

<p style="text-align: center;">Chamanismo</p> <p>0 Despertar a la Bestia</p>	<p style="text-align: center;">Chamanismo</p> <p>1 Enjambre de Insectos</p>	<p style="text-align: center;">Chamanismo</p> <p>2 Furia Salvaje</p>	<p style="text-align: center;">Chamanismo</p> <p>3 Redoble de Tambores</p>
<p>6+ [8+] 18" Dura un Potenciación Turno</p>	<p>5+ [8+] 24" [48"] Permanente Maldición, Proyectoil, Daño</p>	<p>5+ [9+] 6" [18"] Dura un Universal Turno</p>	<p>5+ [9+] 18" [12"Aura] Instantáneo Potenciación</p>
<p style="text-align: center;">El objetivo obtiene: - Fuerza [Resistencia] (+1).</p>	<p style="text-align: center;">El objetivo sufre 5D6 impactos de Fuerza 1. Las unidades que sufran una o más heridas no salvadas a causa de este hechizo sufren un -1 a su Habilidad de Proyectoiles hasta que lleven a cabo una acción de Mover, Marchar o Movimiento de Carga.</p>	<p style="text-align: center;">El objetivo obtiene Furia Asesina.</p>	<p style="text-align: center;">El objetivo realiza un Movimiento Mágico de (2D6)" directamente hacia adelante (no puede moverse hacia atrás, ni de lado, Reorganizarse, Pivotar o Girar durante este Movimiento, pero puede elegir no mover o mover menos que la distancia obtenida). [Cuando más de una unidad se vea afectada, tira la Distancia y mueve la unidad antes de tirar para otra unidad].</p>
<p style="text-align: center;">Chamanismo</p> <p>4 Aullido Espeluznante</p>	<p style="text-align: center;">Chamanismo</p> <p>5 Romper el Espiritu</p>	<p style="text-align: center;">Chamanismo</p> <p>6 Invocación Totémica</p>	<p style="text-align: center;">Chamanismo</p> <p>A Cicatrización</p>
<p>6+ [9+] 18" [12"Aura] Dura un Potenciación Turno</p>	<p>9+ [12+] 18" [36"] Dura un Maldición Turno</p>	<p>11+ [14+] 96" Instantáneo Terreno</p>	<p style="text-align: center;">Caster Dura un Turno</p>
<p style="text-align: center;">Todas las tiradas para Herir contra el objetivo de Ataques de Disparo sufren un modificador de -1.</p>	<p style="text-align: center;">El objetivo sufre un modificador de -1 en las tiradas para Impactar y trata todos los Terrenos (Incluido Terreno Abierto) como Terreno Peligroso (2).</p>	<p style="text-align: center;">Invoca una Bestia Totémica. Debe colocarse a 1" [10"] del borde del tablero. Bestia Totémica M HA HP F R H I A Ld * 3 - 5 5 3 3 4 7 Tamaño Peana 40x40 (Bestia Monstruosa) Reglas Especiales - Movimiento Aleatorio (3D6) - Inmune a Psicología - Arma de Aliento (Fuerza 3)</p>	<p style="text-align: center;">Los Ataques de Combate contra el objetivo no pueden Herir con una tirada mejor que 5+.</p>

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

WIZARD KING SPELL
CROWN OF THE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL
CROWN OF THE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES