

<p style="text-align: center;">Schamanismus</p> <p>0 Erwachen der Bestie</p>	<p style="text-align: center;">Schamanismus</p> <p>1 Insektenschwarm</p>	<p style="text-align: center;">Schamanismus</p> <p>2 Wilde Wut</p>	<p style="text-align: center;">Schamanismus</p> <p>3 Treibender Trommelschlag</p>
<p>6+ [8+] 18" Augment Letzter Zug</p>	<p>5+ [8+] 24" [48"] Hex, Missile, Permanent Damage</p>	<p>5+ [9+] 6" [18"] Universal Letzter Zug</p>	<p>5+ [9+] 18" [12"Aura] Augment Sofortig</p>
<p>Das Ziel erhält +1 Stärke [Widerstand].</p>	<p>Das Ziel erleidet 5W6 Treffer der Stärke 1. Wenn ein oder mehr unverhinderte Lebenspunktverluste verursacht werden, erleidet das Ziel -1 Ballistische Fertigkeit. Dieser Effekt geht verloren, sobald das Ziel eine Vorrücken-, Marschier- oder Angriffsbewegung durchführt.</p>	<p>Das Ziel erhält Raserei.</p>	<p>Das Ziel führt eine gerade 2W6" Magische Bewegung durch (keine Rückwärts- oder Seitwärtsbewegung, Neuformierung, Drehung oder Schwenk), kann aber entscheiden, sich gar nicht oder nicht die volle Distanz zu bewegen. [Wenn mehr als eine Einheit betroffen ist, würfle die Distanz aus und bewege eine Einheit, bevor du die nächste abhandelst.]</p>
<p style="text-align: center;">Schamanismus</p> <p>4 Markerschütterndes Geheul</p>	<p style="text-align: center;">Schamanismus</p> <p>5 Den Geist brechen</p>	<p style="text-align: center;">Schamanismus</p> <p>6 Totemischer Ruf</p>	<p style="text-align: center;">Schamanismus</p> <p>EIN Einkerbung</p>
<p>6+ [9+] 18" [12"Aura] Augment Letzter Zug</p>	<p>9+ [12+] 18" [36"] Hex Letzter Zug</p>	<p>11+ [14+] 96" Ground Sofortig</p>	<p>Caster Letzter Zug</p>
<p>Alle Verwundungswürfe von Schussattacken gegen die 6+ Zieleinheit erleiden einen Modifikator von -1.</p>	<p>Das Ziel erleidet einen Modifikator von -1 und behandelt alles Gelände (inklusive offenem Gelände) als Gefährliches Gelände (2).</p>	<p>Rufe eine Totemisches Bestie herbei (Profil siehe unten). Sie muss innerhalb von 1"[10"] von der Spielfeldkante platziert werden. Totemische Bestie (für Totemischen Ruf) B KG BF S W LP I A MW Monströse Bestie 3W6 3 - 5 5 3 3 4 7 Base 40x40mm Sonderregeln: Zufällige Bewegung (3W6), Immun gegen Psychologie, Atemwaffe (Stärke 3)</p>	<p>Nahkampfattacken gegen das Ziel können nicht besser als auf 5+ verwunden.</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