



1. *Apprentice Spell*

### Fuente de la Juventud

CV	Type	Duration
5	Potenciación Replicable	Instantáneo Range 18

*Effect*



2. *Adept Spell*

### Raíces Entrelazadas

CV	Type	Duration
8	Maldición Range 24	Un Turno

*Effect*

El objetivo divide por la mitad su Velocidad de Carga y su Movilidad (redondeando hacia arriba), y sufre 2~Agi, hasta un mínimo de~1.



3. *Adept Spell*

### Velo de Niebla

CV	Type	Duration
8	Maldición Range 24	Un Turno

*Effect*

Todas las unidades dentro de~12 del objetivo, cuando el hechizo es lanzado sufren un modificador de 2 a sus Tiradas de Lanzamiento de Hechizos excepto a los hechizos de Potenciación y un~1 a impactar con Ataques de Disparo.



4. *Adept Spell*

### Piel de Piedra

CV	Type	Duration
10	Potenciación Range 18	Un Turno

*Effect*

El objetivo gana +1~Res. Adicionalmente, los Ataques de Melé contra él nunca hieren mejor del~4+.



5. *Master Spell*

### Escudo de Espinas

CV	Type	Duration
9	Potenciación Range 18	Un Turno

*Effect*

El objetivo obtiene Parada. Por cada Ataque Estándar de Melé dirigido contra la miniatura que saque un 6 para impactar, la Reserva de Heridas de la miniatura atacante sufre un impacto en el mismo Paso de Agilidad, con Fue~5, PA~2, y Inmodificable.



6. *Master Spell*

### Avalancha de Lodo

CV	Type	Duration
10	Maldición Range 24	Un Turno

*Effect*

El objetivo de realizar inmediatamente un Test de Terreno Peligroso (6+), y trata el Terreno Abierto como Terreno Peligroso (6+). Adicionalmente, el objetivo sufre ~1 a impactar con sus Ataques de Melé.

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

Elige uno de los siguientes efectos para el objetivo:  
itemize

Una Reserva de Heridas en el objetivo Recupera  
1~PV.

Una Reserva de Heridas Tropa del objetivo,  
Resucita 2~PV. La Reserva de Heridas Tropa no  
puede tener una limitación de unidad Miniatura  
única.

itemize Cada Reserva de Heridas solo puede ser  
elegida una vez por Fase de~Magia.