

3

MORPH VANITEUX

1

5



EMPALEMENT

Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature juste derrière, sur la même ligne.

Son regard juge. Son port impose. Il ne discute pas, il affirme. À ses yeux, les autres ne sont que fragments imparfaits. Il combat avec style, et triomphe avec mépris. On le hait pour son arrogance, mais on se tait devant ses victoires. Car il ne se contente pas d'être sûr de lui : il a souvent raison.

CREATURE



XXX/180

20

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

2

MORPH SPECTRAL

3

1



INALTÉRABLE

Quand cette carte est détruite, placez-la en dessous de votre Deck au lieu de la mettre dans votre Défausse.

Il traverse le champ de bataille comme une brume froide. On tente de l'atteindre, mais il n'est déjà plus là. Il revient pourtant, toujours, par l'arrière ou le souvenir. Ce n'est pas une présence : c'est un écho. Il n'a pas besoin de s'imposer pour exister. Il suffit qu'on ait peur qu'il revienne.

CREATURE



XXX/180

10

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

4

MORPH SINGULIER

2

6



FULGURANCE

Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

Il ne ressemble à personne. Il ne suit ni rythme ni règle. Il trace sa propre voie, même seul. Il n'est pas marginal : il est unique. Impossible à anticiper, incapable d'imiter. Sa simple existence est une rupture avec le monde. Et ceux qui le croisent s'en souviennent longtemps.

CREATURE



XXX/180

30

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

4

MORPH SILENCIEUX

2

6



TÉNACITÉ

Quand cette carte attaque le Deck adverse, elle ne quitte pas votre Zone d'Invocation.

Il ne dit rien. Et c'est peut-être ce silence qui dérange le plus. Il agit sans alarme, progresse sans bruit, s'impose sans bruit. Quand on se rend compte qu'il est là, c'est qu'il est déjà trop tard. Il ne se montre pas : il apparaît. Et il ne repart jamais sans avoir laissé une empreinte.

CREATURE



XXX/180

30

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

2

MORPH RAVIVÉ

3

1



FULGURANCE

Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.



ÉCHO

À chaque fois que cette carte inflige des dégâts à une créature ou au Deck adverse, placez la carte du dessus de votre Défausse sur votre Deck.

Il renaît sans cesse de ses cendres, porteur de fragments d'âmes oubliées qu'il transforme en forces neuves.

CREATURE



XXX/180

50

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

4

MORPH MYSTIQUE

3

5



FULGURANCE

Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

Il murmure plus qu'il ne parle, suggère plus qu'il n'impose. Il agit comme un rite, frappe comme une prophétie. Ses gestes ont un sens caché, une portée oubliée. On sent qu'il répond à des forces plus grandes que lui... ou peut-être que c'est lui qui les guide, sans jamais en dire un mot.

CREATURE



XXX/180

30

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

6

MORPH INSIDIEUX

6

6



TÉNACITÉ

Quand cette carte attaque le Deck adverse, elle ne quitte pas votre Zone d'Invocation.



ÉCHO

À chaque fois que cette carte inflige des dégâts à une créature ou au Deck adverse, placez la carte du dessus de votre Défausse sur votre Deck.

Il refuse la fin, rejette l'effacement. Chaque recul n'est qu'un détour vers une forme plus subtile de retour.

CREATURE



XXX/180

50

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

3

MORPH INEXORABLE

4

2



FULGURANCE

Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.



INALTÉRABLE

Quand cette carte est détruite, placez-la en dessous de votre Deck au lieu de la mettre dans votre Défausse.

Il ne presse pas le pas. Il avance. Toujours. Et tout ce qui se dresse finit par céder devant son calme obstiné.

CREATURE



XXX/180

40

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

4

MORPH FIGÉ

4

4



TÉNACITÉ

Quand cette carte attaque le Deck adverse, elle ne quitte pas votre Zone d'Invocation.



INALTÉRABLE

Quand cette carte est détruite, placez-la en dessous de votre Deck au lieu de la mettre dans votre Défausse.

On croit qu'il dort, qu'il hésite, qu'il doute. Mais il attend simplement que le monde se remette à son rythme.

CREATURE



XXX/180

40

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

5 MORPH FATAL

4
6

ÉCHO
À chaque fois que cette carte inflige des dégâts à une créature ou au Deck adverse, placez la carte du dessus de votre Défausse sur votre Deck.

Il ne poursuit personne. Il attend, patiemment, que tout converge vers lui. Sa présence seule altère le cours des choses. Ce n'est pas un tueur : c'est une fin annoncée. On peut l'éviter, le retarder, mais jamais l'empêcher. Il revient toujours. Il regarde tomber le monde sans sourciller, car il sait que tout finit toujours... par tomber.

CREATURE
XXX/180 **20** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

2 MORPH ÉCLAIRÉ

2
2

ÉCHO
À chaque fois que cette carte inflige des dégâts à une créature ou au Deck adverse, placez la carte du dessus de votre Défausse sur votre Deck.

INALTÉRABLE
Quand cette carte est détruite, placez-la en dessous de votre Deck au lieu de la mettre dans votre Défausse.

Il a vu au-delà du visible. Il n'agit pas par force, mais par certitude. Ce qu'il fait, il l'a déjà vu en rêve.

CREATURE
XXX/180 **30** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3 MORPH DÉCONCERTANT

5
1

TOURBILLON
Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature dans la même colonne que sa cible.

Il agit à contretemps, pense à l'envers, répond sans être interrogé. On hésite : est-ce du génie ou du vertige ?

CREATURE
XXX/180 **10** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

2 MORPH SPONTANÉ

3
1

FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

ADRÉNALINE
Quand cette carte attaque, si elle est au plus proche du Front, sa valeur d'attaque est doublée.

Il agit avant même de penser. Chaque battement de cœur est une impulsion vers l'attaque immédiate.

CREATURE
XXX/180 **40** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3 MORPH SISMIQUE

4
2

EMPALEMENT
Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature juste derrière, sur la même ligne.

Quand il marche, le sol gémit. Quand il frappe, la terre se fend. Il est la colère géologique, une force ancienne réveillée pour tout brayer. Sa violence est sourde, inexorable, titanique. Ce n'est pas un combattant, c'est une faille qui se déplace.

CREATURE
XXX/180 **20** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3 MORPH MAGMATIQUE

2
4

CHOC
Quand vous invoquez cette carte, elle inflige immédiatement 1 dégât au Deck adverse.

Sa chair n'est qu'une coulée de lave vivante. Il avance lentement, inarrêtable, incinérant tout sur son passage. Rien ne repousse sa chaleur, ni mur ni sort. Ceux qui l'approchent voient leur volonté se liquéfier avant leur corps. Il est le feu lent, irrémédiable.

CREATURE
XXX/180 **20** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3 MORPH FURIBOND

3
3

CHOC
Quand vous invoquez cette carte, elle inflige immédiatement 1 dégât au Deck adverse.

DÉCHIRURE
Quand cette carte inflige des dégâts excédentaires à une créature, le joueur adverse défausse 1 carte au hasard de sa Main.

Il ne court pas, il fonce. Chaque pas est une menace, chaque cri un avertissement trop tardif.

CREATURE
XXX/180 **50** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

4 MORPH FRACASSANT

5
3

DÉCHIRURE
Quand cette carte inflige des dégâts excédentaires à une créature, le joueur adverse défausse 1 carte au hasard de sa Main.

Sa force brute n'a pas d'égal. Il fend les armures, brise les os, pulvérise les lignes. Son arrivée est une clameur suivie d'un fracas sourd, comme un marteau géant s'abattant sur le monde. Il ne cherche pas la victoire, seulement le bruit de la destruction.

CREATURE
XXX/180 **30** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3 MORPH FULMINANT

5
1

FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

EMPALEMENT
Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature juste derrière, sur la même ligne.

Une étincelle, un éclair, puis la violence. Il traverse le champ de bataille comme une onde de choc.

CREATURE
XXX/180 **50** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3

MORPH EXPANSIF

4

2



CHOC
Quand vous invoquez cette carte, elle inflige immédiatement 1 dégât au Deck adverse.

ADRÉNALINE
Quand cette carte attaque, si elle est au plus proche du Front, sa valeur d'attaque est doublée.

Sa colère déborde sur tout ce qui l'entoure. Même ses alliés brûlent s'ils s'approchent trop près.

CREATURE

XXX/180 **30** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

3

MORPH ÉCLATANT

5

1



FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

Il traverse le champ de bataille comme une comète rouge. Ses frappes sont fulgurantes, brûlantes, impossibles à suivre. On ne le voit qu'au dernier moment, dans un éclair aveuglant. Puis, il ne reste que des braises là où se tenait autrefois un soldat.

CREATURE

XXX/180 **30** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

2

MORPH CRAMOISI

3

1



TOURBILLON
Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature dans la même colonne que sa cible.

Trempé dans un bain de feu et de sang, il bondit dans la mêlée avec une intensité féroce. Sa peau semble s'embraser à chaque impact, ses griffes tracent des sillons brûlants. On croit pouvoir l'arrêter... jusqu'à ce qu'il se relève, rouge et plus furieux encore.

CREATURE

XXX/180 **10** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

4

MORPH BRÛLANT

3

5



ADRÉNALINE
Quand cette carte attaque, si elle est au plus proche du Front, sa valeur d'attaque est doublée.

Il n'est que feu et mouvement. Il surgit dans un souffle incandescent, consume l'air, brûle les chairs, et avance sans jamais ralentir. Les plus vaillants reculent à son approche, car même les cris d'agonie fondent dans sa chaleur. Sa rage ne connaît pas de fin.

CREATURE

XXX/180 **10** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

4

MORPH ARDENT

6

2



FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

Il combat comme s'il allait mourir à chaque instant, consommant sa propre énergie pour alimenter une rage sans limite. Son corps dégage une chaleur suffocante, sa volonté est incandescente. Il n'a pas de retenue, pas de frein, pas de répit. Juste la flamme.

CREATURE

XXX/180 **30** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

5

MORPH BESTIAL

5

5



FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

DÉCHIRURE
Quand cette carte inflige des dégâts excédentaires à une créature, le joueur adverse défait 1 carte au hasard de sa Main.

Il grogne, frappe, mord. Rien d'humain ne l'habite, seulement une volonté brute de tout détruire.

CREATURE

XXX/180 **60** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

2

MORPH VIF

3

1



FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

Toujours le premier à surgir du champ de mana, le Morph Vif ne laisse jamais à l'adversaire le temps de comprendre ce qui l'a frappé. Il surgit, frappe, recule, puis recommence, aussi rapide qu'imprévisible.

CREATURE

XXX/180 **30** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

2

MORPH VIBRANT

3

1



ASSIMILATION
Quand cette carte doit être détruite, mettez-la dans votre Zone de Mana au lieu de votre Défausse.

On sent sa présence avant même de le voir. Il vibre au rythme du combat, réagit à chaque cri, chaque choc, chaque souffle. Il est l'écho vivant du tumulte, amplifié jusqu'à la frénésie.

CREATURE

XXX/180 **20** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

3

MORPH SCINTILLANT

4

2



CARNAGE
Quand cette carte détruit une créature lors de sa première attaque, elle doit attaquer une seconde fois.

Chaque facette de son corps reflète la lumière du champ de bataille en un kaléidoscope hypnotique. Le Morph Scintillant perturbe les sens, aveugle ses ennemis, puis frappe là où ils s'y attendent le moins.

CREATURE

XXX/180 **30** Morph TCG - Prototypé © 2026 Grammes Édition

3

MORPH VÉLOCE

4

2



FULGURANCE
 Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

Il passe entre les lignes avant qu'on puisse lever la lame. Le Morph Véloce est une flèche vivante, insaisissable, qui trouve les failles, frappe vite, frappe juste, puis disparaît dans le tumulte comme un mirage.

CREATURE

XXX/180 **30** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

1

MORPH PROPAGATEUR

1

1



FULGURANCE
 Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

ENJAMBÉE
 Quand cette carte attaque, avancez-la sur sa ligne jusqu'au Front. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +1 ATQ pour chaque créature qu'elle dépasse.

Chaque victoire en appelle une autre. Chaque cri de guerre fait naître un nouvel assaut.

CREATURE

XXX/180 **40** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

4

MORPH INFATIGABLE

6

2



TOURBILLON
 Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature dans la même colonne que sa cible.

On croit l'avoir vaincu, mais il se relève. Encore. Et encore. Le Morph Infatigable n'accepte pas la défaite, pas même la pause. Il use ses ennemis à force de retours incessants jusqu'à les briser par pure persistance.

CREATURE

XXX/180 **10** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

4

MORPH INFÂME

3

5



FULGURANCE
 Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

TOURBILLON
 Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature dans la même colonne que sa cible.

Rapide, cruel, incontrôlable. Même ses alliés évitent de le croiser trop longtemps.

CREATURE

XXX/180 **40** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3

MORPH INCISIF

2

4



CARNAGE
 Quand cette carte détruit une créature lors de sa première attaque, elle doit attaquer une seconde fois.

ENJAMBÉE
 Quand cette carte attaque, avancez-la sur sa ligne jusqu'au Front. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +1 ATQ pour chaque créature qu'elle dépasse.

Frappe nette, rapide, précise. Pas le temps de souffrir, ni même de comprendre ce qui s'est passé.

CREATURE

XXX/180 **40** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

2

MORPH DÉTALANT

2

2



ASSIMILATION
 Quand cette carte doit être détruite, mettez-la dans votre Zone de Mana au lieu de votre Défausse.

ENJAMBÉE
 Quand cette carte attaque, avancez-la sur sa ligne jusqu'au Front. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +1 ATQ pour chaque créature qu'elle dépasse.

On le croit en fuite... avant qu'il ne revienne par-derrière, plus rapide et plus vicieux encore.

CREATURE

XXX/180 **30** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3

MORPH FOUGUEUX

5

1



EMPALEMENT
 Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature juste derrière, sur la même ligne.

Il n'obéit à rien, si ce n'est à l'instinct. Il frappe sans prévenir, court partout, mord, tape, saute. Le Morph Fougueux est un chaos ambulant, incontrôlable, mais incroyablement efficace lorsqu'il est lancé dans la mêlée.

CREATURE

XXX/180 **20** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3

MORPH BELLIGÉRANT

5

1



FULGURANCE
 Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

CARNAGE
 Quand cette carte détruit une créature lors de sa première attaque, elle doit attaquer une seconde fois.

Il attaque sans raison, sans retenue, sans stratégie. Mais toujours au bon endroit, au bon moment.

CREATURE

XXX/180 **60** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

3

MORPH AGGRIPANT

1

5



ASSIMILATION
 Quand cette carte doit être détruite, mettez-la dans votre Zone de Mana au lieu de votre Défausse.

Ce Morph ne se contente pas d'approcher : il se jette sur sa proie, s'agrippe à elle de toutes ses griffes, et ne relâche son étreinte que lorsque l'ennemi ne bouge plus. Sa ténacité fait trembler même les plus robustes.

CREATURE

XXX/180 **20** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

6 **MORPH VORACE**



6
6

FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

EMPALEMENT
Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature juste derrière, sur la même ligne.

Il ne se bat pas pour survivre, mais pour combler un vide qui ne cesse de grandir. Rien ne le rassasie.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

5 **MORPH VACILLANT**



5
5

PACTE
Quand vous invoquez cette carte, placez 2 cartes du dessus de votre Défausse en dessous de votre Deck. Défaussez 1 carte de votre Main.

HÉRITAGE
Quand cette carte est dans votre Zone d'invocation, elle possède toutes les capacités de la carte du dessus de votre Défausse.

Il chancelle, tremble, hésite... mais ne tombe jamais. Sa faiblesse est une feinte que beaucoup paient cher.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

4 **MORPH MAUDIT**



5
3

FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

Il a été banni, brisé, oublié. Et pourtant il est encore là, porteur de chaînes invisibles et de serments non tenus. Sa simple existence dérange, comme une anomalie dans l'ordre des choses. Mais il s'en moque : il n'a plus rien à perdre. Il marche dans l'ombre d'un pacte maudit, et chaque pas le rapproche d'un retour que personne ne souhaite.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

2 **MORPH SOURNOIS**



1
3

FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

Il ne cherche pas la force, seulement l'angle mort. Il ne se dresse pas, il glisse. Il attend, analyse, attend encore, puis frappe là où personne ne regardait. Il ne veut pas la gloire, juste la victoire. Et quand elle est acquise, il disparaît, laissant derrière lui un doute qui grignote lentement les survivants.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

5 **MORPH LUGUBRE**



6
4

TOURBILLON
Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature dans la même colonne que sa cible.

Il avance comme une rumeur, se déploie comme une brume lourde. Tout autour de lui semble plus froid, plus lent, plus désespéré. Il ne dit rien, mais sa seule présence déteint sur le moral. Il n'est pas triste : il est la matérialisation du renoncement. Là où il passe, les espoirs se taisent, et les volontés s'éffritent.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

3 **MORPH LAPIDAIRE**



2
4

FULGURANCE
Quand vous invoquez cette carte, elle arrive en jeu redressée. Lorsqu'elle attaque le Deck adverse, ses dégâts sont toujours limités à 1.

TOURBILLON
Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature dans la même colonne que sa cible.

Chaque mot qu'il prononce sonne comme un arrêt de mort. Il n'explique rien, il tranche net, sans détour.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

2 **MORPH INSTABLE**



2
2

PACTE
Quand vous invoquez cette carte, placez 2 cartes du dessus de votre Défausse en dessous de votre Deck. Défaussez 1 carte de votre Main.

RÉANIMATION
Quand vous invoquez cette carte, vous pouvez invoquer la créature du dessus de votre Défausse sur la même ligne. Votre Deck subit autant de dégâts que son coût.

