## Druidismo

1 Señor de la Tierra

| | | |
|---|---|---|
| 6+ {5+} | Hex<br>Damage<br>Direct<br>Alcance 18" | Instant |

El Alcance de este Hechizo se puede medir desde el Lanzador o desde cualquier elemento de Terreno Impasable del tablero.
El objetivo sufre 1D6 Impactos de Fuerza 4 {5}.

## Druidismo

2 Aguas Sanadoras

| | | |
|---|---|---|
| 8+ {7+} | Augment<br>Alcance 12" | One Turn |

El Alcance de este Hechizo se puede medir desde el Lanzador o desde cualquier elemento de Agua del tablero.
El objetivo obtiene Regeneración (5+) {(4+)}.

## Druidismo

3 Raízes Entrelazadas

| | | |
|---|---|---|
| 8+ {7+} | Hex<br>Alcance 12" | One Turn |

El Alcance de este hechizo se puede medir desde
el Lanzador o desde cualquier Bosque en el Tablero.
El objetivo sufre:
- Habilidad de Armas (-1) {(-2)}
- Habilidad de Proyectiles (-1) {(-2)}
Ambos valores hasta un mínimo de 1

## Druidismo

4 Espíritus del Bosque

| | | |
|---|---|---|
| 9+ {8+} | Augment<br>{Universal}<br>Alcance 12" | One Turn |

Todas las miniaturas objetivo se consideran que están dentro de un Bosque.
{Si el objetivo es una unidad amiga, obtiene Cruzar (Bosques)}

## Druidismo

5 Piel de Piedra

| | | |
|---|---|---|
| 10+ {9+} | Augment<br>Alcance 12" | One Turn |

El Alcance de este hechizo se puede medir desde
el Lanzador o desde cualquier Colina en el Tablero.
El objetivo obtiene:
- Resistencia (+2) {(+3)}

## Druidismo

6 Brote Estival

| | | |
|---|---|---|
| 11+ {10+} | Augment<br>Alcance 24" | Instant |

Este Hechizo tiene diferentes efectos según el Tamaño de la mayoría de miniaturas de la unidad objetivo (usa el Tamaño más grande en caso de empate):
Estándar: Anima 5 Heridas {(7)}.
Grande: Anima 2 Heridas {(3)}.
Gigantesco: Anima 1 Herida {(1)}.

## Druidismo

A Fuente de la Juventud

| | | |
|---|---|---|
| | Augment<br>Focused<br>Alcance 12" | Instant |

El objetivo Recupera {Anima} 1 Herida.
Una miniatura individual no puede Recuperar (ni Animar) más de 1 herida por fase procedente de este hechizo.

## Druidismo

T Trono de Roble

| | | |
|---|---|---|
| 4+ | Alcance Caster | Remains in Play |

Si el lanzador tiene el Trono de Roble activo cuando se lanzan ciertos hechizos, usa las versiones {potenciadas} de ese hechizo, que estén marcadas con {}.
Para el Atributo de la Senda, el Trono de Roble debe estar en activo cuando se lanza el Hechizo que da lugar al Atributo de la Senda.

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL