

# ISHARANN TIDECASTER

Invocateurs de mers fantasmagoriques et maîtres des énergies ésotériques des profondeurs, les Isharann Tidecasters sont les plus puissants sorciers de guerre des Idoneth Deepkin. Ils manipulent la magie des abysses et de la plus terrible des répressions mentales. Les Tidecasters s'en servent pour noyer l'ennemi sous des vagues de peur, ou dans les courants de l'éthermer.



## MELEE WEAPONS

Pelagic Staff

## Range

1"

## Attacks

2

## To Hit

3+

## To Wound

3+

## Rend

-

## Damage

D3

## DESCRIPTION

Un Isharann Tidecaster est une figurine individuelle. Il frappe ses ennemis avec son Bâton Pélagique (Pelagic Staff).

## APTITUDES

**Esprits Gardiens:** *Les Isharann Tidecasters sont protégés par les manifestations éthériques de créatures marines.*

La première blessure allouée à cette figurine à chaque tour est annulée.

**La Haute Éthermer:** *Les Isharann Tidecasters sont les mages les plus répandus des Idoneth. Ils commandent aux magies marines qui entourent une armée d'Idoneth.*

Si cette figurine est le général de votre armée, vous pouvez annoncer au début du premier round de bataille que le tableau de Marée Mortelle va être inversé. Si vous le faites, l'aptitude Marée Descendante est utilisée au premier round de bataille, l'aptitude Marée Haute au second round, l'aptitude Marée Montante au troisième round et l'aptitude Marée Basse au quatrième round. Les quatre étapes de Marée Mortelle sont ensuite répétées dans le même sens, en commençant par Marée Descendante.

## MAGIE

Un Isharann Tidecaster est un **WIZARD**. Il peut tenter de lancer un sort lors de votre phase des héros, et tenter de dissiper un sort lors de la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Vague Scélérate.

## VAGUE SCÉLÉRATE

*Le Tidecaster toise ses ennemis, qui cherchent soudainement leur air et s'asphyxient.*

Ce sort a une valeur de lancement de 7. En cas de réussite, choisissez une unité ennemie visible du sorcier et à 18" ou moins de lui. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, soustrayez 1 des jets de touche pour cette unité. De plus, au début de votre prochaine phase des héros, l'unité subit D3 blessures mortelles.