### **Thaumaturgie**

1 Main des cieux

5+ [8+] Malédiction,
Projectile, Dégâts

Dernier tour

La cible subit 1D6 [1D6+1] touches avec Force 1D6 [1D6+1], Pénétration d'armure2 [3] et Attaques magiques.

## **Thaumaturgie**

2 Châtier l'Hérétique

6+ [9+]	24"	Dernier
	Malédiction	tour

# Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort

[Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort.]

- Sur un résultat de 1 à 3, la cible subit un malus de -1 en Résistance.
- Sur un résultat de 4 à 6, la cible subit un malus de -1 en Force et Pénétration d'armure

#### **Thaumaturgie**

3 Parler en Langues

7+	18"	Dernier tour
	Malédiction	Definier tour

If this spell targets a friendly unit, the target may reroll failed Discipline Tests. If this spell targets an enemy unit, the target can never reroll failed Discipline Tests.

#### **Thaumaturgie**

4 Feu purificateur

Lanceur [24"]
5+ [8+] [Amélioration], Immédiat
Focalisé

La cible gagne une Attaque de souffle (Force 1D3+2, Pénétration d'armure 1, Attaques magiques). Déterminez la Force dès que le sort est lancé avec succès. [Ce sort ne peut cibler que les Personnages, les Champions et les unités composées d'une figurine seule.]

## Thaumaturgie

5 Colère de Dieu

12+ 96" Permanent

Choisissez un point à portée sur la table et placez-y un jeton. À la fin de chaque phase de Magie après celle-ci, lancez 1D6:

- Sur un résultat de 1 à 3, ajoutez un autre jeton au même endroit.
- Sur un résultat de 4 à 6, chaque unité à 2D6 + X" ou moins (où X est égal au nombre de jetons) du point initial subit 2D6 touches avec Force 5, Pénétration d'armure 2 et la règle Attaques magiques. Le sort prend alors fin : retirez tous les jetons de la table.

#### **Thaumaturgie**

6 Épreuve de Foi

7+ [10+]

Malédiction,
Projectile, Dégâts,
Focalisé, Direct

Immédiat

Le Lanceur lance 1D3+1 et sa cible lance 1D3. Si le résultat du Lanceur est plus élevé, la cible subit un nombre de touches égal à la différence entre leurs résultats respectifs. Ces touches blessent automatiquement avec PA 10 et la règle Attaques magiques.

