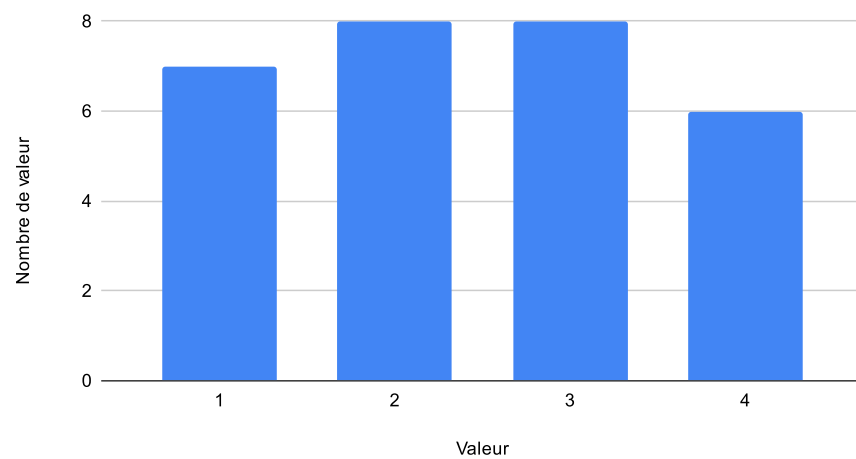
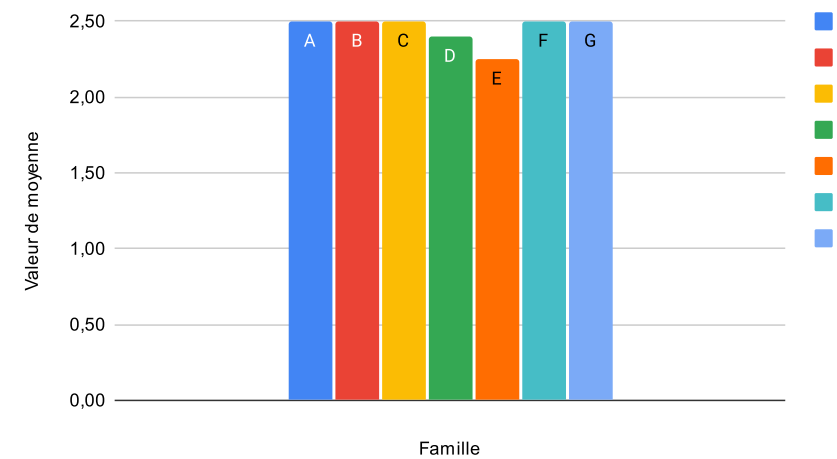


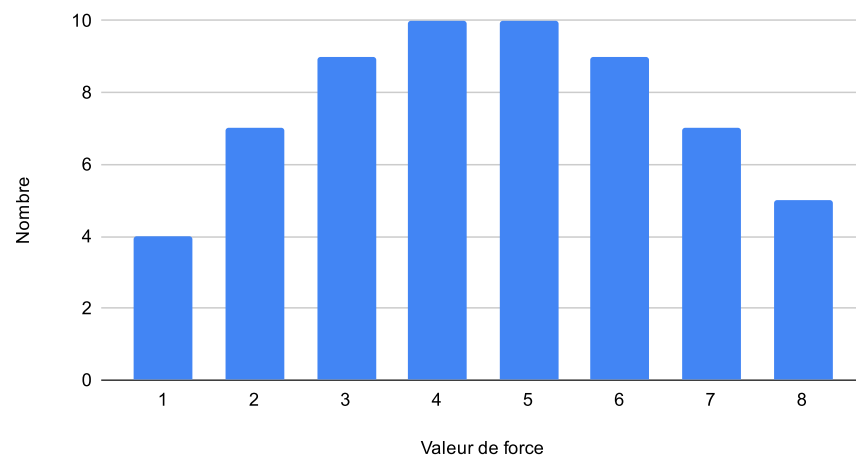
Fréquence des valeurs de cartes



Moyenne de valeur par famille



Nombre de carte action par valeur de force



Total final de
carte :

96

Nom	Description	Value	CardLayout	Image	Nombre		Total de cartes :	28	Moyenne totale :	2,45
Mini A.1	La première créature	1	C:\Users\gerau\OneDrive\Bureau\ETUDE\LP_MJV\	C:\Users\gerau\Downloads\geraud.png	1	A				
Mini A.2	La seconde créature	2	C:\Users\gerau\OneDrive\Bureau\ETUDE\LP_MJV\	C:\Users\gerau\OneDrive\Bureau\ETUDE\LP_MJV\Gam	1					
Mini A.3	La troisième créature	3	C:\Users\gerau\OneDrive\Bureau\ETUDE\LP_MJV\	C:\Users\gerau\OneDrive\Bureau\ETUDE\LP_MJV\Gam	1					
Mini A.4		4			1					
Mini A.5							2,50			
Mini A.6										
Mini B.1		1			1	B				
Mini B.2		2			1					
Mini B.3		3			1					
Mini B.4		4			1					
Mini B.5							2,50			
Mini B.6										
Mini C.1		1			1	C				
Mini C.2		4			1					
Mini C.3										
Mini C.4		2			1					
Mini C.5							2,50			
Mini C.6		3			1					
Mini D.1		1			1	D				
Mini D.2		2			1					
Mini D.3		2			1					
Mini D.4										
Mini D.5		4			1		2,40			
Mini D.6		3			1					
Mini E.1		4			1	E				
Mini E.2		2			1					
Mini E.3		1			1					
Mini E.4		2			1					
Mini E.5							2,25			
Mini E.6										
Mini F.1		3			1	F				
Mini F.2		4			1					
Mini F.3		2			1					
Mini F.4		1			1					
Mini F.5							2,50			
Mini F.6										
Mini G.1		3			1	G				
Mini G.2		3			1					
Mini G.3		3			1					
Mini G.4		1								
Mini G.5							2,50			
Mini G.6										
Mini H.1						H				
Mini H.2										
Mini H.3										
Mini H.4										
Mini H.5										
Mini H.6										

Nom	Description	Agonie	Esquive	Valeur	Famille
Profond		Chaque rejeton de la famille capturées obtient +2 à sa valeur	Défausser tout les rejetons de la famille que vous possédez.	9	C
Blupe		Chaque carte action utilisée sur un rejeton de la famille s'active sur tout les rejetons de la famille capturée.	Défausser vous de toutes vos cartes actions : <i>"Calmer la horde", "Enrager la horde"</i>	10	D
Bête Lunaire		Améliore de 1 les cartes actions si lancé sur un rejeton de la même famille.	Défausser toutes vos cartes actions <i>"Tonic III"</i> et <i>"Poison III"</i> dans votre main.	11	A
Nosfer cauchemardesque		Chaque équipe défausse aléatoirement un rejeton .	Défausser 1 rejetons aléatoirement dans l'équipe	12	B
Myriade tentaculaire		Tout rejeton de cette famille possédé par l'équipe adverse est ignoré, et donc injouable, lors d'une capture ou d'un duel. Cependant, les rejets comptent pour le décompte final	Défausser votre rejeton ayant la valeur la plus forte.	12	G
L'envoûteur ésotérique		Tout rejeton de la famille capturé par l'équipe adverse obtient -2 à sa valeur	Donner 1 rejetons à l'équipe adverse.	14	F
Shoggoth		Détruit toute la famille en jeu	Chaque joueur défausse la carte action ayant la plus grance force de sa main (Le joueur choisit s'il en a plus que 1).	16	E

Nom	Effet	Nombre	Valeur de Force		Total de carte :	61
Tonic I	Bonus +1 à la valeur d'un rejeton	4	1			
Rediriger la colère	Permet de fuir un combat ayant un ancien et de le rediriger vers l'équipe adverse pour leur prochain combat	4	2			
Poison I	Malus -1 à la valeur d'un rejeton ou d'un ancien	3	2			
Vol d'action	Permet de voler une carte action aléatoirement à un adversaire.	5	3			
Duel	Engage un combat en 1v1, chaque joueur mélange son jeu de créature puis en sort une au hasard, la plus grande valeur remporte l'autre	4	3			
Poison II	Malus -2 à la valeur d'un rejeton ou d'un ancien	5	4			
Tonic II	Bonus +2 à la valeur d'un rejeton	5	4			
Enrager la horde I	Augmente la jauge de colère de 1	4	5			
Calmer la horde I	Réduit la jauge de colère de 1	3	5			
Duel féroce	Engager 1-3 rejetons au sein d'un combat, vos alliés peuvent utiliser leurs cartes action pour assister au combat.	3	5			
Rituel multiple	Sacrifier X rejetons , la jauge de colère est réduit de X	2	6			
Poison III	Malus -3 à la valeur d'un rejeton ou d'un ancien	3	6			
Tonic III	Bonus +3 à la valeur d'un rejeton	2	6			
Vol de rejeton	Permet de voler un rejeton au hasard à un adversaire	2	6			
Calmer la horde II	Réduit la jauge de colère de 2	2	7			
Enrager la horde II	Augmente la jauge de colère de 2	2	7			
Mêlée générale	Chaque joueur de la partie sort une carte au hasard, le gagnant est l'équipe ayant la valeur totale la plus forte. Perdant met la plus forte carte dans la défausse	3	7			
Rituel unique	Sacrifier 1 rejeton , la jauge de colère est réduit de sa valeur	2	8			
Réveiller un ancien	Réveille un ancien de la Horde, il sera actif au prochain tour pour l'équipe opposée.	3	8			