



1. Apprentice Spell

Main des cieux

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Hex Missile	One Turn
]	Damage	
[color=#0000ff][8+][[/color]	Range 24"	

Effect



2. Adept Spell

Châtier l'Hérétique

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Hex Range 24"	One Turn
]		
[color=#0000ff][9+][[/color]		

Effect



3. Adept Spell

Parler en Langues

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Hex Range 18"	One Turn
]		
[color=#0000ff][7+][[/color]		

Effect

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



4. Adept Spell

Feu purificateur

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	[Augment] Focused	Instant
]	Range	
[color=#0000ff][8+][[/color]	[color=#ff0000]00]Lanceur[/color]	
r]	[color=#0000ff][24"[/color]	

Effect



5. Master Spell

Colère de Dieu

CV	Type	Duration
12+	Ground Range 96"	Permanent

Effect

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.



6. Master Spell

Épreuve de Foi

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Hex Missile	Instant
]	Damage	
[color=#0000ff][10+][[/color]	Focused Direct	
or]	Range	
[color=#ff0000]12"[/color]		
[color=#0000ff][18"[/color]		

Effect

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

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

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

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.]

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.