

Général

Tour

Une partie se joue en 6 **Tours de jeu**, chacun étant décomposé en 2 **Tours de joueur**. Chaque Tour de joueur se divise en 5 phases jouées dans l'ordre suivant :

- 1 Phase de charge
- 2 Phase de mouvement
- 3 Phase de magie
- 4 Phase de tir
- 5 Phase de mêlée

Priorité des modificateurs

Étape de priorité	Modificateur
1	Valeurs qui passent à un certain nombre ou à une valeur empruntée à une autre figurine. Si la caractéristique empruntée à l'autre figurine est modifiée, appliquez ces modificateurs <i>avant</i> de faire passer la valeur de la caractéristique à celle de la valeur empruntée.
2	Multiplications et divisions. Arrondissez à l'entier supérieur.
3	Additions et soustractions.
4	Les jets de dés qui réussissent ou échouent toujours ou jamais sur un certain résultat, ou les caractéristiques toujours fixées à une certaine valeur ou ne pouvant jamais prendre une certaine valeur.

Si plusieurs modificateurs d'un même groupe doivent être appliqués à un jet de dé, appliquez-les dans l'ordre qui donne la plus faible chance de succès.

Taille et Type – Règles de figurines associées

Inf.	Bête	Cav.	Assemb.	Standard	Grande	Gigantesque
Aucune	Course rapide	Course rapide Ne peut être piétiné Une tête au dessus	Char Ne peut pas utiliser les Attaques de piétinement	Rangs complets 5	3	1
				Attaques de soutien 1	3	5
				Règles de figurines Aucune	Piétinement (1)	Massif Peur Piétinement (1D6) Prés. imposante Terreur

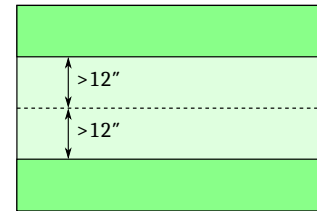
Pré-partie

Séquence pré-partie

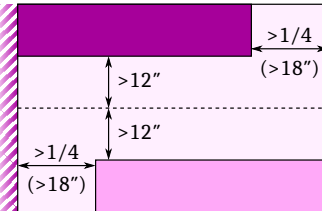
- 1 Décidez de la taille de la partie.
- 2 Partagez vos Listes d'armée.
- 3 Installez le champ de bataille.
- 4 Déterminez le Type de déploiement.
- 5 Déterminez les Objectifs secondaires.
- 6 Déterminez les Zones de déploiement.
- 7 Sélectionnez les sorts.
- 8 Déclarez les Déploiements spéciaux.
- 9 Phase de déploiement.

Types de déploiement

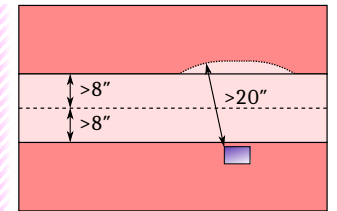
1 – Choc frontal



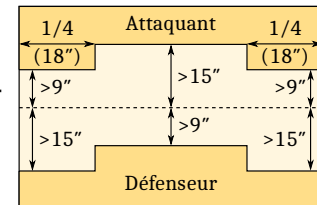
2 – Assaut à l'aube



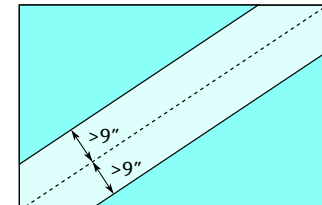
3 – Contre-offensive



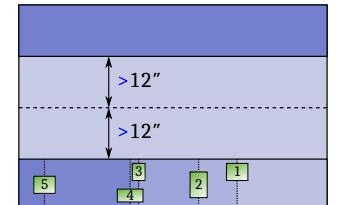
4 – Encerclement



5 – Flanc refusé



6 – Colonnes en marche



Séquence de la Phase de déploiement

- 1 Déterminez qui commence à se déployer.
- 2 Déployez des unités chacun à votre tour.
Le joueur qui a fini de déployer toute son armée le premier annonce s'il veut jouer en premier ou second.
- 3 Déployez les unités restantes.
Déployez les unités avec la règle Éclaireurs (en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement le premier).
Déplacez les unités avec la règle Avant-garde (en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement le dernier).
- 4 Déplacez les unités avec la règle Avant-garde (en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement le dernier).
- 5 Déplacez les unités avec la règle Avant-garde (en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement le dernier).
- 6 Déplacez les unités avec la règle Avant-garde (en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement le dernier).
- 7 Autres règles et capacités.
- 8 Lancez le dé pour savoir qui jouera en premier.

Le joueur qui choisit la Zone de déploiement choisit aussi un bord court de la table pour le déploiement n°2, il décide s'il veut être l'attaquant ou le défenseur pour le 4 et la diagonale pour le 5.

2 – Assaut à l'aube : Les joueurs peuvent garder jusqu'à deux unités en renfort. Ces unités suivent la règle Embuscade mais elles doivent être placées en contact avec le bord court de table contrôlé par le propriétaire.

3 – Contre-offensive : Pendant ses 3 premiers tours de déploiement, chaque joueur ne peut déployer qu'une seule unité, et ne peut déployer de Personnage. Les unités doivent être déployées à plus de 20" des ennemis.

6 – Colonnes en marche : Pendant ses 3 premiers tours de déploiement, chaque joueur ne peut déployer qu'une seule unité, et ne peut déployer de Personnage, Machine de guerre ni Plateforme de guerre. Chaque unité qu'un joueur déploie doit l'être avec son centre plus éloigné de son bord court de table que le centre de la précédente unité déployée par ce joueur. Possibilité d'effectuer un « Placement différé ».

Objectifs secondaires

Le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement commence à placer ou à choisir pour les objectifs 4, 5 et 6.

1 – Tenez la ligne

À la fin de chaque tour de jeu après le premier, avoir le plus d'Unités de capture à 6" ou moins du centre du champ de bataille pour gagner un Point de contrôle. À la fin de la partie, en avoir le plus.

2 – Percée

Être le joueur qui a le plus d'Unités de capture, jusqu'à un maximum de 3, à l'intérieur de la Zone de déploiement de son adversaire à la fin de la partie.

3 – Butins de guerre

3 marqueurs le long de la Ligne médiane qui ne peuvent être ramassés que par des Unités de capture en contact au début de leur Tour de joueur. À la fin de la partie, être le joueur possédant le plus grand nombre d'unités portant des marqueurs.

4 – Roi de la colline

Après la Sélection des sorts, les deux joueurs choisissent un Décor qui n'est pas un Terrain infranchissable et qui n'est pas entièrement dans leur Zone de déploiement. À la fin de la partie, avoir au moins une Unité de capture dans le Décor désigné par son adversaire.

5 – Capturez les étendards

Détruire plus d'Unités de capture que son adversaire. Chaque joueur doit avoir au moins 3 Unités de capture, sinon son adversaire désigne des unités autres que des Unités de capture à détruire.

6 – Sécurisez la cible

Les deux joueurs placent chacun un marqueur à plus de 12" de leur Zone de déploiement et à plus de 24" l'un de l'autre. Pour contrôler un marqueur, il faut posséder plus d'Unités de capture que son adversaire à 6" ou moins. Être le joueur contrôlant le plus de marqueurs à la fin de la partie.

Phase de charge

Séquence de la Phase de charge

- 1 Début de la Phase de charge (et du Tour de joueur).
- 2 Le Joueur actif sélectionne une unité et déclare une charge.
- 3 Le Joueur réactif déclare sa Réaction à la charge avant de la résoudre.
Répétez les étapes 2 et 3 de cette séquence jusqu'à ce que toutes les unités qui veulent déclarer une charge l'aient fait.
- 4 Le Joueur actif sélectionne une unité qui a déclaré une charge, puis lance les dés pour déterminer la Portée de charge, avant de déplacer l'unité.
- 5 Répétez l'étape 5 de cette séquence jusqu'à ce que toutes les unités qui ont déclaré une charge aient bougé.
- 6 Fin de la Phase de charge.

Maximiser le contact

Les Mouvements de charge doivent être effectués de manière à satisfaire les conditions suivantes, par ordre décroissant de priorité :

- Première priorité : N'entrer en contact avec aucune autre unité ennemie que celle qui a été chargée. Au cas où il serait impossible d'entrer en contact avec plus d'une unité ennemie, efforcez-vous d'entrer en contact avec aussi peu d'unités ennemies que possible. Dans ce cas, appliquez la règle de Charge multiple.
- Deuxième priorité : Maximiser le nombre total d'unités en charge qui parviennent au contact de l'ennemi (cette condition n'étant applicable que si plusieurs unités chargent la même unité).
- Troisième priorité : Éviter de faire tourner l'unité chargée. Au cas où cela serait inévitable, faire tourner cette dernière aussi peu que possible. N'oubliez pas que les unités déjà engagées au combat ne peuvent effectuer la moindre rotation.
- Quatrième priorité : Maximiser le nombre de figurines des deux camps qui sont en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies (y compris en comptant celles qui combattent à travers un vide).

Phase de mouvement

Séquence de la Phase de mouvement

- 1 Début de la Phase de mouvement.
- 2 Ralliement des unités en fuite et Mouvements de fuite.
Choisissez une unité à déplacer et un type de déplacement (Mouvement simple, Marche forcée, Reformation) et déplacez-la.
- 3 Répétez l'étape 3, en choisissant à chaque fois une nouvelle unité qui n'a pas encore bougé durant cette Phase de mouvement.
- 4 Fin de la Phase de mouvement.

Probabilités de réussir une charge

Probabilités (en pourcentages) de réussir une charge en fonction du jet à obtenir sur les dés :

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Charge	100	97	92	83	72	58	42	28	17	8	3
Charge + Course rapide	100	99	98	95	89	81	68	52	36	20	7
Charge + Relance	100	99	99	97	92	83	66	48	31	16	5
Charge + Course rapide + Relance	100	99	99	99	99	96	90	77	59	36	14

Terrain

Tests de terrain dangereux

Test de terrain dangereux (TD) si Marche forcée, Mouvement de charge, Mouvement de charge ratée, Fuite, Poursuite ou Charge irrésistible. Une touche qui blesse automatiquement avec PA 10 pour chaque jet raté.

		Standard	Grande	Gigantesque	Char
	Nombre de dés lancés	1	2	3	+1
	Infanterie	Bête	Cavalerie	Assemblage	Notes
Forêt			TD (1)	TD (1)	TD (1) pour Mouvement de vol
Mur				TD (2)	
Ruine	TD (1)*	TD (1)*	TD (2)*	TD (2)*	* Sauf Tirailleur
Terrain aquatique	TD (1)*	TD (1)*			* Figurine à pied de taille Standard uniquement

Règles de Décors particulières

Les Couverts et les effets sur les Lignes de vue sont décrits dans la partie Tir.

	Règles (hors Couvert et Ligne de vue)
Champ	Aucune.
Colline	Relance des jets de charge ratés quand on charge d'une Colline.
Forêt	Ne peut pas être Indomptable. L'Infanterie avec Troupe légère est Tenace (sauf Présence imposante ou Vol).
Mur	Les unités ayant leur front en contact gagnent Perturbant contre les ennemis en charge.
Ruines	Aucune.
Terrain aquatique	Ne peut pas être Indomptable. Les Attaques de mêlées effectuées contre ou par des figurines dans un Terrain aquatique perdent Attaques enflammées.
Terrain infranchissable	Aucune figurine ne peut y pénétrer ni le traverser.

Phase de magie

Séquence de la Phase de magie

- 1

Début de la Phase de magie.
- 2

Tirez une Carte de flux.
- 3

Siphonnez le Voile.
- 4

Lancer un sort avec une de vos figurines.
- 5

Répétez l'étape 4 pour chaque sort que le Joueur actif désire lancer.
- 6

Fin de la Phase de magie.

Séquence de lancement d'un sort

- A

Tentative de lancement. En cas d'échec, passez les étapes B à F.
- B

Tentative de dissipation. En cas de réussite, passez les étapes C à F.
- C

En cas de Perte de concentration (fiasco 111), passez les étapes D à E (allez directement à l'étape F).
- D

Résolvez les effets du sort.
- E

Si possible, choisissez la cible ou les cibles de l'Attribut de la Voie et résolvez ses effets.
- F

Appliquez les effets de l'éventuel Fiasco.

Tentative de lancement

- 1

Le Joueur actif indique quel Magicien tente de lancer quel sort, puis le nombre de Dés de magie qu'il va utiliser. Il doit préciser s'il opte ou non pour une version améliorée ou amplifiée du sort et désigne la cible du sort. Le joueur doit lancer entre 1 et 5 Dés de magie, dans la limite de sa réserve.
- 2

Le Joueur actif lance le nombre de Dés de magie annoncé en les ôtant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de lancer. Le total ainsi obtenu est appelé « Total de lancement ».
- 3

La Tentative de lancement réussit si le Total de lancement est supérieur ou égal à la Valeur de lancement du sort, sinon elle échoue. Dans ce cas, le sort n'est pas lancé. NB : si au moins 2 dés ont été utilisés, la Tentative de lancement peut donner un « Crépitement ».

Tentative de dissipation

- 1

Le Joueur réactif déclare combien de Dés de magie il compte prendre dans sa réserve. Le Joueur réactif doit utiliser au moins 1 dé pour pouvoir faire sa Tentative de dissipation (il n'y a aucune limite au nombre de Dés de magie utilisés).
- 2

Le Joueur réactif lance le nombre de dés choisi. Additionnez les résultats des dés et ajoutez-y les éventuels modificateurs de dissipation : ceci vous donne le « Total de dissipation ».
- 3

La Tentative de dissipation réussit si le Total de dissipation est supérieur ou égal au Total de lancement. Si c'est le cas, le sort est dissipé et n'est pas lancé. La Tentative de dissipation échoue si le Total de dissipation est inférieur au Total de lancement. Dans ce cas, le sort est lancé. NB : si au moins 2 dés ont été utilisés, la Tentative de dissipation peut donner un « Crépitement ».

Tentative de lancement d'un Sort lié

- 1

Le Joueur actif déclare quelle figurine va lancer le Sort lié et s'il utilisera 2 ou 3 Dés de magie. Si besoin, il déclare également la ou les cibles du Sort lié. Le sort est toujours lancé avec la version de base (puisque les Sorts liés ne peuvent pas être améliorés).
- 2

Le Joueur actif ôte le nombre choisi de Dés de magie de sa réserve (ne les lancez pas).
- 3

La Tentative de lancement est toujours réussie.

Crépitement

Quand une Tentative de lancement ou une Tentative de dissipation échoue, et qu’au moins 2 dés ont été utilisés pour cette tentative, tous les Dés de magie ayant obtenu un ‘1’ naturel sont remis dans la réserve de Dés de magie d’où ils proviennent. Cela ne s’applique pas aux Tentatives de lancement ou de dissipation qui échouent en utilisant un seul Dé de magie.

Notez que ceci ne s’applique pas aux Tentatives de lancement réussies qui sont ensuite dissipées.

Fiasco

Brelan	Effet du Fiasco (cet effet ne s’appliquant qu’après la résolution des effets du sort et de l’éventuel Attribut de la Voie, à l’exception du ‘111’)
000 ou moins	Pas d’effet additionnel.
111	Perte de concentration La Tentative de lancement échoue (appliquer la règle « Crépitement » normalement).
222	Feu sorcier L’unité du Lanceur subit 1D6 touches avec PA 2 et Attaque magique. La Force de ces touches est égale au nombre de Dés de magie utilisés pour la Tentative de lancement.
333	Brasier magique L’unité du Lanceur subit 2D6 touches avec PA 2 et Attaque magique. La Force de ces touches est égale au nombre de Dés de magie utilisés pour la Tentative de lancement.
444	Amnésie Le Lanceur ne peut plus lancer le sort qui a provoqué le Fiasco de la partie.
555	Contrecoup magique Le Lanceur subit 2 touches qui blessent sur 4+ avec PA 10 et Attaque magique.
666	Implosion magique Le Lanceur subit 4 touches qui blessent sur 4+ avec PA 10 et Attaque magique.
777 ou plus	Brèche dans le Voile Le Lanceur est retiré comme perte, sans sauvegarde d’aucune sorte.

Phase de tir

Séquence de la Phase de tir

- 1

Début de la Phase de tir.
- 2

Choisissez une unité avec laquelle effectuer des Attaques de tir, puis tirez.
- 3

Répétez l’étape 2 avec une autre unité qui n’a pas encore tiré lors de cette phase.
- 4

Quand toutes les unités que vous souhaitez faire tirer et pouvant le faire l’ont fait, la Phase de tir prend fin.

Modificateurs du jet pour toucher

Longue portée	–1	Tenir la position et tirer	–1
(si Tir précis)	0	Couvert léger	–1
Tir en mouvement	–1	Couvert lourd	–2
(si Tir rapide)	0	Cible difficile (X)	–X
(si Encombrant)	–2		
(si les deux)	–1		

Ligne de vue et Couvert

Vérifiez la Ligne de vue, mesurez la portée et déterminez le Couvert individuellement pour chaque tireur. Une figurine a une Ligne de vue sur une cible (point, figurine ou Rectangle limite d’unité) si vous pouvez tracer une ligne droite depuis son front directement jusqu’à la cible.

Choisissez un point du front de la figurine qui tire. À partir de ce point, déterminez dans quelle proportion le côté cible est caché par un obstacle. Si plus de la moitié du côté cible est cachée, alors la cible bénéficie d’un Couvert.

Pour la détermination du Couvert, un tireur ignore toujours les figurines de sa propre unité et de l’unité ciblée, ainsi que le Décor dans lequel il se trouve.

Cartes de flux

Carte de flux	1	2	3	4	5	6	7	8
Dés de magie	4	5	5	5	5	6	6	7
Marqueurs « Voile »	3	2	5	7	9	5	7	7
Modificateur de Fiasco	+1							–1

Quelques règles du tir :

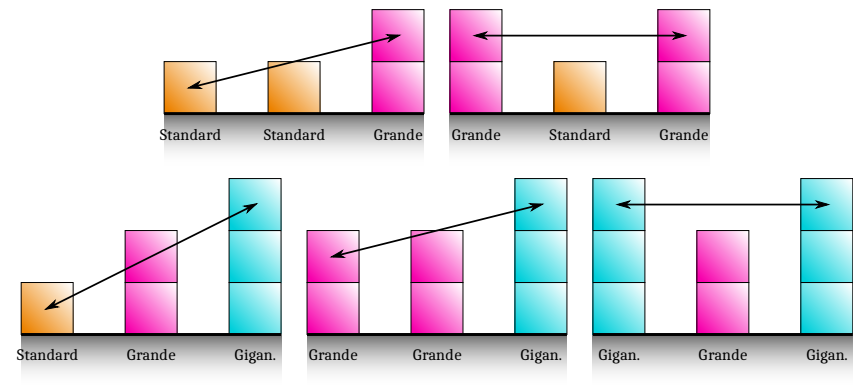
Chaque unité ne peut tirer qu’une seule fois par phase. Toutes les figurines d’une même unité doivent tirer sur la même cible. Les figurines ordinaires doivent toutes utiliser la même Attaque de tir, tandis que les Champions et Personnages peuvent en choisir une autre. Dans le cas d’une figurine multi-éléments, chaque élément peut effectuer une Attaque de tir au cours d’une même phase.

Tirs désespérés : Pour toucher sur un 7+, il faut obtenir un ‘6’ suivi d’un 4+.

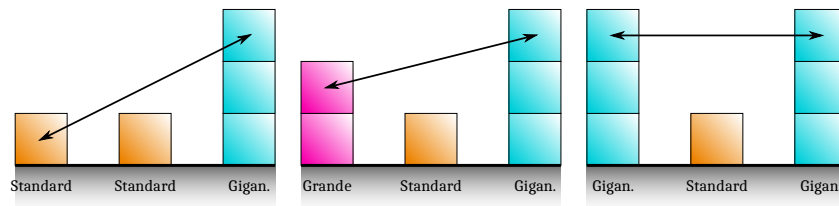
Table des incidents de tir

Résultat	Effet de l’Incident de tir
0 (ou moins)	Explosion ! Toutes les figurines à moins de 1D6” subissent une touche de Fo 5 avec PA 2. La figurine qui porte l’Arme d’artillerie est détruite, retirez-la comme perte.
1-2	Défaillance critique Le mécanisme de tir est endommagé. La figurine ne peut plus tirer avec cette arme pour le reste de la partie.
3-4	Enrayé Cette Arme d’artillerie ne peut pas être utilisée au prochain Tour de joueur de son propriétaire. Si la figurine est une Machine de guerre, elle est à la place Ébranlée jusqu’au prochain Tour de joueur du propriétaire.
5 ou plus	Dysfonctionnement La figurine perd un Point de vie sans sauvegarde d’aucune sorte possible.

Couvert léger (-1 pour toucher)



Pas de couvert



Toutes les autres combinaisons de Tailles donneraient soit un Couvert lourd soit aucune Ligne de vue, selon que la cible est complètement cachée par les figurines intermédiaires ou non.

	Line de vue	Couvert
Champ	Couvert (à l'intérieur)	Couvert léger, sauf Présence imposante
Colline	Décor occultant	Couvert léger si partiellement dessus
	Couvert (derrière)	Couvert lourd si entièrement derrière
Forêt	Couvert (à l'intérieur ou derrière)	Couvert léger
Mur	Couvert (derrière, si l'unité le défend)	Couvert lourd, sauf Présence imposante
Ruine	Couvert (à l'intérieur)	Couvert lourd, sauf Présence imposante
Terrain infranchissable	Décor occultant	Couvert lourd

Phase de mêlée

Séquence de la Phase de mêlée

- Début de la Phase de mêlée.
- Appliquez tout cas de Plus engagée.
- Le Joueur actif choisit un combat qui n'a pas encore été résolu durant cette Phase de mêlée.
- Résolvez cette Manche de combat.
- Répétez les étapes 2 à 4.
- Une fois que toutes les unités qui étaient engagées au combat au début de cette phase ont combattu, la Phase de mêlée prend fin.

Résumé du Résultat de combat

PV perdus par les unités ennemies	+ 1 pour chaque PV perdu
Carnage	+ 1 pour chaque PV perdu en excédent dans le cadre d'un Duel (maximum +3)
Charge	+ 1
Bonus de rang	+ 1 pour chaque Rang complet après le premier (maximum +3)
Étendard	+ 1 pour chaque Porte-étendard et Porteur de la grande bannière
Attaque de flanc	+ 1 (ou + 2 si au moins un Rang complet)
Attaque de dos	+ 2 (ou + 3 si au moins un Rang complet)

Séquence d'une Manche de combat

- Début de la Manche de combat.
- Choisissez une arme.
- Appliquez la règle Faites place.
- Provoquez et acceptez ou refusez les Duels.
- Déterminez l'Ordre d'initiative.
Exécutez les Attaques de mêlée, en commençant par le Palier d'initiative le plus élevé :
 - Allouez les attaques.
 - Lancez les jets pour toucher, pour blesser, les jets de sauvegarde et retirez les pertes.
 - Répétez les sous-étapes 1 et 2 ci-dessus pour le Palier d'initiative suivant.
- Déterminez quel camp a gagné cette Manche de combat. Le(s) perdant(s) effectue(nt) un Test de moral.
- Effectuez un Test de panique pour chaque unité alliée à 6" ou moins d'une unité alliée Démoralisée.
- En cas de fuite, choisissez de poursuivre ou non.
- Lancez les dés pour connaître les Distances de fuite.
- Lancez les dés pour connaître les Distances de poursuite.
- Déplacez les unités en fuite.
- Déplacez les unités poursuivantes.
- Effectuez les éventuels Pivots post-combat ou Reformations post-combat.
- Effectuez les éventuelles Reformations de combat.
- Fin de la Manche, passez au combat suivant.

Conditions de victoire

Points de bataille

Différence de Points de victoire		Points de bataille	
Pourcentage de la valeur totale de l'armée	(pour une partie à 4500 points)	Gagnant	Perdant
0 - 5 %	0 - 225	10	10
> 5 - 10 %	226 - 450	11	9
> 10 - 20 %	451 - 900	12	8
> 20 - 30 %	901 - 1350	13	7
> 30 - 40 %	1351 - 1800	14	6
> 40 - 50 %	1801 - 2250	15	5
> 50 - 70 %	2251 - 3150	16	4
> 70 %	> 3150	17	3
Remporter un Objectif secondaire		+3	-3

Attaques

Séquence d'une attaque

- 1 L'attaquant répartit les attaques.
- 2 Déterminez le nombre de touches.
- 3 L'attaquant répartit les touches.
- 4 L'attaquant lance les dés pour blesser. En cas de succès, passez à l'étape suivante.
- 5 Le défenseur lance les dés pour les jets de sauvegarde d'armure. En cas d'échec, passez à l'étape suivante.
- 6 Le défenseur lance les dés pour les jets de sauvegarde spéciale. En cas d'échec, passez à l'étape suivante.
- 7 Le défenseur retire les PV ou les pertes.
- 8 Si nécessaire, le défenseur effectue des Tests de panique.

Tableau des jets pour toucher

Capacité offensive moins Capacité défensive	Jet pour toucher
4 ou plus	2+
1 à 3	3+
0 à -3	4+
-4 à -7	5+
-8 ou moins	6+

Gagner des Points de victoire

Unité ennemie	Points de victoire
Retirée comme perte	100 % de son coût en points d'armée.
En fuite	50 % de son coût en points d'armée.
Brisée	50 % de son coût en points d'armée.
Brisée et en fuite	100 % de son coût en points d'armée.
Général ou Porteur de la grande bannière retiré comme perte	100 % de son coût en points d'armée plus 200 points chacun.

Brisée

À la fin de la partie, unité réduite à 25 % ou moins de son effectif de PV de départ. Les Personnages sont comptés séparément des unités qu'ils ont rejointes.

Tableau des jets pour blesser

Force moins Résistance	Jet nécessaire pour blesser
2 ou plus	2+
1	3+
0	4+
-1	5+
-2 ou moins	6+

Sauvegarde d'armure

Armure moins Pénétration d'armure	Jet nécessaire pour ignorer la blessure
0 ou moins	Pas de sauvegarde possible
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5 ou plus	2+

Psychologie

Test de panique

- une unité alliée est détruite à 6" ou moins de l'unité (cela comprend celles qui fuient hors de la table);
- une unité alliée à 6" ou moins de l'unité est Démoralisée au combat;
- une unité alliée a traversé le Rectangle limite de l'unité lors d'un Mouvement de fuite;
- l'unité subit, lors d'une même phase, 25 % ou plus de perte de PV par rapport au nombre qu'elle avait au début de cette même phase. Cela ne s'applique pas aux unités constituées d'une seule figurine qui ont commencé la partie en tant que figurine seule (c'est-à-dire, avec un nombre initial de 1 figurine sur la Liste d'armée).

Une unité qui rate un Test de panique fuit soit en direction opposée (centre à centre) à l'unité ennemie la plus proche, soit en direction opposée (centre en centre) à l'unité ennemie qui a provoqué le Test de panique. Une unité ne doit pas faire de Test de panique si elle est engagée au combat, si elle est déjà en fuite ou si elle a déjà réussi un Test de panique au cours de la même phase.

Ébranlés

Une figurine Ébranlée ne peut effectuer aucune des actions suivantes :

- déclarer une charge;
- poursuivre;
- faire une Charge irrésistible;
- faire un Mouvement simple;
- faire une Marche forcée;
- faire une Reformation (elle peut néanmoins toujours effectuer une Reformation de combat ou post-combat);
- se déplacer avec un Mouvement aléatoire;
- effectuer des Attaques de tir.

En fuite

Lorsqu'une unité fuit, elle ne peut effectuer aucune action volontaire. Ceci inclut (mais sans s'y limiter) :

- déclarer une charge;
- déclarer une Réaction à une charge autre que « Fuir »;
- se déplacer d'une autre manière qu'un Mouvement de fuite;
- tirer;
- utiliser la règle Canalisation;
- lancer des sorts ou activer un Objet spécial à Usage unique qui a besoin d'être activé volontairement;
- etc.

Les autres figurines ne peuvent pas bénéficier des règles Présence impérieuse ou Ralliement au drapeau d'une figurine en fuite.

Décimés

Toute unité qui tombe à 25 % ou moins de son nombre de Points de vie initial (celui inscrit sur la Liste d'armée), en prenant en compte les Personnages ayant rejoint l'unité est considérée comme « Décimée ». Une unité décimée doit effectuer son Test de ralliement avec sa valeur de Discipline divisée par deux, en arrondissant au supérieur.

Probabilités

Chances de réussir un Test de discipline

Probabilités (en pourcentages) de réussir un Test de discipline, en fonction de la valeur de la caractéristique de Discipline de l'unité (après d'éventuels modificateurs) et en fonction de certaines règles spéciales.

Discipline	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2D6	3	8	17	28	42	58	72	83	92
2D6 + relance	5	16	31	48	66	83	92	97	99
2D6 + Jet minimisé	7	20	36	52	68	81	89	95	98
2D6 + Jet minimisé + relance	14	36	59	77	90	96	99	99	99
2D6 + Jet maximisé	1	2	5	11	19	32	48	64	80
2D6 + Jet maximisé + relance	1	4	10	20	35	54	73	87	96

Chances de lancer un sort

Probabilités (en pourcentages) de réussir à lancer un sort en fonction de sa Valeur de lancement (après d'éventuels modificateurs) et en fonction du nombre de Dés de magie utilisés :

Valeur de lancement	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+	17+	18+	Fiasco
1D6	67	50	33	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2D6	97	92	83	72	58	42	28	17	8	3	0	0	0	0	0	0	0
3D6	99	99	98	95	91	84	74	63	50	38	26	16	10	5	2	1	3
4D6	98	98	98	98	98	97	94	90	84	76	66	56	44	34	24	16	10
5D6	100	100	100	99	99	99	99	98	97	94	90	85	78	70	60	50	21

Avec la Thaumaturgie :

Valeur de lancement	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+	17+	18+	Fiasco
1D6	78	58	39	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2D6	99	99	94	85	73	57	38	23	11	4	0	0	0	0	0	0	0
3D6	99	99	99	99	98	95	89	80	68	54	39	36	15	7	3	1	4
4D6	100	100	99	99	99	99	98	97	95	90	84	75	64	52	39	27	14
5D6	100	100	100	99	99	99	99	99	98	97	96	94	91	86	80	71	30

Voies de magie

TYPES A : Amélioration – Dé : Dégâts – Di : Direct – F : Focalisé – M : Malédiction – Mq : Marqueur – P : Projectile – U : Universel.

PORTÉE Au : Aura. **DURÉE** 1T : Un tour – Im : Immédiat – Per : Permanent.

ALCHIMIE	A	Feu alchimique	18"	M	1T	Inflammable contre les Attaques de mêlée
	1	Fouet de vif-argent	7+ 24"	Dé, M, P	Im	1D3+1 touches, PA 10, enflammée, magique, blesse toujours sur « 7 – Armure »+
	2	Commandement de fer	5+/10+ 24"/18"	A	1T	<+1> {+2} en Armure
	3	Gloire de l'or	8+ 18"	A	1T	+1 PA, enflammée, magique
	4	Pieu d'argent	6+/8+ 18"/36"	Dé, M, P	Im	1 touche Fo 4 [6], PA 10, magique, Attaque de zone (1×5), [BM (1D3)]
	5	Corruption de l'étain	8+ 36"	M	Per	–1 en Armure
	6	Cuivre fondu	7+ 24"	Dé, M, P	Im	1D3+4 touches Fo égale à l'armure de la cible, PA 4, enflammée, magique
CHAMANISME	A	Scarification	Lanceur		1T	Ne peut jamais être blessé sur mieux que 5+ par les Attaques de mêlée
	1	Éveiller la bête	6+/7+ 18"	A	1T	Gagne <+1 Fo et PA> {+1 Rés}
	2	Essaim d'insectes	5+/8+ 24"/48"	Dé, M, P	Per	5D6 touches Fo 1, PA 0, magique. Si 1 PV est retiré, –1 pour toucher au tir jusqu'à un déplacement
	3	Fureur sauvage	5+/8+ 12"/24"	U	1T	Gagne Ardeur guerrière, Frénésie et Sans peur
	4	Hurllement glaçant	6+/10+ 36"	M	1T	Les unités à <6"> {12"} au moment où le sort est lancé : –1 pour blesser pour les Attaques <de tir> {à distance}
	5	Invocation totémique	9+/12+ 96"	Mq	Im	Invoke une bête totémique à <1"> {10"} d'un bord de table
	6	Briser la volonté	9+/11+ 18"/36"	M	1T	–1 pour toucher, traite tous les Décors (y compris les Terrains découverts) comme TD (2)
COSMOLOGIE		Dualité	2 aspects : Cosmos (premier) et Chaos (second). Si un sort est lancé avec succès, –1 en Valeur de lancement pour le prochain sort de Cosmologie, si aspect opposé			
	1	Vision altérée	5+ 24"	A/M	1T	+2/–2 Off, Précision améliorée/diminuée de 1
	2	Mystères du temps	6+ 24"	A/M	1T	+2"/–2" en MS (minimum 3") et +2/–2 en Agilité (minimum 1)
	3	De glace et de feu	8+ 24"	Dé, M, P	Im	2D6 touches Fo 4, PA 0, magique, les sauvegardes spéciales/d'armure doivent être relancées
	4	Puissance subjective	8+ 24"	A/M	1T	+1/–1 Fo et PA
	5	Unis dans la divergence	9+ 24"	A Dé, Di, M	1T Im	Chaque figurine de l'unité gagne Ægide (5+) La cible subit 1 touche avec Attaque de zone (6×6), Fo 3, PA 0, magique
	6	Touché au cœur	7+ 24"	A, F Dé, F, M, P	Im	Récupère 1 PV 1 touche qui blesse automatiquement, PA 10, magique
DIVINATION		Le conclave	Sort de divination : +3" (jusqu'à +9") en portée pour chaque autre Magicien allié à 12" du Lanceur			
	A	Lumière directrice	12"	A	1T	Test de discipline : Jet minimisé (max. 1 fois par unité et par phase)
	1	Connais ton ennemi	7+/12+ 18"/6"Au	A	1T	+2 Off, +2 Déf, +2 Agi
	2	Jugement du destin	5+/9+ 18"	Dé, M, P	Im	<1D3> {1D6} touches qui blessent automatiquement, PA 0, magique, aucune sauvegarde spéciale
	3	Clairvoyance	7+/12+ 18"/6"Au	A	1T	Cible difficile (1) et Perturbant
	4	Conjonction astrale	8+/12+ 18"/6"Au	A	1T	Attaques divines, doit relancer les jets pour toucher ratés des Attaques de mêlée <et de tir>
	5	Frappe infaillible	9+/12+ 18"	Dé, M, P	Im	2D6 {avec Jet maximisé} touches qui blessent sur 4+, PA 1, divine, magique
	6	Miroir du Voile	7+/10+ 18"/6"Au	U	1T	RM(3) qui s'applique aussi aux sorts alliés
DRUIDISME		Lignes telluriques	Portée passe à 6" depuis une Colline, Forêt ou Terrain aquatique. –1 en valeur de lancement si cible dans une Colline, Forêt ou Terrain aquatique			
	1	Fontaine de Jouvence	5+ 12"	A	Im	Ressuscite 1 PV à un Personnage ou 4 PV aux figurines ordinaires standard ou 2 PV dans les autres cas
	2	Enchevêtrement de racines	5+/8+ 18"	M	1T	<–1> {–2} Off, Déf, <–1> {–2} pour toucher avec des Attaques de tir
	3	Eaux vivifiantes	8+ 18"	A	1T	Fortitude (6+) and Fortitude (+1, max 3+)
	4	Maître de la terre	7+/8+ 6"/18"	Dé, M	Im	2D6 touches Fo 4, PA 1, magique
	5	Peau rocailleuse	9+ 18"	A	1T	Les jets pour blesser des Attaques de mêlée contre la cible échouent sur '1', '2', '3' ou '4'
	6	Croissance estivale	11+ 12"	Mq	Im	Toute unité à 3" : Ressuscite 1 PV à un Personnage ou 4 PV aux figurines ordinaires standard ou 2 PV dans les autres cas
ÉVOCATION	A	Évocation des Âmes			Im	Gagnez 1 marqueur « Voile » si vous en avez moins de 3 dans votre réserve (max. 1 par phase)
	1	Soutien ancestral	6+/7+ 12"/18"	A	1T	Relancez les jets pour toucher ratés des attaques de corps à corps
	2	Murmure du Voile	8+ 24"	M	1T	–1 Rés et (si au moins une instance) –1 Dis
	3	Précipiter la fin	7+/10+ 24"/18"	Dé, Di, M	Im	<1> {jusqu'à 3} figurine{s} de l'unité : 1 touche qui blesse automatiquement, PA 10, magique
	4	Lames spectrales	6+/9+ 18"	A	1T	Relance les jets pour blesser ratés des attaques de mêlée {et gagne Coup fatal}
	5	Baiser de la Faucheuse	7+/9+ 24"/18"	Dé, Di, M, {F, P}	Im	1D3 touches Fo 10, PA 10, magique, blesse contre la Discipline
	6	Danse macabre	6+/9+ 18"/9"Au	A	Im	Mouvement magique de <12"> {6"} avec Mouvement spectral

	Le Sacrifice	X touches qui blessent automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte à une unité à 24" pour avoir « » (avant la Tentative de dissipation). X = 3/2/1 si Dis sans modificateur = 0-4/5-7/8-10				
OCCULTISME	1 Souffle de corruption	6+/9+	L/12"	F, {A}	1T	Attaque de souffle (magique, toxique) «18" de portée». {Cible : Figurine seule/Personnage/Champion}
	2 Main de gloire	6+/8+	L/12"	{A, F}	1T	{Cible : Figurine seule/Personnage/Champion} «Toutes les figurines de l'unité». Égide (6+) et (+1, max. 3+)
	3 Pourriture intérieure	6+	24"	M	Per	-1 Off et Déf. «Le Lanceur gagne +1 Off et Déf»
	4 Pentagramme de douleur	5+/6+	24"/12" At	{M}, {U}	Im	1D6 touches Fo 4, PA 1, magique. {L'unité du Lanceur n'est pas affectée} «Le Lanceur récupère 1 PV si une blessure non sauvegardée est infligée»
	5 Condamné à mort	9+	24"	Dé, Di, M	Im	1 touche Fo 10, PA 10, magique, BM (1D3). «Si à 12" : peut cibler un Personnage ou un Champion»
	6 Appel de la tombe	11+	18"	Dé, Di, M	Im	2D6 touches Fo 5 «+1», PA 2 «+1», magique
PYROMANCIE	A Brasier		24"	Dé, M, P	Im	1 touche Fo 5, PA 2, enflammée, magique
	1 Boule de feu	4+	36"	Dé, M, P	Im	1D6 touches Fo 4, PA 0, enflammée, magique
	2 Manteau de cendres	7+/9+	18"	A	1T	Les Attaques de mêlée {et les Attaques à distance} contre la cible ont -1 pour blesser
	3 Épées flamboyantes	8+/11+	18"/6" Au	A	1T	Gagne enflammée et magique. Attaques de mêlée et de tir : +1 pour blesser
	4 Coulée pyroclastique	7+/10+	24"/12"	Dé, M, P	Im	(2D6)/(3D6) touches Fo 4, PA 0, enflammée, magique
	5 Salve brûlante	8+	24" Au	Dé, M	Im	1D3+1 touches Fo 4, PA 0, enflammée, magique
SORCELLERIE	6 Nappe de braises	9+	24"	Dé, Di, M	Im	La cible subit 1 touche avec Attaque de zone (6x6), Fo 3, PA 0, enflammée, magique
	A Mauvais œil		24"	U	1T	Allié : +1 MS, +2 MF. Ennemi : -1 MS, -2 MF (min. 3/6). Deux fois max par unité
	1 Aile de corbeau	7+/9+	18"	A	Im	Mouvement magique (8") {12"} Troupe légère et Vol. Perd Capture jusqu'au début de la prochaine Phage de magie
	2 Charme trompeur	5+/8+	24"	M	1T	(-1) {-2} Off, Déf et Agi
	3 Effigie malsaine	6+/8+	36"	M	1T	La cible ne peut pas utiliser d'Attaque de tir {et subit un malus de -2 pour ses Tentatives de lancement de sort}
	4 La Roue tourne	6+/8+	18"	U	1T	Les jets pour (toucher) {blesser} des Attaques de mêlée contre la cible échouent sur '1', '2' ou '3' et réussissent sur '4', '5' ou '6'
THAUMATURGIE	5 Feu follet	8+	18"	U	1T	La cible gagne Mouvement aléatoire 2D6" ou 3D6"
	6 Regard envoûtant	8+/12+	18"	M	1T	Relance des jets pour blesser des Attaques de mêlée {et de tir} contre la cible
	Jugement d'en haut	Lancement d'un sort non lié : relance des Dés de magie donnant '1' (sauf s'ils causent un Fiasco), +1 au modificateur de Fiasco				
	1 Main des cieux	5+/8+	24"	Dé, M, P	Im	(1D6) {1D6+1} touches Fo (1D6) {1D6+1}, PA (2) {3}, magique
	2 Châtier l'hérétique	6+/9+	24"	M	1T	(Déterminez au hasard) {Choisissez} -1 Rés ou -1 Fo et PA
	3 Parler en langues	5+	24"	M	1T	La cible passe un Test de discipline. Si réussi, gagne Sans peur. Si raté, gagne Ébranlée
	4 Feu purificateur	5+/8+	L/18"	F, {A}	1T	Attaque de souffle (Fo 1D3+2, PA 1, magiques). {Cible : Figurine seule/Personnage/Champion}
	5 Colère de Dieu	12+	96"	Mq	Per	Placer un marqueur. À la fin de chaque Phase de magie : 1-3 rien ne se passe, 4-6 toutes les unités à (2D6)" : 2D6 touches Fo 5, PA 2
	6 Épreuve de foi	7+/10+	24"/18"	Dé, Di, M, {F, P}	Im	Le Lanceur lance 1D3+1, la cible lance 1D3. Si le Lanceur obtient un résultat supérieur, la différence = nombre de touches qui blessent automatiquement, PA 10, magique

Sorts héréditaires

AS	La vie trouve toujours un chemin	6+/8+	24"	U/M	1T	Subit une pénalité de -1 pour blesser (et gagne Fortitude (5+)). Les figurines ayant une autre instance de Fortitude gagnent Fortitude (+2, max. 3+) à la place).
ASK	Morsure de givre	5+/8+	24"	U	1T	+1 Arm sur allié. -1 Arm sur ennemi. {Peut cibler 2 unités}
CUL	Lance de l'Infini	4+	24"	Dé, M, P	Im	La cible subit 1 touche avec Attaque de zone (1x5), magique, de Fo 2 [5],[BM (2)], PA 2. Les touches gagnent +1 en Force pour chaque sort lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie
CV	Lève-toi et marche!	4+/8+ 11+	18"/6"Au 12"Au	A	Im	Les éléments de figurines ordinaires de la cible ou un unique Personnage maximum dans l'unité ciblée Récupèrent un nombre de PV égal à sa valeur d'Évoqué. Les figurines avec la règle Présence imposante ne peuvent Récupérer plus de 2 PV grâce à ce sort au cours d'une même Phase de magie
DI	La mort n'est que le commencement		Spécial	A	Im	Attribut de sort lancé automatiquement. Lancé dès que le Magicien lance un sort de type Amélioration (qui n'est ni un Attribut de la Voie ni un Sort lié). Le lanceur peut décider d'augmenter la Valeur de lancement de +2 avant de lancer le sort. Même cible que le sort qui a déclenché cet Attribut de sort héréditaire. La cible Ressuscite un nombre de PV égal à la caractéristique Ressuscité des figurines ordinaires de l'unité. Ou un Personnage de cette unité ressuscite un nombre de Points de vie égal à sa caractéristique Ressuscité. Pas plus de 2 PV par phase pour les Personnages et les figurines avec Présence imposante. De plus, La mort n'est que le commencement ne peut cibler une unité qui contient au moins une figurine avec Statue animée que si la Valeur de lancement du sort initial a été augmentée
EdS	Magie éclectique	Sort appris #1 d'une Voie qui lui est accessible, autre que celle qu'il a choisie				
EN	Anathème de la Reine fantôme	8+		Lanceur	1T	Gagnez un marqueur « Voile ». Lorsqu'une unité ennemie inflige la perte d'au moins un PV contre une unité alliée à 18" ou moins du Lanceur, vous pouvez défausser jusqu'à deux marqueurs « Voile » de votre réserve. Pour chaque marqueur défaussé, l'unité ennemie subit 3 touches Fo 4, PA 2, magique
ES	Étreinte de la forêt	4+/7+	18"	A	1T	Placez une Forêt sous la cible. Elle occupe le même espace que le Rectangle limite de l'unité. {Les unités ennemies en contact avec l'unité ciblée doivent relancer leurs jets pour toucher ayant donné un '6'}
GdDS	Feu démoniaque	6+/10+	18"	Dé*, Di, M	Im	La cible subit (2D3) {2D6} touches Fo 6, PA 0, Attaque magique. * peut cibler une unité ennemie en contact avec le front du Lanceur
HB	Échos de la Forêt obscure	6+/8+	18"/36"	A	1T	Gagne Peur et Sans peur. Peut effectuer un mouvement de 8"
HLE	Faveur de Meladys	10+		Lanceur	1T	Gagnez un marqueur « Voile ». Lorsqu'une unité alliée à 18" ou moins du Lanceur perd un PV, vous pouvez défausser un marqueur « Voile » à la place (avant les sauvegardes spéciales) : la perte est ignorée. Une attaque avec Blessures multiples fait perdre 1 PV de moins que normal. Pour de l'Infanterie Standard, jusqu'à deux PV peuvent être ignorés par marqueur « Voile » (s'ils sont perdus simultanément). Max. 2 par phase. Max. 1 pour Personnage et figurine Gigantesque par phase
HOB	Chaînes de l'orgueil	5+/9+	24"	U/M	1T	Gagne Instable et Sans peur. {Une cible ayant Surnaturel n'effectue plus de Test de moral}.
KO	Enfants d'Umi	6+/8+	18"	A	1T	Toutes les Attaques de mêlée contre la cible ont -1 pour blesser. {Tous les Chamanes faisant partie de l'unité ciblée gagnent +1 en Résistance}
LD	Lance de l'Infini	4+	24"	Dé, M, P	Im	La cible subit 1 touche avec Attaque de zone (1x5), magique, de Fo 2 [5],[BM (2)], PA 2. Les touches gagnent +1 en Force pour chaque sort lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie
LdP	Lance de l'Infini	4+	24"	Dé, M, P	Im	La cible subit 1 touche avec Attaque de zone (1x5), magique, de Fo 2 [5],[BM (2)], PA 2. Les touches gagnent +1 en Force pour chaque sort lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie
MAK	Souffle de la steppe	6+/8+	36"/18"	Mq	1T	Placez un marqueur « Tornade », de forme ronde et de 3" de diamètre à plus d'1" de toute unité. Ce marqueur est considéré comme un Décor couvrant pour les unités à l'intérieur et/ou derrière lui, contribuant au Couvert (léger) {lourd}. Le marqueur « Tornade » est un Terrain dangereux (2) {3}, même pour les figurines avec Guide.
MdV	Éveil de la marée	4+/6+	12"/18"	M	Im	La Portée de ce sort peut aussi être mesurée depuis un marqueur « Tunnel » allié. La cible subit 2D6 touches avec Fo 2 et PA 1. Une unité qui subit au moins une touche doit effectuer un Test de marche forcée durant sa prochaine Phase de mouvement
NI	Damnation de Nezib-kesh	6+/7+	36"/18"	M	1T	La cible gagne un marqueur « Combustible » et -1 en Off et Déf {et un malus de -1 pour chaque marqueur « Combustible » sur la cible}, jusqu'à un maximum de -3
O&G	Ruse et fureur	8+	18"	A M	1T	(Si lancé par un orque) Gagne +1 pour toucher. Portée de charge, Distance de charge, Distance de poursuite et Distance de charge irrésistible augmentent d'1". (Si lancé par un gobelin) Gagne -1 pour toucher. Portée de charge, Distance de charge, Distance de poursuite et Distance de charge irrésistible diminuent d'1".
RdE	Soutien de la Dame	7+		Lanceur	Im	Ajoutez 2 marqueurs « Bénédiction » à votre réserve

Totems (Hardes bestiales)

Les Totems sont des Sorts liés de Niveau de puissance (4/8). Type : Unité du lanceur. Si Grand totem, Type : Amélioration, Portée 18".

TOTEMS	Totem de la Corne sanglante	4/8	L/18"	A	1T	+1 Att et +2 PA pour les Attques de corps à corps.
	Totem de l'Aile noire	4/8	L/18"	A	1T	+3 Agi et Charge dévastatrice (+1D3+1" Adv).
	Totem de la Peau noueuse	4/8	L/18"	A	1T	+1 Arm et Perturbant.
	Totem de l'Œil embué	4/8	L/18"	A	1T	Cible difficile (1) et RM (3).

Runes de bataille (Forteresses naines)

Les Runes de bataille sont des Sorts liés avec un niveau de puissance (5/8). Si prises par une Enclume de pouvoir, elles ont Portée 36". Sinon, elles ont Portée 18",

RUNES DE BATAILLE	Rune de jugement	5/8	18"/36"	A	1T	Relance les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps
	Rune de résilience	5/8	18"/36"	A	1T	Tous les jets pour blesser contre la cible subissent un malus de -1
	Rune de résolution	5/8	18"/36"	A	Im	Peut effectuer un Mouvement magique de 8" et gagne Troupe légère. De plus, perd Capture jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée
	Rune de révocation	5/8	18"/36"	U	1T	Les effets de tous les autres sorts de Durée : Un tour affectant la cible prennent fin immédiatement. De plus, la prochaine fois que l'ennemi choisira cette unité comme cible d'un sort, celui-ci sera automatiquement dissipé. Cet effet concerne aussi les sorts de type Aura et d'Attribut de la Voie
	Rune de serments	5/8	18"/36"	A	1T	Relance les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée
	Rune luisante	5/8	18"/36"	A	1T	Gagne Cible difficile (1) et Perturbant

Modificateurs de la Phase de magie spécifiques aux armées

Armée	Modificateur
AS	Archimage anurarque avec Maîtrise de l'éternité gagne un modificateur de +1 pour ses Tentatives de lancement de sort.
CUL	Juste avant d'effectuer une Tentative de lancement de sort avec un Magicien qui se trouve dans une unité contenant au moins une figurine avec cette règle, vous pouvez infliger 1 touche contre cette unité. Cette touche blesse automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Si, ce faisant, une figurine avec Offrande sacrificielle subit une perte de Points de vie, alors la Tentative de lancement de sort bénéficie d'un modificateur de lancement de +1. Une même unité ne peut être la cible d'Offrande sacrificielle qu'une seule fois par Phase de magie.
DI	Si un Hiérarque du Culte des morts avec Passeur d'âmes est présente sur le champ de bataille au début de la Phase de magie alliée, ne piochez pas de Carte de flux. Appliquez ceci à la place : 5 Dés de magie (pour les 2 joueurs), 4+1D3 marqueurs « Voile » (Joueur actif).
EN	Les Tentatives de dissipation d'un sort lancé par un Sorcier réprouvé subissent un modificateur de dissipation de -2 si la Tentative de lancement du sort s'est faite avec au moins 4 Dés de magie.
FN	Tant qu'il reste au moins une figurine alliée d'une armée des Forteresses naines sur le champ de bataille, tous les sorts lancés par les figurines ennemies voient leur Valeur de lancement modifiée de +1.
HLE	Les sorts lancés par un Mage, un Initié du Cœur de Feu ou un Maître de la Tour canreig ont leur Valeur de lancement réduite de 1.
LD	Les figurines de l'armée des Légions démoniaques ont un modificateur de lancement de +1 pour leurs Tentatives de lancement avec seulement un ou deux Dés de magie. De plus, dans une partie impliquant au moins une armée des Légions démoniaques, chaque joueur ajoute 2 marqueurs « Voile » supplémentaires à sa réserve lors de l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie lorsqu'il est le Joueur actif.
LdP	Pendant l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie ennemie, l'adversaire peut choisir de gagner 2 marqueurs « Voile » supplémentaires.