

ACTE RAPIDE

Chronomancien / 8 / Ligne de Vue

Ce sort ne peut être lancé que sur un membre de son expédition ou une créature incontrôlée. La cible pourra être activée à la fin de la phase courante à la place de sa phase normale. Par exemple si un apprenti lance ce sort sur une créature non contrôlée, la créature sera activée à la fin de la phase de l'apprenti au lieu de la phase des Créatures. Le lanceur ne peut le lancer sur lui-même ou sur une cible déjà activée ce tour.

BOUCLE TEMPORELLE

Chronomancien / 14 / Lanceur

Uniquement pour les Mages. Le lanceur du sort est autorisé à s'activer une seconde fois, avec ses 2 actions habituelles. Cette seconde activation a lieu au cours de la phase des soldats ou à la phase des apprentis. Le Mage ne peut alors pas activer d'autres soldats ou faire partie d'une activation de groupe. Le Mage peut faire une action dans chacune de ces deux phases et peuvent effectuer n'importe quelle action – ils ne sont pas limités aux mouvements. Si le Mage s'est déjà déplacé dans une phase précédente, il se déplace à la moitié de sa capacité de mouvement. Si le Mage lance un sort dans les phases suivantes, il prend immédiatement 8 points de dégâts.

DÉCOMPOSITION

Chronomancien / 12 / Ligne de vue

Le lanceur du sort choisit une arme que possède la figurine ciblée. Cette arme, pourrissant et tombant en poussière, est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Ce sort ne peut pas affecter les armes magiques (même celles enchantées temporairement). Ce sort n'affecte pas les créatures (à moins qu'il ne soit spécifié qu'elles sont équipées d'une arme.)

EFFONDREMENT

Chronomancien / 10 / Ligne de vue

Ce sort n'affecte que les constructions humaines telles que les bâtiments et les murs. Le lanceur du sort accélère l'écoulement du temps dans une petite partie de la structure, causant ainsi son effondrement. Cela peut créer une ouverture de la taille d'une porte dans un mur qui doit être représentée sur la table de jeu. Ce sort peut aussi être utilisé afin d'effondrer une partie du plancher située à l'étage où se trouve une figurine. Dans ce cas, la figurine ciblée doit passer un test de Mouvement (TN22) à hauteur de la valeur de lancement. En cas d'échec, la figurine chute à l'étage inférieur et subit les dommages appropriés. Si ce sort est lancé un mur magique (sort Mur), le mur est complètement détruit. Si il est lancé sur un lieu supportant un Œil du Mage, celui-ci est annulé

PÉTRIFIER

Chronomancien / 10 / Ligne de vue

Si le sort est lancé avec succès, la cible doit réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, la cible est temporairement pétrifiée (i. e. gelée sur place) et ne peut pas agir au cours de sa prochaine activation (i. e. elle reste une activation complète à ne rien faire !). De plus, la figurine subit une pénalité de -3 en combat (minimum 0) et ne peut être déplacée avec le sort Saut jusqu'à ce qu'elle se soit déplacée seule. Les Grandes créatures ont un bonus de +8 à leur jet de Volonté.

PIEDS AGILES

Chronomancien / 10 / Ligne de vue

Si le sort est lancé avec succès, la cible obtient un bonus de +2" en Mouvement pour le restant de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

RALENTIR

Chronomancien / 10 / Ligne de vue

Si le sort est lancé avec succès, la cible perd une action par activation. Après chaque activation, la cible tente d'annuler le sort en réussissant un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. Une même cible ne peut subir, simultanément, les effets de ce sort plus d'une fois.

RÉSERVE TEMPORELLE

Chronomancien / 14 / Lanceur

Le lanceur du sort préserve un fragment de son présent pour une utilisation future. Pour lancer ce sort, le lanceur doit être capable de réaliser ses 2 actions au cours de cette activation. Il doit utiliser la première pour lancer le sort de Réserve temporelle. En cas de succès, la deuxième action est perdue. On considère que ce lanceur de sorts a stocké une action supplémentaire qu'il pourra utiliser lors d'un prochain tour. Cette action "stockée" ne peut être utilisée que lors de l'activation normale du lanceur, et lui permet d'avoir 3 actions lors de cette activation.

ABSORPTION DE SAVOIR*Cryptomancien / 12 / Hors jeu (A)*

Ce sort ne peut être lancé que par un mage et lui permet d'absorber la connaissance d'un travail écrit sans avoir à le lire. Le mage gagne immédiatement 40 points d'expérience pour avoir lancé ce sort. Cette expérience ne compte pas dans le maximum qui peut être gagné dans une partie. Ce sort ne peut être lancé qu'à la fin d'une partie et seulement si le mage n'a pas une Santé réduite à 0.

CRÉATION DE PARCHEMIN*Cryptomancien / 12 / Hors jeu (A)*

Ce sort crée un parchemin. Le parchemin doit contenir un sort que le lanceur connaît déjà ou qui est dans un de ses grimoires. Le parchemin peut être vendu, confié à une figurine, ou stocké dans le repaire du mage.

DÉCHAINEMENT DE LA PLUME*Cryptomancien / 10 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, la cible est attaquée par une plume tranchante animée. Bien qu'elle ne fasse aucun dommage, elle est extrêmement irritante et déroutante. Tant que la cible subit ce sort, elle souffre des malus suivants : -1" en Mouvement, -2 en Combat, -4 en Tir et -2 à tout résultat de lancement de sort. Chaque tour, lorsque la cible est activée, elle doit immédiatement faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas de succès, la plume est détruite et les effets cessent. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

LE VERBE DIFFICILE*Cryptomancien / 14 / Zone d'effet*

Ce sort dessine dans le ciel une rune brillante de pouvoir. Le lanceur du sort choisit alors un sort qui sera affecté par ce sort. Toutes les tentatives pour lancer le sort choisi bénéficient d'un modificateur de +3 à la valeur de lancement jusqu'à la fin de la partie et cela, pour tous les lanceurs de ce sort. Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul sort affecté par Le verbe difficile à la fois.

LE VERBE FACILE*Cryptomancien / 14 / Zone d'effet*

Ce sort dessine dans le ciel une rune brillante de pouvoir. Le lanceur du sort choisit alors un sort qui sera affecté par ce sort. Toutes les tentatives pour lancer le sort choisi bénéficient d'un modificateur de -3 à la valeur de lancement jusqu'à la fin de la partie et cela, pour tous les lanceurs de ce sort. Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul sort affecté par Le Verbe facile à la fois.

PONT*Cryptomancien / 10 / Ligne de vue*

Le lanceur de sorts utilise le parchemin d'un long rouleau pour créer un pont, rampe ou escalier. Placez un pont de 6" de long et 2" de large n'importe où qui est complètement dans la ligne de vue du lanceur de sorts. Le pont n'a pas de d'épaisseur appréciable et est essentiellement bidimensionnel. Les extrémités de ce pont n'ont pas à être sur le même plan horizontal, ni à être ancrées sur le sol, elles peuvent flotter dans l'air. Les figurines peuvent se déplacer le long de ce pont à leur vitesse de déplacement normale, même si elles grimpent fortement. Chaque lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul pont est en jeu à tout moment. Chaque fois que le lanceur de sorts est activé, il peut annuler ce sort comme une action gratuite. Sinon, lancez un dé à la fin de chaque tour : sur un 1-2 le pont disparaît. Les figurines sur le pont quand il disparaît chuteront sur le sol.

POUSSÉE*Cryptomancien / 8 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, la cible subit immédiatement une attaque de tir avec un bonus de +10. Au lieu de prendre des dommages suite à cette attaque, la cible est repoussée de 1" à l'opposé du lanceur du sort pour chaque dommage qu'elle aurait dû subir. Si la cible doit être repoussée dans un élément de décor ou en bord de table, elle s'arrête immédiatement. Les autres figurines n'arrêtent pas (ni ne font de dommages) à une figurine repoussée ; elles s'écartent pour libérer le passage. Si la cible est repoussée vers une hauteur, elle subit des dommages dus à la chute comme le prévoit la règle. Ce sort peut pousser une figurine hors d'un combat, et n'est pas considéré comme un tir, la cible n'est pas tirée au hasard.

RUNE EXPLOSIVE*Cryptomancien / 10 / Ligne de vue*

Ce sort dessine, sur le sol ou sur un mur, une rune brillante et éclatante de pouvoir à 4" ou moins et dans sa ligne de vue. Un marqueur est placé sur la table pour symboliser cette rune. Tout personnage ou créature n'appartenant pas à l'expédition du lanceur du sort au début de la partie et se trouvant dans un rayon de 1" de la rune la fait exploser. Toute figurine amie ou ennemie se trouvant dans un rayon de 2" subit immédiatement une attaque magique avec un bonus de +5 au Tir.

BOUCLIER MENTAL*Devin / 12 / Ligne de vue*

La cible de ce sort est immunisée contre le Contrôle de l'Esprit et la Suggestion pour le reste de la partie, Tout Contrôle de l'Esprit en cours sur la figurine est annulé. La figurine gagne +2 en Volonté pour le reste de la partie.

CONSCIENCE*Devin / 12 / Hors jeu (B)*

Si ce lanceur de sort est sur la table, son expédition peut ajouter +2 à son jet d'initiative pour la détermination du premier joueur uniquement. Ce bonus est cumulatif, si le Mage et l'apprenti ont tous deux lancé ce sort et sont tous deux sur la table ; le joueur peut ajouter +4 sur ses jets d'initiative. Le bonus maximal est +4. Ce sort reste actif sur le lanceur pour la durée de la partie et peut être annulé par tout ce qui peut annuler les sorts.

CONTRÔLE DE L'ESPRIT*Devin / 12 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, la cible doit effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, elle rejoint temporairement l'expédition du lanceur du sort et peut être activée normalement pendant la phase adéquate. Après chaque activation, le soldat peut faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort pour annuler son effet. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'un seul soldat ou créature à la fois. Une figurine contrôlée ne peut pas volontairement faire une action lui causant des dégâts, mais il peut engager le combat et attaquer une figurine ennemie. Une figurine contrôlée ne peut sortir de la table. Le lanceur peut cesser ce sort à la fin d'un tour. Ce sort n'a pas d'effet sur les lanceurs de sort.

