



Domaine du Métal

0

Main de Plomb

10+ / 20+

- Portée 24"

Instant

Projectile magique ayant une portée de 24ps et provoquant 1D6 touches. Le Sorcier peut décider de porter ce nombre de touches à 2D6, la valeur de lancement passe alors à 20+.



Domaine du Métal

1

Peste Oxydante

7+ / 10+

- Portée 24"

Instant

Sort de malédiction ayant une portée de 24ps. La sauvegarde d'armure de la cible est diminuée d'1 point pour le reste de la partie (une figurine avec armure légère et bouclier n'aura donc dès lors qu'une sauvegarde d'armure de 6+). Ce sort peut être lancé plusieurs fois sur la même cible, réduisant à chaque fois sa sauvegarde d'armure d'un point. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 10+.



Domaine du Métal

2

Lames Enchantées D'aiban

9+

Instant

Sort d'amélioration ayant une portée de 24ps. L'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets pour toucher, au tir comme au corps à corps, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. De plus, toutes ses figurines comptent comme portant des attaques magiques et perforantes. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.



Domaine du Métal

3

Écailles d'Acier

9+ / 16+

Instant

Sort d'amélioration ayant une portée de 12ps. L'unité ciblée bénéficie d'une peau écailleuse (5+) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre l'aire d'effet de son sort à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12ps, la valeur de lancement passe alors à 16+.



Domaine du Métal

4

Meute Dorée de Gehenna

9+

Instant

Sort de dommage direct ayant une portée de 12ps. Choisissez une figurine ennemie située à portée, elle subit 1D6 touches. Ce sort peut cibler un personnage ennemi spécifique, lequel peut bénéficier de la règle Attention Messire ! pour chacune des touches (représentant ses camarades le défendant contre les chiens). Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.



Domaine du Métal

5

Transmutation en Plomb

12+

Instant

Sort de malédiction ayant une portée de 24ps. La cible souffre d'une pénalité de -1 en Capacité de Combat, Capacité de Tir et sauvegarde d'armure, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 15+.



Domaine du Métal

6

Ultime Transmutation

15+

Instant

Sort de dommage direct ayant une portée de 18ps. Lancez 1D6 pour chaque figurine de l'unité ciblée. Sur un résultat de 5+, elle est changée en or et retirée comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Les figurines disposant de plusieurs Points de Vie sur leur profil ne sont affectées que sur un résultat de 6.

De plus toute unité ennemie située dans un rayon de 12ps autour de la cible au début de son tour suivant (y compris la cible elle-même) doit effectuer un test de stupidité pour contenir l'appel d'autant d'or apparu si près d'elle. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36ps, la valeur de lancement passe alors à 18+.

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**