Il ne sait pas s'il veut fuir, frapper ou pleurer. Chaque tour est une crise. Chaque attaque, une pulsion.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

3 **MORPH FLÉTRI**



1
5

RÉANIMATION
Quand vous invoquez cette carte, vous pouvez invoquer la créature du dessus de votre Défausse sur la même ligne. Votre Deck subit autant de dégâts que son coût.

Il fut éclatant, autrefois. Mais quelque chose s'est fané en lui. Aujourd'hui, il n'est plus qu'une version creuse de ce qu'il aurait pu être. Et dans cette absence, il a trouvé une forme de pouvoir. Car le manque, la perte, la honte... tout cela fait de lui un être que rien ne touche. Il n'a plus rien à défendre. C'est ce qui le rend dangereux.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

4 **MORPH ÉCORCHÉ**



3
5

EMPALEMENT
Quand cette carte attaque une créature, elle inflige aussi ses dégâts à la créature juste derrière, sur la même ligne.

Sa chair n'est plus qu'un souvenir, ses nerfs vibrent d'une douleur si ancienne qu'elle en est devenue froide. Il ne ressent rien, mais se souvient de tout. Chaque coup qu'il donne réveille ses propres blessures, et il semble s'en nourrir. On ne le bat pas : on le rejoint. Un jour, vous comprendrez. Et vous aussi, vous sourirez en saignant.

CREATURE
Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Edition

3

5

1

MORPH FIELLEUX



HÉRITAGE
 Quand cette carte est dans votre Zone d'Invocation, elle possède toutes les capacités de la carte du dessus de votre Défausse.

Rien en lui n'est apaisé. Chaque regard qu'il porte sur le monde distille rancune, jalousie, ressentiment. Il n'envie pas ce qu'il n'a pas : il veut qu'on le perde. Il ne détruit pas par besoin, mais par principe. Sa présence est un poison lent, et son sourire, une grimace gravée dans l'acide.

CREATURE

XXX/180 **30** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

4

4

4

MORPH AGITÉ



HÉRITAGE
 Quand cette carte est dans votre Zone d'Invocation, elle possède toutes les capacités de la carte du dessus de votre Défausse.

RÉANIMATION
 Quand vous invoquez cette carte, vous pouvez invoquer la créature du dessus de votre Défausse sur la même ligne. Votre Deck subit autant de dégâts que son coût.

Son souffle est court, ses gestes brusques. Il vit dans un état de tension permanent, au bord de l'éclat.

CREATURE

XXX/180 **40** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

2

3

1

MORPH CRUEL



PACTE
 Quand vous invoquez cette carte, placez 2 cartes du dessus de votre Défausse en dessous de votre Deck. Défaussez 1 carte de votre Main.

Il n'a pas de plaisir, ni de colère, ni même de haine. Il fait le mal parce qu'il le peut. Parce qu'il a vu que le monde pardonne parfois ce qu'il ne comprend pas. Il teste les limites, pousse les autres à l'extrême juste pour voir. Et quand tout s'effondre, il observe calmement, comme un enfant curieux devant une fourmière qu'il vient d'écraser.

CREATURE

XXX/180 **20** Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

TEYRA



ORCHESTRATION GUERRIÈRE
 Annoncez une valeur, puis révélez la carte du dessus de votre Deck. Si la valeur annoncée correspond exactement à son coût en Mana, invoquez-la sans le payer. Sinon, replacez-la au-dessus de votre Deck.



PRODIGE

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

NALYRA



RITE DES MASQUES
 Inclinez une créature redressée de votre Zone d'Invocation. La prochaine créature que vous invoquez ce tour-ci arrive en jeu redressée.



PRODIGE

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

MALZOR



SURCHARGE ÉNERGÉTIQUE
 Infligez 1 dégât au Deck adverse. Redressez ce prodige à chaque fois que vous invoquez une créature dont le coût de Mana est égal ou supérieur à 3.



PRODIGE

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

ELION



SOUVENIRS CONSUMÉS
 Infligez 1 dégât à une créature. Pendant votre tour, vous pouvez bannir la carte du dessus de votre Défausse pour redresser ce prodige.



PRODIGE

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

ULMAR



SIPHON D'ÂMES
 Détruisez n'importe quelle créature de votre Zone d'Invocation pour détruire la créature adverse la plus proche du Front sur la même ligne. Puis, placez les deux cartes du dessus de votre Défausse sur votre Deck.



PRODIGE

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition

MYRR



RETOUR DE LA FOSSE
 Invoquez la créature du dessus de n'importe quelle Défausse dans votre Zone d'Invocation, comme si elle venait de votre Main. Elle coûte jusqu'à 1 mana de moins.



PRODIGE

Morph TCG - Prototype © 2026 Grammes Édition