Domaine de L'ombre

0 Miasme Mystificateur de Melkoth

5+ Immédiat

Sort de malédiction ayant une portée de 48ps. L'unité ciblée voit sa Capacité de Combat, Capacité de Tir, Initiative ou Mouvement (au choix du lanceur) réduit d'1D3, jusqu'à un minimum de 1, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider de renforcer son sort qui affectera ces quatre caractéristiques à la fois (lancez un seul D3 pour les modifier toutes les quatre de la même valeur), la valeur de lancement passe alors à 10+.

Domaine de L'ombre

1 Destrier d'Ombre

5+ Immédiat

Sort d'amélioration pouvant être lancé sur le Sorcier lui-même ou son personnage ami situé dans un rayon de 12ps. La cible est immédiatement déplacée en utilisant la règle spéciale Vol, comme si elle se trouvait dans l'étape des autres mouvements.

Domaine de L'ombre

2 Affaiblissement

10+ Immédiat

Reste en jeu. Sort de malédiction ayant une portée de 18ps. Toutes les figurines de l'unité visée voient leur Force réduite d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) tant que dure ce sort. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

Domaine de L'ombre

3 Flétrissement

13+ Immédiat

Reste en jeu. Sort de malédiction ayant une portée de 18ps. Toutes les figurines de l'unité ciblée voient leur Endurance réduite d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) tant que dure ce sort. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36ps, la valeur de lancement passe alors à 16+.

Domaine de L'ombre

4 Pendule du Destin

13+ Immédiat

Sort de dommage direct. Tracez une ligne faisant 6D6ps de long à partir du lanceur. Chaque figurine sur cette ligne (déterminée de la même manière que le rebond d'un boulet de canon) doit réussir un test d'Initiative ou subir 1 touche de Force 10 causant des blessures multiples (1D3). Le Sorcier peut décider de doubler la portée de son sort (en multipliant par 2 le résultat de son jet), la valeur de lancement passe alors à 18+.

Domaine de L'ombre

5 Abîme de Noirceur

14+ Immédiat

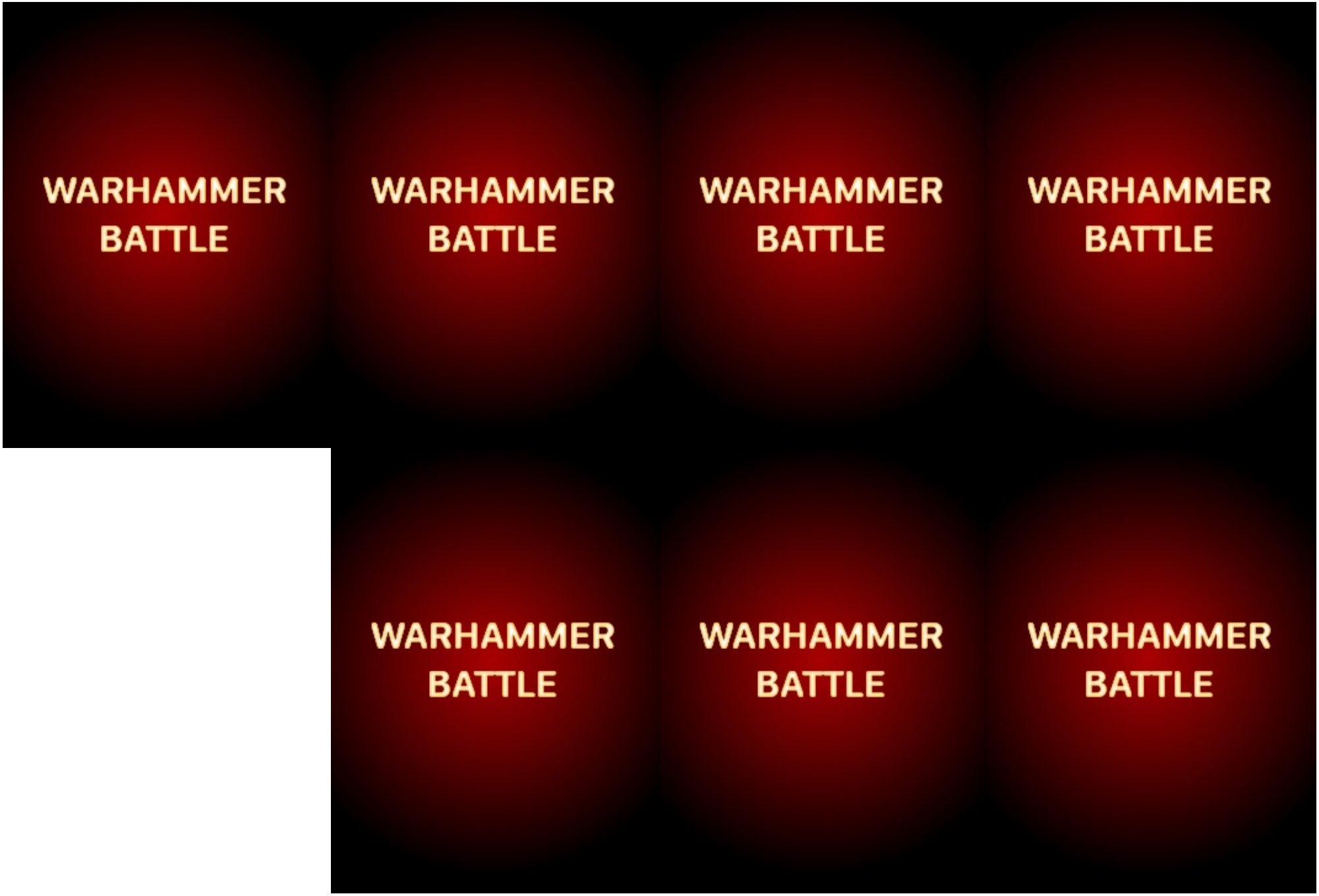
Sort de dommage direct. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 24ps autour du lanceur, puis faites-le dévier d'1D6ps. Toute figurine sous le gabarit doit réussir un test d'Initiative ou être entraînée vers un TERRIBLE DESTIN ! (que nous résumerons au fait qu'elle est retirée comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte possible). Le Sorcier peut décider d'ouvrir une brèche encore plus large, en utilisant le grand gabarit circulaire au lieu du petit, la valeur de lancement passe alors à 17+ et la dispersion se fait sur 2D6 au lieu d'1D6ps.

Domaine de L'ombre

6 Lames Mentales d'Okkam

18+ Immédiat

Sort d'amélioration ayant une portée de 18ps et durant jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Tant que dure ce sort, les figurines de l'unité ciblée utilisent leur valeur de Commandement au lieu de leur Force pour leurs jets pour blesser au corps à corps (les bonus de Force apportés par leurs armes sont ignorés). Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36ps, la valeur de lancement passe alors à 21+.


WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE
WARHAMMER
BATTLE