

	<p>Oriana a une réserve de Pion Points de Magie (PM). Elle commence le duel avec 6 des ces Pions et est limitée à 10 au maximum. Elle peut utiliser ces Pions pour activer des effets sur ses attaques. Pour ce faire elle doit poser le nombre de Pions qu'elle souhaite pendant la phase de pose. Ces Pions n'ont pas d'effet propre, par contre beaucoup de déclencheurs sur ses cartes de style nécessite d'avoir poser un minimum de Points de Magie pour s'activer.</p> <p>Note : Tout les effets nécessitant des PM sont cumulatif. Par exemple, poser 5PM avec la carte « Calamity » active les effets 2PM+ et 5PM+.</p> <p><i>Ex : Oriana regagne 1PM à la fin de chaque round.</i></p> <p><i>Almighty : A chaque fois qu'Oriana prend des dommages, elle regagne 1PM pour chaque tranche de 2 dégâts encaissés (arrondir au supérieur).</i></p>	<p>Cette attaque ne peut pas toucher ou provoquer de dommage.</p> <p>Après Activation: Regagnes 1 point de vie et 2PM pour chaque PM posé ce round.</p>	<p>Résistance aux Chocs 1</p> <p>PM1+: +1 en Puissance pour chaque tranche de 2PM posé ce round (Arrondir au supérieur.)</p> <p>Fin de Round: Regagnes 2PM.</p>	Jaune
	<p>MP10+: Cette attaque à +25 en Puissance.</p>	<p>Les dégâts pris par Oriana ce round sont converti en perte de point de vie à la place. Oriana regagne 1PM pour chaque perte de point de vie ce round.</p> <p>PM7+: Ignore les pertes de point de vie ce round. Gagnes en PM le nombre de point de vie que tu aurais du perdre.</p> <p>Après Activation: Tu peux choisir de perdre jusqu'à 3 points de vie.</p>		
UA 2	<p>Oriana a une réserve de 30 Pion Points de Magie (PM). Elle commence le duel avec tout ces Pions.</p> <p>Elle peut utiliser ces Pions pour activer des effets sur ses attaques. Elle peut poser jusqu'à un maximum de 7 Pions pendant la phase de pose. Ces Pions n'ont pas d'effet propre, par contre beaucoup de déclencheurs sur ses cartes de style nécessite d'avoir poser un minimum de Points de Magie pour s'activer.</p> <p>A chaque fois qu'il est indiqué qu'Oriana doit regagner des Pions par un effet, elle doit l'ignorer.</p>	<p>Résistance aux Chocs 1 pour chaque PM posé ce round (<i>max 6</i>).</p> <p>Sur Touche, PM2+: L'adversaire perd 2 points de vie. Il peut défausser un Pion de son choix pour éviter cette perte. Regagnes 3PM.</p> <p>Sur Touche, PM5+: L'adversaire est sonné. Regagnes 3PM.</p>	<p>Avant Activation, PM5+ : Bouges directement sur n'importe qu'elle case inoccupée.</p> <p>Sur Touche, PM2+: Bouges l'adversaire directement sur n'importe qu'elle case inoccupée.</p>	R V B O
	<p>+1 en Puissance, +1 en Distance et -1 en Priorité pour chaque PM posé (<i>max 5</i>)</p> <p>Sur Touche: Regagnes 3PM.</p>	<p>Sur Touche: Pour chaque tranche complète de 2PM posés, l'adversaire doit choisir d'activer pour ton bénéfice, un des différents effets ci-dessous.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regagnes 5PM - Bouges l'adversaire directement sur n'importe qu'elle case et il est sonné. - L'adversaire perd 2 points de vie. - L'adversaire perd 3 points de vie. - L'adversaire défausse deux cartes de base additionnelles de son choix avec son attaque. 		

	<p>Clinhyde a 3 Cartes Stimulants qui sont toutes désactivées (face cachée) au début du duel. Pendant chaque phase de pose, il lui est possible d'activer une de ces cartes qui est actuellement désactivée.</p> <p>Pour chaque Stimulant qu'il a d'activé à la fin de la phase de pose, il perd 1 point de vie.</p> <p>Note : Les Finishers de Clinhyde (Vital Silver Infusion et Ritherwhyte Infusion) ne compte pas comme des Cartes Stimulants quand elles sont activées.</p> <p><i>Ex : Clinhyde reçoit le double des bonus normaux « Une fois activée » de ses Cartes Stimulants. La carte de style « Toxic » lui donne x3 à l'effet (et non x4).</i></p> <p><i>Almighty : Comme EX et Clinhyde reçoit le double des bonus normaux «à l'activation» de ses Cartes Stimulants.</i></p>	<p>Après Activation: Clinhyde regagne 10 points de vie. Pour le reste du duel, à la fin de chaque phase de pose, il perd 1 point de vie.</p>	<p>La puissance de cette attaque est égale au nombre de Cartes Stimulants que tu as d'actives, plus 1.</p> <p>Début de Round: Avances d'1 case.</p> <p>Après Activation: Désactives n'importe qu'elle nombre de Carte Stimulant.</p>	Jaune
	<p>Après Activation: Clinhyde bénéficie de +0-2 en Distance sur toutes ses attaques jusqu'à la fin du duel. De plus, pour le reste du duel, à la fin de chaque phase de pose, il perd 1 point de vie.</p>	<p>Révélation: Les effets « Une fois activé » des Cartes Stimulants sont doublés ce round.</p> <p>Début de Round: Avances d'1 case. Répètes cet effet pour chaque Stimulants que tu as d'actifs.</p>		
UA 2	<p>Clinhyde a 3 Cartes Stimulants qui sont toutes en jeu (face visible) au début du duel. Ses cartes ont 4 orientations, appelée position : 0 (verticale), 1 (90°), 2 (180°), 3 (270°). Pendant la phase de recyclage, Clinhyde incline chaque carte de 90° vers la droite pour les basculer dans la position suivante. Si une carte doit tourner de la position 3 vers la position 0 pendant la phase de recyclage, Clinhyde est éliminé du duel.</p> <p>Quand Clinhyde désactive un Stimulant par l'un de ses effets, il le retourne en position 0, face cachée, puis la retournera face visible au lieu de la basculer pendant le recyclage de ce round. Clinhyde gagne un bonus dépendant de la position de chacune de ses Cartes Stimulants.</p> <p>0- Pas de bonus (<i>considéré comme désactivé</i>).</p> <p>1- Bonus «Une fois activée ».</p> <p>2- Bonus de « pose » et perte d'1 point de vie.</p> <p>3- Bonus : « Une fois activée » et de « pose » et perte de 2 points de vie.</p>	<p>Tu peux choisir, d'ignorer les effets de mouvement appliqués sur Clinhyde pendant ce round.</p> <p>Sur Touche: Bouges l'adversaire directement sur n'importe qu'elle case.</p>	<p>Sur Touche: Repousses l'adversaire jusqu'à 2 cases. Un adversaire sur les bords du plateau perd 2 points de vie.</p> <p>Sur Dommage: Désactives une Carte Stimulant de ton choix.</p> <p>Fin de Round: Avances jusqu'à être adjacent à l'adversaire le plus proche.</p>	R V B O
	<p>Les adversaires que tu bouges pendant ce round ne peuvent te toucher.</p> <p>Cette attaque ne peut toucher que des adversaires que tu as bougé pendant ce round.</p>	<p>Avant Activation: Tu peux bouger de 3 cases ou plus (<i>tu ne peux pas choisir de bouger de moins de 3 cases avec cet effet</i>).</p> <p>Sur Dommage, Distance 1: L'adversaire est sonné.</p>		

Clinhyde

Injection de Crizma À l'activation: Tu as +1 en Puissance ce round. Une fois activée: Tu as +1 en Puissance.	Injection d'Ehrlite À l'activation: Tu as +1 en Priorité ce round. Une fois activée: Tu as +1 en Priorité.	Injection d'Hylatine À l'activation: Tu as Absorbe 2 ce round. Une fois activée: Tu as Résistance aux Chocs 2 .
---	---	--

Lesandra

Borneo Actif: Tu remportes les égalités de Priorités. Pose: A la fin de ce round, le coût d'invocation de tes Familiers est réduit de 1.	Wyvern Actif: Les attaques à une distance de 4 ne peuvent te toucher. Pose: Avant Activation: Bouges directement sur n'importe qu'elle case inoccupée.	Salamander Actif: Tes attaques ignorent l' Absorption et la Résistance aux Chocs et ont +1 en Puissance. Pose: Tes attaques ignorent l' Absorption et la Résistance aux Chocs et ont +2 en Puissance.
Rune Knight Actif: Résistance aux Chocs 3 . Pose: Tu as Absorbe 2 .	Raven Knight Actif: Après Activation: L'adversaire le plus proche perd 1 point de vie. Pose: Tu as +4 en Priorité.	

Aria

UA 1

Finish A /B

Unique Base

<p>Aria a 3 Marqueurs de Droid de Soutien qui peuvent être placés sur le plateau par certain effets de ses cartes de style ou de sa base unique. Elle commence avec un Droid de son choix en jeu sur sa propre case. Les Droids ne prennent pas de place et peuvent-être librement traversés ou côtoyer un joueur sur la même case. Ces Droids exécutent divers effets de jeu qui sont déterminés par ses cartes de styles. Ils ont également des effets passifs qui affectent les adversaires situés sur leurs cases ou adjacents :</p> <p>Magnetron: -1 en Priorité. Dampening (affaiblisseur): -1 en Puissance. Turret (Tourelle): Fin de Round: Perds 1 point de vie.</p> <p><i>Ex : Les effets passifs des Droids sont doublés et la Tourelle inflige une perte de 2 points de vie.</i> <i>Almighty : Les effets passifs des Droids sont doublés et la Tourelle inflige une perte de 3 points de vie. Quand Aria touche un adversaire, elle a +1 en Puissance pour chaque effet passif de ses Droids susceptible d'affecter cet adversaire.</i></p>	<p>Sur Touche: Bouges l'adversaire d'1 case. Après Activation: Un Droid qui n'a pas déjà exécuté cette attaque l'exécute, en mesurant la portée par rapport à la position du Droid. Répètes l'attaque pour chaque Droid.</p>	<p>La distance de cette attaque correspond à toute case contenant un Droid. Avant Activation: Bouges directement sur n'importe qu'elle case inoccupée, puis ajoutes un Marqueur Droid de ta réserve sur n'importe qu'elle case inoccupée du plateau.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Jaune</p>
	<p>Début de Round: Défausses n'importe qu'elle nombre de Droid du plateau pour le reste du duel. Pour chaque Droid défaussé de cette façon, Aria bénéficie de Résistance aux Chocs 1 et de +1 en Puissance pour le reste du duel. <i>(Les Droids défaussés de cette façon ne peuvent plus revenir en jeu pour le duel)</i></p>	<p>Sur Touche: Retires n'importe quel nombre de Marqueurs Droid du plateau. Pour chaque Marqueur retiré, cette attaque à +1 en Puissance. Après Activation: Places un Marqueur Droid de ta réserve sur la case occupée par Aria.</p>	
<p>Aria a 3 Marqueurs de Droid de Soutien. Elle commence un duel avec l'ensemble de ses Droids sur le plateau. Pendant la phase de pose, Aria peut sacrifier 1 point de vie pour activer l'effet d'un Droid sur un adversaire lui étant adjacent ou situé sur la même case. Magnetron: L'adversaire à -1 en Priorité. Dampening (affaiblisseur): L'adversaire à -1 en Puissance. Turret (Tourelle): L'adversaire perd 1 point de vie. Elle peut effectuer cette action jusqu'à 3 fois pour chaque Droid présent sur le plateau. Les Droids n'ont pas d'autres effets jusqu'à ce qu'elle sacrifie des</p>	<p>Un adversaire ne peut vous toucher si le Droid « Dampening » (<i>affaiblisseur</i>) est entre Aria et l'adversaire. Révélation: +4 en Priorité si Aria est positionnée sur la même case que son Droid « Magnetron ».</p>	<p>Révélation: La carte de base de l'adversaire le plus proche a 3 en Priorité au lieu de sa valeur imprimée. Début de Round: Chaque adversaire est attiré jusqu'à 1 case en direction de ton Droid Magnétron.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">R V B O</p>
	<p>Tu peux calculer la distance de cette attaque en mesurant la portée par rapport à la position de n'importe qu'elle Droid, ou celle d'Aria. Fin de Round: Chaque adversaire à une distance de 3 cases de ton Droid Tourelle perd 3 points de vie.</p>	<p>Révélation: Si l'adversaire est à une distance de 3, cette attaque à +2 en Puissance. Autrement cette attaque ne sonne pas l'adversaire. Fin de Round: Bouges directement sur n'importe qu'elle case.</p>	

UA 2

<p>Lesandra dispose de 5 Cartes de Familiers et peut en avoir un seul d'actif en même temps. Elle peut appliquer l'effet de son Familier actif à son attaque en cour. Si Lesandra invoque un nouveau Familier, elle doit bannir l'ancien. Les Familiers bannis du plateau peuvent être invoqués plus tard. Pendant la phase de pose, elle peut poser son Familier invoqué, qui retournera dans sa pile de Familier inactif pour bénéficier de son effet de pose. A la fin de chaque round, Lesandra peut invoquer un Familier, comme un effet Fin de Round. Si elle a infligé un nombre de blessure à ses adversaires égal ou supérieur au coût du Familier, elle peut l'invoquer sans rien payer. Sinon, elle perd un nombre de point de vie égal au coût du Familier. Elle ne peut pas ré invoquer un Familier le même round ou il a été posé. Lesandra débute le duel avec Borneo à ses cotés comme familier actif.</p> <p><i>Ex : Lesandra peut avoir 2 Familiers actif en même temps.</i></p> <p><i>Almighty : Lesandra peut avoir 3 Familiers actif en même temps. Elle débute le duel avec un second Familier de son choix.</i></p>	<p>Début de Round: Lesandra perd des points de vie jusqu'à ce qu'il ne lui en reste que 1. Cette attaque à +1 en Puissance pour chaque point de vie perdu de cette façon.</p> <p>Sur Dommage: Lesandra regagne des points de vie égaux aux dommages infligés.</p>	<p>Résistance aux Chocs 3</p> <p>Début de Round: Bouges directement n'importe quel adversaire sur une case adjacente a Lesandra.</p>	<p>Jaune</p>
	<p>Début de Round: Les points de vie de Lesandra sont réduit à 1.</p> <p>Après Activation: A la fin du prochain round, l'adversaire le plus proche est éliminé du duel.</p>	<p>Quand tu es touché ce tour, tu peux bannir ton Familier actif pour bénéficier d'Absorbe 2</p> <p>Quand tu prends des dommages ce round, tu perds en Puissance le montant des dégâts subits ce round.</p>	
<p>Lesandra dispose de 5 Cartes de Familiers et peut avoir n'importe qu'elle nombre d'entre eux actif en même temps.</p> <p>A la fin de chaque round, Lesandra peut invoquer un Familier, comme un effet Fin de Round. Elle ne peut le faire que si elle a infligé un nombre de blessure à ses adversaires égal ou supérieur au coût du Familier. Pour chaque Familier qu'elle garde actif au delà du premier, elle perd 1 point de vie à la fin de chaque phase de pose.</p> <p>Lesandra peut poser n'importe qu'elle nombre de ses Familiers pour bénéficier de ses effets de pose.</p> <p>A chaque fois que Lesandra est sonnée, l'adversaire peut choisir un de ses Familiers actif et le défausser.</p>	<p>Résistance aux Chocs 2, si tu as un Familier.</p> <p>Fin de Round: Réduits le coût d'invocation de tout tes Familiers par le montant des dégâts subits ce round.</p>	<p>Cette attaque ne peut toucher d'adversaire si tu n'as pas posé de Familier ce round.</p>	<p>R V B O</p>
	<p>Résistance aux Chocs 2</p> <p>Les adversaires perdent 1 point de vie et ont -1 en Puissance à chaque fois qu'il active un effet de mouvement ce round.</p>	<p>La Distance de cette carte de style devient +0-3 si tu as un Familier actif.</p> <p>Sur Touche: Bannis ton Familier actif, puis attires l'adversaire d'1 ou 2 cases.</p>	

UA 2

Jaune

R V B O

<p>Lynn dispose d'une valeur appelée Disparité, qui est utilisé pour déclencher beaucoup d'effet de jeu sur ses cartes de style.</p> <p>Après la révélation et la résolution d'éventuelles chocs, la valeur de Disparité de Lynn est égale à la différence entre sa Priorité et celle de l'adversaire le plus proche. La Disparité est toujours positive, sans tenir compte de qui a la plus haute Priorité. Une fois calculée, la Disparité ne change jamais pendant un round. Si deux adversaires sont à la même distance de Lynn quand elle calcule sa Disparité, elle peut choisir le quel est utilisé.</p> <p>Note : Toute les effets de Disparité de Lynn sont cumulatifs. Par exemple, « Chimeric » donnent +6 en Puissance au total si la Disparité est de 6.</p> <p><i>Ex : Une fois pendant chaque phase de pose, Lynn peut déclarer une pose de +1, 0 ou -1 en Priorité. Sa priorité est modifié par ce chiffre. Elle perd 1PV si elle déclare +1 ou -1.</i></p> <p><i>Almighty : Comme EX, mais elle peut déclarer jusqu'à +2 ou -2. Si elle déclare +2 ou -2 elle perd 2PV.</i></p>	<p>Disparité 3+: Les adversaires ne peuvent toucher Lynn pendant ce round.</p> <p>Fin de Round: L'adversaire le plus proche perd un nombre de point de vie égal a ta Disparité.</p>	<p>La Puissance de cette carte de base est égale à ta Disparité (<i>maximum 5</i>).</p> <p>Avant Activation: Avance jusqu'à 1 case par point de Disparité.</p> <p>Sur Touche: Bouges l'adversaire d'1 ou 2 cases.</p>	<p>Jaune</p>
	<p>Disparité 3+: Les adversaires ne peuvent toucher Lynn pendant ce round.</p> <p>Fin de Round: L'adversaire le plus proche perd un nombre de point de vie égal a ta Disparité.</p>	<p>Début de Round: La Puissance de cette paire d'attaque et la Puissance de la paire d'attaque de l'adversaire le plus proche devient égale a ta Disparité.</p> <p>Disparité 3+: Absorbe 2</p> <p>Disparité 5+: Absorbe 3</p>	
<p>Lynn dispose d'une valeur appelée Disparité, qui est utilisé pour déclencher beaucoup d'effet de jeu sur ses cartes de style.</p> <p>A chaque round, la Disparité de Lynn est égal à la différence entre sa Priorité et la Priorité de l'adversaire le plus proche telle qu'elle était à la fin du précédent round.</p> <p>(Pour le premier round du duel, sa Disparité est de 3).</p>	<p>Le bonus maximum de Distance de cette carte de style est égal à ta Disparité.</p> <p>Après Activation: Bouges directement sur n'importe qu'elle case à distance de cette attaque.</p>	<p>Disparité 2+: Cette attaque à +1 en Puissance.</p> <p>Disparité 4+: Cette attaque à +2 en Puissance.</p> <p>Disparité 6+: Cette attaque à +3 en Puissance.</p> <p>Avant Activation: Avances d'1 case.</p>	<p>R V B O</p>
	<p>Cette attaque remporte les égalités de Priorités.</p> <p>Début de Round, Disparité 3+: Perds 2 points de vie.</p> <p>Début de Round, Disparité 5+: Tu es sonnée.</p>	<p>Disparité 3+: Résistance aux Chocs 2, +2 en Puissance.</p> <p>Disparité 6+: Immunité aux Chocs, +2 en Puissance.</p> <p>Début de Round, Disparité 8+: Bouges directement sur n'importe quelle case et tu deviens le joueur actif ce tour.</p>	

UA 2

Jaune

R V B O

<p>Byron a 5 Compteurs Masque, ils sont tous dans sa réserve de pions au début du duel.</p> <p>Au début de chaque round, le total des points de vie de Byron devient égale à 3 fois le nombres de Compteurs Masque qu'il possède, ou est ramené à 1 si il n'a plus de Compteurs Masque.</p> <p>A chaque fois que Byron est affecté par un effet de perte de point de vie, ses points de vie de départ pour le prochain round sont réduits de 1 pour chaque point de vie qu'il a perdu (jusqu'à un minimum de 1). La première fois que Byron prend des dégâts lors d'un round, il doit défausser un Compteurs Masque en addition des dégâts reçus.</p> <p><i>Ex : Byron a 8 Compteurs Masque. Il bénéficie d'Absorbe 2 sut toutes les attaques.</i></p> <p><i>Almighty : Byron a 12 Compteurs Masque. Il bénéficie d'Absorbe 3 sut toutes les attaques.</i></p>	<p>Immunité aux Chocs</p> <p>Sur Touche: Regagnes 1 Compteurs Masque.</p>	<p>Cette attaque ignore la modification de Distance de la carte de style qui lui est associée.</p> <p>Sur Touche: Bouges l'adversaire jusqu'à 1 case.</p>	<p>Jaune</p>
	<p>Un adversaire qui n'a pas bougé pendant ce round ne peut pas toucher Byron.</p>	<p>Immunité aux Chocs. Absorbe 1 pour chaque Compteurs Masque que tu as défaussé.</p> <p>Révélation, Distance 1: Un adversaire à une distance de 1 perd 2 points de vie et cette attaque à +2 en Puissance.</p> <p>Fin de Round: Si tu n'as pas perdus de Masque durant ce round, perds en un maintenant.</p>	
<p>Byron commence le duel avec 5 Compteurs Masque pour chaque adversaire. A chaque fois qu'il sonne un adversaire, il défausse un Compteurs Masque pour cet adversaire.</p> <p>Quand Byron n'a plus de Compteurs Masque pour un adversaire, cette adversaire voit ses points de vie réduit à 1.</p> <p>Note: Quand Byron utilise sa carte de style « <i>Soulless</i> », chaque adversaire gagne un Compteurs Masque (<i>au lieu que Byron en perd un</i>).</p>	<p>Sur Touche: L'adversaire ne peut te toucher pendant ce round.</p> <p>Sur Dommage, Distance 2: Pour le prochain round, Byron gagne un bonus de Priorité égal aux nombres de dégâts infligés.</p>	<p>Byron ne peut pas prendre plus de 1 dégâts durant ce round.</p> <p>Sur Dommage, Distance 4: Bouges l'adversaire sur n'importe qu'elle case inoccupée.</p>	<p>R V B O</p>
	<p>Début de Round: Tu peux bouger directement sur n'importe qu'elle case inoccupée sur le côté opposé à un adversaire.</p> <p>Sur Touche, Distance 5: L'adversaire à -3 en puissance et perd 2 points de vie.</p>	<p>Sur Touche, Distance 3: Cette attaque ignore l'absorption. L'adversaire perd 1 point de vie pour chaque point d'Absorption qu'il a.</p> <p>Sur Dommage: Tu gagnes une valeur d'absorption équivalente aux dégâts que tu as infligé.</p>	