

SORCIER

Il existe en ce monde un pouvoir au delà de toute compréhension pour la plupart des mortels, un pouvoir capable de niveler des montagnes et de raser des cités : le terrible pouvoir de la magie.

Les grands sorciers hauts elfes ont étudié la magie durant des millénaires, et leur maîtrise est supérieure à tout ce que les autres races pourront jamais espérer. Leur patrie, Ulthuan, est la contrée la plus imprégnée de magie de tout le monde de Warhammer et, jadis, les hauts mages elfiques initièrent les hommes aux sombres arcanes de la magie.

Depuis ce temps, les sorciers de l'humanité ont instauré les Collèges de Magie et ont développé leurs propres compétences. La magie est un art puissant qui peut tout aussi bien être utilisé pour faire le bien que le mal.

Toutes les armées ont de puissants sorciers spécialisés dans les sorts guerriers. Alors que les troupes s'affrontent, que les flèches volent et que les canons rugissent, une autre bataille fait rage entre les sorciers rivaux. Les énergies magiques crépitent au dessus du champ de bataille alors que les sorciers s'affrontent pour la suprématie.

Le Sorcier est en quête d'aventure dans les donjons et les souterrains du Vieux Monde. On sait peu de choses sur les monstres que les guerriers seront amenés à affronter, mais il est sûr que parfois l'acier et le muscle ne suffiront pas et que la magie sera précieuse. Le sorcier devra souvent faire appel à sa ruse et à sa sagesse pour aider les autres guerriers : ces derniers seront donc grandement avisés de le protéger de leur mieux !

Points de vie :	1D6+6
Mouvement :	4
Compétence d'arme:	2
Compétence de tir:	6+
Force :	3
Endurance :	3
Initiative :	3
Dé de dommage:	1
Attaque:	1
Volonté :	3
Déblocage :	4+
Chance :	0

Pour toucher

CC ennemi	Pour toucher
1	3
2	4
3	4
4	4
5	5
6	5
7	6
8	6
9	6
10	6



SORTS

Avant que la partie ne commence, le Sorcier doit sélectionner trois sorts. Divisez les cartes de sorts selon leurs trois types (sorts d'attaque, de défense ou de soins), puis mélangez chaque paquet. Le Sorcier prend un sort de chaque type au hasard. Ce sont les trois sorts du Sorcier pour la partie. Remettez les autres sorts dans la boîte.

Chaque carte de sort présente les effets du sort et un chiffre de points de pouvoir. Plus ce chiffre est élevé, plus le sort est difficile à lancer. Les détails complets des sorts et des sorciers sont donnés dans le chapitre Lancer de Sorts.

PIONS DE POUVOIR

Après avoir tiré ses sorts, le Sorcier lance 1D6 et prend ce nombre de Pions de Pouvoir. Il peut relancer le dé s'il obtient un 1, mais il doit se conformer au second résultat. Les Pions de Pouvoir sont placés sur la fiche de guerrier du Sorcier, dans l'espace prévu à cet effet.

Les Pions de Pouvoir représentent une force magique interne dans laquelle le Sorcier peut puiser durant l'aventure. Plus un Sorcier a de Pions de Pouvoir, plus il a de chances d'être en mesure de lancer un sort.

Les pions de pouvoir du Sorcier représentent ses ressources magiques innées. Au début du jeu, le Sorcier a 1D6 pions de pouvoir dans sa Réserve de Pouvoir. Il peut s'en servir durant la partie pour puiser du pouvoir supplémentaire. Chaque pion que le Sorcier utilise fournit 1 point de pouvoir. Quand un pion de pouvoir est utilisé, il est défaussé définitivement, aussi soyez prudent dans leur utilisation.

OBJETS

Parchemin Main de mort

Le sort du Parchemin Main de mort peut être lancé contre n'importe quel monstre, et cause 3D6 blessures, sans modification pour l'armure. Le sort ne coûte aucun point de pouvoir à lancer. Le parchemin peut seulement être employé une seule fois, puis est jeté.

Épée

Dommages normaux (1D6 + Force du guerrier).

LANCER DE SORTS

Le Sorcier est le maître des arcanes et un des guerriers les plus puissants. Il peut lancer des sorts pour détruire ses ennemis, pour protéger ses compagnons ou pour soigner leurs blessures. Ce chapitre décrit comment le Sorcier peut utiliser sa magie durant la partie.

Le Sorcier commence la partie avec trois cartes de sorts, un sort d'attaque, un de défense et un de soins. Cela représente les sorts qu'il a mémorisés dans son grimoire.

Prenez les cartes de sorts et gardez-les en main pendant la lecture de ce chapitre. Vous remarquerez que chaque sort comporte une description de ses effets et un nombre de points de pouvoir en haut de la carte. Plus ce chiffre est élevé, plus le sort est difficile à lancer.

POUVOIR

Au début de chaque phase de pouvoir, le Sorcier lance 1D6 pour déterminer son pouvoir pour ce tour. Ce jet de dé indique également si un événement imprévu a lieu. Si le joueur obtient un 1, son pouvoir est de 1 et un événement imprévu a lieu.

Placez le dé dans la case «Pouvoir Courant» de la fiche de guerrier du Sorcier de façon à ce que sa face supérieure indique le nombre de points obtenus. Quand le Sorcier dépense son pouvoir pour lancer des sorts, tournez le dé pour indiquez la quantité de points qu'il lui reste. Le Sorcier peut lancer autant de sorts qu'il veut à chaque tour. Il peut même lancer un sort plus d'une fois s'il le veut. Pour lancer un sort, le Sorcier doit dépenser une partie de son pouvoir. Le nombre sur la carte de sort représente la quantité de pouvoir que le Sorcier doit dépenser pour lancer le sort. Par exemple, un 4 indique que 4 points de pouvoir doivent être dépensés pour lancer le sort.

