1. Apprentice Spell

Mano del Cielo

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Maldición Mis Dañ Range 24"	Inst.

Effect

El objetivo sufre span style="color: #ff0000;">1D6/span>span style="color: #0000ff;">[1D6+1]/span> Impactos de Fuerza span style="color: #ff0000;">1D6/span>span style="color: #0000ff;">[1D6+1]/span>.

2. Adept Spell

Fuego Purificador

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][10+][/color]	[Augment] Focused Range [color=#ff0000]Caster[/color] [color=#0000ff][24"][/color]	Un Turno

Effect

3. Adept Spell

Prueba de Fe

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+[/color] [color=#0000ff][11+][/color]	Maldición Dañ Focused Direct Range [color=#ff0000]12"[/color] [color=#0000ff][24"][/color]	Inst.

Effect

4. Adept Spell

Lenguas Extrañas

CV	*Type*	*Duration*
8+	Maldición Range 24"	Un Turno

Effect

El objetivo no puede beneficiarse de Presencia Inspiradora.

5. Master Spell

Castigo al Incrédulo

CV	*Type*	*Duration*
11+	Maldición Range 24"	Un Turno

Effect

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.

6. Master Spell

Ira de Dios

CV	*Type*	*Duration*
13+	Ter Range 96"	Permanente

Effect

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.

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

El objetivo obtiene:
Arma de Aliento (Fuerza 1D3+2). Tira este 1D3 inmediatamente después de lanzar con éxito este hechizo. span style="color: #0000ff;">[Este hechizo solo puede tomar como objetivo a Personajes, Campeones o unidades de una única miniatura]/span>

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.