L'OEIL DU MAGE*Devin / 8 / Ligne de vue*

Ce sort peut être lancé dans un rayon de 12", dans n'importe quel élément de décor possédant une zone plate, comme la plupart des ruines. Placer un marqueur afin de représenter l'œil du mage. Jusqu'à la fin de la partie, le lanceur du sort peut choisir de tracer sa ligne de vue à partir de l'œil du mage au lieu de sa figurine lorsqu'il lance un sort. L'œil du mage a un champ de vision à 180°. Un lanceur de sorts ne peut posséder qu'un seul œil du mage à la fois et ne peut utiliser que celui qu'il a créé. Si le support sur lequel se trouve l'œil du mage est détruit, alors l'œil du mage est également détruit. Le lanceur peut annuler ce sort à la fin d'un tour.

RÉVÉLER L'INVISIBLE*Devin / 10 / Zone d'effet*

Le lanceur de sorts, et toutes les figurines amies situées à moins de 6" du lanceur de sorts, peuvent voir les figurines invisibles et sont immunisés contre les effets du sort Beauté. De plus, si une figure invisible se trouve à moins de 6" du lanceur de sort, le sort Invisibilité est annulé. Si un Soldat Illusoire se trouve à moins de 6" du lanceur de sort, il est immédiatement retiré de la table.

SCIENCE DU COMBAT*Devin / 12 / Au contact*

Ce sort permet à la cible de prévoir comment un adversaire va vouloir combattre. La cible gagne un bonus de +1 en Combat et +1 en Armure jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

SECRET RÉVÉLÉ*Devin / 12 / Hors du jeu (B)*

Ce sort, lancé juste avant le début de la partie, révèle la localisation d'un trésor secret. Toute réussite de ce sort lancé avant la partie permet au joueur de faire deux jets de dé pour un des trésors récoltés (autre que le trésor central non affecté par ce sort) et de choisir celui qui lui convient.

SUGGESTION*Devin / 12 / Ligne de vue*

La cible de ce sort relâche immédiatement le pion trésor qu'elle transporte. Le lanceur peut déplacer sa figurine de 3" dans n'importe quelle direction, si cela ne l'engage pas dans un combat ou ne lui provoque pas de dégâts (par exemple une chute de plus de 3"). La cible de ce sort peut faire un jet de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas de succès le sort n'a pas d'effet.

APPEL DE LA TEMPÊTE*Élémentaliste / 12 / Zone d'effet*

Si ce sort est lancé avec succès, tous les tirs avec un arc ou une arbalète subissent un malus de -1 en Tir jusqu'à la fin de la partie. Ce sort peut être lancé plusieurs fois (et par des mages différents), chaque nouvelle réussite ajoutant un nouveau malus de -1 et cela, jusqu'à un maximum de -5.

BOUCLIER ÉLÉMENTAIRE*Élémentaliste / 10 / Lanceur*

Le lanceur du sort crée un bouclier flottant pour se protéger. Ce bouclier absorbera les 3 prochains dommages que subit le lanceur du sort, en combat ou issus d'un tir. Une fois ces 3 dommages absorbés, le bouclier disparaît. Un lanceur de sorts ne peut activer qu'un seul bouclier à la fois.

DISPERSION DES TRAITS*Élémentaliste / 12 / Zone d'effet*

Si le sort est lancé avec succès, le lanceur de sorts peut réaliser une seule attaque de tir à +0 contre toutes les figurines ennemies (i. e. une créature ou une figurine appartenant à une autre bande) et située à 12" maximum. Cela peut inclure des figurines ennemies engagées au combat mais dans ce cas, les règles habituelles de tir sur un corps-à-corps s'appliquent.

ÉCLAIR ÉLÉMENTAIRE*Élémentaliste / 12 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, le lanceur de sorts peut immédiatement réaliser un tir avec un bonus de +7 contre n'importe quelle figurine située dans sa ligne de vue à 16" ou moins.

MARTEAU ÉLÉMENTAIRE*Élémentaliste / 10 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, il affecte une arme en particulier. La prochaine fois que cette arme cause un dommage ou plus, elle inflige en supplément 5 autres dommages magiques.

MUR*Élémentaliste / 10 / Ligne de vue*

Ce sort crée un mur impénétrable de 6" de long et 3" de haut situé à 10" maximum du lanceur du sort. À la fin de chacun des tours suivants, lancer un D20, sur un résultat de 1-4, le mur disparaît. Ce mur peut être escaladé normalement.

PROJECTILE ÉLÉMENTAIRE*Élémentaliste / 12 / Ligne de vue*

Le lanceur du sort choisit une figurine ennemie, dans sa ligne de vue, située à 16" maximum et lui lance une boule d'énergie élémentaire. La cible, ainsi que toute figurine (amie ou ennemie) située dans un rayon de 1,5" et en ligne de vue, subissent une attaque avec un bonus de +5 (résoudre séparément chaque attaque). Considérer la figurine ciblée comme origine du tir contre les autres figurines afin de déterminer leur couverture. Ce sort ne peut pas cibler une figurine ennemie cachée même partiellement par une autre figurine.

