

1. Apprentice Spell

Predicción

CV	*Type*	*Duration*
8	Poten. Rep Range 18	Permanente

Effect

El objetivo gana +1~Def y +1~Ofe.



2. Adept Spell

Perdición del Inmortal

CV	*Type*	*Duration*
5	Poten. Range 18	Un Turno

Effect

El objetivo gana Ataques Divinos, Resistencia a la Magia (3).



3. Adept Spell

Las Estrellas se Alinean

CV	*Type*	*Duration*
9	Poten. Range 18	Un Turno

Effect

El objetivo obtiene Odio.



4. Adept Spell

Juicio del Destino

CV	*Type*	*Duration*
8	Maldición Mis Dañ Range 24	Inst.

Effect

El objetivo sufre un número de impactos igual al número de Dados de Magia en la Carta de Flujo de este turno. Estos impactos son resueltos con Fue~4, PA~2, y Ataques Mágicos.



5. Master Spell

Augurio de Triunfo

CV	*Type*	*Duration*
10	Poten. Range 18	Un Turno

Effect

El bando del objetivo gana un bono a su Puntuación Estática de Combate igual al número de Turno de Juego.



6. Master Spell

Perdición Inescapable

CV	*Type*	*Duration*
11	Maldición Mis Dañ Range 24	Permanent*

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

Marca una Reserva de Heridas en la unidad objetivo, que ha de ser Tropa si es posible. Coloca un Marcador de “Perdición” en la Reserva de Heridas marcada y uno al principio de cada Fase de Magia amiga.
Al final de cualquier Fase de Magia amiga, si el objetivo no está Trabado, el Lanzador puede finalizar el hechizo. Si lo hace, retira todos los Marcadores de Perdición: por cada marcador retirado, la Reserva de Heridas marcada sufre 3~impactos con Fue~6, PA~2, y Ataques Mágicos.
%