1. Apprentice Spell

Vision Altérée Cosmos

CV	*Type*	*Duration*
6+	Amélioration Range 24"	Un tour

Effect

La cible gagne +1 en Capacité offensive, +1 en Capacité défensive et +1 à la Précision de ses armes.

1. Apprentice Spell

Vision Altérée chaos

CV	*Type*	*Duration*
6+	Malédiction Range 24"	Un tour

Effect

La cible subit un malus de -1 en Capacité offensive, -1 en Capacité défensive et -1 à la Précision de ses armes.

2. Adept Spell

Mystères du temps Cosmos

CV	*Type*	*Duration*
5+	Amélioration Range 24"	Un tour

Effect

La cible de ce sort (et son unité) jette un dé additionnel pour les jets de distance de Charge, Charge irrésistible, Fuite et Poursuite.

2. Adept Spell

Mystères du temps Chaos

CV	*Type*	*Duration*
5+	Malédiction Range 24"	Un tour

Effect

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.

3. Adept Spell

De Glace et de Feu Cosmos

CV	*Type*	*Duration*
8+	Malédiction Projectile Dégât Range 24"	Immédiat

Effect

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.

3. Adept Spell

De Glace et de Feu Chaos

CV	*Type*	*Duration*
8+	Malédiction Dégât Amélioration Range 24"	Immédiat

Effect

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.

4. Adept Spell

Puissance Subjective Cosmos

CV	*Type*	*Duration*
8+	Amélioration Range 24"	Un tour

Effect

La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure

4. Adept Spell

Puissance Subjective Chaos

CV	*Type*	*Duration*
8+	Malédiction Range 24"	Un tour

Effect

La cible subit un malus de –1 en Force et en Pénétration d'armure.

5. Master Spell

Unis dans la Divergence Cosmos

CV	*Type*	*Duration*
11+	Amélioration Range 24"	Un tour

Effect

La ciblé gagne la règle Ægide (5+).

5. Master Spell

Unis dans la Divergence Chaos

CV	*Type*	*Duration*
11+	Malédiction Dégât Direct Range 24"	Immédiat

Effect

Chaque figurine dans l'unité ciblée subit une touche de Force 3, Pénétration d'armure 0, avec la règle Attaques magiques.

6. Master Spell

Touché au Cœur Cosmos

CV	*Type*	*Duration*
7+	Amélioration Focused Range 24"	Immédiat

Effect

La cible récupère 1 Point de vie.

6. Master Spell

Touché au cœur Chaos

CV	*Type*	*Duration*
7+	Malédiction Projectile Dégât Focused Range 24"	Immédiat

Effect

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

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



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL