

FROSTGRAVE

Cartes de Sorts

<2015.10.05>

Traduction par Gulix - <http://www.gulix.fr>

Mise en page des cartes - <http://github.com/gulix/MSETemplates>

Frostgrave est un jeu Osprey Publishing - <https://ospreypublishing.com/frostgrave>



Action éclair

8

Ligne de vue

La figurine ciblée agira en premier au prochain tour, lors d'une phase spéciale avant la phase de chacun des magiciens.

Si ce sort est lancé sur plusieurs figurines lors d'un tour de jeu, elles agiront toutes lors de cette phase spéciale, en commençant par la figurine ayant été ciblée par ce sort en dernier, et en terminant par celle ayant subi ce sort en premier.

Fast act / Chronomancer



Décomposition

12

Ligne de vue

Le lanceur de sort choisit et attaque une des armes de la cible, provoquant sa décomposition. L'arme est rendue inutilisable pour le reste de la partie. Ce sort n'a aucun effet sur les armes magiques (y compris celles enchantées temporairement).

Decay / Chronomancer



EFFondrement

10

Ligne de vue

Ce sort ne fonctionne que contre les structures faites par l'homme, comme les murs ou les bâtiments.

Le lanceur de sorts accélère le passage du temps sur une petite zone de la structure, provoquant son effondrement.

Cela peut ouvrir un passage de la taille d'une porte dans un mur. Indiquez ce passage sur la table.

Le sort peut également faire s'effondrer une section de plancher sous une figurine qui ne serait pas au niveau du sol. Dans ce cas, la figurine affectée doit réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation du sort, ou chuter alors que le sol se dérobe sous ses pieds, et subir les dégâts de chute appropriés.

Crumble / Chronomancer



Etirement du Temps

18

Personnel

Le lanceur de sorts peut s'activer une seconde fois ce tour-ci, avec ses deux actions habituelles, lors de la phase des Soldats.

En cas d'échec au lancement du sort, le lanceur de sorts subit 2 points de dommages supplémentaires, en plus des dommages habituels d'un échec d'incantation.

Un lanceur de sort ne peut pas lancer ce sort s'il dispose d'une Réserve Temporelle active au même moment.

Time Walk / Chronomancer



Pétriification

12

Ligne de vue

La cible est temporairement pétrifiée et ne peut pas agir lors de sa prochaine activation. Après sa prochaine activation, la figurine pourra de nouveau agir normalement.

La figurine ciblée peut tenter de résister au sort en réussissant un jet de Volonté contre le jet d'incantation du sort.

Petrify / Chronomancer



Pied léger

10

Ligne de vue

La cible reçoit +2 en Mouvement jusqu'à la fin de la partie. Il n'est pas possible de cumuler les effets de plusieurs incantations de Pied léger sur la même cible.

Feet Fleet / Chronomancer



Ralentissement

12

Ligne de vue

La cible doit réussir un jet de Volonté ou être réduite à une Action par activation. Après chaque activation, la cible peut tenter un autre jet de Volonté contre le jet d'incantation du sort, afin d'éliminer les effets du sort. En cas d'échec, les effets perdurent jusqu'à la fin de la partie.

Lancer plusieurs incantations de Ralentissement sur la même cible n'a aucun effet.

Slow / Chronomancer



Réserve temporelle

14

Personnel

Le lanceur de sorts capture un fragment de son présent pour une utilisation future.

Pour lancer ce sort, le lanceur de sorts doit pouvoir réaliser deux actions lors de son activation. Il utilise la première action pour lancer ce sort. En cas de succès, la seconde action est perdue. Ce lanceur de sort a maintenant une action 'en réserve' pour une utilisation future.

Cette action peut être utilisée lorsque le lanceur de sorts est activé, auquel cas une troisième action vient s'ajouter à ses actions normales.

Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'une seule action en réserve.

Time Store / Chronomancer



Bouclier Élémentaire 10

Personnel

Le lanceur de sorts génère un bouclier flottant autour de lui. Ce bouclier absorbe les 3 prochains points de dommages de n'importe quelle source que subira le lanceur de sorts. Une fois ces 3 points absorbés, le bouclier s'évapore.

Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul Bouclier Élémentaire actif à la fois.

Elemental Shield / Elementalist



Boule Élémentaire 12

Ligne de vue

Le lanceur de sorts choisit une figurine ennemie à 24", sur laquelle il a une ligne de vue, et lui projette une boule d'énergie élémentaire. La cible, ainsi que toutes les figurines (y compris alliées) à 1.5" de la cible et dans la ligne de vue de celle-ci, subissent une attaque à distance à +5 (jetez chaque attaque séparément).

Ce sort ne peut pas cibler une figurine ennemie partiellement masquée par une autre figurine.

Elemental Ball / Elementalist



Dispersion Élémentaire 12

Zone d'effet

Le lanceur de sorts peut réaliser une attaque à distance à +0 contre chaque figurine ennemie (bande opposée, ou créature) jusqu'à une distance de 12".

Cela peut concerner des figurines en combat, auquel cas les règles habituelles pour tirer sur un combat s'appliquent.

Scatter Shot / Elementalist



Flèche Élémentaire 12

Ligne de vue

Le lanceur de sort peut lancer une attaque à distance à +8 contre une figurine sur laquelle il a une ligne de vue.

Elemental Bolt / Elementalist



Marteau Élémentaire 10

Ligne de vue

Ce sort est lancé sur une arme.

La prochaine fois que cette arme provoque au moins 1 point de dommages, elle inflige 5 points de dommages supplémentaires.

Elemental Hammer / Elementalist



Mur Élémentaire 10

Ligne de vue

Ce sort crée un mur impénétrable de 6" de long et 3" de haut, à une distance de 6" du lanceur de sorts.

A la fin de chaque tour après celui-ci, jetez un D20. Sur 17+, le mur disparaît.

Ce mur peut être escaladé, comme n'importe quel autre mur.

Wall / Elementalist



Sphère de Destruction 12

Zone d'effet

Toute figurine située à 3" ou moins du lanceur de sorts subit une attaque à +5.

Destructive Sphere / Elementalist



Tempête 12

Zone d'effet

En cas de succès, toutes les attaques d'arcs et d'arbalète ont un malus de -1 pour le reste du jeu.

Ce sort peut être jeté plusieurs fois (et par plusieurs lanceurs de sorts), chaque jet supplémentaire augmentant le malus de -1, jusqu'à un malus maximal de -10.

Call Storm / Elementalist



Animation

8

Hors-jeu

On considère que le lanceur de sorts a créé un Golem avant de lancer ce sort pour l'animer. En cas de succès, le Golem devient immédiatement un membre de la bande du lanceur de sorts, prenant la place d'un soldat.

Un lanceur de sorts annonce à la création la taille du Golem qu'il souhaite animer (Petit, Moyen ou Grand - voir le Bestiaire), mais plus grande est la taille, plus difficile est l'incantation.

Les modificateurs suivants s'appliquent à l'incantation :
Petit -0, Moyen -3, Grand -6.

Animate Construct / Enchanter



Arme Enchantée

8

Ligne de vue

L'arme ciblée se voit octroyer un boost magique temporaire. Les armes de mêlée comptent comme étant des armes magiques et donnent à leur porteur +1 en Combat jusqu'à la fin de la partie. Les arcs et arbalètes ciblées par le sort donnent +1 en Tir à leur porteur, mais ne comptent pas comme armes magiques. Le lanceur de sorts peut choisir de cibler une flèche ou un carreau. Cela donne +1 en Tir et compte comme une arme magique, mais uniquement pour le prochain tir.

Un arc ou une arbalète enchantée peut tirer des flèches ou des carreaux enchantés, les bonus s'additionnant dans ce cas.

Enchant Weapon / Enchanter



Armure Enchantée

8

Ligne de vue

L'armure portée par la cible compte maintenant comme étant une armure magique, qui procure +1 en Armure jusqu'à la fin de la partie.

Une armure ne peut être enchantée ainsi qu'une fois.

Enchant Armour / Enchanter



Contrôle des Golems

12

Ligne de vue

La cible du sort doit être un Golem (*Construct*).

En cas de succès, la cible doit réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation du sort. Si ce jet échoue, le lanceur de sort gagne le contrôle du Golem pour le reste de la partie.

Un lanceur de sorts ne peut contrôler qu'un seul Golem à la fois.

Control Construct / Enchanter



Enchantement Permanent

12

Hors-jeu

Ce sort permet à n'importe quel sort '*Arme Enchantée*' ou '*Armure Enchantée*' toujours actif à la fin de la partie de devenir permanent. L'arme ou armure ainsi enchantée devient un objet magique.

Sinon, un lanceur de sorts peut lancer soit '*Arme Enchantée*', soit '*Armure Enchantée*', à la fin de la partie, comme s'il s'agissait d'un sort Hors-jeu. En cas de succès, il doit immédiatement lancer ce sort pour fixer l'enchantement, et obtenir un objet magique permanent.

Embed Enchantment / Enchanter



Force

10

Ligne de vue

La cible gagne +2 en Combat jusqu'à la fin de la partie.

Plusieurs incantations sur la même cible ne s'additionnent pas.

Strength / Enchanter



Grenade

10

Ligne de vue

Le lanceur de sort prend un objet simple, généralement un caillou, le charge de magie et le lance vers sa cible, où il explose en une miriade de fragments.

Le lanceur de sorts cible un point à 12". Toutes les figurines, y compris alliées, dans un rayon de 1.5" de ce point subissent immédiatement une attaque à distance à +3.

Grenade / Enchanter



Télékinésie

8

Ligne de vue

Le lanceur de sorts peut déplacer tout trésor non contrôlé dans un rayon de 24". Le déplacement est de 6" maximum, dans n'importe quelle direction. Tant qu'il maintient une ligne de vue sur le trésor, il peut le déplacer au-dessus de n'importe quel élément de décor. Si le trésor disparaît de sa ligne de vue, il tombe immédiatement au sol et le sort s'interrompt.

Telekinesis / Enchanter



Beauté

10

Personnel

Sous les effets de ce sort, le lanceur de sorts devient un parangon de beauté aux yeux de tous les humains (tout ce qui ne provient pas du Bestiaire). Ceux qui désirent attaquer le lanceur de sorts doivent réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation du sort. En cas d'échec, l'action n'est pas perdue, mais doit être changée.

Les figurines magiquement forcées à attaquer le lanceur de sorts doivent également réussir un jet de Volonté ou subir un malus de -1 sur le jet de Combat.

Beauty / Illusionist



Brillance

10

Ligne de vue

Une brillante lumière englobe la cible. Pour le reste de la partie, toutes les attaques à distance contre elles se font avec un bonus de +3.

Ce sort ne peut pas être cumulé plusieurs fois sur la même cible.

Glow / Illusionist



Forme Monstrueuse

8

Personnel

Toute figurine souhaitant entrer en contact avec le lanceur de sort doit réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation du sort. En cas d'échec, la figurine voit à la place du lanceur de sort une créature monstrueuse qui l'horripile. Elle ne peut alors effectuer qu'un mouvement qui l'éloigne du lanceur de sorts.

Un lanceur de sorts ne peut pas avoir '*Beauté*' et '*Forme Monstrueuse*' actifs au même moment.

Les morts-vivants, les démons et les golems sont immunisés aux effets de '*Forme Monstrueuse*'.

Monstrous Form / Illusionist



Invisibilité

12

Toucher

La figurine ciblée devient invisible et ne peut plus être prise pour cible par des attaques ou des sorts. Elle peut toujours subir les effets de sorts de zone, par contre. Les effets de ce sort durent jusqu'à ce que la cible attaque, lance un sort, ou ramasse un objet ou un trésor.

Le sort peut être lancé sur une figurine portant déjà un trésor, auquel cas la figurine et le trésor deviennent invisibles.

Invisibility / Illusionist



Mirage d'Or

8

Hors-jeu

Ce sort permet au lanceur de sort de placer un pion Trésor supplémentaire au début de la partie. Il doit cependant noter en secret lequel des pions qu'il a posé est un mirage.

Quand une figurine entre en contact avec le mirage, le pion est immédiatement retiré du jeu.

Fool's Gold / Illusionist



Permutation

12

Ligne de vue

Ce sort échange la position de deux figurines sur le champ de bataille. Les deux figurines permutées doivent être dans la ligne de vue du lanceur de sorts, et à 10" l'une de l'autre.

Le lanceur de sorts peut lancer '*Permutation*' pour échanger sa position avec celle d'une autre figurine.

S'il tente de permuter la position d'une figurine ennemie (adversaire ou créature), celle-ci peut tenter un jet de Volonté contre le jet d'incantation pour éviter d'être déplacée. Si une des figurines déplacées réussit son jet de Volonté, le sort échoue.

Ce sort peut être utilisé pour amener une figurine au combat.

Transpose / Illusionist



Soldat Illusoire

12

Hors-jeu

Crée un soldat illusoire qui rejoint la bande pour la prochaine partie.

Ce soldat peut être de n'importe quel type. Ce soldat ne peut pas ramasser de trésor, ni causer de dommages.

S'il subit des dommages, il est automatiquement retiré du jeu.

Une bande ne peut avoir qu'un seul Soldat illusoire actif à un moment donné.

Illusionary Soldier / Illusionist



Téléportation

10

Personnel

Le lanceur de sorts peut immédiatement se téléporter n'importe où dans sa ligne de vue.

Il ne peut pas entreprendre d'autre action après la téléportation.

'*Téléportation*' ne peut pas être utilisé pour engager un combat.

Teleport / Illusionist



Animation de Zombie 8

Hors-jeu ou Toucher

Ce sort peut être utilisé Hors-jeu et pendant la partie.

En cas de succès, le lanceur de sort ajoute

un zombie à sa bande (voir le Bestiaire).

Si le sort est lancé Hors-jeu, le zombie peut être déployé normalement.

S'il est lancé pendant la partie,

le zombie apparaît au contact du lanceur de sort.

Une bande ne peut avoir qu'un seul zombie animé ainsi.

Si le zombie est tué pendant la partie,

le sort peut être relancé pour animer un nouveau zombie.

Un zombie ainsi animé ne compte pas dans la limite de taille d'une bande, et reste avec la bande jusqu'à la fin de la partie. Il se répand alors en poussière.

Raise Zombie / Necromancer



Contrôle des Morts-Vivants 12

Ligne de vue

La créature mort-vivante ciblée doit immédiatement faire un jet de Volonté contre le jet d'incantation.

En cas d'échec, le lanceur de sort gagne le contrôle de la créature pour le reste de la partie.

Un lanceur de sort ne peut contrôler qu'une créature mort-vivante à la fois.

Control Undead / Necromancer



Dévoreur de Sort 12

Ligne de vue

Ce sort annule les effets de n'importe quel sort actif de la partie.

Le lanceur du sort '*Dévoreur de Sort*'

prend immédiatement 1 point de dommages.

Ce sort ne permet pas de désinvoquer une créature, mais peut annuler le contrôle d'une créature.

Spell Eater / Necromancer



Mort Soudaine 18

Ligne de vue

Ce sort peut cibler une figurine à 8" maximum.

La cible doit réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation ou être réduite à 0 de Santé immédiatement.

Toutes les figurines peuvent améliorer leur jet de Volonté pour résister à ce sort, pas seulement les lanceurs de sorts.

Le lanceur de sorts perd immédiatement 1 point de Santé quand il tente de lancer ce sort, en plus des éventuels points de Santé perdus en cas d'échec ou d'amélioration du résultat.

Strike Death / Necromancer



Poignées d'Outre-Tombe 10

Ligne de vue

Une main squelettique sort du sol et se saisit de la cheville de la cible. Celle-ci est maintenue et ne peut plus se déplacer. Un mouvement de type magique permettra à la cible de se déplacer.

La seule autre façon de s'échapper est de combattre. La main a Combat +0 et Santé 1. Si la main est endommagée, elle disparaît et sa cible est libre.

Ce sort ne peut être lancé que sur une cible au niveau du sol. La portée maximale de ce sort est de 18".

Bones of the Earth / Necromancer



Projectile d'Os 8

Ligne de vue

Ce sort projette un petit éclat d'os tranchant à la cible.

Le lanceur de sorts doit immédiatement réaliser une attaque à distance à +5 dans sa ligne de vue.

Cela ne compte pas comme une attaque magique.

Bone Dart / Necromancer



Vision de la Mort 12

Ligne de vue

Ce sort provoque chez sa cible une vision de sa propre mort.

La cible doit réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation.

En cas d'échec, elle perd sa prochaine activation.

Reveal Death / Necromancer



Vol de Vie 10

Ligne de vue

La cible doit faire un jet de Volonté contre le jet d'incantation.

En cas d'échec, la cible perd 3 points de Santé, et le lanceur de sorts regagne 3 points de Santé.

Si la cible a 3 points de Santé ou moins, elle est mise hors-jeu et le lanceur de sorts récupère 3 points de Santé.

Cela ne peut faire passer la Santé du lanceur de sorts au-dessus de sa valeur de départ.

Ce sort n'a pas d'effet sur les Golems, les Démons et les Morts-vivants. Un lanceur de sorts peut lancer ce sort sur un membre de sa bande. Dans ce cas, la cible quittera immédiatement (et pour toujours)

la bande, et se déplacera aussi vite que possible

Steal Health / Necromancer



Absorption de Connaissances

8

Hors-jeu

Ce sort ne peut être lancé que par un Magicien. Il lui permet d'absorber le contenu d'un écrit sans avoir à le lire. Le Magicien gagne immédiatement 50 points d'expérience, représentant le gain de temps obtenu pour l'apprentissage.

Ce sort ne peut être lancé qu'après une partie au cours de laquelle le Magicien n'a pas été réduit à 0 de Santé.

Absorb Knowledge / Sigilist



AFFlux Magique

14

Zone d'effet

Ce sort dessine une puissante rune dans le ciel. Le lanceur de sort choisit un sort qu'affectera la rune.

Tous les jets pour incanter ce sort se font à +3 pour le reste de la partie.

Un lanceur de sort ne peut avoir qu'un seul '*Afflux Magique*' actif en même temps.

Power Word / Sigilist



Chiquenaude

8

Ligne de vue

La cible subit immédiatement une attaque à +10. Au lieu de subir des dommages, la cible est déplacée de 1" dans la direction opposée au lanceur de sorts pour chaque point de dommages qu'elle aurait subi. Si la cible est repoussée contre un mur ou un élément de décor, le mouvement s'arrête. D'autres figurines n'arrêtent pas le mouvement, et ne sont pas affectées par ce mouvement. On considère qu'elles s'écartent du chemin.

Si la cible est poussée et se retrouve dans le vide, elle chute selon les règles habituelles de chute.

Push / Sigilist



Création de Grimoire

12

Hors-jeu

Ce sort permet au lanceur de sort de créer un Grimoire contenant un sort qu'il connaît déjà.

Pour créer ce Grimoire, le lanceur de sorts doit d'abord lancer '*Création de Grimoire*' puis le sort qu'il souhaite placer dans le Grimoire (même s'il ne s'agit pas d'un sort Hors-jeu).

En cas de succès lors de l'incantation des deux sorts, le Grimoire est créé, et le lanceur de sorts peut alors le vendre.

Create Grimoire / Sigilist



Drain Magique

14

Zone d'effet

Ce sort dessine une puissante rune dans le ciel. Le lanceur de sort choisit un sort qu'affectera la rune.

Tous les jets pour incanter ce sort se font à -3 pour le reste de la partie.

Un lanceur de sort ne peut avoir qu'un seul '*Drain Magique*' actif en même temps.

Draining Word / Sigilist



Écriture de Parchemin

12

Hors-jeu

Un lanceur de sorts peut tenter ce sort une fois après chaque partie.

En cas de succès, un parchemin est créé. Le parchemin doit être un sort que le lanceur de sorts connaît.

Write Scroll / Sigilist



Plume Furieuse

10

Ligne de vue

La cible est attaquée par une plume pointue et animée. Bien qu'elle ne provoque pas de dommages, la plume est énervante et distrait sa cible. La cible subit -1 en Mouvement, -2 en Combat, -4 en Tir et -2 à tous ses jets d'incantation. Au début de chacune de ses activations, la cible peut tenter un jet de Volonté contre le jet d'incantation.

En cas de succès, elle se saisit de la plume et la détruit.

Plusieurs incantations de '*Plume Furieuse*' sur la même cible n'ont pas d'effets cumulatifs. Ce sort peut être lancé sur une cible en combat sans pénalité.

Furious Quill / Sigilist



Rune Explosive

10

Toucher

Le lanceur de sorts dessine une rune sur un mur ou au sol. Un marqueur doit être placé sur la table pour symboliser la rune. Si un personnage ou une créature ne faisant pas partie de la bande du lanceur de sorts au début de la partie s'approche à 1" de la rune, elle explose. Toutes les figurines à 2" (amies comme ennemies) subissent une attaque à distance à +5.

Un lanceur de sorts peut avoir jusqu'à 3 '*Runes Explosives*' en jeu en même temps. A la fin d'un tour, il peut désactiver autant de ses runes qu'il le souhaite.

Si le lanceur de sorts est retiré du jeu, ses runes le sont aussi.

Explosive Rune / Sigilist



Contrôle Mental

12

Ligne de vue

Ce sort n'affecte que les soldats et les créatures. Si la cible rate un jet de Volonté contre le jet d'incantation, elle rejoint temporairement la bande du lanceur de sorts, et peut être activée normalement lors de la phase des soldats.

Après chaque activation, le soldat peut tenter un jet de Volonté contre le jet d'incantation pour effacer les effets du sort.

Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul 'Contrôle Mental' actif.

Mind Control / Soothsayer



Découverte

8

Hors-jeu

Ce sort permet de découvrir l'emplacement d'un trésor secret, et peut être lancé immédiatement avant la partie. En cas de succès, la bande du lanceur de sorts peut placer un pion Trésor additionnel à 6" ou moins de sa zone de déploiement. Ce pion doit se trouver à 6" ou plus de tout autre pion trésor.

Un seul pion Trésor peut ainsi être révélé par bande.

Reveal Secret / Soothsayer



L'Oeil du Magicien

8

Ligne de vue

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel élément de décor à 12" disposant d'une surface plane. Placez un marqueur près de l'élément pour représenter l'Oeil du Magicien.

Pour le reste de la partie, le lanceur de sorts peut dresser une ligne de vue depuis l'Oeil du Magicien pour lancer des sorts.

L'Oeil du Magicien a un arc de vision de 180 degrés.

Un Magicien ne peut maintenir qu'un seul Oeil du Magicien à la fois.

Wizard Eye / Soothsayer



Prescience de Combat

12

Toucher

Ce sort donne à la cible une prescience magique des mouvements de combat de ses adversaires.

La cible bénéficie d'un bonus de +2 en Combat jusqu'à la fin de la partie.

Plusieurs incantations de ce sort sur la même cible ne se cumulent pas.

Combat Awareness / Soothsayer



Révélation de l'Invisible

8

Zone d'effet

Ce sort annule toute incantation du sort 'Invisibilité' dans un rayon de 24".

Reveal Invisible / Soothsayer



Sort Oublié

12

Ligne de vue

Le lanceur de sorts choisit un sort connu par la cible, et l'efface temporairement de sa mémoire.

La cible peut tenter un jet de Volonté contre le jet d'incantation. En cas d'échec, elle ne peut plus lancer ce sort jusqu'à la fin de la partie.

Forget Spell / Soothsayer



Vigilance

8

Personnel

Ce sort permet au lanceur de sorts d'ajouter +1 au jet d'initiative de sa bande pour le reste de la partie.

Il n'est pas possible de cumuler plusieurs incantations de 'Vigilance' en même temps.

Awareness / Soothsayer



Volonté de Fer

10

Ligne de vue

La cible gagne +3 en Volonté jusqu'à la fin de la partie. Ce sort ne peut pas être incanté plusieurs fois sur la même cible.

Will Power / Soothsayer



Contrôle de Démon 10

Ligne de vue

Le Démon ciblé doit faire un jet de Volonté contre le jet d'incantation. En cas d'échec, le lanceur de sorts gagne le contrôle du démon pour le reste de la partie.

Un lanceur de sorts ne peut contrôler qu'un Démon à la fois.

Bind Demon / Summoner



Déchirure Dimensionnelle 12

Ligne de vue

Le lanceur de sorts crée une déchirure dans la trame qui stabilise les dimensions entre elles. Cette déchirure est douloureuse pour les humains, mais mortelle pour les démons.

Le lanceur de sorts désigne un point. Toutes les figurines à 2" doivent réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation.

En cas d'échec, elles subissent 2 points de dommages.

Les démons, au lieu de ces 2 points de dommages, subissent autant de dommages que la valeur du jet d'incantation.

Planar Tear / Summoner



Déplacement Inter-Dimensionnel 14

Personnel

Le lanceur de sorts se déplace brièvement à travers les plans. Jusqu'à sa prochaine activation, il peut ignorer tout élément de décors, et ainsi traverser les murs, marcher au-dessus des précipices. Il ne peut pas être la cible d'attaques ou de sorts, et n'est plus considéré comme étant en combat. Cependant, il ne peut pas ramasser de trésor, ni interagir avec les autres figurines ou le décor. S'il tenait déjà un trésor, il le lâche.

Ce déplacement étant très éprouvant, si un lanceur de sorts lance ce sort deux tours consécutifs, il subit un malus de -5. Le malus est de -10 dans le cas où il le lance un troisième tour consécutif, et ainsi de suite.

Planar Walk / Summoner



Diablotin 10

Ligne de vue

Un Diablotin (*Imp*) apparaît n'importe où dans la ligne de vue du lanceur de sorts, à 3" ou plus de n'importe quelle figurine.

Le Diablotin suit les règles classiques des créatures, et agira lors de la prochaine phase de créatures.

Si le même lanceur de sorts lance à nouveau '*Diablotin*', le précédent Diablotin disparaît.

Imp / Summoner



Invocation de Démon 12

Toucher

Un Démon est placé sur la table à 1" du lanceur de sorts. Il ne peut pas être placé en combat. Le démon est traité comme s'il avait été la cible du sort '*Contrôle de Démon*'. Un lanceur de sort ne peut contrôler qu'un Démon à la fois.

Le type de Démon invoqué dépend de la marge de succès du lanceur de sorts : 0-5 Diablotin (*Imp*), 6-12 Démon mineur, 13+ Démon majeur. Si un lanceur de sorts obtient un 1 sur le jet d'incantation de ce sort, un Démon est placé directement en contact avec lui puis l'attaque normalement. Le type de Démon dépend du degré d'échec à l'incantation (en reprenant le tableau ci-dessus).

Summon Demon / Summoner



Nuée d'Insectes 12

Ligne de vue

La cible est attaquée par une nuée d'insectes. La nuée forme un cercle de 1" de rayon, centrée sur la figurine ciblée, et se déplace avec celle-ci. Toutes les figurines touchées par la nuée, même partiellement, subissent un malus de -4 en Combat et en Tir.

Au début de son activation, la figurine ciblée doit réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation pour se débarrasser des insectes.

Les autres figurines ne peuvent que s'éloigner.

Une figurine ne peut subir les malus que d'une nuée à la fois.

Plague of Insects / Summoner



Possession 12

Ligne de vue

Ce sort ne peut être lancé que sur un membre de la bande du lanceur de sorts.

La cible est possédée par un démon et gagne +2 en Combat, +2 en Armure, et -2 en Volonté pour le reste de la partie. Il compte également comme un Démon pour les effets qui s'y rapportent ('*Bannissement*', '*Contrôle de Démon*', ...).

S'il est retiré du terrain de quelque manière que ce soit, faites un jet de Survie habituel.

Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un sort '*Possession*' actif à la fois.

Possess / Summoner



Saut de Puce 8

Ligne de vue

Ce sort doit être lancé sur une figurine de la bande du lanceur de sorts.

La cible réalise immédiatement un mouvement de 10" dans n'importe quelle direction, y compris verticalement. Ce mouvement n'est pas bloqué par les éléments de décor, sauf s'ils font plus de 10" de hauteur.

La cible ne peut faire aucune autre action ce tour-ci.

Ce sort ne peut pas être utilisé pour engager une figurine en combat.

Ce sort peut être utilisé sur une figurine portant un trésor.

Dans ce cas, elle conserve le trésor.

Ce sort peut être utilisé pour sortir une figurine de la table.

Leap / Summoner

 **Bannissement** 10

Ligne de vue

Tous les démons dans la ligne de vue du lanceur de sorts doivent réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation ou être retirés du jeu.

Banish / Thaumaturge

 **Bouclier** 10

Ligne de vue

La cible bénéficie d'un bonus de +2 en Armure pour le reste de la partie.
Cet effet n'est pas cumulatif avec plusieurs incantations de ce sort.

Shield / Thaumaturge

 **Cercle de Protection** 12

Toucher

Crée un cercle de 3" de diamètre qu'aucun Démon ne peut pénétrer ou traverser. Ce sort n'a aucun effet contre les figurines sous le coup d'une 'Possession'.

Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul 'Cercle de Protection' actif à la fois, mais n'a pas à y rester.

Circle of Protection / Thaumaturge

 **Dissipation** 12

Ligne de vue

Annule immédiatement les effets d'un sort.

Ce sort ne permet pas de désinvoquer une créature, mais peut annuler le contrôle d'une créature.

Dispel / Thaumaturge

 **Lumière Aveuglante** 10

Ligne de vue

La cible doit faire un jet de Volonté contre le jet d'incantation. En cas d'échec, elle ne peut ni attaquer, ni tirer, ni lancer de sorts nécessitant une ligne de vue.

Sa valeur de Combat est réduite à +0, et son Mouvement à 1.

