



Böses Auge

CV	Type	Duration
	Universal	One Turn
	Range 24"	

Effect

Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, erhält sie +1 Bewegung.
 Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, erhält sie -1 Bewegung (bis zu einem Minimum von 3).
 Eine Einheit kann nicht öfter als zweimal pro Magiephase von diesem Zauber beeinflusst werden.



1. Apprentice Spell

Trügerischer Glanz

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]5+[color]	Hex	One Turn
[color=#0000ff]8+[color]	Range	[color=#ff0000]18"
	[color=#0000ff]36"	[color=#0000ff]36"

Effect

Das Ziel erleidet -1 auf Trefferwürfe.



2. Adept Spell

Flügel des Raben

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[color]	Augment	Instant
	Range 18"	
[color=#0000ff]9+[color]		

Effect



3. Adept Spell

Verbogenes Abbild

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[color]	Hex	One Turn
	Range	
[color=#0000ff]10+[color]	[color=#ff0000]36"	[color=#0000ff]36"
	[color=#0000ff]24"	[color=#0000ff]24"

Effect

Alle Schussattacken des Ziels span style="color:#0000ff;">[und alle Zauber, die vom Ziel gewirkt werden]/span> haben nur halbe Reichweite.



4. Adept Spell

Irrlicht

CV	Type	Duration
8+	Universal	One Turn
	Range 18"	

Effect

Das Ziel erhält Zufällige Bewegung (2W6).



5. Master Spell

Bezauberndes Licht

CV	Type	Duration
8+	Hex	Remains in Play
	Range 24"	

Effect

Das Ziel erhält Blödheit. Für jedes Charaktermodell in der Einheit erleidet die Einheit -1 auf den Moralwert.



6. Master Spell

Schicksalsrad

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[color]	[Hex]	One Turn
	[Augment]	
	Range 24"	
[color=#0000ff]11+[color]		

Effect

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).

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

Das Ziel darf eine span style="color:
#ff0000;">6"/span>span style="color:
#0000ff;">[10"]/span> fliegende Magische
Bewegung durchführen. Sowohl davor als auch
danach darf das Ziel eine Neuformierung
durchführen, der das Ziel aber nicht vom
Schießen abhält.