



## Hellsicht

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[color]	Augment Range	One Turn
[color=#0000ff][10+][color]	[color=#ff0000]18" /color]	n
	[color=#0000ff][6" Aura][color]	

### Effect

Das Ziel erhält Ablenkend und Schwieriges Ziel.



### 1. Apprentice Spell

## Schicksalsurteil

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[color]	Hex Missile	Instant
[color=#0000ff][10+][color]	Damage Range 18"	

### Effect

Das Ziel erleidet >W3 Treffer, die automatisch verwunden und keinen Rettungswurf oder Regeneration erlauben.



### 2. Adept Spell

## Kenne deinen Feind

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[color]	Augment Range	One Turn
[color=#0000ff][12+][color]	[color=#ff0000]18" /color]	n
	[color=#0000ff][6" Aura][color]	

### Effect

Das Ziel erhält +2 Kampfgeschick und +2 Initiative.



### 3. Adept Spell

## Gunst der Sterne

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[color]	Augment Range	One Turn
[color=#0000ff][12+][color]	[color=#ff0000]18" /color]	n
	[color=#0000ff][6" Aura][color]	

### Effect

Das Ziel erhält Heilige Attacken und muss misslungene Trefferwürfe mit Nahkampf- und Schussattacken wiederholen.



### 4. Adept Spell

## Blick nach Westen

CV	Type	Duration
9+	Augment Range 18"	One Turn

### Effect

Das Ziel erhält Unnachgiebig und Immun gegen Psychologie.



### 5. Master Spell

## Unfehlbarer Angriff

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[color]	Hex Missile	Instant
[color=#0000ff][13+][color]	Damage Range 18"	

### Effect

Das Ziel erleidet >2W6 Treffer, die auf 4+ verwunden mit Rüstungsbrechend (2) und Heiligen Attacken.



### 6. Master Spell

## Zeichen des Untergangs

CV	Type	Duration
10+	Hex Range 18"	One Turn

### Effect



## Wegweisendes Licht

CV	Type	Duration
	Augment Range 18"	One Turn

### Effect

Wenn das Ziel einen Moralwerttest ablegt, wirf einen zusätzlichen W6 und entferne den höchsten. Eine Einheit kann maximal einmal pro Magiephase von diesem Zauber betroffen sein.



CROWN OF THE  
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE  
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE  
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE  
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE  
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE  
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE  
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE  
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE  
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE  
FANTASY BATTLES

Wirf am Beginn der folgenden Phasen einen W6,  
plus einen zusätzlichen W6 für jedes  
Charaktermodell in der Zieleinheit. Wenn einer  
oder mehr Würfel eine '6' zeigen, kann das Ziel  
die entsprechende Aktion in dieser Phase nicht  
ausführen.

Angriffe ansagen-Subphase: Angriffe ansagen.

Verbleibende Bewegungen-Subphase:  
Marschieren.

Magiephase: Zauber wirken.

Schussphase: Schießen.