
 **Schamanismus**

0 Erwachen der Bestie

6+ [8+] Augment
Angebot 18" One Turn


Das Ziel erhält +1 **Stärke** [Widerstand].

 **Schamanismus**

1 Insektenschwarm

5+ [8+] Hex
Missile
Damage Permanent
Angebot 24" [48"]


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.

 **Schamanismus**

2 Wilde Wut

5+ [9+] Universal
Angebot 6" [18"] One Turn


Das Ziel erhält Raserei.

 **Schamanismus**

3 Treibender Trommelschlag

5+ [9+] Augment
Angebot 18" [12"Aura] Instant


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.]

 **Schamanismus**

4 Markerschütterndes Geheul

6+ [9+] Augment
Angebot 18" [12"Aura] One Turn


Alle Verwundungswürfe von Schussattacken gegen die 6+ Zieleinheit erleiden einen Modifikator von -1.

 **Schamanismus**

5 Den Geist brechen

9+ [12+] Hex
Angebot 18" [36"] One Turn


Das Ziel erleidet einen Modifikator von -1 und behandelt alles Gelände (inklusive offenem Gelände) als Gefährliches Gelände (2).

 **Schamanismus**

6 Totemischer Ruf

11+ [14+] Ground
Angebot 96" Instant

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)

 **Schamanismus**

EIN Einkerbung

Angebot Caster One Turn

Nahkampfattacken gegen das Ziel können nicht besser als auf 5+ verwunden.

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