PLAYBOOK STRATÉGIQUE

LE VERROU NOCTURNE

MONO TÉNÈBRES · contrôle par épuisement

Épuiser les cinq adversaires d'un coup, puis frapper le Maître Invocateur pendant deux tours.

1 Foukoo ouvre



Son Cri Effrayant épuise un Boopet de base adverse chaque tour, contre une Aura Divine.

2 Babouk verrouille



La Base empêche les cibles épuisées de se redresser. Éveille-la au tour 3 pour 3 Auras.

3 Toile Maudite



3 Auras : les cinq adversaires épuisés, passifs coupés. La ligne de défense disparaît.

4 Frappe libre



Plus aucun Boopet en position initiale : tes attaques visent les 10 Points d'Endurance.

5 Anpoo recycle



Chaque K.O. te donne une pioche ou le redressement d'un allié Ténèbres.

POINTS FORTS

Deux tours de frappe libre. Chaque Boopet abattu coûte en plus son Lien.

À SURVEILLER

Lent à installer. Babouk Éveil vaut 3 PE s'il tombe : protège-le.

LA CONTRE-MESURE

Un Gardien frais bloque sans limite. Prévois une Percée.





PLAYBOOK STRATÉGIQUE

LA FOURNAISE

MONO FEU · brûlure en chaîne

Brûler toutes les cibles, puis convertir chaque mort sous Brûlure en dégâts directs.

1 Lupoo ouvre



Une Aura, deux dégâts sur un Terre. Le meilleur ouvreur Feu.

2 Deux Kolagama Base



L'Éveil masque le talent de la Base : garde un second exemplaire en jeu pour conserver la conversion en PE.

3 Kolagama Éveil



4 Auras. Tous tes autres Feu brûlent leur cible et gagnent +1 dégât.

4 Souffle Incandescent



3 Auras, les cinq adversaires touchés, +1 sur les cibles déjà brûlées.

5 Combustion instantanée



2 Auras : toute la Brûlure restante d'une cible lui est infligée d'un coup.

POINTS FORTS

Chaque mort sous Brûlure coûte 1 PE de plus.
Lupoo Éveil frappe encore en mourant.

À SURVEILLER

Kolagama Éveil vaut 5 PE avec sa Base :
c'est la moitié de ta réserve d'Endurance.

LA CONTRE-MESURE

Jamais de Ratpagos dans ce deck : son Contagieux bloque tes propres Brûlures.





PLAYBOOK STRATÉGIQUE

LA NUÉE

MONO TERRE · course aux Points d'Endurance

Ignorer le combat au centre et frapper directement les 10 Points d'Endurance.

1 Trois Bee



La limite de 3 exemplaires est ta ressource : chaque Bee renforce l'attaque de l'Éveil.

2 Bourbillon cherche



Mue-Rapide va chercher l'Éveil dans le deck — indispensable avec une seule pioche par tour.

3 Bee Éveil



4 Auras. Diversion l'autorise à viser les PE tant qu'un Bee Base est en jeu.

4 Nuée corrosif



3 Auras : 2 dégâts, +1 par autre Bee. Soit 4 dégâts directs par tour.

5 Tandrak en renfort





Sa Percée ignore ligne de défense ET Gardiens. Son Éveil donne +1 à tous tes Terre.

POINTS FORTS

Les 10 PE tombent en trois tours d'attaque, sans jamais gagner le combat.

À SURVEILLER

Aucune défense. Si l'adversaire te devance, rien ne le ralentit.

LA CONTRE-MESURE

Terre est le seul élément battu par deux autres : Feu et Air lui infligent +1.





PLAYBOOK STRATÉGIQUE

L'OMBRE ET LE VENT

MÉTISSÉ · Ténèbres + Air

Les Ténèbres épuisent, l'Air punit pour moitié prix. Deux éléments, un seul plan.

1 Boopangue



Une seule Aura, et +1 dégât si la cible est déjà épuisée, puis Paralysie sur pile ou face.

2 Foukoo prépare



Il fournit la cible épuisée dont Boopangue a besoin, tour après tour.

3 Babouk Éveil



Toile Maudite épuise les cinq adversaires : Boopangue frappe alors n'importe qui pour 1 Aura.

4 Martipik Éveil



Contrecoup riposte à chaque allié blessé. Son attaque vide la main adverse.

5 Deux attaques par tour



À réserve égale, l'Air permet deux attaques là où les Ténèbres n'en offrent qu'une.

POINTS FORTS

Boopangue punit pour 1 Aura là où Rouss'obscur en coûte 2, et ajoute Paralysie.

À SURVEILLER

Peu de Points de Vie : ce deck ne tient pas un échange frontal.

LA CONTRE-MESURE

L'Air couvre la faiblesse des Ténèbres à la Lumière : c'est une assurance.





PLAYBOOK STRATÉGIQUE

LA MARÉE ARDENTE

MÉTISSÉ · Feu + Aqua

Le Feu fournit le moteur, l'Aqua le maintient en vie. Un Lien IV ne doit pas tomber.

1 Kolagama Base



Son talent convertira chaque K.O. sous Brûlure en dégât direct aux PE.

2 Khéloo Base



Un Aqua dans un deck Feu : il pioche à l'invocation.

3 Khéloo Éveil



Gardien : il bloque AUTANT D'ATTAQUES que l'adversaire en lance, tant qu'il est frais.

4 Felibulle soigne



Guérisseur gratuit, et sa zone inflige +1 aux Boopets Feu adverses.

5 Kolagama Éveil protégé



Derrière un mur et un soigneur, le moteur Feu survit trois à quatre tours de plus.

POINTS FORTS

Un mono-Feu perd son moteur en deux tours. Ici, il tient toute la partie.

À SURVEILLER

La Percée passe les Gardiens : Cardeos ou Tandrak brisent ce plan.

LA CONTRE-MESURE

L'Aqua bat le Feu — c'est aussi ton pire appariement en face.





PLAYBOOK STRATÉGIQUE

LA PERCÉE UNIVERSELLE

MÉTISSÉ · Terre + Feu + Aqua

Cinq façons de frapper les Points d'Endurance. Aucune n'est liée à un élément.

1 Tandrak



Sa Percée ignore la ligne de défense ET les Gardiens.

2 Cardeos



Sa carte précise noir sur blanc qu'il ignore la capacité Gardien.

3 Bee Éveil



Diversion : il frappe les PE tant qu'un Bee Base est en jeu.

4 Bourbonfeu Éveil



Convertit 2 Auras dormantes en 1 dégât direct, chaque tour.

5 Tikrab Éveil



1 dégât au Maître à chaque K.O., et il fait défausser le deck adverse.

POINTS FORTS

L'Aura étant incolore, ce deck tricolore ne paie AUCUN surcoût.

À SURVEILLER

Aucune carte ne défend. C'est une course, pas un combat.

LA CONTRE-MESURE

Un Gardien frais arrête tout sauf la Percée : garde toujours Cardeos en main.



