




	Hexerei
0	Böses Auge
Universal Angebot 24"	One Turn
<p>Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, erhält sie +1 Bewegung.</p> <p>Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, erhält sie -1 Bewegung (bis zu einem Minimum von 3).</p> <p>Eine Einheit kann nicht öfter als zweimal pro Magiephase von diesem Zauber beeinflusst werden.</p>	


	Hexerei
1	Trügerischer Glanz
5+ [8+]	Hex Angebot 18" [36"]
One Turn	
<p>Das Ziel erleidet -1 auf Trefferwürfe.</p>	

	Hexerei
2	Flügel des Raben
6+ [9+]	Augment Angebot 18"
Instant	
<p>Das Ziel darf eine 6"[10]" fliegende Magische Bewegung durchführen. Sowohl davor als auch danach darf das Ziel eine Neuformierung durchführen, der das Ziel aber nicht vom Schießen abhält.</p>	

	Hexerei
3	Verbogenes Abbild
7+ [10+]	Hex Angebot 36" [24"]
One Turn	
<p>Alle Schussattacken des Ziels [und alle Zauber, die vom Ziel gewirkt werden] haben nur halbe Reichweite.</p>	

	Hexerei
4	Irrlicht
8+	Universal Angebot 18"
One Turn	
<p>Das Ziel erhält Zufällige Bewegung (2W6).</p>	

	Hexerei
5	Bezauberndes Licht
8+	Hex Angebot 24"
Remains in Play	
<p>Das Ziel erhält Blödheit. Für jedes Charaktermodell in der Einheit erleidet die Einheit -1 auf den Moralwert.</p>	

	Hexerei
6	Schicksalsrad
9+ [11+]	[Hex] [Augment] Angebot 24"
One Turn	
<p>R&G-Modelle in der Zieleinheit treffen und verwunden im Nahkampf erfolgreich bei einem Wurf von 4+, unabhängig von Kampfgeschick, Stärke und Widerstand (wende dies vor allen anderen Modifikatoren an).</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