JADE JADE

TEMPETE DE L'ENFER 5+

Le sorcier danse frénétiquement autour du cabestan du navire, en hurlant le nom de la victime visée.

La mer commence à bouillonner autour du vaisseau cible, créant de violents courants qui tournent autour de lui.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le vaisseau cible est pris dans un tourbillon. Placez le gabarit de tourbillon sous lui. Le navire doit réussir un jet de 5 ou 6 au début de l'une de ses phases de mouvement pour pouvoir s'échapper. Tout autre navire touché même partiellement par le gabarit est également affecté, et doit faire un jet de dé sous les mêmes conditions.

DISSIPE LA MAGIE CELESTE

LUMINEUX LUMINEUX

ICEBERG 5+

Le souffle du sorcier rend l'air glacial et du givre se forme sur ses lèvres alors qu'il lit l'Invocation de Glace dans un grimoire relié de cuir. Avec un craquement sonore, un immense iceberg apparaît, se déplaçant implacablement vers l'ennemi.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : désignez le navire cible et placez le gabarit d'iceberg n'importe où sur le bord de table du sorcier. Lancez un dé au début de chaque tour. L'iceberg dérive d'1D6 x 2,5 cm vers le navire désigné. L'iceberg disparaît si le résultat du dé est 1. S'il atteint sa cible, le navire subit 1 à 6 points de dommages sous la ligne de flottaison. Les jets de sauvegarde normaux s'appliquent.

DISSIPE LA MAGIE DOREE

FLAMBOYANT FLAMBOYANT

BRASIER 4+

Des étincelles jaillissent des doigts du sorcier et ses yeux brillent comme des flammes. Frappant dans ses mains nimbées de flammes, il envoie un jet de feu vers le vaisseau ennemi.

Une traînée de feu frappe le navire ennemi, qui s'embrase comme une torche.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : lancez un dé d'attaque en précisant zone basse ou haute. Un 1 est un échec comme d'habitude. La zone touchée s'enflamme. Placez un pion "incendie" sur la carte du vaisseau. Il n'y a pas de sauvegarde.

DISSIPE LA MAGIE D'AMBRE

FLAMBOYANT FLAMBOYANT

PANIQUE 3+

Le sorcier souffle sur un tas de chiffons qu'il presse dans son poing. Les chiffons prennent feu et le sorcier les lance en l'air. Le vent les porte rapidement au cœur de la flotte adverse. Les marins ennemis tentent désespérément de contrôler les incendies éclatant sur leurs navires. Comme les ennemis essaient d'éteindre tous ces petits feux avant qu'ils ne deviennent sérieux, leur flotte perd l'initiative.

Aire d'effet : la flotte ennemie.

Effets : l'ennemi perd l'initiative pour le reste de ce tour.

DISSIPE LA MAGIE D'AMBRE

LUMINEUX LUMINEUX

ILLUSION DE MORT 4+

Le sorcier ouvre un lourd volume dont les pages bruissent d'une vie qui leur est propre. A mesure qu'il les prononce, les mots du sort choisi crachent et sifflent dans l'air. Le navire luit faiblement et prend l'apparence d'un vaisseau fantôme, à l'équipage de squelettes, de zombies et de goules.

Aire d'effet : n'importe quel navire ami.

Effets : les marins ennemis terrifiés n'attaqueront en aucune façon le navire affecté pendant ce tour.

DISSIPE LA MAGIE DOREE

GRIS GRIS

MIROIR DE SANG 4+

Le sorcier serre le poing autour d'une délicate sphère de verre miroir. Alors qu'il augmente sa pression le verre se brise, envoyant des éclats sur le pont et dans la mer. Pourtant le sorcier continue à serrer en murmurant des mots de protection. Du sang coule de son poing, se mélangeant aux fragments brillants qui jonchent le pont.

Aire d'effet : votre flotte.

Effets : ce sort détourne tout sort lancé contre votre flotte durant ce tour : le sort contré affecte le navire transportant le sorcier ennemi à la place du vôtre.

DISSIPE LA MAGIE AMETHYSTE

FLAMBOYANT FLAMBOYANT

RAGE FOLLE 5+

Laissant sa rage l'emporter, le sorcier commence à trembler de façon incontrôlable, alors que des flammèches dansent au bout de ses doigts. Se concentrant sur un vaisseau ennemi, il laisse sa colère s'envoler sous la forme d'une gerbe d'étincelles vers son adversaire, frappant l'équipage du navire.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : l'équipage ennemi se retrouve entouré d'une flamme brillante. Saisis par une rage incontrôlable, les marins sont incapables de faire quoi que ce soit durant ce tour, sauf de mener des abordages.

DISSIPE LA MAGIE D'AMBRE

DORE DORE

LAMES DE GUERRE 4+

Le sorcier mélange un infâme breuvage dans un grand chaudron. Bientôt la mixture bouillonne et une abominable odeur imprègne le navire. Après avoir ajouté les derniers ingrédients, le sorcier ordonne aux marins de venir tremper leurs armes et armures dans cette bouillie. Les hommes d'équipage obéissent et leurs armes émergent du chaudron aussi brillantes que de l'or.

Aire d'effet : n'importe quel navire ami.

Effets : le navire affecté peut ajouter +2 à ses jets d'abordage durant ce tour, grâce à la magie qui rend les armes et les armures de son équipage extrêmement efficaces.

DISSIPE LA MAGIE DE JADE

GRIS GRIS

MAITRE DU VENT 4+

La baguette du sorcier émet une lueur vacillante, et des tourbillons de vent font claquer les pans de sa robe. Se retenant au pont dans la tempête naissante, le sorcier plie le vent à sa volonté, l'envoyant dans la direction de son choix.

Aire d'effet : toute la surface de jeu.

Effets : le vent change de direction selon votre désir. Les voiles qui étaient flasques se gonflent soudain alors que des navires qui voguaient se retrouvent vent debout.

Vous pouvez choisir dans quelle direction souffle le vent. Il continuera à souffler dans cette direction jusqu'à ce qu'il soit changé lors d'une phase d'initiative ou par un autre sort.

DISSIPE LA MAGIE AMETHYSTE

AMBRE AMBRE

NUEE DE VÊRMINE

5+

Le sorcier retire de son cou un collier de dents de rats. Entaillant son avant-bras avec une petite dague, il place une goutte de sang sur chaque dent avant de briser la cordelette et de jeter les crocs à la mer. Le navire cible est rapidement envahi par de féroces rats affamés qui jaillissent des cales en une masse grouillante .

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le navire affecté perd 1 pion d'équipage et ne peut ni tirer, ni aborder ni éperonner lors de ce tour.

DISSIPE LA MAGIE LUMINEUSE

DORE DORE

FEU DU SOLEIL

4+

Le sorcier verse un flacon de poussière irisée dans un petit bol doré. Ajoutant une petite quantité d'un liquide presque coagulé, il plonge un dard en or dans le bol. La mixture brûle soudain d'une flamme dorée, aveuglant tous ceux qui osent la regarder. Levant le dard enflammé, le sorcier l'envoie vers le navire ennemi.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : la boule de feu enflamme une zone. Placez un pion "incendie" sur la carte de vaisseau du navire. Lancez pour toucher comme d'habitude, un 1 est toujours un échec. Il n'y a pas de sauvegarde.

DISSIPE LA MAGIE DE JADE

AMBRE AMBRE

PONT DE LUMIERE

4+

Le sorcier soulève un morceau d'ambre. En son cœur vacille une petite flamme. Caressant l'ambre, il encourage la flamme. La sueur perle sur son front et la flamme grandit rapidement, jaillissant de la pierre elle-même et se répandant comme une brume orangée vers le navire ennemi au contact duquel elle se solidifie.

Aire d'effet : n'importe quel navire.

Effets : la brume d'ambre touche le navire visé, formant un pont brillant qui vous autorise à faire un abordage contre lui jusqu'à une distance de 7,5 cm.

DISSIPE LA MAGIE LUMINEUSE

JADE JADE

VAISSEAU IMMATERIEL

4+

Seul le blanc des yeux du sorcier est visible alors qu'il prononce les mots de pouvoir dans un murmure sifflant. Les contours du navire deviennent brumeux et indistincts, luisants faiblement, comme si le vaisseau n'était qu'illusion.

Aire d'effet : n'importe quel navire.

Effets : lorsqu'il est affecté par ce sort, le navire ne peut ni attaquer, ni être attaqué et il peut se déplacer à travers les obstacles comme si ceux-ci n'existaient pas.

DISSIPE LA MAGIE CELESTE

AMETHYSTE AMETHYSTE

DISQUE VOLANT

6+

Le sorcier prend une amulette métallique violette accrochée à une chaîne, et qui brille faiblement à la lumière du soleil. Sursautant, comme sous l'effet de la surprise, le sorcier détache l'amulette, qui vole vers sa cible tel un disque violet enflammé, grossissant rapidement pendant son vol. Le disque se dirige droit vers le sorcier choisi, le balayant au passage et l'emportant loin de son navire.

Aire d'effet : n'importe quel navire transportant un sorcier.

Effets : ce sort vous autorise à déplacer n'importe quel sorcier vers un autre navire de sa flotte.

DISSIPE LA MAGIE FLAMBOYANTE

CELESTE CELESTE

MER D'HUILE

5+

Le sorcier ordonne le silence total à bord pendant qu'il prononce le Rituel de Calme et de Sérénité sur les éléments.

Un silence étrange, presque palpable, émane du sorcier, enveloppe rapidement le navire et s'étend pour finalement gagner toute la zone de bataille. Tous les navires de la table se déplaçant à la voile sont immobilisés sur une mer d'huile.

Aire d'effet : toute la table de jeu.

Effets : Aucun mouvement à la voile n'est possible lors de ce tour.

DISSIPE LA MAGIE GRISE

CELESTE CELESTE

ORAGE

5+

Penché à la proue du navire, le mage utilise ses pouvoirs pour plier les éléments à sa volonté et invoquer un orage. Le ciel noircit et le tonnerre gronde alors que de sombres nuages s'assemblent au dessus de la zone de combat. Le vent se lève et un violent orage éclate. Des torrents de pluie et des vagues déferlantes empêchent toute visibilité et éteignent tous les incendies de tous les navires.

Aire d'effet : toute la zone de bataille.

Effets : visibilité nulle sauf à courte portée. Il est impossible d'éperonner ou d'aborder avant que l'orage ne se calme, à la fin du tour. Les incendies de tous les navires sont éteints.

DISSIPE LA MAGIE GRISE

DORE DORE

SOINS

4+

Le sorcier va de blessé en blessé, les touchant avec une dague d'or brillante. Les profondes blessures se referment et les chairs meurtries sont complètement soignées.

Aire d'effet : n'importe quel navire ami.

Effets : le navire affecté peut récupérer 1 pion d'équipage perdu.

DISSIPE LA MAGIE DE JADE

AMBRE AMBRE

SERPENTS INFERNAUX

4+

Le sorcier grimace alors qu'il plonge la main dans un panier grouillant de serpents venimeux. Hurlant de douleur, il retire son bras, couvert de reptiles accrochés par leurs crocs, et projette les serpents vers l'ennemi. Les cordages et filins du navire cible se tordent et se déforment, empêtrant l'équipage dans une masse vivante et agressive de cordes menaçantes.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le navire cible ne peut pas se déplacer pendant ce tour, son équipage étant trop occuper à tenter de se débarrasser de ses liens.

DISSIPE LA MAGIE LUMINEUSE

LUMINEUX LUMINEUX

BOIS POURRI

4+

Après avoir consulté un parchemin poussiéreux, le sorcier murmure les mots d'un sort ancien et depuis longtemps oublié.

Le bois du vaisseau cible commence à se dessécher et à se recroqueviller, se fendant et rétrécissant comme soumis à l'action du temps. Alors que l'eau s'engouffre par les brèches béantes de la coque du navire, l'équipage tente frénétiquement de maintenir le vaisseau à flot.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : ce sort inflige 1 point de dommages sous la ligne de flottaison du navire affecté.

DISSIPE LA MAGIE DOREE

LUMINEUX LUMINEUX

BRUME DES LIMBES

4+

Le sorcier sonne le glas sur une grande cloche de fer et lance son incantation pour appeler à lui les esprits des marins morts.

Une brume grise entoure le sorcier. Bientôt, il disparaît complètement, et le son de sa cloche paraît lointain et désincarné. Le brouillard se dirige alors vers le navire ennemi, le noyant dans une brume impénétrable.

Aire d'effet : n'importe quel navire.

Effets : le brouillard donne +2 aux jets de sauvegarde du navire affecté contre toute forme d'attaque dirigée contre lui mais interdit tout lancer de sort à partir de ce même navire.

DISSIPE LA MAGIE DOREE

AMBRE AMBRE

AURA DE CROISSANCE

4+

Le sorcier fouille sa robe quelques instants avant d'en extraire un gland. Plaçant le gland sur le pont, il l'arrose d'une petite quantité d'eau tout en prononçant quelques mots de pouvoir. En un instant, le gland commence à croître, reliant les cloisons endommagées par du bois neuf. Les planches éclatées redeviennent soudain du bois vivant et se joignent les unes les autres.

Aire d'effet : n'importe quel navire ami.

Effets : ce sort répare deux zones endommagées de votre choix sur le navire affecté.

DISSIPE LA MAGIE LUMINEUSE

JADE JADE

FROID SPECTRAL

4+

Le sorcier trempe un morceau de jade dans de l'eau de mer. Plaçant ses mains sur la pierre humide, il ferme les yeux et entonne une mélopée plaintive. Une lueur verte émane d'entre ses doigts.

L'équipage ennemi est soudain pris dans une aura de lumière verte qui draine son énergie et le glace jusqu'aux os. Envahis par une terrible léthargie, les marins ne peuvent même plus manier les armes de leur navire.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le navire affecté ne peut pas tirer durant ce tour.

DISSIPE LA MAGIE CELESTE

JADE JADE

BOUE VIVANTE

4+

Se penchant par dessus la poupe du navire, le sorcier abscrbe un mélange nauséabond d'eau de mer croupie et d'algues pourries.

En quelques secondes, les yeux du sorcier se mettent à luire et sa bouche vomit un flot ininterrompu de matière végétale bouillonnante et vivante, qui cerne et immobilise rapidement le vaisseau cible.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le navire ennemi ne peut pas bouger durant ce tour.

DISSIPE LA MAGIE CELESTE

GRIS GRIS

RAFALE DE VENT

4+

Le sorcier rassemble ses forces et ses sourcils se froncent dans un effort de concentration. Après quelques secondes, il commence à souffler, d'abord doucement puis de plus en plus fort jusqu'à ce qu'une véritable bourrasque s'échappe de sa bouche.

Aire d'effet : n'importe quelle escadre se déplaçant sous voile.

Effets : lancez un dé. L'escadre cible disposera d'un mouvement supplémentaire égal au résultat du dé x 2,5 cm.

DISSIPE LA MAGIE AMETHYSTE

FLAMBOYANT FLAMBOYANT

VOLCAN

6+

De la fumée noire sort des lèvres du sorcier, et la mer autour de la cible commence à bouillonner puis à bouillir car un volcan entre en éruption juste sous le navire, l'enveloppant de flammes.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le vaisseau subit un certain nombre d'incendies. Lancez un dé :

1	un incendie
2-4	deux incendies
5-6	trois incendies

Lancez un dé pour chaque incendie comme s'il s'agissait d'un tir normal ; placez un pion "incendie" sur chaque zone touchée. Il n'y a pas de sauvegarde.

DISSIPE LA MAGIE D'AMBRE

AMETHYSTE AMETHYSTE

POING DE FEU

5+

Le sorcier enflamme une petite fiole d'huile violette tout en scandant un étrange monologue. La sueur coule de son front et ses murmures deviennent des hurlements à mesure que les flammes violettes grandissent. Alors qu'il serre la main, les flammes violettes prennent la forme d'un poing de feu, qu'il dirige vers les navires de l'ennemi.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le navire affecté prend feu dans une zone choisie par le sorcier.

DISSIPE LA MAGIE FLAMBOYANTE

CELESTE CELESTE

BLIZZARD

4+

Le sorcier se tient sur le château avant, murmurant des syllabes magiques aux pouvoirs des airs. L'atmosphère autour de lui devient glacée et des cristaux de neige se forment sur sa robe. Alors qu'il continue son incantation, la neige tourbillonne autour de lui, le rendant indiscernable. Mais sa voix continue à se faire entendre, devenant un hurlement alors qu'il précipite le blizzard vers un vaisseau ennemi.

Aire d'effet : n'importe quel vaisseau ennemi.

