

Sang de la Terre

CV	*Type*	*Duration*
8+	Range	Immédiat

Effect

Sort d'amélioration pouvant être lancé sur le Sorcier et son unité éventuelle. Ils bénéficient d'une régénération (5+) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.



1. Apprentice Spell

Éveil du bois

CV	*Type*	*Duration*
6+	Range	Immédiat

Effect

Sort de dommage direct ayant une portée de 18" et provoquant 1D6 touches de Force 4. Si la cible est dans la forêt, même partiellement, le nombre de touches est porté à 2D6.



2. Adept Spell

Chair de Pierre

CV	*Type*	*Duration*
8+	Range	Immédiat

Effect

Sort d'amélioration ayant une portée de 24", L'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.



3. Adept Spell

Racines de la Vigne

CV	*Type*	*Duration*
8+	Range	Immédiat

Effect



4. Adept Spell

Bouclier de Ronces

CV	*Type*	*Duration*
9+	Range	Immédiat

Effect

Reste en jeu. Sort d'amélioration ayant une portée de 24". À la fin de chaque phase de magie, toute unité ennemie en contact socle à socle avec la cible subit 2D6 touches de Force 3.



5. Master Spell

Vigueur du Printemps

CV	*Type*	*Duration*
12+ / 15+	Range 24" / 48"	Immédiat

Effect



6. Master Spell

Les Êtres du dessous

CV	*Type*	*Duration*
18+ / 21+	Range 12" / 24"	Immédiat

Effect

Sort de dommage direct ayant une portée de 12". Chaque figurine ne l'unité ciblée doit réussir un test de Force ou mourrir, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24", la valeur de lancement passe alors à 21+


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

Sort d'amélioration ayant une portée de 24". L'unité ciblée récupère immédiatement l'équivalent d'1D3+1 Points de vies en figurines perdues durant cette bataille (une figurine de cavalerie compte pour 2). Les points de Vie de l'unité sont restaurés dans un ordre strict. Tous d'abord, le champion, puis le musicien (les porte étendards ne sont jamais restaurés, une bannière perdue l'est pour de bon), en déplaçant des figurines ordinaires de la manière requise. Ensuite, les figurines ordinaires disposant de plusieurs Points de Vie (y compris les figurines d'état-major) sont ramenées à leur nombre de Points de Vie d'origine. Enfin, tout Point de Vie restant vient redonner vie à des figurines ordinaires (dans le cas de figurines à plusieurs Points de Vie, chacune doit être ramenée à son nombre de Points de Vie d'origine avant de passer à la suivante, etc.). Ces figurines sont ajoutées au premier rang jusqu'à ce qu'il fasse 5 figurines de large, puis elles peuvent être ajoutées au premier rang ou former de nouveaux rangs. Si l'unité compte déjà plusieurs rang ou former de nouveaux rangs. Si l'unité compte déjà plusieurs rangs, les figurines ne peuvent qu'être ajoutées au rang arrières. Ce sort ne peut pas porter une unité au delà de ses effectifs au départ, ni servir à soigner des personnes ou leur monture. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusq'uà 48", si la valeur de lancement passe à 15+.

Reste en jeu. Sort d'amélioration pouvant être lancé sur le Sorcier lui-même. Tant qu'il est sous les effets du sort, chaque fois qu'il subit un fiasco, lancer 1D6. Sur 2+, le fiasco est ignoré.

De plus, les sorts ci-dessous lancés par le Sorcier sont modifiés comme indiqué (cela n'affecte pas les effects de ces sorts s'ils avaient été précédemment lancés):
- Sand de la Terre confère une régénération (4+).
- Éveil du Bois inflige des touches de Force 6.
- Chair de Pierre confère un bonus de +4 en Endurance.
- Vigueur du Printemps restaure l'équivalent d' 1D6 +1 Points de Vie en figurines.
- Bouclier de Ronces inflige des touches de Force 4,