

Hexerei		
0	Böses Auge	
24"	Universal	Letzter Zug
<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 Minimus 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+]	18" [36"] Hex	Letzter Zug
<p>Das Ziel erleidet -1 auf Trefferwürfe.</p>		

Hexerei		
2	Flügel des Raben	
6+ [9+]	18" Augment	Sofortig
<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+]	36" [24"] Hex	Letzter Zug
<p>Alle Schussattacken des Ziels [und alle Zauber, die vom Ziel gewirkt werden] haben nur halbe Reichweite.</p>		

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

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

Hexerei		
6	Schicksalsrad	
9+ [11+]	24" [Hex], [Augment]	Letzter Zug
<p>R&amp;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