

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <p style="text-align: center;"><b>Chamanisme</b></p> <p>0 Éveiller la Bête</p>                      | <p style="text-align: center;"><b>Chamanisme</b></p> <p>1 Essaim d'Insectes</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Chamanisme</b></p> <p>2 Fureur Sauvage</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Chamanisme</b></p> <p>3 Martèlement des Tambours</p>   |
| <p>6+ [8+] 18" Amélioration Dernier tour</p>  | <p>5+ [8+] 24" [48"] Malédiction, Permanent Projectile, Dégâts</p>  | <p>5+ [9+] 6" [18"] Universel Dernier tour</p>  | <p>5+ [9+] 18" [12"Aura] Amélioration Immédiat</p>   |
| <p>La cible gagne +1 en Force [Endurance].</p>  | <p>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.</p> | <p>La cible gagne la règle Frénésie.</p>  | <p>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.<br/>[Si plusieurs unités sont affectées, faites le jet de distance et déplacez une unité avant de vous préoccuper de la suivante.]</p> |
| <p style="text-align: center;"><b>Chamanisme</b></p> <p>4 Hurlement Glacé</p>                       | <p style="text-align: center;"><b>Chamanisme</b></p> <p>5 Briser la Volonté</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Chamanisme</b></p> <p>6 Invocation Totémique</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Chamanisme</b></p> <p>A Scarification</p>  |
| <p>6+ [9+] 18" [12"Aura] Amélioration Dernier tour</p>  | <p>9+ [12+] 18" [36"] Malédiction Dernier tour</p>  | <p>11+ [14+] 96" Marqueur Immédiat</p>  | <p>Caster Dernier tour</p>   |
| <p>Les jets pour blesser des Attaques de Tir dirigées contre la cible subissent un malus de -1.</p> | <p>La cible subit un malus de -1 pour toucher et traite tous les terrains, y-compris les Terrains Découverts, comme des Terrains Dangereux (2).</p>   | <p> invoque une Bête Totémique (caractéristiques ci-dessous). Elle doit être placée à [1"] [10"] d'un bord de table.<br/>Bête Totémique (pour l'Invocation Totémique)<br/>M CC CT F E PV I A Cd Bête Monstrueuse<br/>3D6 3 - 5 5 3 3 4 7 Socle 40x40 mm<br/>Règles Spéciales : Attaque de Souffle (Force 3), Immunisé à la Psychologie, Mouvement Aléatoire (3D6)</p> | <p>Les Attaques de Corps à Corps dirigées contre la cible ne peuvent pas blesser sur mieux que 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

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES