



1. Apprentice Spell

Meister der Erde

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Hex Damage	Instant
[color=#006000]{5+}[/color]	Direct Range 18"	

Effect

Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Unpassierbaren Gelände auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erleidet W6 Treffer der Stärke span style="color: #ff0000;">>4span style="color: #006000;">>5/span>.



2. Adept Spell

Heilendes Wasser

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[/color]	Augment Range 12"	One Turn
[color=#006000]{7+}[/color]		

Effect

Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Wasser-Geländestück auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erhält Regeneration span style="color: #ff0000;">>(5+)/span>{(4+)}.



3. Adept Spell

Rankende Wurzeln

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[/color]	Hex Range 12"	One Turn
[color=#006000]{7+}[/color]		

Effect



4. Adept Spell

Geister des Waldes

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[/color]	Augment {Universal} Range 12"	One Turn
[color=#006000]{8+}[/color]		

Effect

Alle Modell der Zieleinheit werden behandelt, als befänden sie sich in einem Wald. span style="color: #006000;">>{Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, erhält sie Geländeerfahren (Wald).}/span>



5. Master Spell

Steinhaut

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]10+[/color]	Augment Range 12"	One Turn
[color=#006000]{9+}[/color]		

Effect

Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Hügel auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erhält span style="color: #ff0000;">>+2span style="color: #006000;">>+3/span> Widerstand.



6. Master Spell

Sommerliches Wachstum

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]11+[/color]	Augment Range 24"	Instant
[color=#006000]{10+}[/color]		

Effect



Quelle der Jugend

CV	Type	Duration
	Augment Focused Range 12"	Instant

Effect

Das Ziel span style="color: #ff0000;">>heiltspan style="color: #006000;">>belebt/span> 1 Lebenspunkt span style="color: #006000;">>{wieder}/span>. Kein Modell kan pro Phase mehr als 1 Lebenspunkt heilen oder wiederbeleben.



Der Eichene Thron

CV	Type	Duration
4+	Range Caster	Remains in Play

Effect

Wenn der Wirkenden den Eichenen Thron im Spiel hat, darf er bei manchen Zaubern eine {verbesserte Version} wirken. Verwende in diesem Fall den mit span style="color: #006000;">>{}/span> markierten Text und ignoriere span style="color: #ff0000;">>roten Text/span>. Für den Attributzauber muss der Eichene Thron bereits beim Wirken des auslösenden Zaubers im Spiel 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

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.

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.