



1. Apprentice Spell

Mano del Cielo

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Hex Missile	Instant
[color=#0000ff][9+][color]	Damage Range 24"	

Effect

El objetivo sufre $\text{span style="color: #ff0000;">1D6$ Impactos de Fuerza $\text{span style="color: #0000ff;">1D6+1$



2. Adept Spell

Fuego Purificador

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	[Augment] Focused	One Turn
[color=#0000ff][10+][color]	Range Caster	
[color=#0000ff][24][color]	Range 24"	

Effect



3. Adept Spell

Prueba de Fe

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Hex Damage	Instant
[color=#0000ff][11+][color]	Direct Range	
[color=#0000ff][24][color]	Range 12"	
[color=#0000ff][24][color]	Range 24"	

Effect



4. Adept Spell

Lenguas Extrañas

CV	Type	Duration
8+	Hex	One Turn
	Range 24"	

Effect

El objetivo no puede beneficiarse de Presencia Inspiradora.



5. Master Spell

Castigo al Incrédulo

CV	Type	Duration
11+	Hex	One Turn
	Range 24"	

Effect

Inmediatamente después de lanzar el Hechizo, tira 1D6. Si obtienes de 1-3 el objetivo sufre -1 a su Resistencia. Si obtienes de 4-6 el Objetivo sufre -1 a su Fuerza.



6. Master Spell

Ira de Dios

CV	Type	Duration
13+	Ground	Permanent
	Range 96"	

Effect

Elige cualquier punto sobre el tablero y coloca un Contador. Al final de cada Fase de Magia subsiguiente tira 1D6: con 1-3, añade otro Contador en el mismo sitio. Con 4-6, cada unidad en un radio de $(2D6+X)$ sufre $(2D6)$ Impactos de Fuerza $(4+X)$, donde X es igual al número de Contadores. Después de esto, el Hechizo acaba, retira todos los Contadores.

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

El objetivo obtiene:
Arma de Aliento (Fuerza 1D3+2). Tira este 1D3 inmediatamente después de lanzar con éxito este hechizo. [Este hechizo solo puede tomar como objetivo a Personajes, Campeones o unidades de una única miniatura]/span>

Tanto el Lanzador como el objetivo tiran 1D6. Si la tirada del Lanzador es superior, el objetivo sufre un número de Heridas con Perforar Armadura (6) igual a la diferencia entre las respectivas tiradas.