

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <p style="text-align: center;"><b>Weissagung</b></p> <p>0 Hellsicht</p>                   | <p style="text-align: center;"><b>Weissagung</b></p> <p>1 Schicksalsurteil</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Weissagung</b></p> <p>2 Kenne deinen Feind</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Weissagung</b></p> <p>3 Gunst der Sterne</p>  |
| <p style="text-align: center;">Augment<br/>7+ [10+] Angebot 18" One Turn<br/>[6"Aura]</p> | <p style="text-align: center;">Hex<br/>7+ [10+] Missile Instant<br/>Damage<br/>Angebot 18"</p>                                | <p style="text-align: center;">Augment<br/>8+ [12+] Angebot 18" One Turn<br/>[6"Aura]</p>  | <p style="text-align: center;">Augment<br/>9+ [12+] Angebot 18" One Turn<br/>[6"Aura]</p>   |
| <p>Das Ziel erhält Ablenkend und Schwieriges Ziel.</p>                                    | <p>Das Ziel erleidet <b>W3[W6]</b> Treffer, die automatisch verwunden und keinen Rettungswurf oder Regeneration erlauben.</p> | <p>Das Ziel erhält +2 Kampfgeschick und +2 Initiative.</p>   | <p>Das Ziel erhält Heilige Attacken und muss misslungene Trefferwürfe mit Nahkampf- und Schussattacken wiederholen.</p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>Weissagung</b></p> <p>4 Blick nach Westen</p>           | <p style="text-align: center;"><b>Weissagung</b></p> <p>5 Unfehlbarer Angriff</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Weissagung</b></p> <p>6 Zeichen des Untergangs</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Weissagung</b></p> <p>EIN Wegweisendes Licht</p>  |
| <p style="text-align: center;">Augment<br/>9+ Angebot 18" One Turn</p>                    | <p style="text-align: center;">Hex<br/>9+ [13+] Missile Instant<br/>Damage<br/>Angebot 18"</p>                                | <p style="text-align: center;">Hex<br/>10+ Angebot 18" One Turn</p>  | <p style="text-align: center;">Augment<br/>Angebot 18" One Turn</p>   |
| <p>Das Ziel erhält Unnachgiebig und Immun gegen Psychologie.</p>                          | <p>Das Ziel erleidet <b>2W6[3W6]</b> Treffer, die auf 4+ verwunden mit Rüstungsbrechend (2) und Heiligen Attacken.</p>        | <p>Wirf am Beginn der folgenden Phasen einen W6, plus einen zusätzlichen W6 für jedes Charaktermodell in der Zieleinheit. Wenn einer oder mehr Würfel eine '6' zeigen, kann das Ziel die entsprechende Aktion in dieser Phase nicht ausführen.</p> <p>Angriffe ansagen-Subphase: Angriffe ansagen.</p> <p>Verbleibende Bewegungen-Subphase: Marschieren.</p> <p>Magiephase: Zauber wirken.</p> <p>Schussphase: Schießen.</p> | <p>Wenn das Ziel einen Moralwerttest ablegt, wirf einen zusätzlichen W6 und entferne den höchsten.</p> <p>Eine Einheit kann maximal einmal pro Magiephase von diesem Zauber betroffen 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