

Onde De Choc

Attaque (Mental)

INTERVENTION

Passer 1.

EFFET

Blesser 5.

Éloigner l'adversaire 2.

Télétransportation

Déplacement (Mental)

CONDITION

Distance.

EFFET

Se déplacer sur n'importe
quelle case inoccupée.

Prison De Glace

Passif (Froid)

PERMANENTE

Empêcher déplacement

L'adversaire a : Bloquer 1.

INTERVENTION

Défausser 2.

Eveil

Passif (Mental)

PERMANENTE

Jouer une carte mental :
Piocher 1.

INTERVENTION

Défausser 2.

Gel Temporel

Passif (Mental)

CONDITION

Défausser 2.

EFFET

Piocher 2.

Rejouer.

Bouffée De Chaleur

Attaque (Chaud)

EFFET

Éloigner l'adversaire 1.

Blesser 2.

Drogue Douce

Passif (Mental)

EFFET

Piocher 4.

PERMANENTE

Force -2.

INTERVENTION

Défausser 1.

Pétrification

Passif (Froid)

CONDITION

Défausser 1.

PERMANENTE

Empêcher déplacement.

Empêcher attaque.

CONDITION

Défausser 2.

Repos

Passif (Mental)

INTERVENTION

Passer 1.

CONDITION

Distance.

EFFET

Piocher 5.

Énigme

Rhétorique

(Mental)



CONDITION

L'adversaire ne peut pas jouer de carte.

INTERVENTION

Jouer une carte rhétorique ou Défausser 2.

Inspiration

Passif

(Lambda)



CONDITION

Distance 3.

EFFET

Piocher 3.

Inspiration

Passif

(Lambda)



CONDITION

Distance 3.

EFFET

Piocher 3.

Inspiration

Passif

(Lambda)



CONDITION

Distance 3.

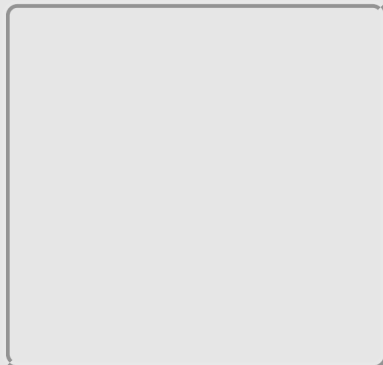
EFFET

Piocher 3.

Esquive

Défense

(Lambda)



CONDITION

Défausser 2.

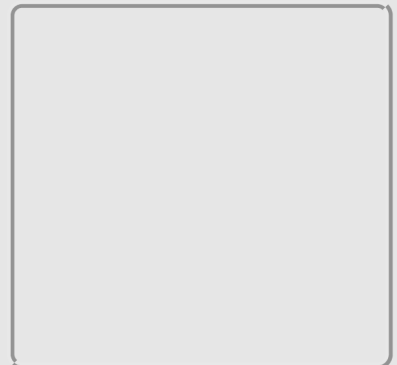
EFFET

Esquiver.

Esquive

Défense

(Lambda)



CONDITION

Défausser 2.

EFFET

Esquiver.

Bond

Déplacement

(Lambda)



CONDITION

Défausser 1.

EFFET

Se déplacer 4.

Bond

Déplacement

(Lambda)



CONDITION

Défausser 1.

EFFET

Se déplacer 4.

Insulte

Rhétorique

(Lambda)



EFFET

L'adversaire a : Défausser 1.

Rejouer.

Insulte

Rhétorique

(Lambda)

EFFET

L'adversaire a : Défausser 1.

Rejouer.

Insulte

Rhétorique

(Lambda)

EFFET

L'adversaire a : Défausser 1.

Rejouer.