

<p style="text-align: center;">Divination</p> <p>0 Clairvoyance</p>	<p style="text-align: center;">Divination</p> <p>1 Jugement du Destin</p>	<p style="text-align: center;">Divination</p> <p>2 Connais ton Ennemi</p>	<p style="text-align: center;">Divination</p> <p>3 Conjonction Astrale</p>
<p>7+ [10+] Augment Portée 18" [6"Aura] One Turn</p>	<p>7+ [10+] Hex Missile Damage Portée 18" Instant</p>	<p>8+ [12+] Augment Portée 18" [6"Aura] One Turn</p>	<p>9+ [12+] Augment Portée 18" [6"Aura] One Turn</p>
<p>La cible gagne les règles Cible Difficile et Distrayant.</p>	<p>La cible subit 1D3[1D6] touches qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune Sauvegarde Invulnérable ou de Régénération n'est permise.</p>	<p>La cible gagne +2 en Capacité de Combat et en Initiative.</p>	<p>La cible gagne la règle Attaques Divines et doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de Corps à Corps et de Tir.</p>
<p style="text-align: center;">Divination</p> <p>4 Vision de l'au-Delà</p>	<p style="text-align: center;">Divination</p> <p>5 Frappe Infaillible</p>	<p style="text-align: center;">Divination</p> <p>6 Présage Funeste</p>	<p style="text-align: center;">Divination</p> <p>A Lumière Directrice</p>
<p>9+ Augment Portée 18" One Turn</p>	<p>9+ [13+] Hex Missile Damage Portée 18" Instant</p>	<p>10+ Hex Portée 18" One Turn</p>	<p>Augment Portée 18" One Turn</p>
<p>La cible gagne les règles Immunisé à la Psychologie et Tenace.</p>	<p>La cible subit 2D6[3D6] touches qui blessent sur 4+ avec les règles Attaques Divines et Perforant (2).</p>	<p>Au début de chacune des phases suivantes, lancez 1D6 plus 1D6 par Personnage dans l'unité ciblée. Si au moins l'un des dés donne un '6', la cible ne peut effectuer l'action correspondante pendant cette phase.</p> <p>Étape de Déclaration des Charges : Déclarer des Charges.</p> <p>Étape des Autres Mouvements : Faire une Marche Forcée.</p> <p>Phase de Magie : Lancer des Sorts.</p> <p>Phase de Tir : Tirer</p>	<p>Jetez un dé supplémentaire et ignorez le dé avec le plus grand résultat quand la cible passe un Test de Commandement. Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par 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

WIZARD KING SPELL
CROWN OF THE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES