

<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>0 Le Trône de Chêne</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>1 Eaux Vivifiantes</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>2 Maître de la Terre</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>3 Enchevêtrement de Racines</p>
<p>4+ Caster Permanent Portée Lanceur</p>	<p>7+ {6+} Augment One Turn Portée 12"</p>	<p>6+ {5+} Hex Instant Damage Direct Portée 18"</p>	<p>6+ {5+} Hex One Turn Portée 12"</p>
<p>Si le Lanceur a ce sort en jeu au moment où il lance d'autres sorts de cette Voie, utilisez la version {alternative} 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 au moment où le sort déclenchant l'Attribut est lancé. Ce sort prend fin dès que le Lanceur tente de relancer Le Trône de chêne ou si l'adversaire enlève un dé de sa réserve de Dés de magie à la fin de l'étape 3 de toute séquence d'une Phase de magie (après Siphonner le Voile).</p>	<p>La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel Décor d'Eau sur 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 quelle Falaise sur la table. La cible subit 1D6 touches avec Force 4 {5}, Pénétration d'armure 1 {2} et la règle Attaques magiques.</p>	<p>La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quelle Forêt sur la table. La cible subit un malus de -1 {-2} à sa Capacité offensive, à sa Capacité défensive et à tous ses jets pour toucher avec des Attaques de tir.</p>
<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>4 Croissance Estivale</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>5 Peau Rocailleuse</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>6 Esprit des Bois</p>	<p style="text-align: center;">Druidisme</p> <p>A Fontaine de Jouvence</p>
<p>11+ {10+} Augment Instant Portée 24"</p>	<p>9+ {8+} Augment One Turn Portée 12"</p>	<p>7+ {6+} Augment One Turn {Universal} Portée 12"</p>	<p>Augment Instant Focused Portée 12"</p>
<p>Ressuscitez un certain nombre de PV selon la cible :</p> <p>Infanterie/Bête de taille Standard* : Ressuscite 4 {6} PV.</p> <p>Présence imposante** : Ressuscite 1 {1} PV.</p> <p>Autre*** : Ressuscite 2 {3} PV.</p> <p>* Plus de la moitié des figurines dans l'unité sont de taille Standard et sont de type Infanterie ou Bête.</p> <p>** Plus de la moitié des figurines dans l'unité ont la règle Présence imposante.</p> <p>*** Employez ces valeurs si ni l'une ni l'autre des conditions précitées ne s'applique.</p>	<p>La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quelle Colline sur la table. La cible gagne +2 {+3} en Résistance.</p>	<p>Placez une Forêt (ou un marqueur la représentant) sous l'unité ciblée. Cette forêt possède les mêmes dimensions que le Rectangle limite de l'unité. {Si la cible est une unité alliée, elle gagne la règle Guide (Forêt).}</p>	<p>La cible ou son unité Récupère {Ressuscite} 1 PV. Aucune figurine ne peut Récupérer (ou Ressusciter) plus d'un PV par phase grâce à ce sort.</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