




	Alchimie		
1	Cuivre Fondu		
	Hex		
	Missile		
7+	Damage		Instant
	Replicable		
	Portée 24"		
<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		
2	Corruption de l'Etain		
	Hex		
8+	Portée 36"		One Turn
<p>La cible subit -1 en Armure.</p>			

	Alchimie		
3	Living Steel		
	Augment		
8+	Portée 18"		One Turn
<p>The target gains +1 to hit and Magical Attacks (Melee & Shooting).</p>			

	Alchimie		
4	Wall of Lead		
	Ground		
8+	Portée 24"		One Turn
<p>Place a Wall Terrain Feature with dimensions 1x6" on the target. Remove the Terrain Feature when the spell ends.</p>			

	Alchimie		
5	Commandement de Fer		
	Augment		
<5+> {9+}	Portée <24"> {18"}		One Turn
<p>La cible gagne <+1> {+2} en Armure.</p>			

	Alchimie		
6	Fouet de Vif-Argent		
	Hex		
	Missile		
7+	Damage		Instant
	Portée 24"		
<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>			

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