

| | | | |
|--|---|--|---|
| Thaumaturgie | Thaumaturgie | Thaumaturgie | Thaumaturgie |
| 1 Hand des Himmels | 2 Reinigendes Feuer | 3 Glaubensprüfung | 4 Sprachengewirr |
| 24" 5+ [9+] Hex, Missile, Sofortig Damage | Caster [24"] 6+ [10+] [Augment], Letzter Focused Zug | 12" [24"] 7+ [11+] Hex, Damage, Sofortig Focused, Direct | 24" 8+ Hex Letzter Zug |
| Das Ziel erleidet W6[W6+1] Treffer der Stärke W6[W6+1] . | 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. | Das Ziel kann nicht von Inspirierender Gegenwart profitieren. |

| | |
|--|--|
| Thaumaturgie | Thaumaturgie |
| 5 Zerschmetterung der Ungläubigen | 6 Der Zorn Gottes |
| 24" 11+ Hex Letzter Zug | 96" 13+ Ground Permanent |
| 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. | 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