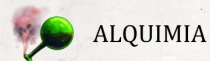


## ALQUIMIA

### A FUEGO ALQUÍMICO *(Alchemical Fire)*

Alcance 18"	Un Turno
Maldición	

El objetivo obtiene Inflamable (contra Ataques de Melé).



## ALQUIMIA

### 1 LATIGAZO DE MERCURIO *(Quicksilver Lash)*

7+	Alcance 24"	Instantáneo
	Maldición	
	Proyectil	
	Daño	

El objetivo sufre 1D3+1 impactos con Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos y Penetración de Armadura 10. Estos impactos **siempre** hieren con un resultado igual o superior a «7 menos la Armadura de la miniatura a la que se hayan distribuido los impactos». Un resultado natural de '6' siempre hiere y un resultado natural de '1' siempre falla para herir.



## ALQUIMIA

### 2 PALABRA DEL HIERRO *(Word of Iron)*

5+	Potenciación	Un Turno
10+	Alcance 24"	
	Alcance 18"	

El objetivo obtiene +1/+2 Armadura.

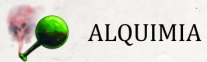


## ALQUIMIA

### 3 GLORIA DEL ORO *(Glory of Gold)*

8+	Alcance 18"	Un Turno
	Potenciación	

El objetivo obtiene +1 Penetración de Armadura, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.

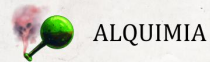


## ALQUIMIA

### 4 PICA PLATEADA *(Silver Spike)*

6+	Maldición	Instantáneo
8+	Proyectil	
	Daño	
	Alcance 18"	
	Alcance 36"	

El objetivo sufre 1 impacto con Fuerza 4 [6], Penetración de Armadura 10, Ataques Mágicos, [Heridas Múltiples (1D3)] y Ataque de Área (1×5).



## ALQUIMIA

### 5 CORRUPCIÓN DEL ESTAÑO *(Corruption of Tin)*

8+	Alcance 36"	Permanente
	Maldición	

El objetivo sufre -1 Armadura.



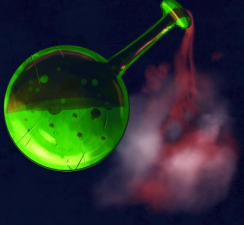
## ALQUIMIA

### 6 COBRE FUNDIDO *(Molten Copper)*

7+	Alcance 24"	Instantáneo
	Maldición	
	Proyectil	
	Daño	

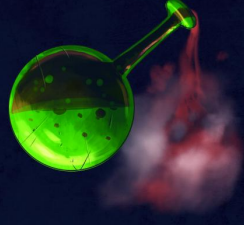
El objetivo sufre 1D3+4 impactos con Fuerza X, Penetración de Armadura 4, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos, donde X es igual a la Armadura de la miniatura a la que se hayan distribuido los impactos.

ALQUMIA



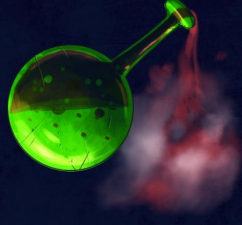
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUMIA



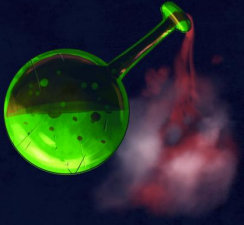
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUMIA



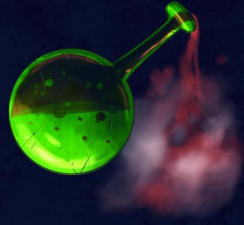
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUMIA



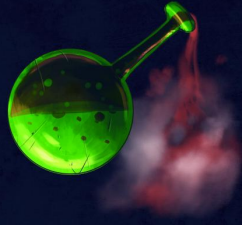
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUMIA



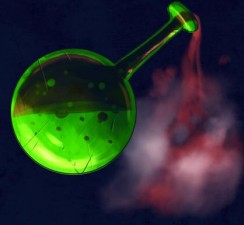
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUMIA

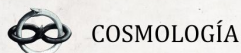


THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUMIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



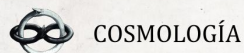
COSMOLOGÍA

### DUALIDAD

(Duality)

Todos los hechizos de Cosmología se dividen en dos versiones opuestas: Cosmos ☉ y Caos ∞. Al lanzar hechizos de Cosmología, declara **siempre** qué versión del hechizo estás usando. Siempre que el Lanzador lance con éxito un Hechizo No Vinculado de Cosmología, el siguiente hechizo de Cosmología que trate de lanzar verá su Valor de Lanzamiento reducido en 1, siempre y cuando sea un hechizo de Cosmología de la versión opuesta.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



COSMOLOGÍA

### 1 VISIÓN ALTERADA

(Altered Sight)

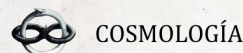
☉ 5+ Alcance 24" Potenciación Un Turno

El objetivo obtiene **+2** Habilidad Ofensiva y la Puntería de sus armas se **mejora** en 1.

∞ 5+ Alcance 24" Maldición Un Turno

El objetivo sufre **-2** Habilidad Ofensiva y la Puntería de sus armas se **empeora** en 1.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



COSMOLOGÍA

### 2 LA VERDAD DEL TIEMPO

(Truth of Time)

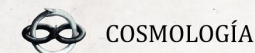
☉ 6+ Alcance 24" Potenciación Un Turno

El objetivo obtiene **+2"** Ritmo de Avance y **+2** Agilidad.

∞ 6+ Alcance 24" Maldición Un Turno

El objetivo sufre **-2"** Ritmo de Avance, hasta un mínimo de 3", y **-2** Agilidad, hasta un mínimo de 1.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



COSMOLOGÍA

### 3 HIELO Y FUEGO

(Ice and Fire)

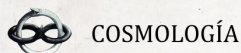
☉ 8+ Alcance 24" Maldición Proyectil Daño Instantáneo

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos. Las **Salvaciones Especiales** exitosas contra heridas causadas por este hechizo deberán repetirse.

∞ 8+ Alcance 24" Maldición Proyectil Daño Instantáneo

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos. Las **Salvaciones por Armadura** exitosas contra heridas causadas por este hechizo deberán repetirse.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



COSMOLOGÍA

### 4 PERCEPCIÓN DE FUERZA

(Perception of Strength)

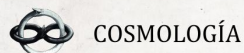
☉ 8+ Alcance 24" Potenciación Un Turno

El objetivo obtiene **+1** Fuerza y **+1** Penetración de Armadura.

∞ 8+ Alcance 24" Maldición Un Turno

El objetivo sufre **-1** Fuerza y **-1** Penetración de Armadura.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



COSMOLOGÍA

### 5 UNIDAD EN DIVERGENCIA

(Unity in Divergence)

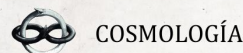
☉ 9+ Alcance 24" Potenciación Un Turno

Todas las miniaturas en la unidad objetivo **obtienen Égida (5+)**.

∞ 9+ Alcance 24" Maldición Directo Daño Instantáneo

El objetivo sufre 1 impacto con Ataque de Área (6×6), Fuerza 3, Penetración de Armadura 0, y Ataques Mágicos.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



COSMOLOGÍA

### 6 TOCAR EL CORAZÓN

(Touch the Heart)

☉ 7+ Alcance 24" Enfocado Potenciación Instantáneo

El objetivo **Recupera** 1 Punto de Vida.

∞ 7+ Alcance 24" Enfocado Maldición Proyectil Daño Instantáneo

El objetivo sufre **1 impacto que hiere automáticamente** con Penetración de Armadura 10 y Ataques Mágicos.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## ADIVINACIÓN

### A LUZ GUÍA (Guiding Light)

Alcance 12"	Un Turno
Potenciación	

Los Chequeos de Disciplina de unidades en las que todas sus miniaturas hayan sido afectadas por este hechizo aplican Tirada Minimizada.

Una unidad no puede verse afectada por este hechizo más de una vez por Fase de Magia.

#### El Cóndave

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por sí mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los bonificadores por El Cóndave nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por sí solos, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### 1 CONOCE A TU ENEMIGO (Know Thine Enemy)

7+	Potenciación	Un Turno
12+	Alcance 18"	
	Alcance 6"	
	Aura	

El objetivo obtiene +2 Habilidad Ofensiva, +2 Habilidad Defensiva y +2 Agilidad.

#### El Cóndave

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por sí mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los bonificadores por El Cóndave nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por sí solos, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### 2 JUICIO DEL DESTINO (Fate's Judgement)

5+	Alcance 18"	Instantáneo
9+	Maldición Proyectil Daño	

El objetivo sufre 1D3/1D6 impactos que hieren automáticamente con Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos, que no permiten Salvaciones Especiales (ten en cuenta que si se permiten Salvaciones por Armadura).

#### El Cóndave

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por sí mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los bonificadores por El Cóndave nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por sí solos, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### 3 PREDICCIÓN (Scrying)

7+	Potenciación	Un Turno
12+	Alcance 18"	
	Alcance 6"	
	Aura	

El objetivo obtiene Distracción y Objetivo Difícil (1).

#### El Cóndave

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por sí mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los bonificadores por El Cóndave nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por sí solos, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### 4 ALINEAMIENTO ESTELAR (The Stars Align)

8+	Potenciación	Un Turno
12+	Alcance 18"	
	Alcance 6"	
	Aura	

El objetivo obtiene Ataques Divinos. Además, deberá repetir las tiradas para impactar fallidas con sus Ataques Cuerpo a Cuerpo y Ataques de Disparo.

#### El Cóndave

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por sí mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los bonificadores por El Cóndave nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por sí solos, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### 5 ATAQUE INFALIBLE (Unerring Strike)

9+	Alcance 18"	Instantáneo
12+	Maldición Proyectil Daño	

El objetivo sufre 2D6 impactos con Tirada Maximizada que hieren a 4+ con Penetración de Armadura 1, Ataques Divinos y Ataques Mágicos.

#### El Cóndave

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por sí mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los bonificadores por El Cóndave nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por sí solos, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### 6 ESPEJO DEL VELO (Mirror of the Veil)

7+	Universal	Un Turno
10+	Alcance 18"	
	Alcance 6"	
	Aura	

El objetivo obtiene Resistencia a la Magia (3) que también se aplica a hechizos amigos.

#### El Cóndave

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por sí mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los bonificadores por El Cóndave nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por sí solos, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## DRUIDISMO

### A SENDAS OCULTAS (Hidden Paths)

Alcance 12"	Un Turno
Potenciación	

El objetivo obtiene Cruzar.

#### Líneas Ley

*En lugar de medir el alcance de los hechizos de Druidismo desde el Lanzador de la manera habitual, este puede medirse desde cualquier Bosque, Terreno de Agua, o Colina en el Campo de Batalla. En dicho caso, el alcance se establece en 6".*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## DRUIDISMO

### 1 FUENTE DE LA JUVENTUD (Fountain of Youth)

5+	Alcance 12"	Instantáneo
7+	Potenciación	
	Enfocado	

El objetivo o su unidad Anima 1/1D3 Puntos de Vida. Los Personajes y/o miniaturas con Presencia Imponente no pueden Animar más de 1 Punto de Vida por Fase debido a este hechizo.

#### Líneas Ley

*En lugar de medir el alcance de los hechizos de Druidismo desde el Lanzador de la manera habitual, este puede medirse desde cualquier Bosque, Terreno de Agua, o Colina en el Campo de Batalla. En dicho caso, el alcance se establece en 6".*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## DRUIDISMO

### 2 RAÍCES ENTRELAZADAS (Entwining Roots)

5+	Alcance 18"	Un Turno
8+	Maldición	

El objetivo sufre -1/-2 Habilidad Ofensiva, -1/-2 Habilidad Defensiva, and -1/-2 a impactar con sus Ataques de Disparo.

#### Líneas Ley

*En lugar de medir el alcance de los hechizos de Druidismo desde el Lanzador de la manera habitual, este puede medirse desde cualquier Bosque, Terreno de Agua, o Colina en el Campo de Batalla. En dicho caso, el alcance se establece en 6".*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## DRUIDISMO

### 3 AGUAS SANADORAS (Healing Waters)

8+	Alcance 18"	Un Turno
	Potenciación	

El objetivo obtiene Fortaleza (6+) y Fortaleza (+1, máx. 3+).

#### Líneas Ley

*En lugar de medir el alcance de los hechizos de Druidismo desde el Lanzador de la manera habitual, este puede medirse desde cualquier Bosque, Terreno de Agua, o Colina en el Campo de Batalla. En dicho caso, el alcance se establece en 6".*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## DRUIDISMO

### 4 SEÑOR DE LA TIERRA (Master of Earth)

7+	Alcance 6"	Instantáneo
	Maldición	
	Daño	

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 1, y Ataques Mágicos.

#### Líneas Ley

*En lugar de medir el alcance de los hechizos de Druidismo desde el Lanzador de la manera habitual, este puede medirse desde cualquier Bosque, Terreno de Agua, o Colina en el Campo de Batalla. En dicho caso, el alcance se establece en 6".*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## DRUIDISMO

### 5 PIEL DE PIEDRA (Stone Skin)

10+	Alcance 18"	Un Turno
	Potenciación	

Los Ataques de Melé contra el objetivo nunca pueden herir mejor que a 5+.

#### Líneas Ley

*En lugar de medir el alcance de los hechizos de Druidismo desde el Lanzador de la manera habitual, este puede medirse desde cualquier Bosque, Terreno de Agua, o Colina en el Campo de Batalla. En dicho caso, el alcance se establece en 6".*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## DRUIDISMO

### 6 BROTE ESTIVAL (Summer Growth)

11+	Alcance 12"	Instantáneo
	Terreno	

Las unidades amigas en un radio de 6" del punto objetivo Animar 1D3 Puntos de Vida. Los Personajes y/o miniaturas con Presencia Imponente Animar 1 Punto de Vida en su lugar.

#### Líneas Ley

*En lugar de medir el alcance de los hechizos de Druidismo desde el Lanzador de la manera habitual, este puede medirse desde cualquier Bosque, Terreno de Agua, o Colina en el Campo de Batalla. En dicho caso, el alcance se establece en 6".*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## EVOCACIÓN

### A EVOCACIÓN DE ALMAS *(Evocation of Souls)*

Instantáneo

Si tu reserva de Tokens del Velo tiene menos de 3 Tokens del Velo, obtienes **un** Token del Velo. No se puede obtener más de un Token del Velo por Fase debido a este hechizo.



## EVOCACIÓN

### 1 APOYO ANCESTRAL *(Ancestral Aid)*

6+ Potenciación  
7+ Alcance 12"  
Alcance 18" Un Turno

El objetivo debe repetir las tiradas para impactar fallidas con sus Ataques Cuerpo a Cuerpo.



## EVOCACIÓN

### 2 SUSURROS DEL VELO *(Whispers of the Veil)*

8+ Alcance 24"  
Maldición Un Turno

El objetivo sufre -1 Resiliencia. Además, una unidad con al menos una miniatura afectada una o más veces por este hechizo sufre -1 Disciplina.



## EVOCACIÓN

### 3 APRESURAR EL FINAL *(Hasten the Hour)*

Maldición Directo  
7+ Daño Instantáneo  
10+ Alcance 24"  
Alcance 18"

Elige **1/hasta 3** miniaturas en la unidad objetivo (pueden ser Personajes o Campeones). Cada una de las miniaturas elegidas sufre 1 impacto que hiera automáticamente con Penetración de Armadura 10 y Ataques Mágicos.



## EVOCACIÓN

### 4 HOJAS ESPECTRALES *(Spectral Blades)*

6+ Alcance 18"  
9+ Potenciación Un Turno

El objetivo debe repetir las tiradas fallidas para herir con sus Ataques de Melé y **obtiene Golpe Letal**.



## EVOCACIÓN

### 5 TOQUE DE LA MUERTE *(Touch of the Reaper)*

Maldición Directo  
Daño Instantáneo  
7+ Alcance 24"  
9+ Alcance 18"  
Enfocado  
Proyectil

El objetivo sufre 1D3 impactos con Fuerza 10, Penetración de Armadura 10 y Ataques Mágicos. Al tirar para herir con este ataque, usa la Disciplina de la miniatura a la que se hayan distribuido los impactos, en lugar de su Resiliencia.



## EVOCACIÓN

### 6 DANZA MACABRA *(Danse Macabre)*

Potenciación  
6+ Alcance 18"  
9+ Alcance 9"  
Aura Instantáneo

El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 12"/6" y obtiene Paso Fantasmal durante este movimiento.

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## OCULTISMO

### EL SACRIFICIO

*(The Sacrifice)*

Al lanzar Hechizos No Vinculados de esta Senda, justo tras la tirada de lanzamiento, pero antes de cualquier Intento de Dispersión, el Jugador Activo puede elegir una unidad amiga no trabada en un radio de 24", o la unidad del Lanzador. Cada unidad puede ser objetivo de esta habilidad una única vez por Fase. La unidad elegida sufre X impactos que hieren automáticamente con Ataques Mágicos y que no permiten salvaciones de ningún tipo, donde X se obtiene del atributo de Disciplina de la mayoría de miniaturas en la unidad, ignorando cualquier posible modificador a la Disciplina. En caso de empate, usa el menor valor disponible:

- de 0 a 4: 3 impactos
- de 5 a 7: 2 impactos
- de 8 a 10: 1 impacto

Cualquier pérdida de Puntos de Vida debido a El Sacrificio que llevara a retirar como baja la última miniatura de la unidad elegida es descartada. Esta pérdida de Puntos de Vida nunca causa Cheques de Pánico. Si se pierde al menos un Punto de Vida, el hechizo se lanzará con la versión **amplificada**.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## OCULTISMO

### 1 ALIENTO DE CORRUPCIÓN

*(Breath of Corruption)*

	Enfocado	
6+	Lanzador	Un Turno
9+	Alcance 12"	
	Potenciación	

El objetivo obtiene Ataque de Aliento (Ataques Mágicos, Ataques Tóxicos). **Este hechizo solo puede tomar como objetivo a Personajes, Campeones, o unidades de miniaturas individuales.** Si el Ataque de Aliento se usa como Ataque de Disparo, su Alcance aumenta a 18".

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## OCULTISMO

### 2 MANO DE GLORIA

*(Hand of Glory)*

	Lanzador	
6+	Alcance 12"	Un Turno
8+	Potenciación	
	Enfocado	

El objetivo y todas las miniaturas en su unidad en el momento de lanzar el hechizo obtienen Égida (6+) y Égida (+1, máx 3+). **Este hechizo solo puede tomar como objetivo a Personajes, Campeones, o unidades de miniaturas individuales.**

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## OCULTISMO

### 3 PODREDUMBRE INTERIOR

*(The Rot Within)*

6+	Alcance 24"	Permanente
	Maldición	

El objetivo sufre -1 Habilidad Ofensiva y -1 Habilidad Defensiva.

