



## Alchimie

1

Cuivre Fondu

---

7+

- Hex
- Missile
- Damage
- Replicable
- Portée 24"

Instant

---

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

2

Corruption de l'Etain

---

8+

- Hex
  - Portée 36"
- One Turn
- 

La cible subit -1 en Armure.



## Alchimie

3

Living Steel

---

8+

- Augment
- Portée 18"

One Turn

---

The target gains +1 to hit and Magical Attacks (Melee & Shooting).



## Alchimie

4

Wall of Lead

---

8+

- Ground
- Portée 24"

One Turn

---

Place a Wall Terrain Feature with dimensions 1×6" on the target.

Remove the Terrain Feature when the spell ends.



## Alchimie

5

Commandement de Fer

---

<5+> {9+}

- Augment
  - Portée <24"> {18"} One Turn
- 

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



## Alchimie

6

Fouet de Vif-Argent

---

7+

- Hex
- Missile
- Damage
- Portée 24"

Instant

---

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.

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