



## Thaumaturgie

1 Main des cieux

5+ [8+] 24"  
Malédiction, Dernier  
Projectile, Dégâts tour

La cible subit 1D6 [1D6+1] touches avec Force 1D6 [1D6+1], Pénétration d'armure 2 [3] et Attaques magiques.



## Thaumaturgie

2 Châtier l'Hérétique

6+ [9+] 24"  
Malédiction Dernier  
tour

Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort

[Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort.]

- Sur un résultat de 1 à 3, la cible subit un malus de -1 en Résistance.
- Sur un résultat de 4 à 6, la cible subit un malus de -1 en Force et Pénétration d'armure



## Thaumaturgie

3 Parler en Langues

7+ 18"  
Malédiction Dernier tour

If this spell targets a friendly unit, the target may reroll failed Discipline Tests. If this spell targets an enemy unit, the target can never reroll failed Discipline Tests.



## Thaumaturgie

4 Feu purificateur

5+ [8+] Lanceur [24"]  
[Amélioration], Immédiat  
Focalisé

La cible gagne une Attaque de souffle (Force 1D3+2, Pénétration d'armure 1, Attaques magiques). 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

5 Colère de Dieu

12+ 96"  
Marqueur Permanent

Choisissez un point à portée sur la table et placez-y un jeton. À la fin de chaque phase de Magie après celle-ci, lancez 1D6 :

- Sur un résultat de 1 à 3, ajoutez un autre jeton au même endroit.
- Sur un résultat de 4 à 6, chaque unité à 2D6 + X" ou moins (où X est égal au nombre de jetons) du point initial subit 2D6 touches avec Force 5, Pénétration d'armure 2 et la règle Attaques magiques. Le sort prend alors fin : retirez tous les jetons de la table.



## Thaumaturgie

6 Épreuve de Foi

7+ [10+] 12" [18"]  
Malédiction, Immédiat  
Projectile, Dégâts,  
Focalisé, Direct

Le Lanceur lance 1D3+1 et sa cible lance 1D3. Si le résultat du Lanceur est plus élevé, la cible subit un nombre de touches égal à la différence entre leurs résultats respectifs.

Ces touches blessent automatiquement avec PA 10 et la règle Attaques magiques.

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES