

SMOG La 13ème Heure

Les 88 Cartes Action/ Arbitrages

CR/ CARTES COMBAT RAPPROCHE (ATTAQUES & PARADES)

Carte 1/88 Perfect Attack/ Attaque Parfaite

Piochez une carte CR puis jouez une autre Attaque. Les personnages adverses ne peuvent parer ni l'Attaque Parfaite ni l'Attaque jouée directement après celle-ci.

Perfect Parry/ Parade Parfaite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire. Puis vous piochez une carte CR.

Carte 2/88 Lightning Attack/ Attaque Fulgurante

Votre personnage attaque son adversaire à la tête, au tronc ou aux jambes avec CR+1.

Master's Counterstrike/ Contre-Frappe de Maître

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire. Puis votre personnage attaque cet adversaire à la tête.

Carte 3/88 Lightning Attack/ Attaque Fulgurante

Votre personnage attaque son adversaire à la tête, au tronc ou aux jambes avec CR+1.

Master's Counterstrike/ Contre-Frappe de Maître

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire. Puis votre personnage attaque cet adversaire à la tête.

Carte 4/88 On-Guard Feint/ Feinte de Garde

Votre personnage attaque son adversaire à la tête. A la fin de sa Phase Active, piochez 2 cartes CR

Treacherous Parry/ Parade Perfide

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire. Puis ce dernier perd 1PV.

Carte 5/88 Vicious Feint/ Feinte Vicieuse

Votre personnage attaque son adversaire à la tête, au tronc ou aux jambes avec CR=1.
Votre personnage obtient une action CR supplémentaire jusqu'à la fin de sa Phase Active.

Enraged Riposte/ Riposte Enragée

Votre personnage ne pare pas l'Attaque adverse. Puis, s'il est toujours en jeu, votre personnage attaque cet adversaire à la tête, au tronc ou aux jambes avec CR+1.

Carte 6/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

Counter-Attack/ Contre-Attaque

Votre personnage attaque l'attaquant adverse à la tête avec CR=1.
Si ce dernier ne pare pas la Contre-Attaque de votre personnage, sa propre Attaque est parée.

Carte 7/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

Counter-Attack/ Contre-Attaque

Votre personnage attaque l'attaquant adverse à la tête avec CR=1.
Si ce dernier ne pare pas la Contre-Attaque de votre personnage, sa propre Attaque est parée.

Carte 8/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

Hasty Parry/ Parade Hâtive

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc ou aux jambes. Puis votre personnage perd 1PV.

Carte 9/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

Hasty Parry/ Parade Hâtive

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc ou aux jambes. Puis votre personnage perd 1PV.

Carte 10/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

Hasty Parry/ Parade Hâtive

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc ou aux jambes. Puis votre personnage perd 1PV.

Carte 11/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

Hasty Parry/ Parade Hâtive

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc ou aux jambes. Puis votre personnage perd 1PV.

Carte 12/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

Straight Parry & Riposte/ Parade Droite & Riposte

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc. Puis votre personnage attaque cet adversaire au tronc.

Carte 13/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

Low Parry & Riposte/ Parade Basse & Riposte

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire aux jambes. Puis votre personnage attaque cet adversaire aux jambes.

Carte 14/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

High or Straight Parry/ Parade Haute ou Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête ou au tronc.

Carte 15/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

High or Low Parry/ Parade Haute ou Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête ou aux jambes.

Carte 16/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

High or Straight Parry/ Parade Haute ou Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête ou au tronc.

Carte 17/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

High or Low Parry/ Parade Haute ou Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête ou aux jambes.

Carte 18/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

High or Straight Parry/ Parade Haute ou Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête ou au tronc.

Carte 19/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

High or Low Parry/ Parade Haute ou Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête ou aux jambes.

Carte 20/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

High Parry/ Parade Haute

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête.

Carte 21/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

Straight Parry/ Parade Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc.

Carte 22/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

Straight Parry/ Parade Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc.

Carte 23/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

Low Parry/ Parade Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire aux jambes.

Carte 24/88 High Attack/ Attaque Haute

Votre personnage attaque son adversaire à la tête.

Low Parry/ Parade Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire aux jambes.

Carte 25/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

High Parry/ Parade Haute

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête.

Carte 26/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

High Parry/ Parade Haute

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête.

Carte 27/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

Straight Parry/ Parade Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc.

Carte 28/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

Straight Parry/ Parade Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc.

Carte 29/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

Low Parry/ Parade Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire aux jambes.

Carte 30/88 Straight Attack/ Attaque Droite

Votre personnage attaque son adversaire au tronc.

Low Parry/ Parade Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire aux jambes.

Carte 31/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

High Parry/ Parade Haute

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête.

Carte 32/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

High Parry/ Parade Haute

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire à la tête.

Carte 33/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

Straight Parry/ Parade Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc.

Carte 34/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

Straight Parry/ Parade Droite

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire au tronc.

Carte 35/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

Low Parry/ Parade Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire aux jambes.

Carte 36/88 Low Attack/ Attaque Basse

Votre personnage attaque son adversaire aux jambes.

Low Parry/ Parade Basse

Votre personnage pare l'Attaque de son adversaire aux jambes.

CR/ CARTES TIR (TIRS & EVITEMENTS)

Carte 37/88 Perfect Fire/ Tir Parfait

Piochez une carte TIR puis jouez un autre Tir.

Les personnages adverses ne peuvent éviter ni le Tir Parfait ni le Tir joué directement après celui-ci.

Perfect Dodge/ Evitement Parfait

Votre personnage évite le Tir adverse. Puis vous piochez une carte TIR.

Carte 38/88 Rapid Fire (Range 6)/ Tir Rapide (Portée 6)

Votre personnage tire sur un à deux personnage(s) adverse(s) situé(s) à une portée cumulée de 6 cases ou moins.

La portée du Tir Rapide ne peut pas être étendue.

Fizzle/ Long Feu

Votre personnage évite le Tir du personnage adverse. Le joueur de ce dernier défausse une carte.

Carte 39/88 Covering Fire (Range 5)/ Tir de Couverture (Portée 5)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 5 cases ou moins.

Ce dernier subit PA-3 jusqu'à la Fin du Tour même s'il évite le Tir de Couverture.

Malfunction/ Dysfonctionnement

Votre personnage évite le Tir du personnage adverse. L'arme de ce dernier est **enrayée**.

Carte 40/88 Covering Fire (Range 5)/ Tir de Couverture (Portée 5)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 5 cases ou moins.

Ce dernier subit PA-3 jusqu'à la Fin du Tour même s'il évite le Tir de Couverture.

Malfunction/ Dysfonctionnement

Votre personnage évite le Tir du personnage adverse. L'arme de ce dernier est **enrayée**.

Carte 41/88 Fire ! (Range 4)/ Feu ! (Portée 4)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 4 cases ou moins.

Ambushed Fire/ Tir Embusqué

Votre personnage tire sur un personnage adverse qui se déplace à 3 cases ou moins. La portée du Tir Embusqué ne peut pas être étendue.

Carte 42/88 Fire ! (Range 4)/ Feu ! (Portée 4)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 4 cases ou moins.

Ambushed Fire/ Tir Embusqué

Votre personnage tire sur un personnage adverse qui se déplace à 3 cases ou moins. La portée du Tir Embusqué ne peut pas être étendue.

Carte 43/88 Fire ! (Range 4)/ Feu ! (Portée 4)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 4 cases ou moins.

Narrow Escape/ Esquive

Déplacez votre personnage d'une case hors de toute ZC adverse. Si vous y parvenez, votre personnage évite le Tir du personnage adverse.

Carte 44/88 Fire ! (Range 4)/ Feu ! (Portée 4)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 4 cases ou moins.

Narrow Escape/ Esquive

Déplacez votre personnage d'une case hors de toute ZC adverse. Si vous y parvenez, votre personnage évite le Tir du personnage adverse.

Carte 45/88 Fire ! (Range 4)/ Feu ! (Portée 4)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 4 cases ou moins.

Narrow Escape/ Esquive

Déplacez votre personnage d'une case hors de toute ZC adverse. Si vous y parvenez, votre personnage évite le Tir du personnage adverse.

Carte 46/88 Fire ! (Range 4)/ Feu ! (Portée 4)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 4 cases ou moins.

Narrow Escape/ Esquive

Déplacez votre personnage d'une case hors de toute ZC adverse. Si vous y parvenez, votre personnage évite le Tir du personnage adverse.

Carte 47/88 Fire ! (Range 3)/ Feu ! (Portée 3)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 3 cases ou moins.

Narrow Escape/ Esquive

Déplacez votre personnage d'une case hors de toute ZC adverse. Si vous y parvenez, votre personnage évite le Tir du personnage adverse.

Carte 48/88 Fire ! (Range 3)/ Feu ! (Portée 3)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 3 cases ou moins.

Narrow Escape/ Esquive

Déplacez votre personnage d'une case hors de toute ZC adverse. Si vous y parvenez, votre personnage évite le Tir du personnage adverse.

Carte 49/88 Fire ! (Range 3)/ Feu ! (Portée 3)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 3 cases ou moins.

Defensive Fire/ Tir Défensif

Votre personnage tire sur le personnage adverse qui l'attaque en CR. Si ce dernier n'évite pas le Tir Défensif, son Attaque est parée.
Le Tir Défensif ne peut être joué qu'en réaction à une Attaque adverse en Combat Rapproché.

Carte 50/88 Fire ! (Range 3)/ Feu ! (Portée 3)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 3 cases ou moins.

Defensive Fire/ Tir Défensif

Votre personnage tire sur le personnage adverse qui l'attaque en CR. Si ce dernier n'évite pas le Tir Défensif, son Attaque est parée.
Le Tir Défensif ne peut être joué qu'en réaction à une Attaque adverse en Combat Rapproché.

Carte 51/88 Fire ! (Range 3)/ Feu ! (Portée 3)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 3 cases ou moins.

Survival Instinct/ Instinct de Survie

Votre personnage n'évite pas le Tir adverse mais ce dernier lui inflige une perte de PV inférieure de 1 à la caractéristique TIR du tireur adverse.

Carte 52/88 Fire ! (Range 3)/ Feu ! (Portée 3)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 3 cases ou moins.

Survival Instinct/ Instinct de Survie

Votre personnage n'évite pas le Tir adverse mais ce dernier lui inflige une perte de PV inférieure de 1 à la caractéristique TIR du tireur adverse.

Carte 53/88 Fire ! (Range 3)/ Feu ! (Portée 3)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 3 cases ou moins.

Survival Instinct/ Instinct de Survie

Votre personnage n'évite pas le Tir adverse mais ce dernier lui inflige une perte de PV inférieure de 1 à la caractéristique TIR du tireur adverse.

Carte 54/88 Fire ! (Range 3)/ Feu ! (Portée 3)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 3 cases ou moins.

Survival Instinct/ Instinct de Survie

Votre personnage n'évite pas le Tir adverse mais ce dernier lui inflige une perte de PV inférieure de 1 à la caractéristique TIR du tireur adverse.

Carte 55/88 Fire ! (Range 2)/ Feu ! (Portée 2)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 2 cases ou moins.

Lost Focus/ Déconcentration

Votre personnage évite le Tir du personnage adverse à moins que ce dernier ne dépense 1PA supplémentaire.

Carte 56/88 Fire ! (Range 2)/ Feu ! (Portée 2)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 2 cases ou moins.

Lost Focus/ Déconcentration

Votre personnage évite le Tir du personnage adverse à moins que ce dernier ne dépense 1PA supplémentaire.

Carte 57/88 Fire ! (Range 2)/ Feu ! (Portée 2)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 2 cases ou moins.

Lost Focus/ Déconcentration

Votre personnage évite le Tir du personnage adverse à moins que ce dernier ne dépense 1PA supplémentaire.

Carte 58/88 Fire ! (Range 2)/ Feu ! (Portée 2)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 2 cases ou moins.

Lost Focus/ Déconcentration

Votre personnage évite le Tir du personnage adverse à moins que ce dernier ne dépense 1PA supplémentaire.

Carte 59/88 Fire ! (Range 2)/ Feu ! (Portée 2)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 2 cases ou moins.

Overload/ Surcharge

Votre personnage n'évite pas le Tir du personnage adverse. Ce dernier perd 1PV.

Carte 60/88 Fire ! (Range 2)/ Feu ! (Portée 2)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 2 cases ou moins.

Overload/ Surcharge

Votre personnage n'évite pas le Tir du personnage adverse. Ce dernier perd 1PV.

Carte 61/88 Fire ! (Range 1)/ Feu ! (Portée 1)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 1 case.

Empty !/ Vide !

Votre personnage n'évite pas le Tir du personnage adverse. L'arme de ce dernier est à **court de munitions**.

Carte 62/88 Fire ! (Range 1)/ Feu ! (Portée 1)

Votre personnage tire sur un personnage adverse situé à 1 case.

Empty !/ Vide !

Votre personnage n'évite pas le Tir du personnage adverse. L'arme de ce dernier est à **court de munitions**.

ETH/ CARTES ETHER (SORTS & CONTRESORTS ou ARTEFACTS)

Carte 63/88 Perfect Spell/ Sort Parfait

Piochez une carte ETH puis jouez un autre Sort. Les personnages adverses ne peuvent contrer ni le Sort Parfait ni le Sort joué directement après celui-ci.

Perfect Counterspell/ Contresort Parfait

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse. Puis vous piochez une carte ETH.

Carte 64/88 Fast Healing/ Guérison Instantanée

Le personnage ciblé par votre étheromancien regagne un nombre de PV égal à la caractéristique ETH de ce dernier.

[Artefact] The Mask of the Red Death/ Le Masque de la Mort Rouge

Tant qu'il porte le Masque de la Mort Rouge, votre personnage acquiert CR+1.
Quand vous le voulez, défaussez le Masque de la Mort Rouge : piochez une carte CR.

Arbitrage 64R01 : Jouer le Masque de la Mort Rouge coûte 1PA et ne compte pas comme une action ETH ou CR.

Arbitrage 64R02 : Jusqu'à ce que vous défaussiez le Masque de la Mort Rouge ou que son porteur soit mis hors de combat, le Masque de la Mort Rouge est placé près de la carte de profil de votre personnage.

Carte 65/88 Fast Healing/ Guérison Instantanée

Le personnage ciblé par votre étheromancien regagne un nombre de PV égal à la caractéristique ETH de ce dernier.

Objection

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse.

Carte 66/88 Fast Healing/ Guérison Instantanée

Le personnage ciblé par votre étheromancien regagne un nombre de PV égal à la caractéristique ETH de ce dernier.

Distorsion

Votre personnage contre le Sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne choisisse qu'il acquière ETH=1 jusqu'à la Fin du Tour.

Carte 67/88 Deadly Curls of Smog/ Volutes Mortelles

Le personnage ciblé par votre étheromancien perd un nombre de PV égal à la caractéristique ETH de ce dernier.

[Artefact] Elixir of the Faeries/ Elixir des Faeries

Tant qu'il porte l'Elixir des Faeries, votre personnage subit INS-1.
Quand vous le voulez, défaussez l'Elixir des Faeries : son porteur regagne jusqu'à 3PV.

Arbitrage 67R01 : Jouer l'Elixir des Faeries coûte 1PA et ne compte pas comme une action ETH.

Arbitrage 67R02 : Jusqu'à ce que vous défaussiez l'Elixir des Faeries ou que son porteur soit mis hors de combat, l'Elixir des Faeries est placé près de la carte de profil de votre personnage.

Carte 68/88 Deadly Curls of Smog/ Volutes Mortelles

Le personnage ciblé par votre étheromancien perd un nombre de PV égal à la caractéristique ETH de ce dernier.

Objection

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse.

Carte 69/88 Deadly Curls of Smog/ Volutes Mortelles

Le personnage ciblé par votre étheromancien perd un nombre de PV égal à la caractéristique ETH de ce dernier.

Dispersion

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne défausse une carte ETH.

Carte 70/88 Poltergeist

Le personnage ciblé par votre étheromancien perd 1PV. Le joueur adverse défausse une carte au hasard.

[Artefact] Ammonium Salts/ Sels Ammoniaqués

Tant qu'il porte les Sels Ammoniaqués, votre personnage subit INS-1.

Quand vous le voulez, défaussez les Sels Ammoniaqués : leur porteur regagne jusqu'à 2PV.

Arbitrage 70R01 : Jouer les Sels Ammoniaqués coûte 1PA et ne compte pas comme une action ETH.

Arbitrage 70R02 : Jusqu'à ce que vous défaussiez les Sels Ammoniaqués ou que leur porteur soit mis hors de combat, les Sels Ammoniaqués sont placés près de la carte de profil de votre personnage.

Carte 71/88 Poltergeist

Le personnage ciblé par votre étheromancien perd 1PV. Le joueur adverse défausse une carte au hasard.

Objection

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse.

Carte 72/88 Poltergeist

Le personnage ciblé par votre étheromancien perd 1PV. Le joueur adverse défausse une carte au hasard.

Dispersion

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne défausse une carte ETH.

Carte 73/88 Aegis of Absinthe/ Egide de l'Absinthe

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien ignore les prochains X PV qu'il perdrait, X étant égal à la caractéristique ETH de votre étheromancien.

Disruption/ Perturbation

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que ce dernier ne dépense 1PA supplémentaire.

Carte 74/88 Aegis of Absinthe/ Egide de l'Absinthe

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien ignore les prochains X PV qu'il perdrait, X étant égal à la caractéristique ETH de votre étheromancien.

Distorsion

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne choisisse qu'il acquière ETH=1 jusqu'à la Fin du Tour.

Carte 75/88 Vigour of Absinthe/ Vigueur de l'Absinthe

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien acquiert CR+X, X étant égal à la caractéristique ETH de ce dernier.

[Artefact] The Queen of Hearts' Ring/ L'Anneau de la Reine de Coeur

Tant qu'il porte l'Anneau de la Reine de Coeur, votre personnage acquiert TIR+1.

Quand vous le voulez, défaussez l'Anneau de la Reine de Coeur : piochez une carte TIR.

Arbitrage 75R01 : Jouer l'Anneau de la Reine de Coeur coûte 1PA et ne compte pas comme une action ETH ou TIR.

Arbitrage 75R02 : Jusqu'à ce que vous défaussiez l'Anneau de la Reine de Coeur ou que son porteur soit mis hors de combat, l'Anneau de la Reine de Coeur est placé près de la carte de profil de votre personnage.

Carte 76/88 Vigour of Absinthe/ Vigueur de l'Absinthe

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien acquiert CR+X, X étant égal à la caractéristique ETH de ce dernier.

Disruption/ Perturbation

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que ce dernier ne dépense 1PA supplémentaire.

Carte 77/88 Opiate Torpor/ Torpeur Opiacée

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien acquiert PA-X, X étant égal à la caractéristique ETH de ce dernier +2.

[Artefact] XXOdd Whisky/ Whisky XXOdd

Tant qu'il porte le Whisky XXOdd, votre personnage subit INS-1.
Quand vous le voulez, défaussez le Whisky XXOdd : son porteur regagne 1PV.

Arbitrage 77R01 : Jouer le Whisky XXOdd coûte 1PA et ne compte pas comme une action ETH.

Arbitrage 77R02 : Jusqu'à ce que vous défaussiez le Whisky XXOdd ou que son porteur soit mis hors de combat, le Whisky XXOdd est placé près de la carte de profil de votre personnage.

Carte 78/88 Opiate Torpor/ Torpeur Opiacée

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien acquiert PA-X, X étant égal à la caractéristique ETH de ce dernier +2.

Deflection/ Déflexion

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse ciblant un de vos personnages. Puis votre personnage lance un Sort identique.

Arbitrage 78R01 : lorsqu'il lance, grâce à Déflexion, un sort identique à celui de l'étheromancien adverse, votre personnage est considéré comme un étheromancien de même niveau.

Carte 79/88 Opiate Torpor/ Torpeur Opiacée

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien acquiert PA-X, X étant égal à la caractéristique ETH de ce dernier +2.

Corruption

Votre personnage contre le Sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne choisisse que celui-ci perde 1PV.

Carte 80/88 Phantasmagoric Alley/ Venelle Phantasmatique

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien peut se déplacer à travers les obstacles inanimés (murs, portes, fenêtres...).

Dispersion

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne défausse une carte ETH.

Carte 81/88 Phantasmagoric Alley/ Venelle Phantasmatique

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien peut se déplacer à travers les obstacles inanimés (murs, portes, fenêtres...).

Disruption/ Perturbation

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que ce dernier ne dépense 1PA supplémentaire.

Carte 82/88 Chimaera's Vivacity/ Vivacité de la Chimère

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien acquiert PA+X, X étant égal à la caractéristique ETH de ce dernier +1. Piochez 2 cartes.

Objection

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse.

Carte 83/88 Chimaera's Vivacity/ Vivacité de la Chimère

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien acquiert PA+X, X étant égal à la caractéristique ETH de ce dernier +1. Piochez 2 cartes.

Deflection/ Déflexion

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse ciblant un de vos personnages. Puis votre personnage lance un Sort identique.

Arbitrage 83R01 : lorsqu'il lance, grâce à Déflexion, un sort identique à celui de l'étheromancien adverse, votre personnage est considéré comme un étheromancien de même niveau.

Carte 84/88 Chimaera's Vivacity/ Vivacité de la Chimère

Jusqu'à la Fin du Tour, le personnage ciblé par votre étheromancien acquiert PA+X, X étant égal à la caractéristique ETH de ce dernier +1. Piochez 2 cartes.

Corruption

Votre personnage contre le Sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne choisisse que celui-ci perde 1PV.

Carte 85/88 Taromancy/ Taromancie

Piochez un nombre de cartes égal à la caractéristique ETH de votre étheromancien +2. Puis défaussez 2 cartes.

Disruption/ Perturbation

Votre personnage contre le Sort de l'étheromancien adverse à moins que ce dernier ne dépense 1PA supplémentaire.

Carte 86/88 Taromancy/ Taromancie

Piochez un nombre de cartes égal à la caractéristique ETH de votre étheromancien +2. Puis défaussez 2 cartes.

Distorsion

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne choisisse qu'il acquière ETH=1 jusqu'à la Fin du Tour.

Carte 87/88 Invocation

A la Fin du Tour, mettez en jeu, à une case de votre étheromancien et hors de toute ZC adverse, une Créature de l'Ether niveau X, X étant égal à l'ETH de votre étheromancien.

[Artefact] The Amulet of Guan Yu/ L'Amulette de Guan Yu

Tant qu'il porte l'Amulette de Guan Yu, votre personnage acquiert ETH+1.
Quand vous le voulez, défaussez l'Amulette de Guan Yu : piochez une carte ETH.

Arbitrage 87A01 : Placez l'Invocation près de la carte de profil de votre étheromancien. A la Fin du Tour, mettez en jeu la créature de l'Ether de votre choix puis défaussez l'Invocation.

Arbitrage 87R01 : Jouer l'Amulette de Guan Yu coûte 1PA et ne compte pas comme une action ETH.

Arbitrage 87R02 : Jusqu'à ce que vous défaussiez l'Amulette de Guan Yu ou que son porteur soit mis hors de combat, l'Amulette de Guan Yu est placée près de la carte de profil de votre personnage.

Carte 88/88 Tormented Memories/ Mémoire des Tourments

Choisissez une carte dans la pile de défausse CR, ETH ou TIR. Révélez-la à votre adversaire puis prenez-la en main.

Dispersion

Votre personnage contre le sort de l'étheromancien adverse à moins que le joueur de ce dernier ne défausse une carte ETH.
