



⚡ DOMAINE DE L'ÉNERGIE


Éclair

Désignez une unité ennemie à **L** et en ligne de vue de votre Sorcier.

Lancez 2 dés et appliquez les effets suivants.


 L'unité ciblée subit une perte pour chaque résultat supérieur à son armure contre le tir.


 L'unité ciblée subit une perte pour chaque résultat supérieur ou égal à son armure contre le tir.


 L'unité ciblée subit une perte pour chaque résultat de 3 ou plus. S'il y a au moins un 6, la cible subit une perte supplémentaire.

Barrière élémentaire

Désignez une unité à **C** du Sorcier. Celle-ci ne peut plus s'activer du tour. Jusqu'au début de votre prochain tour, elle bénéficie des effets suivants.


 L'unité ciblée bénéficie d'un couvert léger (même si elle ne peut normalement pas en bénéficier).


 L'unité ciblée bénéficie d'un couvert solide (même si elle ne peut normalement pas en bénéficier).


 L'unité ciblée gagne Résistance (4).

Souffle

Chaque unité ennemie, en ligne de vue du Sorcier et à **M** de celui-ci, lance 3 dés et subit les effets suivants.


 L'unité ciblée subit une fatigue pour chaque 6 obtenu.


 L'unité ciblée subit une perte pour chaque 6 obtenu.


 L'unité ciblée subit une perte pour chaque 4 ou plus.

Transmutation

Jusqu'au début de votre prochain tour, votre Sorcier bénéficie des effets suivants.


 Il gagne Résistance (2).


 Il gagne Résistance (3).


 Il gagne Résistance (3) ET augmente son armure au corps-à-corps et au tir de +2.

Tempête

Désignez un point à **L** et en ligne de vue du Sorcier. Toutes les unités à **C** de ce point doivent lancer 1 dé et subir les effets suivants.


 L'unité subit une fatigue en cas de 6.


 L'unité subit une fatigue en cas de 5 ou plus.


 L'unité subit une perte et une fatigue en cas de 4 ou plus.

Brumes

Jusqu'au début de votre prochain tour, les lignes de vue sont limitées selon les effets suivants.

 La ligne de vue ne peut excéder **L**.

 La ligne de vue ne peut excéder **M**.


 La ligne de vue ne peut excéder **TC**.


DOMAINE DE LA LUMIÈRE


Aveuglement

Désignez une unité à **L** et en ligne de vue du Sorcier.

Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que cette unité s'active, elle lance un dé et subit les effets suivants.


 L'activation est annulée sur un résultat de 5 ou plus.


 L'activation est annulée sur un résultat de 4 ou plus.


 L'activation est annulée sur un résultat de 3 ou plus.

Brûlure

Jusqu'au début de votre prochain tour, avant la résolution d'un corps à corps contre une unité amie à **TC** du Sorcier, l'unité ennemie doit...

 ...lancer un dé et subir une fatigue sur un résultat de 5 ou plus.

 ...lancer un dé et subir une fatigue sur un résultat de 4 ou plus.


 ...subir immédiatement une fatigue.


Banissement


Désignez une unité ennemie à **M** du Sorcier.

Cette unité doit effectuer un déplacement de désengagement, en s'éloignant du Sorcier autant que possible.

La distance de ce déplacement est...


 ...**TC**.


 ...**C**.


 ...**M** ET l'unité adverse subit une fatigue après ce déplacement.

Bouclier de lumière

Jusqu'au début de votre prochain tour, votre Sorcier ou une unité amie à **TC** bénéficie d'une...

 ...armure de 5 contre les tirs.



 ...armure de 5 contre les tirs et au corps-à-corps.



 ...armure de 6 contre les tirs et au corps-à-corps.




Lance de lumière

Placez l'extrémité d'une réglette **L** en contact avec le Sorcier.

Chaque unité ennemie dont au moins une figurine est touchée par la réglette doit lancer 2 dés et subir...



  ...une perte pour chaque 6 obtenu.



  ...une perte pour chaque 5 ou plus obtenu.



   ...autant de pertes que le plus faible résultat des 2 dés pour l'unité la plus proche du Sorcier ET une perte pour les autres unités.

Imposition des mains

Désignez une unité amie à **TC** (autre que le Sorcier lui-même) et appliquez les effets suivants.

 Lancez un dé.  Sur un résultat de 3 ou plus, l'unité retire une fatigue.

 Retirez une fatigue à cette unité et lancez un dé.  Sur un résultat de 6, retirez une deuxième fatigue.

 Lancez autant de dés que de fatigue de l'unité ciblée.  Pour chaque résultat de 3 ou plus, retirez-lui une fatigue.

DOMAINE DE LA TERRE



Chrysalide

Jusqu'au début de votre prochain tour, votre Sorcier peut relancer un dé de Magie à chaque fois qu'il lance un sortilège et il...



...bénéficie d'un couvert solide durant les corps-à-corps (uniquement s'il peut normalement bénéficier d'un couvert).



...ne peut plus être la cible d'une charge.



...ne peut plus ni être la cible d'un tir ni être la cible d'une charge.



Transformation

Jusqu'à la fin du tour, le Sorcier ne peut plus lancer de sortilèges **ET** remplace ses caractéristiques et règles spéciales par celles indiquées ci-dessous.



Le Sorcier devient une Créature du type de votre choix.



Le Sorcier devient un Seigneur monté sur une Bête.



Le Sorcier devient un Monstre de votre choix.



Animalité

Désignez une unité de Monstres ou de Créatures à **C** de votre Sorcier et appliquez les effets suivants.



Activez gratuitement cette unité pour un repos.



Activez gratuitement cette unité pour un repos, puis gratuitement pour un mouvement.



Retirez jusqu'à deux fatigues à cette unité, puis activez-la gratuitement.



Mur de ronces

Désignez une petite zone de terrain accidenté offrant un couvert léger à **L** du Sorcier.

Jusqu'au début de votre prochain tour, ...



...cette zone offre un couvert solide plutôt qu'un couvert léger.



...cette zone offre un couvert solide plutôt qu'un couvert léger. En outre, elle est considérée comme dangereuse pour toutes les unités ennemies.



...les unités ennemies considèrent cette zone comme infranchissable **ET** ne peuvent pas tracer de ligne de vue vers des unités se trouvant dans cette zone de terrain.



Animation des plantes

Désignez une unité en ligne de vue du Sorcier, et se trouvant à **C** d'une zone de terrain accidenté offrant un couvert léger. Appliquez les effets suivants.



Jusqu'au début de votre prochain tour, tous les déplacements de l'unité ciblée sont considérés comme étant effectués intégralement en terrain accidenté.



L'unité ciblée ne peut plus s'activer jusqu'au début de votre prochain tour.



L'unité ciblée subit immédiatement assez de fatigues pour être épuisée.



Éveil végétal

Déployez en terrain dégagé, à **C** de votre Sorcier, une zone de terrain qui ne peut pas être placée sur une unité amie ou ennemie. Cette zone a les caractéristiques suivantes.



Petite, basse, accidentée, offrant un couvert léger.



Elle disparaît au début de votre prochain tour.



Petite, haute, dangereuse, offrant un couvert léger.



Elle disparaît au début de votre prochain tour.



Petite, haute, dangereuse, offrant un couvert léger.




Elle reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.


DOMAINE DE LA MORT




Drain de vie

Désignez une unité à **L** et en ligne de vue du Sorcier.

 Lancez un dé.
Sur un résultat de 4 ou plus, infligez une fatigue à cette unité **ET** retirez une fatigue à votre Sorcier.


 Lancez un dé.
Sur un résultat de 3 ou plus, infligez une fatigue à cette unité **ET** retirez une fatigue à votre Sorcier.


 **Infligez une fatigue et une perte à cette unité ET retirez toutes les fatigues de votre Sorcier.**




Ombres

Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les unités amies à **C** de votre Sorcier bénéficient des effets suivants.

 Durant les tirs, elles bénéficient d'un couvert léger.


 Durant les tirs, elles bénéficient d'un couvert léger (même si elles ne peuvent normalement pas en bénéficier).


 **Elles ne peuvent pas être prises pour cible d'un tir.**




Rituel

Lors du prochain sortilège lancé durant ce tour,...

 ...vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de Magie de votre choix.

 ...votre Sorcier peut, avant le jet de dés, subir une fatigue pour choisir la face d'un dé au lieu de le lancer.


 **...vous n'avez pas besoin de lancer les dés de magie. Choisissez simplement l'effet du sortilège.**





Excroissances

Désignez une unité générant au moins un dé Saga et à **TC** du Sorcier.

Cette unité bénéficie de la règle spéciale Vol...

 ...pour sa prochaine activation de mouvement du tour.

 ...jusqu'à la fin du tour.



 **...jusqu'à la fin de la partie.**








Malédiction

Désignez une unité ennemie à **L** du Sorcier.

Jusqu'au début de votre prochain tour,...

  ...elle doit relancer les 6 (après modificateurs) obtenus sur ses dés d'attaque.



  ...elle subit une pénalité de -1 sur chacun de ses dés d'attaque.



   **...elle subit une pénalité de -1 sur chacun de ses dés d'attaque ET compte comme étant Primitive durant les corps-à-corps.**






Cauchemars

Désignez une unité ennemie en ligne de vue du Sorcier. Jusqu'au début de votre prochain tour, avant chacune de ses activations, l'unité lance un dé et subit une fatigue sur un résultat de...

  ...4 ou plus

  ...3 ou plus.

   **...2 ou plus. En outre, en cas de 6, l'unité subit immédiatement assez de fatigue pour être épuisée et l'activation est annulée.**

⌚ DOMAINE DU TEMPS



Décrépitude

Désignez jusqu'à 3 unités à **L** et en ligne de vue du Sorcier.
Pour chacune, lancez 1 dé et appliquez les effets suivants.



L'unité ciblée subit une fatigue en cas de résultat supérieur à son armure au corps-à-corps.



L'unité ciblée subit une perte en cas de résultat supérieur à son armure contre le tir.



L'unité ciblée subit une perte ET une fatigue en cas de résultat égal ou supérieur à sa plus faible valeur d'armure.



Ralentissement du temps

Désignez une unité amie, équipée d'armes à distance, située à **C** du Sorcier.
Elle bénéficie des effets suivants.



Elle ignore la première fatigue qu'elle subit ce tour suite à une de ses activations de tir.



Elle est activée gratuitement pour un tir qui ne génère pas de fatigue.



Elle est activée gratuitement pour un tir qui ne génère pas de fatigue ET bénéficie d'un bonus de +1 à chaque dé d'attaque de ce tir.



Viellissement

Choisissez une unité à **L** et en ligne de vue du Sorcier.
Durant le prochain tour, elle subit une fatigue supplémentaire additionnelle après chaque...



...corps-à-corps.



...activation de mouvement ou de charge.



...activation.
En outre, l'unité subit une fatigue supplémentaire à la fin du tour.



Érosion

Désignez une petite zone de terrain accidentée en ligne de vue du Sorcier.
Cette zone compte comme étant un terrain bas et dégagé...



...jusqu'au début de votre prochain tour.



...jusqu'à la fin du tour.



...jusqu'à la fin de la partie.



Précognition

Désignez une unité amie à **C** de votre Sorcier.
Durant le prochain corps-à-corps auquel cette unité participe durant le tour, elle...



...peut relancer les 1 et 2 obtenus sur ses dés de défense.



...relancer ses dés de défense.



...augmente son armure de +1 au corps-à-corps ET peut relancer tous ses dés de défense.



Accélération

Désignez une unité amie à **C** du Sorcier.
Sa prochaine activation de mouvement ou de charge est...



...gratuite.



...gratuite ET est ignorée en ce qui concerne la fatigue subie en raison d'activations ultérieures.



...gratuite. Après la résolution de celle-ci, vous pouvez l'activer à nouveau gratuitement pour un mouvement ou une charge qui ne génère pas de fatigue.





DOMAINE DU MÉTAL

Lames tranchantes

Désignez une unité amie à **C** du Sorcier.
Durant ce tour, lors du prochain corps-à-corps qu'elle livre contre une unité avec la règle spéciale Imposant, elle bénéficie du bonus suivant.

Elle peut relancer ses dés d'attaque ayant obtenu un résultat (après modificateurs) de 1 ou 2.


 Elle bénéficie d'un bonus de +1 à chacun de ses dés d'attaque.


 Elle inflige à son adversaire Imposant 3 touches automatiques additionnelles.

Instiller la fureur

Désignez une unité amie à **C**.
Lors de sa prochaine charge, intégralement effectué en terrain dégagé, elle bénéficie...

...d'un bonus de déplacement de **C**.


 ...d'un bonus de déplacement de **C** ET de 2 dé d'attaque bonus.


 ...d'un bonus de déplacement de **C**, de 3 dés d'attaque bonus ET l'unité chargée subit une fatigue après la résolution de la charge.

Violence

Désignez une unité amie à **C** du Sorcier.
Lors du prochain corps-à-corps auquel elle participe durant ce tour, elle...

...bénéficie de 2 dés d'attaque bonus.


 ...inflige une touche automatique additionnelle à l'unité ennemie.


 ...bénéficie d'un bonus de +1 à chacun de ses dés d'attaque.

Renforcement

Désignez une autre unité amie à **C** du Sorcier.
Cette unité ne peut plus s'activer du tour, mais jusqu'au début de votre prochain tour, ...

...elle peut relancer les 1 et 2 obtenus sur des dés de défense durant un corps-à-corps.


 ...elle peut relancer tous ses dés de défense durant un corps-à-corps.


 ...tous les dés de défense de l'unité ciblée bénéficient d'un bonus de +1 durant un corps-à-corps.

Rouille

Désignez une unité ennemie à **L** et en ligne de vue du Sorcier.
Jusqu'au début de votre prochain tour, ...

...elle doit relancer chaque 6 (après modificateurs) obtenu sur un dé d'attaque, au tir comme au corps-à-corps.


 ...elle doit relancer chaque 5 ou 6 (après modificateurs) obtenu sur un dé d'attaque, au tir comme au corps-à-corps.


 ...tous les dés d'attaque et de défense de l'unité ciblée subissent un malus de -1.

Rites de bataille

Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque unité amie bénéficie de 2 dés d'attaque bonus durant chaque corps-à-corps si elle est à...

...**M** de votre Sorcier.

 ...**L** de votre Sorcier.

 ...**L** de votre Sorcier ET bénéficie en sus de 2 dés de défense bonus.