



1. Apprentice Spell

Hand des Himmels

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[color]	Hex Missile	Instant
]	Damage	
[color=#0000ff][9+][color]	Range 24"	

Effect

Das Ziel erleidet $\text{span style="color: #ff0000;">W6$ Treffer der Stärke $\text{span style="color: #ff0000;">W6$ Range 24".



2. Adept Spell

Reinigendes Feuer

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[color]	[Augment] Focused	One Turn
]	Range	
[color=#0000ff][10+][color]	[color=#ff0000]Caster[color]	
or]	[color=#0000ff][24][color]	

Effect



3. Adept Spell

Glaubensprüfung

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[color]	Hex Damage	Instant
]	Focused	
[color=#0000ff][11+][color]	Direct Range	
or]	[color=#ff0000]12"[color]	
	[color=#0000ff][24][color]	

Effect



4. Adept Spell

Sprachengewirr

CV	Type	Duration
8+	Hex	One Turn
	Range 24"	

Effect

Das Ziel kann nicht von Inspirierender Gegenwart profitieren.



5. Master Spell

Zerschmetterung der Ungläubigen

CV	Type	Duration
11+	Hex	One Turn
	Range 24"	

Effect

Nachdem der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wirf einen W6.
Bei 1-3 erleidet das Ziel -1 Widerstand.
Bei 4-6 erleidet das Ziel -1 Stärke.



6. Master Spell

Der Zorn Gottes

CV	Type	Duration
13+	Ground	Permanent
	Range 96"	

Effect

Wähle einen Punkt auf dem Spielfeld in Reichweite und platziere dort einen Marker. Am Ende jeder folgenden Magiephase wirfst du einen W6. Bei einer 1-3 platzierst du einen weiteren Marker an der selben Stelle. Bei einer 4-6 erleidet jede Einheit innerhalb von $(2W6+X)$ 2W6 Treffer der Stärke $(4+X)$, wobei X die Anzahl der Marker ist. Danach endet der Zauber; entferne alle Marker.

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

Das Ziel erhält eine Atemwaffe (Stärke W3+2).
Wirf den W3 gleich nach dem Wirken des
Zaubers.
[Der Zauber darf nur
Charaktermodelle, Champions oder
Einzelmodelle zum Ziel haben.]

Sowohl der Wirkende als auch das Ziel werfen
einen W6. Wenn der Wurf des Wirkender höher
ist, erleidet das Ziel eine Anzahl an
Verwundungen mit Rüstungsbrechend (6), die der
Differenz der beiden Würfe entspricht.