

Éveiller la Bête

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	Amélioration Range 18"	Un tour

Effect

La cible gagne +1 en span style="color: #ff0000;">Force/span> span style="color: #0000ff;">[Endurance]/span>.



1. Apprentice 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



2. Adept Spell

Fureur Sauvage

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Universel Range [color=#ff0000]6"[/color] [color=#0000ff][18"][/color]	Un tour

Effect

La cible gagne la re□gle Fre□ne□sie.



3. Adept Spell

Martèlement des Tambours

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][12"Aura][/color]	Immédiat

Effect



4. Adept Spell

Hurlement Glaçant

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][12" Aura][/color]	Un tour

Effect

Les jets pour blesser des Attaques de Tir dirige□es contre la cible subissent un malus de -1.



5. Master Spell

Briser la Volonté

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]9+[/color] [color=#0000ff][12+][/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 terrains, y-compris les Terrains De□couverts, comme des Terrains Dangereux (2).



6. Master Spell

Invocation Totémique

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]11+[/color] [color=#0000ff][14+][/color]	Marqueur Range 96"	Immédiat

Effect



Scarification

CV	*Type*	*Duration*
	Range Caster	Un tour

Effect

Les Attaques de Corps a□ Corps dirige□es 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

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

La cible subit 5D6 touches de Force 1 imme□diatement. Si au moins une blessure est inflige□e et n'est pas sauvegarde□e, la cible subit un malus de -1 en Capacite□ de Tir. Cet effet prend fin quand la cible effectue un Mouvement Simple, une Marche Force□e ou un mouvement de Charge.

Invoque une Be□ te Tote□mique (caracte□ristiques ci-dessous). Elle doit e□ tre place□e a□ |1□□| [10□□] d'un bord de table.
Bête Totémique (pour l'Invocation Totémique)
M CC CT F E PV I A Cd Be□te Monstrueuse
3D6 3 - 5 5 3 3 4 7 Socle 40x40 mm
Règles Spéciales : Attaque de Souffle (Force 3), Immunise□ a□ la Psychologie, Mouvement Ale□atoire (3D6)

La cible effectue un Mouvement Magique de 2D6□□ droit devant. Elle ne peut pas se de□placer en arrie□re, sur le co□ te□, se reformer, faire un Pivot ou une Roue pendant ce mouvement. Elle peut cependant choisir de ne pas se de□placer, ou de ne parcourir qu'une partie de la distance.
span style="color: #0000ff;">[Si plusieurs unités sont affectées, faites le jet de distance et déplacez une unité avant de vous préoccuper de la suivante.]/span>