

Alchimie		
1	Fouet de Vif-Argent	
7+	Hex Missile Damage Portée 24"	Instant
<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	
5+ [9+]	Augment Portée 24"	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 et les règles Attaques enflammées et Attaques magiques.</p>		

Alchimie		
4	Silver Spike	
(6+)[9+]	Hex Missile Damage Portée (18")[36"]	Instant
<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	
8+	Hex Portée 36"	Permanent
<p>La cible subit un malus de -1 en Armure.</p>		

Alchimie		
6	Molter Copper	
7+	Hex Missile Damage Portée 24"	Instant
<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	
	Hex Portée 18"	One Turn
<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