Grocervô (sort Emblématique)

CV	*Type*	*Duration*
8+	Range self	Remains in Play

Effect

Reste en jeu. Tant que ce sort est en jeu, les unités amies dans la Portée de Commandement de cette figurine peuvent relancer tout test de Stupidité raté. De plus, si une unité amie dans la Portée de Commandement de cette figurine quand ce sort est lancé a raté son test de Stupidité à la sous-phase de Début de Tour du même tour, elle peut immédiatement refaire ce test.

1. Apprentice Spell

Bile Acide

CV	*Type*	*Duration*
8+	Projectile Range 18"	Immédiat

Effect

Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que son trou central soit directement au-dessus du centre de l'unité ennemie ciblée. Une fois placé, le gabarit dévie de D3+1". Toute figurine ennemie dont le socle se trouve sous la position finale du gabarit risque d'être touchée (comme décrit p. 95 du livre de règles de Warhammer : the Old World) et de subir une touche de Force 3 PA -2.

2. Adept Spell

Cervô de Troll

CV	*Type*	*Duration*
9+	Range 15"	Remains in Play

Effect

Reste en Jeu. Tant que ce sort est en jeu, l'unité ennemie ciblée devient sujette à la règle spéciale Stupidité et réduit sa caractéristique de Commandement de 1.

3. Adept Spell

Vigueur Vorace

CV	*Type*	*Duration*
8+	Range self	Remains in Play

Effect

Jusqu'à la fin de ce tour, toutes les unités amies qui ont la règle spéciale Stupidité et sont à 12" du lanceur gagnent un modificateur de +2 à leur caractéristique de Mouvement.

4. Adept Spell

Tourbillon Fétide

CV	*Type*	*Duration*
9+	Range 18"	Remains in Play

Effect

Reste en Jeu. Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que son trou central soit à 18" du lanceur. Tant qu'il est en jeu, le gabarit est traité comme du terrain dangereux.
Le gabarit se déplace de D6" dans une direction aléatoire à chaque sous-phase de Début de Tour. Toute unité ennemie que le gabarit mouvant touche subit D3+3 touches de Force 4, chacune avec une PA de -2.

5. Master Spell

Torrent d'Immondices

CV	*Type*	*Duration*
8+	Range Combat	Immédiat

Effect

Placez un gabarit de souffle avec la pointe en contact avec le bord du socle du lanceur et l'extrémité la plus large sur l'unité avec laquelle il est engagé en combat. Toute figurine (amie ou ennemie) dont le socle est sous le gabarit risque d'être touchée et de subir une seule touche de Force 3 avec une PA de -2.

6. Master Spell

Régénération Rapide

CV	*Type*	*Duration*
9+	Range 12"	Un tour

Effect

Jusqu'à la fin de votre prochaine sous-phase de Début de tour, l'unité amie ciblée gagne les règles spéciales Inflammable et Régénération (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