



### 1. Apprentice Spell

## Présage

CV	Type	Duration
8	Amélioration Réplicable Range 18	Permanent

#### Effect

La cible gagne +1 en Capacité défensive et offensive.



### 2. Adept Spell

## Fléau des immortels

CV	Type	Duration
5	Amélioration 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 Range 18	Un tour

#### Effect

La cible gagne Haine.



### 4. Adept Spell

## Jugement du destin

CV	Type	Duration
8	Malédiction Projectile Dégât 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 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 Projectile Dégât Range 24	Permanent*

#### Effect

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

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.

%