



Le Trône de Chêne

CV	Type	Duration
4+	Caster Range Lanceur	Permanent

Effect



1. Apprentice Spell Eaux Vivifiantes

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[color]	Augment Range 12"	One Turn
[color=#006000]{6+}[color]		

Effect

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+}.



2. Adept Spell Maître de la Terre

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[color]	Hex Damage Direct Range 18"	Instant
[color=#006000]{5+}[color]		

Effect



3. Adept Spell Enchevêtrement de Racines

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[color]	Hex Range 12"	One Turn
[color=#006000]{5+}[color]		

Effect



4. Adept Spell Croissance Estivale

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]11+[color]	Augment Range 24"	Instant
[color=#006000]{10+}[color]		

Effect



5. Master Spell Peau Rocailleuse

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]9+[color]	Augment Range 12"	One Turn
[color=#006000]{8+}[color]		

Effect

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.



6. Master Spell Esprit des Bois

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]7+[color]	Augment {Universal} Range 12"	One Turn
[color=#006000]{6+}[color]		

Effect

Placez une Forêt (ou un marqueur la représentant) sous l'unité ciblée. Cette forêt possède les même dimensions que le Rectangle limite de l'unité. >{Si la cible est une unité alliée, elle gagne la règle Guide (Forêt).}



Fontaine de Jouvence

CV	Type	Duration
	Augment Focused Range 12"	Instant

Effect

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.



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

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

Si le Lanceur a ce sort en jeu au moment où il lance d'autres sorts de cette Voie, utilisez la version 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).

Ressuscitez un certain nombre de PV selon la cible :

Infanterie/Bête de taille Standard* : Ressuscitez >4 >{6} PV.

Présence imposante** : Ressuscitez >1 >{1} PV.

Autre*** : Ressuscitez >2 >{3} PV.

* Plus de la moitié des figurines dans l'unité sont de taille Standard et sont de type Infanterie ou Bête.

** Plus de la moitié des figurines dans l'unité ont la règle Présence imposante.

*** Employez ces valeurs si ni l'une ni l'autre des conditions précitées ne s'applique.

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.

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.