




	Hexerei
0	Böses Auge
Universal	One Turn
Angebot 24"	
<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
Hex	One Turn
Angebot 18" [36"]	
<p>Das Ziel erleidet -1 auf Trefferwürfe.</p>	

	Hexerei
2	Flügel des Raben
Augment	Instant
Angebot 18"	
<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
Hex	One Turn
Angebot 36" [24"]	
<p>Alle Schussattacken des Ziels [und alle Zauber, die vom Ziel gewirkt werden] haben nur halbe Reichweite.</p>	

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

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

	Hexerei
6	Schicksalsrad
[Hex]	One Turn
Angebot 24"	
<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