Thaumaturgie

1 Main des Cieux

5+ [9+]	24" Malédiction, Projectile, Dégâts	Immédiat

La cible subit 1D6 [1D6+1] touches de Force 1D6 [1D6+1].

Thaumaturgie

2 Feu Purificateur

6+ [10+]	Caster [24"] [Amélioration], Focalisé	Dernier tour

La cible gagne une Attaque de Souffle (Force 1D3+2). 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.]

Thaumaturgie

3 Épreuve de Foi

7+ [11+]	12" [24"] Malédiction, Dégâts, Focalisé, Direct	Immédiat

Le Lanceur et sa cible lancent chacun 1D6. Si le résultat du Lanceur est plus grand, la cible subit un nombre de blessures avec la règle Perforant (6) égal à la différence entre leurs résultats.

Thaumaturgie

4 Parler en Langues

8+	24" Malédiction	Dernier tour

La cible ne peut pas bénéficier de la règle Présence Exaltante.

Thaumaturgie

5 Châtier l'Hérétique

11+	24" Malédiction	Dernier tour

Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort.
Sur un résultat de 1 à 3, la cible subit un malus de -1 en Endurance.
Sur un résultat de 4 à 6, la cible subit un malus de -1 en Force.

Thaumaturgie

6 Colère de Dieu

13+	96" Marqueur	Permanent

Placez un marqueur à portée sur la table. AƱ la fin de chaque Phase de Magie après celle-ci, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, ajoutez un marqueur au même endroit. Sur un résultat de 4+, chaque unité à moins de 2D6+X″ du marqueur initial subit 2D6 touches de Force 4+X, où X est égal au nombre de marqueurs. Le sort prend fin et retirez les marqueurs de la table.

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