
 **Druidismo**

1 Señor de la Tierra

Hex  
Damage  
Direct  
Alcance 18"

6+ {5+} Instant

El Alcance de este Hechizo se puede medir desde el Lanzador o desde cualquier elemento de Terreno Impasable del tablero.  
El objetivo sufre 1D6 Impactos de Fuerza 4 {5}.


 **Druidismo**

2 Aguas Sanadoras

Augment  
Alcance 12" One Turn

8+ {7+}

El Alcance de este Hechizo se puede medir desde el Lanzador o desde cualquier elemento de Agua del tablero.  
El objetivo obtiene Regeneración (5+) {(4+)}.


 **Druidismo**

3 Raíces Entrelazadas

Hex  
Alcance 12" One Turn

8+ {7+}

El Alcance de este hechizo se puede medir desde el Lanzador o desde cualquier Bosque en el Tablero.  
El objetivo sufre:  
- Habilidad de Armas (-1) {(-2)}  
- Habilidad de Proyectiles (-1) {(-2)}  
Ambos valores hasta un mínimo de 1


 **Druidismo**

4 Espíritus del Bosque

Augment  
Alcance 12" One Turn

9+ {8+} {Universal}

Todas las miniaturas objetivo se consideran que están dentro de un Bosque.  
{Si el objetivo es una unidad amiga, obtiene Cruzar (Bosques)}


 **Druidismo**

5 Piel de Piedra

Augment  
Alcance 12" One Turn

10+ {9+}

El Alcance de este hechizo se puede medir desde el Lanzador o desde cualquier Colina en el Tablero.  
El objetivo obtiene:  
- Resistencia (+2) {(+3)}


 **Druidismo**

6 Brote Estival

Augment  
Alcance 24" Instant

11+ {10+}


Este Hechizo tiene diferentes efectos según el Tamaño de la mayoría de miniaturas de la unidad objetivo (usa el Tamaño más grande en caso de empate):  
Estándar: Anima 5 Heridas {(7)}.  
Grande: Anima 2 Heridas {(3)}.  
Gigantesco: Anima 1 Herida {(1)}.

 **Druidismo**

A Fuente de la Juventud

Augment  
Focused  
Alcance 12" Instant

El objetivo Recupera {Anima} 1 Herida.  
Una miniatura individual no puede Recuperar (ni Animar) más de 1 herida por fase procedente de este hechizo.

 **Druidismo**

T Trono de Roble

4+ Alcance Caster Remains in Play

Si el lanzador tiene el Trono de Roble activo cuando se lanzan ciertos hechizos, usa las versiones {potenciadas} de ese hechizo, que estén marcadas con {}.  
Para el Atributo de la Senda, el Trono de Roble debe estar en activo cuando se lanza el Hechizo que da lugar al Atributo de la Senda.

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