



1. Apprentice Spell

Éveiller la Bête

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

Effect

La cible gagne +1 en Force et Pénétration d'armure/Résistance.



2. Adept Spell

Essaim d'Insectes

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Malédiction Projectile Dégât Range [color=#ff0000]24"[/color]	Permanent

Effect



3. Adept Spell

Fureur Sauvage

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Universel Range [color=#ff0000]12"[/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]	Malédiction Range 36"	Un tour

Effect



5. Master Spell

Invocation Totémique

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

Effect



6. Master Spell

Briser la Volonté

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[/color]	Malédiction Range [color=#ff0000]18"[/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 >6"/span> >[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 >de tir/span> >[à distance, y compris les effets des sorts]/span>.

Invoke une Bête totémique (voir profil ci-dessous). Elle doit être placée à >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)