

Météorite

Attaque (Magie, Chaud)



CONDITION
Distance ≥ 3.

CONDITION
Ignorant froid.

EFFET
Blesser 6.

EFFET
Défausser 1.

Verglas

Passif (Magie, Froid)



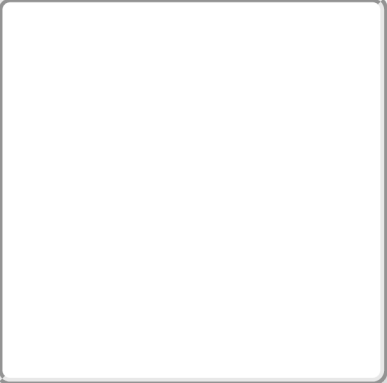
CONDITION
Ignorant chaud.

EFFET
S'éloigner 1.

EFFET
L'adversaire a : S'éloigner 1.

Inspiration

Passif (Lambda)

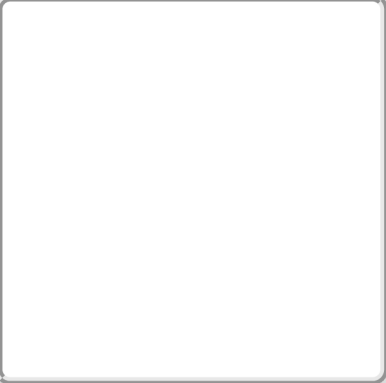


CONDITION
Distance.

EFFET
Piocher 2.

Inspiration

Passif (Lambda)

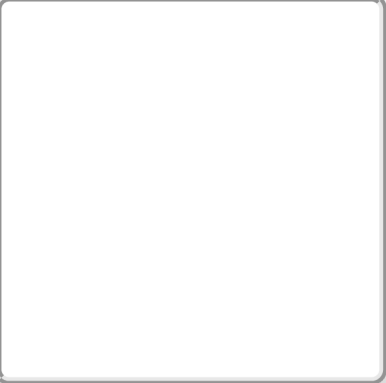


CONDITION
Distance.

EFFET
Piocher 2.

Inspiration

Passif (Lambda)

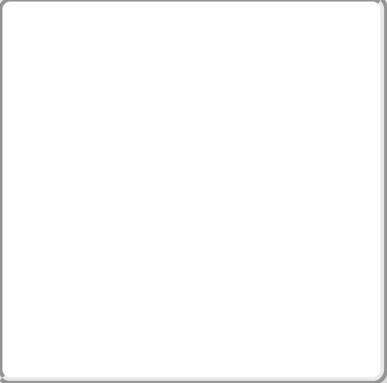


CONDITION
Distance.

EFFET
Piocher 2.

Inspiration

Passif (Lambda)



CONDITION
Distance.

EFFET
Piocher 2.

Choc

Attaque (Lambda)



CONDITION
Corps à corps.

EFFET
Blesser 2.

EFFET
Pousser 1.

Choc

Attaque (Lambda)



CONDITION
Corps à corps.

EFFET
Blesser 2.

EFFET
Pousser 1.

Choc

Attaque (Lambda)



CONDITION
Corps à corps.

EFFET
Blesser 2.

EFFET
Pousser 1.

Choc

Attaque (Lambda)

CONDITION
Corps à corps.

EFFET
Blesser 2.

EFFET
Pousser 1.

Esquive

Défense (Lambda)

CONDITION
Défausser 2.

EFFET
Esquiver.

Esquive

Défense (Lambda)

CONDITION
Défausser 2.

EFFET
Esquiver.

Esquive

Défense (Lambda)

CONDITION
Défausser 2.

EFFET
Esquiver.

Faire Croire Qu'On Est Un Grand Magicien

Rhétorique

CONDITION
Ignorant magie.

PERMANENTE
L'adversaire ne peut jouer que des techniques de défense.

INTERVENTION
Défausser 3.

Onde De Choc

Attaque (Mental)

CONDITION
Distance.

EFFET
Défausser 2.

EFFET
Blesser 5.

EFFET
Pousser 1.

Télétransportation

Déplacement (Mental)

EFFET
Défausser 1.

EFFET
Se déplacer sur n'importe quelle case inoccupée.

Frappe

Attaque (Lambda)

CONDITION
Corps à corps.

CONDITION
Défausser 1.

EFFET
Blesser 3.

Frappe

Attaque (Lambda)

CONDITION
Corps à corps.

CONDITION
Défausser 1.

EFFET
Blesser 3.

Frappe

Attaque (Lambda)



CONDITION
Corps à corps.

CONDITION
Défausser 1.

EFFET
Blesser 3.

Frappe

Attaque (Lambda)



CONDITION
Corps à corps.

CONDITION
Défausser 1.

EFFET
Blesser 3.

Fourberie

Attaque (Lambda)



CONDITION
Corps à corps.

CONDITION
L'adversaire n'a aucune carte en main.

EFFET
Blesser 3.

Fourberie

Attaque (Lambda)



CONDITION
Corps à corps.

CONDITION
L'adversaire n'a aucune carte en main.

EFFET
Blesser 3.

Fourberie

Attaque (Lambda)



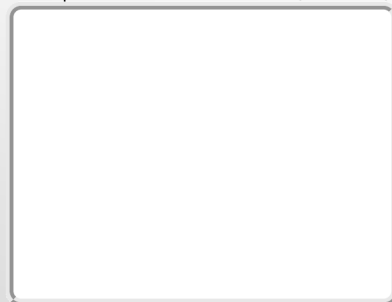
CONDITION
Corps à corps.

CONDITION
L'adversaire n'a aucune carte en main.

EFFET
Blesser 3.

Fourberie

Attaque (Lambda)



CONDITION
Corps à corps.

CONDITION
L'adversaire n'a aucune carte en main.

EFFET
Blesser 3.

Frappe Prudente

Attaque, Défense



CONDITION
Corps à corps.

EFFET
Bouclier 3.

EFFET
Blesser 1.

Incendie

Attaque (Magie, Chaud)



CONDITION
Avoir joué une carte de type chaud au tour précédent.

EFFET
Blesser 3.

Absorption

Défense (Lambda)



EFFET
Bloquer 2.

CONDITION
Contre lambda.

EFFET
Bloquer 2.

Absorption

Défense (Lambda)

EFFET
Bloquer 2.

CONDITION
Contre lambda.

EFFET
Bloquer 2.

Absorption

Défense (Lambda)

EFFET
Bloquer 2.

CONDITION
Contre lambda.

EFFET
Bloquer 2.

Boule De Feu

Attaque (Magie, Chaud)

CONDITION
Ignorant froid.

EFFET
Défausser 2.

EFFET
Blesser 6.

EFFET
Pousser 1.

Complimenter La Musculature

Rhétorique (Séduction)

PERMANENTE
L'adversaire a : Force 1.

PERMANENTE
Charme 2.

INTERVENTION
Défausser 2.

Provocation

Rhétorique (Lambda)

CONDITION
Distance 2.

EFFET
L'adversaire a : S'approcher 2.

Provocation

Rhétorique (Lambda)

CONDITION
Distance 2.

EFFET
L'adversaire a : S'approcher 2.

Provocation

Rhétorique (Lambda)

CONDITION
Distance 2.

EFFET
L'adversaire a : S'approcher 2.

Avancée

Déplacement (Lambda)

CONDITION
Distance.

EFFET
S'approcher 2.

Avancée

Déplacement (Lambda)

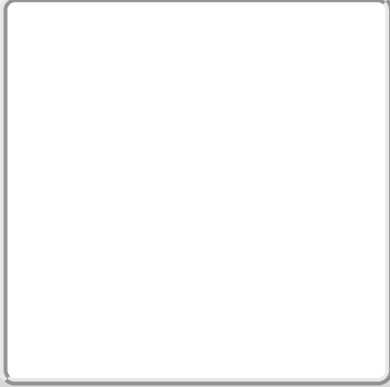
CONDITION
Distance.

EFFET
S'approcher 2.

Avancée

Déplacement

(Lambda)



CONDITION
Distance.

EFFET
S'approcher 2.

Esquive De Dernière Seconde

Défense, Déplacement



CONDITION
N'avoir aucune carte en main.

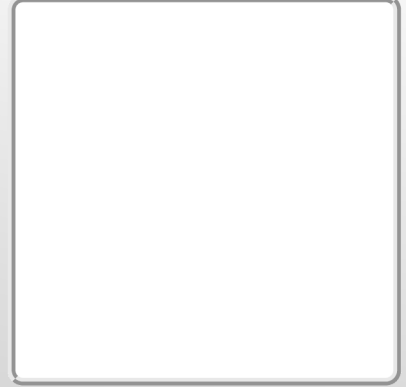
CONDITION
Contre attaque.

EFFET
Esquiver.

EFFET
Se déplacer 1.

Défense De Marbre

Défense



EFFET
Bloquer 2.

EFFET
Bouclier 3.

Prison De Glace

Attaque

(Magie, Froid)



CONDITION
Ignorant chaud.

EFFET
Blesser 4.

EFFET
À son tour, l'adversaire a :
Bouclier 4.

EFFET
Immobiliser.

Eveil

Passif

(Mental)



PERMANENTE
Jouer une mental : Piocher 1.

INTERVENTION
Jouer une attaque.

Regard En Passant

Passif

(Mental)



CONDITION
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.

EFFET
Rejouer.

Dégagement

Déplacement

(Lambda)

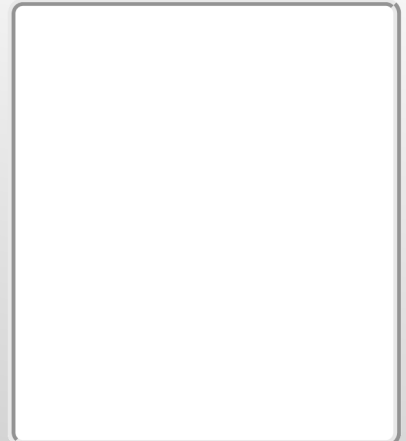


EFFET
S'éloigner 2.

Dégagement

Déplacement

(Lambda)



EFFET
S'éloigner 2.

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.

PERMANENTE

Charme 1.

INTERVENTION

Défausser 2.

Mot Doux Glissé À L'Oreille

Rhétorique

(Séduction)

CONDITION

Corps à corps.

CONDITION

Défausser 1.

PERMANENTE

Charme 1.

INTERVENTION

Défausser 1.

Attirance Irresistible

Passif

(Séduction)

CONDITION

Avoir au moins 3 points de Charme.

EFFET

L'adversaire a : S'approcher 1.

EFFET

Immobiliser.

Impro

Passif

(Lambda)

CONDITION

Défausser 1.

CONDITION

Ne plus avoir de cartes en main.

EFFET

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.

EFFET

S'approcher 1.

Devinette

Rhétorique

(Lambda)

PERMANENTE

L'adversaire ne peut pas jouer de carte.

INTERVENTION

Jouer une carte rhétorique ou Défausser 2.

Frime

Rhétorique

(Lambda)

PERMANENTE

Charme 1.

INTERVENTION

Défausser 1.

Situel D'Allongement Des Corps

Passif

(Magie, Situel)

EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Passer 1 (Joueur·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

(Magie, Froid, Situel)

CONDITION

Marquer.

CONDITION

Défausser 1.

PERMANENTE

Rayon 4 : Jouer une technique de froid : Piocher 1

PERMANENTE

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

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.

Morsure

Attaque

(Bestial)

CONDITION

Corps à corps.

EFFET

Bless 4.

EFFET

Défausser 1.

Griffe

Attaque

(Bestial)

CONDITION

Corps à corps.

EFFET

Bless 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

arme Active.

EFFET

Bless 2.

EFFET

Jouer un armement.

Pierre D'Affutage

Passif

CONDITION

arme Active.

PERMANENTE

Jouer un armement : Force 2.

INTERVENTION

Défausser 1.

Invincible

Passif (Mental)

CONDITION
Défausser 3.

CONDITION
Points de vie \leq 10.

PERMANENTE
Bouclier infini.

CONDITION
Défausser 3.

Épée Venue Du Ciel

Passif (Objet, Arme)

EFFET
Défausser 4.

CONDITION
Charme 1.

PERMANENTE
armement 5.

INTERVENTION
Défausser 3.

Nouvelle Épée

Passif (Séduction, Arme)

EFFET
Placer toutes ses armes
Actives dans l'historique.

PERMANENTE
Charme 1.

PERMANENTE
armement 4.

INTERVENTION
Défausser 2.

EFFET
Défausser 1.

Charge Héroïque

Attaque

CONDITION
Distance 3.

EFFET
S'approcher 2.

EFFET
Blesser 4.

EFFET
Défausser 1

Drogue Douce

Passif

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
Blesser 1.

PERMANENTE
L'adversaire a : Force -1.

INTERVENTION
Défausser 2.

Évaporation

Défense (Magie, Chaud)

EFFET
Esquiver.

EFFET
Défausser 2.

Instinct Animal

Passif (Mental, Bestial)

PERMANENTE
Jouer une carte bestial :
Blesser 2.

EFFET
Défausser 2.

Miroir, Miroir

Défense (Magie)



CONDITION
Contre attaque.

EFFET
Bloquer 2.

EFFET
Blesser 2.

Pétrification

Passif (Magie)



CONDITION
Défausser 1.

PERMANENTE
Immobiliser.

INTERVENTION
Défausser 2.

Éclosion De Vêrue

Passif (Magie)



PERMANENTE
L'adversaire a : Charme -2.

INTERVENTION
Défausser 1.

EFFET
Blesser 1.

Trahison

Attaque (Séduction)



CONDITION
Charme 4.

CONDITION
Corps à corps.

EFFET
Blesser 6.

EFFET
Placer ses cartes séductions
Actives dans l'historique.

Lame Taillée Dans La Glace

Passif (Froid, Arme)



PERMANENTE
armement 3

INTERVENTION
Défausser 4 ou Jouer une
technique de chaud

Massue En Granite

Passif (Arme)



EFFET
Défausser 3.

PERMANENTE
Jouer une technique de
déplacement : Defausser 1.

PERMANENTE
armement 7.

INTERVENTION
Défausser 4.

Coeur De Pierre

Passif (Mental)



CONDITION
Ignorant réthorique.

PERMANENTE
Bouclier 1.

PERMANENTE
Jouer ses cartes sans tenir
compte des points de Charme
de l'adversaire.

INTERVENTION
Défausser 4.

Repos

Passif (Mental)



CONDITION
Distance.

INTERVENTION
Passer 2 (Joueur·r·se
uniquement).

EFFET
Piocher 5.

PERMANENTE
Bouclier 5.

PERMANENTE
Force 5.

INTERVENTION
Jouer une technique d'attaque
et Défausser 1.

Fusil Formique De La Guerre Des Lacs

Passif



INTERVENTION
Passer 2 (joueur·se
uniquement).

CONDITION
Distance.

CONDITION
Défausser 1.

EFFET
Blesser 7.

EFFET
Reprendre cette carte dans sa
main.