

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie
8 Domaines de base

WAP9 2.2

Récapitulatif des règles

PHASE DE MAGIE

Déterminez les vents de magie, puis suivez les étapes jusqu'à ce que le joueur ne peut plus, ou ne souhaite plus lancer de sorts.

- Lancement d'un sort (p. 37) : choisir le nombre de dés de Pouvoir (*max niveau du Sorcier +2*)
- > Dissipation d'un sort (p. 41) : choisir le nombre de dés de Dissipation
 - > Résolution du sort (p. 42)
 - > Passer au sort suivant

Déterminez les vents de magie (P. 36)

- ❖ Lancez 2D6 pour les vents de magie
 - > +2D6 pour chaque tranche de 2000 points après 2000 points
 - ❖ Réserve de pouvoir = résultat des dés
 - ❖ Réserve de dissipation = le dé le plus haut
 - ❖ Canaliser les dés équivaut à lancer 1D6 pour chaque niveau de sorcellerie de son armée.
- Ajouter 1 dé de pouvoir pour chaque résultat de 5 ou 6, ou ajouter 1 dé de dissipation pour chaque résultat de 6.

Cartes de Magie des 8 Domaines de base

Récapitulatif des règles

Lancer un sort (p. 38)

- ❖ Si le résultat total est égal ou supérieur au niveau du sort, le sort est lancé.
- ❖ Sur un 6 naturel, lancez un dé supplémentaire, ne se répète pas (p. 39)
- ❖ Si le total des dés est inférieur à 3, le sort échoue et le Sorcier ne peut plus lancer de sort dans sa phase de magie.
- ❖ Si au moins deux 1 sont jetés le sort est un Fisaco.
- ❖ Les bonus de lancement de sort ne peuvent excéder +5.

Dissiper un sort (p. 41)

- ❖ Si le résultat total est égal ou supérieur au résultat total du lanceur, le sort est dissipé.
- ❖ Sur un 6 naturel, lancez un dé supplémentaire, ne se répète pas (p. 41)
- ❖ Si le total des dés est inférieur à 3, la dissipation échoue, et le Sorcier ne peut plus dissiper de sorts dans cette phase de magie.
- ❖ Les bonus de lancement de sort ne peuvent excéder +5.

Cartes de Magie des 8 Domaines de base

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie
8 Domaines de base

WAP9 2.2

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Feu

WAP9 2.2

Portée 24pas  5+ pour lancer

BOULE DE FEU

(Sort Primaire)

Le Sorcier invoque une sphère de feu dans le creux de sa main et la jette en direction de l'ennemi.

Projectile magique ayant une portée de 24 pas et qui inflige 1D6 touches de Force 4.

Le Sorcier peut augmenter cette portée à 36 pas et le nombre de touches à 2D6. Dans ce cas, la valeur de lancement est augmentée à 13+.

Le Sorcier peut également choisir d'étendre la portée du sort à 48 pas et le nombre de touches à 3D6. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 17+.

BRANDON (Attribut de Domaine)

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés. Tous les sorts du Domaine du Feu sont des Attaques Enflammées. De plus, si un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique est lancé sur une unité qui a déjà été touchée par un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique de ce domaine au cours de la même phase de Magie (même si le sort a été lancé par un autre Sorcier), alors ce sort inflige D6 touches supplémentaires à l'unité.

Domaine du Feu

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Feu

WAP9 2.2

Portée 12pas  5+ pour lancer

1. CAPE EMBRASÉE

Un rideau de flammes entoure le Sorcier, carbonisant ses ennemis.

Sort d'amélioration restant en jeu, avec une portée de 12 pas. À la fin de chaque phase de Magie, toute unité ennemie au contact avec la cible subit immédiatement 2D6 touches de Force 4.

La portée du sort peut être étendue à 24 pas auquel cas la valeur de lancement passe à 9+.

BRANDON (Attribut de Domaine)

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés. Tous les sorts du Domaine du Feu sont des Attaques Enflammées. De plus, si un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique est lancé sur une unité qui a déjà été touchée par un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique de ce domaine au cours de la même phase de Magie (même si le sort a été lancé par un autre Sorcier), alors ce sort inflige D6 touches supplémentaires à l'unité.

Domaine du Feu

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Feu

WAP9 2.2

Portée 24pas  8+ pour lancer

2. EPÉE ARDENTE DE RHUIN

Une lame de feu se matérialise dans la main du Sorcier, irradiant de puissance magique.

Sort d'amélioration avec une portée de 24 pas. L'unité ciblée (à l'exception de ses montures) a un bonus de +1 pour blesser que ce soit au tir ou au corps à corps jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. La cible gagne également les règles spéciales Attaques Magiques et Attaques Enflammées. Le Sorcier peut améliorer la portée de son sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 10+.

BRANDON (Attribut de Domaine)

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés. Tous les sorts du Domaine du Feu sont des Attaques Enflammées. De plus, si un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique est lancé sur une unité qui a déjà été touchée par un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique de ce domaine au cours de la même phase de Magie (même si le sort a été lancé par un autre Sorcier), alors ce sort inflige D6 touches supplémentaires à l'unité.

Domaine du Feu

Portée 18pas  10+ pour lancer

3. TÊTE ENFLAMÉE

Le Sorcier invoque un visage aux traits déformés et hurlants, qu'il envoie droit sur l'ennemi.

Sort de dégâts directs. Tracez une ligne droite de 18 pas de long dans l'arc frontal du Sorcier. Chaque figurine sur la trajectoire (déterminée en utilisant le gabarit linéaire) subit une touche de Force 4. Une unité qui subit une ou plusieurs pertes à cause de la Tête enflammée doit faire un test de Panique.

Le Sorcier peut augmenter la distance parcourue par la Tête enflammée à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

BRANDON (Attribut de Domaine)

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés. Tous les sorts du Domaine du Feu sont des Attaques Enflammées. De plus, si un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique est lancé sur une unité qui a déjà été touchée par un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique de ce domaine au cours de la même phase de Magie (même si le sort a été lancé par un autre Sorcier), alors ce sort inflige D6 touches supplémentaires à l'unité.

Domaine du Feu

WAP9 2.2

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Feu

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Feu

WAP9 2.2

Portée 24pas  10+ pour lancer

4. TRAIT INCANDESCENTS

Plongeant dans les capacités mystiques, le Sorcier bombarde son ennemi d'une pluie de projectiles enflammés.

Projectile magique d'une portée de 24 pas et causant 1D3 touches de Force 4 pour chaque rang complet dans l'unité ciblée.

Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement est de 13+.

BRANDON (Attribut de Domaine)

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés. Tous les sorts du Domaine du Feu sont des Attaques Enflammées. De plus, si un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique est lancé sur une unité qui a déjà été touchée par un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique de ce domaine au cours de la même phase de Magie (même si le sort a été lancé par un autre Sorcier), alors ce sort inflige D6 touches supplémentaires à l'unité.

Domaine du Feu

Portée 24pas  11+ pour lancer

5. CAGE ENFLAMÉE

Des rayons de flammes jaillissent des doigts tendus du Sorcier, dessinant une cage qui vient emprisonner son adversaire.

Sort de malédiction d'une portée de 24 pas. La cible subit immédiatement 1D6 touches de Force 4. De plus, si la cible bouge durant la phase de mouvement, fuit ou poursuit, chaque figurine de l'unité subit immédiatement une touche de Force 4 avant que le sort ne prenne fin. Si l'unité ne bouge pas durant la phase de mouvement, fuit ou poursuit, la Cage enflammée se dissipe automatiquement au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut augmenter la portée du sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 14+.

BRANDON (Attribut de Domaine)

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés. Tous les sorts du Domaine du Feu sont des Attaques Enflammées. De plus, si un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique est lancé sur une unité qui a déjà été touchée par un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique de ce domaine au cours de la même phase de Magie (même si le sort a été lancé par un autre Sorcier), alors ce sort inflige D6 touches supplémentaires à l'unité.

Domaine du Feu

WAP9 2.2

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Feu

WARHAMMER ARMIES PROJECT

Domaine du Feu

WAP9 2.2

Portée 30pas  13+ pour lancer

6. TEMPÊTE DE FEU

Une colonne de feu s'élève du champ de batailles, son grondement venant presque masquer les hurlements de ses victimes.

Sort de dégâts directs. Placez le petit gabarit n'importe où dans les 30 pas du Sorcier et faites-le dévier d'1D6 pas. Toutes les figurines touchées par le gabarit (de son point de départ à son point arrivée) subissent une touche de Force 4.

Le Sorcier peut choisir de créer une conflagration plus importante, utilisant le grand gabarit à la place du petit. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 26+ et le gabarit déviera de 2D6 pas au lieu d'1D6.

BRANDON (Attribut de Domaine)

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés. Tous les sorts du Domaine du Feu sont des Attaques Enflammées. De plus, si un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique est lancé sur une unité qui a déjà été touchée par un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique de ce domaine au cours de la même phase de Magie (même si le sort a été lancé par un autre Sorcier), alors ce sort inflige D6 touches supplémentaires à l'unité.

Domaine du Feu

Portée 24pas  10+ pour lancer

MAIN DE PLOMB

(Sort Primaire)

Une pluie de dards argentés jaillit des doigts du sorcier et à leur contact, les plaques, liens et rivets fondent, leur métal en fusion coulant sur leur porteur.

Projectile magique d'une portée de 24 pas et causant 1D6 touches avec les règles spéciales Ignore les Sauvegardes d'Armure et Attaques Enflammées. Le jet pour blesser est égal à la sauvegarde d'armure au corps à corps non modifiée de la cible (à l'exception de l'Armure Naturelle). Les figurines sans sauvegarde d'armure ne peuvent être blessées.

Le Sorcier peut choisir d'améliorer son sort pour qu'il inflige 2D6 touches. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 20+.

ATTRACTION MÉTALLIQUE

(Attribut de Domaine)

La valeur de lancement d'un sort du Domaine du Métal est réduite de 1 si la majorité des figurines dans l'unité ciblée a une sauvegarde d'armure au corps à corps comprise entre 4+ et 6+ ou réduite de 2 si elle est comprise entre 1+ et 3+ (à l'exception de l'armure naturelle). En cas d'égalité, lancez 1D6 pour déterminer la valeur du bonus.

Domaine du Métal

WAP9 2.2

WARHAMMER ARMIES PROJECT

Domaine du Métal

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Métal

WAP9 2.2

Portée 24pas



7+ pour lancer

1. PESTE OXYDANTE

D'un mot du Sorcier, l'armure de son ennemi commence à rouiller et à se décomposer.

Sort de malédiction d'une portée de 24 pas.

La sauvegarde d'armure de la cible (à l'exception de l'Armure Naturelle) est réduite d'un point pour le reste de la partie (par exemple une figurine avec une armure légère et un bouclier n'aura plus qu'une sauvegarde de 6+). Peste oxydante peut être lancée plusieurs fois sur la même cible, réduisant à chaque fois la sauvegarde d'armure d'un point.

Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 9+.

ATTRACTION MÉTALLIQUE

(Attribut de Domaine)

La valeur de lancement d'un sort du Domaine du Métal est réduite de 1 si la majorité des figurines dans l'unité ciblée a une sauvegarde d'armure au corps comprise entre 4+ et 6+ ou réduite de 2 si elle est comprise entre 1+ et 3+ (à l'exception de l'armure naturelle). En cas d'égalité, lancez 1D6 pour déterminer la valeur du bonus.

Domaine du Métal

Portée 24pas



9+ pour lancer

2. LAMES ENCHANTÉES D'AIBAN

Le Sorcier invoque une puissante magie sur les armes de ses alliés, les rendant plus puissantes et affûtées.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée (à l'exception des montures) gagne un bonus +1 pour toucher que ce soit au tir ou au corps à corps ainsi que les règles spéciales Attaques Magiques et Perforant (1) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir d'augmenter la portée du sort à 48 pas. Si c'est le cas, la valeur de lancement passe à 11+.

ATTRACTION MÉTALLIQUE

(Attribut de Domaine)

La valeur de lancement d'un sort du Domaine du Métal est réduite de 1 si la majorité des figurines dans l'unité ciblée a une sauvegarde d'armure au corps comprise entre 4+ et 6+ ou réduite de 2 si elle est comprise entre 1+ et 3+ (à l'exception de l'armure naturelle). En cas d'égalité, lancez 1D6 pour déterminer la valeur du bonus.

Domaine du Métal

WAP9 2.2

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Métal

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Métal

WAP9 2.2

Portée 12pas



9+ pour lancer

3. ÉCAILLES D'ACIER

Le Sorcier invoque une étrange (mais efficace) cape d'écailles aux reflets métalliques qui vient protéger ses alliés.

Sort d'amélioration ayant une portée de 12 pas. L'unité ciblée gagne +2 à sa sauvegarde d'armure jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

ATTRACTION MÉTALLIQUE

(Attribut de Domaine)

La valeur de lancement d'un sort du Domaine du Métal est réduite de 1 si la majorité des figurines dans l'unité ciblée a une sauvegarde d'armure au corps comprise entre 4+ et 6+ ou réduite de 2 si elle est comprise entre 1+ et 3+ (à l'exception de l'armure naturelle). En cas d'égalité, lancez 1D6 pour déterminer la valeur du bonus.

Domaine du Métal

Portée 12pas



9+ pour lancer

4. MEUTE DORÉE DU GEHENNA

Portant à ses lèvres un sifflet doré, le Sorcier appelle à lui un couple de mastiffs mécaniques, qu'il lance à la poursuite de sa proie.

Sort de dégâts directs ayant une portée 12 pas. Choisissez une figurine ennemie unique à portée, elle subit 1D6 touches de Force 5 (cette figurine peut être même un personnage dans une unité, "Attention messire !" ne peut pas être utilisé).

Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

ALTÉRATION DU MÉTAL (Attribut de Domaine)

Les projectiles et les sorts de dommage direct n'ont pas de valeur de F, le résultat à obtenir pour blesser est toujours égal à la sauvegarde d'armure non modifiée de la cible. Ex : une figurine avec une armure légère et un bouclier sera blessée sur 5+, un chevalier avec un destrier caparaçonné le sera sur 2+. Un 1 est toujours un échec. Si la figurine n'a pas d'armures, elle n'est pas blessée. Aucune sauvegarde d'armures n'est possible, les sort comptent aussi comme des attaques enflammées.