Effets : lancez un dé ; le navire affecté est repoussé d'1d6 x 2,5 cm dans la direction de votre choix.

DISSIPE LA MAGIE GRISE

DORE DORE

REPARATION 2+

Le sorcier prend une jarre de ce qui ressemble à du miel liquide. Lorsqu'il dévisse le couvercle, une odeur âcre se répand à travers le navire. Se dirigeant vers une zone endommagée du navire, le sorcier verse quelques gouttes du liquide sur la structure abîmée.

Alors que l'onguent prend effet, une lueur dorée recouvre la zone qui revient bientôt à l'état neuf.

Aire d'effet : n'importe quel navire ami.

Effets : ce sort vous autorise à réparer une zone endommagée de votre choix sur le navire affecté.

DISSIPE LA MAGIE DE JADE

GRIS GRIS

DELUGE 4+

Le sorcier hurle une invocation vers le ciel, forçant les noirs nuages à obéir à ses ordres. Des trombes d'eau surgissent soudain de nulle part, trempant les équipages et éteignant les incendies.

Aire d'effet : votre flotte.

Effets : tous les pions "incendie" placés sur les navires de votre flotte sont retirés et remplacés par des pions "dommages".

DISSIPE LA MAGIE AMETHYSTE

CELESTE CELESTE

FOUDRE 4+

Tout en faisant des gestes vers le ciel, le sorcier commence une monotone litanie d'envoûtement. De sombres nuages s'accumulent autour du bateau visé et de lointains roulements de tonnerre se font entendre.

Alors que la mélopée du sorcier continue, des éclairs blancs frappent le vaisseau ennemi, tuant des membres de son équipage et causant la panique à bord.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le navire affecté perd un pion équipage.

DISSIPE LA MAGIE GRISE

AMETHYSTE AMETHYSTE

SPECTRE 4+

Fixant la cible de toute leur force , les yeux du sorcier commencent à briller d'une lumière violette. Le sorcier déplace sa main vers la figure de proue du navire ennemi comme s'il contrôlait une marionnette invisible. Avec des grincements de bois rigide, la figure de proue s'anime et grimpe dans le navire, attaquant l'équipage et causant de grands ravages.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : la figure de proue animée élimine 1 pion d'équipage du navire.

DISSIPE LA MAGIE FLAMBOYANTE

AMETHYSTE AMETHYSTE

MUR DE FLAMMES 3+

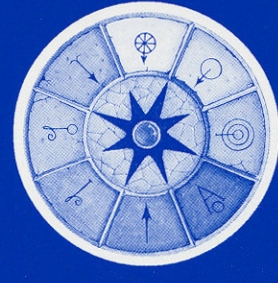
Après avoir placé un galet sur le pont du navire, le sorcier verse dessus un épais liquide jusqu'à ce qu'il en soit complètement recouvert. Avec un cri de joie, le sorcier enflamme le liquide qui brûle en dégageant une épaisse fumée huileuse. D'immenses flammes se dirigent bientôt vers le vaisseau cible, l'encerclant d'un feu violet bondissant.

Aire d'effet : n'importe quel navire ennemi.

Effets : le navire affecté ne peut pas bouger durant ce tour.

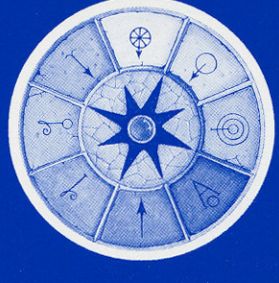
DISSIPE LA MAGIE FLAMBOYANTE

MAGIE



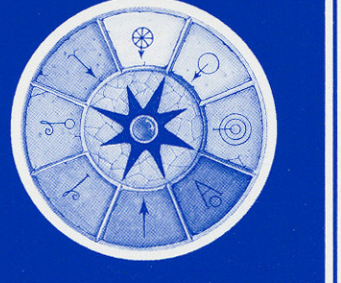
MAGIE

MAGIE



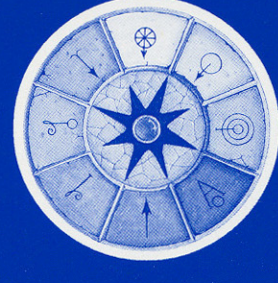
MAGIE

MAGIE



MAGIE

MAGIE



MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE

MAGIE