

<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>1 Maître de la Terre</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>2 Eaux Vivifiantes</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>3 Enchevêtrement de Racines</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>4 Esprit des Bois</p>
<p style="text-align: center;">Hex Damage Direct Portée 18"</p> <p>6+ {5+} Instant</p>	<p style="text-align: center;">Augment Portée 12" One Turn</p> <p>8+ {7+}</p>	<p style="text-align: center;">Hex Portée 12" One Turn</p> <p>8+ {7+}</p>	<p style="text-align: center;">Augment {Universal} Portée 12" One Turn</p> <p>9+ {8+}</p>
<p>La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor de Terrain Infranchissable de la table. La cible subit 1D6 touches de Force 4 {5}.</p>	<p>La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor d'Eaux Peu Profondes de la table. La cible gagne la règle Régénération (5+) {(4+)}.</p>	<p>La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor de Forêt de la table. La cible subit un malus de -1 {-2} en Capacité de Combat et en Capacité de Tir, jusqu'à un minimum de 1.</p>	<p>Toutes les figurines de l'unité ciblée sont considérées comme se trouvant dans une Forêt. {Si la cible est une unité alliée, elle gagne la règle Guide (Forêt).}</p>
<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>5 Peau Rocaillieuse</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>6 Croissance Estivale</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>A Fontaine de Jouvence</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>T Le Trône de Chêne</p>
<p style="text-align: center;">Augment Portée 12" One Turn</p> <p>10+ {9+}</p>	<p style="text-align: center;">Augment Portée 24" Instant</p> <p>11+ {10+}</p>	<p style="text-align: center;">Augment Focused Portée 12" Instant</p>	<p style="text-align: center;">Remains in Play</p> <p>4+ Portée Caster</p>
<p>La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor de Colline de la table. La cible gagne +2 {+3} en Endurance.</p>	<p>Ce sort a un effet différent selon la Taille de la plus grande fraction des figurines de l'unité ciblée. Utilisez l'effet de la plus grande Taille en cas d'égalité. Standard : Ressuscite 5 {7} Points de Vie. Grande : Ressuscite 2 {3} Points de Vie. Gigantesque : Ressuscite 1 {1} Point de Vie.</p>	<p>La cible ou son unité Récupère {Ressuscite} 1 Point de Vie. Aucune figurine ne peut Récupérer (ou Ressusciter) plus d'un Point de Vie par phase grâce à ce sort.</p>	<p>Si le Lanceur a ce sort en jeu quand il lance d'autres sorts de cette Voie, utilisez la version {améliorée} des sorts. Ignorez le texte en rouge et prenez en compte celui marqué par { }. Pour l'Attribut de la Voie, Le Trône de Chêne doit être en jeu quand le sort déclenchant l'Attribut est lancé.</p>

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

WIZARD KING SPELL
CROWN OF THE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

WIZARD KING SPELL
CROWN OF THE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES