

Alchimie		
1	Fouet de Vif-Argent	
7+	Hex Missile Damage Portée 24"	Instant
<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	
<5+> {9+}	Augment Portée <24"> {18"} One Turn	
<p>La cible gagne <+1> {+2} en Armure.</p>		

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

Alchimie		
4	Pieu D'argent	
<6+> {9+}	Hex Missile Damage Portée <18"> {36"} Instant	
<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	
8+	Hex Portée 36" Permanent	
<p>La cible subit -1 en Armure.</p>		

Alchimie		
6	Cuivre Fondu	
7+	Hex Missile Damage Portée 24" Instant	
<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 Portée 18" One Turn	
<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