

Alchimie

0 Fouet de Vif-Argent

8+

- Hex
- Missile
- Damage
- Portée 24"

 Instant

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

Alchimie

1 Commandement de Fer

6+ [9+]

- Augment
- Portée 24"

 One Turn

La cible gagne +1 [+2] à sa Sauvegarde d'Armure.

Alchimie

2 Cuivre Fondu

7+

- Hex
- Missile
- Damage
- Portée 24"

Instant

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.

Alchimie

3

Pieu d'Argent

7+ [10+]

- Hex
- Missile
- Damage
- Portée 18" [36"]

Permanent

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

Alchimie

4

Corruption de l'Etain

8+ [11+]

- Hex
- Portée 24" [48"]

Instant

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

Alchimie

5 Transmutation en Plomb

9+ [12+]

- Hex
- Portée 24" [48"]

One Turn

Les attaques de la cible ne peuvent pas bénéficier de bonus de Force de ses Armes de Corps à Corps. Les Armes de Tir standard maniées 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.

Alchimie

6 Gloire de l'Or

10+

- Augment
- Portée 18"

One Turn

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

Alchimie

A Feu Alchimique

- Hex
- Portée 18"

One Turn

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



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