1. Apprentice Spell

Connais ton Ennemi

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+>[/color] [color=#0000ff]{12+}[/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18">[/color] [color=#0000ff]{6"Aura}[/color]	Un tour

Effect

La cible gagne +2 en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.

2. Adept Spell

Jugement du Destin

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+>[/color] [color=#0000ff]{9+}[/color]	Malédiction Projectile Dégât Range 18"	Immédiat

Effect

La cible subit span style="color: #ff0000;"><1D3>/span> span style="color: #0000ff;">{1D6}/span> touches avec Attaques magiques et Pénétration d'armure 0, qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.

3. Adept Spell

Clairvoyance

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+>[/color] [color=#0000ff]{12+}[/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18">[/color] [color=#0000ff]{6"Aura}[/color]	Un tour

Effect

La cible gagne les règles **Cible difficile (1) et Perturbant**.

4. Adept Spell

Conjonction Astrale

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]8+>[/color] [color=#0000ff]{12+}[/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18">[/color] [color=#0000ff]{6"Aura}[/color]	Un tour

Effect

La cible gagne Attaques divines. De plus, elle doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de mêlée span style="color: #ff0000;"><et de tir>/span>.

5. Master Spell

Frappe Infaillible

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+>[/color] [color=#0000ff]{10+}[/color]	Malédiction Projectile Dégât Range 18"	Immédiat

Effect

La cible subit span style="color: #ff0000;"><2D6>/span> span style="color: #0000ff;">{3D6}/span> touches qui blessent sur 4+ avec Pénétration d'armure 1 et les règles **Attaques divines et Attaques magiques**.

6. Master Spell

Présage Funeste

CV	*Type*	*Duration*
8+	Malédiction Range 24"	Permanent

Effect

Lors du calcul d'un Résultat de combat, un camp qui contient au moins une figurine ciblée par ce sort subit –X à son Résultat de combat (pour chaque unité affectée et chaque occurrence du sort), où X est égal au nombre de Personnages joints à l'unité, plus 1 si l'unité contient des figurines ordinaires. Un Personnage quittant une unité qui a été la cible de ce sort n'est plus affecté par ce sort, à moins qu'il ne soit l'unité composée d'une figurine seule ciblée initialement.

Lumière Directrice

CV	*Type*	*Duration*
	Amélioration Range 12"	Un tour

Effect

Les Tests de discipline d'une unité dans laquelle toutes les figurines sont affectées par ce sort suivent la règle Jet minimisé.
Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de magie.

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