*1. Apprentice Spell*

## Fontaine de jouvence

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 5 | Amélioration<br>Rép.<br>Range 18 | Immédiat |

*Effect*

*2. Adept Spell*

## Racines enchevêtrées

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8 | Malédiction<br>Range 24 | Un tour |

*Effect*

La Vitesse de charge et la Mobilité de la cible sont divisées par deux (en arrondissant à l'unité supérieure), et elle subit une pénalité de –2 en Agilité (jusqu'à un minimum de~1).

*3. Adept Spell*

## Voile de brume

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8 | Malédiction<br>Range 24 | Un tour |

*Effect*

Toutes les unités ennemies à 12 de la cible subissent une pénalité de 1 pour toucher avec leurs Attaques de tir, et une pénalité de 2 à leurs Jets de lancement de sort. Cette pénalité ne s'applique pas aux Jets de lancement qui ciblent des unités alliées (du point de vue de leur Lanceur). Les unités touchées par ce sort sont déterminées au moment de son lancement.

*4. Adept Spell*

## Bouclier d'épines

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8 | Amélioration<br>Range 18 | Un tour |

*Effect*

La cible gagne Parade. Pour chaque Attaque de corps à corps standard allouée à la figurine qui obtient un résultat de '6' pour toucher, la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante subit une touche de Force 5 et Pénétration d'armure 2 (Fixe) ; cette touche est résolue au même Palier d'initiative.

*5. Master Spell*

## Peau de pierre

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 10 | Amélioration<br>Range 18 | Un tour |

*Effect*

La cible gagne +1 en Endurance. En outre, les Attaque de corps à corps qui lui sont allouées ne peuvent jamais blesser sur mieux que 4+.

*6. Master Spell*

## Glissement de terrain

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 10 | Malédiction<br>Range 24 | Un tour |

*Effect*

La cible doit immédiatement passer un Test de terrain dangereux (6+), et considère tout Terrain découvert comme un Terrain dangereux (6+). De plus, la cible subit une pénalité de 1 pour toucher avec ses Attaque de corps à corps.

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 l'un des effets suivants :
itemize[leftmargin=*]
Une Réserve de Points de vie dans l'unité ciblée récupère 1 Point de vie.  Une Réserve de Points de vie de figurines ordinaires dans l'unité ciblée ressuscite 2 Points de vie. Cette Réserve de Points de vie ne peut avoir une limite du type Figurine seule. itemize Une même Réserve de Points de vie ne peut bénéficier des effets de ce sort plus d'une fois par Phase de magie.