

GRAVITON

MÉCHANT

1
MGT

2
ATQ



GÉNIE. SCIENTIFIQUE.

Adversaire formidable — **Interruption forcée** : quand Gravton devrait être vaincu par des dégâts, défaussez la carte du dessus du deck Rencontre et prévenez autant de dégât que d'icône de boost (Y) ainsi défaussés.

GRAVTON (1/21) / POINTS DE VIE 14

GRAVITON

MÉCHANT

2
MGT

2
ATQ



GÉNIE. SCIENTIFIQUE.

Une fois révélée : infligez 1 dégât à chaque personnage incliné. Inclinez chaque personnage ami en jeu.

Interruption forcée : quand Gravton devrait être vaincu par des dégâts, défaussez 2 cartes du dessus du deck Rencontre et prévenez autant de dégât que d'icône de boost (Y) ainsi défaussés.

GRAVTON (2/21) / POINTS DE VIE 16

GRAVITON

MÉCHANT

2
MGT

3
ATQ



GÉNIE. SCIENTIFIQUE.

Une fois révélée : défaussez chaque soutien et allié incliné. Inclinez chaque soutien et personnage ami en jeu.

Interruption forcée : quand Gravton devrait être vaincu par des dégâts, défaussez 3 cartes du dessus du deck Rencontre et prévenez autant de dégât que d'icône de boost (Y) ainsi défaussés.

GRAVTON (3/21) / POINTS DE VIE 18

1A

TROU NOIR

MANIGANCE PRINCIPALE

Après s'être libéré de sa prison, Gravton a créé un trou noir cataclysmique.

Contenu : Gravton (I) et Gravton (II), (Gravton (II) et Gravton (III) pour le mode expert.) Les sets de rencontre Gravton, Matière Sombre et Standard. Un set modulaire (Maîtres du Mal).

Mise en place: cherchez la manigance annexe Tremblement de Terre et l'environnement Matière Sombre dans le deck Rencontre et mettez les en jeu. (Mélangez.) Avancez au stade 1B.

GRAVTON (4/21)

2A

LA SINGULARITÉ

MANIGANCE PRINCIPALE

La disparition irréversible de la Terre se profile à l'approche de la singularité.

Une fois révélée : chaque joueur incline un allié et un soutien qu'il contrôle. Attribuez une carte Rencontre à chaque joueur. Avancez au stade 2B.

GRAVTON (5/21)

TREMBLEMENT DE TERRE

MANIGANCE ANNEXE

Gravton déracine son ancienne prison.

Mise en place.

Réponse forcée : après avoir résolu l'étape 1 de la phase du méchant, placez 1 jeton Rupture sur cette carte. Puis, s'il y a au moins 4 jetons Rupture sur cette carte, retournez là.

Une fois déjouée : placez 3 menaces sur la manigance principale et retirez cette carte de la partie.

4 GRAVTON (6/21)

COLLISION LUNAIRE

MANIGANCE ANNEXE

La force d'attraction de Gravton est si importante que la Lune va bientôt tomber sur la Terre.

Réponse forcée : après avoir résolu l'étape 1 du méchant, placez 1 jeton Attraction sur cette carte. Puis infligez X dégâts indirects à chaque joueurs, X étant égal au nombre de jetons Attraction sur cette carte.



3 GRAVTON (7/21)

CHAMP GRAVITATIONNEL SOLAIRE

MANIGANCE ANNEXE

Gravton a quitté le champ gravitationnel de la Terre au profit du champ gravitationnel du Soleil.

Réponse forcée : à la fin de votre tour, soignez 2 dégâts de Gravton.



3 GRAVTON (8/21)

PRESSIION GRAVITATIONNELLE

TRAI TRISE



Une fois révélée : inclinez un allié ou un soutien que vous contrôlez. Si aucune carte n'est inclinée par cet effet, inclinez votre identité.

★ **Boost** : si cette activation est une attaque, le défenseur ne peut pas se redresser jusqu'à la fin de votre prochain tour.

GRAVTON (9/21)

 XB

 XB

 XB

PRISON EN LÉVITATION

ENVIRONNEMENT



Une fois révélée : dans l'ordre des joueurs, chaque joueur doit défausser des cartes du deck Rencontre jusqu'à ce qu'un sbire non **MATIÈRE SOMBRE** soit défaussé et mettre en jeu ce sbire, engagé avec lui.

Chaque personnage sans le trait **AÉRIEN** perd 1 en CTR et en ATQ.

Action de héros : inclinez votre héros et dépensez une ressource  → retirez cette carte de la partie.

GRAVITON (6/21)

9 XB
4 XB

★ **Réponse forcée** : après avoir résolu l'étape 1 de la phase du Méchant, chaque joueur doit choisir : soit il place 2 menaces sur cette manigance soit il incline un personnage qu'il contrôle.

Interruption forcée : quand n'importe quelle quantité de menace est ajoutée à cette manigance, défaussez la carte du dessus du deck Rencontre.

Si ce stade est achevé, les joueurs perdent la partie.

GRAVITON (5/21)

+12
22



92

LA SINGULARITÉ

MANIGANCE PRINCIPALE

2B

★ **Réponse forcée** : Après avoir résolu l'étape 1 de la phase du méchant, chaque joueur doit choisir : soit il place 1 menace sur cette manigance, soit il incline un personnage qu'il contrôle.

Interruption forcée : quand n'importe quelle quantité de menace est ajoutée à cette manigance, défaussez la carte du dessus du deck Rencontre.

GRAVITON (4/21)

+12
12



82

TROU NOIR

MANIGANCE PRINCIPALE

1B

 XB

 XB

 XB

PRESSION GRAVITATIONNELLE

TRÂTRISE



Une fois révélée : inclinez un allié ou un soutien que vous contrôlez. Si aucune carte n'est inclinée par cet effet, inclinez votre identité.

★ **Boost** : si cette activation est une attaque, le défenseur ne peut pas se redresser jusqu'à la fin de votre prochain tour.

GRAVITON (10/21)



9 XB

4 XB

CHOC GRAVITONIQUE

TRÂTRISE



Une fois révélée : défaussez chaque carte avec une ressource imprimée de votre main. Si aucune carte n'est défaussée par cet effet, subissez 2 dégâts indirects.

★ **Boost** : révélez cette carte.

GRAVITON (11/21)



9 XB

4 XB

CHOC GRAVITONIQUE

TRÂTRISE



Une fois révélée : défaussez chaque carte avec une ressource imprimée de votre main. Si aucune carte n'est défaussée par cet effet, subissez 2 dégâts indirects.

★ **Boost** : révélez cette carte.

GRAVITON (12/21)



9 XB

4 XB

EFFONDREMENT

TRÂTRISE



Renfort.

Une fois révélée : défaussez X cartes du dessus du deck Rencontre où X est égal au nombre de menaces sur la manigance principale. Si aucune carte n'est défaussée par cet effet, placez 3 menace sur la manigance principale.

GRAVITON (13/21)



9 XB

4 XB

EFFONDREMENT

TRÂTRISE



Renfort.

Une fois révélée : défaussez X cartes du dessus du deck Rencontre où X est égal au nombre de menaces sur la manigance principale. Si aucune carte n'est défaussée par cet effet, placez 3 menace sur la manigance principale.

GRAVITON (14/21)



9 XB

4 XB

RÈGNE DE GRAVITON

TRÂTRISE



Renfort.

Une fois révélée : placez 2 menaces sur chaque manigance en jeu. Soignez X dégât de Graviton où X est égal au nombre de menace placé par cet effet.

GRAVITON (15/21)



9 XB

4 XB

POIGNE DE GRAVITON

TRÂTRISE



Renfort.

Une fois révélée : défaussez un allié incliné que vous contrôlez. Soignez X dégât de Graviton où X est égal au coût de l'allié défaussé. Si aucun allié n'est défaussé par cet effet, inclinez un personnage que vous contrôlez.

★ **Boost** : si cette activation est une attaque, elle gagne Déferlement.

GRAVITON (16/21)



9 XB

4 XB



PARALYSIE GRAVITATIONNELLE

ATTACHEMENT

Attachez cette carte à votre identité.

Vous ne pouvez ni effectuer d'attaque de base ni effectuer de contre de base.

Action de héros : inclinez votre héros et dépensez une ressource → défaussez cette carte.

GRAVITON (17/21)



ANNULLATION DE LA GRAVITÉ

ATTACHEMENT

CONDITION.

Attachez cette carte à Graviton.

Diminuez de 1 la quantité de dégâts subis par Graviton pour chaque attaque effectuée par un personnage non **AÉRIEN**.

Action de héros : inclinez votre héros et dépensez une ressource → défaussez cette carte.

GRAVITON (18/21)



9 XB

4 XB



 **XB**

 **XB**

 **XB**

 **XB**

 **XB**

 **XB**

 **XB**

 **XB**

 **XB**

GRAVITÉ AUGMENTÉE

Attachez cette carte à l'allié que vous contrôlez avec le plus de points de vie restants. Si vous ne pouvez pas cette carte gagne Renfort.

L'allié attaché ne peut pas se redresser.

Action de héros : inclinez votre héros et dépensez une ressource → défaussez cette carte.

GRAVITON (19/21)



BLACKOUT

SBIRE

1 MGT

2* ATQ



6

MAÎTRES DU MAL.

★ **Réponse forcée :** après que Blackout a attaqué et blessé un personnage, sonnez ce personnage.

★ **Boost :** sonnez le personnage que vous contrôlez ayant la valeur d'ATQ la plus élevée.

GRAVITON (20/21)



MOONSTONE

SBIRE

2 MGT

1 ATQ



6

MAÎTRES DU MAL.

Diminuez de 1 la quantité de dégâts subis par Opale pour chaque attaque effectuée par un personnage non **AÉRIEN**.

★ **Boost :** inclinez un allié que vous contrôlez.

GRAVITON (21/21)



MATIÈRE SOMBRE

ENVIRONNEMENT



Permanent. Mise en place.

Réponse forcée : Après qu'un allié ou un soutien est entré en jeu sous votre contrôle, choisissez : dépensez une ressource ou inclinez le.

85 % de la matière de l'Univers est constituée de matière sombre.

MATIÈRE SOMBRE (1/6)



MATIÈRE SOMBRE AUTO-LIÉE

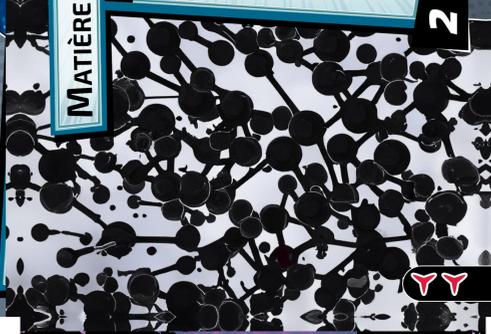
MANIGANCE ANNEXE

Les particules de matière sombre, omniprésentes, semblent scintiller et interagir les unes avec les autres.

Incitation 2.

Réponse forcée : après avoir redressé un personnage, infligez-lui 1 dégât.

2 MATIÈRE SOMBRE (2/6)

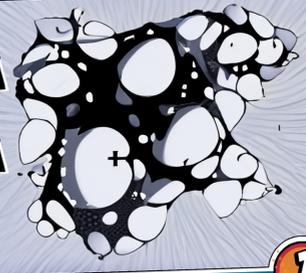


EXCÈS DE MATIÈRE SOMBRE

SBIRE

1 MGT

1 ATQ



1

MATIÈRE SOMBRE.

Excès de Matière Sombre ne peut pas subir de dégâts.

★ **Boost :** Mettez Excès de Matière Sombre en jeu engagé avec vous.

La matière sombre interagit à peine avec la matière. Elle est invisible et échappe à toute tentative de l'observer.

MATIÈRE SOMBRE (3/6)



VENT DE MATIÈRE SOMBRE

TRÂITRISE



Une fois révélée : chaque joueur défausse les 3 cartes du dessus de son deck. Pour chaque ressource ou incliné, il subit 1 dégât indirect.

Un fort vent de matière sombre provient de la constellation du Cygne.

MATIÈRE SOMBRE (4/6)



MATIÈRE SOMBRE EN RÉSONANCE

ATTACHEMENT



CONDITION.

Attachez cette carte au méchant. Il gagne Solide.

Interruption forcée : quand le méchant attaché est censé être vaincu, fixez son compteur de points de vie à 2 à la place. Ensuite, défaussez cette carte.

Action de héros : inclinez votre identité et dépensez les ressources → défaussez cette carte.

MATIÈRE SOMBRE (5/6)



PRIS DANS LA MATIÈRE SOMBRE

ATTACHEMENT



Attachez cette carte à l'allié que vous contrôlez avec le plus de points de vie restants. Si vous ne pouvez pas cette carte gagne Renfort.

Réponse forcée : après avoir redressé l'allié attaché, infligez lui 1 dégât.

★ **Boost :** infligez 1 dégât à chaque allié incliné que vous contrôlez.

MATIÈRE SOMBRE (6/6)





XB



XB



XB



XB



XB



XB



XB



XB



XB