

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 <b>Attaque enflammée</b> et <b>Attaque magique</b>. Ces touches blessent <b>toujours</b> 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 <b>toujours</b> une réussite, un '1' naturel est <b>toujours</b> un échec.</p>		

Alchimie		
2	Commandement de Fer	
<5+> {9+}	Augment Portée <24"> {18"} One Turn	
<p>La cible gagne &lt;+1&gt; {+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, <b>Attaques enflammées</b> et <b>Attaques magiques</b>.</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 <b>Attaque magique</b>, <b>Attaque de zone (1x5)</b> et <b>[Blessures multiples (1D3)]</b>.</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 <b>Attaque enflammée</b> et <b>Attaque magique</b>, 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 <b>Inflammable</b> contre les <b>Attaques de corps à corps</b>.</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