

Exemples de carte « variation » avec leur points d'impact.

Impact de 1 :

- « **Ajustement** » : Déplacez un marqueur de dégâts vers une autre de vos résistances.
- « **Impatience** » : Posez une carte *Caractère* de plus dans votre tour (n'autorise pas à déplacer le maximum de cartes à poser sur la table).
- « **Mixité** »: Faites votre attaque sans tenir compte du type de puissance. Attention, ceci ne permet pas de faire une attaque supplémentaire, mais modifie l'attaque de votre tour.
- « **Rallonge** » : Chaque adversaire pose un Mok supplémentaire.

Impact de 2 :

- « **Acharnement** » : Attaquez encore une fois.
- « **Esprit d'équipe** » : Réorganisez librement vos marqueurs de dégâts entre vos Moks non K.O.
- « **Soin** » : Retirez un marqueur de dégâts de l'une de vos cartes.

Impact de 3 :

- « **Bouclier** » : Bloque une attaque normale de votre adversaire. Doit être placée à l'avance sous une carte *caractère* Cette carte est défaussée après avoir bloqué une attaque.
- « **Épargne** » : Utilisez deux cartes *Variations* lors de votre prochain tour.
- « **Immunité** »: Faites une attaque combinée sans en payer le coût.
- « **Incruste** » : Posée sur le terrain de l'adversaire, cette carte augmente son équipe (compte comme un Mok K.O. et s'ajoute au maximum de cartes autorisé).
- « **Poison** » : Ajoutez un marqueur de dégâts sur un Mok adverse.
- « **Relais** » : Remplacez un Mok en jeu par un nouveau (en conservant les marqueurs). Peut être appliqué à un Mok K.O. mais le remplaçant sera K.O. également.

Impact de 4 :

- « **Tornade** » : déplacez librement les marqueurs de dégât entre les cartes adverses.
- « **Exorciste** » : Renvoie une carte *Variation* "zombie" adverse en jeu dans la pile de défausse.

Impact de 5 :

- « **Coup de vent** » : Déplacez un de vos marqueurs de dégâts vers une résistance de votre adversaire.
- « **Double soin** » : Retirez deux marqueurs de dégâts sur UNE de vos cartes.
- « **Zombie** » : Un Mok K.O. associé à cette carte peut de nouveau attaquer mais reste K.O. La carte est face cachée lors du tour de l'adversaire.

Impact de 6 :

- « **Congélation** »: Votre adversaire passe son tour.

Impact de 7:

- « **Double poison** » : Placez deux marqueurs de dégât sur UNE carte adverse.