



1. *Apprentice Spell*

Enjambre de Insectos

CV	Type	Duration
9	Maldición Misil Daño Replicable	Un Turno

Effect

Inmediatamente cuando el hechizo es lanzado, el objetivo sufre #1D6 (5)-impactos con PA~0 y Ataques Mágicos, y que siempre hieren al~6+. Adicionalmente, sufre 1 a impactar con Ataques de Disparo.



2. *Adept Spell*

Furia Salvaje

CV	Type	Duration
5	Universal	Un Turno

Effect

El objetivo gana Furia, Coraje, Indomable, Frenesí. %



3. *Adept Spell*

Despertar a la Bestia

CV	Type	Duration
8	Potenciación	Un Turno

Effect

El objetivo gana +1~Fue y +1~PA.



4. *Adept Spell*

Instinto de Depredador

CV	Type	Duration
8	Potenciación	Un Turno

Effect

El objetivo gana +3~Car y Resistencia (Ataques a Distancia).



5. *Master Spell*

Guardian Salvaje

CV	Type	Duration
10	Potenciación	Permanent*

Effect

Marca una Reserva de Heridas en el objetivo. En cada Ronda de Combate, una miniatura en la unidad objetivo gana una parte de miniatura Guardian, con Duración: Ronda de Combate. Selecciona la miniatura afectada inmediatamente antes de que la parte de miniatura Guardian asigne sus ataques. Una unidad no puede tener nunca más de una parte de miniatura Guardian. La parte de miniatura Guardian tiene: Guardian{4}{3}{6}{3}{3}{0}{0}.



6. *Master Spell*

Invocación Totémica

CV	Type	Duration
11	Range	Instantáneo

Effect

Invoca una Bestia Totémica (ver el perfil debajo), e inmediatamente colocala en el Campo de Batalla usando \textbf{\ambush{Punto Objetivo}}.

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