

Alchimie

1 Fouet de Vif-Argent

7+

- Hex
- Missile
- Damage
- Portée 24"

Instant

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.

Alchimie

2 Commandement de Fer

<5+> {9+} • Augment One Turn
• Portée <24"> {18"}

La cible gagne <+1> {+2} en Armure.

Alchimie

3 Gloire de l'Or

8+
• Augment
• Portée 18"

One Turn

La cible gagne +1 en Pénétration d'armure, **Attaques enflammées** et **Attaques magiques**.

Alchimie

4 Pieu D'argent

<6+> {9+}

- Hex
- Missile
- Damage
- Portée <18"> {36"}

Instant

La cible subit une touche de Force 4 [6], Pénétration d'armure 10 avec **Attaque magique**, **Attaque de zone (1x5)** et **[Blessures multiples (1D3)]**.

Alchimie

5 Corruption de l'Etain

8+
• Hex Permanent
• Portée 36"

La cible subit -1 en Armure.

Alchimie

6 Cuivre Fondu

7+

- Hex
- Missile
- Damage
- Portée 24"

 Instant

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.

Alchimie

A Feu Alchimique

- Hex
- Portée 18"

 One Turn

La cible gagne **Inflammable** contre les Attaques de corps à corps.

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