

<p style="text-align: center;">Druidenkult</p> <p>1 Meister der Erde</p>	<p style="text-align: center;">Druidenkult</p> <p>2 Heilendes Wasser</p>	<p style="text-align: center;">Druidenkult</p> <p>3 Rankende Wurzeln</p>	<p style="text-align: center;">Druidenkult</p> <p>4 Geister des Waldes</p>
<p style="text-align: center;">Hex Damage Direct Angebot 18"</p> <p>6+ {5+} Instant</p>	<p style="text-align: center;">Augment Angebot 12" One Turn</p> <p>8+ {7+}</p>	<p style="text-align: center;">Hex Angebot 12" One Turn</p> <p>8+ {7+}</p>	<p style="text-align: center;">Augment {Universal} Angebot 12" One Turn</p> <p>9+ {8+}</p>
<p>Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Unpassierbaren Gelände auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erleidet W6 Treffer der Stärke 4{5}.</p>	<p>Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Wasser-Geländestück auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erhält Regeneration (5+){(4+)}.</p>	<p>Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Wald auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erleidet -1{-2} Kampfgeschick und Ballistische Fertigkeit, beides bis zu einem Minimum von 1.</p>	<p>Alle Modell der Zieleinheit werden behandelt, als befänden sie sich in einem Wald. {Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, erhält sie Geländeerfahren (Wald).}</p>
<p style="text-align: center;">Druidenkult</p> <p>5 Steinhaut</p>	<p style="text-align: center;">Druidenkult</p> <p>6 Sommerliches Wachstum</p>	<p style="text-align: center;">Druidenkult</p> <p>EIN Quelle der Jugend</p>	<p style="text-align: center;">Druidenkult</p> <p>T Der Eichene Thron</p>
<p style="text-align: center;">Augment Angebot 12" One Turn</p> <p>10+ {9+}</p>	<p style="text-align: center;">Augment Angebot 24" Instant</p> <p>11+ {10+}</p>	<p style="text-align: center;">Augment Focused Angebot 12" Instant</p>	<p style="text-align: center;">Angebot Caster Remains in Play</p> <p>4+</p>
<p>Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Hügel auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erhält +2{+3} Widerstand.</p>	<p>Dieser Zauber hat verschiedene Effekte, abhängig von der Größe der meisten Modelle in der Zieleinheit (bei Gleichstand nimm die größere Größe). Standard: Belebe 5 {7} Lebenspunkte wieder. Groß: Belebe 2 {3} Lebenspunkte wieder. Gigantisch: Belebe 1 {1} Lebenspunkt wieder.</p>	<p>Das Ziel heilt {belebt} 1 Lebenspunkt {wieder}. Kein Modell kann pro Phase mehr als 1 Lebenspunkt heilen oder wiederbeleben.</p>	<p>Wenn der Wirkenden den Eichenen Thron im Spiel hat, darf er bei manchen Zaubern eine {verbesserte Version} wirken. Verwende in diesem Fall den mit {} markierten Text und ignoriere roten Text. Für den Attributzauber muss der Eichene Thron bereits beim Wirken des auslösenden Zaubers im Spiel sein.</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