

Thaumaturgie	
1	Hand des Himmels
5+ [9+]	Hex Missile Damage Angebot 24" Instant
Das Ziel erleidet W6[W6+1] Treffer der Stärke W6[W6+1] .	

Thaumaturgie	
2	Reinigendes Feuer
6+ [10+]	[Augment] Focused Angebot Caster [24"] One Turn
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.]	

Thaumaturgie	
3	Glaubensprüfung
7+ [11+]	Hex Damage Focused Direct Angebot 12" [24"] Instant
Sowohl der Wirkende als auch das Ziel werfen einen W6. Wenn der Wurf des Wirkenden höher ist, erleidet das Ziel eine Anzahl an Verwundungen mit Rüstungsbrechend (6), die der Differenz der beiden Würfe entspricht.	

Thaumaturgie	
4	Sprachengewirr
8+	Hex Angebot 24" One Turn
Das Ziel kann nicht von Inspirierender Gegenwart profitieren.	

Thaumaturgie	
5	Zerschmetterung der Ungläubigen
11+	Hex Angebot 24" One Turn
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.	

Thaumaturgie	
6	Der Zorn Gottes
13+	Ground Angebot 96" Permanent
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 platziest 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