

	Alchimie
1	Fouet de Vif-Argent
24"	
7+	Malédiction, Immédiat Projectile, Dégâts
<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+}	<24"> {18"} 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, Attaques enflammées et Attaques magiques.</p>	

	Alchimie
4	Pieu D'argent
<18"> {36"} <6+> {9+}	Malédiction, Immédiat Projectile, Dégâts
<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
36"	
8+	Malédiction Permanent
<p>La cible subit -1 en Armure.</p>	

	Alchimie
6	Cuivre Fondu
24"	
7+	Malédiction, Immédiat Projectile, Dégâts
<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
18"	
	Malédiction Dernier tour
<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