



1. *Apprentice Spell*

Castigar al Incrédulo

CV	Type	Duration
9	Maldición Misil Daño Replicable Range 24	Instantáneo

Effect



2. *Adept Spell*

Luz de Fe

CV	Type	Duration
5	Potenciación Range 24	Un Turno

Effect

El objetivo añade +1 a la Puntuación de Combate de su bando, y gana +1 Dis.
 \itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
 \item[\refsymbolblessing]: el objetivo gana Valiente.
 \item[\refsymboladmonition]: las tiradas de Carga, Huida y Persecución del objetivo son Minimizadas.
 \itemize



3. *Adept Spell*

Balanza del Juicio

CV	Type	Duration
8	Maldición Range 24	Un Turno

Effect

El objetivo sufre 2~Def, y 2~\AgilityInitials (\AgilityInitials hasta un mínimo de~1).
 \itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
 \item[\refsymbolblessing]: el objetivo sufre 2~\Off.
 \item[\refsymboladmonition]: el objetivo no sufre -2~\DefensiveSkillInitials (p.e. solo sufre 2~\AgilityInitials).
 \itemize



4. *Adept Spell*

Aflicción Sagrada

CV	Type	Duration
9	Maldición Range 24	Un Turno

Effect

El objetivo sufre 1 a herir con sus Ataques de Melé.
 \itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
 \item[\refsymbolblessing]: el objetivo sufre 1~\ArmourPenetrationInitials
 \item[\refsymboladmonition]: el objetivo gana +1~\ArmourPenetrationInitials
 \itemize



5. *Master Spell*

Ira de Dios

CV	Type	Duration
10	Terra Range 48	Permanente

Effect



6. *Master Spell*

Lluvia de Fuego

CV	Type	Duration
11	Maldición Daño Range 24	Instantáneo

Effect

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 sufre 1D6+1~impactos. Todos los impactos tienen \StrengthInitials~5, \ArmourPenetrationInitials~2 y Ataques Mágicos.

- itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
 - \item[\refsymbolblessing]: selecciona un objetivo extra, siguiendo las mismas restricciones: ese objetivo extra sufre 1D3+1 impactos.
 - \item[\refsymboladmonition]: selecciona un objetivo diferente, siguiendo las mismas restricciones. El objetivo sufre 1D3+1 impactos.

itemize

Coloca un marcador en el punto objetivo. No tires para Intervención Divina cuando resuelvas los efectos de este hechizo. Debes tirar por Intervención Divina al principio de cada subsiguiente Fase de Magia:

- itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
 - \item[\refsymbolblessing]: cada unidad dentro de #1D6 (2) del centro del marcador sufre #1D6 (2)~impactos con \StrengthInitials~5, \ArmourPenetrationInitials~2, y Ataques Mágicos. Luego quita el marcador.
 - \item[\refsymboladmonition]: tu oponente puede mover el marcador hasta~3 en cualquier dirección.

itemize

El objetivo sufre 1D3+1~impactos. Todas las otras unidades dentro de~3 del objetivo sufren 1~impacto. \newline Todos los impactos son resueltos con \StrengthInitials~9, \ArmourPenetrationInitials~4, Ataques Mágicos, Ataques Flamígeros,.

- itemize[label={}, parsep=0cm, labelindent=0cm, labelwidth=0cm, noitemsep, topsep=0em, leftmargin=0.4cm]%
 - \item[\refsymbolblessing]: incrementa el número de impactos que sufre cada unidad en~1.
 - \item[\refsymboladmonition]: reduce los impactos que sufre cada unidad en~1.

itemize