**El Lanzador obtiene +1 Habilidad Ofensiva y +1 Habilidad Defensiva.**

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## OCULTISMO

### 4 PENTAGRAMA DE DOLOR

*(Pentagram of Pain)*

	Alcance 24"	
5+	Maldición	Instantáneo
6+	Alcance 12"	
	Aura Universal	

El objetivo sufre 1D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 1 y Ataques Mágicos.

**La unidad del Lanzador no se ve afectada.**

Si se causan una o más heridas sin salvar debido a este hechizo, el Lanzador Recupera 1 Punto de Vida.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## OCULTISMO

### 5 MARCA DE FATALIDAD

*(Marked for Doom)*

	Alcance 24"	
9+	Maldición Directo Daño	Instantáneo

El objetivo sufre 1 impacto con Fuerza 10, Penetración de Armadura 10, Ataques Mágicos y Heridas Múltiples (1D3). Si el objetivo está en un radio de 12" del Lanzador, elige a un único Personaje o Campeón en la unidad objetivo. La miniatura elegida sufrirá el impacto.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## OCULTISMO

### 6 LA LLAMADA DEL SEPULCRO

*(The Grave Calls)*

	Alcance 18"	
11+	Maldición Directo Daño	Instantáneo

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 5, Penetración de Armadura 2 y Ataques Mágicos.

Si el objetivo está en un radio de 12" del Lanzador, los impactos obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## PIROMANCIA

### A LLAMARADA *(Blaze)*

Alcance 24"	
Maldición	
Proyectil	Instantáneo
Daño	

El objetivo sufre 1 impacto con Fuerza 5, Penetración de Armadura 2, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.



## PIROMANCIA

### 1 BOLA DE FUEGO *(Fireball)*

1 <i>rep</i>	Alcance 36"	
	Maldición	
4+	Proyectil	Instantáneo
	Daño	

El objetivo sufre 1D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.



## PIROMANCIA

### 2 CAPA DE CENIZAS *(Cloak of Cinders)*

7+	Alcance 18"	
9+	Potenciación	Un Turno

Los Ataques de Melé y Ataques a Distancia contra el objetivo sufren -1 a herir.



## PIROMANCIA

### 3 ESPADAS ÍGNEAS *(Flaming Swords)*

	Potenciación	
8+	Alcance 18"	
11+	Alcance 6"	Un Turno
	Aura	

El objetivo obtiene Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos. Además, los Ataques de Melé y los Ataques de Disparo del objetivo obtienen +1 a herir.



## PIROMANCIA

### 4 FLUJO PIROCLÁSTICO *(Pyroclastic Flow)*

	Maldición	
	Proyectil	
7+	Daño	Instantáneo
10+	Alcance 24"	
	Alcance 12"	

El objetivo sufre 2D6/3D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.



## PIROMANCIA

### 5 SALVA ABRASADORA *(Scorching Salvo)*

	Alcance 24"	
	Aura	
8+	Maldición	Instantáneo
	Daño	

El objetivo sufre 1D3+1 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.



## PIROMANCIA

### 6 ASCUAS ENVOLVENTES *(Enveloping Embers)*

	Alcance 24"	
9+	Maldición	Instantáneo
	Directo	
	Daño	

El objetivo sufre 1 impacto con Ataque de Área (6×6), Fuerza 3, Penetración de Armadura 0, Ataques Flamígeros, y Ataques Mágicos.

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## CHAMANISMO

### A CICATRIZACIÓN *(Scarification)*

Lanzador Un Turno

Los Ataques de Melé contra el objetivo **nunca** pueden herir mejor que a 5+.



## CHAMANISMO

### 1 DESPERTAR A LA BESTIA *(Awaken the Beast)*

6+ Alcance 18"  
7+ Potenciación Un Turno

El objetivo obtiene **+1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura**/+1 Resiliencia.



## CHAMANISMO

### 2 ENJAMBRE DE INSECTOS *(Swarm of Insects)*

Maldición  
Proyectil  
Daño Permanente  
5+ Alcance 24"  
8+ Alcance 48"

Inmediatamente tras lanzar con éxito este hechizo, el objetivo sufre 5D6 impactos con Fuerza 1, Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos. Si se causa al menos una herida no salvada, el objetivo sufre -1 a impactar con sus Ataques de Disparo. Este hechizo acaba automáticamente cuando el objetivo realice un movimiento de Avance, Marcha, Carga, Carga Fallida, Persecución, o Arrasamiento.



## CHAMANISMO

### 3 FURIA SALVAJE *(Savage Fury)*

Universal  
5+ Alcance 12"  
8+ Alcance 24" Un Turno

El objetivo obtiene Trance de Batalla, Coraje y Frenesí.



## CHAMANISMO

### 4 AULLIDO ESPELUZNANTE *(Chilling Howl)*

6+ Alcance 36"  
10+ Maldición Un Turno

Todas las unidades en un radio de 6"/12" del objetivo al lanzar este hechizo sufren un -1 a herir con sus **Ataques de Disparo** Ataques a Distancia, incluyendo efectos de hechizos lanzados mientras el Lanzador esté afectado por *Aullido Espeluznante*.



## CHAMANISMO

### 5 INVOCACIÓN TOTÉMICA *(Totemic Summon)*

9+ Alcance 96"  
12+ Terreno Instantáneo

Invoca una Bestia Totémica (perfil más abajo). Debe situarse a menos de 1"/10" del Borde del Campo de Batalla.

Bestia Totémica				Grande, Bestia, 40x40mm			
Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas			
	3D6	-	7	Coraje, Movimiento Aleatorio (3D6")			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Reglas ofensivas		
	3	3	5	0			
Ofensivo	Ata	Oje	Fue	PA	Agl	Reglas defensivas	
	4	3	5	2	3		



## CHAMANISMO

### 6 ROMPER EL ESPÍRITU *(Break the Spirit)*

Maldición  
9+ Alcance 18"  
11+ Alcance 36" Un Turno

El objetivo sufre -1 a impactar y trata todo Terreno (incluido Terreno Abierto) como Terreno Peligroso (2).

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## TAUMATURGIA

### 1 MANO DEL CIELO (Hand of Heaven)

5+	Alcance 24"	Instantáneo
8+	Maldición	
	Proyectil Daño	

El objetivo sufre 1D6/1D6+1 impactos con Fuerza 1D6/1D6+1, Penetración de Armadura 2/3 y Ataques Mágicos. Tira una vez para determinar el número de impactos, y una vez para determinar la Fuerza y aplica esta Fuerza a todos los impactos.

**Juicio Supremo**  
Al lanzar Hechizos No Vinculados de esta Sendra, todos los Dados de Magia en que se obtenga un resultado natural de '1' deben repetirse. Los dados que provocan una Diferenciación no pueden repetirse. Si el Lanzador obtiene una Diferenciación debido a un hechizo de esta Sendra, añade un Modificador de Diferenciación de +1.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## TAUMATURGIA

### 2 CASTIGAR AL INCRÉDULO (Smite the Unbeliever)

6+	Alcance 24"	Un Turno
9+	Maldición	

Inmediatamente tras lanzar con éxito este hechizo, tira 1D6.  
Elige qué efecto aplicar al lanzar el hechizo.  
- Si se obtiene 1-3, el objetivo sufre -1 Resiliencia.  
- Si se obtiene 4-6, el objetivo sufre -1 Fuerza y -1 Penetración de Armadura.

**Juicio Supremo**  
Al lanzar Hechizos No Vinculados de esta Sendra, todos los Dados de Magia en que se obtenga un resultado natural de '1' deben repetirse. Los dados que provocan una Diferenciación no pueden repetirse. Si el Lanzador obtiene una Diferenciación debido a un hechizo de esta Sendra, añade un Modificador de Diferenciación de +1.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## TAUMATURGIA

### 3 LENGUAS EXTRAÑAS (Speaking in Tongues)

7+	Alcance 24"	Un Turno
	Maldición	

El objetivo debe realizar un Chequeo de Disciplina:  
- Si se supera el chequeo, el objetivo obtiene Coraje.  
- Si se falla el chequeo, el objetivo pasará a estar Aturdido.

**Juicio Supremo**  
Al lanzar Hechizos No Vinculados de esta Sendra, todos los Dados de Magia en que se obtenga un resultado natural de '1' deben repetirse. Los dados que provocan una Diferenciación no pueden repetirse. Si el Lanzador obtiene una Diferenciación debido a un hechizo de esta Sendra, añade un Modificador de Diferenciación de +1.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## TAUMATURGIA

### 4 FUEGO PURIFICADOR (Cleansing Fire)

5+	Enfocado	Un Turno
8+	Lanzador	
	Alcance 18" Potenciación	

El objetivo obtiene Ataque de Aliento (Fuerza 1D3+2, Penetración de Armadura 1 y Ataques Mágicos). (Tira este 1D3 inmediatamente después de lanzar el hechizo con éxito.)  
Este hechizo solo puede tomar como objetivo a Personajes, Campeones, o unidades de miniaturas individuales.

**Juicio Supremo**  
Al lanzar Hechizos No Vinculados de esta Sendra, todos los Dados de Magia en que se obtenga un resultado natural de '1' deben repetirse. Los dados que provocan una Diferenciación no pueden repetirse. Si el Lanzador obtiene una Diferenciación debido a un hechizo de esta Sendra, añade un Modificador de Diferenciación de +1.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## TAUMATURGIA

### 5 IRA DE DIOS (Wrath of God)

12+	Alcance 96"	Permanente
	Terreno	

Sitúa un contador en el punto objetivo. Al final de cada Fase de Magia subsecuente, tira 1D6:  
- Si se obtiene 1-3, no ocurre nada.  
- Si se obtiene 4-6, cada unidad en un radio de 2D6" sufre 2D6 impactos con Fuerza 5, Penetración de Armadura 2 y Ataques Mágicos.  
Si alguna unidad falla un Chequeo Pánico provocado por este hechizo, Huirá en dirección opuesta al punto objetivo. A continuación, el hechizo acaba.

**Juicio Supremo**  
Al lanzar Hechizos No Vinculados de esta Sendra, todos los Dados de Magia en que se obtenga un resultado natural de '1' deben repetirse. Los dados que provocan una Diferenciación no pueden repetirse. Si el Lanzador obtiene una Diferenciación debido a un hechizo de esta Sendra, añade un Modificador de Diferenciación de +1.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## TAUMATURGIA

### 6 PRUEBA DE FE (Trial of Faith)

	Maldición	Instantáneo
	Directo	
	Daño	
7+	Alcance 24"	
10+	Alcance 18"	
	Enfocado Proyectil	

El Lanzador tira 1D3+1 y el objetivo tira 1D3. Si la tirada del Lanzador es mayor, el objetivo sufre tantos impactos como la diferencia entra las respectivas tiradas. Estos impactos hieren automáticamente con Penetración de Armadura 10 y Ataques Mágicos.

**Juicio Supremo**  
Al lanzar Hechizos No Vinculados de esta Sendra, todos los Dados de Magia en que se obtenga un resultado natural de '1' deben repetirse. Los dados que provocan una Diferenciación no pueden repetirse. Si el Lanzador obtiene una Diferenciación debido a un hechizo de esta Sendra, añade un Modificador de Diferenciación de +1.  
The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1

TAUMATURGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TAUMATURGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TAUMATURGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TAUMATURGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TAUMATURGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TAUMATURGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## BRUJERÍA

### A MAL DE OJO *(Evil Eye)*

Alcance 24"	Un Turno
Universal	

Si este hechizo toma como objetivo a una unidad amiga, la unidad obtiene +1" Ritmo de Avance y +2" Ritmo de Marcha. Si este hechizo toma como objetivo a una unidad enemiga, la unidad sufre -1" Ritmo de Avance y -2" Ritmo de Marcha, hasta un mínimo de 3" y 6" respectivamente. Una unidad no puede verse afectada por este hechizo más de dos veces en una misma Fase de Magia.



## BRUJERÍA

### 1 ALA DE CUERVO *(Raven's Wing)*

7+	Alcance 18"	Instantáneo
9+	Potenciación	

El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 8"/12" y obtiene Volar y Tropas Ligeras hasta el final del Turno de Jugador. Además, el objetivo pierde Unidad que Puntúa hasta el inicio de la siguiente Fase de Magia amiga.



## BRUJERÍA

### 2 BELLEZA ENGAÑOSA *(Deceptive Glamour)*

5+	Alcance 24"	Un Turno
8+	Maldición	

El objetivo sufre -1/-2 Habilidad Ofensiva, -1/-2 Habilidad Defensiva y -1/-2 Agilidad.



## BRUJERÍA

### 3 EFIGIE RETORCIDA *(Twisted Effigy)*

6+	Alcance 36"	Un Turno
8+	Maldición	

El objetivo no puede usar Ataques de Disparo y sufre -2 a sus tiradas de Lanzamiento de hechizos.



## BRUJERÍA

### 4 LA RUEDA GIRA *(The Wheel Turns)*

6+	Alcance 18"	Un Turno
8+	Universal	

Los Ataques de Melé contra el objetivo siempre **impactan/hieren** a 4+.



## BRUJERÍA

### 5 FUEGO FATUO *(Will-o'-the-Wisp)*

8+	Alcance 18"	Un Turno
	Universal	

Elige qué efecto aplicar al lanzar el hechizo:

- El objetivo obtiene Movimiento Aleatorio (2D6").
- El objetivo obtiene Movimiento Aleatorio (3D6").



## BRUJERÍA

### 6 MIRADA HECHIZANTE *(Bewitching Glare)*

8+	Alcance 18"	Un Turno
12+	Maldición	

Los Ataques de Melé y los Ataques de Disparo contra el objetivo **deben** repetir las tiradas para herir fallidas.

BRUERIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BRUERIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BRUERIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BRUERIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BRUERIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BRUERIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BRUERIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZO HEREDITARIO

### **H** **CONGELAR** *(Frostbite)*

---

5+	Alcance 24"	Un Turno
8+	Universal	

---

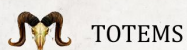
Si este hechizo toma como objetivo a una unidad amiga, el objetivo obtiene +1 Armadura. Si el hechizo toma como objetivo a una unidad enemiga, el objetivo sufre -1 Armadura.

Este hechizo puede tomar como objetivo dos unidades en lugar de una (declara el objetivo adicional antes de llevar a cabo el Intento de Lanzamiento).

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## TOTEMS

### V **TÓTEM DE ALA NEGRA** *(Black Wing Totem)*

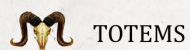
4/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Potenciación	

Una unidad con todas sus miniaturas afectadas por este hechizo obtiene +3 Agilidad y **Carga Devastadora (+1D3+1" Ava)**.



Los Portadores de Tótem usan la *versión base* del hechizo.  
Los Grandes Portadores de Tótem usan la *versión Potenciada* del hechizo.

The 9th Age — Rebaños de Bestias — 2nd edition, 2023b1



## TOTEMS

### V **TÓTEM DE CUERNO ENSANGRENTADO** *(Blooded Horn Totem)*

4/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Potenciación	

El objetivo obtiene +1 Valor de Ataques, y sus Ataques Cuerpo a Cuerpo obtienen +2 Penetración de Armadura.



Los Portadores de Tótem usan la *versión base* del hechizo.  
Los Grandes Portadores de Tótem usan la *versión Potenciada* del hechizo.

The 9th Age — Rebaños de Bestias — 2nd edition, 2023b1



## TOTEMS

### V **TÓTEM DE OJO NUBLADO** *(Clouded Eye Totem)*

4/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Potenciación	

Una unidad con todas sus miniaturas afectadas por este hechizo obtiene **Objetivo Difícil (1)** y **Resistencia a la Magia (3)**.



Los Portadores de Tótem usan la *versión base* del hechizo.  
Los Grandes Portadores de Tótem usan la *versión Potenciada* del hechizo.

The 9th Age — Rebaños de Bestias — 2nd edition, 2023b1



## TOTEMS

### V **TÓTEM DE PELLEJO RETORCIDO** *(Gnarled Hide Totem)*

4/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Potenciación	

El objetivo obtiene +1 Armadura y **Distracción**.



Los Portadores de Tótem usan la *versión base* del hechizo.  
Los Grandes Portadores de Tótem usan la *versión Potenciada* del hechizo.

The 9th Age — Rebaños de Bestias — 2nd edition, 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### H **ECOS DEL BOSQUE OSCURO**

*(Echoes of the Dark Forest)*

6+	Potenciación	Un Turno
8+	Alcance 18"	
	Alcance 36"	

El objetivo obtiene **Miedo** y **Coraje**. El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 8".

The 9th Age — Rebaños de Bestias — 2nd edition, 2023b1

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TOTEMS



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TOTEMS



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TOTEMS



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TOTEMS



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZO HEREDITARIO

### **H** LANZA DEL INFINITO

*rep* *(Spear of Infinity)*

---

4+	Alcance 24" Maldición Proyectil Daño	Instantáneo
----	---	-------------

---

El objetivo sufre 1 impacto de Fuerza 2 [5], Penetración de Armadura 2, Ataque de Área (1×5), y [Heridas Múltiples (2)]. Los impactos de *Lanza del Infinito* obtienen +1 Fuerza por cada otro Hechizo No Atributo lanzado con éxito previamente en la misma Fase de Magia (incluyendo otro/s *Lanza del Infinito*).

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## EVOCACIÓN

### **A** **EVOCACIÓN DE ALMAS** *(Evocation of Souls)*

Instantáneo

Si tu reserva de Tokens del Velo tiene menos de 3 Tokens del Velo, obtienes **un** Token del Velo. No se puede obtener más de un Token del Velo por Fase debido a este hechizo.



## EVOCACIÓN

### **V** **HOJAS ESPECTRALES** *(Spectral Blades)*

4/8 Alcance 18” Un Turno  
Potenciación

El objetivo debe repetir las tiradas fallidas para herir con sus Ataques de Melé.



*Este hechizo está contenido en la Balanza de Ceirnán (Elfos de la Oscuridad).*



## HECHIZO HEREDITARIO

### **H** **MALDICIÓN DE LA REINA FANTASMA** *(Curse of the Phantom Queen)*

8+ Lanzador Un Turno

Obtienes un Token del Velo que no es descartado cuando el hechizo acaba. Cuando una unidad enemiga inflija la pérdida de uno o más Puntos de Vida contra una unidad amiga en un radio de 18” del Lanzador, puedes descartar Tokens del Velo de tu Reserva de Tokens del Velo. Pueden descartarse un máximo de 2 Tokens del Velo por fase para este propósito. Por cada Token del Velo descartado, la unidad enemiga sufre inmediatamente 3 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 2 y Ataques Mágicos. Estos impactos se consideran Ataques a Distancia.

EVOCAÇÃO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCAÇÃO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## RUNAS DE BATALLA

### V RUNA DE AJUSTICIAMIENTO

*(Rune of Reckoning)*

Potenciación		
5/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Alcance 36"	

El objetivo **debe** repetir las tiradas para impactar fallidas con sus Ataques Cuerpo a Cuerpo.



*Las diferentes versiones las pueden lanzar miniaturas con Estandarte Rúnico de la Sabiduría, algunos Personajes de los Bastiones Enanos o Yunque de Poder.*

The 9th Age — Bastiones Enanos — 2nd edition, 2023b1



## RUNAS DE BATALLA

### V RUNA DE ANULACIÓN

*(Rune of Revocation)*

Universal		
5/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Alcance 36"	

Todos los demás hechizos con Duración Un Turno de los que el objetivo de la Runa de Anulación haya sido designado como objetivo terminan inmediatamente (ten en cuenta que si alguno de esos hechizos tenía más de un objetivo, sus efectos también terminan para el resto de objetivos). Además, el siguiente hechizo enemigo lanzado con éxito que tome como objetivo a la unidad, incluyendo hechizos de Tipo Aura y Atributos de la Senda, es dispersado automáticamente (esto es una excepción a la Secuencia de Lanzamiento de Hechizos y a la regla que no permite dispersar Atributos de la Senda).



*Las diferentes versiones las pueden lanzar miniaturas con Estandarte Rúnico de la Sabiduría, algunos Personajes de los Bastiones Enanos o Yunque de Poder.*

The 9th Age — Bastiones Enanos — 2nd edition, 2023b1



## RUNAS DE BATALLA

### V RUNA DE DESTELLOS

*(Rune of Gleaming)*

Potenciación		
5/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Alcance 36"	

El objetivo obtiene Distracción y Objetivo Dificil (1).



*Las diferentes versiones las pueden lanzar miniaturas con Estandarte Rúnico de la Sabiduría, algunos Personajes de los Bastiones Enanos o Yunque de Poder.*

The 9th Age — Bastiones Enanos — 2nd edition, 2023b1



## RUNAS DE BATALLA

### V RUNA DE JURAMENTOS

*(Rune of Oaths)*

Potenciación		
5/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Alcance 36"	

El objetivo **debe** repetir las tiradas para herir fallidas con sus Ataques de Melé.



*Las diferentes versiones las pueden lanzar miniaturas con Estandarte Rúnico de la Sabiduría, algunos Personajes de los Bastiones Enanos o Yunque de Poder.*

The 9th Age — Bastiones Enanos — 2nd edition, 2023b1



## RUNAS DE BATALLA

### V RUNA DE RESILIENCIA

*(Rune of Resilience)*

Potenciación		
5/8	Unidad del Lanzador	Un Turno
	Alcance 18"	
	Alcance 36"	

Todas las tiradas para herir contra el objetivo sufren un modificador de -1. Los efectos de más de una Runa de Resiliencia no son acumulativos.



*Las diferentes versiones las pueden lanzar miniaturas con Estandarte Rúnico de la Sabiduría, algunos Personajes de los Bastiones Enanos o Yunque de Poder.*

The 9th Age — Bastiones Enanos — 2nd edition, 2023b1



## RUNAS DE BATALLA

### V RUNA DE RESOLUCIÓN

*(Rune of Resolve)*

Potenciación		
5/8	Unidad del Lanzador	Instantáneo
	Alcance 18"	
	Alcance 36"	

El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 8" y obtiene Tropas Ligeras hasta el final del Turno de Jugador.



*Las diferentes versiones las pueden lanzar miniaturas con Estandarte Rúnico de la Sabiduría, algunos Personajes de los Bastiones Enanos o Yunque de Poder.*

The 9th Age — Bastiones Enanos — 2nd edition, 2023b1

RUNAS DE BATALLA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

RUNAS DE BATALLA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

RUNAS DE BATALLA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

RUNAS DE BATALLA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

RUNAS DE BATALLA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

RUNAS DE BATALLA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## TAUMATURGIA

### V **MANO DEL CIELO** *(Hand of Heaven)*

5/8	Alcance 24" Maldición Proyectil Daño	Instantáneo
-----	---	-------------

El objetivo sufre 1D6 impactos con Fuerza 1D6, Penetración de Armadura 2 y Ataques Mágicos. Tira una vez para determinar el número de impactos, y una vez para determinar la Fuerza y aplica esta Fuerza a todos los impactos.



*Este hechizo lo pueden lanzar Diablos con un Portaestandarte que haya elegido Prendedor Mano del Cielo (Legiones Démoniacas).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### H **LANZA DEL INFINITO** *(Spear of Infinity)*

4+	Alcance 24" Maldición Proyectil Daño	Instantáneo
----	---	-------------

El objetivo sufre 1 impacto de Fuerza 2 [5], Penetración de Armadura 2, Ataque de Área (1×5), Ataques Mágicos, y [Heridas Múltiples (2)].

Los impactos de *Lanza del Infinito* obtienen +1 Fuerza por cada otro Hechizo No Atributo lanzado con éxito previamente en la misma Fase de Magia (incluyendo otro/s *Lanza del Infinito*).

The 9th Age — Legiones Démoniacas — 2nd edition, 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### V **LANZA DEL INFINITO** *(Spear of Infinity)*

5/8	Alcance 24" Maldición Proyectil Daño	Instantáneo
-----	---	-------------

El objetivo sufre 1 impacto de Fuerza 2 [5], Penetración de Armadura 2, Ataque de Área (1×5), Ataques Mágicos, y [Heridas Múltiples (2)].

Los impactos de *Lanza del Infinito* obtienen +1 Fuerza por cada otro Hechizo No Atributo lanzado con éxito previamente en la misma Fase de Magia (incluyendo otro/s *Lanza del Infinito*).



*Este hechizo lo pueden lanzar Diablos con un Portaestandarte que haya elegido Prendedor Lanza del Infinito (Legiones Démoniacas).*

The 9th Age — Legiones Démoniacas — 2nd edition, 2023b1

TAUMATURGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HEREDITARIO  
HECHIZO

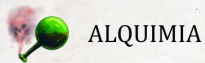


THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## ALQUIMIA

### A FUEGO ALQUÍMICO (Alchemical Fire)

Alcance 18"	Un Turno
Maldición	

El objetivo obtiene Inflamable (contra Ataques de Melé).

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ALQUIMIA

### V GLORIA DEL ORO (Glory of Gold)

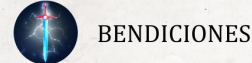
4/8	Alcance 18"	Un Turno
	Potenciación	

El objetivo obtiene +1 Penetración de Armadura, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.



Este hechizo está contenido en la Llama del Ejemplar (Artefacto del Imperio de Sonnstahl).

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## BENDICIONES

### V BENDICIÓN DE SUNNA (Sunna's Blessing)

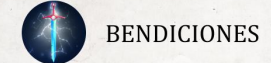
4/8	Potenciación	Un Turno
	Unidad del Lanzador	
	Alcance 6"	
	Aura	

El objetivo obtiene **Ataques Flamígeros**. Todas las unidades enemigas en contacto con peana con uno o más de los objetivos de este hechizo cuando el hechizo es lanzado sufren 1D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 1, **Ataques Flamígeros**, y **Ataques Mágicos**.



Una miniatura montada en Altar de Batalla lanza la versión potenciada. Todas las demás miniaturas lanzan la versión base.

The 9th Age — Imperio de Sonnstahl — 2nd edition, 2023b1



## BENDICIONES

### V BENDICIÓN DE ULLOR (Ullor's Blessing)

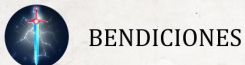
4/8	Potenciación	Un Turno
	Unidad del Lanzador	
	Alcance 6"	
	Aura	

El objetivo obtiene **Égida (5+, contra Ataques de Melé)**.



Una miniatura montada en Altar de Batalla lanza la versión potenciada. Todas las demás miniaturas lanzan la versión base.

The 9th Age — Imperio de Sonnstahl — 2nd edition, 2023b1



## BENDICIONES

### V BENDICIÓN DE VOLUND (Volund's Blessing)

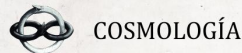
4/8	Potenciación	Un Turno
	Unidad del Lanzador	
	Alcance 6"	
	Aura	

Las tiradas para herir fallidas con los Ataques de Melé del objetivo **deben** repetirse.



Una miniatura montada en Altar de Batalla lanza la versión potenciada. Todas las demás miniaturas lanzan la versión base.

The 9th Age — Imperio de Sonnstahl — 2nd edition, 2023b1



## COSMOLOGÍA

### V HIELO Y FUEGO (Ice and Fire)

4/8	Alcance 24"	Instantáneo
	Maldición	
	Proyectil	
	Daño	

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos. Las **Salvaciones Especiales** exitosas contra heridas causadas por este hechizo deberán repetirse.

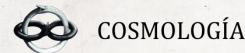
4/8	Alcance 24"	Instantáneo
	Maldición	
	Proyectil	
	Daño	

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos. Las **Salvaciones por Armadura** exitosas contra heridas causadas por este hechizo deberán repetirse.



Este hechizo lo pueden lanzar Máquinas Arcanas que bayan elegido Premonición (Imperio de Sonnstahl)

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## COSMOLOGÍA

### V PERCEPCIÓN DE FUERZA (Perception of Strength)

4/8	Alcance 24"	Un Turno
	Potenciación	

El objetivo obtiene **+1 Fuerza** y **+1 Penetración de Armadura**.

4/8	Alcance 24"	Un Turno
	Maldición	

El objetivo sufre **-1 Fuerza** y **-1 Penetración de Armadura**.



Este hechizo lo pueden lanzar Máquinas Arcanas que bayan elegido Escudo Arcano (Imperio de Sonnstahl)

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### A LUZ GUÍA (Guiding Light)

Alcance 12"	Un Turno
Potenciación	

Los Chequeos de Disciplina de unidades en las que todas sus miniaturas hayan sido afectadas por este hechizo aplican Tirada Minimizada.

Una unidad no puede verse afectada por este hechizo más de una vez por Fase de Magia.

#### El Círculo

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por sí mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los modificadores por El Círculo nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por sí solos, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan. The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1

ADIVINACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BENDICIONES



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BENDICIONES



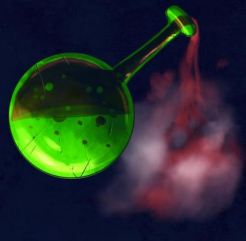
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

BENDICIONES



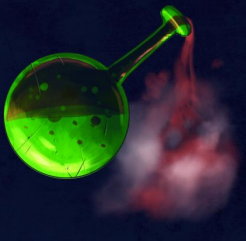
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUIMIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUIMIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## ADIVINACIÓN

### **V** **ATAQUE INFALIBLE** *(Unerring Strike)*

---

	Alcance 18"	
4/8	Maldición	Instantáneo
	Proyectil	
	Daño	

---

El objetivo sufre 2D6 impactos que hieren a 4+ con Penetración de Armadura 1, Ataques Divinos y Ataques Mágicos.



*Este hechizo lo pueden lanzar miniaturas montadas en Altar de Batalla (Imperio de Sonnstahl)*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZOS VINCULADOS

### V **DRENAR LA MAGIA** *(Drain Magic)*

4/8	Alcance 18" Universal	Instantáneo
-----	--------------------------	-------------

Todos los hechizos con Duración Un Turno que toman como objetivo a la unidad objetivo terminan inmediatamente. Ten en cuenta que si alguno de estos hechizos tenía más de un objetivo, sus efectos terminan también para estos objetivos.



*Este hechizo lo pueden lanzar Magos con el Honor Erudito de Asfáda (Elfos Nobles).*

The 9th Age — Elfos Nobles — 2nd edition, 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### H **BENDICIÓN DE MELADYS** *(Favour of Meladys)*

10+	Lanzador	Un Turno
-----	----------	----------

Obtienes un Token del Velo que no se pierde cuando el hechizo acaba.  
 Cuando una unidad amiga en un radio de 18" del Lanzador sufre una herida, antes de las Salvaciones Especiales, puedes descartar un Token del Velo de tu reserva de Tokens del Velo y aplicar las siguientes reglas en su lugar:

- No se puede realizar ninguna Salvación Especial.
- Si el ataque causando la herida tiene Heridas Múltiples, inflige una herida menos de lo habitual. En cualquier otro caso, la herida es ignorada.

Para Infantería de Altura Estándar, se pueden ignorar hasta 2 heridas por Token del Velo, siempre y cuando se sufran de manera simultánea. Se pueden descartar un máximo de dos Tokens del Velo por fase para este propósito. Los Personajes y miniaturas de Altura Gigantesca solo pueden ignorar una única herida por fase de este modo.

The 9th Age — Elfos Nobles — 2nd edition, 2023b1

HECHIZOS  
VINCULADOS



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZO HEREDITARIO

### H CADENAS DEL ORGULLO *(Chains of Pride)*

---

5+	Alcance 18"	
9+	Potenciación	Un Turno
	Maldición	

---

El objetivo obtiene **Inestable** y **Coraje**.  
Los objetivos con **Superno** no pueden  
realizar Cheques de Desmoralización.

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## ALQUIMIA

### A FUEGO ALQUÍMICO *(Alchemical Fire)*

Alcance 18"	Un Turno
Maldición	

El objetivo obtiene Inflamable (contra Ataques de Melé).



## ALQUIMIA

### V GLORIA DEL ORO *(Glory of Gold)*

4/8	Alcance 18"	Un Turno
	Potenciación	

El objetivo obtiene +1 Penetración de Armadura, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.



*Este hechizo está contenido en el Idolo Dorado de Shamut (Artefacto de Enanos Infernales).*



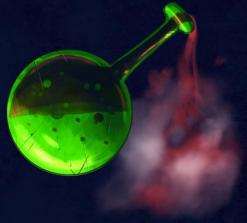
## HECHIZO HEREDITARIO

### H MALDICIÓN DE NEZIBKESH *(Curse of Nezibkesh)*

6+	Maldición	Un Turno
7+	Alcance 36"	
	Alcance 18"	

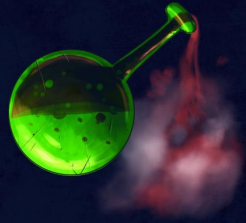
El objetivo obtiene un marcador de Incendiario que no se pierde cuando el hechizo acaba. Además, el objetivo sufre -1 Habilidad Ofensiva y Habilidad Defensiva **añadiendo adicionalmente -1 por cada marcador de Incendiario en el objetivo**, hasta un máximo de -3. Si cambia el número de marcadores de Incendiario que tenga la unidad, también cambia este penalizador.

ALQUIMIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUIMIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZO HEREDITARIO

### H HÁLITO DE LA DAMA *(Breath of the Lady)*

---

7+	Lanzador	Instantáneo
----	----------	-------------

---

El objetivo **debe** repetir los resultados naturales de '1' para impactar y para herir con sus Ataques de Melé , y **debe** repetir los resultados naturales de '1' en las tiradas de Salvación por Armadura .



## HECHIZO HEREDITARIO

### V HÁLITO DE LA DAMA *(Breath of the Lady)*

---

4/8	Lanzador	Instantáneo
-----	----------	-------------

---

El objetivo **debe** repetir los resultados naturales de '1' para impactar y para herir con sus Ataques de Melé , y **debe** repetir los resultados naturales de '1' en las tiradas de Salvación por Armadura .



*Este hechizo está contenido en la Mortaja Reliquia  
(Estandarte del Reino de Equitania).*

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZO HEREDITARIO

### H **ALIENTO DE LA ESTEPA** *(Breath of the Steppe)*

---

6+	Terreno	Un Turno
8+	Alcance 36"	
	Alcance 18"	

---

Sitúa un Marcador de Tornado redondo con un diámetro de 3" y con su centro en el punto objetivo. El Marcador de Tornado debe situarse a más de 1" de otras unidades. El Marcador de Tornado se considera Terreno de Cobertura para las unidades dentro y/o detrás de él, que contribuye a Cobertura **Ligera/Pesada**. El Marcador de Tornado es Terreno Peligroso (2/3), incluso para miniaturas con Cruzar.

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZO HEREDITARIO

### **H** **TRAE EL DOLOR**

*(Bring the Pain)*

---

8+	Alcance 18” Maldición	Un Turno
----	--------------------------	----------

---

Las tiradas para impactar fallidas con Ataques Cuerpo a Cuerpo contra el objetivo **deben** repetirse.

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## PIROMANCIA

### A LLAMARADA *(Blaze)*

Alcance 24"	
Maldición	Instantáneo
Proyectil	
Daño	

El objetivo sufre 1 impacto con Fuerza 5, Penetración de Armadura 2, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.



## PIROMANCIA

### V BOLA DE FUEGO *(Fireball)*

	Alcance 36"	
4/8	Maldición	Instantáneo
	Proyectil	
	Daño	

El objetivo sufre 1D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.



*Este hechizo lo pueden lanzar Chamánes con el Sobrenombre Marca de Fuego (Kanes Ogros).*



## CHAMANISMO

### A CICATRIZACIÓN *(Scarification)*

Lanzador	Un Turno
----------	----------

Los Ataques de Melé contra el objetivo **nunca** pueden herir mejor que a 5+.



## CHAMANISMO

### V AULLIDO ESPELUZNANTE *(Chilling Howl)*

4/8	Alcance 36"	Un Turno
	Maldición	

Todas las unidades en un radio de 6" del objetivo al lanzar este hechizo sufren un -1 a herir con sus Ataques de Disparo.



*Este hechizo lo pueden lanzar Mamuts Gélidos con Aura Congelante (Kanes Ogros).*



## HECHIZO HEREDITARIO

### H HIJOS DE UMI *(Children of Umi)*

6+	Alcance 18"	Un Turno
8+	Potenciación	

Todos los Ataques de Melé dirigidos al objetivo sufren -1 al Herir.  
Además, todos los Chamanes dentro del objetivo obtienen +1 Resiliencia.

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

PIROMANCIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO

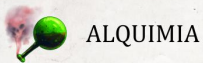


THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## ALQUIMIA

### A FUEGO ALQUÍMICO (Alchemical Fire)

Alcance 18"	Un Turno
Maldición	

El objetivo obtiene Inflamable (contra Ataques de Melé).



## ALQUIMIA

### V COBRE FUNDIDO (Molten Copper)

4/8	Alcance 24"	Instantáneo
	Maldición	
	Proyectil	
	Daño	

El objetivo sufre 1D3+4 impactos con Fuerza X, Penetración de Armadura 4, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos, donde X es igual a la Armadura de la miniatura a la que se hayan distribuido los impactos.



Este hechizo lo pueden lanzar miniatura que lo hayan elegido con su Sabiduría Tallada (Mecanismo de la Houdab de los Saurios Ancestrales).



## ADIVINACIÓN

### A LUZ GUÍA (Guiding Light)

Alcance 12"	Un Turno
Potenciación	

Los Cheques de Disciplina de unidades en las que todas sus miniaturas hayan sido afectadas por este hechizo aplican Tirada Minimizada.

Una unidad no puede verse afectada por este hechizo más de una vez por Fase de Magia.

#### El Cántaro

Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por el mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los Invocadores por El Cántaro nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por el solo, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.



## ADIVINACIÓN

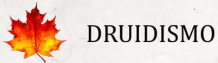
### V JUICIO DEL DESTINO (Fate's Judgement)

4/8	Alcance 18"	Instantáneo
	Maldición	
	Proyectil	
	Daño	

El objetivo sufre 1D3 impactos que hieren automáticamente con Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos, que no permiten Salvaciones Especiales (ten en cuenta que si se permiten Salvaciones por Armadura).



Este hechizo lo pueden lanzar miniatura que lo hayan elegido con su Sabiduría Tallada (Mecanismo de la Houdab de los Saurios Ancestrales).



## DRUIDISMO

### A SENDAS OCULTAS (Hidden Paths)

Alcance 12"	Un Turno
Potenciación	

El objetivo obtiene Cruzar.

#### Línea Ley

En lugar de medir el alcance de los hechizos de Druidismo desde el Lanzador de la manera habitual, este puede medirse desde cualquier Biago, Terreno de Agua o Colina en el Campo de Batalla. En dicho caso, el alcance se establece en 6".



## DRUIDISMO

### V SEÑOR DE LA TIERRA (Master of Earth)

4/8	Alcance 6"	Instantáneo
	Maldición	
	Daño	

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 1, y Ataques Mágicos.



Este hechizo lo pueden lanzar miniatura que lo hayan elegido con su Sabiduría Tallada (Mecanismo de la Houdab de los Saurios Ancestrales).



## EVOCACIÓN

### A EVOCACIÓN DE ALMAS (Evocation of Souls)

Instantáneo
-------------

Si tu reserva de Tokens del Velo tiene menos de 3 Tokens del Velo, obtienes **un** Token del Velo. No se puede obtener más de un Token del Velo por Fase debido a este hechizo.



## EVOCACIÓN

### V TOQUE DE LA MUERTE (Touch of the Reaper)

4/8	Alcance 24"	Instantáneo
	Maldición	
	Directo	
	Daño	

El objetivo sufre 1D3 impactos con Fuerza 10, Penetración de Armadura 10 y Ataques Mágicos. Al tirar para herir con este ataque, usa la Disciplina de la miniatura a la que se hayan distribuido los impactos, en lugar de su Resiliencia.



Este hechizo lo pueden lanzar miniatura que lo hayan elegido con su Sabiduría Tallada (Mecanismo de la Houdab de los Saurios Ancestrales).

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

DRUIDISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



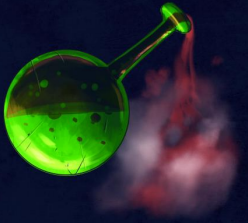
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



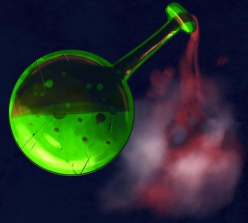
THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUIMIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ALQUIMIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## CHAMANISMO

### A CICATRIZACIÓN *(Scarification)*

Lanzador	Un Turno
----------	----------

Los Ataques de Melé contra el objetivo **nunca** pueden herir mejor que a 5+.



## CHAMANISMO

### V ENJAMBRE DE INSECTOS *(Swarm of Insects)*

4/8	Alcance 24"	Maldición	Proyectil	Daño	Permanente
-----	-------------	-----------	-----------	------	------------

Inmediatamente tras lanzar con éxito este hechizo, el objetivo sufre 5D6 impactos con Fuerza 1, Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos. Si se causa al menos una herida no salvada, el objetivo sufre -1 a impactar con sus Ataques de Disparo. Este hechizo acaba automáticamente cuando el objetivo realice un movimiento de Avance, Marcha, Carga, Carga Fallida, Persecución, o Arrasamiento.



*Este hechizo lo pueden lanzar miniatura que lo hayan elegido con su Sabiduría Tallada (Mecanismo de la Houdab de los Saurios Ancestrales).*



## HECHIZO HEREDITARIO

### H ILUMINACIÓN *(Enlightenment)*

6+	Alcance 24"	Un Turno
8+	Universal	

El objetivo obtiene +2 Disciplina y sufre -1 para impactar/-1 para herir.

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

CHAMANISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZO HEREDITARIO

### H ABRAZO FORESTAL

*(Forest Embrace)*

---

4+	Alcance 18"	Un Turno
7+	Potenciación	

---

Sitúa un Elemento de Terreno de tipo Bosque debajo del objetivo (o en su lugar, sitúa un marcador junto a la unidad). Este Bosque siempre se extiende hasta los bordes del Rectángulo de Límites del objetivo (incluso aunque la unidad se mueva o cambie de formación).

Las unidades enemigas en contacto con peana con el objetivo deben repetir los resultados naturales de '6' para impactar.

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZOS VINCULADOS

### V MALDICIÓN DE PHATEP (Phatep's Curse)

6/6	Alcance 36"	Instantáneo
	Maldición Daño	

El objetivo **debe** realizar un Chequeo de Disciplina tirando un 1D6 adicional. Si lo falla, el objetivo sufre un número de impactos igual a la cantidad por la que se ha fallado dicho chequeo. Los impactos se resuelven con Penetración de Armadura 0 y hieren automáticamente.



*Este hechizo lo pueden lanzar los Sarcófagos de Phatep (Dinastías Eternas).*

The 9th Age — Dinastías Eternas — 2nd edition, 2023b1



## COSMOLOGÍA

### V HIELO Y FUEGO (Ice and Fire)

4/8	Alcance 24"	Instantáneo
	Maldición Proyectil Daño	

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos. Las **Salvaciones Especiales** exitosas contra heridas causadas por este hechizo deberán repetirse.

4/8	Alcance 24"	Instantáneo
	Maldición Proyectil Daño	

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos. Las **Salvaciones por Armadura** exitosas contra heridas causadas por este hechizo deberán repetirse.



*Este hechizo lo pueden lanzar Colosos que hayan elegido Balanza del Destino (Dinastías Eternas).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### A LUZ GUÍA (Guiding Light)

Alcance 12"	Un Turno
Potenciación	

Los Chequeos de Disciplina de unidades en las que todas sus miniaturas hayan sido afectadas por este hechizo aplican Tirada Minimizada.  
Una unidad no puede verse afectada por este hechizo más de una vez por Fase de Magia.

#### El Cántaro

*Los hechizos de Adivinación obtienen +3" Alcance por cada hechizo amigo adicional (no por el mismo) en un radio de 12" del Lanzador. Los beneficiarios por El Cántaro nunca pueden combinarse para modificar el Alcance en más de +9" por el solo, aunque pueden seguir aplicándose otros modificadores adicionales que lo hagan.*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## ADIVINACIÓN

### V JUICIO DEL DESTINO (Fate's Judgement)

4/8	Alcance 18"	Instantáneo
	Maldición Proyectil Daño	

El objetivo sufre 1D3 impactos que hieren automáticamente con Penetración de Armadura 0 y Ataques Mágicos, que no permiten Salvaciones Especiales (ten en cuenta que si se permiten Salvaciones por Armadura).



*Este hechizo lo pueden lanzar Colosos que hayan elegido Balanza del Destino (Dinastías Eternas).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### A LA MUERTE ES SOLO EL PRINCIPIO (Death is Only the Beginning)

Potenciación	Instantáneo
Alcance : Especial	
Alcance 18"	

Al resolver el hechizo, elige uno de los siguientes efectos:

- Las miniaturas de Tropa del objetivo Animan un número de Puntos de Vida igual a su valor de Resucitado.
- Hasta un Personaje en la unidad objetivo Recupera un número de Puntos de Vida igual a su valor de Resucitado. Los Personajes y las miniaturas con Presencia Imponente no pueden Recuperar más de 2 Puntos de Vida por Fase de Magia debido a *La Muerte es Solo el Principio*.

**El hechizo toma como objetivo a una única unidad de entre las que fueran el objetivo del hechizo que activó *La Muerte es Solo el Principio*.**

Solo lo puede lanzar el Hierofante como Hechizo no Vinculado.



*En el Paso 1 de cada Intento de Lanzamiento con un Jerarca del Culto de Muerte de hechizo de tipo Potenciación que no sea ni Hechizo Vinculado ni Atributo de la Senda, el proponente puede declarar que el hechizo lanzará una versión amplificada del hechizo:*

*- Si el objetivo del hechizo son una o más unidades que contengan miniaturas con Estatus Animado, el Valor de Lanzamiento de la versión amplificada se incrementa en 2.*

*- Si se lanza una copia la versión amplificada, se lanza automáticamente *La Muerte es Solo el Principio* (como Atributo de la Senda).*

The 9th Age — Dinastías Eternas — 2nd edition, 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### V LA MUERTE ES SOLO EL PRINCIPIO (Death is Only the Beginning)

4/8	Alcance 12"	Instantáneo
	Aura	
	Potenciación	

Al resolver el hechizo, elige uno de los siguientes efectos:

- Las miniaturas de Tropa del objetivo Animan un número de Puntos de Vida igual a su valor de Resucitado.
- Hasta un Personaje en la unidad objetivo Recupera un número de Puntos de Vida igual a su valor de Resucitado.

