

Brujería	
0	Mal de Ojo
24" Universal	Dura un Turno
<p>Si el objetivo es una unidad amiga: - Aumenta su Movimiento en +1. Si el objetivo es una unidad enemiga: - Reduce su Movimiento en -1, (hasta un mínimo de 3). Ninguna unidad puede ser afectada más de dos veces en la misma fase de Magia.</p>	

Brujería	
1	Belleza Engañosa
5+ [8+]	18" [36"] Maldición Dura un Turno
<p>El objetivo obtiene: - Impactar (-1).</p>	

Brujería	
2	Ala de Cuervo
6+ [9+]	18" Potenciación Instantáneo
<p>El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de Vuelo de (6") [10"]. Tanto antes como tras realizar este movimiento, el objetivo puede realizar una Reorganización, que no le impedirá Disparar en la subsiguiente Fase de Disparo.</p>	

Brujería	
3	Efigie Retorcida
7+ [10+]	36" [24"] Maldición Dura un Turno
<p>Todos los Ataques de Disparo realizados por la unidad objetivo [y todos los Hechizos lanzados por el objetivo] ven su Alcance reducido a la mitad.</p>	

Brujería	
4	Fuego Fatuo
8+	18" Universal Dura un Turno
<p>El objetivo obtiene: - Movimiento Aleatorio (2D6).</p>	

Brujería	
5	Mirada Hechizante
8+	24" Maldición Remains in play
<p>El objetivo obtiene: - Estupidez. Por cada Personaje dentro de la unidad objetivo, aplica un -1 al Liderazgo.</p>	

Brujería	
6	La Rueda Gira
9+ [11+]	24" [Maldición], [Potenciación] Dura un Turno
<p>Las Miniaturas de Tropa en la unidad objetivo siempre impactan y hieren de forma exitosa con un 4+ en sus Ataques de Combate, independientemente de su Habilidad de Armas, Fuerza o Resistencia (aplica esto antes de cualquier otro modificador).</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