1. Apprentice Spell

Castigar al Incrédulo

CV	*Type*	*Duration*
9	Maldición Mis Dañ Rep Range 24	Inst.

Effect

2. Adept Spell

Luz de Fe

CV	*Type*	*Duration*
5	Poten. 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 ganan Minimizada.
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	Ter Range 48	Permanente

Effect

6. Master Spell

Lluvia de Fuego

CV	*Type*	*Duration*
11	Maldición Dañ Range 24	Inst.

Effect

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 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