

1. Apprentice Spell

Cuivre Fondu

CV	*Type*	*Duration*
7+	Malédiction Projectile Dégât Rép. Range 24"	Immédiat

Effect

La cible subit 1D3+4 touches de Force X, Pénétration d'armure 4 avec Attaque enflammée et Attaque magique,
où « X » est égal à l'Armure de la figurine sur laquelle la touche est répartie.



2. Adept Spell

Corruption de l'Etain

CV	*Type*	*Duration*
8+	Malédiction Range 36"	Un tour

Effect

La cible subit –1 en Armure.



3. Adept Spell

Living Steel

CV	*Type*	*Duration*
8+	Amélioration Range 18"	Un tour

Effect

The target gains +1 to hit and Magical Attacks (Melee & Shooting).



4. Adept Spell

Wall of Lead

CV	*Type*	*Duration*
8+	Marqueur Range 24"	Un tour

Effect

Place a Wall Terrain Feature with dimensions 1×6 on the target.
Remove the Terrain Feature when the spell ends.



5. Master Spell

Commandement de Fer

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000][b]5+>[/b][/color] [color=#0000ff][b]{9+}[/b][/color]	Amélioration Range [color=#ff0000][b]24">[/b][/color] [color=#0000ff][b]{18"}[/b][/color]	Un tour

Effect

La cible gagne span style="color: #ff0000;"><**+1**>/span> span style="color: #0000ff;">**{+2}**/span> en Armure.



6. Master Spell

Fouet de Vif-Argent

CV	*Type*	*Duration*
7+	Malédiction Projectile Dégât Range 24"	Immédiat

Effect

La cible subit 1D3+1 touches de Pénétration d'armure 10
avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.
Ces touches blessent **toujours** sur un résultat de dé supérieur ou égal à 7 – l'Armure de la figurine sur laquelle la touche est répartie. Un '6' naturel est **toujours** une réussite, un'1' naturel est **toujours** un échec.

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