



1. *Apprentice Spell*

Châtier l'hérétique

CV	Type	Duration
9	Malédiction Projectile Dégât Réplicable Range 24	Immédiat

Effect



2. *Adept Spell*

Lumière de la foi

CV	Type	Duration
5	Amélioration Range 24	Un tour

Effect

La cible ajoute +1 au Résultat de combat de son camp, et gagne +1 en Discipline.

itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
\item[\refsymbolblessing] : la cible gagne Courageux.
\item[\refsymboladmonition] : les jets de Portée de charge, de Distance de fuite et de Distance de poursuite sont minimisés.

itemize



3. *Adept Spell*

Poids du jugement

CV	Type	Duration
8	Malédiction Range 24	Un tour

Effect



4. *Adept Spell*

Sainte affliction

CV	Type	Duration
9	Malédiction Range 24	Un tour

Effect

La cible subit une pénalité de 1 pour blesser avec ses Attaques de corps à corps.

itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
\item[\refsymbolblessing] : la cible subit une pénalité de 1 en Pénétration d'armure.
\item[\refsymboladmonition] : la cible gagne +1 en Pénétration d'armure.

itemize



5. *Master Spell*

Colère divine

CV	Type	Duration
10	Marqueur Range 48	Permanent

Effect



6. *Master Spell*

Pluie de météores

CV	Type	Duration
11	Malédiction Dégât Range 24	Immédiat

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

La cible subit 1D6+1 touches. Toutes les touches ont une Force de 5, une Pénétration d'armure de 2, et Attaque magique.

```
itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
\item[\refsymbolblessing] : choisissez une cible supplémentaire pour le sort, en suivant les mêmes restrictions : cette cible supplémentaire subit 1D3+1 touches.
\item[\refsymboladmonition] : sélectionnez une autre cible (en suivant les mêmes restrictions). Elle subit 1D3+1 touches.
itemize
```

Placez un marqueur sur le point ciblé. Ne faites pas de jet d'Intervention divine au moment de la résolution des effets de ce sort. À la place, faites un jet d'Intervention divine au début de chaque Phase de magie suivante.

```
itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
\item[\refsymbolblessing] : chaque unité à #1D6 (2) du centre du marqueur subit #1D6 (2)-touches avec \StrengthInitials~5,
\ArmourPenetrationInitials~2 et Attaque magique. Puis, retirez le marqueur.
\item[\refsymboladmonition] : l'adversaire peut déplacer le marqueur de 3☐ (ou moins) dans n'importe quelle direction.
itemize
```

La cible subit une pénalité de 2 en Capacité défensive. Elle subit également une pénalité de -2 en Agilité (jusqu'à un minimum de 2).

```
itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
\item[\refsymbolblessing] : la cible subit également une pénalité de 2 en Capacité offensive.
\item[\refsymboladmonition] : la cible ne subit pas la pénalité de Capacité défensive (elle ne subit que la pénalité d'Agilité).
itemize
```

La cible subit 1D3+1 touches. Toutes les autres unités à 3 de la cible subissent 1 touche. \newline Toutes ces touches sont résolues avec \StrengthInitials~9, \ArmourPenetrationInitials~4, Attaque magique, Attaque enflammée.

```
itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
\item[\refsymbolblessing] : le nombre de touches subies par chaque unité augmente de 1.
\item[\refsymboladmonition] : le nombre de touches subies par chaque unité diminue de 1.
itemize
```