CV
[color=#ff0000]7+[/color] [color=#0000ff][12+][/color]
Effect



2. Adept Spell

Jugement du Destin

CV	Туре	Duration
[color=#ff00 00]5+[/color] [color=#0000 ff][9+][/colo r]	Hex Missile Damage Range 18"	Instant



3. Adept Spell

Clairvoyance

CV	Туре	Dura tion
[color=#ff0000]7+[/color] [color=#0000ff][12+][/color]	Augment Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][6" Aura][/color]	One Tur n

La cible gagne les règles Cible difficile (1) et



4. Adept Spell

Conjonction Astrale

CV	Туре	Duration
[color=#ff00 00]8+[/color] [color=#0000 ff][12+][/col or]	Augment Range [color=#ff00 00]18"[/colo r] [color=#0000 ff][6"Aura][/ color]	One Turn

Effect



Effect

5. Master Spell

Frappe Infaillible

1. Apprentice Spell

Connais ton

[color=#ff0000]18"[

[color=#0000ff][6" Aura][/color] Dura tion

One

Tur

Ennemi

Augment

Range

/color]

Туре

CV	Type	Duration
[color=#ff00 00]7+[/color] [color=#0000 ff][10+][/col or]	Hex Missile Damage Range 18"	Instant



Effect

6. Master Spell

Présage Funeste

CV	Type	Duration
8+	Hex Range 24"	Permanent

Effect

Pour chaque Personnage se trouvant dans l'unité ciblée au moment où ce sort est lancé, celle-ci subit -1 à ses caractéristiques de Pas ordinaire, Pas cadencé, Capacité offensive et Capacité défensive ainsi qu'à tous ses jets pour lancer des sorts et pour toucher avec ses Attaques de tir.



Perturbant.

Effect

Lumière Directrice

CV	Type	Duration
	Augment Range 12"	One Turn

Effect

Les Tests de discipline d'une unité dans laquelle toutes les figurines sont affectées par ce sort suivent la règle Jet minimisé. Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de magie.



La cible gagne +2 en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité. La cible subit span style="color: #ff0000;">1D3/span> span style="color: #0000ff;">[1D6]/span> touches avec Attaques magiques et Pénétration d'armure 0, qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.

La cible subit span style="color: #ff0000;">2D6/span> span style="color: #0000ff;">[3D6]/span> touches qui blessent sur 4+ avec Pénétration d'armure 1 et les règles Attaques divines et Attaques magiques. La cible gagne Attaques divines. De plus, elle doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de mêlée span style="color: #ff0000;">et de tir/span>.