1. Apprentice Spell

Main des cieux

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	Malédiction Projectile Dégât Range 24"	Un tour

Effect

2. Adept Spell

Châtier l'Hérétique

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Malédiction Range 24"	Un tour

Effect

3. Adept Spell

Parler en Langues

CV	*Type*	*Duration*
7+	Malédiction Range 18"	Un tour

Effect

If this spell targets a friendly unit, the target may reroll failed Discipline Tests. If this spell targets an enemy unit, the target can never reroll failed Discipline Tests.

4. Adept Spell

Feu purificateur

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	[Augment] Focused Range [color=#ff0000]Lanceur[/color] [color=#0000ff][24"][/color]	Immédiat

Effect

5. Master Spell

Colère de Dieu

CV	*Type*	*Duration*
12+	Marqueur Range 96"	Permanent

Effect

Choisissez un point à portée sur la table et placez-y un jeton. À la fin de chaque phase de Magie après celle-ci, lancez 1D6 :
- Sur un résultat de 1 à 3, ajoutez un autre jeton au même endroit.
- Sur un résultat de 4 à 6, chaque unité à 2D6 + X ou moins (où X est égal au nombre de jetons) du point initial subit 2D6 touches avec Force 5, Pénétration d'armure 2 et la règle Attaques magiques. Le sort prend alors fin : retirez tous les jetons de la table.

6. Master Spell

Épreuve de Foi

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+[/color] [color=#0000ff][10+][/color]	Malédiction Projectile Dégât Focused Direct Range [color=#ff0000]12"[/color] [color=#0000ff][18"][/color]	Immédiat

Effect

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

La cible subit span style="color: #ff0000;">1D6/span> span style="color: #0000ff;">[1D6+1]/span> touches avec Force span style="color: #ff0000;">1D6/span> span style="color: #0000ff;">[1D6+1]/span>, Pénétration d'armure span style="color: #ff0000;">2/span> span style="color: #0000ff;">[3]/span> et Attaques magiques.

span style="color: #ff0000;">Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort/span> [Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort.]
- span style="color: #ff0000;">Sur un résultat de 1 à 3,/span> la cible subit un malus de -1 en Résistance.
- span style="color: #ff0000;">Sur un résultat de 4 à 6,/span> la cible subit un malus de -1 en Force et Pénétration d'armure

Le Lanceur lance 1D3+1 et sa cible lance 1D3. Si le résultat du Lanceur est plus élevé, la cible subit un nombre de touches égal à la différence entre leurs résultats respectifs. Ces touches blessent automatiquement avec PA 10 et la règle Attaques magiques.

La cible gagne une Attaque de souffle (Force 1D3+2, Pénétration d'armure 1, Attaques magiques). Déterminez la Force dès que le sort est lancé avec succès.
[Ce sort ne peut cibler que les Personnages, les Champions et les unités composées d'une figurine seule.]