

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

	Pyromantie
2	Feuerkaskade
6+ [10+]	Augment Angebot 24" [6"Aura] Remains in Play
In jeder Nahkampfrunde erhalten alle gegnerischen Modelle in Basekontakt mit dem Ziel einen Treffer der Stärke 4 mit Flammenattacken im Initiativeschritt 0. Das ist eine spezielle Nahkampfatacke.	

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

	Pyromantie
4	Verbrennung
8+	Ground Angebot 18" Remains in Play
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+]	Augment Angebot 18" [6"Aura] Remains in Play
Die Nahkampf- und Schussattacken des Ziels erhalten +1 zum Verwunden sowie Magische Attacken und Flammenattacken.	

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

	Pyromantie
T	Feuerball
	Hex Missile Damage Angebot 24" Instant
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