1. Apprentice Spell

Châtier l'hérétique

CV	*Type*	*Duration*
9	Malédiction Projectile Dégât Rép. Range 24	Immédiat

Effect

2. Adept Spell

Lumière de la foi

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

Effect

La cible ajoute +1 au Résultat de combat de son camp, et gagne +1 en Discipline.
itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
\item[\refsymbolblessing] : La cible gagne Courageux.
\item [\refsymboladmonition] : Les jets de Portée de charge, de Distance de fuite et de Distance de poursuite de la cible sont minimisés.
itemize

3. Adept Spell

Poids du jugement

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

Effect

4. Adept Spell

Sainte affliction

CV	*Type*	*Duration*
9	Malédiction Range 24	Un tour

Effect

La cible subit une pénalité de 1 pour blesser avec ses Attaques de corps à corps.
itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
\item[\refsymbolblessing] : La cible subit une pénalité de 1 en \ArmourPenetrationInitials.
\item [\refsymboladmonition] : La cible gagne +1 en \ArmourPenetrationInitials.
itemize

5. Master Spell

Colère divine

CV	*Type*	*Duration*
10	Marqueur Range 48	Permanent

Effect

6. Master Spell

Pluie de météores

CV	*Type*	*Duration*
11	Malédiction Dégât Range 24	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 1D6+1 touches. Toutes les touches ont une Force de 5, une Pénétration d'armure de 2, et Attaque magique. itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm] \item[\refsymbolblessing] : Choisissez une cible supplémentaire pour le sort (en suivant les mêmes restrictions) : cette cible supplémentaire subit 1D3+1 touches. \item [\refsymboladmonition] : Choisissez une autre cible (en suivant les mêmes restrictions). Elle subit 1D3+1 touches. itemize

La cible subit une pénalité de 2 en Capacité défensive. Elle subit également une pénalité de -2 en Agilité (jusqu'à un minimum de 2). itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]% \item[\refsymbolblessing] : La cible subit une pénalité de 2 en Capacité offensive. \item [\refsymboladmonition] : La cible ne subit pas la pénalité de Capacité défensive (elle ne subit que la pénalité d'Agilité). itemize

Placez un marqueur sur le point ciblé. Ne faites pas de jet d'Intervention divine au moment de la résolution des effets de ce sort. À la place, faites un jet d'{Intervention divine} au début de chaque Phase de magie suivante (des deux joueurs). itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]% \item[\refsymbolblessing] : Toutes les unités à #1D6 (2) du centre de ce marqueur subissent chacune #1D6 (2) touches de \StrengthInitials~5 et \ArmourPenetrationInitials~2 avec Attaque magique. Puis, retirez le marqueur. \item [\refsymboladmonition] : L'adversaire peut déplacer le marqueur de 3 (ou moins) dans n'importe quelle direction. itemize

La cible subit 1D3+1 touches. Toutes les autres unités à 3 de la cible subissent 1 touche. \newline Toutes ces touches sont résolues avec \StrengthInitials~9, \ArmourPenetrationInitials~4, Attaque magique,Attaque enflammée. itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]% \item[\refsymbolblessing] : Le nombre de touches subies par chaque unité augmente de 1. \item [\refsymboladmonition] : Le nombre de touches subies par chaque unité diminue de 1. itemize