

## Evocación

1 Hojas Espectrales

---

5+ [10+]

- Augment
- Alcance 18"

One Turn

---

El objetivo obtiene debe repetir las tiradas fallidas para Herir.

[El objetivo obtiene Golpe Letal].

## Evocación

2 Danza Macabra

---

6+ [11+]

- Augment
- Alcance 12" [12" Aura]

Instant

---

El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 8" y cuenta como si tuviera Etéreo durante este Movimiento.

## Evocación

3 Apoyo Ancestral

---

7+ [9+]

- Augment
- Alcance 12"

One Turn

---

El objetivo debe repetir las tiradas para Impactar fallidas en Ataques de Combate [y de Disparo].

## Evocación

4

Toque de la Muerte

7+ [10+]

- Hex
- Damage
- Focused
- Direct
- Alcance 12" [24"]

Instant

---

El objetivo sufre 1D3 Impactos de Fuerza 10 con Perforar Armadura (6). Cuando tires para Herir con este Ataque, sustituye la Resistencia del objetivo por su Liderazgo.

## Evocación

5 Susurros del Velo

---

9+      • Hex      Remains in Play  
         • Alcance 24"

---

El objetivo sufre (hasta un mínimo de 1):  
- Liderazgo (-1).  
- Habilidad de Armas (-2).

## Evocación

6 Apresurar el Final

---

12+

- Hex
- Damage
- Direct
- Alcance 18"

Instant

---

Elije hasta 3 miniaturas diferentes de la unidad objetivo (pueden ser Campeones de unidad o Personajes). Cada una de ellas sufre un Impacto que hiere automáticamente con Perforar Armadura (6).

## Evocación

T Evocación de Almas

---

5+ [8+] {11+}

- Augment
- Alcance 18" [6"Aura] {12"Aura}

One Turn

---

Si el objetivo tiene al menos una miniatura con el atributo Evocar [Ev]:

La unidad objetivo, o un Personaje individual dentro de la unidad objetivo, Anima un número de Heridas igual al valor indicado en su atributo Evocar en su Perfil de Atributos.

Los Personajes y miniaturas con Presencia Imponente solo pueden Animar hasta 2 Heridas debido a este Hechizo en una misma Fase de Magia.

Si el objetivo no tiene ninguna miniatura con el atributo Evocar [Ev]:

El objetivo obtiene Miedo y todas las unidades enemigas a 6" de la unidad objetivo sufren un -1 a su Liderazgo. Mide este efecto al tener que usar el atributo de Liderazgo (no cuando se lanza el Hechizo). Este efecto no puede acumularse con otros modificadores causados por la Evocación de Almas, a excepción del Miedo.



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