

Druidenkult		
1	Meister der Erde	
6+ {5+}	18" Hex, Damage, Direct	Sofortig
<p>Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Unpassierbaren Gelände auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erleidet W6 Treffer der Stärke 4{5}.</p>		

Druidenkult		
2	Heilendes Wasser	
8+ {7+}	12" Augment	Letzter Zug
<p>Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Wasser-Geländestück auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erhält Regeneration (5+){(4+)}.</p>		

Druidenkult		
3	Rankende Wurzeln	
8+ {7+}	12" Hex	Letzter Zug
<p>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.</p>		

Druidenkult		
4	Geister des Waldes	
9+ {8+}	12" Augment, {Universal}	Letzter Zug
<p>Alle Modell der Zieleinheit werden behandelt, als befänden sie sich in einem Wald. {Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, erhält sie Geländeerfahren (Wald).}</p>		

Druidenkult		
5	Steinhaut	
10+ {9+}	12" Augment	Letzter Zug
<p>Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Hügel auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erhält +2{+3} Widerstand.</p>		

Druidenkult		
6	Sommerliches Wachstum	
11+ {10+}	24" Augment	Sofortig
<p>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.</p>		

Druidenkult		
EIN	Quelle der Jugend	
	12" Augment, Focused	Sofortig
<p>Das Ziel heilt {belebt} 1 Lebenspunkt {wieder}. Kein Modell kan pro Phase mehr als 1 Lebenspunkt heilen oder wiederbeleben.</p>		

Druidenkult		
T	Der Eichene Thron	
4+	Caster	Bleibt im Spiel
<p>Wenn der Wirkenden den Eichenen Thron im Spiel hat, darf er bei manchen Zaubern eine {verbesserte Version} wirken. Verwende in diesem Fall den mit {} markierten Text und ignoriere roten Text. Für den Attributzauber muss der Eichene Thron bereits beim Wirken des auslösenden Zaubers im Spiel sein.</p>		

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

WIZARD KING SPELL  
CROWN OF THE



THE IX AGE  
FANTASY BATTLES