

1 Flétrissure
Voie de la Pestilence




Sort d'Attaque
Cette attaque magique à distance est résolue comme si la figurine disposait de la règle spéciale *Poison*. Cette application fonctionne pour cette attaque magique uniquement.

Illustration Jim Nelson

SBH - SSM

3 Pestilence
Voie de la Pestilence




Sort de Debuff
En fonction du nombre d'échecs au test de *Résistance* (effectué avec un bonus de +1), la cible subit les effets suivants de manière permanente :

- 1 échec : la capacité de *Mouvement* diminue d'un cran
- 2 échecs : la *Qualité* est diminuée de 1 point
- 3 échecs : la *Qualité* est diminuée de 2 points

Illustration Pete Venters

SBH - SSM

5 Souffle Pestilentiel
Voie de la Pestilence




Sort d'Attaque
Ce sort d'attaque est résolue comme une attaque de *Souffle*, avec les règles spéciales *Poison* et *Sauvage*. Contrairement à un *Souffle* normal, la portée est ici définie par le nombre de **Dés de puissance** investis.

Illustration Alan Pollack

SBH - SSM - SDG

6 Avatar de la Justice
Voie de l'Ordre




Sort de Contrôle
La figurine du mage est remplacée de façon permanente par une figurine d'*Avatar de la Justice*, basée sur le profil du mage, avec les altérations suivantes :

- 1 dé : gagne *Armure lourde* et *Paladin*
- 2 dés : gagne +1 en *Combat*, *Armure lourde* et *Paladin*
- 3 dés : gagne +1 en *Combat*, *Armure lourde*, *Paladin* et *Vol*

Illustration Greg Staples

SBH - SSM - SGD

2 Appel des Nuées
Voie de la Pestilence




Sort de Contrôle / Invocation.
Les créatures que ce sort permet d'invoquer doivent obligatoirement posséder la capacité *Nuée*.

Illustration Thomas M. Baxa

SBH - SSM

4 Mutation
Voie de la Pestilence




Sort de Buff
Les cibles subissent toutes une mutation (tirée au hasard pour chacune), comme si elles disposaient de la règle spéciale *Mutant*. La mutation est permanente, mais les cibles perdent leur prochain tour d'activation.

Illustration Zoltan Boros & Gabor Szikszai

SBH - SSM - SGD

6 Terres Impures
Voie de la Pestilence




Sort de Contrôle
Ce sort permet de contaminer une zone du champ de bataille. Cette zone est circulaire, et utilise les règles de terrain spécial du *Fungi Patch*. Le rayon du cercle, et l'emplacement de son centre par rapport au mage dépendent des Dés de puissance investis :

- 1 Dé : rayon *Court*, centre à *Portée Moyenne*
- 2 Dés : rayon *Court*, centre à *Portée Longue*
- 3 Dés : rayon *Moyen*, centre à *Portée Longue*

Illustration Dan Scott

SBH - SSM - SGD

3 Appel de la Bête
Voie de la Bête




Sort de Contrôle / Invocation
Les créatures que ce sort permet d'invoquer doivent obligatoirement posséder la règle spéciale *Garou*.

Illustration Dan Scott

SBH - SSM - SGD