




	Druidisme
0	Le Trône de Chêne
4+	Caster Portée Lanceur Permanent
<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>	


	Druidisme
1	Eaux Vivifiantes
7+ {6+}	Augment Portée 12" One Turn
<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>	


	Druidisme
2	Maître de la Terre
6+ {5+}	Hex Damage Direct Instant Portée 18"
<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>	

	Druidisme
3	Enchevêtrement de Racines
6+ {5+}	Hex Portée 12" One Turn
<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>	

	Druidisme
4	Croissance Estivale
11+ {10+}	Augment Portée 24" Instant
<p>Ressuscitez un certain nombre de PV selon la cible : Infanterie/Bête de taille Standard* : Ressuscite 4 {6} PV. Présence imposante** : Ressuscite 1 {1} PV. Autre*** : Ressuscite 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.</p>	

	Druidisme
5	Peau Rocailleuse
9+ {8+}	Augment Portée 12" One Turn
<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>	

	Druidisme
6	Esprit des Bois
7+ {6+}	Augment {Universal} Portée 12" One Turn
<p>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).}</p>	

	Druidisme
A	Fontaine de Jouvence
	Augment Focused Instant Portée 12"
<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