

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'Étain	
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

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES