre de PV égal au Niveau de cet Allié ou Héros.

*En plus d'avoir la main sur le cœur,  
la déesse Eniripsa a des doigts de fée.*



OGREST 117 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRETZNER  
© 2011 Ankama

# LES DOIGTS D'ENUTROF



NV

3

ACTION — SORT — ENUTROF

## Héros : Enutrof

L'adversaire de votre choix choisit trois Équipements qu'il contrôle, ou tous ses Équipements s'il en contrôle moins de trois. Placez un de ces Équipements sur votre Héros, et détruisez les autres Équipements choisis de cette façon.

*Qui s'endort avec le kama qui gratte se réveille avec le doigt doré. Heureusement, l'argent n'a pas d'odeur !*



OGREST 118 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRETZNER  
© 2011 Ankama

# LE BOUCLIER DE FÉCA

1



NV

0

ACTION – SORT – FÉCA

## Héros : Féca

Mettez Le Bouclier de Féca en jeu comme un « Monstre - Bouclier » de Force 1 ● qui ne peut pas attaquer ou être incliné pour produire une Ressource.

**Réaction.** ⚙️, Détruisez Le Bouclier de Féca : Réduisez de 1 les Dommages sur le point d'être infligés à l'Allié ou Héros de votre choix.

*Quand les disciples de la déesse Féca organisent une levée de boucliers, elle est toujours là pour les protéger !*



OGREST 119 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRETZNER  
© 2011 Ankama

# LE CŒUR D'LOP



NV

3

ACTION — SORT — IOP

## Héros : IOP

Détruisez l'Allié de votre choix de Force inférieure ou égale à la Force de votre Héros.

*Le dieu Iop a un cœur gros comme ça !  
Ça compense un peu la taille de son intelligence...*



OGREST 120 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRETZNER  
© 2011 Ankama

# LE FOUET D'OSAMODAS




NV

1

ACTION — SORT — OSAMODAS

## Héros : Osamodas

Inclinez un de vos Monstres : Il gagne +1 en Force jusqu'à la fin du tour, puis il inflige un nombre de Dommages  égal à sa Force à l'Allié ou Héros de votre choix.

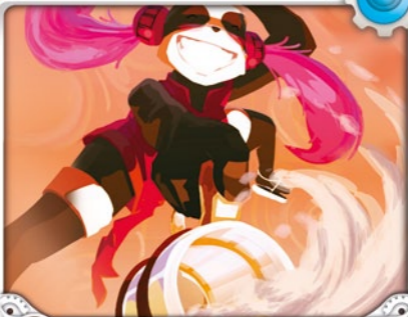
*Attention : quand le dieu Osamodas se met à fouetter, ça sent mauvais...*



OGREST 121 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BREZNER  
© 2011 Ankama

# LA CHOPINE DE PANDAWA





NV

3

ACTION — SORT — PANDAWA

## Héros : Pandawa

La Chopine de Pandawa inflige 4 Dommages  à l'Allié ou Héros de votre choix ; ou 2 Dommages  à l'Allié ou Héros de votre choix, puis vous piochez une carte.

*La déesse Pandawa est une optimiste :  
elle voit toujours la Chopine à moitié pleine !*



OGREST 122 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRETZNER  
© 2011 Ankama

## LE SANG DE SACRIEUR





NV

2

ACTION — SORT — SACRIEUR

### Héros : Sacrieur

Le Sang de Sacrieur inflige 2 Dommages  à l'Allié ou Héros de votre choix. Si votre Héros a moins de 10 PV, le Sang de Sacrieur inflige 5 Dommages  à la place.

*Se sacrifier pour ses disciples,  
la déesse Sacrieur a ça dans le sang.*



OGREST 123 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRETZNER  
© 2011 Ankama

# LE SOULIER DE SADIDA



NV

1

ACTION — SORT — SADIDA

## Héros : Sadida

Détruisez l'Équipement de votre choix ; ou prenez le contrôle de la Zone de votre choix.

*Le dieu Sadida ne porte que des souliers en fibres végétales pour préserver ses plantes de pieds.*



OGREST 124 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BREZNER  
© 2011 Ankama

# L'OMBRE DE SRAM




NV

1

ACTION — SORT — SRAM

## Héros : Sram

L'Ombre de Sram inflige 2 Dommages  à l'Allié ou Héros de votre choix. Si un Héros subit des Dommages de cette façon, son contrôleur ne peut pas jouer d'Action jusqu'à la fin du tour.

*Ce que Sram aime par-dessus tout :  
voler la vedette aux autres dieux et leur faire de l'ombre.*



OGREST 125 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRETZNER  
© 2011 Ankama

# LE SABLIER DE XÉLOR



NV

2

ACTION – SORT – XÉLOR

**Héros : Xélor**

Renvoyez l'Allié, la Zone ou l'Équipement de votre choix dans la main de son propriétaire.

*Lorsque le dieu Xélor sort son sablier,  
soyez sûr que votre dernière heure a sonné !*



OGREST 126 / 162

ILLUSTRATION : JÉRÔME BRETZNER  
© 2011 Ankama


# TOFULAILLER



NV

1

ZONE

 Inclinez un de vos Monstres : Tous vos autres Monstres qui partagent au moins une Famille avec le Monstre incliné de cette façon gagnent +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

*Mieux vaut ne pas vous prendre le bec avec ses occupants !  
Vous risqueriez d'y laisser des plumes !*



OGREST 127 / 162

ILLUSTRATION : VINCENT JOUBERT  
© 2011 Ankama

# INDUSTRIE MAGIQUE




NV

1

ZONE – USINE

L'Industrie Magique apparaît inclinée.

 : Produisez une Ressource de l'élément de votre Héros ou de votre Havre Sac.

*Nos ouvriers sont enchantés d'enchanter  
des artefacts à la chaîne !  
– Pat Rhon, contremaître aveugle.*



OGREST 128 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# CHAPEAU DU MINEUR SOMBRE




+2



NV

3

ARMURE – COIFFE

**Recette : Armurier**   

Le Porteur du Chapeau du Mineur Sombre gagne **Agilité**.

*Grâce à ce chapeau, même après une mine,  
vous aurez les idées claires !*



OGREST 133 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama

# COIFFE CRISTALINE

+1

★ PA

PM

♥ PV

NV

2

ARMURE – CHAPEAU – ÉTHÉRÉE – CRISTALINE

## Éthérée 2

⚙️, Retirez un Éther de la Coiffe Cristaline : Redressez le Forgemage de votre choix.

Inclinez un de vos Forgemages : Ajoutez un Éther sur la Coiffe Cristaline.

**Panoplie Cristaline (3)** : Au début de votre tour, ajoutez un Éther sur chacun de vos Équipements Éthérés.

*Elle est si belle, cette Coiffe Cristaline ! Ça coule de source !*

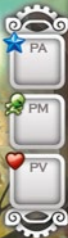


OGREST 134 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama

# CEINTURE BITOUFALE

+1



NV

2

ARMURE — CEINTURE

**Recette : Armurier** (9) (9)

Au début de votre tour, nommez un élément.

Le Porteur de la Ceinture Bitoufale ne peut pas être bloqué par des Alliés de cet élément jusqu'à la fin du tour.

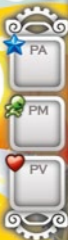
*Contrairement à ce que son nom peut laisser penser, cet accessoire ne se place pas en-dessous de la ceinture !*



OGREST 135 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# BOTTES HARRY



Nv

2

ARMURE – BOTTES

**Recette : Armurier**  

Quand le Porteur des Bottes Harry attaque, vous gagnez +1PM jusqu'à la fin du combat.

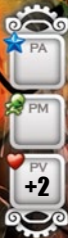
*Grâce à ces bottes, vous aurez enfin le pied marin !  
En plus, vous y serez comme un Pichon dans l'eau !*



OGREST 136 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama

# CORBACAPE MASTRALIS



NV

2

ARMURE – CAPE

**Recette : Armurier**  

Tant que le Porteur de la Corbacape Mastralis est dans le Monde, chaque fois que vous devriez gagner un ou plusieurs XP, vous pouvez annuler ce gain d'XP. Si vous le faites, piochez le même nombre de cartes.

*Cette cape faite à partir de la dépouille putride du Maître Corbac est idéale pour les soirées mondaines !*

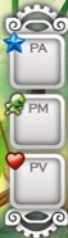


OGREST 137 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama



# ARC DE CHASSE



+1



NV 2

ARME — ARC

**Recette : Forgeron**  

 , Détruisez un de vos Monstres : Le Porteur de l'Arc de Chasse gagne un bonus de Force égal à la Force de ce **Géant** jusqu'à la fin du tour.

*Un faffeur fafant faffer  
doit favoir faffer avec fon arc de faffe !  
— Fofy Fafié, philosophe.*

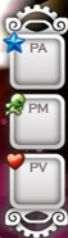


OGREST 143 / 162

ILLUSTRATION : CHARLÈNE LE SCANFF  
© 2011 Ankama

# PELLE AIGANTE

+3



NV

2

ARME – PELLE

**Recette : Forgeron** 🍷🍷

Au début de votre tour, la Pelle Aigante inflige 5 Dommages 🍷 à son Porteur. Ces Dommages ne peuvent pas être réduits ou redirigés.

*Équipée de cette arme élégante, vous serez incontestablement la plus pelle pour aller danser !*



OGREST 144 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama

DAGUETTE

+1



★ PA

PM

♥ PV

NV

2

ARME – BAGUETTE

**Recette : Forgeron** (9) (9)

Quand la Daguette est détruite, vous pouvez détruire la Zone ou l'Équipement de votre choix.

*Bonjour !*

*Une Daguette et un pain coupé, s'il vous plait !*

– Etour Drif, confondant boulangerie et armurerie.



OGREST 145 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama

# ANNEAU CRISTALIN



★ PA

PM

♥ PV

NV

1

BIJOU — ANNEAU — ÉTHÉRÉ — CRISTALINE

## Éthéré 3

 Retirez un Éther de l'Anneau Cristalin : Produisez une Ressource de l'élément de votre choix.

Inclinez un de vos Forgemages : Ajoutez un Éther sur l'Anneau Cristalin.

**Panoplie Cristaline (3)** : Au début de votre tour, ajoutez un Éther sur chacun de vos Équipements Éthérés.

*Etour Drif se demande encore s'il est à Chris ou à Alain...*



OGREST 149 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama

# AMULETTE CRISTALINE



★ PA

PM

♥ PV

NV 1

BIJOU – AMULETTE – ÉTHÉRÉE – CRISTALINE

## Éthérée 3

⚙️ Retirez un Éther de l'Amulette Cristaline : Ajoutez un Éther sur l'Équipement Éthéré de votre choix.  
Inclinez un de vos Forgemages : Ajoutez un Éther sur l'Amulette Cristaline.

**Panoplie Cristaline (3)** : Au début de votre tour, ajoutez un Éther sur chacun de vos Équipements Éthérés.

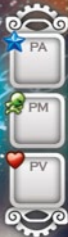
*Les archers la surnomment « cristal d'arc ».*



OGREST 150 / 162

ILLUSTRATION : JONATHAN DHENRY  
© 2011 Ankama


# OGRINE



NV

1

OBJET – OGRINE

 : Produisez deux Ressources de l'élément de votre choix. N'utilisez ce pouvoir que pour payer le coût d'un pouvoir.

*Certains disent qu'il s'agit de Wakfu concentré.  
D'autres, que c'est de la morve d'Ogrest. À vous de voir...*



OGREST 152 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# MÉTARIA MAGE VERTE



★ PA

PM

♥ PV

NV

1

OBJET – MÉTARIA

⚙️: Produisez une Ressource 🟢, puis ajoutez une charge Élémentaire sur la Métaria Mage Verte. N'utilisez ce pouvoir que pour jouer un Équipement 🟢.

⚙️, Retirez une charge Élémentaire de la Métaria Mage Verte : Mettez en jeu un jeton Terra. (*Terra est un Allié Élémentaire de Force 1 🟢 qui ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni porter un Équipement.*)

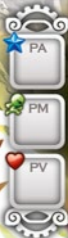
*Si t'as les boules, en cas d'alerte, prends une Métaria Mage Verte ! Avec ça tu ne resteras pas inerte !*



OGREST 153 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# MÉTARIA MAGE JAUNE



NV

1

OBJET – MÉTARIA

: Produisez une Ressource , puis ajoutez une charge Élémentaire sur la Métaria Mage Jaune. N'utilisez ce pouvoir que pour jouer un Équipement .

, Retirez une charge Élémentaire de la Métaria Mage Jaune : Mettez en jeu un jeton Aero. (Aero est un Allié Élémentaire de Force 1 qui ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni porter un Équipement.)

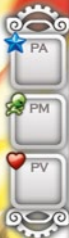
*Si t'as les boules et que c'est la zone, prends une Métaria Mage Jaune ! Avec ça t'auras plus peur de personne !*



OGREST 154 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# MÉTARIA MAGE ROUGE




NV

1

OBJET – MÉTARIA

: Produisez une Ressource , puis ajoutez une charge Élémentaire sur la Métaria Mage Rouge. N'utilisez ce pouvoir que pour jouer un Équipement .

, Retirez une charge Élémentaire de la Métaria Mage Rouge : Mettez en jeu un jeton Pyro. (*Pyro est un Allié Élémentaire de Force 1  qui ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni porter un Équipement.*)

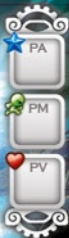
*Si t'as les boules et que tu vois rouge, prends une Métaria Mage Rouge ! Avec ça tu pêteras le feu !*



OGREST 155 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama

# MÉTARIA MAGE BLEUE



NV

1

OBJET – MÉTARIA

: Produisez une Ressource , puis ajoutez une charge Élémentaire sur la Métaria Mage Bleue. N'utilisez ce pouvoir que pour jouer un Équipement .

, Retirez une charge Élémentaire de la Métaria Mage Bleue : Mettez en jeu un jeton Akwa. (Akwa est un Allié Élémentaire de Force 1 qui ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni porter un Équipement.)

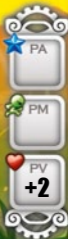
*Si t'as les boules et que t'es peureux, prends une Métaria Mage Bleue ! Avec ça tu te sentiras mieux !*



OGREST 156 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama


# MINI CHAMPION




NV

1

FAMILIER – CHAMPION – UNIQUE

 : Le Champion de votre choix gagne +2 en Force jusqu'à la fin du tour.

**Panoplie Champion (5)** : Quand le Porteur de la Panoplie Champion attaque, il inflige 3 Dommages  à l'Allié adverse de votre choix, puis vous piochez trois cartes, puis tous vos autres Alliés et Héros attaquants gagnent +3 en Force jusqu'à la fin du tour.

*Ce petit familier ne suit que les champions. À qui l'avez-vous volé ?*



OGREST 157 / 162

ILLUSTRATION : ANKAMA  
© 2011 Ankama