

 <b>Alchimie</b>	
1	Cuivre Fondu
7+	Hex Missile Damage Replicable Portée 24" Instant
<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>	

 <b>Alchimie</b>	
2	Corruption de l'Etain
8+	Hex Portée 36" One Turn
<p>La cible subit -1 en Armure.</p>	

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

 <b>Alchimie</b>	
4	Wall of Lead
8+	Ground 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>	

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

 <b>Alchimie</b>	
6	Fouet de Vif-Argent
7+	Hex Missile Damage Portée 24" Instant
<p>La cible subit 1D3+1 touches de Pénétration d'armure 10 avec <b>Attaque enflammée</b> et <b>Attaque magique</b>. Ces touches blessent <b>toujours</b> 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 <b>toujours</b> une réussite, un '1' naturel est <b>toujours</b> 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