Choisissez

un personnage ennemi

en vue

 dans

 un rayon de 12”.

Ce personnage subit (x) +1 dégâts.

Magie sauvage

Invocation de vermine

coût

difficulté

Choisissez

(x) personnages alliés

en vue

 dans

 un rayon de 12”.

Ces personnages gagnent nageur rapide (X) jusqu'à la fin du tour.

Magie sauvage

Ils dorment sous l’eau

coût

difficulté

Choisissez

un personnage allié

en vue

 dans

 un rayon de 6”.

Ce personnage regagne (x) points de vie.

Magie sauvage

Soin

coût

difficulté

Ce personnage peut immédiatement lancer un autre sort magique.

Le sort coûte 0 PA.

Ce sort coûte des points de volonté comme d'habitude, mais peut être n'importe quel sort connu de tout autre mage (ami ou ennemi) en vue.

Magie sauvage

Cantrip de justice

coût

difficulté





Choisissez

un personnage ennemi en vue dans un rayon de 6 ”.

 Ce personnage reçoit un total de -3 et - (x) à sa PROT jusqu'à la fin du round.

Magie sauvage

Armure Brisée

coût

difficulté

Placez le Gabarit Explosion sur un sol solide en vue dans un rayon de 8 ”.

Tous les personnages au moins partiellement sous le gabarit subissent (x) dégâts et sont déplacés de la distance la plus courte possible jusqu'à ce qu'ils ne soient plus sous le gabarit.

La zone située sous gabarit est traitée comme un terrain impraticable.

Retirez le gabarit à la fin du round.

Magie sauvage

Force de la Terre

coût

difficulté

Choisissez

un personnage

dans un rayon de 1 ”.

 Retirez ce personnage et placez-le n'importe où hors de contact dans un rayon de 8 ”. Ce placement ne peut pas causer d'attaques d'opportunité.

Magie sauvage

Passerelle

coût

difficulté



Additionner chaque As obtenu, moins (x). Choisissez un personnage ennemi en vue dans un rayon de 8 ”. Ce personnage subit autant de dégâts avec la pénétration (-x). Si ce sort réduit un personnage à 0 point de vie, avant de retirer le personnage, placez le gabarit Explosion centré sur le personnage. Tout personnage (ami ou ennemi) touché par le modèle perd des points de vie égaux à chaque as obtenu.

Rites du sang

Veines bouillantes

coût

difficulté

Choisissez

un personnage ennemi en vue dans un rayon de 3 ”. Choisissez

que ce personnage perde 1 point de vie ou subisse 2 dégâts avec -2 PROT.

Rites du sang

Cantrip du diable

coût

difficulté

Choisissez un personnage ennemi en vue dans un rayon de 6 ”.

Ce personnage subit (x) dégâts avec la pénétration (-4).

 Si la cible perd au moins 1 point de vie, tout personnage ami à moins de 6’’ de la cible regagne (x) points de vie.

Rites du sang

Drain de sang

coût

difficulté

Choisissez un personnage en vue dans un rayon de 6 ”.

Ce personnage perd 1 point de vie et gagne + (x) ATT jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

Rites du sang

Soif de sang

coût

difficulté



Placez le gabarit Explosion n'importe où en vue dans un rayon de 12 ” sur un sol ferme. La ligne de vue est bloquée à travers le gabarit d'explosion. À la fin du Round, chaque personnage au moins partiellement touchés par le gabarit reçoit un marqueur Assommé. Retirez ensuite le gabarit Explosion

Rites du sang

Brume abyssale

coût

difficulté

Additionner chaque As obtenus plus (x). Vous faites perdre autant de points de vie au total à (x) nombre de personnages en vue dans un rayon de 6 ”, en partageant le nombre de dégâts le plus équitablement possible. S'il n'y a pas assez de personnage à cibler, le lanceur de sort peut être compté plusieurs fois.

Rites du sang

Griffes de la Mère Hydre

coût

difficulté

Placez l’extrémité étroite du gabarit en forme de larme en contact avec le lanceur de sort.

Tout personnage (ami ou ennemi) au moins partiellement touché par le modèle subit (x) +2 points de dégâts avec pénétration (-x).

Rites du sang

Souffle du Kraken

coût

difficulté

Choisissez un personnage ami en vue dans un rayon de 1 ”. Ce personnage regagne 1 point de commandement.

Rune de souveraineté

Rhétorique enflammée

coût

difficulté

Choisissez (x) personnages alliés en vue dans un rayon de 12’’.

Ces personnages retirent tous leurs marqueurs Assommés et ne peuvent recevoir aucun marqueur Assommé avant la fin du tour.

Rune de souveraineté

Vigueur renouvelée

coût

difficulté

Choisissez un point dans l'eau en vue dans un rayon de 12 ‘’. Puis choisissez un autre point à moins de 6 ”du premier et tracez une ligne imaginaire entre les deux. chaque personnage touché par cette ligne subit une action de saisie, avec un résultat égal au nombre d'As du résultat de magie.

