

<p align="center">Cosmologie</p> <p>1 Vision Altérée Cosmos</p>	<p align="center">Cosmologie</p> <p>1 Vision Altérée chaos</p>	<p align="center">Cosmologie</p> <p>2 Mystères du temps Cosmos</p>	<p align="center">Cosmologie</p> <p>2 Mystères du temps Chaos</p>
<p>6+ 24" Amélioration Dernier tour</p>	<p>6+ 24" Malédiction Dernier tour</p>	<p>5+ 24" Amélioration Dernier tour</p>	<p>5+ 24" Malédiction Dernier tour</p>
<p>La cible gagne +1 en Capacité offensive, +1 en Capacité défensive et +1 à la Précision de ses armes.</p>	<p>La cible subit un malus de -1 en Capacité offensive, -1 en Capacité défensive et -1 à la Précision de ses armes.</p>	<p>La cible de ce sort (et son unité) jette un dé additionnel pour les jets de distance de Charge, Charge irrésistible, Fuite et Poursuite.</p>	<p>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.</p>
<p align="center">Cosmologie</p> <p>3 De Glace et de Feu Cosmos</p>	<p align="center">Cosmologie</p> <p>3 De Glace et de Feu Chaos</p>	<p align="center">Cosmologie</p> <p>4 Puissance Subjective Cosmos</p>	<p align="center">Cosmologie</p> <p>4 Puissance Subjective Chaos</p>
<p>8+ 24" Malédiction, Immédiat Projectile, Dégâts</p>	<p>8+ 24" Malédiction, Dégâts, Amélioration Immédiat</p>	<p>8+ 24" Amélioration Dernier tour</p>	<p>8+ 24" Malédiction Dernier tour</p>
<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure</p>	<p>La cible subit un malus de -1 en Force et en Pénétration d'armure.</p>

Cosmologie	Cosmologie	Cosmologie	Cosmologie
5 Unis dans la Divergence Cosmos	5 Unis dans la Divergence Chaos	6 Touché au Cœur Cosmos	6 Touché au cœur Chaos
11+ 24" Amélioration Dernier tour	11+ 24" Malédiction, Immédiat Dégâts, Direct	7+ 24" Amélioration, Immédiat Focalisé	7+ 24" Malédiction, Immédiat Projectile, Dégâts, Focalisé
La ciblé gagne la règle Ægide (5+).	Chaque figurine dans l'unité ciblée subit une touche de Force 3, Pénétration d'armure 0, avec la règle Attaques magiques.	La cible récupère 1 Point de vie.	La cible subit 1 touche qui blesse automatiquement avec Pénétration d'armure 10 et la règle Attaques magiques.



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

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