Mét	téorite	Ve	rglas	Insp	iration
Attaque	(Magie, Chaud)	Passif	(Magie, Froid)	Passif	(Lambda)
condition Distance ≥ 3 .					
Ignorant froid		condition Ignorant chau	d.		
Blesser 6.		S'éloigner 1.		condition Distance.	
Défausser 1.		EFFET	: <u>S'éloigner</u> 1.	Piocher 2.	
Insp	oiration	Insp	iration	(Insp	iration
Passif	(Lambda)	Passif	(Lambda)	Passif	(Lambda)
CONDITION Distance. EFFET Piocher 2.		CONDITION Distance. EFFET Piocher 2.		condition <u>Distance</u> . EFFET <u>Piocher</u> 2.	
	Choc		Choc		Choc
Attaque	(Lambda)	Attaque	(Lambda)	Attaque	(Lambda)
CONDITION		CONDITION		CONDITION	
Corps à corps		Corps à corps		Corps à corps	
Blesser 2.		Blesser 2.		Blesser 2.	
Pousser 1.		Pousser 1.		Pousser 1.	

Corps & corps. Blesser 2. Blesser 3. Pousser 1. Esquive Esquive Defense (Lambda) Compines Lignorant madic. Presumant L'adversaire ne peut jouer que des techniques de défense. Poffeusser 2. Brat Esquiver. Télétransportation Déplacement (Mental) Télétransportation Frappe Attaque (Lambda) Attaque (Lambda) Attaque (Lambda) Télétransportation Attaque (Lambda) Télétransportation Déplacement (Mental) Télétransportation Déplacement (Mental) Télétransportation Frappe Attaque (Lambda)	Choc	Esquive	Esquive
CONDITION Défausser 1. Esquive Esquive Défausser 2. EFFET Défausser 3. Esquiver. Esquive Défausser 4. Esquiver. Esquiver. Esquiver. Esquiver. Esquiver. Faire Croire Qu'On Est Un Grand Magicien Rhétorique CONDITION Distance. EFFET L'adversaire ne peut jouer que des techniques de défense. Blesser 5. EFFET Défausser 3. Défausser 3. Frappe Attaque Attaque CONDITION Défausser 1. EFFET EQUIVOR Attaque CONDITION Défausser 1. EFFET ESQUIVER: ESQUIVER: ESQUIVER: ESQUIVER: ESQUIVER: ESQUIVER: ESQUIVER: ENTER ENTE	Attaque (Lambda)	Défense (Lambda)	Défense (Lambda)
Défausser 2. DETET POUSSER 1. Esquive Défausser 2. ETET Esquiver. Faire Croire Qu'On Est Un Grand Magicien Rhétorique CONDITION Informat magie. Information Informa	CONDITION		
Défausser 2. Pousser 1. Esquive Défense (Lambda) Faire Croire Qu'On Est Un Grand Magicien Rhétorique Faire Croire Qu'On Est Un Grand Magicien Rhétorique CONDITION Défausser 2. PERMARENTE L'adversaire ne peut jouer que des techniques de défense. PETET Esquiver. Télétransportation Défausser 3. Frappe Attaque Attaque Attaque Attaque Attaque CONDITION CONDITION Défausser 1. Défausser 1. Défausser 1. Défausser 1. EITET Défausser 1. CONDITION Défausser 1. Défausser 1. EITET ESquiver. Défausser 1. EITET Défausser 2. PETET Esquiver. Onde De Choc Attaque (Mental) CONDITION Attaque (Mental) CONDITION Attaque (Lambda) CONDITION CONDITION Défausser 1. EITET ESTET FIETET CONDITION DÉFAUSSER 1. EITET ESQUIVER.			
Esquiver. Esquiver. Faire Croire Qu'On Est Un Grand Magicien Rhétorique CONDITION Ignorant magie. PERMARKETE L'adversaire ne peut jouer que des techniques de défense. Berset Esquiver. Télétransportation Défausser 3. Frappe Attaque Attaque CONDITION Défausser 1. CONDITION Défausser 1. Esquiver. Esquiver. Frappe Attaque CONDITION CONDITION Défausser 1. CONDITION CONDITION CONDITION CONDITION CONDITION CONDITION CONDITION Défausser 1. Esquiver. Esquiver. CONDITION Attaque CONDITION CONDITION Défausser 1. Esquiver. Esquiver. CONDITION Défausser 2. EFFET Blesser 5. EFFET Blesser 5. EFFET CONDITION Défausser 1. CONDITION Défausser 1. CONDITION Défausser 1. Esquiver.			
Esquive Défense (Lambda) Faire Croire Qu'On Est Un Grand Magicien Rhétorique CONDITION Rhétorique CONDITION Ignorant magie. PERMANARITE L'adversaire ne peut jouer que des techniques de défense. BITENVENTON DÉfausser 3. Frappe Attaque Attaque Frappe Attaque Attaque CONDITION Défausser 1. EFFET EFFET EFFET EFFET FEFET Onde De Choc Attaque (Mental) Attaque (Mental) Attaque CONDITION			
Défense (Lambda) Rhétorique CONDITION CONDITION Ignorant magie. PFERMANENTE Défausser 2. PFERMANENTE Défausser 2. PFERMANENTE Défausser 3. PFERMANENTE Défausser 5. PFERMANENTE Défausser 5. POUSSER 1. Télétransportation Frappe Frappe Attaque (Lambda) Attaque (Lambda) PROPERTIES POUSSER 1. POUSSER 1. POUSSER 1. POUSSER 1. POUSSER 1. PREFET POUSSER 1. POUSSER 1. POUSSER 1. PREFET POUSSER 1. POUSSER 1. PRÉFET POUSSE	Pousser 1.	<u>Esquiver</u> .	<u>Esquiver</u> .
Défense (Lambda) Rhétorique CONDITION CONDITION Ignorant magie. PFERMANENTE Défausser 2. PFERMANENTE Défausser 2. PFERMANENTE Défausser 3. PFERMANENTE Défausser 5. PFERMANENTE Défausser 5. POUSSER 1. Télétransportation Frappe Frappe Attaque (Lambda) Attaque (Lambda) PROPERTIES POUSSER 1. POUSSER 1. POUSSER 1. POUSSER 1. POUSSER 1. PREFET POUSSER 1. POUSSER 1. POUSSER 1. PREFET POUSSER 1. POUSSER 1. PRÉFET POUSSE	Fsquive	Faire Croire Ou'On Est	Onde De Choc
Rhétorique CONDITION Ignorant magie. Ignorant			
CONDITION Ignorant magie. PERMANENTE L'adversaire ne peut jouer que des techniques de défense. PETET Esquiver. Télétransportation Défausser 3. Frappe Attaque Attaque CONDITION Défausser 1. Frappe Attaque CONDITION CONDITION Défausser 1. EFFET Défausser 1. CONDITION Défausser 1. CONDITION Défausser 1. CONDITION DÉFAUSSER D	(Lambda)		Actaque
Déplacement (Mental) Attaque (Lambda) Attaque (Lambda) Condition Corps à corps. Corps à corps. Corps à corps. Corps à corps. Condition Défausser 1. EFFET Se déplacer sur n'importe EFFET	<u>Défausser</u> 2.	Ignorant magie. PERMANENTE L'adversaire ne peut jouer que des techniques de <u>défense</u> . INTERVENTION	Distance. EFFET Défausser 2. EFFET Blesser 5. EFFET
Déplacement (Mental) Attaque (Lambda) Attaque (Lambda) Condition Corps à corps. Corps à corps. Corps à corps. Corps à corps. Condition Corps à corps. Condition Défausser 1. EFFET Se déplacer sur n'importe EFFET	Télétransportation	Frappe	Frappe
Corps à corps. Défausser 1. Condition Défausser 1. Défausser 1. Défausser 1. Défausser 1. Défausser 1. Se déplacer sur n'importe EFFET Corps à corps. Condition Défausser 1. EFFET EFFET EFFET	Déplacement (Mental)		
Défausser 1. CONDITION CONDITION EFFET Défausser 1. Défausser 1. Se déplacer sur n'importe EFFET EFFET			
Défausser 1. Se déplacer sur n'importe Défausser 1. EFFET Défausser 1.	Défausser 1.	CONDITION	CONDITION
se depiacer sur n'importe effet quelle case inoccupée. Blesser 3. EFFET Blesser 3.	EFFET	<u>Défausser</u> 1.	<u>Défausser</u> 1.
	<u>Se depiacer</u> sur n'importe quelle case inoccupée.		Blesser 3.

Frappe	Frappe	Fourberie
Attaque (Lambda)	Attaque (Lambda)	Attaque (Lambda)
		CONDITION
CONDITION	CONDITION	Corps à corps.
Corps à corps.	Corps à corps.	CONDITION L'adversaire n'a aucune carte
<u>Défausser</u> 1.	<u>Défausser</u> 1.	en main.
Blesser 3.	Blesser 3.	Blesser 3.
<u>biessei</u> 3.	<u>biessei</u> 3.	blessel 3.
Fourberie	Fourberie	Fourberie
Attaque (Lambda)	Attaque (Lambda)	Attaque (Lambda)
Corps à corps.	condition <u>Corps à corps</u> .	Corps à corps.
CONDITION	CONDITION	CONDITION
L'adversaire n'a aucune carte en main.	L'adversaire n'a aucune carte en main.	L'adversaire n'a aucune carte en main.
EFFET	EFFET	EFFET
Blesser 3.	Blesser 3.	Blesser 3.
Frappe Prudente	Incendie	Absorption
Attaque, Défense	Attaque (Magie, Chaud)	Défense (Lambda)
Accorder, Bereitse	(Magic, chad)	(Eurised)
CONDITION		EFFET
Corps à corps.	CONDITION	Bloquer 2.
Bouclier 3.	Avoir joué une carte de type chaud au tour précédent.	Contre lambda.
EFFET	EFFET	EFFET
Blesser 1.	Blesser 3.	Bloquer 2.

Absorption		Absorption		Boule De Feu	
Défense	(Lambda)	Défense	(Lambda)	Attaque	(Magie, Chaud)
EFFET		EFFET		CONDITION Ignorant fro	id.
Bloquer 2.		Bloquer 2.		<u>Défausser</u> 2	
Contre lambda	<u>a</u> .	Contre lambda.		Blesser 6.	
Bloquer 2.		Bloquer 2.		Pousser 1.	
Complin	nenter La	Provoc	ration	Pro	vocation
Musc	ulature	Rhétorique	(Lambda)	Rhétorique	(Lambda)
PERMANENTE L'adversaire a PERMANENTE Charme 2. INTERVENTION Défausser 2.	: Force 1.	CONDITION Distance 2. EFFET L'adversaire a:	S'approcher 2.	CONDITION Distance 2. EFFET L'adversaire	a : <u>S'approcher</u> 2.
Provo Rhétorique	(Lambda)	Déplacement	(Lambda)	Déplacement	vancée (Lambda)
Distance 2.		Distance.		CONDITION Distance.	
EFFET	: <u>S'approcher</u> 2.	S'approcher 2.		S'approcher	2.
_ aaversane a	. <u>5 approcrict</u> 2.	<u>Japprocrier</u> 2.		3 approcher	- 1

Avancée	Esquive De Dernière	Défense De Marbre
Déplacement (Lambda)	Seconde	Défense
	Défense, Déplacement CONDITION N'avoir aucune carte en main.	
	Contre attaque.	
CONDITION Distance.	Esquiver.	Bloquer 2.
S'approcher 2.	Se déplacer 1.	Bouclier 3.
		222 51
Prison De Glace	Eveil	Regard En Passant
Attaque (Magie, Froid)	Passif (Mental)	Passif (Mental)
CONDITION Ignorant chaud. EFFET Blesser 4. EFFET À son tour, l'adversaire a : Bouclier 4. EFFET Immobiliser.	PERMANENTE Jouer une mental: Piocher 1. INTERVENTION Jouer une attaque.	Avoir joué une technique de déplacement au tour précédent. EFFET L'adversaire dévoile les cartes de sa main.
Arrêter Le Temps Passif (Mental) EFFET Défausser 2. EFFET Piocher 2.	Dégagement Déplacement (Lambda)	Dégagement Déplacement (Lambda)
Rejouer.	<u>S'éloigner</u> 2.	<u>S'éloigner</u> 2.

Dégagement		Complimenter La	Compliment	Compliment Sincère		
Déplacement	(Lambda)	Couleur Des Yeux	Rhétorique	(Séduction)		
		Rhétorique (Séductio	on)			
		EFFET L'adversaire a : <u>Piocher</u> 1.	PERMANENTE L'adversaire a : <u>Cl</u>	narme 1.		
		Charme 1.	Charme 1.			
S'éloigner 2.		Défausser 1.	INTERVENTION <u>Défausser</u> 2.			
Mot Doux		Attirance Irresistible	Impr	0		
L'Ore	eille	Passif (Séductio	on) Passif	(Lambda)		
condition Corps à corps. condition Défausser 1. PERMANENTE Charme 1. INTERVENTION Défausser 1.		CONDITION Avoir au moins 3 points de Charme. EFFET L'adversaire a : S'approcher 2 EFFET Immobiliser.	CONDITION Défausser 1. CONDITION Ne plus avoir de comain. EFFET Piocher 3.	artes en		
Foug		Bond	Assau			
PERMANENTE Force 1	(Lambda)	Déplacement (Lambd	condition Corps à corps.	(Lambda)		
Force 1.		<u>Défausser</u> 1.	Pousser 1.			
<u>Défausser</u> 1.		Se déplacer 3.	<u>S'approcher</u> 1.			

Devinette	Frime	Situel D'Allongement
Rhétorique (Lambda)	Rhétorique (Lambd	
PERMANENTE L'Advorraire ne peut pas ieuer		Passif (Magie, Situel) EFFET Marquer. INTERVENTION Passer 1 (Joueu·r·se uniquement). PERMANENTE PRAYER 1 Los conditions Corps.
L'adversaire ne peut pas jouer de carte.	PERMANENTE Charme 1.	Rayon 1 : Les conditions <u>Corps</u> à <u>corps</u> des <u>attaque</u> s sont ignorées.
Jouer une carte <u>rhétorique</u> ou <u>Défausser</u> 2.	INTERVENTION Défausser 1.	INTERVENTION Rayon 1: <u>Défausser</u> 1.
Situel Des Tempêtes De	Morsure	Griffe
Neige	Attaque (Bestia	al) Attaque (Bestial)
CONDITION Marquer. CONDITION Défausser 1. PERMANENTE Rayon 4: Jouer une technique de froid: Piocher 1 PERMANENTE Rayon 4: Au début de son tour: Se Blesser 1. INTERVENTION Rayon 1: Défausser 1.	CONDITION Corps à corps. EFFET Blesser 4. EFFET Défausser 1.	CONDITION Corps à corps. EFFET Blesser 3.
Perruque De Toute Beauté	Prendre Son Courage À Deux Mains	Pierre D'Affutage Passif
Passif (Séduction, Objet)	CONDITION arme Active.	CONDITION arme Active. PERMANENTE
<u>Charme</u> 2.	<u>Blesser</u> 2.	Jouer un <u>armement</u> : <u>Force</u> 2.
L'adversaire a : <u>S'approcher</u> 1.	Jouer un <u>armement</u> .	intervention <u>Défausser</u> 1.

Invincible		Épée Ven	ue Du Ciel	Nou	ıvelle Épée
Passif	(Mental)	Passif	(Objet, Arme)	Passif	(Séduction, Arme)
				Placer tout	es ses armes
					ns l'historique.
CONDITION Défausser 3.		Défausser 4.		Charme 1.	
CONDITION		CONDITION		PERMANENTE	
Points de vie ≤ 10. PERMANENTE		Charme 1.		armement	4.
Bouclier infini.		armement 5.		<u>Défausser</u>	2.
CONDITION Défausser 3.		Défausser 3.		Défausser	1.
Charge Héroïd	que	Drogue	e Douce	Sa	uvagerie
Attaque		Passif		Passif	(Bestial)
Distance 3.					
EFFET		EFFET		EFFET	
<u>S'approcher</u> 2.		Piocher 3.		Pousser 1.	
Blesser 4.		Force -1.		Force 2.	
Défausser 1		Défausser 1.		Défausser	1.
Cri Striden	t	Évapo	oration	Inst	inct Animal
Rhétorique	(Bestial)	Défense	(Magie, Chaud)	Passif	(Mental, Bestial)
EFFET					
Blesser 1.				PERMANENTE	arte <u>bestial</u> :
L'adversaire a : <u>Force</u>	-1.	Esquiver.		Blesser 2.	urte <u>bestiai</u> .
Défausser 2.		Défausser 2.		_{ЕГГЕТ} Défausser	2.

Miroir, Miroir		Pétrific	cation	Éclosion De Vérue	
Défense	(Magie)	Passif	(Magie)	Passif	(Magie
condition <u>Contre</u> <u>attaque</u> . EFFET Bloquer 2.		condition <u>Défausser</u> 1. PERMANENTE Immobiliser.		PERMANENTE L'adversaire a INTERVENTION Défausser 1.	: <u>Charme</u> -2.
EFFET Blesser 2.		INTERVENTION Défausser 2.		Blesser 1.	
Trahis Attaque	(Séduction)	Lame Taillé Gla Passif		Passif	En Granite (Arme
CONDITION Charme 4. CONDITION COURS à COURS.				Défausser 3. PERMANENTE Jouer une tech	nique de
EFFET Blesser 6. EFFET Placer ses cartes Actives dans l'his		armement 3 INTERVENTION Défausser 4 ou technique de ch	Jouer une naud	déplacement : PERMANENTE armement 7. INTERVENTION Défausser 4.	Defausser 1.
Coeur De	Pierre (Mental)	Rep	OOS (Mental)		nique De La Des Lacs
		condition Distance.		Passif	
condition Ignorant réthoriqu	ue	Passer 2 (Joueur uniquement).	r·se	Passer 2 (joued uniquement).	ır.se
PERMANENTE Bouclier 1.		PEFFET Piocher 5. PERMANENTE		Distance.	
Jouer ses cartes s compte des point de l'adversaire.		Bouclier 5. PERMANENTE Force 5.		<u>Défausser</u> 1. EFFET Blesser 7.	
INTERVENTION Défausser 4.		Jouer une techn et <u>Défausser</u> 1.	ique d' <u>attaque</u>	Reprendre cett main.	e carte dans sa