Blizzard

CV	*Type*	*Duration*
7+	Range	Immédiat

Effect

Sort de malédiction ayant une portée de 24ps. La cible souffre d'un malus de -1 sur tous ses jets pour toucher (au tir comme au corps à corps) et sur son Commandement, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les attaques de tir n'utilisant pas la CT du tireur doivent obtenir un résultat de 4+ au préalable sur 1D6 pour pouvoir tirer, ou le(s) tir(s) est(sont) perdu(s). Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 10+.

1. Apprentice Spell

Convergence Harmonique

CV	*Type*	*Duration*
6+	Range	Immédiat

Effect

Sort d'amélioration ayant une portée de 24ps. Jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur, la cible peut relancer tous ses jets pour toucher, pour blesser et de sauvegarde d'armure qui ont donné 1. Le Sorcier peut décider d'élargir les effets de son sort à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.

2. Adept Spell

Tornade

CV	*Type*	*Duration*
7+	Range	Immédiat

Effect

3. Adept Spell

Souffle de Minuit

CV	*Type*	*Duration*
10+	Range	Immédiat

Effect

Sort de malédiction ayant une portée de 24ps. La cible doit relancer tous ses jets pour toucher, blesser et de sauvegarde d'armure ayant donné 6, 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 situées dans un rayon de 12ps, la valeur de lancement passe alors à 20+.

4. Adept Spell

Foudre d'Urannon

CV	*Type*	*Duration*
10+	Range	Immédiat

Effect

Projectile magique ayant une portée de 24ps et provoquant 1D6 touches de Force 6. 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

Comète de Casandora

CV	*Type*	*Duration*
12+	Range	Immédiat

Effect

6. Master Spell

Déluge d'Éclairs

CV	*Type*	*Duration*
15+	Range	Immédiat

Effect


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

Sort d'amélioration ayant une portée de 24ps. La cible est « repoussée » d'1D3+1ps à l'opposé du lanceur (sans changer d'orientation). Si l'unité ciblée arrive en contact avec un élément de terrain infranchissable, elle s'arrête à 1ps et subit 1D6 touches de Force 3. Si l'unité ciblée arrive en contact avec une autre unité, elle s'arrête à 1ps et les deux unités subissent chacune 1D6 touches de Force 3. Les cibles ne pouvant se déplacer ne sont pas repoussées, mais subissent 1D6 touches de Force 3. Le Sorcier peut décider de détourner des vents encore plus forts et de repousser la cible d'AD6+2ps au lieu d'1D3+1ps, la valeur de lancement passe alors à 14+.

Ce sort prend pour cible un point précis de la table de jeu. Placez un marqueur évocateur à l'endroit exact désigné, comme une pièce de monnaie. Tant que dure le sort, le joueur lance 1D6 au début de chaque phase de magie suivante. Sur un résultat de 1 à 3 rien ne se passe, mais placez un autre marqueur sur le premier. Sur un résultat de 4 à 6, la comète tombe à l'endroit visé. Toute unité, quel que soit son camp, situé dans un rayon de 2D6ps est touchée par la comète. Chaque unité touchée subit 2D6 touches +1 touche pour chaque pion empilé, d'une Force égale à 4 plus le nombre de pions empilés. Une fois lancée, la comète ne peut plus être dissipée. Le Sorcier peut décider de lancer son sort de manière à ce qu'il commence avec deux pions au lieu d'un, et à ce que deux pions soient ajoutés par phase où la comète ne frappe pas le sol. La valeur de lancement passe alors à 24+.

Sort de dommage direct ayant une portée de 24ps et provoquant 1D6 touches de Force 6. Une fois les effets résolus, lancez 1D6 : sur un résultat de 3+, choisissez un ennemi situé dans un rayon de 6ps autour de la cible initiale, les éclairs rebondissent sur cette unité, qui subit à son tour 1D6 touches de Force 6. Continuez à lancer pour faire de nouvelles victimes (chacune dans un rayon de 6ps autour de la précédente), jusqu'à ce que le jet requis soit raté ou qu'il n'y ait plus de cible éligible (une même unité ne peut être frappée par le Déluge d'Éclairs qu'une fois par phase de magie).