



Domaine de la Bête

0

Incarnation de Wyssan

10+

Instant

Sort d'amélioration ayant une portée de 12ps. L'unité ciblée gagne +1 en Force et +1 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.



Domaine de la Bête

1

Vol du Destin

5+

Instant

Projectile magique ayant une portée de 24ps et causant 2D6 touches de Force 2. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 8+.



Domaine de la Bête

2

Ceinture Impénétrable de Pann

8+

Instant

Sort d'amélioration lancé sur le Sorcier ou tout personnage ami situé dans un rayon de 12ps. La cible bénéficie d'un bonus de +3 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'appliquer les effets de ce sort à tous les personnages amis situés dans un rayon de 12ps autour de lui (y compris lui-même), la valeur de lancement passe alors à 16+.



Domaine de la Bête

3

Lance d'Ambre

9+

Instant

Projectile magique ayant une portée de 24ps, provoquant 1 touche de Force 6 et causant des blessures multiples (1D3), puis s'enfonçant dans les rangs de la même manière qu'un tir de baliste si la première figurine est tuée. La Force est réduite de 61 pour chacun des rangs successifs. Les sauvegardes d'armure ne sont pas autorisées contre les blessures infligées par la Lance d'Ambre. Le Sorcier peut décider d'invoquer une lance aux dimensions encore plus grande, infligeant 1 touche de Force 10 et causant des blessures multiples (1D6), la valeur de lancement passe alors à 15+.



Domaine de la Bête

4

Malédiction d'Anraheir

10+

Instant

Sort de malédiction ayant une portée de 36ps. L'unité ciblée souffre d'une pénalité de -1 sur ses jets pour toucher (à la fois au tir et au corps à corps), jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. De plus, l'unité traite tous les terrains dangereux, et ratera ses tests sur 1-2 au lieu de 1. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 72ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.



Domaine de la Bête

5

Bête Sauvage de Horros

10+

Instant

Sort d'amélioration ayant une portée de 12ps, lancé sur un personnage ami ou le Sorcier lui-même. La figurine gagne +3 en Force et +3 Attaques, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'appliquer les effets de ce sort à tous les personnages amis situés dans un rayon de 12ps autour de lui (y compris lui-même), la valeur de lancement passe alors à 20+.



Domaine de la Bête

6

Transformation de Kadon

16+

Instant

Sort restant en jeu. Sort d'amélioration ne pouvant être lancé que sur la Sorcière elle-même, et seulement si elle est à pied. Tant qu'elle est sous les effets de ce sort, la Sorcière prend la forme de l'un des monstres suivants : Manticore Sauvage, Hyde Noire ou Dragon Cornu. Si la Sorcière est dans une unité, elle peut rester avec elle, même si elle est dès lors techniquement un monstre (vous devrez sans doute réorganiser un peu votre unité, voir livre de règle). Si la figurine ne peut être placée par manque d'espace, le sort ne fonctionne pas. Une fois transformée, la Sorcière ne peut plus canaliser les vents de magie ni lancer un autre sort, et tous ses objets magiques ou ordinaire (armure, armes, etc.) cesse temporairement de fonctionner. Tous les Points de Vie perdus par la Sorcière sont reportés sur le monstre en lequel elle s'est transformée. La Sorcière peut décider d'utiliser une version encore plus puissante du sort et devenir une Chimère des Montagnes ou un Grand Dragon de Feu, la valeur de lancement passe alors à 20+. Vous trouverez les profils de ces monstres dans le bestiaire du livre de règle.

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**

**WARHAMMER
BATTLE**