



1. *Apprentice Spell*

Lames Spectrales

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Augment Range 18"	One Turn

Effect

La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée et gagne la règle >{Coup fatal}/span>.



2. *Adept Spell*

Murmures du Voile

CV	Type	Duration
8+	Hex Range 24"	One Turn

Effect

La cible subit un malus de -1 en Capacité défensive. De plus, toute unité dont au moins une figurine est affectée par ce sort subit un malus de -1 en Discipline.



3. *Adept Spell*

Précipiter la Fin

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+>[/color]	Hex Damage Direct Range [color=#ff0000]24">[/color]	Instant

Effect



4. *Adept Spell*

Soutien Ancestral

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+>[/color]	Augment Range [color=#ff0000]12">[/color]	One Turn

Effect

La cible doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps.



5. *Master Spell*

Baiser de la Faucheuse

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+>[/color]	Hex Missile Damage Focused Direct Range [color=#ff0000]24">[/color]	Instant



6. *Master Spell*

Danse Macabre

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Augment Range [color=#ff0000]18"[/color]	Instant

Effect

La cible peut effectuer un Mouvement magique de ><12>/span> >{6}/span> et gagne **Mouvement spectral** pendant ce mouvement.



Évocation des Âmes

CV	Type	Duration
	Range	Instant

Effect

Si votre réserve de marqueurs « Voile » contient strictement moins de 3 marqueurs « Voile », ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve. Un seul marqueur « Voile » peut être gagné à chaque phase grâce à ce sort.

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

Choisissez 1 jusqu'à 3 s figurines dans l'unité ciblée (cela peut être des Personnages ou des Champions). Chacune d'elles subit une touche qui blesse automatiquement de Pénétration d'armure 10 et avec **Attaques magiques**.

Effect

La cible subit 1D3 touches de Force 10, Pénétration d'armure 10, avec la règle **Attaques magiques**.
Pour effectuer le jet pour blesser, utilisez la Discipline de la cible au lieu de sa Résistance.