

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 16ps et ne peut cibler une figurine en hauteur. La cible subit 1F4 et recule de 2ps dans une direction aléatoire. Si la figurine rentre en contact avec un élément ou une figurine, les deux subissent 1F2.

Les autres figurines amies ou ennemies à moins de 1ps doivent réaliser un test d'Initiative pour esquiver le geyser. S'ils ratent, ils subissent le même effet.

2 - Présage d'Amul (Portent of Amul)

Difficulté 6

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 - Pics de glace (Frostbolts)

Difficulté 8

Tendant sa main, le sorcier fait apparaître un espace confiné entre ses mains, projetant un froid glacial sur ses ennemis. D'un geste de la main, il lance des pics de glace en direction de ses cibles.

Les pics de glaces touchent une figurine à 16ps et cause 1d3 F3. Si la figurine est touchée, celle-ci ne pourra effectuer de charge ni courir et aucune des compétences suivantes ne pourra être utilisées :

Tir rapide, Saut de côté, Esquive, Réflexe foudroyant, Chasseur et Lanceur de couteau.

5 - Aveuglement des Profondeurs (Blindness of the Depths)

Difficulté 7

Le mage aveugle ses ennemis dans l'ombre et le silence des profondeurs, rendant leur capacité à évaluer les distances plus difficiles.

Ce sort a une portée de 16ps autour du sorcier. Toutes figurines ennemies soumises à cet effet subissent un malus de -1CC et -1CT dû à l'obscurité qui les entoure.

6 - Source de vie (Lifespring)

Difficulté 7

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 3ps 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

*Tous les sorts de cette liste sont l'élément FEU.
Toutes les figurines vulnérables subissent en supplément les effets correspondants*

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

Difficulté 8

Le mage concentre entre ses mains une masse d'air, rempli de soufre et de substance carboné pour tout libérer en une étincelle. Le résultat est . . . Explosif.

Toute figurine ennemie à moins de 4ps du sorcier subisse 1F3 ss sauvegarde d'armure.

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

Difficulté 9

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 Crâne Brulant est animé par sa propre volonté et peut être envoyé contre toute figurine ennemie en ligne de vue.

Sa portée est de 18 ps, et il touche avec une Force de 5. Si la cible est blessée, la figurine la plus proche dans un rayon de 6 ps de celle-ci est elle aussi touchée sur 4+, avec une Force inférieure d'un point à celle de la touche précédente. L'éclair continue ainsi à aller d'une Figurine à l'autre jusqu'à ce qu'il tombe à court de cible, qu'il la rate ou que sa Force tombe en dessous de 1. Chaque figurine ne peut être touchée qu'une fois par tour par cet éclair. Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement.

3 - Chaleur d'Hadès (Hadès Heat)

Difficulté 9

Le sorcier devient un réceptacle de l'astre solaire, canalise sa chaleur et transmet son pouvoir à ces coéquipiers.

Toutes les figurines amies à moins de 8ps du mage sont habitées d'une puissante énergie, jusqu'à la fin de leur tour suivant. Pendant cette période, elles gagnent +1 à leur Force. Le sort ne peut être lancé si le sorcier se trouve engagé au corps à corps pendant sa phase de tir. L'effet continuera après que le rituel ait été lancé si celui-ci rejoint un corps à corps.

4 - Bouclier de flamme (Shield of flame)

Difficulté 7

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 7

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

Le pilier de flamme à une portée de 16ps 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 ou d'une figurine à moins de 6ps 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 et il peut lancer d'autres sorts.

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 sa prochaine phase de tir

2 - Pouvoir de Soins (Healing Might)

Difficulté 7

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 moins de 3ps du sorcier regagne automatiquement 1PV et récupère de son statut *Sonné ou A terre*.

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

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 12ps 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 (pas de charge, ni de tir, ni de sort). Le sort dure jusqu'à ce qu'elle réussisse un test d'endurance durant sa phase de ralliement ou au début du tour suivant du sorcier

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.

A 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 Grande Faucheuse

Difficulté 7

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. Il devra le relancer durant sa phase de tir
- Si le sort est entretenu, il peut lancer un deuxième sort durant sa phase de tir

6 - Sable Mouvant (Shifting Sands)

Difficulté 9

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 du vue du mage. La cible doit réussir un test de Force sur 1d6. Si il échoue, il doit lancer sur le tableau des dégâts en faisant abstraction de ses PV ou de son Endurance.

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 3ps 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 - Charge Foudroyante

Difficulté 8

Faisant appel à ses connaissances du Ciel et au Vent de Magie, le sorcier provoque un orage, grondant féroce et foudroyant ses ennemis.

Un éclair tombe du ciel et frappe l'ennemi le plus proche à moins de 12 ps du mage, lui infligeant une touche de Force 5. Si la cible porte une armure (légère, lourde, Ithilmar ou Gromril) augmentez cette Force de +1 et ajoutez également +1 au résultat du jet sur le tableau de dégâts.

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 D3 F2 sans sauvegarde d'armure avant de repartir d'où ils viennent.

4 - Vents Tourbillonnants (Howler Wind)

Difficulté 7

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. La figurine est immunisée contre toute attaque de tir ou magique. Toute figurine souhaitant charger le sorcier peut le faire, mais la pression est telle qu'elle annule tous les coups du mage et de ses adversaires lors du premier tour de corps à corps à partir du moment où ce sort est appliqué.

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 4ps. 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.