1. Apprentice Spell

Nuée d'insectes

CV	*Type*	*Duration*
9	Malédiction Projectile Dégât Rép. Range 36	Un tour

Effect

La cible subit #1D6 (5) touches qui blessent toujours sur 6+, avec PA~0 et Attaque magique. De plus, elle subit une pénalité de 1 pour toucher avec ses Attaques de tir.

2. Adept Spell

Furie sauvage

CV	*Type*	*Duration*
5	Universel Range 18	Un tour

Effect

La cible gagne Fureur,Sans peur,Indiscipliné,Frénésie. %

3. Adept Spell

Éveil de la bête

CV	*Type*	*Duration*
8	Amélioration Range 18	Un tour

Effect

La cible gagne +1 en Fo et en PA.

4. Adept Spell

Instinct prédateur

CV	*Type*	*Duration*
8	Amélioration Range 24	Un tour

Effect

La cible gagne +3 en Vitesse de charge et Résistance (Attaques à distance).

5. Master Spell

Gardien sauvage

CV	*Type*	*Duration*
10	Amélioration Range 24	note Permanent

Effect

6. Master Spell

Invocation totémique

CV	*Type*	*Duration*
11	 Range	Immédiat

Effect

Invoquez une Bête totémique (voir profil ci-dessous), et placez-la immédiatement sur le champ de bataille, selon la règle Embuscade (point ciblé).

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

Désignez une Réserve de Points de vie dans l'unité ciblée :
lors de chaque Manche de combat, une figurine de cette Réserve de Points de vie gagne l'élément de figurine « Gardien sauvage », avec Durée : Manche de combat. Choisissez quelle sera cette figurine immédiatement avant que l'élément de figurine « Gardien sauvage » n'alloue ses attaques. Une même unité ne peut jamais avoir plus d'un élément de figurine « Gardien sauvage ». Cet élément de figurine a le profil offensif suivant :
Gardien{4}{3}{6}{3}{3}{}{}{}.