*1. Apprentice Spell*

## Présage

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8 | Amélioration<br>Rép.<br>Range 18 | Permanent |

*Effect*

La cible gagne +1 en Capacité défensive et offensive.

*2. Adept Spell*

## Fléau des immortels

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 5 | Amélioration<br>Range 18 | Un tour |

*Effect*

La cible gagne Attaque divine, Résistance à la magie (3).

*3. Adept Spell*

## Conjonction astrale

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 9 | Amélioration<br>Range 18 | Un tour |

*Effect*

La cible gagne Haine.

*4. Adept Spell*

## Jugement du destin

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8 | Malédiction<br>Projectile<br>Dégât<br>Range 24 | Immédiat |

*Effect*

La cible subit un nombre de touches égal au nombre de Dés de magie octroyés par la Carte de flux tirée lors de ce tour. Ces touches ont une Force de 4, une Pénétration d'armure 2, et Attaque magique.

*5. Master Spell*

## Augure de triomphe

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

*Effect*

Le camp de la cible gagne un bonus à son Résultat de combat statique égal au numéro du Tour de jeu en cours.

*6. Master Spell*

## Perte inéluctable

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 11 | Malédiction<br>Projectile<br>Dégât<br>Range 24 | note<br>Permanent |

*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

Désignez une Réserve de Points de vie dans l'unité ciblée ; il doit s'agir de figurines ordinaires, si possible. Placez un marqueur « Fatalité » à côté de cette Réserve de Points de vie ; ajoutez-en un autre au début de chacune de vos Phases de magie.
Le Lanceur peut mettre un terme à ce sort à la fin de chacune de vos Phases de magie, pourvu que la cible ne soit pas engagée au combat. Dans ce cas, ôtez tous les marqueurs « Fatalité » correspondant : pour chaque marqueur ainsi ôté, la Réserve de Points de vie désignée subit trois touches de Force 6 et Pénétration d'armure 2, avec Attaque magique. %