Los Personajes y las miniaturas con Presencia Imponente no pueden Recuperar más de 2 Puntos de Vida por Fase de Magia debido a *La Muerte es Solo el Principio*.



*Este hechizo está contenido en el Libro de los Muertos (Artefacto de Dinastías Eternas).*

The 9th Age — Dinastías Eternas — 2nd edition, 2023b1

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZOS  
VINCULADOS



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

COSMOLOGÍA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

ADIVINACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZOS VINCULADOS

### V **LOS MUERTOS SE ALZAN** *(The Dead Arise)*

4/8	Alcance 12" Terreno	Instantáneo
-----	------------------------	-------------

Invoca una unidad de las indicadas en la Regla Universal Levantar del Lanzador (declara cuál antes de lanzar el hechizo) con tantos Puntos de Vida como el valor de Reanimado de la unidad. Todas las miniaturas **deben** situarse dentro del alcance del hechizo, y con al menos una miniatura en el punto objetivo. Puedes elegir cualquier Opción disponible para la unidad excepto Opciones de Grupo de Mando. La unidad pierde Unidad que Puntúa (si lo tuviera).



*Este hechizo lo puede lanzar el General de los Ejércitos de Cónclave Vampírico.*

The 9th Age — Cónclave Vampírico — 2nd edition, 2023b1



## EVOCACIÓN

### A **EVOCACIÓN DE ALMAS** *(Evocation of Souls)*

Instantáneo		
-------------	--	--

Si tu reserva de Tokens del Velo tiene menos de 3 Tokens del Velo, obtienes **un** Token del Velo. No se puede obtener más de un Token del Velo por Fase debido a este hechizo.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## EVOCACIÓN

### V **DANZA MACABRA** *(Danse Macabre)*

4/8	Alcance 18" Potenciación	Instantáneo
-----	-----------------------------	-------------

El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 12" y obtiene Paso Fantasmal durante este movimiento.



*Este hechizo está contenido en el Tomo Impló (Artefacto de Cónclave Vampírico).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## OCULTISMO

### V **PENTAGRAMA DE DOLOR** *(Pentagram of Pain)*

4/8	Alcance 24" Maldición	Instantáneo
-----	--------------------------	-------------

El objetivo sufre 1D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 1 y Ataques Mágicos.



*Este hechizo lo pueden lanzar Altares de la No Muerte con Látigo de Almas (Cónclave Vampírico).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### H **¡ALZAOS!** *(Arise!)*

rep

	Potenciación	
4+	Alcance 18"	Instantáneo
8+	Alcance 6" Aura	
11+	Alcance 12" Aura	

Al resolver el hechizo, elige uno de los siguientes efectos para cada objetivo:

- Las miniaturas de Tropa del objetivo Animan un número de Puntos de Vida igual a su valor de Reanimado.
- Hasta un Personaje en la unidad objetivo Recupera un número de Puntos de Vida igual a su valor de Reanimado.

Las miniaturas con Presencia Imponente no pueden Recuperar más de 2 Puntos de Vida por Fase de Magia debido a ¡Alzaos!.

The 9th Age — Cónclave Vampírico — 2nd edition, 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### V **¡ALZAOS!** *(Arise!)*

rep

	Alcance 6" Aura	Instantáneo
4/8	Potenciación	

Al resolver el hechizo, elige uno de los siguientes efectos para cada objetivo:

- Las miniaturas de Tropa del objetivo Animan un número de Puntos de Vida igual a su valor de Reanimado.
  - Hasta un Personaje en la unidad objetivo Recupera un número de Puntos de Vida igual a su valor de Reanimado.
- Las miniaturas con Presencia Imponente no pueden Recuperar más de 2 Puntos de Vida por Fase de Magia debido a ¡Alzaos!.



*Este hechizo está contenido en el Báculo Nigromántico (Artefacto de Cónclave Vampírico).*

The 9th Age — Cónclave Vampírico — 2nd edition, 2023b1

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZOS  
VINCULADOS



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACION



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZO HEREDITARIO

### H

### DESPERTAR DEL ENJAMBRE

*(The Awakened Swarm)*

5+	Terreno	Instantáneo
7+	Alcance 12"	
	Alcance 18"	

El Alcance “ de este hechizo se puede medir desde el Lanzador o desde el centro de cualquier Marcador de Túnel amigo en el Campo de Batalla. Invoca una unidad de En- jambre de Ratas (perfil a continuación), con su Centro en el punto objetivo.

Enjambre de Ratas				Estándar, Bestia, 40x40mm			
Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas Hostigadores, Inhumano, Insignificante, Marea Infinita			
	12	12	4				
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Reglas ofensivas		
	3	0	1	0	Objetivo Difícil (1)		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	Reglas defensivas	
	-	0	2	1	3		

The 9th Age — Enjambre de Alimañas — 2nd edition, 2022b2



## HECHIZO HEREDITARIO

### V

### DESPERTAR DEL ENJAMBRE

*(The Awakened Swarm)*

4/8	Alcance 12"	Instantáneo
	Terreno	

El Alcance “ de este hechizo se puede medir desde el Lanzador o desde el centro de cualquier Marcador de Túnel amigo en el Campo de Batalla. Invoca una unidad de En- jambre de Ratas (perfil a continuación), con su Centro en el punto objetivo.

Enjambre de Ratas				Estándar, Bestia, 40x40mm			
Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas Hostigadores, Inhumano, Insignificante, Marea Infinita			
	12	12	4				
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Reglas ofensivas		
	3	0	1	0	Objetivo Difícil (1)		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	Reglas defensivas	
	-	0	2	1	3		



*Este hechizo está contenido en el Tomo del Rey Rata (Artefacto de Enjambre de Alimañas).*

The 9th Age — Enjambre de Alimañas — 2nd edition, 2022b2

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HEREDITARIO  
HECHIZO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## EVOCACIÓN

### A **EVOCACIÓN DE ALMAS** *(Evocation of Souls)*

Instantáneo

Si tu reserva de Tokens del Velo tiene menos de 3 Tokens del Velo, obtienes **un** Token del Velo. No se puede obtener más de un Token del Velo por Fase debido a este hechizo.

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## EVOCACIÓN

### V **HOJAS ESPECTRALES** *(Spectral Blades)*

4/8 Unidad del Lanzador Un Turno

El objetivo debe repetir las tiradas fallidas para herir con sus Ataques de Melé.



*Este hechizo lo pueden lanzar Señores Elegidos que hayan elegido el Regalo de los Dioses Oscuros Prelado Oscuro (Guerreros de los Dioses Oscuros).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## OCULTISMO

### V **MANO DE GLORIA** *(Hand of Glory)*

4/8 Unidad del Lanzador Un Turno

El objetivo y todas las miniaturas en su unidad en el momento de lanzar el hechizo obtienen Égida (6+) y Égida (+1, máx 3+).



*Este hechizo lo pueden lanzar Señores Elegidos con Prelado Oscuro (Guerreros de los Dioses Oscuros).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### H **FUEGO INFERNAL** *(Hellfire)*

Alcance 18"  
Maldición Instantáneo  
Directo  
Daño

El objetivo sufre **2D3/2D6** impactos con Fuerza 6, Penetración de Armadura 0, y Ataques Mágicos.  
El hechizo puede tomar como objetivo a unidades Trabadas y en contacto con peana con el Frontal del Lanzador.

The 9th Age — Guerreros de los Dioses Oscuros — 2nd edition, 2023b1



## HECHIZO HEREDITARIO

### V **FUEGO INFERNAL** *(Hellfire)*

Alcance 18"  
Maldición Instantáneo  
Directo  
Daño

El objetivo sufre 2D3 impactos con Fuerza 6, Penetración de Armadura 0, y Ataques Mágicos.

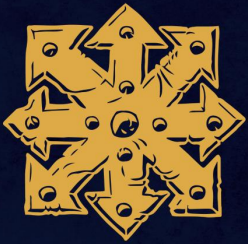
El hechizo puede tomar como objetivo a unidades Trabadas y en contacto con peana con el Frontal del Lanzador.



*Este hechizo está contenido en el Icono del Infinito (Encantamiento de Estandarte de Guerreros de los Dioses Oscuros).*

The 9th Age — Guerreros de los Dioses Oscuros — 2nd edition, 2023b1

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

EVOCACIÓN



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

OCULTISMO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

HECHIZO  
HEREDITARIO



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



## HECHIZOS VINCULADOS

### V **BASTÓN DE BATALLA** *(Rod of Battle)*

---

4/8	Alcance 18" Potenciación	Un Turno
-----	-----------------------------	----------

---

El objetivo obtiene +1 para impactar con sus Ataques Cuerpo a Cuerpo.

*Este hechizo está contenido en el Bastón de Batalla (Artefacto común).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1



## TAUMATURGIA

### V **MANO DEL CIELO** *(Hand of Heaven)*

---

4/8	Alcance 24" Maldición Proyectil Daño	Instantáneo
-----	---	-------------

---

El objetivo sufre 1D6 impactos con Fuerza 1D6, Penetración de Armadura 2 y Ataques Mágicos. Tira una vez para determinar el número de impactos, y una vez para determinar la Fuerza y aplica esta Fuerza a todos los impactos.

*Este hechizo está contenido en los Brazales Destellantes (Artefacto común).*

The 9th Age — Compendio Arcano — 2a edición, versión 2023b1

HECHIZOS  
VINCULADOS



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

TAUMATURGIA



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES