



1. *Apprentice Spell*

Aile de Corbeau

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Augment Range 18"	Instant
[color=#0000ff][9+][color]		

Effect



2. *Adept Spell*

Charme Trompeur

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]4+[/color]	Hex Range 24"	One Turn
[color=#0000ff][6+][color]		

Effect

La cible subit un malus de $\text{span style="color: #ff0000;">-1$ en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.



3. *Adept Spell*

Effigie Malsaine

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Hex Range 36"	One Turn
[color=#0000ff][7+][color]		

Effect

La cible ne peut plus utiliser d'Attaques de tir $\text{span style="color: #0000ff;">-2$ pour ses jets de lancer de sort.



4. *Adept Spell*

La Roue Tourne

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[/color]	Hex Range 24"	One Turn
[color=#0000ff][10+][color]		

Effect



5. *Master Spell*

Feu Follet

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[/color]	Universal Range 18"	One Turn
[color=#0000ff][8+][color]		

Effect

La cible gagne la règle Mouvement aléatoire ($\text{span style="color: #ff0000;">2D6$ en Capacité offensive, $\text{span style="color: #0000ff;">3D6$ en Capacité défensive).



6. *Master Spell*

Regard Envoûtant

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

Effect

Melee $\text{span style="color: #0000ff;">-2$ en Capacité offensive, $\text{span style="color: #0000ff;">-2$ en Capacité défensive, $\text{span style="color: #0000ff;">-2$ en Agilité.



Mauvais Œil

CV	Type	Duration
	Universal Range 24"	One Turn

Effect

Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur de Marche forcée. Si la cible est une unité ennemie, elle subit un malus de -1 en valeur de Mouvement simple et -2 en valeur de Marche forcée, jusqu'à un minimum de respectivement 3 et 6. Une unité ne peut être affectée par ce sort plus de deux fois lors d'une même 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

La cible peut effectuer un Mouvement magique de 8 [12] et gagne la règle Vol au cours de ce mouvement. Désignez un élément de la figurine affectée par le sort : cet élément peut effectuer une Attaque au passage pendant ce mouvement (en plus d'autres éventuelles Attaques au passage). Cette Attaque au passage cause 1D6 touches avec Force 4, Pénétration d'armure 1 et la règle Attaques magiques.

Les Attaques de corps à corps effectuées par les Figurines ordinaires de l'unité ciblée ainsi que les attaques qui leur sont attribuées touchent et blessent sur 4+, quelles que soient leur Capacité défensive, Capacité offensive, Force et Résistance. Appliquez cet effet avant tout autre modificateur aux jets pour toucher et de blesser.