

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES

Recueil Arcanique

2^e édition, version 2023 bêta 2 VF 3 – 6 mars 2023



Comment utiliser ce livre?

2



Voie de magie

2



Alchimie

5

Chamanisme

6

Cosmologie

7

Divination

8

Druidisme

9

Évocation

10

Occultisme

11

Pyromancie

12

Sorcellerie

13

Thaumaturgie

14



Objets spéciaux

15

Enchantements d'arme

16

Enchantements d'armure

17

Enchantements d'étendard

17

Artéfacts

18



Journal des modifications

20



Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté qui met en scène des affrontements de figurines.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Ce document a été édité avec .

Comment utiliser ce livre ?

Ce document décrit les différentes Voies de magie et les Objets spéciaux disponibles pour Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques et doit être utilisé en conjonction avec le Livre de règles principal. Pour plus de commodité, nous avons répété ci-dessous les principales règles relatives aux sorts et aux Objets spéciaux du Livre de règles, avec les informations nécessaires pour lire les Voies.

Voie de magie

Les sorts peuvent être lancés pendant la Phase de magie. La plupart des sorts appartiennent à une Voie de magie spécifique.

Propriété des sorts

Tous les sorts sont définis par 6 propriétés (voir figure ci-dessous) :

1 – Classification

Les sorts sont classifiés en différentes catégories, identifiées par des lettres et numéros : Attribut de la Voie, Sort appris, Sort héréditaire.

2 – Nom

Utilisez le nom du sort pour annoncer le sort que le Magicien va tenter de lancer.

3 – Lancement

C'est la valeur minimale à obtenir pour réussir une Tentative de lancement de sort. Les sorts peuvent avoir différentes Valeurs de lancement (voir « Sorts améliorés »).

4 – Type

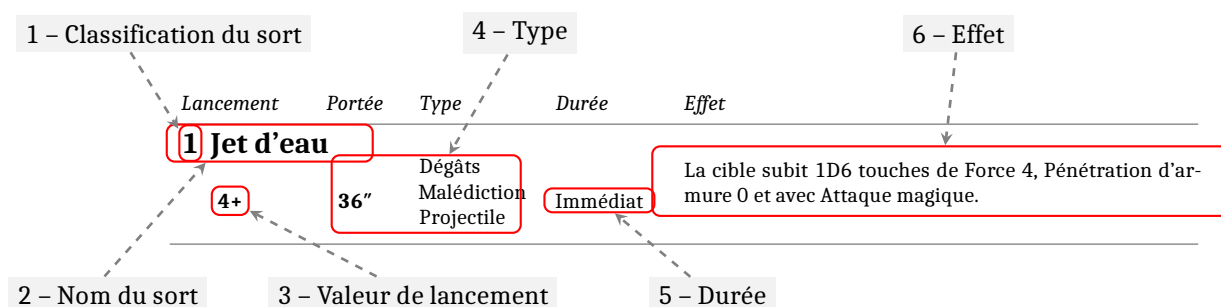
Le Type du sort détermine quelles cibles peuvent être choisies.

5 – Durée

La Durée d'un sort indique le temps durant lequel ses effets restent actifs.

6 – Effet

L'effet d'un sort décrit ce qui arrive à la cible si le sort est lancé avec succès. Sauf indication contraire, l'effet d'un sort n'est jamais affecté par les Règles de figurine, les Objets spéciaux, d'autres effets de sorts ou tout type de règle donnant des avantages au Lanceur.



Propriétés des sorts présentés dans ce document.

Sorts améliorés

Certains sorts ont plusieurs Valeurs de lancement. La ou les valeurs plus élevées correspondent à des versions dites « améliorées » du sort. Une version améliorée d'un sort peut avoir différents effets, d'autres restrictions de cible, une autre Portée, voire une autre Durée. Avant de jeter les dés pour tenter de lancer un sort, déclarez si vous souhaitez utiliser une version améliorée du sort, et laquelle. Sans déclaration de votre part, on considère toujours que le sort n'est pas amélioré.

Les éléments du sort qui varient selon qu'il s'agit de la version améliorée ou non améliorée du sort sont mis en évidence par un code couleur et des parenthèses spécifiques : (version non améliorée), {version améliorée}. Dans quelques rares cas, il existe également une «**version amplifiée**» du sort.

Classification

Les sorts appartiennent à une ou plusieurs des catégories suivantes :

Sorts appris

Tous les sorts identifiés par un numéro sont des Sorts appris. Il s'agit des principaux sorts d'une Voie, généralement numérotés de 1 à 6. Le numéro qui leur est attribué joue un rôle dans la Sélection des sorts (voir ci-dessous).

Au cours d'une même Phase de magie, chaque joueur ne peut faire qu'une seule Tentative de lancement pour chaque Sort appris, quand bien même plusieurs Magiciens connaîtraient le même sort (à moins que ce sort ne soit un Sort répliquable – voir ci-dessous).

Sorts héréditaires

La plupart des Livres d'armée contiennent un Sort héréditaire. Au lieu d'être identifié par un numéro, celui-ci est identifié par la lettre « H ». Un Sort héréditaire suit les mêmes règles qu'un Sort appris.

Attributs de la Voie

Les Attributs de la Voie sont notifiés par la lettre « A ». Tous les Magiciens qui génèrent au moins un sort depuis une Voie de magie connaissent automatiquement son Attribut de la Voie (s'il y en a un).

Les Attributs de la Voie sont des sorts particuliers qui ne peuvent pas être lancés indépendamment. Ils peuvent être lancés gratuitement, si le Lanceur le souhaite, après qu'un sort non-Attribut de la même Voie a été lancé avec succès. Cela signifie qu'un Attribut de la Voie peut être lancé plusieurs fois par le même Lanceur de sorts, ainsi que par d'autres Lanceurs, au cours d'une même Phase de magie. Les Attributs de la Voie ne peuvent pas être dissipés.

Sorts répliquables

Certains Sorts appris sont des Sorts répliquables. Ils sont notés « rep ». Le joueur peut tenter de lancer plusieurs fois un Sort répliquable durant la même Phase de magie. En revanche, chaque Magicien ne peut faire qu'une seule Tentative de lancement pour ce sort.

Sorts liés

Certains sorts sont classifiés comme des Sorts liés, qui suivent d'autres règles que les sorts ci-dessus ci-dessus (voir le Livre de règles).

Sélection des Sorts

- Un **Apprenti magicien** connaît **1 sort**, choisis parmi les sorts **1** et **H**.
- Un **Adepté magicien** connaît **2 sorts** différents, choisis parmi les sorts **1, 2, 3, 4** et **H**.
- Un **Maître magicien** connaît **4 sorts** différents, choisis parmi les sorts **1, 2, 3, 4, 5, 6** et **H**.
- **Conclave de magiciens** : le **Champion d'une unité avec cette règle gagne +1 Point de vie, en plus de l'augmentation de valeur d'Attaque normalement associée aux Champions, et est un Adepté magicien. Il connaît jusqu'à deux sorts sélectionnés parmi les sorts prédéterminés, donnés dans le profil de l'unité. Cette règle fait exception à la règle de Sélection des sorts pour un Adepté magicien.**

Types de sorts

Le Type du sort détermine quelles cibles peuvent être choisies pour ce sort. À moins que le contraire ne soit précisé, un sort ne peut avoir qu'une seule cible et celle-ci doit être une unique unité. Si un sort a plus d'un seul Type, appliquez l'ensemble des restrictions de chacun de ces Types.

Par exemple, un sort qui a les Types « Direct », « Malédiction » et « Portée 12" » ne peut cibler qu'une unité ennemie qui se trouve, au moins partiellement, dans l'arc avant du Lanceur et à 12" ou moins de lui.

Amélioration

Ne peut cibler que des unités alliées (ou une figurine alliée si également de type « Focalisé »).

Aura

Ce sort a un effet de zone. Ses effets s'appliquent à toutes les cibles possibles (conformément aux autres Types de ce sort) qui se trouvent à X" ou moins du Lanceur. Par exemple, un sort de type « Amélioration », « Aura » et « Portée 12" » cible toutes les unités alliées à 12" ou moins.

Dégâts

La cible ne peut pas être engagée au combat.

Direct

La cible doit se trouver (au moins partiellement) dans l'arc avant du Lanceur.

Focalisé

Seule une figurine peut être prise pour cible (par exemple un Personnage à l'intérieur d'une unité). Si la cible est une figurine multi-éléments, comme un **Char** avec deux membres d'équipage et deux montures, ou un cavalier et son cheval, un seul élément de cette figurine peut être pris pour cible.

Lanceur

Ne peut cibler que la figurine qui lance le sort. À moins que le sort soit aussi de type « Focalisé », tous les éléments de la figurine sont affectés.

Malédiction

Ne peut cibler que des unités ennemies (ou une figurine ennemie si également de type « Focalisé »).

Marqueur

Ne cible pas des unités ou des figurines, mais un point sur le champ de bataille.

Portée X''

Le sort a une Portée de lancement maximale. La ou les cibles doivent être localisées à X'' ou moins du Lanceur. Cette Portée de lancement est toujours indiquée dans la colonne correspondante, dans le profil du sort. Remarque : tout effet qui altère la Portée d'un sort n'affecte aucunement les autres distances éventuellement mentionnées dans l'effet de ce sort.

Projectile

Le lanceur doit avoir une Ligne de vue sur la cible. Ce sort ne peut être lancé si le Lanceur ou son unité est engagé au combat.

Unité du lanceur

Ne peut cibler que l'unité dans laquelle se trouve le Lanceur.

Universel

Peut cibler des unités (ou figurines, s'il s'agit d'un sort de type « Focalisé ») tant alliées qu'ennemies.

Durée d'un sort

La Durée d'un sort indique pendant combien de temps ses effets persistent. Trois Durées, décrites ci-dessous, sont possibles : « Immédiat », « Un tour » ou « Permanent ». **Sauf indication contraire, la Durée du sort n'est pas affectée par le fait que le Lanceur soit retiré comme perte ou quitte le champ de bataille.**

Immédiat

Le sort n'a pas de durée : les effets sont résolus dès que le sort est lancé. Après quoi, le sort prend immédiatement fin.

Un tour

Les effets durent jusqu'au début de la prochaine Phase de magie du Lanceur. Si une unité affectée se divise en plusieurs unités (si, par exemple, un Personnage qui était dans l'unité la quitte), chacune de ces unités continue d'être affectée par le sort. Les Personnages qui rejoignent une unité déjà affectée par le sort ne sont pas concernés, tout comme les unités rejointes par des Personnages affectés par les effets d'un sort qui dure un tour ne sont pas affectées non plus.

Permanent

Les effets durent jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'une condition décrite par le sort soit remplie. Ces effets ne peuvent être annulés par aucun autre moyen que cette condition. Si une unité affectée se divise en plusieurs unités, suivez les mêmes restrictions que pour les sorts qui durent un tour.



Alchimie

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Feu alchimique				
	18"	Malédiction	Un tour	La cible gagne Inflammable (contre les Attaques de mêlée).
1 Fouet de vif-argent				
7+	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1D3+1 touches de Pénétration d'armure 10 avec Attaque enflammée et Attaque magique . Ces touches blessent toujours sur un résultat de dé supérieur ou égal à 7 – l'Armure de la figurine sur laquelle la touche est répartie. Un '6' naturel est toujours une réussite, un '1' naturel est toujours un échec.
2 Commandement de fer				
<5+> {10+}	<24"> {18"}	Amélio.	Un tour	La cible gagne <+1> {+2} en Armure.
3 Gloire de l'or				
8+	18"	Amélio.	Un tour	La cible gagne +1 en Pénétration d'armure, Attaque enflammée et Attaque magique .
4 Pieu d'argent				
<6+> {8+}	<18"> {36"}	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit une touche de Force 4 [6], Pénétration d'armure 10 avec Attaque magique , Attaque de zone (1×5) et [Blessures multiples (1D3)].
5 Corruption de l'étain				
8+	36"	Malédiction	Permanent	La cible subit –1 en Armure.
6 Cuivre fondu				
7+	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1D3+4 touches de Force X, Pénétration d'armure 4 avec Attaque enflammée et Attaque magique , où « X » est égal à l'Armure de la figurine sur laquelle la touche est répartie.



Chamanisme

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Scarification				
		Lanceur	Un tour	Les jets pour blesser des Attaques de mêlée contre la cible échouent toujours sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.
1 Éveiller la bête				
<6+> {7+}	18"	Amélio.	Un tour	La cible gagne +1 en <Force et Pénétration d'armure> {Résistance}.
2 Essaim d'insectes				
<5+> {8+}	<24"> {48"}	Dégâts Malédiction Projectile	Permanent	Dès que ce sort est lancé avec succès, la cible subit immédiatement 5D6 touches de Force 1, Pénétration d'armure 0 avec Attaque magique . Si au moins un Point de vie est retiré, la cible subit -1 pour toucher avec ses Attaques de tir. Ce sort prend fin dès que la cible effectue une Marche forcée, un Mouvement simple, un Mouvement de charge (y compris de charge ratée), une Charge irrésistible ou une Poursuite.
3 Fureur sauvage				
<5+> {8+}	<12"> {24"}	Universel	Un tour	La cible gagne Ardeur guerrière , Frénésie et Sans peur .
4 Hurlement glaçant				
<6+> {10+}	36"	Malédiction	Un tour	Toutes les unités se trouvant à <6"> {12"} ou moins de la cible au moment où ce sort est lancé subissent -1 aux jets pour blesser pour leurs Attaques <de tir> {à distance, y compris les effets des sorts lancés par une figurine affectée par ce sort au moment du lancement}.
5 Invocation totémique				
<9+> {12+}	96"	Marqueur	Immédiat	Invoque une Bête totémique (voir profil ci-dessous). Celle-ci doit être placée à <1"> {10"} ou moins d'un bord de table.
6 Briser la volonté				
<9+> {11+}	<18"> {36"}	Malédiction	Un tour	La cible subit -1 pour toucher et traite tous les Décors, y compris les Terrains découverts, comme des Terrains dangereux (2) .

Bête totémique

Figurine seule

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"		7	Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	5	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Bête totémique	4	3	5	2	3



Cosmos

Cosmologie

Chaos

Dualité : tous les sorts de Cosmologie sont disponibles en deux versions, représentant deux aspects opposés : **Cosmos** et **Chaos**. Lorsque vous lancez un sort de Cosmologie, vous devez toujours déclarer quel aspect du sort vous désirez utiliser. Chaque fois que le Lanceur lance avec succès un sort de Cosmologie qui n'est pas un Sort lié, le prochain sort de Cosmologie qu'il tente de lancer voit sa Valeur de lancement réduite de 1, à condition que ce soit un sort de Cosmologie de l'aspect opposé.

Type	Durée	Lancement	Portée
1 Vision altérée		5+	24"
○ Amélio.	Un tour	La cible gagne +2 en Capacité offensive et la Précision de ses armes est améliorée de 1.	
∞ Malédiction		La cible subit −2 en Capacité offensive et la Précision de ses armes est diminuée de 1.	
2 Mystères du temps		6+	24"
○ Amélio.	Un tour	La cible gagne +2" en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur d'Agilité.	
∞ Malédiction		La cible gagne −2" en valeur de Mouvement simple, jusqu'à un minimum de 3", et −2 en valeur d'Agilité, jusqu'à un minimum de 1.	
3 De glace et de feu		8+	24"
○ Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec Attaque magique . Les jets de sauvegarde spéciale réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.	
∞		La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec Attaque magique . Les jets de sauvegarde d'armure réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.	
4 Puissance subjective		8+	24"
○ Amélio.	Un tour	La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.	
∞ Malédiction		La cible subit −1 en Force et en Pénétration d'armure.	
5 Unis dans la divergence		9+	24"
○ Amélio.	Un tour	La cible gagne Ægide (5+) .	
○ Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	La cible subit 1 touche avec Attaque de zone (6×6) , Force 3, Pénétration d'armure 0 et Attaque magique .	
∞			
6 Touché au cœur		7+	24"
○ Amélio. Focalisé	Immédiat	La cible récupère 1 Point de vie.	
○ Dégâts Focalisé			
∞ Malédiction Projectile		La cible subit 1 touche qui blesse automatiquement, avec Pénétration d'armure 10 et Attaque magique .	



Divination

Le conclave : les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lanceur. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Lumière directrice	12"	Amélio.	Un tour	Une unité dans laquelle toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne Minimisé (Test de discipline) . Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de magie.
1 Connais ton ennemi <7+> {12+} <18"> {6" Aura}		Amélio.	Un tour	La cible gagne +2 en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.
2 Jugement du destin <5+> {9+}	18"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit <1D3> {1D6} touches avec Attaque magique et Pénétration d'armure 0, qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.
3 Clairvoyance <7+> {12+} <18"> {6" Aura}		Amélio.	Un tour	La cible gagne Cible difficile (1) et Perturbant .
4 Conjonction astrale <8+> {12+} <18"> {6" Aura}		Amélio.	Un tour	La cible gagne Attaque divine . De plus, elle doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps <et de tir>.
5 Frappe infaillible <9+> {12+}	18"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 2D6 {avec Jet maximisé } touches qui blessent sur 4+, avec Pénétration d'armure 1, Attaque divine et Attaque magique .
6 Miroir du Voile <7+> {10+} <18"> {6" Aura}		Universel	Un tour	La cible gagne Résistance à la magie (3) qui s'applique également aux sorts alliés.



Druidisme

Lignes telluriques : au lieu de mesurer la Portée des sorts du Druidisme depuis le Lanceur, celle-ci peut être mesurée depuis n'importe quel Décor de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique sur le champ de bataille. Dans ce cas, la portée **passse** à 6". De plus, si la cible est en contact avec au moins un Décor de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique, la Valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Sentiers secrets				
	12"	Amélio.	Un tour	La cible gagne Guide .
1 Fontaine de Jouvence				Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort :
5+	12"	Amélio.	Immédiat	<ul style="list-style-type: none"> Un Personnage de l'unité ciblée Ressuscite 1 Point de vie. Les figurines ordinaires de l'unité ciblée de Taille standard sans Une tête au dessus Ressuscitent 4 PV. Les autres figurines de l'unité ciblée Ressuscitent 2 PV.
2 Enchevêtrement de racines				La cible subit <5+> {-2} en Capacité offensive, en Capacité défensive et pour ses jets pour toucher avec des Attaques de tir.
<5+> {8+}	18"	Malédiction	Un tour	
3 Eaux vivifiantes				La cible gagne Fortitude (6+) et Fortitude (+1, max. 3+) .
8+	18"	Amélio.	Un tour	
4 Maître de la terre				La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec Attaque magique .
<7+> {8+}	<6"> {18"}	Dégâts Malédiction	Immédiat	
5 Peau rocailleuse				Les jets pour blesser des Attaques de mêlée contre la cible échouent toujours sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.
9+	18"	Amélio.	Un tour	
6 Croissance estivale				Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort pour chaque unité alliée à 3" ou moins du point ciblé :
11+	12"	Marqueur	Immédiat	<ul style="list-style-type: none"> Un Personnage de l'unité ciblée Ressuscite 1 Point de vie. Les figurines ordinaires de l'unité ciblée de Taille standard sans Une tête au dessus Ressuscitent 4 PV. Les autres figurines de l'unité ciblée Ressuscitent 2 PV.



Évocation

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Évocation des Âmes				
			Immédiat	Si votre réserve de marqueurs « Voile » contient strictement moins de 3 marqueurs « Voile », ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve. Un seul marqueur « Voile » peut être gagné à chaque phase grâce à ce sort.
1 Soutien ancestral				
<6+> {7+}	<12"> {18"}	Amélio.	Un tour	La cible doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps.
2 Murmure du Voile				
8+	24"	Malédiction	Un tour	La cible subit -1 en Résistance. De plus, toute unité dont au moins une figurine est affectée au moins une fois par ce sort subit -1 en Discipline.
3 Précipiter la fin				
<7+> {10+}	<24"> {18"}	Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	Choisissez <1> {jusqu'à 3} figurine{s} dans l'unité ciblée (cela peut être des Personnages ou des Champions). Chacune d'elles subit une touche qui blesse automatiquement de Pénétration d'armure 10 et avec Attaque magique .
4 Lames spectrales				
<6+> {9+}	18"	Amélio.	Un tour	La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée {et gagne Coup fatal} .
5 Baiser de la Faucheuse				
<7+> {9+}	<24"> {18"}	Dégâts Direct Malédiction {Focalisé Projectile}	Immédiat	La cible subit 1D3 touches de Force 10, Pénétration d'armure 10 et avec Attaque magique . Pour effectuer le jet pour blesser, utilisez la Discipline de la figurine sur laquelle la touche est répartie au lieu de sa Résistance.
6 Danse macabre				
<6+> {9+}	<18"> {9" Aura}	Amélio.	Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement magique de <12"> {6"} et gagne Mouvement spectral pendant ce mouvement.



Occultisme

Le Sacrifice : lorsque vous lancez un sort de cette Voie qui n'est pas un Sort lié, immédiatement après avoir jeté les Dés de magie, mais avant que l'adversaire n'effectue une Tentative de dissipation, le Joueur actif peut désigner une unité alliée non engagée au corps à corps à moins de 24" ou l'unité du Lanceur. Une unité ne peut être ciblée qu'une seule fois par cette capacité lors d'une même Phase de magie. L'unité choisie subit X touches qui blessent automatiquement avec **Attaque magique**, sans sauvegarde d'aucune sorte possible, où X est déterminé par la valeur de Discipline de la majorité des figurines de l'unité, en ignorant tout modificateur de Discipline. Utilisez la valeur la plus faible en cas d'égalité :

- 0 à 4 : 3 touches.
- 5 à 7 : 2 touches.
- 8 à 10 : 1 touche.

La dernière figurine d'une unité ne peut jamais être retirée comme perte à cause de cette capacité : toute blessure qui réduirait sa réserve de Points de vie à 0 est ignorée. Une unité n'a jamais à effectuer un Test de panique après avoir perdu des Points de vie à cause du Sacrifice.

Si au moins un PV est perdu, le sort est lancé dans sa version **«amplifiée»**. Dans ce cas, prenez en compte le texte marqué par «».

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
1 Souffle de corruption {6+} {9+}	{Lanceur} {12"}	Focalisé {Amélio.}	Un tour	{Ce sort ne peut cibler que des Personnages, des Champions ou des unités d'une seule figurine.} La cible gagne une Attaque de souffle (Attaque magique, Attaque toxique). «Si l'Attaque de souffle est utilisée comme une Attaque de tir, sa portée est augmentée à 18".»
2 Main de gloire {6+} {8+}	{Lanceur} {12"}	{Amélio.} Focalisé	Un tour	{Ce sort ne peut cibler que des Personnages, des Champions ou des unités d'une seule figurine.} La cible «et toutes les figurines de son unité au moment où le sort est lancé, ainsi que celles Ressuscitées dans l'unité ce tour-ci» gagne «nt» Ægide (6+) et Ægide (+1, max. 3+) .
3 Pourriture intérieure 6+	24"	Malédiction	Permanent	La cible subit -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive. «Le Lanceur gagne +1 en Capacité offensive et en Capacité défensive.»
4 Pentagramme de douleur {5+} {6+}	{24"} {12" Aura}	{Malédiction} {Universel}	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec Attaque magique . {L'unité du Lanceur n'est pas affectée.} «Si au moins une blessure non sauvegardée est infligée par ce sort, le Lanceur Récupère un PV.»
5 Condamné à mort 9+	24"	Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	La cible subit une touche de Force 10, Pénétration d'armure 10 avec Attaque magique et Blessures multiples (1D3) . «Si la cible est à 12" ou moins du Lanceur, le sort peut cibler un unique Personnage ou Champion de l'unité ciblée.»
6 Appel de la tombe 11+	18"	Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 5, Pénétration d'armure 2 avec Attaque magique . «Si la cible est à 12" ou moins, les touches gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.»



Pyromancie

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Brasier				
	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1 touche de Force 5, Pénétration d'armure 2 avec Attaque enflammée et Attaque magique .
1 rep Boule de feu				
4+	36"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 avec Attaque enflammée et Attaque magique .
2 Manteau de cendres				
<7+> {9+}	18"	Amélio.	Un tour	Les jets pour blesser des Attaques de mêlée {et des Attaques à distance } contre la cible subissent un malus de -1.
3 Épées flamboyantes				
<8+> {11+}	<18"> {6" Aura }	Amélio.	Un tour	La cible gagne Attaque enflammée et Attaque magique . De plus, les Attaques de tir et de mêlée de la cible gagnent +1 pour blesser.
4 Coulée pyroclastique				
<7+> {10+}	<24"> {12"}	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit <2D6> {3D6} touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 avec Attaque enflammée et Attaque magique .
5 Salve brûlante				
8+	24" Aura	Dégâts Malédiction	Immédiat	La cible subit 1D3+1 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 avec Attaque enflammée et Attaque magique .
6 Nappe de braises				
9+	24"	Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	La cible subit 1 touche avec Attaque de zone (6×6) , Force 3, Pénétration d'armure 0, Attaque enflammée et Attaque magique .



Sorcellerie

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Mauvais œil	24"	Universel	Un tour	Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1" en valeur de Mouvement simple et +2" en valeur de Marche forcée. Si la cible est une unité ennemie, elle subit -1" en valeur de Mouvement simple et -2" en valeur de Marche forcée, jusqu'à un minimum respectivement de 3" et 6". Une unité ne peut pas être affectée par ce sort plus de deux fois lors d'une même Phase de magie.
1 Aile de corbeau <7+> {9+}	18"	Amélio.	Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement magique de <8"> {12"} et gagne Troupe légère et Vol jusqu'à la fin de ce Tour de joueur. De plus, la cible perd Capture jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée.
2 Charme trompeur <5+> {8+}	24"	Malédiction	Un tour	La cible subit <-1> {-2} en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.
3 Effigie malsaine <6+> {8+}	36"	Malédiction	Un tour	La cible ne peut plus utiliser d'Attaques de tir {et subit -2 pour ses Tentatives de lancement de sort}.
4 La Roue tourne <6+> {8+}	18"	Universel	Un tour	Les Attaques de mêlée réparties sur la cible voient toujours leur jet pour <toucher> {blesser} passer à 4+
5 Feu follet 8+	18"	Universel	Un tour	Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort : • La cible gagne Mouvement aléatoire (2D6") . • La cible gagne Mouvement aléatoire (3D6") .
6 Regard envoûtant <8+> {12+}	18"	Malédiction	Un tour	Les jets pour blesser ratés des Attaques de mêlée {et de tir} contre la cible doivent être relancés.



Thaumaturgie

Jugement d'en haut : lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les Dés de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relancés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relancés. Si le Lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie, appliquez un modificateur de Fiasco de +1.

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
1 Main des cieux {5+} {8+}	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit {1D6} {1D6+1} touches de Force {1D6} {1D6+1}, Pénétration d'armure {2} {3} avec Attaque magique . Lancez un seul dé pour déterminer la Force et appliquez le résultat à toutes les touches.
2 Châtier l'hérétique {6+} {9+}	24"	Malédiction	Un tour	{Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort avec succès.} {Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort.} • {Sur un résultat de 1 à 3,} la cible subit -1 en Résistance. • {Sur un résultat de 4 à 6,} la cible subit -1 en Force et Pénétration d'armure.
3 Parler en langues 5+	24"	Malédiction	Un tour	La cible doit passer un Test de discipline : • Si le test est réussi, la cible gagne Sans peur . • Si le test a échoué, la cible gagne Ébranlée .
4 Feu purificateur {5+} {8+}	{Lanceur} {18"}	Focalisé {Amélio.}	Un tour	{Ce sort ne peut cibler que les Personnages, les Champions et les unités composées d'une figurine seule.} La cible gagne Attaque de souffle (Fo 1D3+2, PA 1, Attaque magique). Déterminez la Force dès que le sort est lancé avec succès.
5 Colère de Dieu 12+	96"	Marqueur	Permanent	Placez un marqueur sur le point ciblé. À la fin de chaque Phase de magie après celle-ci, lancez 1D6 : • Sur un résultat de 1 à 3, rien ne se passe. • Sur un résultat de 4 à 6, chaque unité à 2D6" ou moins du point initial subit 2D6 touches de Force 5, Pénétration d'armure 2 avec Attaque magique . Si une unité rate un Test de panique causé par ce sort, elle fuit directement à l'opposé du point ciblé (pour tous les autres effets, le Lanceur est considéré comme étant l'attaquant). Le sort prend alors fin : retirez le marqueur lié à ce sort.
6 Épreuve de foi {7+} {10+}	{24"} {18"}	Dégâts Direct Malédiction {Focalisé Projectile}	Immédiat	Le Lanceur lance 1D3+1 et sa cible lance 1D3. Si le résultat du Lanceur est plus élevé, la cible subit un nombre de touches égal à la différence entre leurs résultats respectifs. Ces touches blessent automatiquement, avec Pénétration d'armure 10 et Attaque magique .

Objets spéciaux

Lors de l'élaboration de leurs armées, les joueurs ont la possibilité d'améliorer l'équipement ordinaire de certaines figurines, généralement des Personnages et des Porte-étendards, en achetant des Objets spéciaux pour ces figurines. Certains Objets spéciaux sont partagés par la plupart des armées de T9A (voir la liste des Objets spéciaux communs ci-dessous), tandis que des Objets spéciaux spécifiques à une armée peuvent être trouvés dans le livre de l'armée correspondant. Pour les figurines multi-éléments, ces améliorations ne peuvent être achetées que pour l'élément de figurine ayant accès à des Objets spéciaux.

Sauf indication contraire, tout Objet spécial est **Unique**.

Catégories d'Objet spécial

Tout Objet spécial appartient à l'une ou l'autre des catégories suivantes :

- Enchantements d'arme
- Enchantements d'armure
- Enchantements d'étendard
- Artéfacts

Chaque catégorie d'Objet spécial suit les règles suivantes.

Enchantements d'arme

Les Enchantements d'arme sont des améliorations d'arme. Une arme enchantée suit toutes les règles de son type en plus des règles de son Enchantement d'arme. Les règles suivantes s'appliquent aux Enchantements d'arme et aux armes enchantées :

- Une figurine ne peut avoir qu'un seul Enchantement d'arme.
- Si une figurine a plus d'une arme, il faut alors noter sur la Liste d'armée laquelle de ses armes a été enchantée (n'oubliez pas que toutes les figurines sont équipées d'une Arme de base par défaut).
- Chaque Enchantement d'arme s'applique à un certain type d'arme (ex. : « Arme lourde ») ou à une certaine catégorie d'armes (ex. : « Armes de corps à corps »). Veuillez noter que les Armes de tir qui comptent aussi comme Armes de corps à corps (comme les Paires de pistolets du Livre d'armée « Empire de Sonnstahl ») ne peuvent (sauf indication contraire) normalement pas être enchantées avec un Enchantement d'Arme de corps à corps.
- Une figurine équipée d'une Arme de corps à corps enchantée (y compris une Arme de base) **doit** l'utiliser lorsqu'elle effectue des attaques de corps à corps, si elle le peut.

- Une figurine équipée d'une Arme de tir enchantée **doit** l'utiliser lorsqu'elle effectue une attaque de tir, si elle le peut.
- Les attaques portées avec une arme enchantée gagnent **Attaque magique**.

Enchantements d'armure

Les Enchantements d'armure sont des améliorations d'armure. Une armure enchantée suit toutes les règles initiales de son type en plus des règles de son Enchantement d'armure. Les règles suivantes s'appliquent aux Enchantements d'armure et aux armures enchantées :

- Chaque équipement d'armure d'une figurine (Bouclier ou Armure portée) peut recevoir un et un seul Enchantement d'armure.
- Si une figurine porte plus d'un équipement d'armure susceptible d'être enchanté, il faut noter sur la Liste d'armée lequel de ces équipements porte quel Enchantement. Si une figurine ne porte pas d'armure, elle ne peut prendre d'Enchantement d'armure.
- Chaque Enchantement d'armure ne s'applique qu'à un certain type d'armure (ex. : « Armure lourde ») ou à une certaine catégorie d'armure (ex. : « Armure portée »).

Enchantements d'étendard

Les Enchantements d'étendard sont des améliorations pour les Porte-étendards et les Porteurs de la grande bannière. Chaque Porte-étendard ne peut normalement bénéficier que d'un seul Enchantement d'étendard. Un porteur de la Grande bannière peut quant à lui prendre jusqu'à deux Enchantements d'étendard (le coût de ces Enchantements d'étendard étant comptés, avec l'ensemble de ses autres Objets spéciaux, dans la limite maximale des points d'armée qu'il peut consacrer aux Objets spéciaux)

Artéfacts

Une même figurine peut porter jusqu'à deux Artéfacts.

Propriétés des Objets spéciaux

Dominant

Une figurine ne peut porter qu'un seul Objet spécial avec cet attribut (quel que soit son type).

Qui est affecté ?

Les règles des Objets spéciaux peuvent désigner différentes cibles :

- le *porteur*. Ce terme désigne spécifiquement l'élément de figurine pour qui cet Objet spécial a été sélectionné, **en excluant sa monture**.
- la *figurine* : on parle alors de l'ensemble de la figurine, **y compris l'éventuelle monture** (notez que ces effets s'appliquent malgré la règle **Massif**).
- L'*unité visée* ou l'*unité du porteur* : ce type d'Objet spécial affecte l'ensemble des éléments de figurine (y compris les montures) qui font partie de l'unité visée ou de la même unité que le porteur de cet Objet spécial (y compris les montures et la figurine du porteur lui-même).

Liste d'Objets spéciaux communs

Les Objets spéciaux répertoriés ci-dessous sont considérés comme des Objets spéciaux communs. À ce titre, ils sont disponibles pour toutes les figurines et unités ayant la possibilité de sélectionner des Objets spéciaux de cette catégorie. Ces Objets spéciaux sont souvent sélectionnés en plus des Objets spéciaux spécifiques à chaque armée.

Enchantements d'arme

Cœur de héros

50 pts

Enchantement : Arme de base et Paire d'armes.

Le porteur de cette arme gagne +1 en valeur d'Attaque lorsqu'il l'utilise. Les attaques effectuées avec cette arme ont **toujours** une Force d'au moins 5 et une Pénétration d'armure d'au moins 2.

Tueuse de rois

50 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Lorsqu'il utilise cette arme, son porteur gagne +X en valeur d'Attaque, et les attaques effectuées avec cette arme gagnent +X en Force et +X en Pénétration d'armure, où « X » est égal au nombre de Personnages ennemis en contact avec l'unité du porteur. Ce bonus est calculé au Palier d'initiative où ces attaques sont effectuées et ne vaut que pour ce palier.

Touché par la Grâce

45 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Les modificateurs de Force donnés par cette arme (en combinant les bonus conférés par son type d'arme et ceux de son Enchantement) ne peuvent être supérieurs à +2 (mais peuvent néanmoins dépasser cette valeur en vertu de modificateurs provenant d'autres sources, telles que des sorts).

Inscriptions mystérieuses

40 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec cette arme doivent relancer leurs jets pour blesser ratés.

Brise-bouclier

35 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +6 en Pénétration d'armure et ne peuvent **jamais** blesser sur un jet pour blesser **naturel de '1' ou '2'**.

Lumière purificatrice

25 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Au début de chaque Manche de combat, le porteur peut choisir de donner **Attaque divine** et **Attaque enflammée** aux attaques effectuées avec cette arme. Ces effets durent jusqu'à la fin de la Manche de combat.

Dextérité surnaturelle

20 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Le porteur de cette arme gagne +2 en Capacité offensive et +2 en Agilité lorsqu'il l'utilise.

Enchantements d'armure

Trompe-la-mort 90 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Armure et **Fortitude (4+)**.

Appel du destin 70 pts
Ne peut pas être pris par des figurines avec Présence imposante ou étant un Assemblage de Grande taille.
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne **Ægide (4+)**. De plus, son armure **pass**e à 3 et ne peut **jamais** être améliorée au-delà.

Crépuscule forgé 55 pts
Enchantement : Bouclier.
Lorsqu'il utilise ce Bouclier, le porteur peut décider de relancer ses jets de sauvegarde d'armure ratés. Si un jet de sauvegarde relancé grâce à cet enchantement rate, l'éventuel jet de sauvegarde spéciale contre cette blessure rate automatiquement.

Essence de mithril 50 pts
Ne peut pas être pris par des figurines avec Présence imposante ou étant un Assemblage de Grande taille.
Enchantement : Armure portée.
L'Armure du porteur **pass**e à 5 et ne peut **jamais** être améliorée au-delà.

Injection de basalte 40 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Armure et **Ægide (3+, contre les Attaques enflammées)**. Le porteur rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

Protection fantomatique 30 pts
Enchantement : Armure lourde et Armure de plates.
Le porteur gagne +2 en Armure contre les attaques qui ne sont pas des **Attaque magique**.

Alliage d'alchimiste 15 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Armure et subit -2 en Capacité offensive.

Glyphe de saule 15 pts
Figurines à pied uniquement.
Enchantement : Bouclier.
Lorsqu'il utilise ce Bouclier, le porteur ne peut utiliser la règle **Parade**. Il gagne +1 en Armure et les Touches d'impact qui sont réparties sur lui ont -2 en Pénétration d'armure.

Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse 50 pts
0-3 par armée.
Une unité avec une ou plusieurs *Bannières de vitesse* gagne +1" en valeur de Mouvement simple et +2" en valeur de Marche forcée.

Bannière ardente 40 pts
0-3 par armée.
Usage unique. Cet Enchantement peut être activé au début d'une Manche de combat ou avant de tirer avec l'unité du porteur : l'unité du porteur gagne **Attaque enflammée**. Si elle est activée au combat, ses effets durent jusqu'à ce que l'unité du porteur ne soit plus engagée au combat ; si elle est activée avant de tirer avec l'unité du porteur, ses effets durent jusqu'à la fin de la phase.

Bannière de la compagnie infatigable 40 pts
0-3 par armée.
Usage unique. Cet Enchantement peut être activé pendant la Phase de mouvement du joueur qui la contrôle : toutes les figurines d'Infanterie dans l'unité du porteur ont **toujours** une valeur de Marche forcée de 15" avec les restrictions suivantes :

- Aucun Personnage ne peut quitter volontairement l'unité du porteur.
- L'unité du porteur ne peut effectuer aucune Attaque de tir.
- Une seule *Bannière de la compagnie infatigable* peut être activée au cours d'une même phase.

Ces effets durent jusqu'à la fin de ce Tour de joueur.

Bannière du rôdeur 35 pts
0-3 par armée.
L'unité du porteur gagne **Guide**.

Bannière de discipline 25 pts
0-3 par armée.
L'unité du porteur peut relancer ses Tests de panique ratés. Si le porteur de la Grande bannière ou le Général fait partie de l'unité du porteur, cette dernière réussit automatiquement tous ses Tests de panique.

Bannière de la légion

10 pts

0-3 par armée.

Une unité avec une *Bannière de la légion* augmente son Bonus de rang maximum de +1 (cela signifie généralement que l'unité peut ajouter à son Résultat de combat un Bonus de rang de +4 si elle a 4 Rangs complets derrière le premier). Une unité avec deux *Bannières de la légion* ou plus augmente son Bonus de rang maximum de +2 à la place.

Ikône éthérée

10 pts

0-3 par armée.

Le porteur gagne **Résistance à la magie (1)**. Si l'unité possède déjà une ou plusieurs instances de **Résistance à la magie (X)**, celles-ci sont augmentées de 1 à la place.

Artéfacts

Parchemin d'entrave

65 pts

0-2 par armée.

Usage unique. Peut être activé après avoir siphonné le Voile (étape 3 de la Séquence de la Phase de magie). Une fois activé, désignez une figurine ennemie et choisissez un de ses sorts (y compris les Sorts liés ou Attributs de la Voie). Cette figurine ne peut lancer ce sort durant cette Phase de magie. Un seul *Parchemin d'entrave* peut être activé durant une même phase.

Grimoire de maîtrise cabalistique

50 pts

Dominant. Ne peut être pris que par un Apprenti ou Adepté magicien.

Le porteur connaît un Sort appris additionnel qu'il peut choisir parmi les Sorts appris n°1, 2, 3 et 4 de la Voie de magie sélectionnée. De plus, le porteur ne peut pas lancer le Sort héréditaire de son armée.

Héritage magique

50 pts

Dominant. Magicien uniquement.

Le porteur gagne le Sort héréditaire de son armée durant l'étape de Sélection des sorts. Le porteur connaît toujours ce sort en plus de ses autres sorts et ne peut pas le sélectionner de nouveau durant l'étape de Sélection des sorts. De plus, il ne peut pas le remplacer ou le perdre d'une quelconque manière.

Talisman de protection

50 pts

Le porteur gagne **Ægide (5+)**.

Talisman du Vide

50 pts

Le porteur gagne **Canalisation (1)**.

Boule de cristal

45 pts

Dominant.

Durant chaque Phase de magie ennemie, la première Tentative de dissipation de sort gagne un modificateur de dissipation de +2 tant que le porteur se trouve sur le champ de bataille. S'il n'utilise qu'un seul Dé de magie pour cette Tentative de dissipation, un résultat naturel de '1' ou '2' donne toujours un échec, quels que soient les modificateurs.

Couronne du roi-magicien

40 pts

Ne peut être prise par un Magicien.

Au moment de l'étape de Sélection des sorts, tirez au sort une Voie de magie parmi celles de ce livre. Le porteur devient un **Apprenti magicien** utilisant cette Voie de magie. Le porteur ne peut choisir le Sort héréditaire de son armée. Le porteur ne peut choisir aucune amélioration (Objet spécial ou autre) réservée aux Magiciens (ou à certains types de Magiciens).

Sceptre de pouvoir 40 pts
Usage unique. Un Magicien avec cet Artéfact peut ajouter un (et un seul) Dé de magie de sa Réserve de dés à un de ses jets de lancement ou de dissipation de sort et ce, juste *après* avoir effectué ce jet de lancement ou de dissipation. (Remarque : les jets de lancement ne peuvent excéder la limite de 5 Dés de magie.)

Baguette de bataille 35 pts
Le porteur peut lancer un Sort lié de Niveau de puissance (4/8) :
Type : Amélioration. Portée : 18". Durée : Un tour.
La cible gagne +1 pour toucher avec ses Attaques de corps à corps.

Essence de libre pensée 35 pts
Magicien uniquement.
Le porteur peut choisir jusqu'à deux Voies de magie sur la Liste d'armée plutôt qu'une, parmi celles qui lui sont normalement accessibles. Sélectionnez laquelle des deux Voies de magie vous comptez utiliser au moment de la Sélection des sorts. Le porteur ne peut choisir les Sorts appris n°5 et 6 de la Voie de magie sélectionnée.

Bottes du forestier 30 pts
Infanterie de taille Standard uniquement.
Le porteur gagne **Guide** et, à moins qu'il n'effectue un Mouvement de vol, gagne +2" en valeur de Mouvement simple et +4" en valeur de Marche forcée, jusqu'à un maximum de respectivement 10" et 20".

Couronne d'autocratie 30 pts
Ne peut pas être pris par des figurines avec Pas un meneur.
Le porteur gagne **Présence impérieuse (+3", max. 18")**. Si la figurine n'a pas d'autre instance de **Présence impérieuse**, elle gagne **Présence impérieuse (3", max. 3")**.

Roc d'obsidienne 30 pts
Le porteur gagne **Résistance à la magie (2)**.

Bâton de dragon 20 pts
Le porteur gagne une **Attaque de souffle (Fo 3, PA 0, Attaque enflammée)**.

Gemme de feu dragon 20 pts
Le porteur gagne **Ægide (3+, contre Attaque enflammée)**. Le porteur rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

Manchons foudroyants 20 pts
Le porteur peut lancer *Main des cieux* (Thaumaturgie) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Potion de rapidité 20 pts
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Manche de combat. Jusqu'à la fin du Tour de joueur, le porteur gagne +3 en Agilité.

Charme de chance 10 pts
Usage unique. Peut être activé lorsque la figurine du porteur rate un jet de sauvegarde d'armure. Ce jet de sauvegarde d'armure peut être relancé.

Potion de force 10 pts
Ne peut pas être prise par des figurines avec **Présence imposante**.
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Manche de combat : jusqu'à la fin du Tour de joueur, le porteur gagne **Attaque écrasante**.

Journal des modifications

2023 bêta 2

- Reformulations diverses utilisant les nouveaux termes du livre de règles
- Druidisme :
 - Lignes telluriques : La valeur de lancement des sorts de Druidisme sont réduits de 1 si la cible est en contact avec un décor
 - Sort d'attribut supprimé
 - Fontaine de jouvence : retravaillée
 - Maître de la terre : ajout d'une version améliorée ayant une portée plus grande
 - Croissance estivale : retravaillée

Prix :

- Lumière purificatrice 30 ↘ 25
- Trompe-la-mort 100 ↘ 90
- Protection fantomatique 35 ↘ 30
- Bannière de discipline 20 ↗ 25
- Bannière ardente 35 ↗ 40
- Couronne du roi-magicien 45 ↘ 40
- Bâton de dragon 25 ↘ 20

Valeurs de lancement :

- Fontaine de Jouvence <5+> / {7+} ↘ 5+
- Peau rocailleuse 10+ ↘ 9+
- Parler en langues 7+ ↘ 5+