Domaine de la Bête

0 Incarnation de Wyssan

10+ Immédiat

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+ Immédiat

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+ Immédiat

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+ Immédiat

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+ Immédiat

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

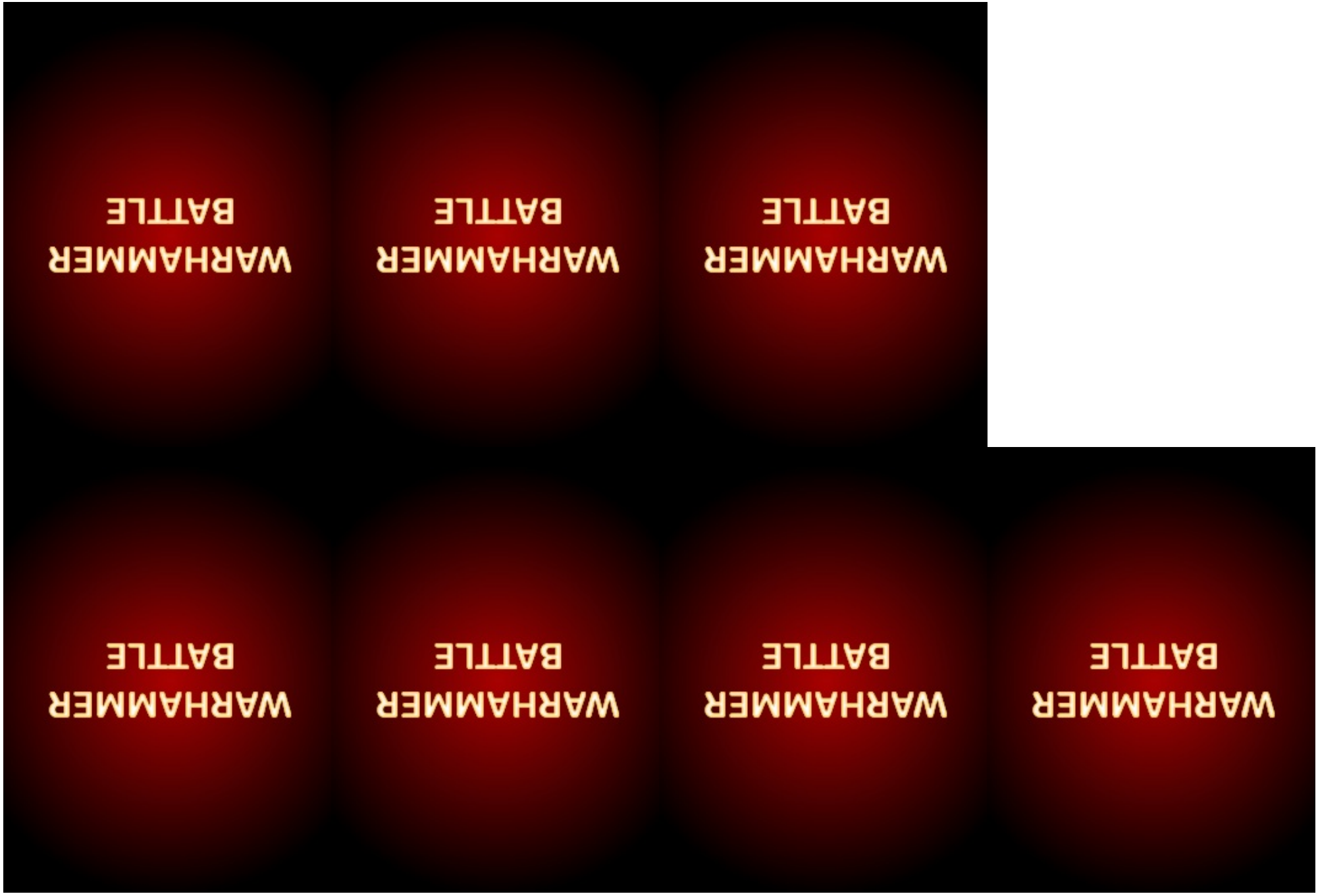
5 Bête Sauvage de Horros

10+ Immédiat

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+ Immédiat

Sort restant en jeu. Sort d’amélioration ne