

1. Apprentice Spell

# Coulée Pyroclastique

CVТуре Duratio[color=#ff0000] Hex Ins 5+[/color] Missile tan [color=#0000ff] Damage t [9+][/color] Range [color=#006000 [color=#ff0000]36"[ ]{12+}[/color] /color] [color=#0000ff][24" [/color] [color=#006000]{12 "}[/color]



2. Adept Spell

#### Cascade Ardente

CVTypeDuration [color=#ff00 Augment Remains in 00]6+[/color Range Play [color=#ff00 [color=#0000 00]24"[/colo ff][10+][/col r or [color=#0000 ff][6"Aura][/ color



3. Adept Spell

### Salve Brûlante

CV Type Duration

[color=#ff00 Hex Instant
00]7+[/color Damage
] Range
[color=#0000 24"Aura
ff][10+][/col
or]

Effect

La cible subit span style="color: #ff0000;">1D3/span> span style="color: #0000ff;">[1D6]/span> touches de Force 4 avec la re⊠gle Attaques Enflamme⊠es.



4. Adept Spell

#### **Immolation**

CV Type Duration

8+ Ground Remains in Range 18" Play

Effect



Effect

5. Master Spell

# Épées Flamboyantes

CVTypeDurati [color=#ff0000 Augment Rem ]10+[/color] Range ains [color=#ff0000]18" [color=#0000ff in ][13+][/color] [/color] Play [color=#0000ff][6" Aura][/color]

(C)

Effect

6. Master Spell

# Tempête de Braises

CV Type Duration

12+ Hex Instant
Damage
Direct
Range 24"

**Effect** 

Chaque figurine de l'unite\( Z\) cible\( Z\) esubit une touche de Force 3 avec la re\( Z\) et Attaques Enflamme\( Z\) es.



## Boule de Feu

CV Type Duration

Hex Instant

Missile

Damage

Range 24"

Effect

La cible subit 1D3 touches de Force 4 avec la re⊠gle Attaques Enflamme⊠es.



#### Effect

La cible subit span style="color: #ff0000;">1D6/span> span style="color: #0000ff;">[2D6]/span> span style="color: #006000;">{3D6}/span> touches de Force 4 avec la re\( \text{Sgle Attaques Enflamme} \text{Mes}. \)

Toutes les figurines ennemies en contact socle als socle avec l'unitel cible subissent une touche de Force 4 avec la religle Attaques Enflammelles au palier d'Initiative 0 de chaque Manche de Corps als Corps impliquant la cible. Cela compte comme une Attaque Speliciale de Corps als Corps.

Les Attaques de Corps al Corps et de Tir de la cible gagnent un bonus de +1 pour blesser et les religles Attaques Enflammelles et Attaques Magiques. Placez le centre d'un gabarit rond de 3 🖾 de diame le sur le point cible le. Le gabarit doit se trouver a le plus de 1 🖾 de toute unite le. A la fin de chaque Phase, toute unite le qui a e le te le nontact avec le gabarit pendant la phase subit une Attaque de Zone (4) de Force 4 avec la re le gle Attaques Enflamme les. Une unite le ne peut e le tre affecte le par ce sort qu'une seule fois par Tour de Joueur