1. Apprentice Spell

Fuente de la Juventud

CV	*Type*	*Duration*
5	Poten. Rep Range 18	Inst.

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 Poten. y un~1 a impactar con Ataques de Disparo.

4. Adept Spell

Piel de Piedra

CV	*Type*	*Duration*
10	Poten. 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	Poten. 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.

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

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.