

Météorite

Attaque

(Chaud)

CONDITION

Distance 3.

Ignorant froid.

CONDITION

Défausser 1.

EFFET

Blesser 6.

Verglas

Déplacement

(Froid)

CONDITION

Ignorant chaud.

EFFET

Pousser 1.

EFFET

S'éloigner 1.

Inspiration

Passif

(Lambda)

CONDITION

Distance.

EFFET

Piocher 2.

Choc

Attaque

(Lambda)

CONDITION

Corps à corps.

EFFET

Blesser 2.

EFFET

Pousser 1.

Esquive

Défense

(Lambda)

CONDITION

Défausser 2.

EFFET

Esquiver.

Onde De Choc

Attaque

(Mental)

CONDITION

Distance.

Défausser 2.

EFFET

Blesser 5.

EFFET

Pousser 1.

Télétransportation

Déplacement

(Mental)

CONDITION

Distance.

Défausser 1.

EFFET

Se déplacer sur n'importe quelle case inoccupée.

Frappe

Attaque

(Lambda)

CONDITION

Corps à corps.

Défausser 1.

EFFET

Blesser 3.

Fourberie

Attaque

(Lambda)

CONDITION

Corps à corps.

L'adversaire n'a aucune carte en main.

EFFET

Blesser 3.

Incendie

Attaque

(Chaud)

EFFET

Blesser 1.

CONDITION

Visible chaud.

EFFET

Blesser 3.

Absorption

(Lambda)

Défense

EFFET

Bloquer 2.

CONDITION

Contre lambda.

EFFET

Bloquer 2.

Boule De Feu

(Chaud)

Attaque

CONDITION

Ignorant froid.

EFFET

Défausser 2.

EFFET

Blesser 6.

CONDITION

Visible chaud.

EFFET

Blesser 2.

Complimenter La Musculature

(Sédution)

Rhétorique

PERMANENTE

L'adversaire a : Force 1.

INTERVENTION

Charme 2.

INTERVENTION

Défausser 2.

Provocation

(Lambda)

Rhétorique

CONDITION

Distance 3.

EFFET

L'adversaire a : S'approcher 2.

Avancée

(Lambda)

Déplacement

CONDITION

Distance 3.

EFFET

S'approcher 2.

Prendre Peur

(Bestial)

Défense, Déplacement

CONDITION

N'avoir aucune carte en main.

EFFET

Contre attaque.

EFFET

Esquiver.

EFFET

Se déplacer 2.

Défense De Marbre

(Froid)

Défense

EFFET

Bloquer 5.

EFFET

Bouclier 5.

Prison De Glace

(Froid)

Attaque

CONDITION

Ignorant chaud.

EFFET

Blesser 4.

PERMANENTE

L'adversaire a : Bouclier 4.

INTERVENTION

Immobiliser.

INTERVENTION

Défausser 1 ou jouer une technique de chaud.

Eveil

(Mental)

Passif

PERMANENTE

Jouer une mental : Piocher 1.

INTERVENTION

Défausser 2.

Gel Temporel

(Froid)

Passif

CONDITION

Défausser 2.

EFFET

Piocher 2.

EFFET

Rejouer.

Dégagement

Déplacement

(Lambda)

EFFET

S'éloigner 2.

Complimenter La Couleur Des Yeux

Rhétorique

(Séduction)

EFFET

L'adversaire a : Piocher 1.

PERMANENTE

Charme 1.

INTERVENTION

Défausser 1.

Compliment Sincère

Rhétorique

(Séduction)

PERMANENTE

L'adversaire a : Charme 1.

INTERVENTION

Défausser 2.

??? Mot Doux Glissé À L'Oreille

Rhétorique

(Séduction)

CONDITION

Corps à corps.

PERMANENTE

Défausser 1.

INTERVENTION

Défausser 1.

PERMANENTE

Charme 1.

Attirance Irrésistible

Passif

(Séduction)

CONDITION

Charme 2.

EFFET

L'adversaire a : S'approcher 3.

Impro

Passif

(Lambda)

CONDITION

Défausser 1.

EFFET

Ne plus avoir de cartes en main.

INTERVENTION

Piocher 3.

Fougue

Passif

(Lambda)

PERMANENTE

Force 1.

INTERVENTION

Défausser 1.

Bond

Déplacement

(Lambda)

CONDITION

Défausser 1.

EFFET

Se déplacer 3.

Assaut

Déplacement

(Lambda)

CONDITION

Corps à corps.

EFFET

Pousser 1.

INTERVENTION

S'approcher 1.

Devinette

Rhétorique

(Lambda)

CONDITION

Défausser 1.

INTERVENTION

L'adversaire ne peut pas jouer de carte.

CONDITION

Jouer une carte rhétorique ou Défausser 2.

Frime

Rhétorique

(Lambda)

PERMANENTE

Charme 1.

INTERVENTION

Défausser 1.

Situel D'Allongement Des Corps

Passif

(Situel)

EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Passer 1 (jouer-r-se uniquement).

PERMANENTE

Rayon 1 : Les conditions Corps à corps des attaques sont ignorées.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.

Situel Des Tempêtes De Neige

Passif

(Froid, Situel)

EFFET

Marquer.

CONDITION

Défausser 1.

PERMANENTE

Rayon 4 : Jouer une technique de froid : Piocher 1

Rayon 4 : Au début de son tour : Se Blessier 1.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.

Morsure

Attaque

(Bestial)

CONDITION

Corps à corps.

EFFET

Blessier 4.

Défausser 1.

Griffe

Attaque

(Bestial)

CONDITION

Corps à corps.

EFFET

Blessier 3.

Perruque De Toute Beauté

Passif

(Séduction, Objet)

PERMANENTE

Charme 2.

INTERVENTION

L'adversaire a : S'approcher 1.

??? Prendre Son Courage À Deux Mains

Attaque

CONDITION

Carte avec armement Active.

EFFET

Blessier 2.

Jouer un armement.

??? Pierre D'Affutage

Passif

PERMANENTE

Jouer un armement : Force 2.

INTERVENTION

Défausser 1.

Invincible

Défense

(Mental)

CONDITION

Défausser 3.

Points de vie ≤ 10 .

PERMANENTE

Bouclier infini.

INTERVENTION

Défausser 3.

Épée Venue Du Ciel

Passif

(Objet)

CONDITION

Charme 1.

EFFET

Défausser 4.

PERMANENTE

armement 5.

INTERVENTION

Défausser 3.

Charge

Attaque, Déplacement

(Bestial)

CONDITION

Distance 3.

EFFET

S'approcher 2.

Blesser 4.

Défausser 1

Droque Douce

Passif

(Objet)

EFFET

Piocher 3.

PERMANENTE

Force -1.

INTERVENTION

Défausser 1.

Sauvagerie

Passif

(Bestial)

EFFET

Pousser 1.

PERMANENTE

Force 2.

INTERVENTION

Défausser 1.

Cri Strident

Rhétorique

(Bestial)

EFFET

Pousser 1

PERMANENTE

L'adversaire a : Force -1.

INTERVENTION

Défausser 1.

Évaporation

Défense

(Chaud)

EFFET

Esquiver.

Défausser 2.

Instinct Animal

Passif

(Bestial)

PERMANENTE

Jouer une carte bestial :

Blesser 2.

EFFET

Défausser 2.

?? Miroir, Miroir

Défense

(Magie)

CONDITION

Contre attaque.

EFFET

Bloquer 2.

Blesser 2.

Pétrification

Passif

(Froid)

CONDITION

Défausser 1.

PERMANENTE

Immobiliser.

INTERVENTION

Défausser 2.

?? Écllosion De Vêue

Passif

(Magie)

PERMANENTE

L'adversaire a : Charme -2.

INTERVENTION

Défausser 1.

EFFET

Blesser 1.

Trahison

Attaque

(Sédution)

CONDITION

sédution Active.

Charme 3

EFFET

Blesser 7.

Placer ses cartes séductions Actives dans l'historique.

Lame Taillée Dans La Glace

Passif

(Froid, Objet)

PERMANENTE

armement 3.

INTERVENTION

Défausser 2 ou jouer une technique de chaud.

Massue En Granite

Passif

(Objet)

EFFET

Défausser 2.

PERMANENTE

Jouer une technique de déplacement : Defausser 1.

armement 6.

INTERVENTION

Défausser 3.

Coeur De Pierre

Défense

(Mental)

CONDITION

Ignorant rhétorique.

PERMANENTE

Bouclier 1.

Ne pas tenir compte des points de Charme de l'adversaire.

INTERVENTION

Défausser 3.

Repos

Passif

(Mental)

INTERVENTION

Passer 1 (joueu-r-se uniquement).

CONDITION

Distance.

EFFET

Piocher 2.

PERMANENTE

Bouclier 2.

INTERVENTION

Défausser 2.

Fusil Formique De La Guerre Des Lacs

Passif

(Objet)

INTERVENTION

Passer 2 (joueu-r-se uniquement).

CONDITION

Distance.

INTERVENTION

Défausser 1.

EFFET

Blesser 7.

Reprendre cette carte dans sa main.

Situel D'Embrasement

Passif

(Chaud, Situel)

EFFET

Marquer.

CONDITION

Défausser 1.

PERMANENTE

Rayon 1 : jouer une technique de chaud : Blesser 1.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.

Cracher Du Feu

Rhétorique

(Chaud)

EFFET

Piocher 1.

Rejouer.

Situel Des Poussières D'Étoiles

Passif

(Séduction, Situel)

EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Passer 1 (joueu-r-se uniquement).

PERMANENTE

Rayon 2 : Charme 2.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.

Situel Des Temps De Paix

Passif

(Mental, Situel)

EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Passer 1 (joueu-r-se uniquement).

PERMANENTE

Rayon 2 : jouer une technique passif : Piocher 1.

Rayon 2 : les techniques d'attaque ne peuvent pas être jouées.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.

Situel De La Furtivité

Passif

(Situel)

EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Passer 1 (joueu-r-se uniquement).

PERMANENTE

Rayon 6 : jouer une carte de défense : Se déplacer 3.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.

Bombe Incendiaire

Passif (Chaud, Objet)

EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Rayon 1: Jouer une technique.

EFFET

Rayon 2: Blesser 5.

Situel Des Pensées Rapides

Passif (Situel)

EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Passer 1 (Joueur se uniquement).

PERMANENTE

Rayon 3 : Au début du tour : Piocher 1 puis Défausser 1.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.