1. Apprentice Spell

Enjambre de Insectos

CV	*Type*	*Duration*
9	Maldición Mis Dañ Rep Range 36	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	Univ Range 18	Un Turno

Effect

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

3. Adept Spell

Despertar a la Bestia

CV	*Type*	*Duration*
8	Poten. Range 18	Un Turno

Effect

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

4. Adept Spell

Instinto de Depredador

CV	*Type*	*Duration*
8	Poten. Range 24	Un Turno

Effect

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

5. Master Spell

Guardian Salvaje

CV	*Type*	*Duration*
10	Poten. Range 24	Permanente

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}{}{}{}.

6. Master Spell

Invocación Totémica

CV	*Type*	*Duration*
11	Range	Inst.

Effect

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

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