

# LA CONFRÉRIE DES SORCIERS

Avant même que la Comète à 2 queues ne tombe sur la ville de Mordheim, les sorciers est traiter avec suspicion, fuit et haït.

Entre les années 1982 et 1991 du calendrier Impérial, l'état sanctionna les cultistes de Sigmar et d'Ulrik pour avoir persécuté les Sorciers.

Durant cette période, connu sous le nom de « Guerre des Sorciers », ceux-ci furent forcés de fuir ou de rester caché. L'étude de la Magie fut proscrite.

A partir de ce jour, les Répurgateurs, appelés aussi Templier de Sigmar, recherchèrent dans les cités, villes ou villages ceux qui usèrent des ces arts vils et maudits.

C'est à ce moment que la Confrérie des Sorciers a été formée pour protéger leur enseignement et pratiquer ce qu'ils découvrirent à travers les âges. Quelques uns de ces sorciers ont été envoyés pour rechercher des artefacts abandonnés, collecter des matériaux nécessaires à l'étude de la magie, traquer les maléfiques sorciers pratiquant les magies Nécromantiques ou chaotiques afin de s'accaparer leur connaissance.

## Choix des guerriers :

Cette bande doit inclure un minimum de 3 guerriers. Vous avez 500Co qui vous permet de recruter votre bande initiale.

Le nombre maximum de guerriers est de 15.

## Tableaux de bande :

PERSONNAGES	NOMBRE	EXPÉRIENCE	COÛT
Maitre magicien	1	20	75
Compagnons	0-2	8	45
Mages	0-2	8	35
Initié	0-5	0	25
Fantassins	illimité	0	25

## Règles spéciales :

**Le garder secret, c'est en garantir la sécurité :** Une bande de la Société de Sorcier ne peut jamais engager de FT ou de Dramatis personae qui possèdent la comp « Sorcier » tel que le HE Mage. Sinon ils engagent les mêmes FT que les mercenaires humains.

**Les caprices de la magie :** Les membres de la CdS utilisent de puissants sorts, quelques fois peu connus. Pour représenter le risque d'être absorber par le Chaos, si un sorcier obtient un 2 naturel (double 1) lorsqu'il lance un sort, il obtient un Echec critique de magie :

Lancer 2d6

2	Aaaargggh !!!	Les pouvoirs du Chaos prennent possession du corps du sorcier qui devient une Horreur du Chaos. Il se déplace aléatoirement sur la table et disparaît à la fin de la partie. Supprimez le de votre feuille de bande .
3-4	Ggllbddd !!	Le sorcier est mtnt stupide et ne peut plus lancer de sorts pour toute la parti. Lancer 1d6 après la bataille, sur 3+ l'effet se dissipe sinon inscrivez-le sur la feuille de bande.
5-6	Explosion magique	Le sorcier est envoyé de 1D6 dans une direction aléatoire et est considéré comme sonné. Si la figurine rentre en contact avec un obstacle ou une figurine, ils subissent 1 touche dont la force est égale à la distance les séparant
7-8	Rupture magique	Le sorcier ne peut plus lancer de sort de toutes la parties et ne se défendra pas au CaC ce tour
9-10-11	Embouteillage magique	le sorcier ne peut pas lancer de sort durant cette phase. Par contre, il peut utiliser une arme de tir et se défendre au CaC.
12	Waargh! Que se passe t il?	Les pouvoirs incontrôlables du Chaos provoquent des mutations chez le sorcier. Après un moment, celles ci cessent . . . Vous pouvez choisir une mutation pour le sorcier dans la liste de mutations des Possédés. Si cela devait se produire une 2ème fois, référez vous au chiffre 2

## TABLE DE COMPÉTENCE

	COMBAT	TIR	ERUDITION	FORCE	VITESSE
Maitre Magicien			X		X
Compagnons	X	X		X	
Mages			X		X

NB : Une modification a été apportée aux tableaux suivant pour soucis de logique vis-à-vis des mages. Dans la version officielle de cette liste, les sorciers ont accès au même équipement que les guerriers ainsi que le bâton et les familiers

<u>EQUIPEMENT DES GUERRIERS</u>	
<b>ARME DE CAC</b>	
Dague	1ère gratuite/2Co
Masse	3
Hache	5
Epée	10
Lance	10
Hallebarde	10
Arme à 2 mains	15
<b>ARME DE TIR</b>	
Arc	10
Arbalète	25
Pistolet	15
Arquebuse	35
<b>ARMURE</b>	
Armure légère	20
Armure lourde	50
Bouclier	5
Casque	10

