



Fouet de Vif-Argent

CV	Type	Duration
8+	Hex Missile Damage Range 24"	Instant

Effect

La cible subit 1D3+1 touches avec la règle Fusion du Méta.



1. Apprentice Spell

Commandement de Fer

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Augment Range 24"	One Turn

Effect

La cible gagne +1 sa Sauvegarde d'Armure.



2. Adept Spell

Cuivre Fondu

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Hex Missile Damage Range 24"	Instant

Effect

La cible subit 1D3 + 3 touches de Force X, Pénétration d'armure 4 avec les règles Attaques enflammées et Attaques magiques, où X est égal à l'Armure de la cible.



3. Adept Spell

Pieu d'Argent

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Hex Missile Damage Range [color=#0000ff][10+][color]	Permanent

Effect



4. Adept Spell

Corruption de l'Etain

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[/color]	Hex Range [color=#0000ff][11+][color]	Instant

Effect

La cible subit un malus de -1 sa Sauvegarde d'Armure.



5. Master Spell

Transmutation en Plomb

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[/color]	Hex Range [color=#ff0000]24"[/color]	One Turn

Effect



6. Master Spell

Gloire de l'Or

CV	Type	Duration
10+	Augment Range 18"	One Turn

Effect

La cible gagne les règles Attaques Enflammées, Attaques Magiques et Perforant (+1).



Feu Alchimique

CV	Type	Duration
	Hex Range 18"	One Turn

Effect

La cible gagne la règle Inflammable contre les Attaques de Corps à Corps et les Sorts.



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

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

La cible subit une touche de Force 3 6 avec les règles
Attaque Penetrante, Blessures Multiples (1D3)
et Perforant (6).

Les attaques de la cible ne peuvent pas bénéficier de bonus de Force de ses Armes de Corps. Les Armes de Tir standard manœuvres par la cible subissent un malus de -1 en Force. Ce sort n'affecte que la Force et l'équipement des figurines, pas leurs règles spéciales.