SPHÈRE DE DESTRUCTION*Élémentaliste / 12 / Zone d'effet*

Chaque figurine située dans un rayon de 3" autour du lanceur subit une attaque magique avec un bonus de +5. Chaque attaque est résolue séparément.

ANIMATION DE GOLEM*Enchanteur / 10 / Hors Jeu*

On suppose que le lanceur du sort a fabriqué un golem avant de lancer ce sort. Si ce sort est lancé avec succès, le golem devient immédiatement un membre de l'expédition, comptant comme un soldat. Avant de lancer ce sort, le mage doit déclarer le type de golem qu'il souhaite animer (Petit, Moyen ou Grand — voir Bestiaire, p. 183). Plus la taille est importante plus le sort est difficile à réussir. Ainsi les modificateurs suivants s'appliquent : -0 pour Petit, -3 pour Moyen ou -6 pour Grand. Le golem animé de la sorte appartient à l'expédition jusqu'à sa destruction ou son abandon. Il n'y a aucune limite au nombre de golems que peut posséder une expédition à l'exception de la taille maximale de l'expédition. Les Grands Golems comptent comme des Spécialistes, les autres comme des soldats standards.

BOMBE ARCANIQUE*Enchanteur / 10 / Ligne de vue*

Le lanceur du sort imprègne d'énergie magique un simple objet tel qu'un rocher et le lance sur une cible où il explose en une multitude de fragments. Le lanceur choisit un point situé dans sa ligne de vue et à 14" maximum. Toute figurine, même amie, située dans un rayon de 1,5" de ce point subit une attaque de tir avec un bonus de +3. C'est le point visé qui sert de d'origine pour l'attaque qui est utilisé pour la Ligne de Vue.

CONTRÔLE D'UN GOLEM*Enchanteur / 10 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, le golem ciblé doit immédiatement effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec au test, le lanceur du sort prend le contrôle de ce golem jusqu'à la fin de la partie. Le lanceur peut dépenser une action pour arrêter ce sort. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'un seul golem à la fois.

ENCHANTEMENT D'ARME*Enchanteur / 8 / Ligne de vue*

Le lanceur du sort rend, temporairement, l'arme ciblée magique. Les armes de corps-à-corps affectées par ce sort comptent comme étant magiques et donnent un bonus de +1 au Combat jusqu'à la fin de la partie. Les arcs et arbalètes affectés par ce sort donnent un bonus de +1 au Tir mais ne sont pas magiques. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet. Par ailleurs ce sort peut être utilisé pour enchanter une flèche ou un carreau. Dans ce cas, cela donne un bonus de +1 au Tir et la flèche ou le carreau devient magique mais uniquement jusqu'au prochain tir. Un arc enchanté ou une arbalète enchantée par ce sort peut tirer une flèche ou un carreau enchanté de la même manière, dans ce cas, il doit choisir quel bonus il applique, ils ne sont pas cumulatifs.

ENCHANTEMENT D'ARMURE*Enchanteur / 8 / Ligne de Vue*

L'armure portée par la cible compte comme une armure magique et apporte un bonus de +1 à l'Armure jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

ENCHANTEMENT ÉTERNEL*Enchanteur / 12 / Hors du jeu (A)*

Ce sort rend permanent le sort Enchantement d'armure ou Enchantement d'arme encore actif en fin de partie. L'armure ou l'arme concernée devient définitivement magique. L'objet nouvellement magique, arme ou armure, compte comme un objet à porter.

FORCE*Enchanteur / 10 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, la cible reçoit un bonus de +2 en Combat jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

TÉLÉKINÉSIE*Enchanteur / 10 / Ligne de vue*

Le lanceur du sort peut déplacer un trésor qui n'appartient à personne et situé dans un rayon de 16" d'une distance maximale de 6" dans n'importe quelle direction. Tant qu'il possède une ligne de vue sur le trésor, le lanceur peut le déplacer au-dessus de n'importe quel terrain ou obstacle. Si le trésor n'est plus visible, il tombe immédiatement au sol. Ce sort n'a pas d'effet sur un pion trésor soumis à des conditions particulières pour être pris ou transporté par une figurine. Ce sort ne peut cibler le trésor central, tant qu'il n'a pas été pris une première fois.

BATTEMENTS DE PAUPIÈRES*Illusionniste / 12 / Ligne de vue*

Ce sort peut viser n'importe quel figurine dans un rayon de 12". Déplacez cette figurine de 4" dans une direction aléatoire. Une figurine peut faire un jet de volonté à hauteur du jet de lancer afin de résister à ce sort. En cas de succès, la figurine ne se déplace pas. Les créatures incontrôlées tenteront toujours ce jet de volonté.

BEAUTÉ*Illusionniste / 10 / Lanceur*

Toute figurine humaine (c'est-à-dire toute figurine qui n'apparaît pas dans le chapitre 6 : Bestiaire) voit le lanceur de sorts affecté par ce sort comme un parangon de beauté. Quiconque souhaitant attaquer le lanceur de sorts doit d'abord réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. Un lanceur de sort peut Renforcer son jet de Volonté, de la même façon que pour résister à un sort. Une figurine ne peut faire qu'un seul jet de Volonté par tour pour résister à ce sortilège.

