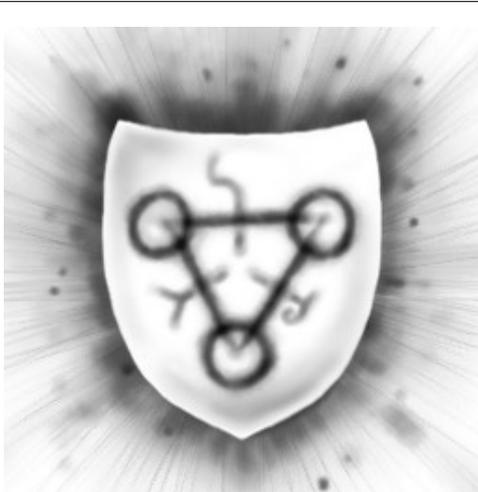


Boule de feu
1 mana - Combat
Ajoute 2 dés de dégâts



Bouclier de protection
1 mana - Combat
Prévient les 2 prochains dégâts subis



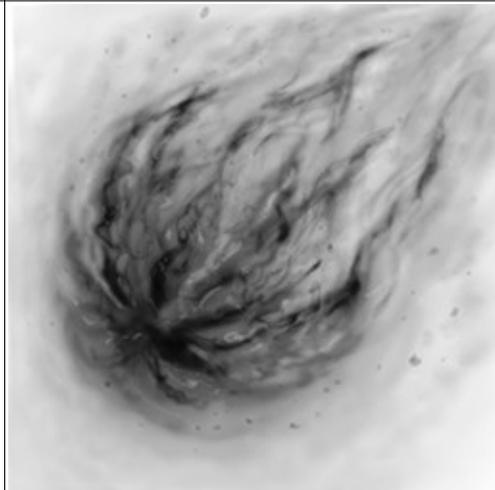
Toucher de faiblesse
2 mana - Combat
Réduit la Force ou l'Intellect du
monstre ou du joueur de 2 jusqu'à la
fin du combat



Altération de réalité
2 mana - Hors Combat
Remplace l'évènement pioché par
un autre évènement équivalent



Doigt de givre
3 mana - Combat
Ajoute 1 dé de dégât. La cible de
niveau 3 ou moins ne peut pas agir
pendant cette phase



Météore
3 mana - Combat
Ajoute 5 dés de dégâts



Contrôle des lames
2 mana - Combat - Étape 2
Relance jusqu'à 5 des dés de votre
équipe



Hypnose
3 mana - Combat
Sort de charme avec un seuil réduit de
moitié



Soins majeurs
2 mana - Combat / Hors Combat
Regagne jusqu'à 5 points de vie



Lévitiation

4 mana – Hors Combat

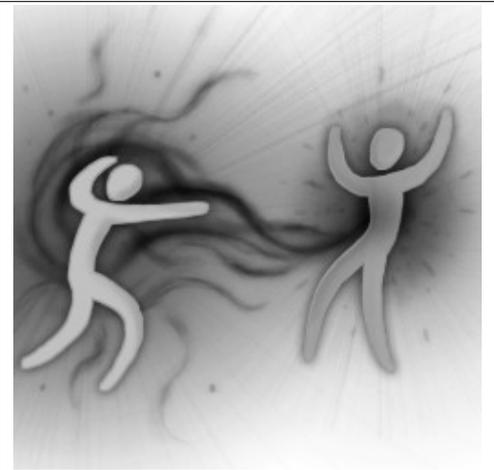
Mouvement augmenté de 1 pendant 1 tour et vous pouvez éviter le combat



Immunité

3 mana - Combat

Le prochain jet de dés d'un monstre ou adversaire n'inflige pas de dégâts, ou le prochain sort adverse n'affecte pas votre équipe



Invocation

5 mana – Hors Combat

Téléporte le joueur ciblé dans votre région



Téléportation

5 mana – Hors Combat

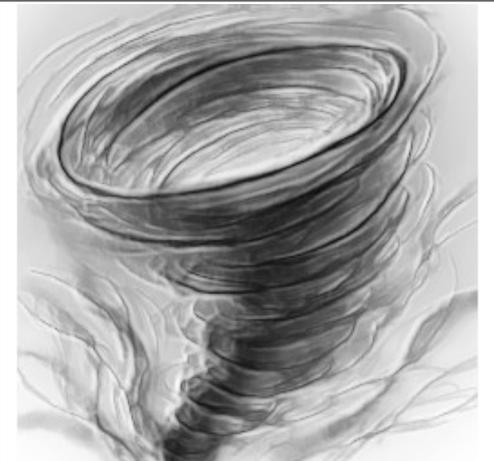
Vous téléportez sur une région du même continent ou une région portuaire d'un autre continent



Immobilisation

5 mana - Combat

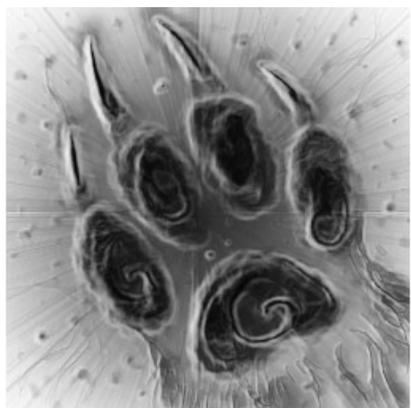
La cible de niveau 5 ou moins ne peut plus agir pendant ce tour ou jusqu'au prochain dégât subi



Vortex spatial

7 mana – Hors Combat

Téléporte le monstre ou le joueur vers une région du même continent ou une région portuaire d'un autre continent



Sauagerie

2 mana – Combat

Augmente la Force ou l'Intellect du monstre ou du joueur de 2 jusqu'à la fin du combat



Concentration

3 mana – Combat / Hors Combat
Pioche 3 sorts



Flétrissement

3 mana – Combat

Réduit la Volonté ou la Vigueur du monstre ou du joueur de 2 jusqu'à la fin du combat