<u>EQUIPEMENT DES SORCIERS</u>	
<b>ARME DE CAC</b>	
Dague	1ère gratuite/2Co
Masse	3
Hache	5
Epée	10
Bâton de sorcier*	10
<b>ARME DE TIR</b>	
Arc	10
Arbalète	25
<b>ARMURE</b>	
Bouclier	5
Armure légère	20
<b><u>EQUIPEMENT SPÉCIAL</u></b>	
familier	20*

<u>BÂTON DE SORCIER 10CO</u>		
Portée	Force	Règles spéciales
CC	F	Parade, A 2 mains, Contendant
<p><i>La plupart des sorciers trouvent qu'utiliser des batons est plus pratique pour développer leur arts et se défendre par la même occasion.</i></p>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"><b><u>Règles Spéciales</u></b></div>		
<p><b><u>Parade :</u></b> Voir livre de règle (Epée)</p> <p><b><u>A 2 mains :</u></b> Voir livre de règle (Arme à 2 mains)</p> <p><b><u>Contendant :</u></b> Voir livre de règle (Masse)</p>		

<b>ANIMAL FAMILIER 20+2D6CO (RARE 9)</b>		
<b>Portée</b>	<b>Force</b>	<b>Règles spéciales</b>
/	/	Petite cible, Animaux
<p><i>Les familiers sont des animaux qui partagent une connexion spéciale avec un sorcier. Chaque sorcier ne peut posséder qu'un seul familier. Bien qu'ils soient considérés comme un équipement, ce sont des créatures vivantes.</i></p>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"><b><u>Règles Spéciales</u></b></div>		
<p><b>Petite cible :</b> Toute figurine souhaitait s'attaquer à un des ses animaux subit un malus de -1 pour toucher.</p>		
<p><b>Animaux :</b> Voir livre de règles p54 (Ch Equipement)</p>		

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien	6	4	/	3	3	1	4	1	5
Chat	6	4	/	3	2	1	6	2	5
Corbeau	2	2	/	1	1	1	4	1	5
Vipère	3	4	/	2/4*	3	1	5	2	5

### Chien

**Loyal :** Un chien est immunisé à la peur si il se trouve à moins de 6ps de sorcier

**Sniff Sniff :** Les Chiens ont un sens de l'odorat très développé qu'il peut utiliser lors de recherches. La bande peut relancer un dé lors de cette phase.

### Félin/Rongeurs

**Viser les yeux :** Si toutes les attaques du Chat blessent durant le même tour une seule figurine, la figurine est aveuglée et ne peut combattre durant son prochain tour. Si une seule attaque blesse la figurine alors celle-ci subira un malus de -1 en CC et CT jusqu'à la fin de son prochain tour.

### Corbeau

**Vol :** Peut voler jusqu'à 12ps n'importe où sur la table

**Porteur de mort :** Un sort peut être lancé à travers le corbeau via le lien qui unit cet animal au maître.

Cela est possible à condition que le sorcier possède une ligne de vue sur le corbeau et que la distance qui les sépare est de max 8ps.

### Serpent

**Poison :** Son poison est considéré comme du Lotus Noir.

S'il blesse un guerrier, celui-ci subit une touche de F4 sauf si il est immunisé au poison.

**Enroulé et aux aguets :** Un serpent n'est pas facile à attraper. Il possède la comp Réflexes Foudroyant.

# HÉROS

## 1-MAITRE MAGICIEN 75CO

*Il y en a toujours qui est au-dessus de tous les autres. Dans une bande de sorcier, celui-ci est considéré comme un Magicien supérieur. Il possède des capacités hors normes que l'on découvre à travers sa volonté, son charisme ou son pouvoir. Le Maitre Magicien est le chef incontestable de la bande et ses mots porte le poids de sa puissance.*

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	4	1	8

Armes : Peut être armé dans la liste des Sorciers

Règles spéciales :

**Chef** : Toutes figurines amies à moins de 6ps du Maitre Magicien peut bénéficier des son Cd

**Sorcier** : Le Maitre Magicien est un mage très puissant et possède 2 sorts générés aléatoirement d'une liste de magie suivante : *Le Savoir Elémentaire du Feu, du Vent, de la Terre ou de l'Eau (fin de bande) ou encore de la Magie Mineure du livre de règle.*

## 0-2 COMPAGNONS 45CO

*Quelquefois, un lien spécial se développe entre un sorcier et un citoyen banal. Cela peut être dû au pouvoir inconscient que possède le mage ou tout simplement un signe de gentillesse du sorcier. Ces gens sont considérés comme des Compagnons. Le respect qu'il porte à son supérieur va bien au delà d'un lien normal entre deux personnes.*

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	3	1	8

Armes : Peut être armé dans la liste des Guerriers

Règles spéciales :

**Ne me regarde pas !** : Un compagnon ne peut oublier le respect qu'il porte à un sorcier. Par conséquent, il ne peut devenir le *Chef* et son Cd ne peut être utilisé pour aucun test (déroute, peur, . . .).

**Garde du corps** : Si le Compagnons est à moins de 2ps d'un *Sorcier* et qu'il n'est pas impliqué dans un CaC, il peut prendre n'importe quel tir ou intercepter toute charge dirigée contre le mage. Si cela nécessite un déplacement de la figurine, celui-ci est immédiatement réalisé, même si il ne pourrait pas le faire normalement (phase adverse ou fin de sa phase de mouvement). Par contre, il faut que le mouvement puisse être fait selon toute logique (*par ex, si le sorcier se trouve à l'étage du dessus, il ne peut pas le rejoindre*)

## 0-2 MAGES 45CO

*Mages, sorciers, sorcières, enchanteur ; Appelez les comme vous voulez ; Ce sont des hommes et des femmes avec des pouvoirs incroyables. Auto-ditacte, ils possèdent l'étincelle de magie leur permettant de développer leur compétence.*

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Armes : Peut être armé dans la liste des Sorciers

Règles spéciales :

**Sorcier** : Les mages sont des sorciers et possèdent 1 sorts générés aléatoirement d'une liste de magie suivante : *Le Savoir Elémentaire du Feu, du Vent, de la Terre ou de l'Eau (fin de bande) ou encore de la Magie Mineure du livre de règle.*

**Respecter les meilleurs** : Un mage ne peut avoir plus de sorts que le *Chef*. Si un mage possède plus de sort, il se produit immédiatement un duel de mage. Un adversaire contrôle le *Chef de la bande*. Le perdant du combat doit quitter la bande.

## HOMMES DE MAIN

### 0-5 INITIÉ 25CO

Lors de ses voyages, un maître magicien rencontre des individus avec des particularités qui sont souvent rejetés à cause de leur différence. Souvent, ces gens possèdent des dons magiques naturels qui ne sont pas encore déployés. Bien que la vie des sorciers et de leur compagnons est rude ; la promesse de devenir un jour un puissant magicien est plus attrayant que d'être torturé ou écartés par les incultes de leur village

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Armes : Peut être armé dans la liste des Sorciers

### Règles spéciales :

**Apprentissage** : Lorsqu'un Initié obtient *Ce gars est doué*, il gagne automatiquement la compétence *Sorcier*, il gagne automatiquement un sort d'une des liste suivante : *Le Savoir Élémentaire du Feu, du Vent, de la Terre ou de l'Eau (fin de bande)* ou encore de la *Magie Mineure* du livre de règle ou peut obtenir une évolution normale de Héros.

### FANTASSINS 25CO

Quelqu'un qui cuisine, surveille le camp pendant que les sorciers dorment, voila ce que sont les Fantassins. Ces individus banals rêvent d'approcher la magie, de devenir comme leur maître ou sont tout simplement heureux de vivre leur vie sous leur service.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes : Peut être armé dans la liste des Guerriers

# ANNEXES :

## **COMPÉTENCES ERUDITION SUPPLÉMENTAIRES**

Les compétences suivantes peuvent être prises par la Confrérie des Sorciers au lieu des compétences de bases. (tirés de la Vieille Echoppe, supplément officiel de Mordheim Town Cryer 7/2002 annual ou de SpawnCryer2 )

### Scribe :

Le combattant est lettré et apte à écrire sur des parchemins. Tout guerrier capable de lancer un sort ou d'utiliser des prières peut choisir cette compétence. Elle lui permet de rédiger un parchemin avant la bataille et d'y inscrire un seul sort ou prière qu'il connaît. Le parchemin peut être employé avant de lancer un sort ou prière et lui confère un bonus de +2 à ses dés. Le parchemin est à usage unique et tombe en poussière après emploi. Il n'est pas possible de le conserver pour plus tard.

### Concentration :

Le combattant possède une puissance intellectuelle qui lui permet de se concentrer au-delà des limites mortelles. Cette compétence ne peut être acquise que par un combattant capable de lancer des sorts ou des prières. Lorsque c'est le cas, il peut relancer un de ses 2 dés de jet d'incantation. Cela ne peut annuler un Echec critique de Magie.

### Aptitude à la magie :

Cette compétence ne peut être acquise que par un combattant capable de lancer un sort. (Non accessible aux sœurs de Sigmar ou les prêtres guerriers de Sigmar).

Le sorcier qui la possède a une affinité naturelle pour la magie et peut déchaîner ses pouvoirs dans une avalanche de sorts. Il peut essayer de lancer deux sorts par tour à condition de ne pas être engagé au CaC. Néanmoins, après le premier essai, il doit réaliser un test d'endurance pour pouvoir faire sa seconde tentative. En cas d'échec, effectuez immédiatement un jet sur le tableau des dégâts, sans svg d'armure, en considérant tout résultat *Hors de Combat comme Sonné*.

## **HORREUR DU CHAOS**

Les Horreurs du Chaos sont issus de Champion du Chaos qui ont reçu trop de présents de leur Dieux et sont devenus, au final, de terrifiant mutants.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	2D6	3	0	4	5	3	2	D6+1	5

Armes : N'utilise aucun équipement et ne souffre d'aucun malus

### Règles spéciales :

**Peur :** Terrifiante créature, elle cause la PEUR

**Attaques spéciales :** Lancer un dé à chaque début de combat pour déterminer le nombre d'attaques pour cette phase.

**Mouvement spécial :** L'Horreur bouge tout droit de 2D6ps. Le joueur lance le dé de dispersion pour définir sa direction. Il ne double pas sa distance lorsqu'il charge mais si celui-ci fini son mouvement au contact d'une figurine, on considère ce mouvement comme *une Charge*.

**Immunisé à la Psychologie :** Les Horreurs possèdent une intelligence limitée, connaissant ni peur ni douleur

# LE SAVOIR ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

## 1 - Geyser

Difficulté 9

*Le mage invoque un geyser fumant sortant du sol et projetant ses ennemis comme des feuilles mortes.*

Ce sort a une portée de 12ps et ne peut cibler une figurine en hauteur. La cible subit 1 touche de F4 et recule de 2ps dans une direction aléatoire. Si la figurine rentre en contact avec un élément ou une figurine, les deux subissent 1F2.

## 2 - Présage d'Amul (Portent of Amul)

Difficulté 8

*Aidé par des signes divins, le sorcier guide l'esprit de ses compagnons, leur permettant de prévoir les actions ennemis.*

Ce sort affecte toutes les unités amies à moins de 6ps. Durant leur phase de CaC et celle de leur ennemi, tous les scores de 1 sur 1d6 peuvent être relancés et cela 1 seule fois.

## 3 - Prémonition

Difficulté 7

*Le sorcier ferme les yeux et entrevoit le résultat de la bataille. Il est très difficile d'échapper à ses prédictions.*

Aussi longtemps que le sorcier est debout, la bande gagne +1 pour ses tests de Cd et peuvent relancer tous tests de déroute.

## 4 - Eclair de glace (Frostbolts)

Difficulté 9

*Tenant un petit glaçon vers le ciel, le sorcier ressent le pouvoir des Vents de Magie en lui. Provenant de ses vents, des éclairs de glace traversent le ciel pour s'abattre sur leurs ennemis.*

Les éclairs de glace ont une portée de 16ps et suivent les règles de tir. Si le sort réussit, une bourrasque de missiles gelés touche la figurine et cause 1d3 F3.

## 5 - Aveuglement des Profondeurs (Blindness of the Depths)

Difficulté 7

*Le mage aveugle ses ennemis dans l'ombre et le silence des profondeurs, les rendant inconscient du monde qui les entourent.*

Ce sort a une portée de 12ps. La cible doit réaliser immédiatement un test d'Initiative.

Si il réussit le sort n'a pas d'effet. Si il échoue, la figurine est aveugle et ne peut combattre ou tirer, ni lancer de sorts. De plus, la figurine ne pourra être chargée ou ciblée par un tir ou un sort puisqu'elle est complètement engloutie dans les ombres.

Tant que celle-ci ne réussit pas de test d'initiative, elle ne peut rien faire.

## 6 - Source de vie (Lifespring)

Difficulté 8

*Supportant le don de la vie, le sorcier exploite la Source de la Vie et offre sa bénédiction à ses camarades.*

Toute figurine amie à moins de 4ps du sorcier regagne automatiquement 1PV et récupère de son statut *Sonné ou A terre*.

Il peut agir normalement ce tour-ci, sans malus.

# LE SAVOIR ÉLÉMENTAIRE DU FEU

## 1 - Explosion de soufre de Jarun (Jarun's Blast of Brimstone)

Difficulté 9

*Le mage invoque une petite boule rempli de cendres, soufre et charbon sur ses ennemies. Le résultat est . . . Explosif.*  
La portée de ce sort est de F+3 du mage +1d6ps. Le mage lance alors une petite roche incandescente sur une figurine sur la quelle il a une ligne de vue et à portée et celle-ci explose à l'impact. Cette explosion provoque une touche de F3 à l'ennemi et toutes figurines se trouvant à 1ps.

## 2 - Crane brulant de Tazoul (Tazoul's Burning Skull)

Difficulté 10

*Lancer sa propre tête sur un champ de bataille n'est jamais recommandé, surtout lorsque celle-ci est enflamme. Le sorcier savait que Tazoul ne préoccupait pas de ces recommandations.*

Le Crane enflammé à un mouvement de 12ps et cause 1F5 sur la figurine la plus proche du mage.

Sur un 4+, il touche la figurine ennemie la plus proche avec une F3. Sur un 5+, il frappe encore la fig la plus proche avec F2. Ce sort ne peut toucher 2 fois la même figurine.

Lorsque la totalité de son déplacement est utilisé, celui-ci disparaît.

## 3 - Chaleur d'Hadès (Hadès Heat)

Difficulté 8

*Le sorcier en appelle au soleil pour qu'il intensifie ses rayons sur une zone en particulier.*

Disposer un gabarit de 3ps n'importe à au moins 8ps du mage. Les figurines entièrement ou partiellement sous ce gabarit subissent un malus de -1CC et -1F à cause de la chaleur provoqué par le soleil. Ce sort dure jusqu'à la prochaine phase du Sorcier.

## 4 - Bouclier de flamme (Shield of flame)

Difficulté 8

*Le sorcier porte un bouclier de flammes pures l'aidant à se défendre*

Le bouclier apparait entre le sorcier et ses ennemis. Celui-ci peut combattre avec ses armes normalement puisque le bouclier suit ses mouvements. Le bouclier apporte une Svg de 4+ au CaC et 5+ au tir non modifiable ou cumulable.

## 5 - Inferno d'U'Zhuls

Difficulté 9

*Un pilier de flamme sort de la main du sorcier engloutissant tout sur son passage.*

Le pilier de flamme à une portée de 12ps et 1ps de large (voir tromblon). Il frappe toutes les figs sur son passage d'1F3. La première figurine à portée subit une touche de F4. Toute blessure provoque un malus de -1 en Svg d'armure

## 6 - Chair rougeoyante (Flesh of the forge)

Difficulté 6

*Ayant survécu au vent de magie, l'alchimiste remplit sa chair avec la chaleur de la forge.*

La peau du sorcier devient chaude, fumant comme du charbon. Touts figurine voulant toucher le sorcier à un malus de -1 à la CC. Lancer 1d6 à la phase de ralliement du mage. Sur 1-2, la peau redevient normale sinon le sort reste effectif



# LE SAVOIR ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

## 1 - Chair d'Argile

Difficulté 8

*Habituer lui-même à la terre, la peau du sorcier devient aussi dense que de la pierre.*

Le sorcier double son Endurance mais obtient M/2 et I/2. Le sort dure jusqu'à ce que le sorcier soit mis *A terre*, *Sonné* ou *Hors de Combat* et se termine au début de son prochain tour.

## 2 - Pouvoir de Soins (Healing Might)

Difficulté 9

*Permettant aux pouvoirs de vie de la terre d'aller jusqu'à lui, le sorcier aide les guerriers les plus grièvement blessés autour de lui.*

Toute figurine amie à 4ps du mage se relève, regagne 1PV, annulant les effets de *Sonné* ou *A terre*. De plus une unité à moins de 4ps du mage retrouve tous ses PV.

## 3 - Fléau d'Épines (Curse of Thorns)

Difficulté 6

*Le magicien maudit ses ennemis, se connectant à leur force de vie pour la transformer en une essence rugueuse et épineuse.*

La cible doit être à moins de 18ps du sorcier. Celle-ci doit réaliser un test d'endurance ou elle sera soumise à une douleur inimaginable. La figurine doit rester immobile et pourra seulement se défendre. Le sort dure jusqu'à ce qu'elle réussisse un test d'endurance durant sa phase de ralliement.

## 4 - Pourrissement Éternel (Eternal Rot)

Difficulté 9

*Cendre et Poussière. Le sorcier demande à la Terre de réclamer ce qui lui appartient.*

Le sort à une portée de 12ps. Si le sort réussit, la cible doit réaliser un test de Cd ou perdre -1E.

À chaque phase de ralliement, la cible doit réaliser un test de Cd et perdre -1E à chaque échec. Si son endurance arrive à 0, elle est retirée de la partie.

Si le test réussit, elle revient en jeu avec tous ses attributs.

## 5 - La faucheuse des Terres

Difficulté 8

*Le sorcier transforme ses armes en une faux gigantesque, prêtes à trancher ses ennemis comme le blé lors de la moisson.*

Les armes du sorcier prennent une couleur Ambré et sont changées en une faux. Cela donne au sorcier +2F avec une attaque supplémentaire (2masses deviennent une lance de chasse avec +2F et +1Att soit 2Att). Le sorcier doit réaliser un test de Cd durant sa phase de ralliement. S'il échoue, l'enchantement se dissipe.

## 6 - Sable Mouvant (Shifting Sands)

Difficulté 7

*Rappelant à lui toutes les fibres de la terre, le magicien force le sol à avaler ses ennemis.*

Ce sort ne peut être lancé que sur une figurine se situant dans une ligne de vue du mage. La cible doit réussir un test d'Initiative ou être considéré comme *A terre* jusqu'à sa prochaine phase de ralliement. Toute figurine amie à moins de 1ps de la cible lui fait perdre -1I avec un minimum de 1.

# LE SAVOIR ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

## 1 - Tempête Glaciale (Winters Gale)

Difficulté 10

*Invoquant les vents du Nord, le sorcier projette un air glacial sur une petite zone.*

Disposer un gabarit de 4ps de diamètre sur un point à 12ps du sorcier. Toute figurine située entièrement ou partiellement sous ce gabarit subit 1F4. Les MV et Possédés ne souffrent pas comme les humains du froid et ne subissent que 1F2.

## 2 - Festin de corbeaux (Crows Feast)

Difficulté 9

*Soumis à de mauvaises intentions, le magicien provoque la colère de Corvos le Corbeau sur ses ennemis*

Ce sort est un projectile magique ayant une portée de 24ps. Si le sort réussit, il cause 1D6 F3 (suit les règles de tir)

## 3 - Élémentaires d'air (Dust Dervish)

Difficulté 9

*Invoquant des élémentaires mineurs, le sorcier leur ordonne de rechercher et d'attaquer ses ennemis.*

Le sorcier invoque D3 élémentaires. Chaque élémentaire attaque une figurine différentes, au choix du joueur, à 12ps du sorcier. Même les figurines cachées ne peuvent se soustraire à leurs attaques.

Chaque élémentaire délivre D6 F1 avant de repartir d'où ils viennent.

## 4 - Vents Tourbillonnants (Howler Wind)

Difficulté 8

*La colère du ciel est une force que peu peuvent tenir entre leurs mains.*

Le sorcier ou une figurine amie à moins de 8ps de lui gagne la protection des ces micro tornades. Toute figurine souhaitant tirer ou frapper le guerrier subit un malus de -2 à sa CC ou sa CT. Cependant, les actions de la figurine protégée ne sont pas soumises à ces malus.

## 5 - Bouclier Céleste (Celestial shield)

Difficulté 7

*Le mage manipule la magie du cosmos pour créer un bouclier bleu scintillant capable de dévier le plus puissant des projectiles (magique ou non).*

Ce sort peut être lancé sur toute figurine amie à moins de 6ps du mage. Le Bouclier Céleste lui procure une svg invulnérable de 4+ contre tout les Tirs ou 5+ contre les Sorts

Si le personnage soumis au bouclier se trouve être la première cible d'un sort de zone et que celui-ci est dissipé par cette svg, aucune autre figurine ne subira de dégâts.

Le sorcier doit réaliser un test de Cd pour garder le sort en route. Il ne peut lancer aucun autre sort pdt que celui-ci est en jeu.

## 6 - Montagne d'ombre (Shade Mount)

Difficulté 7

*L'obscurité se forme autour du magicien, lui procurant des ailes sombres.*

Ce sort peut être lancé sur le sorcier ou toute figurine amie à moins de 8ps. Si le sort réussit, la cible peut voler de 12ps. Si la figurine termine son mouvement au CaC alors c'est considéré comme une charge.