

Druidenkult

1

Meister der Erde

6+ {5+}

- Hex
- Damage
- Direct
- Angebot 18"

Instant

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}.

Druidenkult

2

Heilendes Wasser

8+ {7+}

- Augment
- Angebot 12"

One Turn

Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Wasser-Geländestück auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erhält Regeneration (5+){(4+)}.

Druidenkult

3

Rankende Wurzeln

8+ {7+}

- Hex
- Angebot 12"

One Turn

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.

Druidenkult

4

Geister des Waldes

9+ {8+}

- Augment
- {Universal}
- Angebot 12"

One Turn

Alle Modell der Zieleinheit werden behandelt, als befänden sie sich in einem Wald.

{Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, erhält sie Geländeerfahren (Wald).}

Druidenkult

5

Steinhaut

10+ {9+}

- Augment
- Angebot 12"

One Turn

Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder von jedem Hügel auf dem Spielfeld gemessen werden. Das Ziel erhält +2{+3} Widerstand.

Druidenkult

6

Sommerliches Wachstum

11+ {10+}

- Augment
- Angebot 24"

Instant

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.

Druidenkult

EIN

Quelle der Jugend

- Augment
- Focused
- Angebot 12"

Instant

Das Ziel **heilt** {belebt} 1 Lebenspunkt {wieder}. Kein Modell kan pro Phase mehr als 1 Lebenspunkt heilen oder wiederbeleben.

Druidenkult

T

Der Eichene Thron

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.



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