Domaine du Feu

Boule de feu

Sort d’attaque. Cette attaque à distance peut enflammer les objets comme décrit dans le supplément SWW.

Cratère de lave

Sort de contrôle. Ce sort fait apparaître un cratère de lave.

PUI 1 : un cratère d’un diamètre C à Portée C

PUI 2 : un ou deux cratères d’un diamètre C à portée C ou M

PUI 3 : jusqu’à 3 cratères d’un diamètre C à portée C, M ou L

Dans tous les cas, le cratère étant un élément de décor, il ne peut être placé à moins de C d’un autre élément de décor ou d’une figurine. Si le placement d’un cratère est impossible, le sort échoue.

Elémentaire de feu

Sort de contrôle/invocation. Un ou plusieurs élémentaires de feu apparaissent. Voir SWW pour les profils

Armes enflammées

Sort de buff. Les armes des figurines alliées s’enflamment permettant de mettre le feu à des bâtiments. Les figurines gagnent Dashing durant leur prochaine activation.

Mur de feu

Sort de contrôle. Un mur de feu apparaît à une portée moyenne et d’une taille Longue. Toute figurine passant par ce mur subit une touche de force 3. Le mur ne bloque pas la ligne de vue.

PUI1 : taille Courte portée Courte, Force 1

PUI2 : taille M, portée M, Force 2

PUI3 : taille L, portée L, Force 3

Météore

Sort d’attaque. Un météore s’écrase sur le champ de bataille à une portée longue du lanceur de sort et d’une circonférence moyenne. Toute figurine sous le gabarit subit une touche de force 5.

Domaine de l’Eau

Attaque de givre

Sort d’attaque. Selon la puissance attribuée, les effets du sort augmentent. Cette attaque peut éteindre des objets en feu.

1 dé = 1 cible

2 dés = 1 cible qui est ralentie de plus. (baisse sa catégorie de mouvement d’un cran)

3 dés = 1 cible qui est immobilisée. (transfix)

Elémentaire d’eau

Sort de contrôle/invocation. Un ou plusieurs élémentaires d’eau apparaissent. Voir SWW pour les profils.

Lac

Sort de contrôle. Un lac apparaît.

PUI1 : taille Courte portée Courte, Force 1

PUI2 : taille M, portée M, Force 2

PUI3 : taille L, portée L, Force 3

Armure d’eau

Sort de buff. Les figurines amies gagnent Free Disengage.

Tempête de glace

Sort de debuff. La terre se transforme en boue sous les pieds des figurines ennemies. Celles-ci perdent un cran de mobilité.

Brouillard

Sort de contrôle. Les tirs et les lignes de vues sont réduits à une portée courte.

PUI1 : taille Courte portée Courte.

PUI2 : taille M, portée M.

PUI3 : taille L, portée L.

Domaine de la Terre

Renversement

Sort d’attaque qui a un effet Tailslap

Embourbement

Sort de debuff. Similaire à la règle Entangle.

Mur de terre

Sort de contrôle similaire au mur de feu mais bloquant la vue.

PUI1 : taille Courte portée Courte.

PUI2 : taille M, portée M.

PUI3 : taille L, portée L.

Peau de pierre

Sort de buff. Les alliés gagnent Heavy Armor.

Ravin

Sort de contrôle. Un ravin apparaît dans un rayon du lanceur d’un C de large.

PUI1 : taille Courte portée Courte.

PUI2 : taille M, portée M.

PUI3 : taille L, portée L.

Tremblement de terre.

Sort de debuff. Toutes les figurines situées dans un rayon long du lanceur subissent une attaque à 2 et sont « à terre ».

Domaine de l’Air

Bourrasque

Sort d’attaque. Les figurines subissent une touche égale à la PUI et un recul.

Elémentaire d’air

Sort de contrôle/invocation. Un ou plusieurs élémentaires d’air apparaissent. Voir SWW pour les profils.

Dôme de vent

Sort de buff. Dans un rayon moyen du lanceur, tous les alliés sont considérés comme étant des morts-vivants en ce qui concerne les tirs (donc -2 aux tirs).

Chevaucheur des vents

Sort de buff. La cible gagne « Flying ».

Tornade

Sort de contrôle. Une tornade apparaît dans un rayon long du lanceur. Elle se déplace aléatoirement (un rayon moyen dans une direction au hasard) et toute figurine sur son chemin est relocalisée sur la table au choix du magicien.

Vents forts

Sort de contrôle. L’effet Vents Forts de Song of Wind and Water s’applique.

Domaine des Runes

Rune de vitesse

Sort de buff. La cible gagne un cran de mobilité. (De court, il passe à moyen par exemple.)

Rune de vengeance

Sort de buff. La cible gagne la règle hatred contre un genre de créature précis.

Rune d’armure

Sort de buff. La cible gagne heavy armor.

Rune d’attaque

Sort de buff. La cible gagne +1 en combat.

Rune de peur.

Sort de contrôle. La cible doit immédiatement effectuer un mouvement en direction opposée au lanceur et reprend ses esprits tout de suite après.

Rune de chaleur

Sort d’attaque. Cette attaque à distance peut enflammer les objets comme décrit dans le supplément SWW.

Domaine du Rat

Griffures du rat

Sort d’attaque.

Appel de la horde

Sort d’invocation. Invoque des nuées de rats ou des rats géants. Voir SBH.

Couvert des ombres

Sort de buff. La cible est considérée comme étant à couvert.

Embuscade

Sort de contrôle. Un nombre de cibles dépendant du niveau du lanceur sont considérées comme sortant d’un couvert pour ce tour uniquement.

PUI 1 = 1 cible dans un rayon L

PUI 2 = 2 cibles dans un rayon L.

PUI 3 = 3 cibles dans un rayon L.

Puissance du rat

Sort de contrôle. Le magicien est remplacée par une figurine de rat-ogre (ou équivalent) basée sur le profil du magicien avec des modifications selon la puissance investie :

1 dé : perd Magic-user, gagne Big et Savage

2 dés : perd Magic-user, gagne +1 Combat, Big, Savage et Fearless

3 dés : perd Magic-user, gagne 1+ Combat, Big, Savage, Fearless et Terror.

Multitude du rat

Sort de debuff. La cible est considérée comme étant en sous-nombre d’un point ou d’un point supplémentaire si elle l’était déjà.