

<b>Taumaturgia</b>	<b>Taumaturgia</b>	<b>Taumaturgia</b>	<b>Taumaturgia</b>
1 Mano del Cielo	2 Fuego Purificador	3 Prueba de Fe	4 Lenguas Extrañas
24" 5+ [9+] Maldición, Instantáneo Proyectil, Daño	Caster [24"] 6+ [10+] [Potenciación], Dura un Enfocado Turno	12" [24"] 7+ [11+] Maldición, Daño, Instantáneo Enfocado, Directo	24" 8+ Maldición Dura un Turno
El objetivo sufre 1D6[1D6+1] Impactos de Fuerza 1D6[1D6+1].	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]	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.	El objetivo no puede beneficiarse de Presencia Inspiradora.

<b>Taumaturgia</b>	<b>Taumaturgia</b>
5 Castigo al Incrédulo	6 Ira de Dios
24" 11+ Maldición Dura un Turno	96" 13+ Terreno Permanente
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.	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