Au début de chaque tour, la figurine peut tenter de briser le sort en retentant son jet de Volonté.

Blinding Light / Thaumaturge

 **Retour à la Vie** 20

Hors-jeu

Ce sort ne peut être lancé que par un Magicien.
Ce sort peut être lancé à la fin d'une partie, juste après qu'un membre de la bande du Magicien soit mort.
En cas de succès, cette figurine est revenue à la vie et sera disponible pour la prochaine partie.

Restore Life / Thaumaturge

 **Soin Miraculeux** 12

Hors-jeu

Ce sort retire tous les effets d'un type de Blessure Permanente. Par exemple, un magicien souffrant d'Amputations des Doigts voit tous ses doigts repousser, peu importe le nombre de fois que cette blessure lui a été infligée.

Heal / Thaumaturge

 **Soins** 8

Toucher

Ce sort restaure 5 points de Santé à la cible. Cela ne permet pas d'excéder son total de Santé.

Heal / Thaumaturge

 **Boue** 10

Ligne de vue

Une zone de terrain de 3" de rayon devient un terrain difficile jusqu'à la fin de la partie.

Mud / Witch

 **Brouillard** 8

Ligne de vue

Un banc de brouillard, de 6" de long, 3" de hauteur et 1" de large apparaît sur le champ de bataille.

Les figurines peuvent se déplacer à travers sans pénalité, mais le banc de brouillard bloque les lignes de vue.

Jetez un D20 au début de chaque tour.
Sur 19+, le brouillard est dissipé.

Fog / Witch

 **Compagnon Animal** 8

Hors-jeu

Le lanceur de sorts invoque un compagnon animal de son choix parmi la liste suivante : Ours, Loup, Léopard des neiges, Grenouille de glace. L'animal prend la place d'un soldat dans la bande. Les compagnons animaux ne peuvent pas porter de trésor ou d'objets. Ils peuvent être contrôlés par un autre lanceur de sorts avec le sort '*Contrôle des Animaux*', mais ils reviendront à leur bande de départ en fin de partie.

Les compagnons animaux sont plus intelligents que leurs congénères sauvages. Donnez-leur un bonus de +2 en Volonté.

Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un Compagnon Animal.

Animal Companion / Witch

 **Contrôle des Animaux** 12

Ligne de vue

La cible, de type Animal, doit réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation. En cas d'échec, le lanceur de sorts gagne le contrôle de l'animal pour le reste de la partie.

Un lanceur de sorts ne peut contrôler qu'un Animal à la fois.

Control Animal / Witch

 **Familier** 8

Hors-jeu

Ce sort peut être lancé avant chaque partie. En cas de succès, le lanceur de sorts invoque un familier sous la forme d'une petite créature. Un lanceur de sorts avec un familier gagne +2 en Santé (à noter séparément).

Si le lanceur de sorts est réduit à son dernier point de Santé, le Familier est détruit, et le bonus perdu. Dans ce cas, le lanceur de sorts peut tenter d'invoquer un autre Familier au début de la prochaine partie.

Familiar / Witch

 **Fléchette Empoisonnée** 10

Ligne de vue

Le lanceur de sorts réalise une attaque à distance à +5 contre une cible dans sa ligne de vue.

Si l'attaque devait provoquer des dommages, ignorez-les. A la place, la cible perd une de ses actions chaque activation pour le reste de la partie.

Un sort de '*Soins*' ou une Potion de Soins annule les effets de la '*Fléchette Empoisonnée*'.

L'action restante n'a pas à forcément être un mouvement.

Plusieurs '*Fléchettes Empoisonnées*' sur la même cible n'ont pas d'effet cumulatif.

Poison Dart / Witch

 **Malédiction** 10

Ligne de vue

La cible doit réussir un jet de Volonté contre le jet d'incantation ou subir un malus de -1 en Combat, Tir et Volonté pour le reste de la partie.

Ce sort peut être lancé jusqu'à cinq fois sur la même cible, pour un malus maximum de -5 sur chaque caractéristique.

Curse / Witch

 **Préparation de Potions** 12

Hors-jeu

Un lanceur de sorts peut lancer ce sort avant une partie. En cas de succès, il gagne une potion de n'importe quel type (à l'exception de l'Elixir de Vie).

Cette potion peut être donnée à n'importe quel membre de sa bande.

Brew Potion / Witch