1. Apprentice Spell

Éveiller la Bête

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][7+][/color]	Amélioration Range 18"	Un tour

Effect

La cible gagne +1 en span style="color: #ff0000;">Force et Pénétration d'armure/span> span style="color: #0000ff;">[Résistance]/span>.

2. Adept Spell

Essaim d'Insectes

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	Malédiction Projectile Dégât Range [color=#ff0000]24"[/color] [color=#0000ff][48"][/color]	Permanent

Effect

3. Adept Spell

Fureur Sauvage

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	Universel Range [color=#ff0000]12"[/color] [color=#0000ff][24"][/color]	Un tour

Effect

La cible gagne les règles Ardeur guerrière, Frénésie et Sans peur.

4. Adept Spell

Hurlement Glaçant

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][10+][/color]	Malédiction Range 36"	Un tour

Effect

5. Master Spell

Invocation Totémique

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]10+[/color] [color=#0000ff][12+][/color]	Marqueur Range 96"	Immédiat

Effect

6. Master Spell

Briser la Volonté

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]9+[/color] [color=#0000ff][11+][/color]	Malédiction Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][36"][/color]	Un tour

Effect

La cible subit un malus de -1 pour toucher et traite tous les Décors, y compris les Terrains découverts, comme des Terrains dangereux (2).

Scarification

CV	*Type*	*Duration*
	Range Lanceur	Un tour

Effect

Les Attaques de mêlée dirigées contre la cible **ne peuvent pas** blesser sur mieux que 5+.

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

Dès que ce sort est lancé avec succès, la cible subit immédiatement 5D6 touches de Force 1, Pénétration d'armure 0 avec Attaques magiques. Si au moins un Point de vie est retiré, la cible subit un malus de –1 pour toucher avec ses Attaques de tir. Ce sort prend fin dès que la cible effectue une Marche forcée, un Mouvement simple, un Mouvement de charge (y compris de charge ratée) ou une Poursuite.

Toutes les unités se trouvant à span style="color: #ff0000;">6"/span> span style="color: #0000ff;">[12"]/span> de la cible au moment où ce sort est lancé subissent un malus de -1 pour les jets pour blesser de leurs Attaques span style="color: #ff0000;">de tir/span> span style="color: #0000ff;">[à distance, y compris les effets des sorts]/span>.

Invoque une Bête totémique (voir profil ci-dessous). Elle doit être placée à span style="color: #ff0000;">1"/span> [10⊠] d'un bord de table

Bête totémique pour l'Invocation totémique
figurine seule
Taille : Grande
Type : Bête
Socle : 40 × 40 mm
Global MS MF Dis Règles de figurine
3D6⊠
- 7 Mouvement aléatoire (3D6), Sans peur
Défensive PV Déf Rés Arm
3 3 5 0
Offensive Att Off Fo PA Agi
4 3 5 2 3 Attaque de souffle (Fo 3, PA 0)