Clairvoyance

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+[/color] [color=#0000ff][10+][/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][6"Aura][/color]	Un tour

Effect

La cible gagne les règles Cible Difficile et Distrayant.

1. Apprentice Spell

Jugement du Destin

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+[/color] [color=#0000ff][10+][/color]	Malédiction Projectile Dégât Range 18"	Immédiat

Effect

La cible subit span style="color: #ff0000;">1D3/span>span style="color: #0000ff;">[1D6]/span> touches qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune Sauvegarde Invulnérable ou de Régénération n'est permise.

2. Adept Spell

Connais ton Ennemi

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]8+[/color] [color=#0000ff][12+][/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][6"Aura][/color]	Un tour

Effect

La cible gagne +2 en Capacité de Combat et en Initiative.

3. Adept Spell

Conjonction Astrale

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]9+[/color] [color=#0000ff][12+][/color]	Amélioration Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][6"Aura][/color]	Un tour

Effect

La cible gagne la règle Attaques Divines et doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de Corps à Corps span style="color: #ff0000;">et de Tir/span>.

4. Adept Spell

Vision de l'Au-Delà

CV	*Type*	*Duration*
9+	Amélioration Range 18"	Un tour

Effect

La cible gagne les règles Immunisé à la Psychologie et Tenace.

5. Master Spell

Frappe Infaillible

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]9+[/color] [color=#0000ff][13+][/color]	Malédiction Projectile Dégât Range 18"	Immédiat

Effect

La cible subit span style="color: #ff0000;">2D6/span>span style="color: #0000ff;">[3D6]/span> touches qui blessent sur 4+ avec les règles Attaques Divines et Perforant (2).

6. Master Spell

Présage Funeste

CV	*Type*	*Duration*
10+	Malédiction Range 18"	Un tour

Effect

Au début de chacune des phases suivantes, lancez 1D6 plus 1D6 par Personnage dans l'unité ciblée. Si au moins l'un des dés donne un '6', la cible ne peut effectuer l'action correspondante pendant cette phase.
Étape de Déclaration des Charges : Déclarer des Charges.
Étape des Autres Mouvements : Faire une Marche Forcée.
Phase de Magie : Lancer des Sorts.
Phase de Tir : Tirer

Lumière Directrice

CV	*Type*	*Duration*
	Amélioration Range 18"	Un tour

Effect

Jetez un dé supplémentaire et ignorez le dé avec le plus grand résultat quand la cible passe un Test de Commandement.
Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de Magie.

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

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL