

1. Apprentice Spell

Maître de la Terre

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

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 span style="color: #ff0000;">4/span> span style="color: #006000;">{5}/span>.



2. Adept Spell

Eaux Vivifiantes

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]8+[/color] [color=#006000]{7+}[/color]	Amélioration Range 12"	Un tour

Effect

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 Regénération span style="color: #ff0000;">(5+)/span> span style="color: #006000;">{(4+)}/span>.



3. Adept Spell

Enchevêtrement de Racines

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]8+[/color] [color=#006000]{7+}[/color]	Malédiction Range 12"	Un tour

Effect



4. Adept Spell

Esprit des Bois

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]9+[/color] [color=#006000]{8+}[/color]	Amélioration {Universal} Range 12"	Un tour

Effect

Toutes les figurines de l'unité ciblée sont considérées comment se trouvant dans une Forêt.
span style="color: #006000;">{Si la cible est une unité alliée, elle gagne la règle Guide (Forêt).}/span>



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 Colline de la table.
La cible gagne span style="color: #ff0000;">+2/span> span style="color: #006000;">{+3}/span> en Endurance.



6. Master Spell

Croissance Estivale

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

Effect



Fontaine de Jouvence

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

Effect

La cible ou son unité Récupère span style="color: #006000;">{Ressuscite}/span> 1 Point de Vie. Aucune figurine ne peut Récupérer (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 span style="color: #006000;">{améliorée}/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>. Pour l'Attribut de la Voie, Le Trône de Chêne doit être en jeu quand le sort déclenchant l'Attribut est lancé.

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

La Porte□e de ce sort peut e□ tre mesure□e depuis le lanceur ou depuis n'importe quel de□cor de Forêt de la table.
La cible subit un malus de span style="color: #ff0000;">-1/span> span style="color: #006000;">{-2}/span> en Capacite□ de Combat et en Capacite□ de Tir, jusqu'a□ un minimum de 1.

Ce sort a un effet diffe□rent selon la Taille de la plus grande fraction des figurines de l'unite□ cible□e. Utilisez l'effet de la plus grande Taille en cas d'e□galite□.
Standard : Ressuscite span style="color: #ff0000;">5/span> span style="color: #006000;">{7}/span> Points de Vie.
Grande : Ressuscite span style="color: #ff0000;">2/span> span style="color: #006000;">{3}/span> Points de Vie.
Gigantesque : Ressuscite span style="color: #ff0000;">1/span> span style="color: #006000;">{1}/span> Point de Vie.