

Taumaturgia		
1	Mano del Cielo	
	24"	
5+ [9+]	Maldición, Instantáneo	Proyectil, Daño
<p>El objetivo sufre 1D6[1D6+1] Impactos de Fuerza 1D6[1D6+1].</p>		

Taumaturgia		
2	Fuego Purificador	
	Caster [24"]	
6+ [10+]	[Potenciación], Dura un Turno	Enfocado
<p>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]</p>		

Taumaturgia		
3	Prueba de Fe	
	12" [24"]	
7+ [11+]	Maldición, Daño, Instantáneo	Enfocado, Directo
<p>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.</p>		

Taumaturgia		
4	Lenguas Extrañas	
	24"	
8+	Maldición	Dura un Turno
<p>El objetivo no puede beneficiarse de Presencia Inspiradora.</p>		

Taumaturgia		
5	Castigo al Incrédulo	
	24"	
11+	Maldición	Dura un Turno
<p>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.</p>		

Taumaturgia		
6	Ira de Dios	
	96"	
13+	Terreno	Permanente
<p>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.</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