

Pyromantie	
1	Pyroklastischer Strom
5+ [9+] {12+}	36" [24"] {12"} Hex, Missile, Sofortig Damage
Das Ziel erleidet W6[2W6]{3W6} Treffer der Stärke 4 mit Flammenattacken.	

Pyromantie	
2	Feuerkaskade
6+ [10+]	24" [6"Aura] Bleibt im Augment Spiel
In jeder Nahkampf- und Schussattacke erhalten alle gegnerischen Modelle in Basekontakt mit dem Ziel einen Treffer der Stärke 4 mit Flammenattacken im Initiativeschritt 0. Das ist eine spezielle Nahkampfattacke.	

Pyromantie	
3	Sengende Salve
7+ [10+]	24" Aura Hex, Damage Sofortig
Das Ziel erleidet W3[W6] Treffer der Stärke 4 mit 7+ Flammenattacken.	

Pyromantie	
4	Verbrennung
8+	18" Bleibt im Spiel Ground
Platziere einen runden Marker mit 3" Durchmesser mit seinem Mittelpunkt auf dem gewählten Zielpunkt und mehr als 1" von allen Einheiten entfernt. Am Ende jeder Phase muss jede Einheit, die den Marker während dieser Phase berührt hat, einen Flächenangriff (4) der Stärke 4 mit Flammenattacken. Keine Einheit kann mehr als einmal pro Spielerzug betroffen sein.	

Pyromantie	
5	Flammende Schwerter
10+ [13+]	18" [6"Aura] Bleibt im Augment Spiel
Die Nahkampf- und Schussattacken des Ziels erhalten +1 zum Verwunden sowie Magische Attacken und Flammenattacken.	

Pyromantie	
6	Einhüllende Glut
12+	24" Hex, Damage, Sofortig Direct
Jedes Modell in der Zieleinheit erleidet 1 Treffer der Stärke 3 mit Flammenattacken.	

Pyromantie	
T	Feuerball
	24" Hex, Missile, Sofortig Damage
Das Ziel erleidet W3 Treffer der Stärke 4 mit Flammenattacken.	

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