

Taumaturgia		
1	Mano del Cielo	
5+ [9+]	Hex Missile Damage Alcance 24"	Instant
El objetivo sufre 1D6[1D6+1] Impactos de Fuerza 1D6[1D6+1].		

Taumaturgia		
2	Fuego Purificador	
6+ [10+]	[Augment] Focused Alcance Caster [24"]	One Turn
El objetivo obtiene: Arma de Aliento (Fuerza 1D3+2). Tira este 1D3 inmediatamente después de lanzar con éxito este hechizo. [Este hechizo solo puede tomar como objetivo a Personajes, Campeones o unidades de una única miniatura]		

Taumaturgia		
3	Prueba de Fe	
7+ [11+]	Hex Damage Focused Direct Alcance 12" [24"]	Instant
Tanto el Lanzador como el objetivo tiran 1D6. Si la tirada del Lanzador es superior, el objetivo sufre un número de Heridas con Perforar Armadura (6) igual a la diferencia entre las respectivas tiradas.		

Taumaturgia		
4	Lenguas Extrañas	
8+	Hex Alcance 24"	One Turn
El objetivo no puede beneficiarse de Presencia Inspiradora.		

Taumaturgia		
5	Castigo al Incrédulo	
11+	Hex Alcance 24"	One Turn
Inmediatamente después de lanzar el Hechizo, tira 1D6. Si obtienes de 1-3 el objetivo sufre -1 a su Resistencia. Si obtienes de 4-6 el Objetivo sufre -1 a su Fuerza.		

Taumaturgia		
6	Ira de Dios	
13+	Ground Alcance 96"	Permanent
Elige cualquier punto sobre el tablero y coloca un Contador. Al final de cada Fase de Magia subsiguiente tira 1D6: con 1-3, añade otro Contador en el mismo sitio. Con 4-6, cada unidad en un radio de (2D6+X)" sufre (2D6) Impactos de Fuerza (4+X), donde X es igual al número de Contadores. Después de esto, el Hechizo acaba, retira todos los Contadores.		

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