


 **Domaine de la vie**

0 Sang de la Terre

8+ Instant


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.

 **Domaine de la vie**

1 Éveil du bois

6+ Instant


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.

 **Domaine de la vie**

2 Chair de Pierre

8+ Instant

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.

 **Domaine de la vie**


3 Racines de la Vigne

8+ Instant

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 effets 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,

 **Domaine de la vie**

4 Bouclier de Ronces


9+ Instant

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.

 **Domaine de la vie**

5 Vigueur du Printemps

12+ / 15+ Portée 24" / 48" Instant

 **Domaine de la vie**

6 Les Êtres du dessous

18+ / 21+ Portée 12" / 24" Instant

Sort de dommage direct ayant une portée de 12". Chaque figurine ne l'unité ciblée doit réussir un test de Force ou mourir, 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