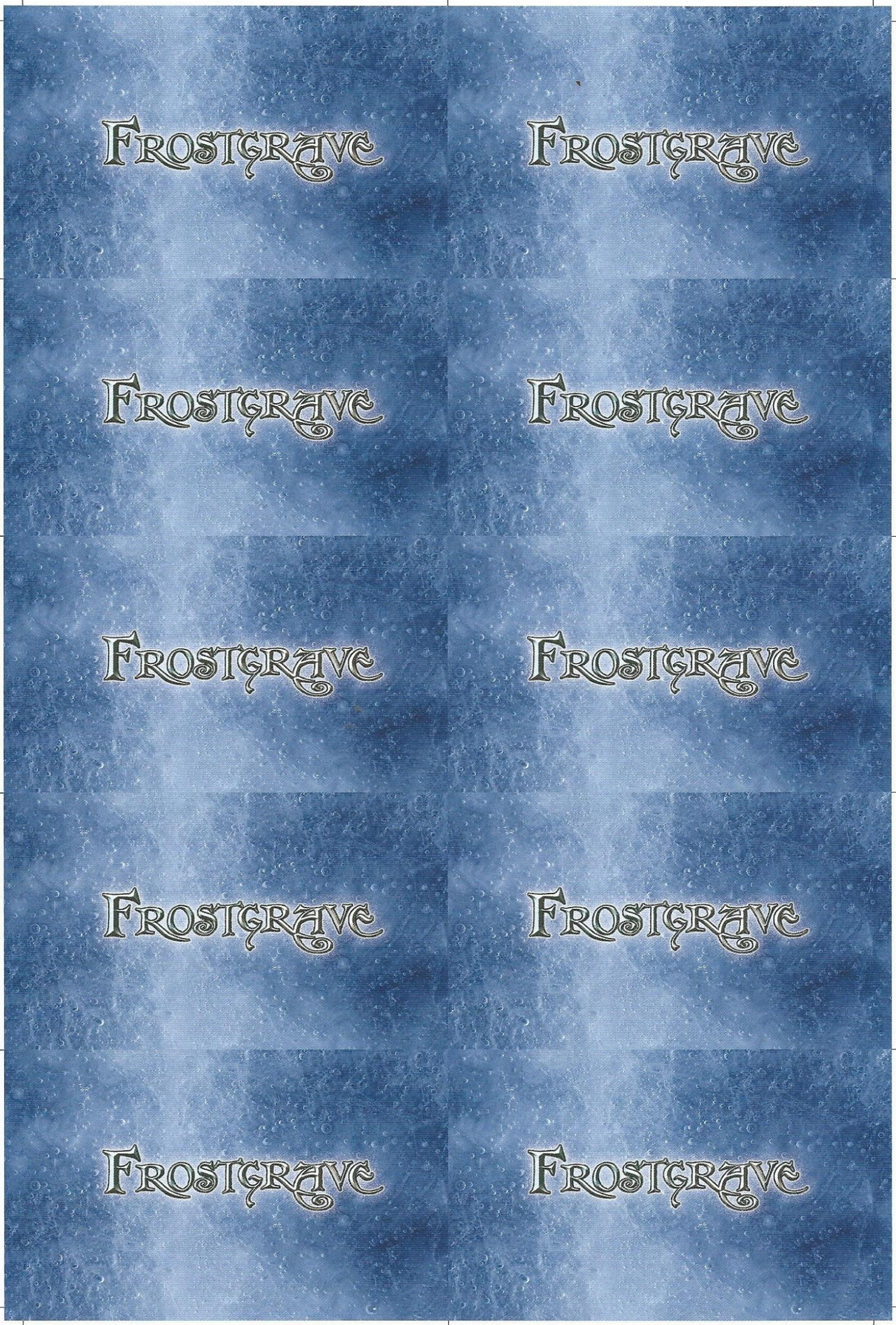

FROSTGRAVE
FROSTGRAVE
FROSTGRAVE
FROSTGRAVE
FROSTGRAVE
FROSTGRAVE
FROSTGRAVE
FROSTGRAVE
FROSTGRAVE
FROSTGRAVE

Acte rapide

Ligne de Vue

8

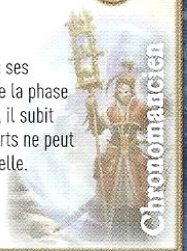
La figurine ciblée sera activée en premier lors du prochain tour, pendant une phase spéciale qui précédera la phase des mages.
Si ce sort est lancé plusieurs fois pendant un même tour, toutes les figurines affectées par ce sort agiront lors de cette phase spéciale en commençant par celle qui a été ciblée la dernière et en terminant par celle qui a été ciblée la première.

Boucle temporelle

Lanceur

18

Le lanceur du sort est autorisé à s'activer une seconde fois, avec ses 2 actions habituelles. Cette seconde activation a lieu au cours de la phase des soldats. Si le lanceur du sort ne réussit pas à lancer ce sort, il subit 2 dommages en plus des dommages habituels. Un lanceur de sorts ne peut pas lancer ce sort s'il est sous l'effet du sort de Réserve temporelle.



Décomposition

Ligne de Vue

12

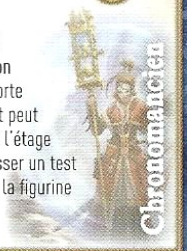
Le lanceur du sort choisit une arme que possède la figurine ciblée. Cette arme, pourrissant et tombant en poussière, est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Ce sort ne peut pas affecter les armes magiques (même celles enchantées temporairement).
Si une figurine équipée de deux armes (comme une arme de base et une dague) perd l'une des deux, elle perd également le bonus de Combat de +1 qui l'accompagne.
À la fin de la partie, l'arme est remplacée gratuitement.

Effondrement

Ligne de Vue

10

Ce sort n'affecte que les constructions humaines telles que les bâtiments et les murs. Le lanceur du sort accélère l'écoulement du temps dans une petite partie de la structure, causant ainsi son effondrement. Cela peut créer une ouverture de la taille d'une porte dans un mur qui doit être représentée sur la table de jeu. Ce sort peut aussi être utilisé afin d'effondrer une partie du plancher située à l'étage où se trouve une figurine. Dans ce cas, la figurine ciblée doit passer un test de Volonté à hauteur de la valeur de lancement. En cas d'échec, la figurine chute à l'étage inférieur et subit les dommages appropriés.



Pétrifier

Ligne de Vue

12

Si le sort est lancé avec succès, la cible doit réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, la cible est temporairement pétrifiée (i. e. gelée sur place) et ne peut pas agir au cours de sa prochaine activation (i. e. elle reste une activation complète à ne rien faire !). Par la suite, elle pourra agir normalement.

Pieds agiles

Ligne de Vue

10

Si le sort est lancé avec succès, la cible obtient un bonus de +2" en Mouvement pour le restant de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

Ralentir

Ligne de Vue

12

Si le sort est lancé avec succès, la cible doit réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, elle perd une action par activation.
Après chaque activation, la cible tente d'annuler le sort en réussissant un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. Une même cible ne peut subir, simultanément, les effets de ce sort plus d'une fois.

Réserve temporelle

Lanceur

14

Le lanceur du sort préserve un fragment de son présent pour une utilisation future. Pour lancer ce sort, le lanceur doit être capable de réaliser ses 2 actions au cours de cette activation. Il doit utiliser la première pour lancer le sort de Réserve temporelle. En cas de succès, la deuxième action est perdue. On considère que ce lanceur de sorts a stocké une action supplémentaire qu'il pourra utiliser lors d'un prochain tour. Cette action "stockée" ne peut être utilisée que lors de l'activation normale du lanceur, et lui permet d'avoir 3 actions lors de cette activation. Un lanceur de sorts ne peut stocker ainsi qu'une seule action à la fois.

Beauté

Lanceur

10

Toute figurine humaine (c'est-à-dire toute figurine qui n'apparaît pas dans le chapitre 6 : Bestiaire) voit le lanceur de sorts affecté par ce sort comme un parangon de beauté. Quiconque souhaitant attaquer le lanceur de sorts doit d'abord réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort.
Par ailleurs, toute figurine contrainte, par la magie, d'attaquer la cible de ce sort doit aussi réussir un test de Volonté ou subir un malus de -1 en Combat.

Forme monstrueuse

Lanceur

8

Si le sort est lancé avec succès, toute figurine souhaitant venir au contact du lanceur du sort doit d'abord effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, la figurine croit voir une créature monstrueuse à la place du lanceur de sorts et est trop effrayée pour l'attaquer ; elle ne peut faire qu'un mouvement qui l'éloigne du mage. Un lanceur de sorts ne peut pas être sous l'effet des sorts de Beauté et de Forme monstrueuse en même temps. Les morts-vivants, les golems et les démons sont immunisés contre les effets de ce sort.

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !

Possession

Ligne de Vue

12

Ce sort ne peut être lancé que sur un membre de l'expédition du lanceur de sorts. La cible est possédée par un démon et acquière les modificateurs suivants : +2 en Combat, +2 en Armure, -2 en Volonté et cela, jusqu'à la fin de la partie. Cette cible est considérée comme étant un démon (et est donc sensible aux sorts de Bannissement et de Lien démoniaque). Si elle est retirée du jeu, et cela, quelle qu'en soit la raison, le test de survie est effectué dans les conditions habituelles (voir Mort et blessure, p. 50). Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul sort de Possession actif à la fois.

Invocateur

Saut

Ligne de Vue

8

La cible se déplace immédiatement de 10" dans n'importe quelle direction, y compris verticalement. Ce déplacement n'est pas gêné par des éléments de décor sauf s'ils mesurent plus de 10" de haut. La cible ne pourra pas faire par la suite d'autres actions pendant ce tour.
Ce sort ne peut pas être utilisé pour amener une figurine au corps-à-corps. Ce sort ne peut cibler qu'une figurine appartenant à l'expédition du lanceur de sorts. Ce sort peut amener une figurine à sortir de la table de jeu avec un trésor.

Invocateur

Amnésie

Ligne de Vue

12

Le lanceur du sort choisit un sort que connaît la cible, celle-ci n'arrive plus à le lancer (temporairement). La cible peut faire un test de Volonté pour contrer ce sort ; en cas d'échec, la cible ne peut plus lancer ce sort jusqu'à la fin de la partie.

Devin

Contrôle de l'esprit

Ligne de Vue

12

Ce sort n'affecte que les soldats et les créatures. Si le sort est lancé avec succès, la cible doit effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, elle rejoint temporairement l'expédition du lanceur du sort et peut être activée normalement pendant la phase adéquate. Après chaque activation, le soldat peut faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort pour annuler son effet. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'un seul soldat ou créature à la fois.

Devin

Conscience

Lanceur

8

Ce sort permet au lanceur d'ajouter un bonus de +1 au jet d'initiative de son expédition jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois n'a pas d'effet. Ce sort peut être relancé si le lanceur originel est retiré de la partie.

Devin

Force de la volonté

Ligne de Vue

10

Si le sort est lancé avec succès, la cible gagne un bonus de +3 en Volonté jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

Devin

L'œil du mage

Ligne de Vue

8

Ce sort peut être lancé dans un rayon de 12", dans n'importe quel élément de décor possédant une zone plate, comme la plupart des ruines. Placer un marqueur afin de représenter L'œil du mage. Jusqu'à la fin de la partie, le lanceur du sort peut choisir de tracer sa ligne de vue à partir de L'œil du mage au lieu de sa figurine lorsqu'il lance un sort. L'œil du mage a un champ de vision à 180°. Un lanceur de sorts ne peut posséder qu'un seul Œil du mage à la fois et ne peut utiliser que celui qu'il a créé. Si le support sur lequel se trouve L'œil du mage est détruit, alors L'œil du mage est également détruit.

Devin

Révéler l'invisible

Zone d'Effet

8

Ce sort annule tous les sorts d'Invisibilité dans un rayon de 24" autour du lanceur.

Devin

Science du combat

Au Contact

12

Ce sort permet à la cible de prévoir comment un adversaire va vouloir combattre. La cible gagne un bonus de +2 en Combat jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

Devin

Secret révélé

Hors du Jeu

12

Ce sort, lancé juste avant le début de la partie, révèle la localisation d'un trésor secret. En cas de succès, l'expédition du lanceur du sort peut placer un pion trésor supplémentaire dans un rayon de 6" de sa zone de déploiement et à plus de 6" d'un autre trésor. Un seul trésor supplémentaire par expédition peut être placé de la sorte à chaque partie.

Devin

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !

Dispersion des traits

Zone d'Effet

12

Si le sort est lancé avec succès, le lanceur de sorts peut réaliser une seule attaque de tir à +0 contre toutes les figurines ennemies (i. e. une créature ou une figurine appartenant à une autre bande) et située à 12" maximum. Cela peut inclure des figurines ennemies engagées au combat mais dans ce cas, les règles habituelles de tir sur un corps-à-corps s'appliquent.

Élémentaliste

Éclair élémentaire

Ligne de Vue

12

Si le sort est lancé avec succès, le lanceur de sorts peut immédiatement réaliser un tir avec un bonus de +8 contre n'importe quelle figurine située dans sa ligne de vue.

Élémentaliste

Marteau élémentaire

Ligne de Vue

10

Si le sort est lancé avec succès, il affecte une arme en particulier. La prochaine fois que cette arme cause un dommage ou plus, elle inflige en supplément 5 autres dommages.

Élémentaliste

Mur

Ligne de Vue

10

Ce sort crée un mur impénétrable de 6" de long et 3" de haut situé à 6" maximum du lanceur du sort. À la fin de chacun des tours suivants, lancer un D20, sur un résultat de 17+, le mur disparaît.
Ce mur peut être escaladé normalement.

Élémentaliste

Projectile élémentaire

Ligne de Vue

12

Le lanceur du sort choisit une figurine ennemie, dans sa ligne de vue, située à 24" maximum et lui lance une boule d'énergie élémentaire. La cible, ainsi que toute figurine (amie ou ennemie) située dans un rayon de 1,5" et en ligne de vue, subissent une attaque avec un bonus de +5 (résoudre séparément chaque attaque). Ce sort ne peut pas cibler une figurine ennemie cachée même partiellement par une autre figurine.

Élémentaliste

Sphère de destruction

Zone d'Effet

12

Chaque figurine située dans un rayon de 3" autour du lanceur subit une attaque avec un bonus de +5. Chaque attaque est résolue séparément.

Élémentaliste

Bourbier

Ligne de Vue

10

Le sol, dans un rayon de 3" d'un point ciblé, devient une zone accidentée jusqu'à la fin de la partie.

Sorcier

Brouillard

Ligne de Vue

8

Un banc de brouillard de 6" de long, 3" de haut et 1" de large apparait sur la table de jeu dans la ligne de vue du lanceur du sort (utiliser du coton ou du papier pour le représenter). Les figurines peuvent le traverser sans difficulté mais le banc de brouillard coupe les lignes de vue. Au début de chaque nouveau tour, lancer un D20. Sur un résultat de 19 ou 20, le brouillard se dissipe et est retiré du jeu.

Sorcier

Concoction de potion

Hors du Jeu

12

Un lanceur de sorts peut tenter de lancer ce sort avant le début de la partie. En cas de succès, il récupère une potion de n'importe quel type (à l'exception de l'Élixir de vie). Cette potion peut être donnée à n'importe quel membre de son expédition.

Sorcier

Contrôle d'un animal

Ligne de Vue

12

Si le sort est lancé avec succès, l'animal ciblé doit immédiatement effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec au test, le lanceur du sort prend le contrôle de cet animal jusqu'à la fin de la partie. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'un seul animal à la fois.

Sorcier

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !

Contrôle des morts-vivants

Ligne de Vue

12

Si le sort est lancé avec succès, la créature mort-vivante ciblée doit faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, le lanceur du sort prend le contrôle de cette créature jusqu'à la fin de la partie. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'une seule créature mort-vivante à la fois.

Nécromant

Invocation de zombie

Hors du Jeu ou Au Contact

8

Ce sort peut être utilisé avant de jouer et pendant la partie. En cas de succès, le lanceur du sort ajoute un zombie qu'il contrôle à son expédition (voir Bestiaire, p. 99). Si le sort est lancé avant le début de la partie, le zombie se déploie normalement. S'il est lancé durant la partie, le zombie apparaît au contact du lanceur du sort. Une expédition ne peut contenir qu'un seul zombie invoqué à la fois. Si le zombie est éliminé, ce sort peut de nouveau être lancé pour invoquer un autre zombie. Le zombie invoqué n'est pas pris en compte afin de déterminer la taille de l'expédition. Il reste avec l'expédition jusqu'à la fin de la partie puis est réduit en poussière.

Nécromant

Les os de la terre

Ligne de Vue

10

Une main de squelette sort du sol et saisit la cheville de la figurine ciblée. La cible est maintenue et ne peut plus se déplacer. Cependant, tout mouvement de nature magique permet à la cible d'échapper à cette main. Sinon, la seule manière de se libérer est de combattre au corps-à-corps. La main possède une caractéristique de Combat de +0 et de Santé de 1. Si la main subit des dommages, elle disparaît et la figurine ciblée est libérée. Ce sort ne peut être lancé que contre une cible se trouvant au niveau du sol. La portée maximale de ce sort est de 18".

Nécromant

Mange-sort

Lanceur

12

Ce sort annule les effets de n'importe quel sort en jeu. Le lanceur de ce sort perd immédiatement un point de Santé lorsqu'il lance ce sort et cela, quelle qu'en soit l'issue (i. e. échec ou réussite). Ce sort ne peut pas faire disparaître une créature invoquée. En revanche, il peut annuler le contrôle de cette créature.

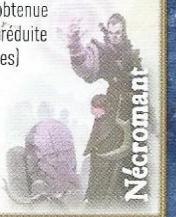
Nécromant

Mort subite

Ligne de Vue

18

Ce sort peut cibler une figurine dans un rayon de 8". La cible doit immédiatement réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, sa valeur de Santé est réduite à 0. Toutes les figurines (i. e. lanceurs de sorts, soldats et créatures) peuvent renforcer leur jet de Volonté afin de résister à ce sort. Outre les dommages liés à l'échec au lancement d'un sort ou au renforcement de celui-ci, le lanceur du sort perd immédiatement un point de Santé lorsqu'il tente de lancer ce sort et cela, quelle qu'en soit l'issue (i. e. échec ou réussite).



Nécromant

Révéler la mort

Ligne de Vue

12

Ce sort permet à la figurine ciblée d'avoir une vision de sa propre mort. La cible doit immédiatement faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, la cible perd sa prochaine activation.

Nécromant

Trait osseux

Ligne de Vue

8

Ce sort projette un petit fragment tranchant d'os sur la cible. Le lanceur du sort résout immédiatement une attaque de tir avec un bonus de +5 contre une figurine dans sa ligne de vue. Ce tir n'est pas magique.

Nécromant

Vol de vie

Zone d'Effet

10

Si le sort est lancé avec succès, la cible doit immédiatement faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, la cible perd 3 points de Santé et le lanceur du sort gagne 3 points de Santé et cela, indépendamment du nombre de points de Santé perdus par la cible (sans toutefois pouvoir dépasser sa caractéristique de base). Ce sort n'affecte pas les morts-vivants, les golems et les démons. Un mage peut cibler un membre de son expédition ; dans ce cas, la cible abandonne immédiatement (et de manière permanente) l'expédition en quittant le plus rapidement possible la table.

Nécromant

Appel de la tempête

Zone d'Effet

12

Si ce sort est lancé avec succès, tous les tirs avec un arc ou une arbalète subissent un malus de -1 en Tir jusqu'à la fin de la partie. Ce sort peut être lancé plusieurs fois (et par des mages différents), chaque nouvelle réussite ajoutant un nouveau malus de -1 et cela, jusqu'à un maximum de -10.

Élémentaliste

Bouclier élémentaire

Lanceur

10

Le lanceur du sort crée un bouclier flottant pour se protéger. Ce bouclier absorbera les 3 prochains dommages que subit le lanceur du sort et cela, quelle qu'en soit la source. Une fois ces 3 dommages absorbés, le bouclier disparaît. Un lanceur de sorts ne peut activer qu'un seul bouclier à la fois. Ce sort ne prévient pas des dommages dus en cas de renforcement d'un sort, en cas d'échec au lancement d'un sort ou des dégâts intégrés dans les effets d'un sort que le lanceur de sorts a lui-même incanté.

Élémentaliste

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !

Invisibilité

Contact

12

Si le sort est lancé avec succès, la figurine ciblée devient invisible et ne peut être ni attaquée ni ciblée par un sort (bien qu'elle puisse être affectée par des zones d'effet telles que le rayon d'explosion du sort Bombe arcanique). Les effets de ce sort durent jusqu'à ce que la figurine ciblée attaque, lance un sort ou prenne possession d'un trésor. Ce sort peut être lancé sur une figurine transportant un trésor, les rendant invisibles.

Illusionniste

Luminescence

Ligne de Vue

10

La figurine ciblée est entourée d'une lumière intense. Jusqu'à la fin de la partie, tous les tirs contre cette figurine bénéficient d'un bonus de +3 au Tir (cela n'inclut pas les sorts résolus comme des attaques de tir). Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

Illusionniste

Richesse illusoire

Hors du Jeu

8

Si le sort est lancé avec succès, il permet au lanceur de sorts de placer un pion trésor supplémentaire au début de la partie. Il doit cependant noter secrètement de quel pion trésor il s'agit. Quand une figurine arrive au contact de ce pion trésor, celui-ci est immédiatement retiré du jeu.

Illusionniste

Soldat illusoire

Hors du Jeu

12

Ce sort permet à un soldat illusoire de rejoindre l'expédition pour la prochaine bataille (désignez secrètement et clairement le soldat concerné). Ce soldat peut être de n'importe quel type. Ce soldat ne peut ni transporter de trésor ni faire des dommages. Si ce soldat subit au moins un dommage, il est retiré du jeu. Une expédition ne peut contenir qu'un seul soldat illusoire à la fois. Un apothicaire illusoire ne possède pas de potion.

Illusionniste

Téléportation

Lanceur

10

Le lanceur du sort se déplace n'importe où dans sa ligne de vue mais ne peut faire aucune autre action après. Ce sort ne permet pas d'engager un corps-à-corps ni de sortir de la table de jeu.

Illusionniste

Transposition

Ligne de Vue

12

Ce sort permet d'échanger les positions de 2 figurines sur le terrain. Les 2 figurines concernées doivent se trouver dans un rayon de 10" l'une de l'autre et dans la ligne de vue du lanceur de sorts. Le lanceur du sort peut lancer ce sort sur lui-même et une autre figurine pour échanger les positions. S'il tente de transposer une ou des figurines ennemies (une créature ou un membre d'une autre expédition), chacune d'entre elles devra faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. Si au moins une des figurines réussit son test, le sort échoue. Ce sort peut cibler des figurines engagées au corps-à-corps.

Illusionniste

Absorption de savoir

Hors du Jeu

8

Ce sort ne peut être lancé que par un mage et lui permet d'absorber la connaissance d'un travail écrit sans avoir à le lire. Le mage gagne immédiatement 50 points d'expérience pour avoir lancé ce sort. Ce sort ne peut être lancé qu'à la fin d'une partie et seulement si le mage n'a pas une Santé réduite à 0.

Cryptomancien

Création de grimoire

Hors du Jeu

12

Un lanceur de sorts peut ainsi 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 lancer le sort qu'il souhaite inscrire dans ce grimoire et cela, même si ce sort n'est pas du type Hors du Jeu. Si les deux sorts sont lancés avec succès, le grimoire est créé et le mage peut ensuite le vendre.

Cryptomancien

Création de parchemin

Hors du Jeu

12

Un lanceur de sorts peut tenter de lancer ce sort une fois après chaque partie. En cas de réussite, un parchemin est créé. Le parchemin doit contenir un sort que le lanceur de sorts connaît déjà.

Cryptomancien

Déchainement de la plume

Ligne de Vue

10

Si le sort est lancé avec succès, la cible est attaquée par une plume tranchante animée. Bien qu'elle ne fasse aucun dommage, elle est extrêmement irritante et déroutante. Tant que la cible subit ce sort, elle souffre des malus suivants : -1" en Mouvement, -2 en Combat, -4 en Tir et -2 à tout résultat de lancement de sort. Chaque tour, lorsque la cible est activée, elle doit immédiatement faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas de succès, la plume est détruite et les effets cessent. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet. Ce sort peut être lancé sur une figurine engagée au corps-à-corps sans pénalité.

Cryptomancien

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !

Familier

Hors du Jeu

8

Un lanceur de sorts peut tenter de lancer ce sort avant n'importe quelle partie. En cas de succès, il acquière un familier représenté par une petite créature de son choix. Un lanceur de sorts avec un familier gagne un bonus de +2 en Santé (sous forme de caractéristiques doubles). Si le lanceur perd son dernier point de Santé, le familier est détruit. Au début de la prochaine partie, le lanceur de sorts récupère sa valeur de Santé de base, sauf s'il réussit, à nouveau, à invoquer un familier.
Ce bonus de Santé permet au lanceur d'avoir une Santé supérieure à sa Santé de base.

Sorcier

Invocation d'animal

Hors du Jeu

8

Le lanceur du sort invoque un animal de son choix, qui rejoint son expédition, parmi les possibilités suivantes : ours, loup, léopard des neiges, crapaud des glaces (voir Bestiaire, p. 99). L'animal occupe une place de soldat pour déterminer la taille maximale de l'expédition. Cet animal ne peut ni ramasser de trésor ni transporter d'objet. Il peut être contrôlé par un autre lanceur de sorts à l'aide du sort de Contrôle d'animal mais il rejoindra son expédition d'origine à la fin de la partie. L'animal invoqué possède une volonté supérieure à celle de ses congénères sauvages ; il possède un bonus de +2 en Volonté par rapport aux caractéristiques correspondantes trouvées dans le Bestiaire. Un lanceur de sorts ne peut posséder qu'un seul animal invoqué à la fois. Ce sort ne peut pas être contré par les sorts de Dissipation et de Mange-sort.

Sorcier

Malédiction

Ligne de Vue

10

La cible doit réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, la cible subit un malus de -1 en Combat, -1 en Tir et -1 en Volonté jusqu'à la fin de la partie. Ce sort peut être lancé jusqu'à 5 fois sur une même cible, pour un malus maximum de -5 à ces 3 caractéristiques.

Sorcier

Trait empoisonné

Ligne de Vue

10

Le lanceur du sort lance un petit trait imprégné d'un puissant poison. Si le sort est lancé avec succès, le lanceur du sort réalise immédiatement une attaque de tir magique avec un bonus de +5 contre n'importe quelle cible dans sa ligne de vue. Si le résultat de l'attaque est supérieur à la valeur d'Armure de la cible, elle ne cause aucun dommage ; par contre la cible perd une de ses 2 actions classiques par activation jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que la cible soit soignée par le sort de Soins ou par une potion de soins. L'action restante n'est pas forcément l'action de mouvement obligatoire. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

Sorcier

Animation de golem

Hors du Jeu

8

On suppose que le lanceur du sort a fabriqué un golem avant de lancer ce sort. Si ce sort est lancé avec succès, le golem devient immédiatement un membre de l'expédition, comptant comme un soldat. Avant de lancer ce sort, le mage doit déclarer le type de golem qu'il souhaite animer (Petit, Moyen ou Grand – voir Bestiaire, p. 99). Plus la taille est importante plus le sort est difficile à réussir. Ainsi les modificateurs suivants s'appliquent : -0 pour Petit, -3 pour Moyen ou -6 pour Grand. Le golem animé de la sorte appartient à l'expédition jusqu'à sa destruction ou son abandon. Il n'y a aucune limite au nombre de golems que peut posséder une expédition à l'exception de la taille maximale de l'expédition.

Enchanteur

Bombe arcanique

Ligne de Vue

10

Le lanceur du sort imprègne d'énergie magique un simple objet tel qu'un rocher et le lance sur une cible où il explose en une multitude de fragments. Le lanceur choisit un point situé dans sa ligne de vue et à 12" maximum. Toute figurine, même amie, située dans un rayon de 1,5" de ce point subit une attaque de tir avec un bonus de +3. Toutes ces attaques sont résolues séparément.

Enchanteur

Contrôle d'un golem

Ligne de Vue

12

Si le sort est lancé avec succès, le golem ciblé doit immédiatement effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec au test, le lanceur du sort prend le contrôle de ce golem jusqu'à la fin de la partie. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'un seul golem à la fois.

Enchanteur

Enchantement d'arme

Ligne de Vue

8

Le lanceur du sort rend, temporairement, l'arme ciblée magique. Les armes de corps-à-corps affectées par ce sort comptent comme étant magiques et donnent un bonus de +1 au Combat jusqu'à la fin de la partie. Les arcs et arbalètes affectés par ce sort donnent un bonus de +1 au Tir mais ne sont pas magiques. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet. Par ailleurs ce sort peut être utilisé pour enchanter une flèche ou un carreau. Dans ce cas, cela donne un bonus de +1 au Tir et la flèche ou le carreau devient magique mais uniquement jusqu'au prochain tir. Un arc enchanté ou une arbalète enchantée par ce sort peut tirer une flèche ou un carreau enchanté de la même manière, dans ce cas, les effets sont cumulatifs. Une arme magique ne peut pas être enchantée.

Enchanteur

Enchantement d'armure

Ligne de Vue

8

L'armure portée par la cible compte comme une armure magique et apporte un bonus de +1 à l'Armure jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet. Une armure magique ne peut pas être enchantée.

Enchanteur

Enchantement éternel

Hors du Jeu

12

Ce sort rend permanent le sort Enchantement d'armure ou Enchantement d'arme encore actif en fin de partie. L'armure ou l'arme concernée devient définitivement magique.
Sinon, un lanceur de sorts peut lancer un de ces deux sorts après la partie et cela, même s'il ne s'agit pas de sorts de la catégorie Hors du Jeu, puis lancer le sort Enchantement éternel.
Si les 2 sorts sont lancés avec succès, l'armure ou l'arme devient définitivement enchantée.

Enchanteur

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !

Le verbe difficile

Zone d'Effet

14

Ce sort dessine dans le ciel une rune brillante de pouvoir.
Le lanceur du sort choisit alors un sort qui sera affecté par ce sort.
Toutes les tentatives pour lancer le sort choisi bénéficient d'un modificateur de +3 à la valeur de lancement jusqu'à la fin de la partie et cela, pour tous les lanceurs de ce sort. Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul sort affecté par Le verbe difficile à la fois.

Cryptomancien

Le verbe facile

Zone d'Effet

14

Ce sort dessine dans le ciel une rune brillante de pouvoir.
Le lanceur du sort choisit alors un sort qui sera affecté par ce sort.
Toutes les tentatives pour lancer le sort choisi bénéficient d'un modificateur de -3 à la valeur de lancement jusqu'à la fin de la partie et cela, pour tous les lanceurs de ce sort.
Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'un seul sort affecté par Le Verbe facile à la fois.

Cryptomancien

Poussée

Ligne de Vue

8

Si le sort est lancé avec succès, la cible subit immédiatement une attaque de tir avec un bonus de +10. Au lieu de prendre des dommages suite à cette attaque, la cible est repoussée de 1" à l'opposé du lanceur du sort pour chaque dommage qu'elle aurait dû subir.
Si la cible doit être repoussée dans un élément de décor ou en bord de table, elle s'arrête immédiatement. Les autres figurines n'arrêtent pas (ni ne font de dommages) à une figurine repoussée ; elles s'écartent pour libérer le passage. Si la cible est repoussée depuis une hauteur, elle subit des dommages dus à la chute comme le prévoit la règle.

