



Boule de feu
1 mana – Sort d'arcane ☉ - ☿

Inflige 1 dégât de feu
à un monstre.



Boule de feu
1 mana – Sort d'arcane ☉ - ☿

Inflige 1 dégât de feu
à un monstre.



Lévitacion
1 mana – Sort d'arcane ☉ - ⌚

Hors combat : mouvement augmenté
de 1 et permet d'éviter le combat.
Combat : permet de piocher
un sort.



Lévitacion
1 mana – Sort d'arcane ☉ - ⌚

Hors combat : mouvement augmenté
de 1 et permet d'éviter le combat.
Combat : permet de piocher
un sort.



Contrôle des lames
1 mana – Sort d'arcane ☉ - ⌚

Augmente la relance des dés
totale des joueurs de 6
pour la phase. Permet de
relancer les dés des
monstres.



Contrôle des lames
1 mana – Sort d'arcane ☉ - ⌚

Augmente la relance des dés
totale des joueurs de 6
pour la phase. Permet de
relancer les dés des
monstres.



Doigt de givre
2 mana – Sort d'arcane ☉ - ☿

Inflige 1 dégât de givre
à un monstre.

Augmente le seuil de toucher
de ce monstre de 1
pour la phase.



Doigt de givre
2 mana – Sort d'arcane ☉ - ☿

Inflige 1 dégât de givre
à un monstre.

Augmente le seuil de toucher
de ce monstre de 1
pour la phase.



Altération de réalité
2 mana – Sort d'arcane ☉ - ⌚

Remplace jusqu'à 6 dés par autant
de dégâts d'arcane lors de la
prochaine attaque, ou
supprime 3 dés de
monstres.



Altération de réalité

2 mana – Sort d'arcane -

Remplace jusqu'à 6 dés par autant de dégâts d'arcane lors de la prochaine attaque, ou supprime 3 dés de monstres.



Météore

2 mana – Sort d'arcane -

Inflige 2 dégâts de feu à un monstre.



Météore

2 mana – Sort d'arcane -

Inflige 2 dégâts de feu à un monstre.



Trait de givrefeu

3 mana – Sort d'arcane -

Inflige 2 dégâts de feu et 1 dégât de givre à un monstre. Augmente le seuil de toucher d'un monstre de 1 pour la phase.



Trait de givrefeu

3 mana – Sort d'arcane -

Inflige 2 dégâts de feu et 1 dégât de givre à un monstre. Augmente le seuil de toucher d'un monstre de 1 pour la phase.



Glyphe réfléchissante

3 mana – Sort d'arcane -

Augmente votre armure de 1. Les deux prochaines attaques de monstres leur infligent 3 dégâts d'arcane.



Glyphe réfléchissante

3 mana – Sort d'arcane -

Augmente votre armure de 1. Les deux prochaines attaques de monstres leur infligent 3 dégâts d'arcane.



Téléportation

4 mana – Sort d'arcane -

Hors combat : téléporte un monstre ou joueur sur une région du même continent.

Combat : permet de piocher trois sorts.




Blizzard éternel

4 mana – Sort d'arcane -

Chaque phase, inflige à deux monstres 4 dégâts de givre chacun, et augmente leur seuil de toucher de 1.




Bouclier de protection
1 mana - Sort de sacré ☞

Augmente votre armure  de 1 pour le combat.



Bouclier de protection
1 mana - Sort de sacré ☞

Augmente votre armure  de 1 pour le combat.



Châtiment
1 mana - Sort de sacré ☞

Inflige 1 dégât de sacré à un monstre. Soigne jusqu'à 1 point de vie d'un joueur, à cette phase ou à la suivante.



Châtiment
1 mana - Sort de sacré ☞

Inflige 1 dégât de sacré à un monstre. Soigne jusqu'à 1 point de vie d'un joueur, à cette phase ou à la suivante.



Infusion sacrée
1 mana - Sort de sacré ☞

L'attaque physique de deux joueurs inflige 1 dégât de sacré supplémentaire.




Infusion sacrée
1 mana - Sort de sacré ☞

L'attaque physique de deux joueurs inflige 1 dégât de sacré supplémentaire.




Purification
2 mana - Sort de sacré ☞

Augmente votre armure  de 1 pour le combat. Soigne jusqu'à 2 point de vie d'un joueur, à cette phase ou à la suivante.



Purification
2 mana - Sort de sacré ☞

Augmente votre armure  de 1 pour le combat. Soigne jusqu'à 2 point de vie d'un joueur, à cette phase ou à la suivante.



Fontaine sacrée
2 mana - Sort de sacré ☞

Augmente la Force, la Vigueur, et l'Intellect de deux joueurs de 1 pour le combat.



Fontaine sacrée
2 mana – Sort de sacré ☞

Augmente la Force, la Vigueur, et l'Intellect de deux joueurs de 1 pour le combat.



Pénitence
2 mana - Sort de sacré ☞

Inflige 2 dégâts de sacré à un monstre. Soigne jusqu'à 2 points de vie d'un joueur, à cette phase ou à la suivante.




Pénitence
2 mana - Sort de sacré ☞

Inflige 2 dégâts de sacré à un monstre. Soigne jusqu'à 2 points de vie d'un joueur, à cette phase ou à la suivante.




Bouclier divin
3 mana - Sort de sacré ☞

Augmente votre armure  de 2 pour le combat.




Bouclier divin
3 mana - Sort de sacré ☞

Augmente votre armure  de 2 pour le combat.




Barrière angélique
3 mana - Sort de sacré ☞

Augmente votre armure  de 1 pour le combat. La prochaine mise hors de combat soigne tous les points de vie.




Barrière angélique
3 mana - Sort de sacré ☞

Augmente votre armure  de 1 pour le combat. La prochaine mise hors de combat soigne tous les points de vie.




Intervention lumineuse
4 mana - Sort de sacré ☞


Augmente votre armure  de 2 pour le combat. Soigne tous les points de vie d'un joueur. Régénère tous vos points de mana et sorts.



Immunité divine
4 mana - Sort de sacré ☞


Hors combat : permet de traverser les régions occupées pour le tour.
Combat : Augmente votre armure  de 4 pour le combat.



Trait d'ombre
1 mana – Sort de chaos 


Inflige 1 dégât de chaos
à un monstre.



Trait d'ombre
1 mana – Sort de chaos 


Inflige 1 dégât de chaos
à un monstre.



Débilitation
1 mana – Sort de chaos 


Réduit la Vigueur d'un monstre
de 1 pour le combat.



Débilitation
1 mana – Sort de chaos 


Réduit la Vigueur d'un monstre
de 1 pour le combat.



Toucher de faiblesse
1 mana – Sort de chaos 


Réduit la Force d'un monstre
de 2 pour le combat.



Toucher de faiblesse
1 mana – Sort de chaos 


Réduit la Force d'un monstre
de 2 pour le combat.



Agonie
2 mana – Sort de chaos 


Inflige 1 dégât de chaos à un
monstre par phase. Augmente
de 1 à chaque phase.



Agonie
2 mana – Sort de chaos 


Inflige 1 dégât de chaos à un
monstre par phase. Augmente
de 1 à chaque phase.



Drain d'âme
2 mana – Sort de chaos 


Réduit la Force d'un monstre
de 2 pour le combat.
Augmente votre Force de 2
pour le combat.



Drain d'âme
2 mana - Sort de chaos 


Réduit la Force d'un monstre de 2 pour le combat.
Augmente votre Force de 2 pour le combat.



Flétrissement
2 mana - Sort de chaos 


Réduit la Vigueur d'un monstre de 2 pour le combat.




Flétrissement
2 mana - Sort de chaos 


Réduit la Vigueur d'un monstre de 2 pour le combat.




Armure nécrotique
3 mana - Sort de chaos 


Augmente votre armure  de 1 pour le combat. La prochaine attaque d'un monstre lui inflige 2 dégâts de chaos.



Armure nécrotique
3 mana - Sort de chaos 


Augmente votre armure  de 1 pour le combat. La prochaine attaque d'un monstre lui inflige 2 dégâts de chaos.



Nuage toxique
3 mana - Sort de chaos 


Réduit la Force et la Vigueur de deux monstres de 2 pour le combat.



Nuage toxique
3 mana - Sort de chaos 


Réduit la Force et la Vigueur de deux monstres de 2 pour le combat.



Hypnose
4 mana - Sort de chaos 


Deux monstres attaquent avec une Force réduite de 4 et s'infligent 2 dégât de chaos.



Domination funeste
4 mana - Sort de chaos 

Réduit la Force et la Vigueur d'un monstre de 3 pour le combat.




Toucher de la nature
1 mana - Sort de nature 



Augmente la Vigueur
d'un joueur de 2
pour le combat.




Toucher de la nature
1 mana - Sort de nature 



Augmente la Vigueur
d'un joueur de 2
pour le combat.




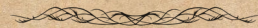
Précision féline
1 mana - Sort de nature 



Réduit le seuil de toucher
des dés d'un joueur de 1
pour le combat.




Précision féline
1 mana - Sort de nature 



Réduit le seuil de toucher
des dés d'un joueur de 1
pour le combat.




Sauvagerie
1 mana - Sort de nature 



Augmente la Force
d'un joueur de 2
pour le combat.




Sauvagerie
1 mana - Sort de nature 



Augmente la Force
d'un joueur de 2
pour le combat.




Trait de foudre
2 mana - Sort de nature 



Inflige 1 dégât de nature et
augmente la Force d'un
joueur de 2 pour le combat.




Trait de foudre
2 mana - Sort de nature 



Inflige 1 dégât de nature et
augmente la Force d'un
joueur de 2 pour le combat.




Appel de la nature
2 mana - Sort de nature 




Augmente la Force et
la Vigueur d'un joueur
de 2 pour le combat.



Appel de la nature
2 mana - Sort de nature 


Augmente la Force et
la Vigueur d'un joueur
de 2 pour le combat.



Endurance farouche
2 mana - Sort de nature 


Augmente la Vigueur d'un joueur
de 4 pour le combat.



Endurance farouche
2 mana - Sort de nature 


Augmente la Vigueur d'un joueur
de 4 pour le combat.



Croissance sauvage
3 mana - Sort de nature 


Augmente la Force d'un joueur
de 4 pour le combat.



Croissance sauvage
3 mana - Sort de nature 


Augmente la Force d'un joueur
de 4 pour le combat.



Sarments épineux
3 mana - Sort de nature 

Inflige 3 dégâts de nature
aux deux prochains monstres
qui utilisent une capacité
ou qui attaquent.



Sarments épineux
3 mana - Sort de nature 


Inflige 3 dégâts de nature
aux deux prochains monstres
qui utilisent une capacité
ou qui attaquent.



Tempête
4 mana - Sort de nature 

Hors combat : Expulse les monstres
d'une région.
Combat : Inflige à deux
monstres 4 dégâts de
nature chacun.



Invocation sylvaine
4 mana - Sort de nature 

Augmente la Force et
la Vigueur d'un joueur
de 4 pour le combat.