

Portée 12ps



6+ pour lancer

SOUFFLE DE HAINE

(Sort primaire)

La perversion du sorcier infecte les alliés qu'il choisit telle une maladie insidieuse, stimulant en eux, une profonde cruauté et une redoutable sauvagerie.

Reste en jeu. Souffle de haine est un sort d'**amélioration** visant une unité amie à portée.

La cible est sujette à la *Haine* tant qu'elle est sous l'effet du sort.

Le sorcier peut choisir d'étendre l'effet du sort à toutes les unités amies se trouvant dans une portée de 12 ps pour une valeur de lancement de 15+.

ATTRIBUT DU DOMAINE D'HASHUT

Feu ravageur : Si un sort de dommage direct ou un projectile magique du domaine d'Hashut, prend pour cible, une (ou plusieurs) figurine sujette à la règle spéciale Inflammable, alors le sorcier ajoute 1D3 à sa valeur total de lancement du sort.



Portée 8ps



6+ pour lancer

1. COLERE ARDENTE

Le sorcier en appel au feu des profondeurs et fait jaillir un torrent de lave en fusion sur ses adversaires.

Projectile magique infligeant à sa cible 1D6 touches de force 6 obéissant aux règles des *Attaques enflammées*.

Le sorcier peut choisir d'augmenter la puissance du sort à 2D6 touches, pour une valeur de lancement de 12+.

ATTRIBUT DU DOMAINE D'HASHUT

Feu ravageur : Si un sort de dommage direct ou un projectile magique du domaine d'Hashut, prend pour cible, une (ou plusieurs) figurine sujette à la règle spéciale Inflammable, alors le sorcier ajoute 1D3 à sa valeur total de lancement du sort.



Portée 24ps



8+ pour lancer

2. SOMBRE EMPRISE

Invoquant le pouvoir d'Hashut le seigneur de la tyrannie, le sorcier utilise la force malveillante de son sombre maître, pour détruire la volonté de sa victime.

Sombre emprise est un sort de **malédiction**.

À chaque fois qu'elle est victime de ce sort, la cible doit réussir un test de commandement avec une pénalité de -3 ou souffrir d'une réduction permanente de -1 à cette caractéristique pour le restant de la bataille (jusqu'à un minimum de 2).

Les unités *indémoralisables*, sont immunisées aux effets de ce sort.

ATTRIBUT DU DOMAINE D'HASHUT

L'attribut du domaine ne s'applique pas à ce sort.



Portée 18ps



10+ pour lancer

3. MALEDICTION D'HASHUT

En puisant dans la marque qui meurtri son propre corps, le sorcier transfère la malédiction d'Hashut sur la victime. Ses os se calcifient et sa chair commence à tomber en poussière.

La Malédiction d'Hashut est un sort de **dommage direct**.

Elle cible un adversaire au choix du sorcier (il peut s'agir d'un personnage dans une unité) .

La cible subit l'équivalent de 2D6 touches moins son Endurance.

Chaque touche infligée blesse sur un résultat de 4+ sans sauvegarde d'armure autorisée.

ATTRIBUT DU DOMAINE D'HASHUT

Feu ravageur : Si un sort de dommage direct ou un projectile magique du domaine d'Hashut, prend pour cible, une (ou plusieurs) figurine sujette à la règle spéciale Inflammable, alors le sorcier ajoute 1D3 à sa valeur total de lancement du sort.



Portée 24ps



12+ pour lancer

4. NUAGE DE CENDRES

Le sorcier libère un épais nuage de cendres volcaniques. Les infortunés pris sous ce nuage sont aveuglés et la chaleur étouffante les empêche de voir et respirer normalement.

Sort de **malédiction** pouvant être lancé sur une unité ennemie à portée.

L'unité affectée souffre d'un -1 pour toucher au corps à corps et un -2 pour toucher en tir jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

De plus la cible ne pourra que se déplacer normalement et ne pourra ni effectuer de *charge*, *marche forcée* ou de *vol*.