Domaine du Métal

WAP9 2.2

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Métal

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Métal

WAP9 2.2

Portée 24pas



12+ pour lancer

5. TRANSMUTATION DU PLOMB

Les armes des ennemis du Sorcier deviennent soudainement lourdes et difficiles à manier.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 pas. La cible subit un malus de -1 pour toucher au tir comme au corps à corps, -1 en Initiative et -1 à sa sauvegarde d'armure jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 14+.

ALTÉRATION DU MÉTAL (Attribut de Domaine)

Les projectiles et les sorts de dommage direct n'ont pas de valeur de F, le résultat à obtenir pour blesser est toujours égal à la sauvegarde d'armure non modifiée de la cible. Ex : une figurine avec une armure légère et un bouclier sera blessée sur 5+, un chevalier avec un destrier caparaçonné le sera sur 2+. Un 1 est toujours un échec. Si la figurine n'a pas d'armures, elle n'est pas blessée. Aucune sauvegarde d'armures n'est possible, les sort comptent aussi comme des attaques *enflammées*.

Domaine du Métal

Portée 18pas



15+ pour lancer

6. ULTIME TRANSMUTATION

Le Sorcier libère une vague d'énergie magique, transmutant la chair de ses ennemis et les transformant et statues dorées.

Sort de dégâts directs ayant une portée de 18 pas. Lancez 1D6 pour chaque figurine de l'unité ciblée, sur 5+ elle subit une blessure suivant les règles spéciales Blessures Multiples(1D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure et qui ignore la Régénération. Les figurines avec plusieurs Points de Vie ne sont affectées que sur un 6. De plus, toute unité ennemie située dans un rayon de 12 pas autour de la cible au début de son tour suivant (y compris la cible elle-même) doit effectuer un test de Stupidité pour contenir l'appel d'autant d'or apparut si près d'elle.

Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36 pas, la valeur de lancement passe alors à 18+.

ALTÉRATION DU MÉTAL (Attribut de Domaine)

Les projectiles et les sorts de dommage direct n'ont pas de valeur de F, le résultat à obtenir pour blesser est toujours égal à la sauvegarde d'armure non modifiée de la cible. Ex : une figurine avec une armure légère et un bouclier sera blessée sur 5+, un chevalier avec un destrier caparaçonné le sera sur 2+. Un 1 est toujours un échec. Si la figurine n'a pas d'armures, elle n'est pas blessée. Aucune sauvegarde d'armures n'est possible, les sort comptent aussi comme des attaques *enflammées*.

Domaine du Métal

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine du Métal

WAP9 2.2

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Vie



8+ pour lancer

SANG DE LA TERRE

(Sort Primaire)

Puisant dans les vents de magie, le Sorcier tisse un charme de robustesse autour de ses compagnons et lui.

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.

Sinon, le Sorcier peut choisir une cible à 12 pas. Dans ce cas, cette dernière gagne Régénération (6+) au lieu de Régénération (5+).

DON DE LA VIE (Attribut de Domaine)

La vie n'a pas besoin de grand-chose pour s'étendre et même le plus simple des sortilèges peut réveiller les forces du renouveau. Ces énergies vitales peuvent soigner les blessures, ressouder les os rompus et reconstituer le sang perdu. Quand un sort du Domaine de la Vie est lancé avec succès, le Sorcier (ou toute autre figurine alliée située dans un rayon de 12 pas autour de lui) récupère immédiatement un Point de Vie perdu au cours de la bataille.

Domaine de la Vie

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Vie

Portée 18pas



6+ pour lancer

1. ÉVEIL DU BOIS

Les arbres ont une très longue mémoire, ils n'ont besoin que de peu d'encouragement magiques pour se déchaîner à coups de branches.

Sort de dégâts directs ayant une portée de 18 pas et cause 1D6 touches de Force 4. Si la cible est à 3 pas ou moins d'une forêt, ce nombre est augmenté à 2D6.

DON DE LA VIE (Attribut de Domaine)

La vie n'a pas besoin de grand-chose pour s'étendre et même le plus simple des sortilèges peut réveiller les forces du renouveau. Ces énergies vitales peuvent soigner les blessures, ressouder les os rompus et reconstituer le sang perdu. Quand un sort du Domaine de la Vie est lancé avec succès, le Sorcier (ou toute autre figurine alliée située dans un rayon de 12 pas autour de lui) récupère immédiatement un Point de Vie perdu au cours de la bataille.

Domaine de la Vie

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Vie

Portée 24pas



8+ pour lancer

2. CHAIR DE PIERRE

Le Sorcier rend ses alliés mortels aussi résistants que des statues de pierre.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée gagne un bonus de +2 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

DON DE LA VIE (Attribut de Domaine)

La vie n'a pas besoin de grand-chose pour s'étendre et même le plus simple des sortilèges peut réveiller les forces du renouveau. Ces énergies vitales peuvent soigner les blessures, ressouder les os rompus et reconstituer le sang perdu. Quand un sort du Domaine de la Vie est lancé avec succès, le Sorcier (ou toute autre figurine alliée située dans un rayon de 12 pas autour de lui) récupère immédiatement un Point de Vie perdu au cours de la bataille.

Domaine de la Vie

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Vie



8+ pour lancer

3. RACINES DE LA VIGNE

Le Sorcier est lié à la terre comme le sont les racines de la vigne, il peut y puiser les énergies du monde.

Sort d'amélioration restant en jeu lancé sur le Sorcier lui-même. Tant que le sort fait effet, chaque fois que le Sorcier fait un fiasco, lancez un dé. Sur 4+, 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) :

- *Sang de la Terre* confère +1 à la Régénération de la cible.
- *Éveil du Bois* inflige désormais des touches de Force 5.
- *Chair de Pierre* donne maintenant un bonus de +3 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.

DON DE LA VIE (Attribut de Domaine)

(Voir carte Sort Primaire)

Domaine de la Vie

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Vie

Portée 24pas



9+ pour lancer

4. BOUCLIER DE RONCES

D'un seul mot, le sorcier fait jaillir des ronces du sol, constituant une barrière vivante autour de ses alliés.

Sort d'amélioration restant en jeu ayant une portée de 24 pas. À la fin de chaque phase de magie, toute unité ennemie au contact avec la cible subit 2D6 touches de Force 3.

DON DE LA VIE (Attribut de Domaine)

La vie n'a pas besoin de grand-chose pour s'étendre et même le plus simple des sortilèges peut réveiller les forces du renouveau. Ces énergies vitales peuvent soigner les blessures, ressouder les os rompus et reconstituer le sang perdu. Quand un sort du Domaine de la Vie est lancé avec succès, le Sorcier (ou toute autre figurine alliée située dans un rayon de 12 pas autour de lui) récupère immédiatement un Point de Vie perdu au cours de la bataille.

Domaine de la Vie

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Vie

Portée 24pas



9+ pour lancer

5. VIGUEUR DE PRINTEMPS

Invoquant le nom de Duthandor, maître des entités sauvages originelles, le Sorcier redonne vie à ses camarades tombés.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée récupère immédiatement l'équivalent d'1D3+1 Points de Vie en figurines perdues durant cette bataille (une figurine de cavalerie compte pour 2). Les Points de Vie de l'unité sont restaurés dans un ordre strict. Tout d'abord, les figurines de l'état-major, dans l'ordre de votre choix, en déplaçant des figurines ordinaires de la manière requise. Ensuite, les figurines ordinaires disposant de plusieurs Points de Vie (y compris les figurines d'état-major) sont ramenées à leur nombre de Points de Vie d'origine. Enfin, tout Point de Vie restant vient redonner vie à des figurines ordinaires (dans le cas de figurines à plusieurs Points de Vie, chacune doit être ramenée à son nombre de Points de Vie d'origine avant de passer à la suivante, etc.). Ces figurines sont ajoutées au premier rang ou au dernier rang tant que l'unité conserve une formation légale. Ce sort ne peut pas porter une unité au-delà de ses effectifs de départ, ni servir à soigner des personnages ou leur monture.

Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 pas, la valeur de lancement passe alors à 11+.

(Attribut de Domaine voir carte Sort Primaire)

Domaine de la Vie

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Vie

Portée 12pas



18+ pour lancer

6. LES ÊTRES DU DESSOUS

Des mains jaillissent du sol et agrippent les chevilles de l'ennemi pour l'entraîner vers quelque funeste destin.

Sort de dégâts directs ayant une portée de 12 pas. Chaque figurine dans l'unité cible doit réussir un test de Force ou subir une blessure suivant les règles spéciales Blessures Multiples (1D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure et qui ignore la Régénération. Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 24 pas, la valeur de lancement passe à 22+.

DON DE LA VIE (Attribut de Domaine)

La vie n'a pas besoin de grand-chose pour s'étendre et même le plus simple des sortilèges peut réveiller les forces du renouveau. Ces énergies vitales peuvent soigner les blessures, ressouder les os rompus et reconstituer le sang perdu. Quand un sort du Domaine de la Vie est lancé avec succès, le Sorcier (ou toute autre figurine alliée située dans un rayon de 12 pas autour de lui) récupère immédiatement un Point de Vie perdu au cours de la bataille.

Domaine de la Vie

Portée 12pas



10+ pour lancer

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Bête

INCARNATION DE WYSSAN

(Sort Primaire)

Le Sorcier libère la bête qui dort, donnant à ses alliés l'apparence d'animaux sauvages.

Sort d'amélioration ayant une portée de 12 pas. L'unité ciblée gagne un bonus de +1 en Force et +1 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à 24 pas. S'il le fait, la valeur de lancement du sort passe à 14+.

CŒUR SAUVAGE (Attribut de Domaine)

Les sorts de ce domaine affectent plus facilement les animaux ou les créatures ayant une empathie avec la nature. Si un sort du Domaine de la Bête cible une ou plusieurs unités de Bêtes de Guerre, Cavalerie, Bêtes monstrueuses, Cavalerie monstrueuse, Chars, Monstres, Nuées ou une unité provenant du livre d'armée Hommes-Bêtes, alors la valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Domaine de la Bête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Bête

Portée 24pas



6+ pour lancer

1. VOL DU DESTIN

Le Sorcier invoque Corvus le Maître des Corbeaux, dont les enfants viendront s'en prendre aux yeux de l'ennemi.

Projectile magique d'une portée de 24 pas et causant 3D6 touches de Force 2.

Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 8+.

CŒUR SAUVAGE (Attribut de Domaine)

Les sorts de ce domaine affectent plus facilement les animaux ou les créatures ayant une empathie avec la nature. Si un sort du Domaine de la Bête cible une ou plusieurs unités de Bêtes de Guerre, Cavalerie, Bêtes monstrueuses, Cavalerie monstrueuse, Chars, Monstres, Nuées ou une unité provenant du livre d'armée Hommes-Bêtes, alors la valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Domaine de la Bête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Bête

Portée 12pas



8+ pour lancer

2. FOURRURE IMPÉNÉTRABLE DE PANN

Appelant à lui les esprits sauvages, le sorcier entoure sa chair vulnérable d'une fourrure épaisse.

Sort d'amélioration qui vise le Sorcier ou un personnage allié dans les 12 pas. La cible gagne un bonus de +3 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le sorcier peut choisir d'affecter d'étendre la portée de ce sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 11+.

CŒUR SAUVAGE (Attribut de Domaine)

Les sorts de ce domaine affectent plus facilement les animaux ou les créatures ayant une empathie avec la nature. Si un sort du Domaine de la Bête cible une ou plusieurs unités de Bêtes de Guerre, Cavalerie, Bêtes monstrueuses, Cavalerie monstrueuse, Chars, Monstres, Nuées ou une unité provenant du livre d'armée Hommes-Bêtes, alors la valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Domaine de la Bête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Bête

Portée 24pas



9+ pour lancer

3. LANCE D'AMBRE

Soufflant dans une corne tordue, le Sorcier invoque une lance ambrée, qu'il jette sur l'ennemi avec une précision surnaturelle.

Projectile magique ayant une portée de 24 pas. Elle inflige une touche de Force 6 avec les règles spéciales Blessures Multiples (D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure. Le projectile traverse également les rangs ennemis comme un projectile de baliste.

Le Sorcier peut invoquer un projectile plus massif, infligeant une touche de Force 10 et infligeant des Blessures Multiples (D6). Dans ce cas, la valeur de lancement est augmentée à 15+.

CŒUR SAUVAGE (Attribut de Domaine)

Les sorts de ce domaine affectent plus facilement les animaux ou les créatures ayant une empathie avec la nature. Si un sort du Domaine de la Bête cible une ou plusieurs unités de Bêtes de Guerre, Cavalerie, Bêtes monstrueuses, Cavalerie monstrueuse, Chars, Monstres, Nuées ou une unité provenant du livre d'armée Hommes-Bêtes, alors la valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Domaine de la Bête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Bête

Portée 24pas



9+ pour lancer

4. MALÉDICTION D'ANRAHEIR

Répondant aux ordres du Sorcier, des esprits élémentaires se jettent sur l'ennemi, le frappant de leurs mains immatérielles.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 pas. L'unité subit un malus de -1 à ses jets pour toucher (que ce soit au tir ou au corps à corps) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. De plus, l'unité considère tous les terrains (à l'exception de terrains découverts et des terrains infranchissables) comme des terrains dangereux et ratera ses tests de terrain dangereux sur un 1-2 plutôt que 1.

Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 11+.

CŒUR SAUVAGE (Attribut de Domaine)

Les sorts de ce domaine affectent plus facilement les animaux ou les créatures ayant une empathie avec la nature. Si un sort du Domaine de la Bête cible une ou plusieurs unités de Bêtes de Guerre, Cavalerie, Bêtes monstrueuses, Cavalerie monstrueuse, Chars, Monstres, Nuées ou une unité provenant du livre d'armée Hommes-Bêtes, alors la valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Domaine de la Bête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Bête

Portée 12pas



10+ pour lancer

5. BÊTE SAUVAGE DE HORROS

La bête qui dort est redoutable si elle est libérée totalement.

Sort d'amélioration visant un personnage allié, y compris le Sorcier, situé dans un rayon de 12 pas. Le personnage ciblé (mais pas son éventuelle monture) gagne un bonus de +3 en Force et +3 Attaques jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 14+.

CŒUR SAUVAGE (Attribut de Domaine)

Les sorts de ce domaine affectent plus facilement les animaux ou les créatures ayant une empathie avec la nature. Si un sort du Domaine de la Bête cible une ou plusieurs unités de Bêtes de Guerre, Cavalerie, Bêtes monstrueuses, Cavalerie monstrueuse, Chars, Monstres, Nuées ou une unité provenant du livre d'armée Hommes-Bêtes, alors la valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Domaine de la Bête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Bête

13+ pour lancer



6. TRANSFORMATION DE KADON

Kadon le maître des formes, capable d'adopter la forme de n'importe quel monstre, découvre qu'il ne pouvait plus retrouver sa forme d'origine.

Sort d'amélioration qui ne peut être lancée que sur le Sorcier lui-même, et uniquement s'il est à pied. Tant que ce sort fait effet, le Sorcier se transforme en un Monstre (utilisez une figurine adéquate) avec le profil et les règles spéciales suivantes : Vol (7), Souffle (Force 4, Attaques Enflammées).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monstre	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Si le Sorcier est dans une unité, il peut rester avec elle, même s'il est techniquement un Monstre (et que vous allez devoir réorganiser un peu l'unité pour le faire tenir). S'il ne peut pas être placé parce qu'il n'y a pas assez d'espace, alors le sort échoue automatiquement. Tant qu'il est sous cette forme, le Sorcier ne peut pas canaliser de magie ni lancer ou dissiper des sorts et tous ses objets magiques ou ordinaires (armures, armes, etc.) cesse temporairement de fonctionner. Les blessures du Sorcier ne sont pas conservées d'une transformation à l'autre. Le Sorcier peut décider de mettre fin au sort au début de n'importe quelle phase de Magie.

Domaine de la Bête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine des Cieux

Portée 24pas



7+ pour lancer

BLIZZARD

(Sort Primaire)

Des rafales transportent des particules de glace qui viennent aveugler et démoraliser l'ennemi.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 pas. La cible subit un malus de -1 à sa Capacité de Combat, sa Capacité de Tir et son Commandement jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les tirs qui n'utilisent pas la CT du tireur doivent obtenir un 4+ sur 1D6 avant de tirer ou le tir est perdu. Il s'agit d'une Attaque glaciale.

Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement est augmentée à 9+.

Manipulation du Destin

(Attribut de Domaine)

Quand un sort du Domaine des Cieux est lancé avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le Sorcier pourra soit relancer un dé sur un de ses futurs tests de lancement d'un prochain sort, soit relancer un dé sur le nombre de touches qu'un de ses prochains sorts infligera. Cet effet dure jusqu'à la fin de la phase de magie en cours.

Domaine des Cieux

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine des Cieux

Portée 24pas



6+ pour lancer

1. CONVERGENCE HARMONIQUE

Lisant les signes d'avertissement, le Sorcier guide l'esprit de ses compagnons.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 pas. Jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur, l'unité ciblée peut relancer les 1 obtenus pour ses jets pour toucher, blesser ou de sauvegarde d'armure.

Le Sorcier peut décider d'affecter toutes les unités dans un rayon de 12 pas si le résultat de lancement est de 12+.

Manipulation du Destin

(Attribut de Domaine)

Quand un sort du Domaine des Cieux est lancé avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le Sorcier pourra soit relancer un dé sur un de ses futurs tests de lancement d'un prochain sort, soit relancer un dé sur le nombre de touches qu'un de ses prochains sorts infligera. Cet effet dure jusqu'à la fin de la phase de magie en cours.

Domaine des Cieux

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine des Cieux

Portée 24pas



7+ pour lancer

2. TORNADE

Le Sorcier saisit les vents qui balayent le champ de bataille et les renvoie sur l'ennemi.

Projectile magique ayant une portée de 24 pas. La cible est repoussée de 2D3 pas à l'opposé du lanceur (sans changer d'orientation). Si l'unité ciblée arrive en contact avec un élément de terrain infranchissable, elle s'arrête à 1 pas et subit 1D6 touches de Force 3. Si l'unité ciblée arrive en contact avec une autre unité, elle s'arrête à 1 pas et les deux unités subissent 1D6 touches de Force 3. Les cibles ne pouvant se déplacer ne sont pas repoussées mais subissent 1D6 touches de Force 3.

Le Sorcier peut décider de détourner des vents encore plus forts et de repousser la cible de 2D6 pas au lieu de 2D3 pas, la valeur de lancement passe alors à 14+.

Manipulation du Destin

(Attribut de Domaine)

Quand un sort du Domaine des Cieux est lancé avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le Sorcier pourra soit relancer un dé sur un de ses futurs tests de lancement d'un prochain sort, soit relancer un dé sur le nombre de touches qu'un de ses prochains sorts infligera. Cet effet dure jusqu'à la fin de la phase de magie en cours.

Domaine des Cieux

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine des Cieux

Portée 24pas



10+ pour lancer

3. SOUFFLE DE MINUIT

On ne connaît aujourd'hui plus que trois mots de cet ancien langage. Lis réveillent une malédiction qui remonte à l'aube des temps.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 pas. La cible doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher, pour blesser et de sauvegarde d'armure jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir à la place de cibler tous les ennemis dans un rayon de 12 pas si le résultat de lancement est de 20+.

Manipulation du Destin

(Attribut de Domaine)

Quand un sort du Domaine des Cieux est lancé avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le Sorcier pourra soit relancer un dé sur un de ses futurs tests de lancement d'un prochain sort, soit relancer un dé sur le nombre de touches qu'un de ses prochains sorts infligera. Cet effet dure jusqu'à la fin de la phase de magie en cours.

Domaine des Cieux

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine des Cieux

Portée 24pas



11+ pour lancer

4. Foudre d'urannon

Dans un coup de tonnerre assourdissant, le Sorcier invoque une puissante boule de foudre qu'il jette sur l'ennemi.

Projectile magique d'une portée de 24 pas et causant 1D6 touches de Force 6 avec la règle spéciale Attaques électriques.

Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

Manipulation du Destin

(Attribut de Domaine)

Quand un sort du Domaine des Cieux est lancé avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le Sorcier pourra soit relancer un dé sur un de ses futurs tests de lancement d'un prochain sort, soit relancer un dé sur le nombre de touches qu'un de ses prochains sorts infligera. Cet effet dure jusqu'à la fin de la phase de magie en cours.

Domaine des Cieux

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine des Cieux



12+ pour lancer

5. Comète de Casandora

Puisant dans les vents de magie qui soufflent au-dessus de l'atmosphère, le sorcier détourne un météore et le fait tomber sur le champ de bataille.

Ce sort prend pour cible un point précis de la table de jeu. Placez un marqueur évocateur à l'endroit exact désigné, comme une pièce de monnaie. Tant que dure le sort, le joueur lance 1D6 au début de chaque phase de magie suivante. Sur un résultat de 1 à 3, rien ne se passe, mais placez un autre marqueur sur le premier. Sur un résultat de 4 à 6, la comète tombe à l'endroit visé. Toute unité, quel que soit son camp, située dans un rayon de 2D6 pas est touchée par la comète. Chaque unité touchée subit 2D6 touches, +1 touche pour chaque pion empilé, d'une force égale à 4 plus le nombre de pions empilés. Une fois lancée, la comète ne peut plus être dissipée.

Le Sorcier peut décider de lancer son sort de manière à ce qu'il commence avec deux pions au lieu d'un, et à ce que deux pions soient ajoutés par phase où la comète ne frappe pas le sol. La valeur de lancement passe alors à 24+.

Manipulation du Destin

(Attribut de Domaine)

(Voir Sort primaire).

Domaine des Cieux

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine des Cieux

Portée 24pas



16+ pour lancer

6. DÉLUGE D'ÉCLAIRS

Des éclairs jaillissent des mains du Sorcier et traversent le champ de bataille, rebondissant d'ennemi et ennemi.

Sort de dégâts directs ayant une portée de 24 pas. Il cause 1D6 touches de Force 6 avec la règle spéciale Attaques électriques. Une fois les dégâts résolus, lancez un D6. Sur 3+ choisissez une unité ennemie dans un rayon de 6 pas de la cible initiale, l'éclair frappe alors cette unité et lui inflige 1D6 touches de Force 6. Continuez à lancer pour déterminer si d'autres unités sont touchées (chacune devant se trouver dans un rayon de 6 pas de la dernière cible frappée), jusqu'à ce que le test échoue ou qu'il n'y ai plus de cible valable (une unité ne peut être frappée par Déluge d'Éclairs qu'une fois par phase de magie).

Manipulation du Destin

(Attribut de Domaine)

Quand un sort du Domaine des Cieux est lancé avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le Sorcier pourra soit relancer un dé sur un de ses futurs tests de lancement d'un prochain sort, soit relancer un dé sur le nombre de touches qu'un de ses prochains sorts infligera. Cet effet dure jusqu'à la fin de la phase de magie en cours.

Domaine des Cieux

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Lumière

Portée 24pas



5+ pour lancer

REGARD BRÛLANT DE SHEM

(Sort Primaire)

Des éclairs incandescents jaillissent des mains du Sorcier, frappant les entités maléfiques où elles se trouvent.

Projectile magique d'une portée de 24 pas causant 1D6 touches de Force 4 (qui comptent comme des Attaques enflammées). Contre les figurines dotées des règles Démoniaque, Mort-Vivant ou Vampirique, le nombre de touches passe à 2D6.

Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 48 pas et augmenter la Force des touches de 4 à 6. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

VOLONTÉ IMPLACABLE *(Attribut de Domaine)*

Quand un Sorcier tente de lancer un sort du Domaine de la Lumière, il peut choisir de faire un test de Commandement en utilisant sa valeur personnelle de Commandement. S'il réussit ce test, son jet de lancement aura un bonus de +1. S'il échoue, le lancement du sort se fera avec un malus de -1.

Domaine de la Lumière

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Lumière

Portée 24pas



6+ pour lancer

1. PROTECTION DE PHÂ

Le Sorcier en appelle à la bienveillance du Gardien de la Lumière pour protéger ses alliés.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 pas. Toutes les attaques visant l'unité ciblée (au tir comme au corps à corps) subissent une pénalité de -1 pour toucher jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les tirs qui n'utilisent pas la Capacité de Tir doivent obtenir un 4+ sur un 1D6 pour pouvoir tirer ou le tir est perdu.

Le Sorcier peut choisir d'affecter toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas si le résultat de lancement est de 12+.

VOLONTÉ IMPLACABLE (Attribut de Domaine)

Quand un Sorcier tente de lancer un sort du Domaine de la Lumière, il peut choisir de faire un test de Commandement en utilisant sa valeur personnelle de Commandement. S'il réussit ce test, son jet de lancement aura un bonus de +1. S'il échoue, le lancement du sort se fera avec un malus de -1.

Domaine de la Lumière

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Lumière

Portée 24pas



8+ pour lancer

2. VITESSE DE LA LUMIÈRE

La lumière n'est pas soumise à la même lourdeur que la chair, ainsi en est-il de ceux qui reçoivent sa bénédiction.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée gagne la règle spéciale Frappe Toujours en Premier jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir d'affecter toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas si la valeur de lancement est de 16+.

VOLONTÉ IMPLACABLE (Attribut de Domaine)

Quand un Sorcier tente de lancer un sort du Domaine de la Lumière, il peut choisir de faire un test de Commandement en utilisant sa valeur personnelle de Commandement. S'il réussit ce test, son jet de lancement aura un bonus de +1. S'il échoue, le lancement du sort se fera avec un malus de -1.

Domaine de la Lumière

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Lumière

Portée 12pas



9+ pour lancer

3. LUMIÈRE DE BATAILLE

*Puisant dans les courants de Hysh, le Sorcier
abreuve de courage les guerriers dont le moral
vient de flancher.*

Sort d'amélioration ayant une portée de 12 pas. Si elle est en fuite, la cible se rallie immédiatement. De plus, la cible réussira automatiquement tous ses tests de Commandement (peu importe les modificateurs) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir d'augmenter la portée du sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

VOLONTÉ IMPLACABLE (Attribut de Domaine)

Quand un Sorcier tente de lancer un sort du Domaine de la Lumière, il peut choisir de faire un test de Commandement en utilisant sa valeur personnelle de Commandement. S'il réussit ce test, son jet de lancement aura un bonus de +1. S'il échoue, le lancement du sort se fera avec un malus de -1.

Domaine de la Lumière

Portée 24pas



10+ pour lancer

4. FILET D'AMYNTOK

*La légende prétend que ce filet fut tissé pour
emprisonner le Grand Mystificateur lui-même.*

Sort de malédiction ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée doit passer un test de Force à chaque fois qu'elle se déplace dans sa phase de mouvement, qu'elle tire ou qu'elle lance un sort jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Si le test est réussi, l'unité agit normalement. Si le test est raté, l'unité est incapable de réaliser l'action souhaitée et encaisse 1D6 touches de Force 4 à cause des mailles de lumière du filet. Contre les figurines dotées des règles spéciales Démoniaque, Mort-Vivant ou Vampirique, le nombre de touches passe à 2D6.

Le Sorcier peut étendre la portée à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

VOLONTÉ IMPLACABLE (Attribut de Domaine)

Quand un Sorcier tente de lancer un sort du Domaine de la Lumière, il peut choisir de faire un test de Commandement en utilisant sa valeur personnelle de Commandement. S'il réussit ce test, son jet de lancement aura un bonus de +1. S'il échoue, le lancement du sort se fera avec un malus de -1.

Domaine de la Lumière

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Lumière

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Lumière

Portée 24pas



10+ pour lancer

5. BANISSEMENT

La lumière la plus pure peut détruire aisément tout ce qui est corrompu par l'obscurité.

Projectile magique ayant une portée de 24 pas et inflige 2D6 touches à la cible. Contre les figurines dotées des règles spéciales Démoniaque, Mort-Vivant ou Vampirique, le nombre de touches passe à 3D6. La force des touches est de 4 plus le nombre de Sorciers qui connaissent au moins un sort du Domaine de la Lumière dans un rayon de 12 pas du lanceur (le lanceur lui-même ne compte pas). Les sauvegardes invulnérables réalisées contre un sort de Bannissement doivent être relancées.

Le Sorcier peut étendre la portée à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

VOLONTÉ IMPLACABLE (Attribut de Domaine)

Quand un Sorcier tente de lancer un sort du Domaine de la Lumière, il peut choisir de faire un test de Commandement en utilisant sa valeur personnelle de Commandement. S'il réussit ce test, son jet de lancement aura un bonus de +1. S'il échoue, le lancement du sort se fera avec un malus de -1.

Domaine de la Lumière

Portée 12pas



14+ pour lancer

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Lumière

6. DISTORSION DE BIRONA

Le Sorcier insuffle à ses alliés des pouvoirs de la magie Lumineuse, libérant leurs actions de l'emprise du temps.

Sort d'amélioration ayant une portée de 18 pas. La valeur de Mouvement de la cible est doublée, son Initiative passe à 10 et son nombre d'Attaques est augmenté de 1 jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir d'augmenter la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 17+.

VOLONTÉ IMPLACABLE (Attribut de Domaine)

Quand un Sorcier tente de lancer un sort du Domaine de la Lumière, il peut choisir de faire un test de Commandement en utilisant sa valeur personnelle de Commandement. S'il réussit ce test, son jet de lancement aura un bonus de +1. S'il échoue, le lancement du sort se fera avec un malus de -1.

Domaine de la Lumière

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de l'Ombre

Portée 24pas



5+ pour lancer

**MIASME MYSTIFICATEUR
DE MELKOTH**

(Sort Primaire)

Le Sorcier génère autour de lui un nuage qui plonge l'ennemi dans la confusion.

Sort de malédiction de portée 24 pas. La Capacité de Combat, la Capacité de Tir, l'Initiative ou le Mouvement de la cible (au choix du Sorcier) est réduit d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir de lancer une version plus puissante du sort qui affecte les quatre valeurs (ne lancez pas 1D3 pour chaque valeur, faites un jet de dé unique et appliquez le résultat aux quatre caractéristiques) si le résultat de lancement est de 10+.

BRUMES ET REFLETS (Attribut de Domaine)

Après qu'un sort du Domaine de l'Ombre ai été lancé avec succès, le sorcier peut immédiatement faire un déplacement spécial (mais pas une Marche Forcée) utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements, et cela même s'il est engagé au corps à corps.

Domaine de l'Ombre

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de l'Ombre

Portée 12pas



5+ pour lancer

1. DESTRIER D'OMBRE

La brume se condense en un dragon noir qui emporte le héros sur ses ailes de nuit.

Sort d'amélioration qui peut être lancée sur le Sorcier ou un personnage d'Infanterie dans un rayon de 12 pas. La cible fait immédiatement un déplacement utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements. De plus, la cible bénéficie de la règle Éthéré contre les attaques de tirs jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

BRUMES ET REFLETS (Attribut de Domaine)

Après qu'un sort du Domaine de l'Ombre ai été lancé avec succès, le sorcier peut immédiatement faire un déplacement spécial (mais pas une Marche Forcée) utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements, et cela même s'il est engagé au corps à corps.

Domaine de l'Ombre

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de l'Ombre

Portée 18pas



10+ pour lancer

2. AFFAIBLISSEMENT

Trompé par les illusions invoquées par le Sorcier, l'équipement porté par l'ennemi lui semble soudain très lourd.

Sort de malédiction restant en jeu avec une portée de 18 pas. Toutes les figurines dans l'unité ciblée voient leur Force réduite d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) pour la durée du sort.
Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

BRUMES ET REFLETS (Attribut de Domaine)

Après qu'un sort du Domaine de l'Ombre ait été lancé avec succès, le sorcier peut immédiatement faire un déplacement spécial (mais pas une Marche Forcée) utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements, et cela même s'il est engagé au corps à corps.

Domaine de l'Ombre

Portée 18pas



13+ pour lancer

3. FLÉTRISSEMENT

Le Sorcier fouille dans l'esprit de ses ennemis et y suscite des images de doute et de faiblesse.

Sort de malédiction restant en jeu d'une portée de 18 pas. Toutes les figurines de l'unité ciblée voient leur Endurance réduite d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) pour la durée du sort.
Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 16+.

BRUMES ET REFLETS (Attribut de Domaine)

Après qu'un sort du Domaine de l'Ombre ait été lancé avec succès, le sorcier peut immédiatement faire un déplacement spécial (mais pas une Marche Forcée) utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements, et cela même s'il est engagé au corps à corps.

Domaine de l'Ombre

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de l'Ombre

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de l'Ombre

Portée 24pas



13+ pour lancer

4. PENDULE DU DESTIN

Un énorme pendule aux bords tranchant se matérialise dans les airs au dessus du Sorcier. D'un mot, le pendule se déplace sur l'ennemi.

Sort de dégâts directs. Tracez une ligne de 24 pas de long à partir du lanceur. Chaque figurine sur cette ligne (déterminée de la même façon que le rebond d'un boulet de canon) doit réussir un test d'Initiative ou subir une touche de Force 10 avec Blessures Multiples (D3). Le Sorcier peut choisir d'étendre la portée à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 18+.

BRUMES ET REFLETS (Attribut de Domaine)

Après qu'un sort du Domaine de l'Ombre ai été lancé avec succès, le sorcier peut immédiatement faire un déplacement spécial (mais pas une Marche Forcée) utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements, et cela même s'il est engagé au corps à corps.

Domaine de l'Ombre

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de l'Ombre

Portée 24pas



14+ pour lancer

5. ABÎME DE NOIRCEUR

La terre s'ouvre sous les pieds de l'ennemi, qui tombe dans un puits sans fond rempli de gémissements des « êtres du dessous ».

Sort de dégâts directs. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 24 pas autour du lanceur, puis faites-le dévier d'1D6 pas. Toute figurine sous le gabarit doit réussir un test d'Initiative ou subir une blessure suivant les règles spéciales Blessures Multiples (1D3) et Ignore les Sauvegards d'Armure et qui ignore la Régénération. Le Sorcier peut décider d'ouvrir une brèche encore plus large, en utilisant le grand gabarit circulaire au lieu du petit si la valeur de lancement est de 17+. La dispersion se fait alors sur 2D6 pas et les blessures causent des Blessures Multiples (1D6).

BRUMES ET REFLETS (Attribut de Domaine)

Après qu'un sort du Domaine de l'Ombre ai été lancé avec succès, le sorcier peut immédiatement faire un déplacement spécial (mais pas une Marche Forcée) utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements, et cela même s'il est engagé au corps à corps.

Domaine de l'Ombre

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de l'Ombre

Portée 18pas



18+ pour lancer

6. RASOIR MENTAL D'OKKAM

Le sorcier invoque des armes immatérielles qui tranchent dans la conscience et la raison. Les victimes se croient blessées à mort, si bien qu'elles succombent d'elles-mêmes.

Sort d'amélioration ayant une portée de 18 pas et dure jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les figurines de l'unité ciblée (à l'exception de leurs montures) utilisent leur valeur de Commandement à la place de leur Force pour leurs jets pour blesser au corps à corps (les bonus de Force accordés par les armes de l'unité sont ignorés). Les sauvegardes d'armures de l'adversaire sont modifiées par la valeur utilisée pour l'attaque. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 21+.

BRUMES ET REFLETS (Attribut de Domaine)

Après qu'un sort du Domaine de l'Ombre ait été lancé avec succès, le sorcier peut immédiatement faire un déplacement spécial (mais pas une Marche Forcée) utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements, et cela même s'il est engagé au corps à corps.

Domaine de l'Ombre

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Mort

Portée 12pas



7+ pour lancer

BUVEUR D'ESPRIT

(Sort Primaire)

Le Sorcier tend une main décharnée vers l'ennemi qu'il a choisi, aspirant son âme.

Sort de dégâts directs d'une portée de 12 pas et ciblant une figurine ennemie unique (y compris un personnage dans une unité). Le Sorcier et la cible lancent chacun 1D6 et ajoutent au résultat leurs valeurs de Commandement. Si le lanceur obtient le total le plus élevé, pour chaque point d'écart avec le total de la cible, il inflige à la cible une blessure qui ignore les Sauvegardes d'Armure.

Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son à 24 pas. La valeur de lancement passe alors à 11+.

VOL DE VIE (Attribut de Domaine)

Les Sorciers pratiquant cet art peuvent aspirer l'essence vitale de leurs victimes. Quand un sort du Domaine de la Mort est résolu, lancez 1D6 pour chaque blessure non sauvegardée infligée par le sort (les figurines éliminées par le Soleil violet de Xereus donnent un nombre de dés égal à leur valeur de Points de Vie). Pour chaque 6 obtenu, le Sorcier ajoute immédiatement un dé à la réserve de pouvoir de son armée.

Domaine de la Mort

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Mort

Portée 24pas



4+ pour lancer

1. LA MORT EN MARCHÉ

Une aura d'horreur entoure les alliés du Sorcier. Seul le plus brave des braves pourra tenir face à elle.

Sort d'amélioration avec une portée de 24 pas. La cible gagne la règle spéciale Peur jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Si l'unité causait déjà la Peur, elle provoque désormais la Terreur. Le Sorcier peut décider de rendre la cible encore plus horifiante et lui donner la règle spéciale Terreur si le résultat de lancement est de 8+.

VOL DE VIE (Attribut de Domaine)

Les Sorciers pratiquant cet art peuvent aspirer l'essence vitale de leurs victimes. Quand un sort du Domaine de la Mort est résolu, lancez 1D6 pour chaque blessure non sauvegardée infligée par le sort (les figurines éliminées par le Soleil violet de Xereus donnent un nombre de dés égal à leur valeur de Points de Vie). Pour chaque 6 obtenu, le Sorcier ajoute immédiatement un dé à la réserve de pouvoir de son armée.

Domaine de la Mort

Portée 12pas



6+ pour lancer

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Mort

2. CARESSES DE LANIPH

Laniph était une Sorcière Arabienne. Il est assez facile de la rappeler du monde des esprits afin qu'elle s'occupe de la cible désignée.

Sort de dégâts directs d'une portée de 12 pas et ciblant une figurine ennemie unique (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins sa propre valeur de Force. Les touches infligées par la Caresse de Laniph blessent toujours sur 4+ et ignore les Sauvegardes d'Armure.

Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 10+.

VOL DE VIE (Attribut de Domaine)

Les Sorciers pratiquant cet art peuvent aspirer l'essence vitale de leurs victimes. Quand un sort du Domaine de la Mort est résolu, lancez 1D6 pour chaque blessure non sauvegardée infligée par le sort (les figurines éliminées par le Soleil violet de Xereus donnent un nombre de dés égal à leur valeur de Points de Vie). Pour chaque 6 obtenu, le Sorcier ajoute immédiatement un dé à la réserve de pouvoir de son armée.

Domaine de la Mort

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Mort

Portée 24pas



10+ pour lancer

3. CORRUPTION DE L'ÂME

Puisant dans la sombre puissance de Shyish, le Sorcier altère l'instinct de survie de ses ennemis.

Sort de malédiction ayant une portée de 18 pas. La cible souffre d'un malus de -1 en Force et -1 en Endurance (avec un minimum de 1) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

Le Sorcier peut choisir d'augmenter la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

VOL DE VIE (Attribut de Domaine)

Les Sorciers pratiquant cet art peuvent aspirer l'essence vitale de leurs victimes. Quand un sort du Domaine de la Mort est résolu, lancez 1D6 pour chaque blessure non sauvegardée infligée par le sort (les figurines éliminées par le Soleil violet de Xereus donnent un nombre de dés égal à leur valeur de Points de Vie). Pour chaque 6 obtenu, le Sorcier ajoute immédiatement un dé à la réserve de pouvoir de son armée.

Domaine de la Mort

Portée 24pas



10+ pour lancer

4. FATALITAS !

Les esprits des trépassés se jettent sur l'ennemi, sapant sa détermination.

Sort de malédiction restant en jeu, avec une portée de 24 pas. La cible subit une pénalité de -3 à sa valeur de Commandement.

Le Sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

VOL DE VIE (Attribut de Domaine)

Les Sorciers pratiquant cet art peuvent aspirer l'essence vitale de leurs victimes. Quand un sort du Domaine de la Mort est résolu, lancez 1D6 pour chaque blessure non sauvegardée infligée par le sort (les figurines éliminées par le Soleil violet de Xereus donnent un nombre de dés égal à leur valeur de Points de Vie). Pour chaque 6 obtenu, le Sorcier ajoute immédiatement un dé à la réserve de pouvoir de son armée.

Domaine de la Mort

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Mort

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Mort

Portée 12pas



13+ pour lancer

5. RIRE DE BJUNA

Le Dieu Trompeur jeta une malédiction sur Bjuna le redoutable guerrier, le plongeant dans une crise de rire au point d'en mourir.

Sort de dégâts directs d'une portée de 12 pas et ciblant une figurine ennemie unique (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins sa valeur d'Endurance. Les touches infligées par le Rire de Bjuna blessent toujours sur 2+ et ignorent les Sauvegardes d'Armure. Si la cible survit, elle devient sujette à la Stupidité pour le reste de la partie.

VOL DE VIE (Attribut de Domaine)

Les Sorciers pratiquant cet art peuvent aspirer l'essence vitale de leurs victimes. Quand un sort du Domaine de la Mort est résolu, lancez 1D6 pour chaque blessure non sauvegardée infligée par le sort (les figurines éliminées par le Soleil violet de Xereus donnent un nombre de dés égal à leur valeur de Points de Vie). Pour chaque 6 obtenu, le Sorcier ajoute immédiatement un dé à la réserve de pouvoir de son armée.

Domaine de la Mort

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Domaine de la Mort

15+ pour lancer



6. SOLEIL VIOLET DE XEREUS

Un énorme orbe aux contours pourpres se matérialise au-dessus du champ de bataille. Ceux qui ne l'esquivent pas sont transformés en statues de cristal.

Vortex magique restant en jeu qui utilise le petit gabarit. Une fois le gabarit placé, le lanceur indique la direction dans laquelle se déplace le Soleil violet. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 3. Toute figurine touchée par le gabarit au cours de son déplacement doit réussir un test d'Initiative ou subir une blessure suivant les règles spéciales Blessures Multiples (1D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure et qui ignore la Régénération. Si le dé d'artillerie donne un incident de tir, centrez le gabarit sur le lanceur puis jetez un dé de dispersion et 1D6. Le gabarit se déplace du nombre de pas indiqué par le D6, dans la direction donnée par le dé de dispersion (en cas de Hit, utilisez la petite flèche). Dans l'un ou l'autre cas, aux tours suivants, le Soleil violet se déplacera dans une direction aléatoire et d'un nombre de pas déterminé par un jet de dé d'artillerie. Si un incident de tir est obtenu au cours des tours suivants, le Soleil violet s'effondre sur lui-même et est retiré du jeu. Le Sorcier, s'il est particulièrement sûr de lui, peut renforcer davantage la puissance de ce sort et utiliser le grand gabarit à la place du petit si la valeur de lancement est de 25+.

(Vol de vie (Attribut de Domaine), voir sort primaire)

Domaine de la Mort