INVISIBILITÉ*Illusionniste / 12 / Contact*

La figurine ciblée devient invisible et ne peut être ni attaquée ni ciblée par un sort (bien qu'elle puisse être affectée par des zones d'effet telles que le rayon d'explosion du sort Bombe arcanique). Les effets de ce sort durent jusqu'à ce que la figurine ciblée attaque, lance un sort ou prenne possession d'un trésor. Ce sort peut être lancé sur une figurine transportant un trésor, les rendant invisibles. Dans ce cas, si le trésor est relâché, le sort prend fin.

LUMINESCENCE*Illusionniste / 10 / Ligne de vue*

La figurine ciblée est entourée d'une lumière intense. Jusqu'à la fin de la partie, tous les tirs contre cette figurine bénéficient d'un bonus de +3 au Tir. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

OR DES DUPES*Illusionniste / 10 / Ligne de vue*

Ce sort ne peut être jeté que sur un personnage portant un pion trésor. Cette figurine doit faire un jet de volonté immédiat à hauteur du jet de lancer. En cas d'échec, le lanceur de sorts peut prendre le jeton trésor de la figurine et le déplacer jusqu'à 4" dans n'importe quelle direction, à condition que le point d'arrivée soit dans le champ de vision du lanceur de sorts.

SOLDAT ILLUSOIRE*Illusionniste / 12 / Hors du jeu (B) ou Contact*

Un soldat illusoire devient un membre temporaire de l'expédition pour la prochaine bataille (s'il est créé avant la partie) ou jusqu'à la fin du jeu (s'il est créé pendant la partie). Ce soldat peut être de n'importe quel type figurant sur les tables de soldats (pages 30 et 31), à l'exception d'un apothicaire. Ce soldat ne peut pas ramasser de trésor, ni infliger de dommages, mais il comptera comme un soldat normal à toutes autres fins - il peut engager le combat, mais n'inflige aucun dégât s'il gagne (il aurait cependant toujours la possibilité de repousser son adversaire), de soutenir d'autres personnages au combat, etc. Si le soldat illusoire subit des dommages de quelque nature que ce soit, il est retiré du jeu. Une expédition ne peut avoir qu'un seul soldat illusoire à la fois. Le joueur doit révéler quel membre de son expédition est le soldat illusoire.

TÉLÉPORTATION*Illusionniste / 10 / Lanceur*

Le lanceur du sort se déplace n'importe où dans sa ligne de vue mais ne peut faire aucune autre action après. Ce sort ne permet pas d'engager un corps-à-corps ni de sortir de la table de jeu.

TRANSPOSITION*Illusionniste / 12 / Ligne de vue*

Ce sort permet d'échanger les positions de 2 figurines sur le terrain. Les 2 figurines concernées doivent se trouver dans un rayon de 12" l'une de l'autre et dans la ligne de vue du lanceur de sorts. Le lanceur du sort peut lancer ce sort sur lui-même et une autre figurine pour échanger les positions. S'il tente de transposer une ou des figurines ennemies (une créature ou un membre d'une autre expédition), chacune d'entre elles devra faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. Si au moins une des figurines réussit son test, le sort échoue. Les figurines amies ainsi que les créatures incontrôlées n'ont pas de jet de volonté.

ARPENTEUR D'UNIVERS*Invocateur / 10 / Lanceur*

Bien que le lanceur du sort soit toujours présent dans ce monde, il peut se déplacer entre les plans. Jusqu'à sa prochaine activation, il peut ignorer pour ses déplacements tous les terrains et obstacles (il peut traverser un mur, marcher au-dessus d'un gouffre, etc.). Il ne peut pas être la cible d'un tir ou d'un sort. Le lanceur du sort n'est jamais considéré comme étant au corps-à-corps et ne peut pas être attaqué par quelque figurine que ce soit. Cependant, il ne peut ni transporter de trésor ni avoir d'effet sur une autre figurine ou sur un élément de terrain. S'il transportait un trésor, il doit le lâcher. Étant très épuisant de voyager entre différents plans d'existence, le lanceur du sort subit un malus de -5 s'il souhaite utiliser consécutivement ce sort une deuxième fois, -10 pour une troisième fois et -15 pour une quatrième fois ou plus.

DÉCHIRURE ASTRALE*Invocateur / 12 / Ligne de vue*

Le lanceur du sort crée une petite déchirure dans la structure de l'Univers. Cette déchirure est douloureuse pour les humains et létale pour les démons. Le lanceur du sort choisit un point sur la table. Toutes les figurines situées dans un rayon de 2" de ce point doivent immédiatement réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, les figurines subissent 2 dommages. Les démons qui ratent leur test de Volonté prennent autant de dommages que la valeur obtenue lors du lancement du sort.

DIABLOTIN*Invocateur / 10 / Ligne de vue*

Un diabolotín apparaît immédiatement n'importe où dans la ligne de vue du lanceur de sorts mais à plus de 3" d'une autre figurine. Le diabolotín suit les règles habituelles des créatures incontrôlées et peut être activé dès la prochaine phase des créatures. Si le même lanceur de sorts lance ce même sort une seconde fois, le premier diabolotín disparaît.

