Alchimie

1 Fouet de Vif-Argent

7+	24" Malédiction, Projectile, Dégâts	Immédiat

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.

Alchimie

2 Commandement de Fer

<5+> {9+}	<24"> {18"} Amélioration	Dernier tour

La cible gagne <+1> {+2} en Armure.

Alchimie

3 Gloire de l'Or

8+	18" Amélioration	Dernier tour

La cible gagne +1 en Pénétration d'armure, **Attaques enflammées** et **Attaques magiques**.

Alchimie

4 Pieu D'argent

<6+> {9+}	<18"> {36"} Malédiction, Projectile, Dégâts	Immédiat

La cible subit une touche de Force 4 [6], Pénétration d'armure 10 avec **Attaque magique, Attaque de zone (1×5) et [Blessures multiples (1D3)]**.

Alchimie

5 Corruption de l'Etain

8+	36" Malédiction	Permanent

La cible subit –1 en Armure.

Alchimie

6 Cuivre Fondu

7+	24" Malédiction, Projectile, Dégâts	Immédiat

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.

Alchimie

A Feu Alchimique

	18" Malédiction	Dernier tour

La cible gagne **Inflammable** contre les Attaques de corps à corps.

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL