



1. Apprentice Spell

Gespensische Klingen

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Augment Range 18"	One Turn

Effect

Das Ziel muss misslungene Verwundungswürfe im Nahkampf wiederholen.
[Das Ziel erhält Todesstoß.]



2. Adept Spell

Totentanz

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Augment Range [color=#0000ff][11+]/[color]	Instant

Effect

Das Ziel darf eine 8" Magische Bewegung durchführen und zählt für diese Bewegung, als wäre es Körperlos



3. Adept Spell

Beistand der Ahnen

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

Effect

Das Ziel muss misslungene Trefferwürfe im Nahkampf [und beim Schießen] wiederholen.



4. Adept Spell

Berührung des Todes

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[/color]	Hex Damage Focused Direct Range	Instant

Effect



5. Master Spell

Unwirkliche Stimmen

CV	Type	Duration
9+	Hex Range 24"	Remains in Play

Effect

Das Ziel erleidet -1 Moralwert und -2 Kampfgeschick, bis zu einem Minimum von 1.



6. Master Spell

Alterung

CV	Type	Duration
12+	Hex Damage Direct Range 18"	Instant

Effect

Wähle 3 verschiedene Modelle in der Zieleinheit (auch ein Charaktermodell oder Champion sein). Jedes gewählte Modell erleidet 1 Treffer, der automatisch verwundet mit Rüstungsbrechend (6).



Seelenbeschwörung

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[/color]	Augment Range [color=#ff0000]18"/[color]	One Turn

Effect

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

Das Ziel erleidet W3 Treffer der Stärke 10 mit Rüstungsbrechend (6). Verwende zum Verwunden bei dieser Attacke den Moralwert des Ziels statt des Widerstands.

Wenn das Ziel mindestens 1 Modell mit einem Beschworen-Wert hat:

Die Zieleinheit oder ein einzelnes Charaktermodell in der Zieleinheit beleben eine Anzahl an Lebenspunkten wieder, die dem Beschworen-Wert entspricht. Charaktermodelle und Modelle mit Riesiger Statur können nicht mehr als 2 Lebenspunkte durch diesen Zauber in einer Magiephase wiederbeleben.

Wenn das Ziel kein Modell mit einem Beschworen-Wert hat:

Die Zieleinheit erhält Angst und alle feindlichen Einheiten innerhalb von 6" um die Einheit erleiden -1 MW. Miss dies, wenn der MW benutzt wird, nicht dann, wenn der Zauber gewirkt wird. Dieser Modifikator kann nicht mit anderen Modifikatoren von Seelenbeschwörung kombiniert werden, außer mit Angst.