

Cosmologie		
1	Vision Altérée Cosmos	
6+	Augment Portée 24"	One Turn
<p>La cible gagne +1 en Capacité offensive, +1 en Capacité défensive et +1 à la Précision de ses armes.</p>		

Cosmologie		
1	Vision Altérée chaos	
6+	Hex Portée 24"	One Turn
<p>La cible subit un malus de -1 en Capacité offensive, -1 en Capacité défensive et -1 à la Précision de ses armes.</p>		

Cosmologie		
2	Mystères du temps Cosmos	
5+	Augment Portée 24"	One Turn
<p>La cible de ce sort (et son unité) jette un dé additionnel pour les jets de distance de Charge, Charge irrésistible, Fuite et Poursuite.</p>		

Cosmologie		
2	Mystères du temps Chaos	
5+	Hex Portée 24"	One Turn
<p>La cible de ce sort (et son unité) jette un dé de moins pour les jets de distance de Charge, Charge irrésistible, Fuite et Poursuite.</p>		

Cosmologie		
3	De Glace et de Feu Cosmos	
8+	Hex Missile Damage Portée 24"	Instant
<p>La cible subit 2D6 touches avec Force 4, Pénétration d'armure 0 et la règle Attaques magiques. Les Sauvegardes spéciales réussies contre les blessures causées par ce sort doivent être relancées.</p>		

Cosmologie		
3	De Glace et de Feu Chaos	
8+	Hex Damage Augment Portée 24"	Instant
<p>La cible subit 2D6 touches avec Force 4 et Pénétration d'armure 0. Les Sauvegardes d'armure réussies contre les blessures causées par ce sort doivent être relancées.</p>		

Cosmologie		
4	Puissance Subjective Cosmos	
8+	Augment Portée 24"	One Turn
<p>La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure</p>		

Cosmologie		
4	Puissance Subjective Chaos	
8+	Hex Portée 24"	One Turn
<p>La cible subit un malus de -1 en Force et en Pénétration d'armure.</p>		

Cosmologie	Cosmologie	Cosmologie	Cosmologie
5 Unis dans la Divergence Cosmos	5 Unis dans la Divergence Chaos	6 Touché au Cœur Cosmos	6 Touché au cœur Chaos
11+ Augment Portée 24" One Turn	11+ Hex Damage Direct Instant Portée 24"	7+ Augment Focused Instant Portée 24"	7+ Hex Missile Damage Instant Focused Portée 24"
La ciblé gagne la règle Ægide (5+).	Chaque figurine dans l'unité ciblée subit une touche de Force 3, Pénétration d'armure 0, avec la règle Attaques magiques.	La cible récupère 1 Point de vie.	La cible subit 1 touche qui blesse automatiquement avec Pénétration d'armure 10 et la règle Attaques magiques.



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

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