



1. *Apprentice Spell*

Nuée d'insectes

CV	Type	Duration
9	Malédiction Projectile Dégât Réplicable 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	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).

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

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}{0}{0}.