

### Liste de Sorts Test : Magie mineure

Le nombre entre parenthèses après le nom du sort indique sa difficulté de lancement et donc le score à dépasser avec 1D20+Psy pour le lancer avec succès.

En général et sauf si précisé le contraire, un sort ne peut être lancé si le Lanceur de sorts est engagé, mais peut être lancé dans un corps à corps.

**Éclair magique (Difficulté 8)** : Portée 18 pas (p=6). La figurine cible subit une attaque de tir de Tir=5.

**Boule de Feu (Difficulté 8)** : Portée 15 pas. Toute figurine à moins de 2 pas de la cible (et donc la cible elle même) subissent une attaque de tir de Tir=2 (sans bonus de portée). Ce sort ne peut pas être lancé dans un corps à corps.

**Bouclier magique (Difficulté 8)** : Confère Def +2 contre les tirs pour les figurines alliés à moins de 2 pas et cette figurine elle même, jusqu'à la fin du tour.

**Guérison magique (Difficulté 8)** : Une figurine Hors de combat en contact socle à socle avec le lanceur de sorts perd son statut Hors de combat pour repasser à l'état sonné jusqu'à la fin du tour. Elle ne pourra être activée qu'au prochain tour.

**Embrassement d'armes (Difficulté 8)** : Les attaques de mêlée du Lanceur de sorts comptent comme magiques et de feu et gagnent Dommage+3 jusqu'à la fin du tour. Ce sort peut être lancé lorsque la figurine est engagée.

**Téléportation (Difficulté 8)** : Le Lanceur de sorts est téléporté en un point quelconque de la surface de jeu à moins de 10 pas de lui et en ligne de vue du Lanceur de sorts.

**Aura d'effroi (Difficulté 8)** : Le Lanceur de sorts et toutes les figurines alliées à moins de 2 pas du Lanceur de sorts provoquent la Peur jusqu'à la fin du tour.

**Mur magique (Difficulté 8)** : Crée un mur magique intraversable de 2 pas de haut, 1 pas de large et 4 pas de long au maximum dont une partie au moins doit se trouver à moins de 9 pas du Lanceur de sorts. Au début de chaque tour, lancez un D20, le mur disparaît sur un 15+.

**Lumière aveuglante (Difficulté 8)** : Toute figurine à moins de 20 pas du lanceur subit un malus de -4 au tir jusqu'à la fin du tour.

**Répulsion magique (Difficulté 8)** : Toutes les figurines ennemies à moins de 4 pas, sont repoussées de 8 pas. Si l'une d'entre elles rencontre un obstacle, elle s'arrête au contact de cette obstacle.