



Despertar a la Bestia

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Augment Range 18"	One Turn

Effect

El objetivo obtiene:
- >Fuerza/ >Resistencia/ (+1).



1. Apprentice Spell

Enjambre de Insectos

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Hex Missile Damage Range [color=#0000ff]8+[/color]	Permanent [color=#ff0000]24"/</td></tr></tbody></table>

Effect



2. Adept Spell

Furia Salvaje

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Universal Range [color=#0000ff]9+[/color]	One Turn [color=#ff0000]6"/</td></tr></tbody></table>

Effect

El objetivo obtiene Furia Asesina.



3. Adept Spell

Redoble de Tambores

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Augment Range [color=#ff0000]18"/</td></tr></tbody></table>	

Effect

[color=#0000ff]12"</p>



4. Adept Spell

Aullido Espeluznante

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Augment Range [color=#0000ff]9+[/color]	One Turn [color=#ff0000]18"/</td></tr></tbody></table>

Effect

Todas las tiradas para Herir contra el objetivo de Ataques de Disparo sufren un modificador de -1.



5. Master Spell

Romper el Espiritu

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[/color]	Hex Range [color=#ff0000]18"/</td></tr></tbody></table>	

Effect

El objetivo sufre un modificador de -1 en las tiradas para Impactar y trata todos los Terrenos (Incluido Terreno Abierto) como Terreno Peligroso (2).



6. Master Spell

Invocación Totémica

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]11+[/color]	Ground Range 96"	Instant

Effect



Cicatrización

CV	Type	Duration
	Range Caster	One Turn

Effect

Los Ataques de Combate contra el objetivo no pueden Herir con una tirada mejor que 5+.



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

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

El objetivo sufre 5D6 impactos de Fuerza 1. Las unidades que sufran una o más heridas no salvadas a causa de este hechizo sufren un -1 a su Habilidad de Proyectiles hasta que lleven a cabo una acción de Mover, Marchar o Movimiento de Carga.

El objetivo realiza un Movimiento Mágico de (2D6)" directamente hacia adelante (no puede moverse hacia atrás, ni de lado, Reorganizarse, Pivotar o Girar durante este Movimiento, pero puede elegir no mover o mover menos que la distancia obtenida).
>[Cuando más de una unidad se vea afectada, tira la Distancia y mueve la unidad antes de tirar para otra unidad]/span>.

Invoca una Bestia Totémica. Debe colocarse a |1"| [10"] del borde del tablero.

Bestia Totémica

M HA HP F R H I A Ld

* 3 - 5 5 3 3 4 7 Tamaño Peana 40x40 (Bestia Monstruosa)

Reglas Especiales

- Movimiento Aleatorio (3D6)

- Inmune a Psicología

- Arma de Aliento (Fuerza 3)