

1. Apprentice Spell

Acier vivant

CV	*Type*	*Duration*
9	Amélioration Rép. Range 18	Un tour

Effect

Les Attaques de corps à corps standard de la cible gagnent +1 pour toucher, +1~PA, et Attaque magique. Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.



2. Adept Spell

Corruption d'étain

CV	*Type*	*Duration*
5	Malédiction Range 18	Un tour

Effect

La cible subit une pénalité de 1 en valeur d'Armure et perd Armure métallique.



3. Adept Spell

Calice d'or

CV	*Type*	*Duration*
8	Amélioration Range 18	Permanent

Effect

La cible gagne l'un des Objets magiques suivants : Potion de préservation du pouvoir, Potion de guérison, Breuvage draconien, Potion de rapidité Voir « Potions et parchemins communs ». La cible ne peut gagner un objet qu'elle a déjà, à moins qu'il n'ait déjà été activé.



4. Adept Spell

Pieu d'argent

CV	*Type*	*Duration*
8	Malédiction Projectile Dégât Range 24	Immédiat

Effect

La cible subit une touche de Force~3 et de Pénétration d'armure~10, avec Attaque de zone (15), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3)), Attaque magique.



5. Master Spell

Commandement de fer

CV	*Type*	*Duration*
11	Amélioration Range 18	Un tour

Effect

La cible gagne +2~Arm et Armure métallique.



6. Master Spell

Fouet de vif-argent

CV	*Type*	*Duration*
11	Malédiction Projectile Dégât Range 24	Immédiat

Effect

La cible subit #1D3 (2)+1 touches de PA~4, avec Attaque enflammée, Attaque magique,Zèle (contre Armure métallique). Ces touches blessent toujours sur 4+.

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