
 **Thaumaturgie**

1 Main des cieux

Hex
Missile
Damage
Portée 24"

5+ [8+] One Turn

La cible subit 1D6 [1D6+1] touches avec Force 1D6 [1D6+1], Pénétration d'armure 2 [3] et Attaques magiques.

 **Thaumaturgie**


2 Châtier l'Hérétique

Hex
Portée 24"

6+ [9+] One Turn

Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort [Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort.]

- Sur un résultat de 1 à 3, la cible subit un malus de -1 en Résistance.
- Sur un résultat de 4 à 6, la cible subit un malus de -1 en Force et Pénétration d'armure


 **Thaumaturgie**

3 Parler en Langues

Hex
Portée 18"

7+ [7+] One Turn

Les unités contenant au moins une figurine affectée par ce sort ne peuvent bénéficier de la règle **Présence impérieuse** [Ralliement au drapeau].

 **Thaumaturgie**


4 Feu purificateur

[Augment]
Focused
Portée Lanceur [24"]

5+ [8+] Instant

La cible gagne une Attaque de souffle (Force 1D3+2, Pénétration d'armure 1, Attaques magiques). Déterminez la Force dès que le sort est lancé avec succès.

[Ce sort ne peut cibler que les Personnages, les Champions et les unités composées d'une figurine seule.]

 **Thaumaturgie**


5 Colère de Dieu

Ground
Portée 96"

12+ Permanent

Choisissez un point à portée sur la table et placez-y un jeton. À la fin de chaque phase de Magie après celle-ci, lancez 1D6 :

- Sur un résultat de 1 à 3, ajoutez un autre jeton au même endroit.
- Sur un résultat de 4 à 6, chaque unité à 2D6 + X" ou moins (où X est égal au nombre de jetons) du point initial subit 2D6 touches avec Force 5, Pénétration d'armure 2 et la règle Attaques magiques. Le sort prend alors fin : retirez tous les jetons de la table.

 **Thaumaturgie**

6 Épreuve de Foi

Hex
Missile
Damage
Focused
Direct
Portée 12" [18"]

7+ [10+] Instant

Le Lanceur lance 1D3+1 et sa cible lance 1D3. Si le résultat du Lanceur est plus élevé, la cible subit un nombre de touches égal à la différence entre leurs résultats respectifs. Ces touches blessent automatiquement avec PA 10 et la règle Attaques magiques.

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