

Alchimie		
1	Fouet de Vif-Argent	
	24"	
7+	Malédiction, Projectile, Dégâts	Immédiat
<p>La cible subit 1D3+1 touches avec Pénétration d'armure 10 et les règles Attaques enflammées et Attaques magiques. Ces touches blessent toujours sur un résultat de dé supérieur ou égal à 7 - l'Armure de la cible. Un « 6 » naturel est toujours une réussite, un « 1 » naturel est toujours un échec.</p>		

Alchimie		
2	Commandement de Fer	
	24"	
5+ [9+]	Amélioration	Dernier tour
<p>La cible gagne +1 [+2] en Armure.</p>		

Alchimie		
3	Gloire de l'Or	
	18"	
8+	Amélioration	Dernier tour
<p>La cible gagne +1 en Pénétration d'armure et les règles Attaques enflammées et Attaques magiques.</p>		

Alchimie		
4	Silver Spike	
	(18"){36" }	
(6+){9+ }	Malédiction, Projectile, Dégâts	Immédiat
<p>The target suffers 1 hit with Strength 4 [6], Armour Penetration 10, Magical Attacks, [Multiple Wounds (D3)], and Area Attack (1x5).</p>		

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

Alchimie		
6	Molter Copper	
	24"	
7+	Malédiction, Projectile, Dégâts	Immédiat
<p>The target suffers D3+3 hits with Strength X, Armour Penetration 4, Flaming Attacks, and Magical Attacks, where X is equal to the target's Armour.</p>		

Alchimie		
A	Feu Alchimique	
	18"	
	Malédiction	Dernier tour
<p>La cible gagne Inflammable contre les Attaques de mêlée.</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