

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] [color=#006000]6+>>[/color]	Amélioration Range 18"	Un tour

Effect

La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel Décor de type Terrain aquatique sur le champ de bataille. La cible gagne Fortitude span style="color: #ff0000;"><(5+)>/span> span style="color: #006000;"><<(4+)>>/span>.



2. Adept Spell

Maître de la Terre

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#006000]5+>>[/color]	Malédiction Dégât Direct Range 18"	Immédiat

Effect



3. Adept Spell

Enchevêtrement de Racines

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#006000]5+>>[/color]	Malédiction Range 12"	Un tour

Effect



4. Adept Spell

Croissance Estivale

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]11+[/color] [color=#006000]10+>>[/color]	Amélioration Range 24"	Immédiat

Effect



5. Master Spell

Peau Rocailleuse

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]10+[/color] [color=#006000]9+>>[/color]	Amélioration Range 12"	Un tour

Effect

La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel Décor de type Colline sur le champ de bataille.
La cible gagne span style="color: #ff0000;"><+2>/span> span style="color: #006000;"><<+3>>/span> en Résistance.



6. Master Spell

Esprit des Bois

CV	*Type*	*Duration*
7+ [color=#006000]{6+}[/color]	Amélioration {Universal} Range 12"	Un tour

Effect

span style="color: #ff0000;"><Si la cible est une unité ennemie engagée au combat, ce sort n'a aucun effet. Sinon,>/span> Placez un Décor de type Forêt (ou un marqueur la représentant) sous l'unité ciblée. Cette
Forêt occupe toujours le même espace que le Rectangle limite de l'unité, même si celle-ci se déplace ou change de formation. Si la cible est une unité alliée, elle gagne **Guide (Forêt)**.



Fontaine de Jouvence

CV	*Type*	*Duration*
	Amélioration Focused Range 12"	Immédiat

Effect

La cible ou son unité span style="color: #ff0000;"><Récupère>/span> span style="color: #006000;"><<Ressuscite>>/span> 1 PV.
Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par phase.

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



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

Si un Lanceur allié est affecté par ce sort au moment où d'autres sorts de cette Voie sont lancés, utilisez la version span style="color: #006000;"><<alternative>>/span> des sorts : ignorez le texte en span style="color: #ff0000;"><rouge>/span> et prenez en compte celui marqué par span style="color: #006000;"><<>>/span>. Un Magicien qui lance le sort Le Trône de chêne ne déclenche pas l'Attribut de la Voie. Ce sort prend fin dès qu'un Lanceur allié tente de le relancer ou si l'adversaire enlève un dé de sa réserve de Dés de magie à la fin de l'étape 3 de n'importe quelle Phase de magie (juste après « Siphonner le Voile »).

Ressuscitez un certain nombre de PV selon la cible :
Infanterie/Bête, taille Standard1 : span style="color: #ff0000;"><4>/span> span style="color: #006000;"><<6>>/span> PV.
Présence imposante2 : 1 PV.
Autre3 : span style="color: #ff0000;"><2>/span> span style="color: #006000;"><<3>>/span> PV.
1 Plus de la moitié des figurines dans l'unité sont de taille Standard et de type Infanterie ou Bête.
2 Plus de la moitié des figurines dans l'unité ont Présence imposante.
3 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 quel Décor de type Terrain infranchissable sur le champ de bataille. La cible subit 1D6 touches de Force span style="color: #ff0000;"><4>/span> span style="color: #006000;"><<5>>/span>, PA span style="color: #ff0000;"><1>/span> span style="color: #006000;"><<2>>/span> avec **Attaque magique[b/].**

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 span style="color: #ff0000;"><-1>/span> span style="color: #006000;"><<-2>>/span> à sa Capacité offensive, à sa Capacité défensive et à tous ses jets pour toucher avec des Attaques de tir.