



1. Apprentice Spell

Connais ton Ennemi

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Augment Range	One Turn
[color=#0000ff][12+]/[color]	[color=#ff0000]18"[/color]	n
	[color=#0000ff][6" Aura]/[color]	

Effect

La cible gagne +2 en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.



2. Adept Spell

Jugement du Destin

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Hex Missile	Instant
[color=#0000ff][9+]/[color]	Damage Range 18"	

Effect

La cible subit $\text{span style="color: #ff0000;">1D3$ touches avec Attaques magiques et Pénétration d'armure 0, qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.



3. Adept Spell

Clairvoyance

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Augment Range	One Turn
[color=#0000ff][12+]/[color]	[color=#ff0000]18"[/color]	n
	[color=#0000ff][6" Aura]/[color]	

Effect

La cible gagne les règles Cible difficile (1) et Perturbant.



4. Adept Spell

Conjonction Astrale

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[/color]	Augment Range	One Turn
[color=#0000ff][12+]/[color]	[color=#ff0000]18"[/color]	
	[color=#0000ff][6" Aura]/[color]	

Effect

La cible gagne Attaques divines. De plus, elle doit relancer les jets pour touches ratés de ses Attaques de mêlée $\text{span style="color: #ff0000;">>$ et de tir /span .



5. Master Spell

Frappe Infaillible

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Hex Missile	Instant
[color=#0000ff][10+]/[color]	Damage Range 18"	

Effect

La cible subit $\text{span style="color: #ff0000;">2D6$ touches qui blessent sur 4+ avec Pénétration d'armure 1 et les règles Attaques divines et Attaques magiques.



6. Master Spell

Présage Funeste

CV	Type	Duration
8+	Hex	Permanent
	Range 24"	

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.



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.

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