QUAND LANCER UN SORT

Un Sorcier peut lancer des sorts n'importe quand durant le tour, même pendant la phase des monstres. Le joueur déclare qu'il utilise un sort, dépense le pouvoir exigé, et le sort prend effet comme indiqué sur sa carte.

Les pions de pouvoir du Sorcier représentent ses ressources magiques innées. Au début du jeu, le Sorcier a 1 D6 pions de pouvoir dans sa Réserve de Pouvoir. Il peut s'en servir durant la partie pour puiser du pouvoir supplémentaire. Chaque pion que le Sorcier utilise fournit 1 point de pouvoir. Quand un pion de pouvoir est utilisé, il est défaussé définitivement, aussi soyez prudent dans leur utilisation.

Les sorts d'attaque constituent une exception en ce qu'ils ne peuvent être lancés que durant la phase des guerriers. Vous pouvez lancer un sort d'attaque n'importe quand durant la phase, même pendant le tour d'un autre joueur.

Le seul moment où vous ne pouvez jamais lancer un sort est pour interrompre une touche. Quand un monstre, un guerrier ou quoi que ce soit d'autre (comme un piège) a "touché" vous devez immédiatement déterminer les dommages. Les jets d'attaque et de dommages font partie d'une action continue et, bien que vous fassiez deux jets de dés séparés, il serait illogique de l'interrompre pour lancer un sort.

A la fin de chaque tour, les points de pouvoir non utilisés sont perdus. Le sorcier relance les dés lors de la phase de pouvoir suivante.

DUREE DES SORTS

En bas de chaque carte de sort, vous pouvez voir une rubrique appelée "Durée" avec la mention «immédiat», «Ce tour» ou «Un tour complet».

Immédiat signifie que le sort est résolu immédiatement, ses effets sont généralement permanents. Par exemple, le sort Guérison. Lorsque ce sort est lancé, le guerrier choisi récupère 1 D6 points de vie.

Ce Tour signifie que le sort dure jusqu'à la fin du tour. Peu importe quand vous l'avez lancé, le sort dure jusqu'à la fin du tour en cours. Un exemple de ce type de sort est le sort Peau Blindée. Quand vous lancez ce sort, un guerrier ajoute +2 à son Endurance pour le reste du tour.

Un Tour Complet : ce sort dure un tour entier. Par exemple, s'il est lancé au début de la phase des monstres, il durera jusqu'au début de la phase des monstres du tour suivant. S'il est lancé alors que la phase des guerriers est en cours (par exemple, après que le Nain ait bougé mais avant qu'il n'attaque), il durera exactement jusqu'au même moment du prochain tour. Seul le sort Lévitacion dure un tour complet.



SORCIER

Points de Vie : 1D6+6
 Mouvement : 4
 Combat : 2
 Tir : 6+
 Force : 3
 Endurance : 3
 Initiative : 3
 Attaques : 1



Équipement :

Parchemin *Main de Mort*.

Arme : Épée, infligeant 1D6+3 blessures

Armure : Aucune

Blocage : Se dégage sur un jet de 4+.

Règles Spéciales :

Voir le chapitre *Lancer de Sorts* du Livre de Règles pour de plus amples détails sur les pouvoirs du Sorcier.

**RESERVE
DE POUVOIR**

POUVOIR
COURANT

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

· LE SORCIER ·

Il existe en ce monde un pouvoir au delà de toute compréhension pour la plupart des mortels, un pouvoir capable de niveler des montagnes et de raser des cités : le terrible pouvoir de la magie.

Les grands sorciers hauts elfes ont étudié la magie durant des millénaires, et leur maîtrise est supérieure à tout ce que les autres races pourront jamais espérer. Leur patrie, Ulthuan, est la contrée la plus imprégnée de magie de tout le monde de Warhammer et, jadis, les hauts mages elfiques initièrent les hommes aux sombres arcanes de la magie.

Depuis ce temps, les sorciers de l'humanité ont instauré les Collèges de Magie et ont développé leurs propres compétences. La magie est un art puissant qui peut tout aussi bien être utilisé pour faire le bien que le mal.

Toutes les armées ont de puissants sorciers spécialisés dans les sorts guerriers. Alors que les troupes s'affrontent, que les flèches volent et que les canons rugissent, une autre bataille fait rage entre les sorciers rivaux. Les énergies magiques crépitent au dessus du champ de bataille alors que les sorciers s'affrontent pour la suprématie.

Le Sorcier est en quête d'aventure dans les donjons et les souterrains du Vieux Monde. On sait peu de choses sur les monstres que les guerriers seront amenés à affronter, mais il est sûr que parfois l'acier et le muscle ne suffiront pas et que la magie sera précieuse. Le sorcier devra souvent faire appel à sa ruse et à sa sagesse pour aider les autres guerriers : ces derniers seront donc grandement avisés de le protéger de leur mieux !

EQUIPEMENT

PARCHEMIN MAIN DE MORT

Le sort *Main de Mort* peut être lancé contre un seul monstre, lui infligeant 3D6 blessures, sans modificateur d'armure. Le sort ne coûte aucun Point de Pouvoir pour être lancé.

Ce parchemin ne peut être utilisé qu'une fois avant défausse.

