*1. Apprentice Spell*

## Nuée d'insectes

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 9 | Malédiction<br>Projectile<br>Dégât<br>Réplicable<br>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<br>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<br>Range 18 | Un tour |

*Effect*

La cible gagne +1 en Fo et en PA.

*4. Adept Spell*

## Instinct prédateur

| *CV* | *Type* | *Duration* |
|---|---|---|
| 8 | Amélioration<br>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<br>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).

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}{}{}{}.