



Éveiller la Bête

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Augment Range 18"	One Turn

Effect

La cible gagne +1 en Force/Endurance.



1. Apprentice Spell Essaim d'Insectes

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Hex Missile Damage Range [color=#ff0000]24"[/color]	Permanent

Effect



2. Adept Spell Fureur Sauvage

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Universal Range [color=#ff0000]6"[/color]	One Turn

Effect

La cible gagne la règle Freine.



3. Adept Spell Martèlement des Tambours

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Augment Range [color=#ff0000]18"[/color]	Instant

Effect



4. Adept Spell Hurlement Glaçant

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Augment Range [color=#ff0000]18"[/color]	One Turn

Effect

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



5. Master Spell Briser la Volonté

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[/color]	Hex Range [color=#ff0000]18"[/color]	One Turn

Effect

La cible subit un malus de -1 pour toucher et traiter tous les terrains, y-compris les Terrains Découverts, comme des Terrains Dangereux (2).



6. Master Spell Invocation Totémique

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]11+[/color]	Ground Range 96"	Instant

Effect



Scarification

CV	Type	Duration
	Range Caster	One Turn

Effect

Les Attaques de Corps à Corps dirigées contre la cible ne peuvent pas blesser sur mieux que 5+.



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

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

La cible subit 5D6 touches de Force 1 immédiatement. Si au moins une blessure est infligée et n'est pas sauvegardée, la cible subit un malus de -1 en Capacité de Tir. Cet effet prend fin quand la cible effectue un Mouvement Simple, une Marche Forcée ou un mouvement de Charge.

La cible effectue un Mouvement Magique de 2D6 droit devant. Elle ne peut pas se déplacer en arrière, sur le côté, se reformer, faire un Pivot ou une Roue pendant ce mouvement. Elle peut cependant choisir de ne pas se déplacer, ou de ne parcourir qu'une partie de la distance.
>[Si plusieurs unités sont affectées, faites le jet de distance et déplacez une unité avant de vous préoccuper de la suivante.]/span>

Invoke une Bête Totémique (caractéristiques ci-dessous). Elle doit être placée à 10' d'un bord de table.
Bête Totémique (pour l'Invocation Totémique)
M CC CT F E PV I A Cd Bête Monstrueuse
3D6 3 - 5 5 3 3 4 7 Socle 40x40 mm
Règles Spéciales : Attaque de Souffle (Force 3),
Immunité à la Psychologie, Mouvement Aléatoire (3D6)