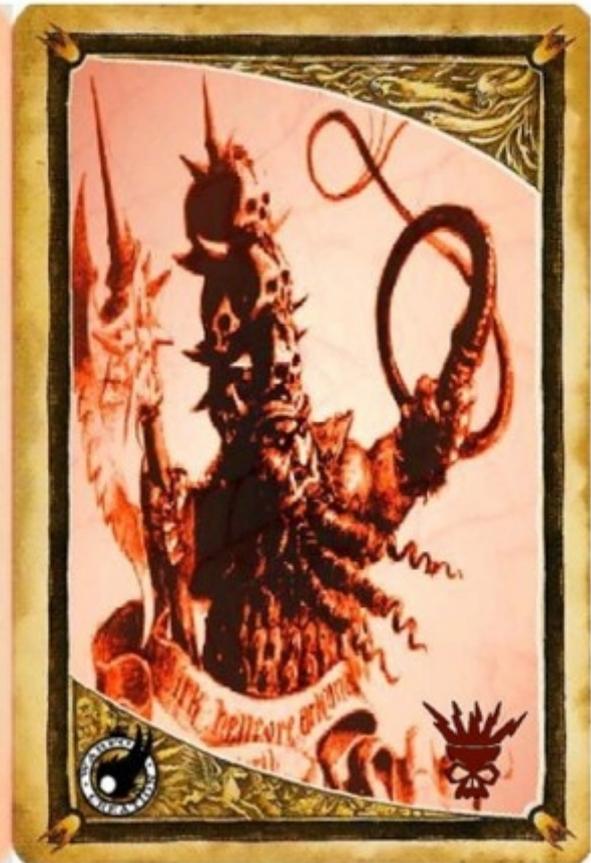
Elle considère tous les terrains (à l'exception des terrains infranchissables) comme des terrains dangereux jusqu'à ce que l'effet se dissipe.

Les sorciers ne peuvent lancer des sorts que sur eux-mêmes, tant qu'ils sont soumis à cette malédiction.

Enfin, toute figurine sous l'effet de ce sort est considérée comme *Inflammable*.

ATTRIBUT DU DOMAINE D'HASHUT

L'attribut du domaine ne s'applique pas à ce sort.



13+ pour lancer

5. MARTEAU INFERNAL

Le sorcier concentre son pouvoir en une immense source d'énergie qui prend la forme d'un marteau noir brûlant ou celle d'une monstrueuse tête de taureau rugissante, avant de foncer à travers le champ de bataille.

Marteau infernal est un sort de **dommage direct**.

Afin de déterminer la cible du sort, tracer une ligne droite à partir du lanceur et s'étalant à 3D6 ps.

Toute figurine se trouvant sur cette ligne (déterminée comme le rebond d'un boulet de canon) doit réussir un test d'Initiative ou subir une touche de Force 6 provoquant des blessures multiples (1D3).

Chaque unité subissant des dégâts à cause de ce sort, doit immédiatement effectuer un test de panique.

Le sorcier peut choisir de doubler la portée du Marteau infernal (doubler le résultat des 3D6) pour une valeur de lancement de 18+.

ATTRIBUT DU DOMAINE D'HASHUT

Feu ravageur : Si un sort de dommage direct ou un projectile magique du domaine d'Hashut, prend pour cible, une (ou plusieurs) figurine sujette à la règle spéciale Inflammable, alors le sorcier ajoute 1D3 à sa valeur total de lancement du sort.





18+ pour lancer

6. FLAMMES D'AZGORH

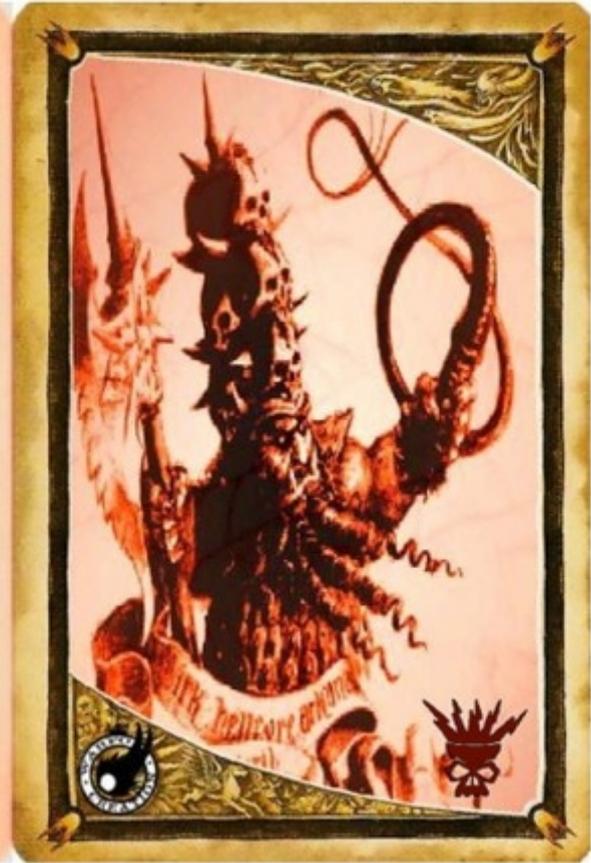
Des flammes sortent des yeux et de la bouche du sorcier alors qu'il prononce une terrible incantation de feu et de destruction, la terre se fissure et des geysers de lave en sorte provoquant en quelques mots, une terrible éruption.

Sort de **dommage direct** ciblant n'importe quel point du champ de bataille se trouvant dans la ligne de vue du lanceur. Placez le centre du petit gabarit(3 ps) sur le point choisit. Le gabarit effectue un mouvement aléatoire d'1D6 ps (laissez-le à l'endroit choisit si vous obtenez un hit). Déterminez ensuite les dégâts, toute figurine touchée par le gabarit subie une touche Force 6, provoquant des Attaques enflammées et les blessures multiples (1D6).

Celle qui se trouve directement sous le trou du gabarit doit effectuer un test d'Endurance à -2 ou être tué sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée. Le sorcier peut augmenter la puissance des flammes d'Azgorh en utilisant le grand gabarit circulaire(5 ps) pour une valeur de 25+.

ATTRIBUT DU DOMAINE D'HASHUT

Feu ravageur : Si un sort de dommage direct ou un projectile magique du domaine d'Hashut, prend pour cible, une (ou plusieurs) figurine sujette à la règle spéciale Inflammable, alors le sorcier ajoute 1D3 à sa valeur total de lancement du sort.



FEU RAVAGEUR (Attribut de domaine)

Les flammes d'Hashut ont constamment faim de destruction,elles calcinent aisément la chaire des vivants.

Si un sort de **dommage direct** ou un **projectile magique** du domaine d'Hashut, prend pour cible, une (ou plusieurs) figurine sujette à la règle spéciale *Inflammable*, alors le sorcier ajoute 1D3 à sa valeur total de lancement du sort.

Dans le cadre d'une *Tempête de magie*, tout sorcier connaissant au moins un sort du Domaine d'Hashut, connaît également ses sorts cataclysmiques, considérés comme étant du *domaine du Feu*, en ce qui concerne les flux magiques.



Portée 24ps



20+ pour lancer

FLAQUE DE MAGMA

(Sort Cataclysmique)

Equilibre : *Le sorcier transforme ses alliés en flaque de magma qui est absorbée par le sol. Elle réapparaît à un autre endroit du champ de bataille, sortant lentement du sol, se matérialisant à nouveau*

Il s'agit d'un sort d'**amélioration** ciblant n'importe qu'elle une unité amie non engagée en corps à corps.

L'unité est immédiatement retirée et remplacée n'importe où sur la table, dans la ligne de vue du sorcier, et tant qu'aucune de ses figurines ne se trouve à moins d'1ps d'une autre unité amie ou d'un terrain infranchissable.

Elle peut être placée selon n'importe qu'elle orientation, mais conserve sa formation initiale. Ce sort peut servir à placer l'unité ciblée en contact de n'importe qu'elle coté d'une unité ennemie. Dans ce cas, l'unité ciblée est considérée comme ayant chargée son adversaire.



30+ pour lancer

ERUPTION

(Sort Cataclysmique/Fin des Temps)

Domination : *Sur une incantation du sorcier, le sol bouillonne alors que du magma jaillit à sa surface, déchirant la terre et projetant aux alentours des fragments de roc en fusion*

Reste en jeu. Il s'agit d'un **vortex magique** qui utilise le grand gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le joueur choisit la direction vers laquelle il se déplace. Lancez un dé d'artillerie et multipliez le résultat par 2. Le total indique de combien de pas le gabarit se déplace. Si le dé obtient un incident de tir, centrez le gabarit sur le sorcier et jetez un dé de dispersion.

Le gabarit se déplace d'1D6ps dans la direction qu'il indique (suivez la petite flèche si le dé obtient Hit !).

Toute figurine sous ou touchée par le gabarit au cours de son déplacement doit réussir un test d'Initiative, ou être retirée du jeu sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Les bâtiments sous ou touchés par le gabarit, sont détruit sur un résultat de 4+ sur 1D6, et obéissent aux règles des bâtiments détruits (p399 du livre de règles). Lors des tours suivant, l' Eruption dévie aléatoirement sur une distance égale au jet d'un dé d'artillerie.

Si le dé d'artillerie obtient un incident de tir, l' Eruption se résorbe et le sort prend fin.