Cryptomancien

Rune explosive

Au Contact

10

Ce sort dessine, sur le sol ou sur un mur, une rune brillante et éclatante de pouvoir. Un marqueur est placé sur la table pour symboliser cette rune. Tout personnage ou créature n'appartenant pas à l'expédition du lanceur du sort au début de la partie et se trouvant dans un rayon de 1" de la rune l'a fait exploser. Toute figurine amie ou ennemie se trouvant dans un rayon de 2" subit immédiatement une attaque de tir avec un bonus de +5 au Tir. Chaque lanceur de sorts ne peut avoir plus de 3 runes de ce type en jeu en même temps. À la fin de n'importe quel tour, le lanceur de sorts peut choisir de retirer une ou plusieurs de ces runes. Si le lanceur du sort est retiré du jeu, toutes les runes qu'il a créées sont retirées du jeu.

Cryptomancien

Arpenteur d'univers

Lanceur

14

Bien que le lanceur du sort soit toujours présent dans ce monde, il peut se déplacer entre les plans. Jusqu'à sa prochaine activation, il peut ignorer pour ses déplacements tous les terrains et obstacles (il peut traverser un mur, marcher au-dessus d'un gouffre, etc.). Il ne peut pas être la cible d'un tir ou d'un sort. Le lanceur du sort n'est jamais considéré comme étant au corps-à-corps et ne peut pas être attaqué par quelque figurine que ce soit. Cependant, il ne peut ni transporter de trésor ni avoir d'effet sur une autre figurine ou sur un élément de terrain. S'il transportait un trésor, il doit le lâcher. Étant très épuisant de voyager entre différents plans d'existence, le lanceur du sort subit un malus de -5 s'il souhaite utiliser consécutivement ce sort une deuxième fois, -10 pour une troisième fois et -15 pour une quatrième fois ou plus.

Invocateur

Déchirure astrale

Ligne de Vue

12

Le lanceur du sort crée une petite déchirure dans la structure de l'Univers. Cette déchirure est douloureuse pour les humains et létale pour les démons. Le lanceur du sort choisit un point sur la table. Toutes les figurines situées dans un rayon de 2" de ce point doivent immédiatement réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, les figurines subissent 2 dommages. Les démons qui ratent leur test de Volonté prennent autant de dommages que la valeur obtenue lors du lancement du sort.

Invocateur

Diablotin

Ligne de Vue

10

Un diablotin apparaît immédiatement n'importe où dans la ligne de vue du lanceur de sorts mais à plus de 3" d'une autre figurine. Le diablotin suit les règles habituelles des créatures incontrôlées et peut être activé dès la prochaine phase des créatures.
Si le même lanceur de sorts lance ce même sort une seconde fois, le premier diablotin disparaît.

Invocateur

Invocation démoniaque

Au Contact

12

Si le sort est lancé avec succès, un démon est immédiatement placé sur la table dans un rayon de 1" du lanceur du sort. Il ne peut pas être placé dans un corps-à-corps. Le démon est traité comme s'il était sujet au sort Lien démoniaque. Un lanceur de sorts ne peut être lié qu'à un seul démon à la fois.
Le type de démon invoqué dépend de la marge de réussite lors du lancement du sort : 0 à 5 pour un diablotin, 6 à 12 pour un démon mineur et 13+ pour un démon majeur (voir Bestiaire, p. 99). Si le lanceur du sort obtient un 1 au D20 lors du lancement de ce sort (qui ne peut être renforcé dans ce cas), un démon est placé sur la table et attaque immédiatement le lanceur. La nature du démon est déterminée comme précédemment, mais en utilisant la marge d'erreur à la place.

Invocateur

Lien démoniaque

Ligne de Vue

10

Si le sort est lancé avec succès, le démon ciblé doit immédiatement effectuer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec au test, le lanceur du sort prend le contrôle de ce démon jusqu'à la fin de la partie. Un lanceur de sorts ne peut contrôler de la sorte qu'un seul démon à la fois.

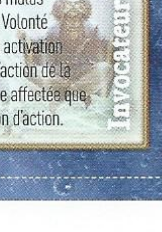
Invocateur

Nuée d'insectes

Ligne de Vue

12

Si le sort est lancé avec succès, la figurine ciblée est attaquée par une nuée d'insectes piquants et mordants qui l'irritent et la déconcentrent. La nuée d'insectes a un rayon d'action de 1" centré sur la cible et se déplace avec elle. Elle affecte toutes les figurines, y compris la figurine ciblée, présentent totalement ou partiellement dans son rayon d'action. Tant qu'elle est harcelée par cette nuée, une figurine subit les malus suivants : -4 en Combat et -4 en Tir. La figurine ciblée doit passer un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement de ce sort au début de son activation pour faire disparaître la nuée. Les autres figurines présentes dans le rayon d'action de la nuée n'ont qu'à en sortir pour ne plus être affectées. Une figurine ne peut être affectée que, par une seule nuée d'insectes, qu'elle soit la cible ou présente dans son rayon d'action.



Invocateur

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !

Force

Ligne de Vue

10

Si le sort est lancé avec succès, la cible reçoit un bonus de +2 en Combat jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

Enchanteur

Télékinésie

Ligne de Vue

8

Le lanceur du sort peut déplacer un trésor qui n'appartient à personne et situé dans un rayon de 24" d'une distance maximale de 6" dans n'importe quelle direction. Tant qu'il possède une ligne de vue sur le trésor, le lanceur peut le déplacer au-dessus de n'importe quel terrain ou obstacle. Si le trésor n'est plus visible, il tombe immédiatement au sol.

