

<p style="text-align: center;">Adivinación</p> <p>0 Predicción</p>	<p style="text-align: center;">Adivinación</p> <p>1 Juicio del Destino</p>	<p style="text-align: center;">Adivinación</p> <p>2 Conoce a tu Enemigo</p>	<p style="text-align: center;">Adivinación</p> <p>3 Alineamiento Estelar</p>
<p>7+ [10+] 18" [6"Aura] Dura un Potenciación Turno</p>	<p>7+ [10+] 18" Instantáneo Maldición, Daño</p>	<p>8+ [12+] 18" [6"Aura] Dura un Potenciación Turno</p>	<p>9+ [12+] 18" [6"Aura] Dura un Potenciación Turno</p>
<p style="text-align: center;">El objetivo obtiene: - Distracción. - Objetivo Díficil.</p>	<p style="text-align: center;">El objetivo sufre 1D3[1D6] impactos que Hieren automáticamente, y que no permiten Salvaciones Especiales ni Regeneración.</p>	<p style="text-align: center;">El objetivo obtiene: - Habilidad de Armas (+2). - Iniciativa (+2).</p>	<p style="text-align: center;">El objetivo obtiene: - Ataques Divinos. - Debe repetir las tiradas fallidas para Impactar en Ataques de Combate y de Disparo.</p>
<p style="text-align: center;">Adivinación</p> <p>4 Mirada al Oeste</p>	<p style="text-align: center;">Adivinación</p> <p>5 Ataque Infalible</p>	<p style="text-align: center;">Adivinación</p> <p>6 Presagio del Fin</p>	<p style="text-align: center;">Adivinación</p> <p>A Luz Guía</p>
<p>9+ 18" Dura un Turno Potenciación</p>	<p>9+ [13+] 18" Instantáneo Maldición, Daño</p>	<p>10+ 18" Dura un Turno Maldición</p>	<p>18" Dura un Turno Potenciación</p>
<p style="text-align: center;">El objetivo obtiene: - Tozudo. - Inmune a Psicología.</p>	<p style="text-align: center;">El objetivo sufre 2D6[3D6] Impactos, que Hieren a 4+, con Perforar Armadura (2) y Ataques Divinos.</p>	<p>Tira un dado al Inicio de cada Fase, y añade otro dado a la tirada por cada Personaje en la unidad objetivo. Si en uno o más de los dados tirados obtienes un "6" el objetivo no puede realizar las siguientes acciones durante esta Fase: Sub Fase de Declaración de Cargas : Declarar Cargas. Sub Fase de Resto de Movimientos : Movimiento de Marcha. Fase de Magia : Lanzar Hechizos. Fase de Disparo : Disparar.</p>	<p>Quando el objetivo realice un Chequeo de Liderazgo, tira un 1D6 adicional y descarta el dado con el resultado más alto. Una unidad no puede verse afectada por este Hechizo más de una vez por Fase de Magia.</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

WIZARD KING SPELL
CROWN OF THE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL
CROWN OF THE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES