

	Alchimie		
1	Fouet de Vif-Argent		
	Hex		
7+	Missile Damage		Instant
	Portée 24"		
<p>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.</p>			

	Alchimie		
2	Commandement de Fer		
	Augment		One Turn
<5+> {9+}	Portée <24"> {18"}		
<p>La cible gagne <+1> {+2} en Armure.</p>			

	Alchimie		
3	Gloire de l'Or		
	Augment		One Turn
8+	Portée 18"		
<p>La cible gagne +1 en Pénétration d'armure, Attaques enflammées et Attaques magiques.</p>			

	Alchimie		
4	Pieu D'argent		
	Hex		
<6+> {9+}	Missile Damage		Instant
	Portée <18"> {36"}		
<p>La cible subit une touche de Force 4 [6], Pénétration d'armure 10 avec Attaque magique, Attaque de zone (1x5) et [Blessures multiples (1D3)].</p>			

	Alchimie		
5	Corruption de l'Etain		
	Hex		Permanent
8+	Portée 36"		
<p>La cible subit -1 en Armure.</p>			

	Alchimie		
6	Cuivre Fondu		
	Hex		
7+	Missile Damage		Instant
	Portée 24"		
<p>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.</p>			

	Alchimie		
A	Feu Alchimique		
	Hex		One Turn
	Portée 18"		
<p>La cible gagne Inflammable contre les Attaques de corps à corps.</p>			

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