INVOCATION DÉMONIAQUE*Invocateur / 12 / Au contact*

Si le sort est lancé avec succès, un démon est immédiatement placé sur la table dans un rayon de 1" du lanceur du sort. Il ne peut pas être placé dans un corps-à-corps. Le démon est traité comme s'il était sujet au sort Lien démoniaque. Un lanceur de sorts ne peut être lié qu'à un seul démon à la fois. Le type de démon invoqué dépend de la marge de réussite lors du lancement du sort : 0 à 5 pour un diabolotín, 6 à 12 pour un démon mineur et 13+ pour un démon majeur (voir Bestiaire, p. 99). Si le lanceur du sort obtient un 1 au D20 lors du lancement de ce sort (qui ne peut être renforcé dans ce cas), un démon est placé sur la table et attaque immédiatement le lanceur. Lancer un dé pour déterminer le type de démon 1-10 Diabolotín, 11-17 Démon Mineur, 18+ Démon Majeur.

LIEN DÉMONIAQUE*Invocateur / 10 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, le démon ciblé doit immédiatement effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec au test, le lanceur du sort prend le contrôle de ce démon jusqu'à la fin de la partie. Le lanceur peut dépenser une action pour cesser ce sort. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'un seul démon à la fois.

NUÉE D'INSECTES*Invocateur / 10 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, la figurine ciblée est attaquée par une nuée d'insectes piquants et mordants qui l'irritent et la déconcentrent. La nuée d'insectes a un rayon d'action de 1" centré sur la cible et se déplace avec elle. Elle affecte toutes les figurines, y compris la figurine ciblée, présentement totalement ou partiellement dans son rayon d'action. Tant qu'elle est harcelée par cette nuée, une figurine subit les malus suivants : -4 en Combat et -4 en Tir avec un minimum de 0) et 2 pour lancer des sorts. La figurine ciblée doit passer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement de ce sort au début de son activation pour faire disparaître la nuée. Les autres figurines présentes dans le rayon d'action de la nuée n'ont qu'à en sortir pour ne plus être affectées. Une figurine ne peut être affectée que par une seule nuée d'insectes, qu'elle soit la cible ou présente dans son rayon d'action. Les Grandes Créatures, les morts-vivants et golems sont immunisés à ce sort.

POSSESSION*Invocateur / 12 / Ligne de vue*

Ce sort ne peut être lancé que sur un membre de l'expédition du lanceur de sorts, à l'exception du mage et de son apprenti et des démons. La cible est possédée par un démon et acquiert les modificateurs suivants : +2 en Combat, +1 en Armure, -2 en Volonté et cela, jusqu'à la fin de la partie. Cette cible est considérée comme étant un démon (et est donc sensible aux sorts de Bannissement et de Lien démoniaque), elle ne peut faire partie d'une activation de groupe. Si elle est retirée du jeu, et cela, quelle qu'en soit la raison, le test de survie est effectué dans les conditions habituelles (voir Mort et blessure, p. 50). Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul sort de Possession actif à la fois.

SAUT*Invocateur / 8 / Ligne de vue*

Ce sort ne peut être lancé que sur un membre de l'expédition du lanceur de sorts. Déplacez immédiatement la figurine cible jusqu'à 10" dans n'importe quelle direction, y compris verticalement. Ce mouvement doit être soit en ligne droite, soit en arc de cercle. Il ne peut pas s'incurver autour des coins. Si ce mouvement laisse la figurine au-dessus du sol, elle tombe immédiatement et subit les dégâts habituels. Si la cible transporte un trésor, ce mouvement est réduit à 5". Ce mouvement ne peut pas conduire une figurine hors de la table ou en combat. La cible du sort de saut ne peut pas faire d'autres actions ce tour-ci, bien qu'elle puisse avoir fait des actions auparavant.

ANIMER UN CRÂNE*Nécromant / 8 / Ligne de vue*

Le lanceur de sorts remplit un crâne de malice magique et le lance sur un adversaire. Placer un Crâne Animé (page 190) dans les 6'' autour du lanceur. Il peut être placé directement en combat. Le crâne animé est une créature non contrôlée. Le lanceur ne peut lancer ce sort à nouveau tant que le premier est encore sur la table mais il peut dépenser une action pour faire cesser le sort, ce qui fait disparaître le crâne de la table.

CONTRÔLE DE MORT VIVANT*Nécromant / 12 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, la créature mort-vivante ciblée doit faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, le lanceur du sort prend le contrôle de cette créature jusqu'à la fin de la partie. Le lanceur peut dépenser une action pour arrêter ce sort. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'une seule créature mort-vivante à la fois.

INVOCATION DE ZOMBIE*Nécromant / 10 / Hors du jeu (B) ou Contact*

Ce sort peut être utilisé avant de jouer et pendant la partie. En cas de succès, le lanceur du sort ajoute un zombie qu'il contrôle à son expédition (voir Bestiaire, p. 99). Si le sort est lancé avant le début de la partie, le zombie se déploie normalement. S'il est lancé durant la partie, le zombie apparaît au contact du lanceur du sort. Une expédition ne peut contenir qu'un seul zombie invoqué à la fois. Si le zombie est éliminé, ce sort peut de nouveau être lancé pour invoquer un autre zombie.

LES OS DE LA TERRE*Nécromant / 10 / Ligne de vue*

Une main de squelette sort du sol et saisit la cheville de la figurine ciblée. La cible est maintenue et ne peut plus se déplacer. Cependant, tout mouvement de nature magique permet à la cible d'échapper à cette main, à l'exception de Saut. Sinon, la seule manière de se libérer est de combattre au corps-à-corps. La main possède une caractéristique de Combat de +0 et de Santé de 1. Si la main subit des dommages, elle disparaît et la figurine ciblée est libérée. D'autres figurines en contact avec la victime du sort peuvent attaquer la main ou fournir un support au combat. Ce sort ne peut être lancé que contre une cible se trouvant au niveau du sol. Les Grandes Créatures sont immunisées à ce sort. La portée maximale de ce sort est de 18''.

MANGE SORT*Nécromant / 12 / Lanceur*

Ce sort annule les effets de n'importe quel sort en jeu. Le lanceur de ce sort perd immédiatement un point de Santé lorsqu'il lance ce sort et cela, quelle qu'en soit l'issue (i. e. échec ou réussite). Ce sort ne peut pas faire disparaître une créature invoquée. En revanche, il peut annuler le contrôle de cette créature.

MORTE SUBITE*Nécromant / 18 / Ligne de vue*

Ce sort peut cibler une figurine dans un rayon de 8''. La cible doit immédiatement réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, sa valeur de Santé est réduite à 0. Toutes les figurines (i. e. lanceurs de sorts, soldats et créatures) peuvent renforcer leur jet de Volonté afin de résister à ce sort. Outre les dommages liés à l'échec au lancement d'un sort ou au renforcement de celui-ci, le lanceur du sort perd immédiatement un point de Santé lorsqu'il tente de lancer ce sort et cela, quelle qu'en soit l'issue (i. e. échec ou réussite). Ce sort n'affecte pas les morts vivants et les golems.

TRAITS OSSEUX*Nécromant / 10 / Ligne de vue*

Ce sort projette un petit fragment tranchant d'os sur la cible. Le lanceur du sort résout immédiatement une attaque de tir avec un bonus de +5 contre une figurine dans sa ligne de vue. Ce tir n'est pas magique.

VOL DE VIE*Nécromant / 10 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, la cible doit immédiatement faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, la cible perd 3 points de Santé et le lanceur du sort gagne 3 points de Santé et cela, indépendamment du nombre de points de Santé perdus par la cible (sans toutefois pouvoir dépasser sa caractéristique de base). Ce sort n'affecte pas les morts-vivants et les golems. Un mage peut cibler un membre de son expédition ; dans ce cas, la cible abandonne immédiatement (et de manière permanente) l'expédition et est considérée comme une créature incontrôlée pour le reste de la partie.

BOURBIER*Sorcier / 10 / Ligne de vue*

Le sol, dans un rayon de 3" d'un point ciblé, devient une zone accidentée jusqu'à la fin de la partie.

BROUILLARD*Sorcier / 8 / Ligne de vue*

Un banc de brouillard de 6" de long, 3" de haut et 1" de large apparaît sur la table de jeu dans les 24" de la ligne de vue du lanceur du sort (utiliser du coton ou du papier pour le représenter). Les figurines peuvent le traverser sans difficulté mais le banc de brouillard coupe les lignes de vue. Au début de chaque nouveau tour, lancer un D20. Sur un résultat de 1-4, le brouillard se dissipe et est retiré du jeu.

CONCOCTION DE POTION*Sorcier / 12 / Hors du jeu*

Un lanceur de sorts peut tenter de créer une Potion Inférieure de leur choix (page 86). Celle-ci peut être vendue, stockée dans le repaire du Mage ou donnée à un membre de l'expédition. Un Mage (uniquement un Mage) peut créer une potion Supérieure (page 87). Dans un premier le joueur doit déclarer quel type de potion est créée et doit payer les ingrédients correspondants. Le Mage doit faire un jet de dé avec un malus de -4. En cas de réussite, la potion est créée et peut immédiatement être assignée à une figurine de l'expédition, ou vendue, ou stockée dans le repaire du Mage. En cas d'échec, la potion n'est pas créée et l'argent est tout de même dépensé pour les ingrédients perdus.

CONTRÔLE D'UN ANIMAL*Sorcier / 12 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, l'animal ciblé doit immédiatement effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec au test, le lanceur du sort prend le contrôle de cet animal jusqu'à la fin de la partie. Le lanceur peut dépenser une action pour arrêter ce sort. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'un seul animal à la fois.

