Buveur d'Esprit

CV	*Type*	*Duration*
7+ / 10+	Range	Immédiat

Effect

Sort de dommage direct ayant une portée de 12ps et ciblant une figurine ennemie (y compris un personnage dans une unité). Le lanceur est sa cible lancent chacun 1D6 auquel ils ajoutent leurs valeurs de Commandement respectives non modifiées. Si le lanceur obtient le total le plus élevé, chaque point d'écart avec le total de la cible enlève 1 Point de Vie à celle-ci, sans sauvegarde d'armure possible. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24ps, la valeur de lancement passe alors à 10+.

1. Apprentice Spell

Aspect du Chevalier du Destin

CV	*Type*	*Duration*
4+ / 9+	Range	Immédiat

Effect

Sort d'amélioration ayant une portée de 24ps. L'unité ciblée provoque la peur jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider de renforcer davantage l'horreur inspirée pour que l'unité provoque la terreur à la place de la peur, la valeur de lancement passe alors à 9+.

2. Adept Spell

Caresses De Laniph

CV	*Type*	*Duration*
6+	Range	Immédiat

Effect

Sort de dommage direct ayant une portée de 12ps et ciblant une figurine ennemie (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins sa Force. Chaque touche enlève 1 Point de Vie à la cible sur un résultat de 4+, sans sauvegarde d'armure possible. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.

3. Adept Spell

Dévoreur D'âmes

CV	*Type*	*Duration*
9+	Range	Immédiat

Effect

Sort de malédiction ayant une portée de 24ps. La cible souffre d'un malus de -1 en Force et en Endurance (jusqu'à un minimum de 1), jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre les effets de son sort à toutes les unités ennemies à portée, la valeur de lancement passe alors à 18+.

4. Adept Spell

Fatalitas !

CV	*Type*	*Duration*
10+	Range	Immédiat

Effect

Reste en jeu. Sort de malédiction ayant une portée de 24ps. La cible souffre d'un malus de -3 sur son Commandement. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

5. Master Spell

Rire de Bjuna

CV	*Type*	*Duration*
13+	Range	Immédiat

Effect

Sort de dommage direct ayant une portée de 12ps et ciblant une figurine ennemie (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins son Endurance. Chaque touche enlève 1 Point de Vie à la cible sur un résultat de 2+, sans sauvegarde d'armure possible. Si la cible survit, elle est sujette à la stupidité pour le reste de la bataille.

6. Master Spell

Soleil Violet de Xereus

CV	*Type*	*Duration*
15+	Range	Immédiat

Effect


WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE

Reste en jeu. Vortex magique utilisant le petit gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le lanceur indique la direction dans laquelle se déplace le Soleil Violent. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 3. Toute figurine touchée par le gabarit au cours de son déplacement doit réussir un test d'Initiative ou être tuée sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Si le dé d'artillerie donne un incident de tir, centrez le gabarit sur le lanceur puis jetez un dé de dispersion et 1D6. Le gabarit se déplace du nombre de ps indiqué par le D6, dans la direction donnée par le dé d'artillerie (en cas de Hit, utilisez la petite flèche). Dans l'un ou l'autre des cas, aux tours suivants, le Soleil Violet se déplacera dans une direction aléatoire d'un nombre de ps déterminé par un jet de dé d'artillerie. Si un incident de tir est obtenu au cours des tours suivants, le Soleil Violet s'effondre sur lui-même et est retiré du jeu Le Sorcier, s'il est particulièrement sûr de lui, peut renforcer davantage la puissance de ce sort et utiliser le grand gabarit circulaire à la place du petit, la valeur de lancement passe alors à 25+.