Rune de souveraineté

Vague de force

coût

difficulté

Choisissez

un personnage allié en vue dans un rayon de 6’’ qui n’est pas en contact. Ce personnage effectue immédiatement une action de déplacement qui ne peut pas être utilisée pour entrer en contact avec un personnage ennemi.

Rune de souveraineté

Cantrip du Charriot

coût

difficulté



Choisissez un personnage ennemi en vue dans un rayon de 3 ”. Ce personnage fait immédiatement une action. Pour la durée de l'action, le personnage ennemi compte comme un personnage allié, le joueur contrôlant le lanceur de sorts décidant où le déplacer et effectuant des lancers ou des actions supplémentaires (telles que comme des attaques d’opportunité).

Rune de souveraineté

Folie

coût

difficulté

Placez le gabarit Explosion dans l'eau en vue dans un rayon de 8 ‘’. Tous les personnages au moins partiellement sous le gabarit reçoivent un marqueur Assommé et sont déplacés de la distance la plus courte jusqu'à ce qu'ils ne soient plus sous le gabarit. La zone située sous le gabarit est traitée comme un sol solide. Retirez le gabarit à la fin du tour.

Rune de souveraineté

Verrou de glace

coût

difficulté

Choisissez un personnage allié en vue dans un rayon de 6 ‘’. Ce personnage reçoit les capacités Ethereal, Flight et Slippery (X) jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

Rune de souveraineté

Marche entre les mondes

coût

difficulté

Choisissez un personnage allié en ligne de vue, dans un rayon de 6”.
Jusqu’à la fin de sa prochaine activation, il gagne +(X) à répartir
instantanément entre ATT, DEX et/ou PSY. **Non cumulable**

Trame du destin

Bénédiction des cieux

coût

difficulté

Choisissez un élément de terrain de moins de 6” de long, en ligne de vue et libre de tout personnage. Jusqu’au début de la prochaine activation de ce personnage, tous les personnages alliés effectuant des déplacements sur ce terrain gagnent la règle Acrobatie (x). Tous les personnages ennemis considèrent ce terrain comme impraticable.

Trame du destin

Singularité d’un autre monde

coût

difficulté

Choisissez un personnage ennemi en ligne de vue, dans un rayon de 18”.
Ce personnage doit faire une action de Rechargement avant de pouvoir
tirer avec une arme qui a le trait Recharge(X) ou faire une action
automatique de rechargement.

Trame du destin

Infortune du fusilier

coût

difficulté



Additionner le nombre d’as plus (x). Jusqu’à la fin de sa prochaine
activation, vous pouvez relancer autant de dés (pas de destin), sur les
jets de dés de votre choix.

Trame du destin

Don du destin

coût

difficulté

Choisissez un personnage allié en ligne de vue, dans un rayon de 6”.
Jusqu’à la fin de sa prochaine activation, il gagne Parade(X),
Combattant Expert (X), Tireur Expert (X), et Défenseur Expert (X)

Trame du destin

Instant de gloire

coût

difficulté

Choisissez un personnage ennemi, en ligne de vue, dans un rayon de 6”.
Jusqu’à la fin de sa prochaine activation, il subit -(X) à répartir instantanément par le lanceur entre ATT, DEX et/ou PSY. **Non cumulable**

Trame du destin

Malédiction des cieux

coût

difficulté

Jusqu'au début de l'activation suivante de ce personnage, vous pouvez
relancer les dés de Destin, même si cela n'est normalement pas
possible.

Trame du destin

Cantrip des étoiles

coût

difficulté



Choisissez un personnage ami en vue dans un rayon de 6 ”. Placez le gabarit Explosion au dessus de ce personnage. À la fin du round, tous les personnages alliés au moins partiellement sous le gabarit Explosion regagnent (x) +2 points de vie. Tous les personnages ennemis au moins partiellement sous le gabarit reçoivent un marqueur Assommé. Retirez ensuite le gabarit.

Divin

Aqua curativa

coût

difficulté

Tous les personnages amis dans un rayon de 6 ” acquièrent les règles spéciales Parade (X) et Expert Protection (X) jusqu'à la fin de la partie.

Divin

Défenseur du destin

coût

difficulté

Tous les personnages ennemis avec la capacité Mage dans un rayon de 6 ” reçoivent un marqueur Assommé et perdent (X) Point de vie.

Divin

Lumière divine

coût

difficulté

Additionner chaque As obtenu plus (x). redistribuez ce nombre de points de vie au total entre n’importe quel nombre de personnage dans un rayon de 12 ” en vue, en répartissant le montant entre les personnages à votre guise.

Divin

Regain de jeunesse

coût

difficulté

Choisissez un personnage ami en vue dans un rayon de 6 ”. Ce personnage gagne + (X) PRO jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

Divin

Armure Eldritch

coût

difficulté

Choisissez un personnage ami en ligne de mire dans un rayon de 6 ”. Ce personnage gagne la règle spéciale Protection universelle (X) jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

Divin

Protection de l’oeil

coût

difficulté

Choisissez un personnage allié en vue dans un rayon de 6 ”. Ce personnage regagne 1 point de vie ou 1 point de volonté.

Divin

Cantrip du soleil

coût

difficulté

000