FAMILIER*Sorcier / 10 / Hors du jeu (B)*

Un lanceur de sorts peut tenter de lancer ce sort avant n'importe quelle partie. En cas de succès, il acquiert un familier qui n'a pas besoin d'être représentée sur la table, ou qui est déposée sur la figurine du lanceur. Un lanceur de sorts avec un familier gagne un bonus de +2 en Santé (sous forme de caractéristiques doubles). Si le lanceur perd son dernier point de Santé, le familier est détruit. Au début de la prochaine partie, le lanceur de sorts récupère sa valeur de Santé de base, sauf s'il réussit, à nouveau, à invoquer un familier. Ce bonus de Santé permet au lanceur d'avoir une Santé supérieure à sa Santé de base

INVOCATION D'ANIMAL*Sorcier / 8 / Hors jeu (B)*

Le lanceur du sort invoque un animal de son choix, qui rejoint son expédition, parmi les possibilités suivantes : ours, loup, léopard des neiges, crapaud des glaces (voir Bestiaire, p. 99). L'animal occupe une place de soldat pour déterminer la taille maximale de l'expédition. L'animal invoqué possède une volonté supérieure à celle de ses congénères sauvages ; il possède un bonus de +3 en Volonté par rapport aux caractéristiques correspondantes trouvées dans le Bestiaire. Un lanceur de sorts ne peut posséder qu'un seul animal invoqué à la fois.

MALÉDICTION*Sorcier / 8 / Ligne de vue*

La cible souffre d'un malus de -2 à tous ses jets de dés. A la fin de chaque tour, la cible peut faire un test de volonté à la hauteur du jet du lanceur (à -2 bien sûr). En cas de réussite le sort est annulé. Une malédiction ne peut être lancée sur une figurine souffrant déjà de Malédiction.

TRAIT EMPOISONNÉ*Sorcier / 10 / Ligne de vue*

Le lanceur du sort lance un petit trait imprégné d'un puissant poison. Si le sort est lancé avec succès, le lanceur du sort réalise immédiatement une attaque de tir de poison avec un bonus de +3 contre n'importe quelle cible dans sa ligne de vue. C'est une attaque non magique.

BANISSEMENT*Thaumaturge / 10 / Ligne de vue*

Si le sort est lancé avec succès, tous les démons dans la ligne de vue du lanceur du sort doivent réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, un démon avec +4 ou moins en Volonté est réduit à 0 points de vie et est retiré du jeu, un démon avec +5 ou plus perd trois fois sa marge d'échec en points de vie.

BOUCLIER*Thaumaturge / 10 / Ligne de vue*

La cible reçoit un bonus de +2 en Armure jusqu'à la fin de la partie, cependant sans dépasser 14 en Armure. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

CERCLE DE PROTECTION*Thaumaturge / 12 / Contact*

Ce sort crée un cercle de 3" de diamètre autour du lanceur impénétrable pour les démons et les morts-vivants. Si quelque chose les force à y entrer elle s'arrêtent à sa bordure. Un lanceur de sorts ne peut posséder qu'un seul cercle de protection à la fois, il n'est pas obligé de rester à l'intérieur. Le lanceur peut l'annuler à la fin de n'importe quel tour. Autrement, mancer un dé à la fin de chaque tour, sur 1-3 le sort disparaît.

DESTRUCTION MORT VIVANT*Thaumaturge / 10 / Ligne de vue*

La créature morte-vivante visée doit faire un jet de volonté à hauteur du jet de lancer. Si la créature mort vivante échoue au jet et que sa volonté actuelle est de +2 ou moins, elle est immédiatement réduite à 0 Santé et est retirée de la table. Si sa volonté actuelle est de +3 ou plus, elle subit des dommages égaux à trois fois le montant de l'échec au jet de volonté.

DISSIPATION*Thaumaturge / 12 / Ligne de vue*

Ce sort dissipe immédiatement les effets d'un sort actif. Il ne permet pas de bannir une créature mais il annule le contrôle de cette créature.

GUÉRISON MIRACULEUSE*Thaumaturge / 16 / Hors du jeu (A)*

Magie uniquement. Ce sort peut être utilisé de plusieurs manières différentes. Si vous réussissez à lancer ce sort, toutes les blessures permanentes d'une figurine seront éliminées. Par exemple, un sorcier souffrant de Doigts perdus regagne tous ses doigts manquants, quel que soit le nombre de fois qu'il a subi cette blessure particulière. Il peut également être lancé sur une figurine gravement blessée. Si le sort est réussi, le soldat est guéri et peut participer au jeu suivant sans pénalité. Enfin, il peut être utilisé pour tenter de ramener une figurine d'entre les morts. La figurine doit être morte dans la partie qui vient d'être jouée, et utiliser le sort de cette façon entraîne une pénalité de -4 au jet de dés. En cas de succès, la figurine est ramenée à la vie et peut participer au jeu suivant sans pénalité. Si la Guérison Miraculeuse est lancée à l'aide d'un parchemin, elle ne peut pas être utilisée pour ressusciter les morts.

LUMIÈRE AVEUGLANTE*Thaumaturge / 8 / Ligne de vue*

Si Le sort est lancé avec succès, la cible doit immédiatement faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement de ce sort. En cas d'échec, elle ne peut ni combattre, ni tirer, ni lancer de sorts avec ligne de vue. Sa capacité de Combat est réduite à +0 et sa capacité de Mouvement à 1. A la fin de chaque tour, la cible peut tenter de briser le sort en réussissant un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort, en cas de succès le sort est annulé.

SOINS*Thaumaturge / 8 / Ligne de vue*

Ce sort fait regagner 5 points de Santé à une cible à moins de 6". Ce sort ne permet pas à la cible de dépasser sa caractéristique de base de Santé. Pas d'effet sur les morts-vivants et les golems.