



ANATHÈME D'ABASOTH

Un chant aux paroles saccadées, et la réalité se dissipe en éclats volatils, jusqu'à ce qu'il ne reste que des poussières rougeoyantes et l'odeur du soufre.

Manœuvre de Sort (♣) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez un pion d'objectif à 4 cases ou moins du lanceur. Retirez-le du champ de bataille.

8102 MG © 388/557



DESSÈCHEMENT D'ABASOTH

Cette malédiction réduit sa proie en poussière.

Manœuvre de Sort (♣) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez un combattant ennemi à 4 cases ou moins du lanceur. Ce combattant a -1 en Blessures (jusqu'à un minimum de 1). Ce sort persiste jusqu'à ce que ce combattant soit hors de combat.

8102 MG © 389/557



BOUCLIER MYSTIQUE

Ce champ d'énergie magique peut détourner les coups et les projectiles.

Manœuvre de Sort (⊙⊙) : Si ce sort est lancé avec succès, réduisez d'1 point tous les dégâts subis par le lanceur, jusqu'à un minimum de 1. Ce sort persiste jusqu'à ce que le lanceur soit hors de combat.

8102 MG © 394/557



ÉTOUFFEMENT MAGIQUE

Les énergies d'un sort peuvent être soufflées comme on étouffe des flammes.

Manœuvre de Sort (⊙) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez un sort persistant. Ce sort est défaussé.

8102 MG © 395/557



TERRE FISSURÉE

Le sol s'ouvre pour englober un combattant, en formant une gueule hérissée de crocs acérés.

Manœuvre de Sort (♣) : Si ce sort est lancé, choisissez une case vide adjacente au lanceur et placez-y le pion faillie. Une case avec ce pion est fatale. Retirez le pion à la fin de la phase d'action.

8102 MG © 419/557



PULSATIONS GUÉRISSEUSES

La magie de la vie, lointain écho de Ghyran, est telle une fleur de renouveau.

Manœuvre de Sort (⊙) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez un combattant ami à 4 cases ou moins du lanceur. Retirez 1 pion blessure de sa carte de combattant au début de chaque round, avant la première activation. Ce sort persiste jusqu'à ce que ce combattant soit hors de combat.

8102 MG © 421/557



INSUFFLER LA VIE

On ne peut prendre ce qu'on ne peut atteindre...

Manœuvre de Sort (♣) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez un pion d'objectif à 4 cases ou moins du lanceur. Effectuez 2 déviations depuis la case de l'objectif, puis placez le pion d'objectif sur la case finale. Si celle-ci est bloquée, fatale ou contient déjà un pion d'objectif, ou si la chaîne de déviations sort du champ de bataille, laissez le pion d'objectif où il se trouve.

8102 MG © 422/557



RICHESSSES INFINIES

Pourquoi se fatiguer à combattre pour du butin quand on peut simplement le faire apparaître ?

Manœuvre de Sort (♣♣) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez une amélioration de votre défausse de pouvoir et ajoutez-la à votre main.

8102 MG © 424/557



LÉVITATION

Porté par des ailes magiques, vous observez le champ de bataille tel un dieu arrogant.

Manœuvre de Sort (♣) : Si ce sort est lancé, le lanceur traite les cases fatales comme des cases normales. Ce sort persiste jusqu'à ce que le lanceur soit hors de combat ou jusqu'à la fin de la phase, selon ce qui se produit en premier.

8102 MG © 428/557



FENDRE LA TERRE

Un afflux de magie fissure le sol autour du sorcier et projette des éclats acérés.

Manœuvre de Sort (⚡⚡) :
Si ce sort est lancé, tous les combattants adjacents au lanceur subissent 1 dégât.

8102 MG © 442/557



VISION SORCIÈRE

La mémoire devient écho, l'écho se mue en résonance, et la résonance donne vie à une réalité nouvelle.

Manœuvre de Sort (⊙⊙) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez un subterfuge de votre défausse de cartes de pouvoir et ajoutez-le à votre main.

8102 MG © 448/557



DRAIN DE L'ÂME

L'âme d'un ennemi peut être aspirée et dévorée au moment de sa mort.

Manœuvre de Sort (⊙) Réaction : Lancez ce sort après qu'une action d'Attaque ou une manœuvre ait mis hors de combat un combattant ennemi. Si ce sort est lancé avec succès, retirez un pion blessure de la carte de combattant du lanceur.

8102 MG © 450/557



SPHÈRE D'AZYR

"Votre présence souille ce lieu de pouvoir. Partez sur-le-champ !" - Averon Stormsire

Manœuvre de Sort (⊙) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez un combattant ennemi qui tient un objectif. Il subit 1 dégât.

8102 MG © 452/557



SPHÈRE DE HYSH

Les énergies du Royaume de la Lumière apportent l'illumination, renforcent la détermination et éclairent les pensées.

Manœuvre de Sort (⚡⚡) :
Si ce sort est lancé, les actions d'Attaque de la prochaine activation ont +1 Dé.

8102 MG © 456/557



SPHÈRE DE SHYISH

L'étreinte glaciale du Grand Nécromancien est encore plus terrible dans la Cité Miroir.

Manœuvre de Sort (⚡) : Si ce sort est lancé avec succès, choisissez un combattant ennemi à 3 cases ou moins du lanceur. On ne peut plus retirer de pions blessure de sa carte de combattant. Ce sort persiste jusqu'à ce qu'il soit hors de combat.

8102 MG © 457/557



SPHÈRE D'ULGU

Les brumes du Royaume des Ombres peuvent effacer toute certitude.

Manœuvre de Sort (⊙) : Si ce sort est lancé, les actions d'Attaque de la prochaine activation ont -1 Dé, jusqu'à un minimum de 1.

8102 MG © 458/557



AFFLUX VITAL

Le contact revitalisant de la magie referme les blessures et ressoude les os.

Manœuvre de Sort (⚡⚡) : Si ce sort est lancé, choisissez un combattant ami et retirez jusqu'à deux pions de blessure de sa carte de combattant.

8102 MG © 471/557