

<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+ Lanceur Lanceur Permanent</p>	<p>7+ <<6+>> 18" Amélioration Dernier tour</p>	<p>6+ <<5+>> 18" Malédiction, Immédiat Dégâts, Direct</p>	<p>6+ <<5+>> 12" Malédiction Dernier tour</p>
<p>Si un Lanceur allié est affecté par ce sort au moment où d'autres sorts de cette Voie sont lancés, utilisez la version <<alternative>> des sorts : ignorez le texte en <rouge> et prenez en compte celui marqué par <<>>. 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 »).</p>	<p>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 <(5+)> <<(4+)>>.</p>	<p>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 <4> <<5>>, PA <1> <<2>> avec Attaque magique[b/].</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+>> 24" Amélioration Immédiat</p>	<p>10+ <<9+>> 12" Amélioration Dernier tour</p>	<p>7+ {6+} 12" Amélioration, Dernier tour {Universel}</p>	<p>12" Amélioration, Immédiat Focalisé</p>
<p>Ressuscitez un certain nombre de PV selon la cible : Infanterie/Bête, taille Standard1 : <4> <<6>> PV. Présence imposante2 : 1 PV. Autre3 : <2> <<3>> 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.</p>	<p>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 <+2> <<+3>> en Résistance.</p>	<p><Si la cible est une unité ennemie engagée au combat, ce sort n'a aucun effet. Sinon,> 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).</p>	<p>La cible ou son unité <Récupère> <<Ressuscite>> 1 PV. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par phase.</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