## Regard Embrasé de Shem

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 5+ | Range | Immédiat |

*Effect*

Projectile magique ayant une portée de 24ps et provoquant 1D6 touches de Force 4 (comptant comme des attaques enflammées). Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps et de faire passer la Force des touches à 6, la valeur de lancement passe alors à 12+.

*1. Apprentice Spell*

## Protection de Phâ

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 6+ | Range | Immédiat |

*Effect*

Sort d'amélioration ayant une portée de 24ps. Toute attaque visant l'unité ciblée par ce sort (au tir comme au corps à corps) souffre d'une pénalité de -1 pour toucher, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les attaques de tir n'utilisant pas la CT du tireur doivent réussir un 4+ préalable sur 1D6 pour pouvoir tirer, ou le(s) tir(s) est(sont) perdu(s). Le Sorcier peut décider d'étendre cette protection à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12ps autour de lui, la valeur de lancement passe alors à 12+.

*2. Adept Spell*

## Vitesse de la Lumière

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8+ | Range | Immédiat |

*Effect*

Sort d'amélioration ayant une portée de 24ps. L'unité ciblée bénéficie d'une Capacité de Combat de 10 et d'une Initiative de 10, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre cette protection à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12ps autour de lui, la valeur de lancement passe alors à 16+.

*3. Adept Spell*

## Light of Battle

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 9+ | Range | Immédiat |

*Effect*

Light of Battle is an augment spell with a range of 12". If fleeing, the target rallies immediately. Additionally, the target will pass all Leadership tests (regardless of modifiers) until the start of the caster's next Magic phase. The Wizard can instead choose to have his spell target all friendly units within 12". If he does so, the casting value is increased to 18+.

*4. Adept Spell*

## Filet d'Amyntok

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 10+ | Range | Immédiat |

*Effect*

*5. Master Spell*

## Bannissement

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 10+ | Range | Immédiat |

*Effect*

Projectile magique ayant une portée de 24ps et provoquant 2D6 touches. La Force de ces touches est égale à 4 plus le nombre de Sorciers utilisant le domaine de la Lumière présents dans un rayon de 12ps autour du lanceur (à l'exception du lanceur lui-même). Les sauvegardes invulnérables réussies doivent être relancées. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

*6. Master Spell*

## Distorsion de Birona

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 12+ | Range | Immédiat |

*Effect*

Sort d'amélioration ayant une portée de 12ps. Le Mouvement de l'unité ciblée est doublée et ses Attaques augmentées de +1 jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. De plus l'unité frappe toujours en premier jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre les effets de ce sort à toutes les unités amies dans un rayon de 12ps, la valeur de lancement passe alors à 14+.


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

Sort de malédiction ayant une portée de 24ps. L'unité ciblée doit effectuer un test de Force chaque fois qu'elle se déplace (y compris si elle charge, fuit, poursuit, effectue un mouvement obligatoire, etc.), tire ou lance un sort jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Si le test est réussi, l'action se déroule normalement. En cas d'échec, l'unité est incapable d'exécuter cette action, elle reste sur place et subit 1D6 touches de Force 4 à cause des mailles tranchantes du filet. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.