## Vent De Peste (démons De Nurgle)

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 7+ | Range 12" | Immédiat |

*Effect*

Reste en jeu. Placez un petit gabarit d'explosion (3") de façon à ce que son trou central soit à moins de 12" du lanceur de sorts. Lorsqu'il est en jeu, le gabarit est traité comme un terrain dangereux. Le gabarit se déplace de D6" dans une direction aléatoire pendant chaque sous-phase de début du tour. Toute unité (amie ou ennemie, mais pas les Démons de Nurgle) que le gabarit touche ou traverse subit un modificateur de -1 à son Endurance pour le reste du tour.

## Hymne Cacophonique (démons De Slaanesh)

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 10+ | Range 12" | Immédiat |

*Effect*

Reste en jeu. Quand ce sort est lancé, les effets de tout sort d'Enchantement précédemment lancé sur l'unité ciblée expirent immédiatement. De plus, tant que ce sort est en jeu, l'unité ciblée est soumise à la règle spéciale Stupidité.

## Feu Rose (démons De Tzeentch)

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8+ | Range 18" | Immédiat |

*Effect*

L'unité ennemie ciblée subit D3+3 touches de Force 3, chacune avec un PA de - et avec la règle spéciale Attaques Enflammées.

## Don de Mutation (démons De Tzeentch)

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8+/12+ | Range 12" | Immédiat |

*Effect*

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

Si ce sort est lancé avec un résultat de 8 ou plus, l'unité ennemie cible subit un modificateur de -D3 à l'une des caractéristiques suivantes (avec un minimum de 1, choisie par le joueur qui lance le sort). Si ce sort est lancé avec un résultat de 12 ou plus, l'unité ennemie cible subit un modificateur de -D3 à deux des caractéristiques personnelles suivantes (avec un minimum de 1, choisies par le joueur qui lance le sort). Ce sort dure jusqu'à la prochaine sous-phase de début de tour :

- Capacité de Combat
- Force
- Endurance