1. Apprentice Spell

Vision altérée

CV	*Type*	*Duration*
8	Universel Rép. Range 18	Un tour

Effect

La Capacité offensive de la cible est modifiée : []%. Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de chaque version de ce sort à la fois.
gagnent un bonus de +3{subissent une pénalité de 3}

2. Adept Spell

Épreuve du temps

CV	*Type*	*Duration*
6	Universel Range 18	Un tour

Effect

La Vitesse de charge et la Mobilité de la cible passent à []%.
8{4}

3. Adept Spell

Rires et pleurs

CV	*Type*	*Duration*
8	Universel Range 18	Un tour

Effect

Les Attaques de corps à corps de la cible []% pour leurs jets pour blesser, et gagnent l'attribut Attaque magique.
gagnent un bonus de +1{subissent une pénalité de 1}

4. Adept Spell

De glace et de feu

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

Effect

La cible subit #1D6 (2) touches de \StrengthInitials~4 et \ArmourPenetrationInitials~0, avec Attaque magique. Les jets de []% réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.
sauvegarde d'Ægide et de Régénération{sauvegarde d'armure}

5. Master Spell

Balance cosmique

CV	*Type*	*Duration*
11	Universel Range 18	Un tour

Effect

Les Attaque de corps à corps ~[]% la cible ne peuvent jamais toucher ni blesser sur un résultat meilleur que~4+.
allouées à{portées par}

6. Master Spell

Tonnerre et éclairs

CV	*Type*	*Duration*
10	Malédiction Projectile 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

Toutes ces touches sont résolues avec \StrengthInitials~6, \ArmourPenetrationInitials~2, Attaque foudroyante, Attaque magique. La cible subit 3 touches. Avant d'ôter la moindre perte, appliquez l'effet suivant : []% La cible subit 1 touche supplémentaire{Désignez une autre unité ennemie non engagée au corps à corps à 6 de la cible : elle subit 2 touches. Avant d'ôter la moindre perte, désignez une troisième unité ennemie non engagée au corps à corps à~6 de la deuxième unité : elle subit 1~touche.\vspace*{-10pt}} \par