

*1. Apprentice Spell*

## Aile de Corbeau

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| [color=#ff0000]7+[/color]<br>[color=#0000ff][9+][/color] | Amélioration<br>Range 18" | Immédiat |

*Effect*



*2. Adept Spell*

## Charme Trompeur

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| [color=#ff0000]4+[/color]<br>[color=#0000ff][6+][/color] | Malédiction<br>Range 24" | Un tour |

*Effect*

La cible subit un malus de span style="color: #ff0000;">-1/span> span style="color: #0000ff;">[-2]/span> en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.



*3. Adept Spell*

## Effigie Malsaine

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| [color=#ff0000]5+[/color]<br>[color=#0000ff][7+][/color] | Malédiction<br>Range 36" | Un tour |

*Effect*

La cible ne peut plus utiliser d'Attaques de tir span style="color: #0000ff;">[et subit un malus de -2 pour ses jets de lancer de sort]/span>.



*4. Adept Spell*

## La Roue Tourne

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| [color=#ff0000]8+[/color]<br>[color=#0000ff][10+][/color] | Universel<br>Range 24" | Un tour |

*Effect*



*5. Master Spell*

## Feu Follet

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| [color=#ff0000]8+[/color]<br>[color=#0000ff][8+][/color] | Universel<br>Range 18" | Un tour |

*Effect*

Choose which effect to apply when casting the spell:
• The target gains Random Movement (2D6⌧)
• The target gains Random Movement (3D6⌧)



*6. Master Spell*

## Regard Envoûtant

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| [color=#ff0000]8+[/color]<br>[color=#0000ff][12+][/color] | Malédiction<br>Range 18" | Un tour |

*Effect*

Melee span style="color: #0000ff;">{and Shooting}/span> Attacks against the target must reroll failed to-wound rolls.



## Mauvais Œil

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| | Universel<br>Range 24" | Un tour |

*Effect*

Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur de Marche forcée. Si la cible est une unité ennemie, elle subit un malus de -1 en valeur de Mouvement simple et -2 en valeur de Marche forcée, jusqu'à un minimum de respectivement 3 et 6.
Une unité ne peut être affectée par ce sort plus de deux fois lors d'une même 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

La cible peut effectuer un Mouvement magique de span style="color: #ff0000;">8"/span> [12] et gagne la règle Vol au cours de ce mouvement. Désignez un élément de la figurine affectée par le sort : cet élément peut effectuer une Attaque au passage pendant ce mouvement (en plus d'autres éventuelles Attaques au passage). Cette Attaque au passage cause 1D6 touches avec Force 4, Pénétration d'armure 1 et la règle Attaques magiques.

Les Attaques de corps à corps effectuées par les Figurines ordinaires de l'unité ciblée span style="color: #0000ff;">[ainsi que les attaques qui leur sont attribuées]/span> touchent et blessent sur 4+, quelles que soient leur Capacité défensive, Capacité offensive, Force et Résistance. Appliquez cet effet avant tout autre modificateur aux jets pour toucher et de blesser.