Erwachen der Bestie

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	Augment Range 18"	One Turn

Effect

Das Ziel erhält +1 span style="color: #ff0000;">Stärke/span> span style="color: #0000ff;">[Widerstand]/span>.

1. Apprentice Spell

Insektenschwarm

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	Hex Missile Damage Range [color=#ff0000]24"[/color] [color=#0000ff][48"][/color]	Permanent

Effect

2. Adept Spell

Wilde Wut

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Universal Range [color=#ff0000]6"[/color] [color=#0000ff][18"][/color]	One Turn

Effect

Das Ziel erhält Raserei.

3. Adept Spell

Treibender Trommelschlag

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Augment Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][12"Aura][/color]	Instant

Effect

4. Adept Spell

Markerschütterndes Geheul

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Augment Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][12" Aura][/color]	One Turn

Effect

5. Master Spell

Den Geist brechen

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]9+[/color] [color=#0000ff][12+][/color]	Hex Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][36"][/color]	One Turn

Effect

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

6. Master Spell

Totemischer Ruf

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]11+[/color] [color=#0000ff][14+][/color]	Ground Range 96"	Instant

Effect

Einkerbung

CV	*Type*	*Duration*
	Range Caster	One Turn

Effect

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

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

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.

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.
span style="color: #0000ff;">[Wenn mehr als eine Einheit betroffen ist, würfle die Distanz aus und bewege eine Einheit, bevor du die nächste abhandelst.]/span>

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

Rufe eine Totemisches Bestie herbei (Profil siehe unte). Sie muss innerhalb von span style="color: #ff0000;">1"/span>span style="color: #0000ff;">[10"]/span> 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)