

 Druidisme	
1 Maître de la Terre	
6+ {5+}	Hex Damage Direct Portée 18" Instant
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}.	

 Druidisme	
2 Eaux Vivifiantes	
8+ {7+}	Augment Portée 12" One Turn
La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor d'Eaux Peu Profondes de la table. La cible gagne la règle Régénération (5+) {(4+)}.	

 Druidisme	
3 Enchevêtrement de Racines	
8+ {7+}	Hex Portée 12" One Turn
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 -1 {-2} en Capacité de Combat et en Capacité de Tir, jusqu'à un minimum de 1.	

 Druidisme	
4 Esprit des Bois	
9+ {8+}	Augment {Universal} Portée 12" One Turn
Toutes les figurines de l'unité ciblée sont considérées comment se trouvant dans une Forêt. {Si la cible est une unité alliée, elle gagne la règle Guide (Forêt).}	

 Druidisme	
5 Peau Rocailleuse	
10+ {9+}	Augment Portée 12" One Turn
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.	

 Druidisme	
6 Croissance Estivale	
11+ {10+}	Augment Portée 24" Instant
Ce sort a un effet différent selon la Taille de la plus grande fraction des figurines de l'unité ciblée. Utilisez l'effet de la plus grande Taille en cas d'égalité. Standard : Ressuscite 5 {7} Points de Vie. Grande : Ressuscite 2 {3} Points de Vie. Gigantesque : Ressuscite 1 {1} Point de Vie.	

 Druidisme	
A Fontaine de Jouvence	
11+ {10+}	Augment Focused Portée 12" Instant
La cible ou son unité Récupère {Ressuscite} 1 Point de Vie. Aucune figurine ne peut Récupérer (ou Ressusciter) plus d'un Point de Vie par phase grâce à ce sort.	

 Druidisme	
T Le Trône de Chêne	
4+	Portée Caster Remains in Play
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.	

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