

 <p>Domaine du Feu</p> <p>0 Boule de Feu</p>	 <p>Domaine du Feu</p> <p>1 Cape Embrasée</p>	 <p>Domaine du Feu</p> <p>2 Épée Ardente de Rhuin</p>	 <p>Domaine du Feu</p> <p>3 Tête Enflammée</p>
<p>5+ Instant</p>	<p>5+ Instant</p>	<p>8+ Instant</p>	<p>10+ Instant</p>
<p>Projectile magique ayant une portée de 24ps et provoquant 1D6 touches de Force 4. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36ps et d'augmenter le nombre de touches à 2D6, la valeur de lancement passe alors à 10+. Il peut à la place pousser cette portée jusqu'à 48ps et le nombre de touches à 3D6, la valeur de lancement passe alors à 18+.</p>	<p>Reste en jeu. Sort d'amélioration pouvant être lancé sur le Sorcier et son unité éventuelle. À la fin de chaque phase de magie, toute unité ennemie en contact socle à socle avec la cible du sort subit immédiatement 2D6 touches de Force 4.</p>	<p>Sort d'amélioration ayant une portée de 24ps. L'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets pour blesser pour toutes ses attaques au tir ou au corps à corps, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. L'unité ciblée compte également comme portant à la fois des attaques magiques et des attaques enflammées. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 11+.</p>	<p>Sort de dommage direct. Tracez une ligne droite faisant 18ps de long, dans l'arc frontal du lanceur et partant de son socle. Chaque figurine sur cette ligne (déterminée comme dans le cas d'un rebond de boulet de canon) subit une touche de Force 4. Une unité perdant au moins une figurine à cause de ce sort doit effectuer un test de panique. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.</p>
 <p>Domaine du Feu</p> <p>4 Traits Incandescents</p>	 <p>Domaine du Feu</p> <p>5 Cage Enflammée</p>	 <p>Domaine du Feu</p> <p>6 Tempête de Feu</p>	
<p>10+ Instant</p>	<p>11+ Instant</p>	<p>13+ Instant</p>	
<p>Projectile magique ayant une portée de 24ps et provoquant 1D3 touches de Force 4 pour chaque rang de 5 figurines ou plus de l'unité visée. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.</p>	<p>Sort de malédiction ayant une portée de 24ps. L'unité ciblée subit immédiatement 1D6 touches de Force 4. De plus, si la cible se déplace, qu'elle qu'en soit la raison, chacune de ses figurines subit 1 touche de Force 4 et le sort prend fin. Si l'unité ne se déplace pas, le sort prend automatiquement fin au début de la phase de magie suivante du lanceur. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48ps, la valeur de lancement passe alors à 14+.</p>	<p>Sort de dommage direct. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 30ps autour du Sorcier, puis faites-le dévier d'1D6ps. Toute figurine touchée par le gabarit subit 1 touche de Force 4. Le Sorcier peut décider d'élargir l'aire d'effet, en utilisant le grand gabarit circulaire à la place du petit, la valeur de lancement passe alors à 16+ et la déviation se fait sur 2D6ps au lieu d'1D6ps.</p>	

WARHAMMER
BATTLE

WARHAMMER
BATTLE

WARHAMMER
BATTLE

WARHAMMER
BATTLE

WARHAMMER
BATTLE

WARHAMMER
BATTLE

WARHAMMER
BATTLE