

1. Apprentice Spell

Soutien Ancestral

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

Effect

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



2. Adept Spell

Murmures du Voile

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

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] [color=#0000ff]{10+}[/color]	Malédiction Dégât Direct Range [color=#ff0000]24">[/color] [color=#0000ff]{18"}[/color]	Immédiat

Effect



4. Adept Spell

Lames Spectrales

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff]{9+}[/color]	Amélioration Range 18"	Un tour

Effect

La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée et gagne la règle span style="color: #0000ff;">{Coup fatal}/span>.



5. Master Spell

Baiser de la Faucheuse

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+>[/color] [color=#0000ff]{9+}[/color]	Malédiction Projectile Dégât Focused Direct Range [color=#ff0000]24">[/color] [color=#0000ff]{18"}[/color]	Immédiat



6. Master Spell

Danse Macabre

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff]{9+}[/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][9"Aura][/color]	Immédiat

Effect

La cible peut effectuer un Mouvement magique de span style="color: #ff0000;"><12⊠>/span> span style="color: #0000ff;">{6⊠}/span> et gagne **Mouvement spectral** pendant ce mouvement.



Évocation des Âmes

CV	*Type*	*Duration*
	Range	Immédiat

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.

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

Choisissez span style="color: #ff0000;">1/span> span style="color: #0000ff;">{jusqu'à 3}/span> figurinespan style="color: #0000ff;">{s}/span> 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.