



1. Apprentice Spell

Maitre de la Terre

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]6+[/color]	Hex Damage Direct	Instant Range 18"

Effect

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/.



2. Adept Spell

Eaux Vivifiantes

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[/color]	Augment Range 12"	One Turn

Effect

La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor d'Eau Peu Profondes de la table. La cible gagne la règle Régénération >(5+)/ >{(4+)/.



3. Adept Spell

Enchevêtrement de Racines

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]8+[/color]	Hex Range 12"	One Turn

Effect



4. Adept Spell

Esprit des Bois

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

Effect

Toutes les figurines de l'unité cible sont considérées comme se trouvant dans une Forêt. >{Si la cible est une unité alliée, elle gagne la règle Guide (Forêt)./



5. Master Spell

Peau Rocailleuse

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]10+[/color]	Augment Range 12"	One Turn

Effect

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.



6. Master Spell

Croissance Estivale

CV	Type	Duration
[color=#ff0000]11+[/color]	Augment Range 24"	Instant

Effect



Fontaine de Jouvence

CV	Type	Duration
	Augment Focused Range 12"	Instant

Effect

La cible ou son unité >{Ressuscite}/ 1 Point de Vie. Aucune figurine ne peut >{Ressusciter} (ou Ressusciter) plus d'un Point de Vie par phase grâce à ce sort.



Le Trône de Chêne

CV	Type	Duration
4+	Range Caster	Remains in Play

Effect

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.



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

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 $\text{span style="color:}$

$\text{span style="color:}$

$\text{span style="color:}$ en Capacité de Combat et

en Capacité de Tir, jusqu'à un minimum de 1.

Ce sort a un effet différent selon la Taille de la plus grande fraction des figurines de l'unité cible. Utilisez l'effet de la plus grande Taille en cas d'égalité.

Standard : Ressuscite $\text{span style="color:}$

$\text{span style="color:}$

$\text{span style="color:}$ Points de Vie.

Grande : Ressuscite $\text{span style="color:}$

$\text{span style="color:}$

$\text{span style="color:}$ Points de Vie.

Gigantesque : Ressuscite $\text{span style="color:}$

$\text{span style="color:}$

$\text{span style="color:}$ Point de Vie.