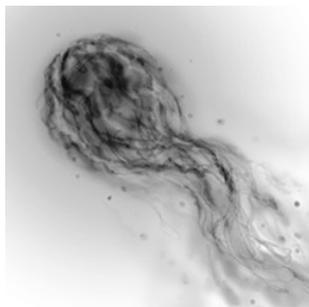


Boule de feu

1 mana - Combat

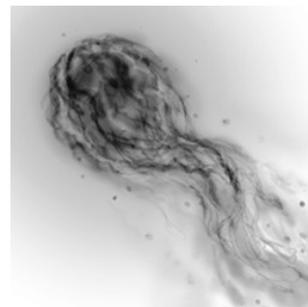
Ajoute 2 dés de dégâts.



Boule de feu

1 mana - Combat

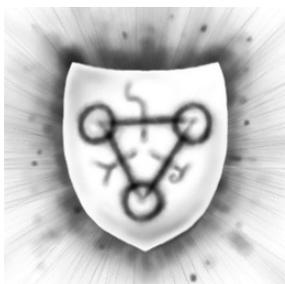
Ajoute 2 dés de dégâts.



Boule de feu

1 mana - Combat

Ajoute 2 dés de dégâts.



Bouclier de protection

1 mana - Combat

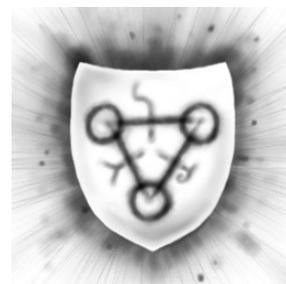
Prévient les 2 prochains dégâts subis.



Bouclier de protection

1 mana - Combat

Prévient les 2 prochains dégâts subis.



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.



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.



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



Altération de réalité

2 mana – Hors Combat

Remplace l'évènement pioché par un autre évènement équivalent



Altération de réalité

2 mana – Hors Combat

Remplace l'évènement pioché par un autre évènement équivalent



Contrôle des lames

2 mana – Combat – Étape 2

Relance jusqu'à 5 des dés de votre équipe.



Contrôle des lames

2 mana – Combat – Étape 2

Relance jusqu'à 5 des dés de votre équipe.



Contrôle des lames

2 mana – Combat – Étape 2

Relance jusqu'à 5 des dés de votre équipe.



Soins majeurs

2 mana – Combat / Hors Combat

Regagne jusqu'à 5 points de vie.



Soins majeurs

2 mana – Combat / Hors Combat

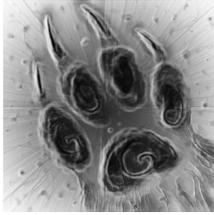
Regagne jusqu'à 5 points de vie.



Soins majeurs

2 mana – Combat / Hors Combat

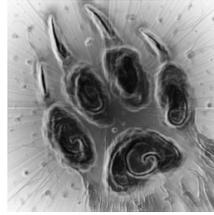
Regagne jusqu'à 5 points de vie.



Sauvagerie

2 mana – Combat

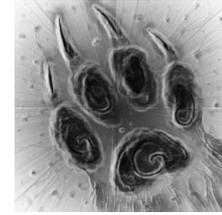
Augmente la Force ou l'Intellect du monstre ou du joueur de 2 jusqu'à la fin du combat.



Sauvagerie

2 mana – Combat

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



Sauvagerie

2 mana – Combat

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



Hypnose

3 mana - Combat

Sort de charme avec un seuil réduit de moitié.



Hypnose

3 mana - Combat

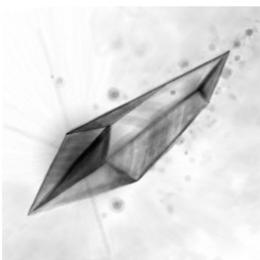
Sort de charme avec un seuil réduit de moitié.



Hypnose

3 mana - Combat

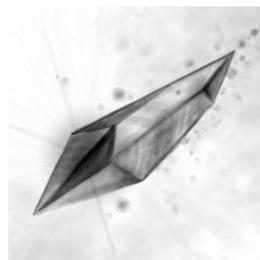
Sort de charme avec un seuil réduit de moitié.



Doigt de givre

3 mana - Combat

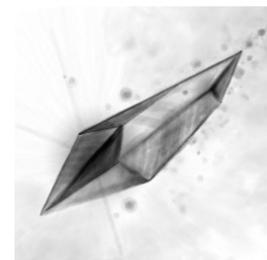
Ajoute 1 dé de dégât. La cible de niveau 3 ou moins ne peut pas agir pendant cette phase.



Doigt de givre

3 mana - Combat

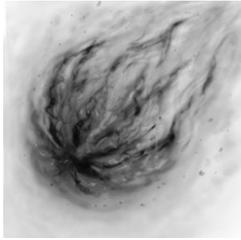
Ajoute 1 dé de dégât. La cible de niveau 3 ou moins ne peut pas agir pendant cette phase.



Doigt de givre

3 mana - Combat

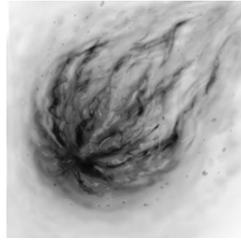
Ajoute 1 dé de dégât. La cible de niveau 3 ou moins ne peut pas agir pendant cette phase.



Météore

3 mana - Combat

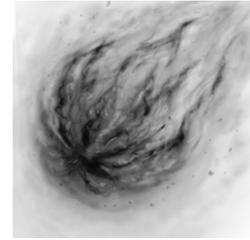
Ajoute 5 dés de dégâts.



Météore

3 mana - Combat

Ajoute 5 dés de dégâts.



Météore

3 mana - Combat

Ajoute 5 dés de dégâts.



Concentration

3 mana – Combat / Hors Combat

Pioche 3 sorts.



Concentration

3 mana – Combat / Hors Combat

Pioche 3 sorts.



Concentration

3 mana – Combat / Hors Combat

Pioche 3 sorts.



Immunité

3 mana - Combat

Réduit les 5 prochains dégâts subis.



Immunité

3 mana - Combat

Réduit les 5 prochains dégâts subis.



Immunité

3 mana - Combat

Réduit les 5 prochains dégâts subis.



Flétrissement

3 mana – Combat

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



Flétrissement

3 mana – Combat

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



Flétrissement

3 mana – Combat

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



Lévitacion

4 mana – Hors Combat

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



Lévitacion

4 mana – Hors Combat

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



Lévitacion

4 mana – Hors Combat

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



Inmobilisation

5 mana – Combat

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



Inmobilisation

5 mana – Combat

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



Inmobilisation

5 mana – Combat

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



Téléportation

5 mana – Hors Combat

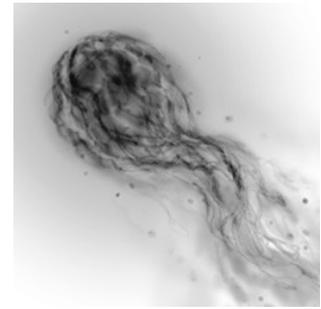
Vous téléportez sur une région du même continent ou une région portuaire d'un autre continent.



Téléportation

5 mana – Hors Combat

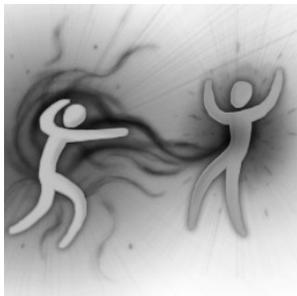
Vous téléportez sur une région du même continent ou une région portuaire d'un autre continent.



Boule de feu

1 mana - Combat

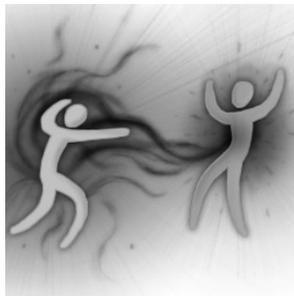
Ajoute 2 dés de dégâts.



Invocation

5 mana – Hors Combat

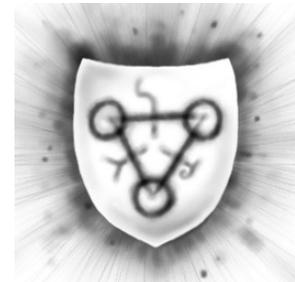
Téléporte le joueur ciblé dans votre région.



Invocation

5 mana – Hors Combat

Téléporte le joueur ciblé dans votre région.



Bouclier de protection

1 mana - Combat

Prévient les 2 prochains dégâts subis.



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.



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.



Sauvagerie

2 mana – Combat

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