

CONTRESORT



Sort

Lancez ce Sort quand cela est nécessaire. Annulez les effets d'un Sort qui vient d'être lancé, y compris le Sort de Commandement.

DUEL PSIONIQUE



Sort

Lancez ce Sort avant d'engager un combat contre un personnage.

Vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique, même si c'est vous qui êtes attaqué.

Ajoute 1 à votre score d'attaque en combat ou combat psychique.

EXPLOSER L'AURA



Sort

Lancez ce Sort sur une *Aura* dans votre Région au moment souhaité.

Cette *Aura* est détruite (défaussez-la). Si elle concernait un personnage, celui-ci perd également 1 vie.

EXPLOSION



Sort

Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

Défaussez toutes les cartes Aventure des cases adjacentes. Les Ennemis défaussés de cette façon peuvent être pris comme trophées.

FEU RAVAGEUR



Sort

Aura

Lancez ce Sort sur votre case au début de votre tour.

Les instructions du Gouffre remplacent celles de la case.

FOUDROIEMENT MENTAL



Sort

Lancez ce Sort avant un combat psychique contre un ou plusieurs Ennemis ayant un Intellect inférieur ou égal à 7.

Vous gagnez ce combat automatiquement.

FRAPPE FLAMBOYANTE



Sort

Lancez ce Sort contre un ou plusieurs adversaires que vous êtes sur le point de combattre.

Lancez 1 dé. Vous ajouterez ce résultat à votre score d'attaque.

FUSION



Sort

Lancez ce Sort sur un Objet présent dans votre Région (sur le plateau ou porté par un personnage) à n'importe quel moment.

Cet Objet est détruit.

HALEINE DE FEU



Sort

Aura

Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

L'Haleine de Feu augmente votre Intellect de 1 en combat psychique.

INCINÉRER



Sort

Lancez ce Sort contre un ou plusieurs adversaires que vous êtes sur le point de combattre.

Lancez 2 dés. Si le total est plus élevé que la Force ou l'Intellect du ou des adversaires, vous remportez le combat.

LANCE DES ESPRITS



Sort

Lancez ce Sort contre un ou plusieurs adversaires avec lesquels vous allez engager un combat psychique.

Lancez 2 dés. Si le total est supérieur ou égal leur Intellect, vous avez gagné le combat.

MÉTÉORE



Sort

Lancez ce Sort quand vous êtes sur le point de rencontrer un Ennemi ou un Étranger.

Défaussez-le, sans le rencontrer.

PIÈGE ARDENT



Sort

Aura

Lancez ce Sort sur votre case au début de votre tour.

Le prochain personnage passant sur cette case doit s'y arrêter immédiatement et perdre 1 vie. Puis le Piège Ardent part se consumer dans la pile de défausse.

PROTECTION CONTRE LA NATURE



Sort

Aura

Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

Les Sorts de Magie de Nature n'ont pas d'effet sur vous.

RAGE FURIEUSE



Sort

Lancez ce Sort sur vous avant d'engager un combat contre un ou plusieurs adversaires.

Lancez 3 dés pour votre jet d'attaque et choisissez celui à utiliser. En cas de match nul, vous gagnez ce combat.

TRAHISON



Sort

Lancez ce Sort sur un personnage de votre Région au début de son tour.

Un de ses Suivants (choisi au hasard) est un traître et l'attaque (Force 6 - ne peut être pris comme trophée).

Après le combat, le Suivant est défaussé.

TÉLÉKINÉSIE



Sort

Aura

Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

Vous pouvez utiliser une *Arme* supplémentaire, sans la tenir à la main.

VISION



Sort

Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

Au lieu de vous déplacer, vous pouvez regarder la carte du dessus de chaque pile puis votre tour s'achève.

ARME VIVANTE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur une de vos **Armes** au début de votre tour.
Cette **Arme** est désormais un Suivant qui vous ajoute 1 Force en combat.

ARMURE DE LUMIÈRE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.
♥ 4,5,6 en combat
Si vous utilisez une **Armure**, défaussez cette carte.

BÉNIR L'ARMURE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur votre **Armure** au début de votre tour.
Cette **Armure** dispose d'une valeur supplémentaire ♥ 1.

CHARITÉ



Sort

Lancez ce Sort au début de votre tour.
Tous les personnages qui n'ont pas d'or gagnent chacun 3 pièces d'or.

CHÂTIER LE MAL



Sort

Lancez ce Sort avant un combat ou un combat psychique comportant un Démon, un Cultiste ou un personnage Mauvais.
Vous gagnez ce combat automatiquement.

CONTRESORT



Sort

Lancez ce Sort quand cela est nécessaire. Annulez les effets d'un Sort qui vient d'être lancé, y compris le Sort de Commandement.

CRÉATION



Sort

Lancez ce Sort au début de votre tour. Piochez des cartes Aventure jusqu'à révéler un Objet. Prenez-le puis défaussez les autres cartes.

DÉTRUIRE L'AURA



Sort

Lancez ce Sort sur une **Aura** dans votre Région au moment souhaité.
Cette **Aura** est détruite (défaussez-la).

LUMIÈRE AVEUGLANTE



Sort

Lancez ce Sort sur vous quand vous êtes sur le point d'engager un combat psychique.
L'adversaire ne lance pas de dé pour son jet d'attaque.

PROTECTION CONTRE LES TÉNÉBRES



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.
Les Sorts de Magie des Ténèbres n'ont pas d'effet sur vous.

PUISSANCE SACRÉE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.
La Puissance Sacrée vous octroie 1 Force et 1 Intellect.

PURETÉ



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.
Après avoir lancé le dé pour prier, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

RUNE DE PROTECTION



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un de vos Objets au début de votre tour.
L'Objet ne peut vous être pris. S'il devait être détruit, défaussez cette **Aura** à la place.

SOUHAIT



Sort

Lancez ce Sort au début de votre tour.
Lancez 2 dés. Si le total est supérieur ou égal à votre Intellect, perdez 1 vie. S'il est inférieur, gagnez 3 pièces d'or et 1 Intellect.

SOUSSION



Sort

Aura
Lancez ce sort sur un Ennemi que vous êtes sur le point de combattre. Au lieu de cela, il devient votre Suivant, vous procurant 2 Force ou 2 Intellect (choisissez une fois pour toutes).
Si la Soumission est détruite, défaussez cet Ennemi.

SPHÈRE PROTECTRICE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.
Vous pourrez défausser la Sphère pour éviter de perdre 1 vie, la mort d'un Suivant ou d'être transformé en Crapaud.

SÉCURITÉ



Sort

Lancez ce Sort sur vous à n'importe quel moment.
Vous pouvez défausser une carte Aventure juste piochée (sans la résoudre) ou annuler les effets d'un Sort lancé sur vous, Sort de Commandement compris.

TATOUAGE DE PRÉSERVATION



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un de vos Suivants au début de votre tour.
Ce Suivant ne peut plus être pris ou être tué.

BANISSEMENT



Sort

Lancez ce Sort sur un étranger ou un Ennemi de votre Région à n'importe quel moment.

Défaussez cet Étranger ou cet Ennemi.

CHANCE



Sort

Lancez ce Sort sur vous à n'importe quel moment.

Vous pouvez changer le résultat d'un jet de dé en 6 (même après un nouveau lancer), ou annuler l'effet du Sort de Malchance.

CONTRESORT



Sort

Lancez ce Sort quand cela est nécessaire. Annulez les effets d'un Sort qui vient d'être lancé, y compris le Sort de Commandement.

COURONNE DE VITALITÉ



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

Si vous perdez 1 vie, lancez un dé. Sur 5 ou 6, ignorez cette perte de vie.

Défaussez la Couronne de Vitalité quand vous utilisez une Armure.

DÉTRUIRE L'AURA



Sort

Lancez ce Sort sur une **Aura** dans votre Région au moment souhaité.

Cette **Aura** est détruite (défaussez-la).

FASCINATION



Sort

Lancez ce Sort au début de votre tour.

Choisissez un Ennemi dans votre Région et placez-le sur une autre case de cette Région. Si elle contient un personnage, il le combat immédiatement.

LIANES ÉTRANGLEUSES



Sort

Lancez ce Sort avant un combat contre un ou plusieurs Ennemis ayant une Force inférieure ou égale à 7.

Vous gagnez ce combat automatiquement.

MÉÉÉ-TAMORPHOSE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un Suivant au début de votre tour.

Le Suivant est transformé en mouton et perd toutes ses capacités.

PEAU D'ÉCORCE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

♥ 6 en combat et combat psychique

PIÈGE GLACÉ



Sort

Lancez ce Sort sur un personnage que vous êtes sur le point de rencontrer.

Ce personnage passe son prochain tour et vous pouvez lui dérober 1 pièce d'or ou un Objet de votre choix.

PROTECTION CONTRE LA DÉSTRUCTION



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

Les Sorts de Magie de Destruction n'ont pas d'effet sur vous.

PUISSANCE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

Votre Force est augmentée de 2.

RAGE



Sort

Lancez ce Sort au début de votre tour au lieu de jeter le dé de déplacement. Téléportez-vous sur une case de cette Région comportant un ou Ennemi ou un Personnage et attaquez-le.

Votre Force est augmentée de 2 jusqu'à la fin de votre tour.

RÉGÉNÉRATION



Sort

Lancez ce Sort sur vous ou un Suivant à n'importe quel moment.

Vous évitez la perte d'un point de vie, de Force ou d'Intellect ou au Suivant d'être tué.

SURPUISSANCE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un Ennemi à n'importe quel moment.

Augmente de 3 la Force et l'Intellect de cet Ennemi. Cette **Aura** reste sur cet Ennemi s'il est pris comme trophée.

VITALITÉ



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.

Votre valeur de vie augmente de 1 et vous gagnez 1 vie.

VITESSE



Sort

Lancez ce Sort sur vous à la fin de votre tour.

Rejouez immédiatement.

ÉROSION



Sort

Lancez ce Sort sur un Objet présent dans votre Région (sur le plateau ou porté par un personnage) à n'importe quel moment.

Cet Objet est détruit.

ARME DÉMONIAQUE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur une de vos *Armes* au début de votre tour.
Elle augmente votre Intellect de 1 en combat psychique.

AURA ANTIMAGIE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.
Aucun autre Sort ne peut vous affecter (mais ils peuvent affecter cette *Aura*).

CONTRESORT



Sort

Lancez ce Sort quand cela est nécessaire. Annulez les effets d'un Sort qui vient d'être lancé, y compris le Sort de Commandement.

DÉTRUIRE L'AURA



Sort

Lancez ce Sort sur une *Aura* dans votre Région au moment souhaité.
Cette *Aura* est détruite (défaussez-la).

FAIBLESSE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un personnage de votre Région au début de son tour.
Sa Force est réduite de 2.

HEURES PERDUES



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un personnage de votre Région au début de son tour.
Lorsque ce personnage perd un tour, il perd aussi 1 vie.

INTUITION



Sort

Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.
Prenez connaissance des 5 premières cartes d'un paquet puis remettez-les dans l'ordre de votre choix.

MALÉDICTION DE L'ESPRIT



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un personnage de votre Région au début de son tour.
Ce personnage ne peut avoir plus de 2 Sorts à la fois.

MALÉDICTION DU CRAPAUD



Sort

Lancez ce Sort sur un personnage de votre Région au début de son tour.
Le personnage doit lancer 1 dé :
1-2) Le Sort ricoche vers un autre personnage de cette Région, choisi au hasard
3-6) Le personnage est transformé en un petit Crapaud Gluand pour trois tours

PORTAIL DIMENSIONNEL



Sort

Lancez ce Sort au début de votre tour.
Vous invoquez un Démon (Intellect 10) qui attaque le personnage de votre choix.
S'il tue le Démon, il gagne 1 Intellect.

PROFANATION



Sort

Lancez ce Sort sur vous à la fin de votre tour.
Prenez les 3 premières cartes de la pile de défausse. Vous pouvez conserver un Objet ou un Ennemi (comme trophée) puis défaussez les autres.

PROTECTION CONTRE LA LUMIÈRE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur vous au début de votre tour.
Les Sorts de Magie de Lumière n'ont pas d'effet sur vous.

RUNE DE PROTECTION



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un de vos Objets au début de votre tour.
L'Objet ne peut vous être pris. S'il devait être détruit, défaussez cette *Aura* à la place.

SERVITEUR MORT-VIVANT



Sort

Lancez ce Sort un personnage sur le point de mener un combat.
Choisissez un de vos trophées et ressuscitez-le sur la case du personnage qu'il rencontre. Après le combat, il disparaît dans la pile de défausse.

TOUCHER PESTILENTIEL



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un personnage de votre Région au début de son tour.
Ses Force et Intellect sont réduites de 1.

TÉNÉBRAS DÉVORANTES



Sort

Lancez ce Sort sur vous lorsque vous êtes sur le point d'engager un combat contre un Ange, un Cultiste ou un personnage Bon.
Vous gagnez ce combat automatiquement.

VISION D'APOCALYPSE



Sort

Aura
Lancez ce Sort sur un personnage de votre Région au début de son tour.
Ce personnage perd 1 Intellect après avoir eu d'horribles visions de sa disparition.

VOL D'AURA



Sort

Lancez ce Sort sur une *Aura* de votre Région au début de votre tour.
Déplacez-la sur une autre cible, sur laquelle elle aurait pu avoir été lancée.