

## Cosmologie

1 Vision Altérée Cosmos

---

6+ 

- Augment
- Portée 24"

 One Turn

---

La cible gagne +1 en Capacité offensive, +1 en Capacité défensive et +1 à la Précision de ses armes.

## Cosmologie

1 Vision Altérée chaos

---

6+ 

- Hex
- Portée 24"

 One Turn

---

La cible subit un malus de -1 en Capacité offensive, -1 en Capacité défensive et -1 à la Précision de ses armes.

## Cosmologie

2 Mystères du temps Cosmos

---

5+ 

- Augment
- Portée 24"

 One Turn

---

La cible de ce sort (et son unité) jette un dé additionnel pour les jets de distance de Charge, Charge irrésistible, Fuite et Poursuite.

## Cosmologie

2 Mystères du temps Chaos

---

5+ 

- Hex
- Portée 24"

 One Turn

---

La cible de ce sort (et son unité) jette un dé de moins pour les jets de distance de Charge, Charge irrésistible, Fuite et Poursuite.

## Cosmologie

3 De Glace et de Feu Cosmos

---

7+ 

- Hex
- Missile
- Damage
- Portée 24"

 Instant

---

La cible subit 2D6 touches avec Force 4, Pénétration d'armure 0 et la règle Attaques magiques. Les Sauvegardes spéciales réussies contre les blessures causées par ce sort doivent être relancées.

## Cosmologie

3 De Glace et de Feu Chaos

---

7+

- Hex
- Damage
- Augment
- Portée 24"

Instant

---

La cible subit 2D6 touches avec Force 4 et Pénétration d'armure 0. Les Sauvegardes d'armure réussies contre les blessures causées par ce sort doivent être relancées.

## Cosmologie

4 Puissance Subjective Cosmos

---

8+

- Augment
- Portée 24"

One Turn

---

La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure

## Cosmologie

4 Puissance Subjective Chaos

---

8+

- Hex
- Portée 24"

One Turn

---

La cible subit un malus de -1 en Force et en Pénétration d'armure.

## Cosmologie

5 Unis dans la Divergence  
Cosmos

---

11+ • Augment One Turn  
• Portée 24"

---

La ciblé gagne la règle Ægide (5+).

## Cosmologie

5 Unis dans la Divergence Chaos

---

11+ • Hex Instant  
• Damage  
• Direct  
• Portée 24"

---

Chaque figurine dans l'unité ciblée subit une touche de Force 3, Pénétration d'armure 0, avec la règle Attaques magiques.

## Cosmologie

6 Touché au Cœur Cosmos

---

7+ • Augment Instant  
• Focused  
• Portée 24"

---

La cible récupère 1 Point de vie.

## Cosmologie

6 Touché au cœur Chaos

---

7+ • Hex Instant  
• Missile  
• Damage  
• Focused  
• Portée 24"

---

La cible subit 1 touche qui blesse automatiquement avec Pénétration d'armure 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

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