



1. *Apprentice Spell*

Predicción

CV	Type	Duration
8	Potenciación Replicable Range 18	Permanente

Effect

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



2. *Adept Spell*

Perdición del Inmortal

CV	Type	Duration
5	Potenciación 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	Potenciación Range 18	Un Turno

Effect

El objetivo obtiene Odio.



4. *Adept Spell*

Juicio del Destino

CV	Type	Duration
8	Maldición Misil Daño Range 24	Instantáneo

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	Potenciación 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 Misil Daño Range 24	Permanent*

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

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.

%