Enchanteur

Bannissement

Ligne de Vue

10

Si le sort est lancé avec succès, tous les démons dans la ligne de vue du lanceur du sort doivent réussir un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort. En cas d'échec, ils sont retirés du jeu.

Thaumaturge

Bouclier

Ligne de Vue

10

La cible reçoit un bonus de +2 en Armure jusqu'à la fin de la partie. Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible n'a pas d'effet.

Thaumaturge

Cercle de protection

Au Contact

12

Ce sort crée un cercle de 3" de diamètre autour du lanceur impénétrable pour les démons. Ce sort n'a aucun effet sur une figurine possédée. Un lanceur de sorts ne peut posséder qu'un seul cercle de protection à la fois, il n'est pas obligé de rester à l'intérieur.

Thaumaturge

Dissipation

Ligne de Vue

12

Ce sort dissipe immédiatement les effets d'un sort actif. Il ne permet pas de bannir une créature mais il annule le contrôle de cette créature.

Thaumaturge

Guérison miraculeuse

Hors du Jeu

12

Ce sort annule tous les effets des « Blessures permanentes » (voir Blessures permanentes, p. 52). Par exemple, un mage ayant subi « Doigts coupés » recouvre l'intégralité de ses doigts et cela, quel que soit le nombre de blessures de ce type subies.

Thaumaturge

Lumière aveuglante

Ligne de Vue

10

Si le sort est lancé avec succès, la cible doit immédiatement faire un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement de ce sort. En cas d'échec, elle ne peut ni combattre, ni tirer, ni lancer de sorts avec ligne de vue. Sa capacité de Combat est réduite à +0 et sa capacité de Mouvement à 1. Au début de chaque tour, la cible peut tenter de briser le sort en réussissant un test de Volonté à hauteur de la valeur obtenue lors du lancement du sort, sinon les effets perdurent jusqu'à la fin de la partie.

Thaumaturge

Résurrection

Hors du Jeu

20

Ce sort ne peut être lancé que par un mage. Un mage peut lancer ce sort immédiatement après la fin d'une partie où un membre de son expédition est mort. En cas de succès, ce membre de l'expédition revient à la vie et pourra participer à la prochaine partie.

Thaumaturge

Soins

Au Contact

8

Ce sort fait regagner 5 points de Santé à la cible. Ce sort ne permet pas à la cible de dépasser sa caractéristique de base de Santé.

Thaumaturge

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !

Spectre

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	+2	+0	10	+3	6

Mort-Vivant
Éthéré : peut se déplacer à travers le décor.
Aspire la vie : attaques doublent les dommages.
Insensible aux armes non-magiques

50XP

Squelette

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	+1	+0	10	+0	1

Mort-Vivant
Ils grouillent dans les ruines et ne sont pas vraiment dociles, agressifs, ils chassent en meute ...

20 XP

Squelette en armure

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	+2	+0	12	+0	1

Mort-Vivant
Ce sont des squelettes spécialement animés pour tenir le rôle de soldat. Ils sont difficiles à créer et sont généralement plus résistants, plus agressifs et mieux équipés.

50 XP

Zombie

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
4	+0	+0	12	+0	6

Mort-Vivant
Les zombies sont nombreux, avant le cataclysme, c'étaient des domestiques ou des messagers, maintenant, ils sont retournés à l'état sauvage et ont besoin de chair fraiche…

50 XP

Loup Garou

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	+3	+0	10	+3	10

Etre fantastique
Dès la nuit tombée, lors des pleines lunes, de malheureux soldats égarés se transforment en loups indomptables et terriblement agressifs dans les refuges obscurs de *Frostgrave.*

50 XP

Vampire

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	+4	+0	12	+4	14

Mort-Vivant
Créatures congelées dans le passé avec le reste de la ville, maintenant, elles se réveillent. Certaines étaient de puissants sorciers, ce sont désormais des créatures parasites qu'il faut exterminer… **Insensible aux armes non-magiques.**
50 XP

Démon mineur

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	+3	+0	11	+4	12

Démon
Certaines espèces démoniaques prennent un nombre infini de formes et trouvent refuge dans les ruines de *Frostgrave*...

50 XP

Momie

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
4	+2	+0	8	+4	10

Mort-Vivant
Ces morts respectés se sont enfuis, lors du cataclysme, de leur caveau. Elles errent désormais dans les ruines de *Frostgrave* à la recherche de proies faciles pour s'amuser…

50 XP

Seigneur des Arcanes

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
8	+5	+0	15	+7	15

Démon
Les Seigneurs des Arcanes sont des espèces royales et démoniaques qui longtemps furent au pouvoir. Désormais, elles cherchent à se venger de l'Oubli Eternel dans lequel, elles sont plongées désormais.
100XP

Ours blanc géant

Mouv.	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	+4	+0	10	+0	14

Animal, grande cible
Les ours géants du Nord sont souvent des créatures pacifiques mais il est prudent de pas les croiser dans les ruines de *Frostgrave* où ils peuvent chercher facilement leur nourriture.
50 XP

Attention la Valeur de lancement de votre sort va varier ! N'écrivez donc pas cette valeur avec une encre définitive !