

Sorcellerie	
0	Mauvais Œil
Universal Portée 24"	One Turn
<p>Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 en Mouvement.</p> <p>Si la cible est une unité ennemie, elle subit un malus de -1 en Mouvement jusqu'à un minimum de 3.</p> <p>Une unité ne peut être affectée par ce sort que deux fois au plus par Phase de Magie.</p>	

Sorcellerie	
1	Charme Trompeur
5+ [8+]	Hex Portée 18" [36"] One Turn
<p>La cible subit un malus de -1 pour toucher.</p>	

Sorcellerie	
2	Aile de Corbeau
6+ [9+]	Augment Portée 18" Instant
<p>La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 6" [10"] avec la règle Vol. Elle peut se reformer avant et après le mouvement. Cela ne l'empêche pas de tirer par la suite.</p>	

Sorcellerie	
3	Effigie Malsaine
7+ [10+]	Hex Portée 36" [24"] One Turn
<p>La portée des Attaques de Tir effectuées par la cible <u>[et des sorts lancés par la cible]</u> est divisée par deux.</p>	

Sorcellerie	
4	Feu Follet
8+	Universal Portée 18" One Turn
<p>La cible gagne la règle Mouvement Aléatoire (2D6).</p>	

Sorcellerie	
5	Regard Envoûtant
8+	Hex Portée 24" Remains in Play
<p>La cible gagne la règle Stupidité. Elle subit un malus de -1 en Commandement pour chaque Personnage dans l'unité ciblée.</p>	

Sorcellerie	
6	La Roue Tourne...
9+ [11+]	[Hex] [Augment] Portée 24" One Turn
<p>Les Attaques de Corps à Corps des figurines ordinaires de l'unité ciblée touchent et blessent sur 4+, quelles que soient leurs Capacité de Combat, Force et Endurance. Appliquez cet effet avant tout autre modificateur.</p>	

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