

<p align="center"><b>Domaine De Magie Troll</b></p> <p>0 Grocervô (sort Emblématique)</p>	<p align="center"><b>Domaine De Magie Troll</b></p> <p>1 Bile Acide</p>	<p align="center"><b>Domaine De Magie Troll</b></p> <p>2 Cervô de Troll</p>	<p align="center"><b>Domaine De Magie Troll</b></p> <p>3 Vigueur Vorace</p>
<p>8+ Portée self      Remains in Play</p>	<p>8+ Missile      Instant Portée 18"</p>	<p>9+ Portée 15"      Remains in Play</p>	<p>8+ Portée self      Remains in Play</p>
<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>

<p align="center"><b>Domaine De Magie Troll</b></p> <p>4 Tourbillon Fétide</p>	<p align="center"><b>Domaine De Magie Troll</b></p> <p>5 Torrent d'Immondices</p>	<p align="center"><b>Domaine De Magie Troll</b></p> <p>6 Régénération Rapide</p>	
<p>9+ Portée 18"      Remains in Play</p>	<p>8+ Portée Combat      Instant</p>	<p>9+ Portée 12"      One Turn</p>	
<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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+).</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