

<p style="text-align: center;"><b>Sorcellerie</b></p> <p>1 Aile de Corbeau</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sorcellerie</b></p> <p>2 Charme Trompeur</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sorcellerie</b></p> <p>3 Effigie Malsaine</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sorcellerie</b></p> <p>4 La Roue Tourne</p>
<p><b>7+ [9+]</b> Augment Portée 18" Instant</p>	<p><b>4+ [6+]</b> Hex Portée 24" One Turn</p>	<p><b>5+ [7+]</b> Hex Portée 36" One Turn</p>	<p><b>8+ [10+]</b> Hex Portée 24" One Turn</p>
<p>La cible peut effectuer un Mouvement magique de <b>8"</b> [12"] et gagne la règle Vol au cours de ce mouvement.</p> <p>Désignez un élément de la figurine affectée par le sort : cet élément peut effectuer une Attaque au passage pendant ce mouvement (en plus d'autres éventuelles Attaques au passage). Cette Attaque au passage cause 1D6 touches avec Force 4, Pénétration d'armure 1 et la règle Attaques magiques.</p>	<p>La cible subit un malus de <b>-1 [-2]</b> en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.</p>	<p>La cible ne peut plus utiliser d'Attaques de tir [et subit un malus de <b>-2 pour ses jets de lancer de sort</b>].</p>	<p>Les Attaques de corps à corps effectuées par les Figurines ordinaires de l'unité ciblée [ainsi que les attaques qui leur sont attribuées] touchent et blessent sur 4+, quelles que soient leur Capacité défensive, Capacité offensive, Force et Résistance.</p> <p>Appliquez cet effet avant tout autre modificateur aux jets pour toucher et de blesser.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Sorcellerie</b></p> <p>5 Feu Follet</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sorcellerie</b></p> <p>6 Regard Envoûtant</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sorcellerie</b></p> <p>A Mauvais Œil</p>	
<p><b>8+ [8+]</b> Universal Portée 18" One Turn</p>	<p><b>8+ [12+]</b> Hex Portée 18" One Turn</p>	<p>Universal Portée 24" One Turn</p>	
<p>La cible gagne la règle Mouvement aléatoire (2D6 [3D6]).</p>	<p>Melee {and Shooting} Attacks against the target must reroll failed to-wound rolls.</p>	<p>Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur de Marche forcée. Si la cible est une unité ennemie, elle subit un malus de -1 en valeur de Mouvement simple et -2 en valeur de Marche forcée, jusqu'à un minimum de respectivement 3 et 6.</p> <p>Une unité ne peut être affectée par ce sort plus de deux fois lors d'une même phase de Magie.</p>	

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES