

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Livre de Magie

Beta v1.2.1 - 16 novembre 2016

VF 0.1



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

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant :

<http://www.the-ninth-age.com/index.php?simple-page/>

Vos retours et suggestions sont les bienvenus.

Copyright Creative Commons license : the-ninth-age.com/license.html

Sommaire

Comment utiliser ce livre ?

Alchimie	2	Évocation	7
Chamanisme	3	Occultisme	8
Cosmologie	4	Pyromancie	9
Divination	5	Sorcellerie	10
Druidisme	6	Thaumaturgie	11

Résumé de la Phase de Magie

Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9^e Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Cette grande ambition ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9^e Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle égale celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9^e Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

- | | | |
|-----------------|-----------------|---------------------------|
| • « AEnoriel » | • « Eru » | • « Lamronchak » |
| • « Anglachel » | • « Gandarin » | • « Mammstein » |
| • « Batcat » | • « Groumbahk » | • « Shlagrabak » |
| • « Bigfish » | • « Iluvatar » | • et beaucoup d'autres... |

Comment utiliser ce livre ?

Toutes les Voies de Magie sont présentées dans ce livre. Chaque Voie comprend un certain nombre de sorts. On tire en général au hasard au début de la partie les sorts que connaissent chaque Magicien, en utilisant les règles décrites dans le paragraphe « Générer les Sorts » du Livre de Règles. Chaque Magicien doit choisir une Voie de Magie parmi celles auxquelles il a accès. Ce choix doit être indiqué dans la Liste d'Armée. Les sorts sont répartis en plusieurs catégories :

1-6

Sorts Appris

Ce sont les sorts numérotés entre 1 et 6. Ils n'ont pas d'effets particuliers en dehors de la façon dont ils sont générés (voir « Générer les Sorts »).

0

Sort Appris 0

Le Sort Appris numéroté 0 est un type spécial de Sort Appris qu'un Magicien peut obtenir en remplaçant un autre de ses Sorts Appris.

A

Attributs de la Voie

Ce sont les sorts dont le label est un « A ». Tout Magicien qui génère au moins un Sort depuis une Voie connaît automatiquement l'Attribut de la Voie. Les Attributs de la Voie sont des sorts spéciaux qui ne peuvent pas être lancés indépendamment. Un lanceur peut s'il le souhaite lancer l'Attribut de la Voie à chaque fois qu'il lance avec succès un Sort non Attribut de la même Voie, après que l'effet du Sort a été résolu. Les Attributs ne peuvent pas être dissipés.

C

Sorts Caractéristiques

Ce sont les sorts dont le label est un « C ». Ils n'ont pas d'effets particuliers en dehors de la façon dont ils sont générés : tout Magicien qui génère au moins un Sort d'une Voie connaît automatiquement le Sort Caractéristique de cette Voie.

Les sorts sont définis par six propriétés :

Nom du Sort

Utilisé pour nommer le sort que vous voulez lancer.

Effet

L'Effet détermine ce qui arrive à la cible quand le sort est lancé avec succès. Les Effets de sort ne sont jamais affectés par les règles spéciales, les Objets Magiques, les Effets d'autres sorts ou des capacités similaires qui donnent des bonus à la figurine qui lance le sort, à moins que le contraire ne soit précisé.

Type

Le Type décrit les contraintes sur le choix des cibles du sort. Le Livre de Règles contient une description détaillée des Types de sort.

Durée

La Durée précise combien de temps sont appliqués les effets du sort. Le Livre de Règles contient une description détaillée des Durées de sort.

Valeur de Lancement

La Valeur de Lancement est la valeur minimale à atteindre pour réussir une tentative de lancement. Un sort peut posséder plusieurs Valeurs de Lancement (voir « Sorts Améliorés »).

Portée

La Portée donne la distance maximale entre le Lanceur du sort et sa cible.

Sorts Améliorés

Certains sorts ont plusieurs Valeurs de Lancement, les Valeurs au-delà de la première étant appelées versions améliorées du sort. La Portée et les restrictions de cible des versions améliorées peuvent changer, voire les effets du sort : la Portée peut par exemple être augmentée. Déclarez si vous tentez de lancer une version améliorée, et laquelle, avant de lancer les dés. Si aucune déclaration n'est faite, on suppose qu'il s'agit de la version non améliorée du sort.

Les éléments du sort qui changent sur les versions améliorées et ceux qui restent identiques sont mis en valeur par un code couleur. Le **texte rouge** réfère à la version non améliorée du sort tandis que le **[texte en bleu, gras et entre crochets]** correspond à la version améliorée. Dans quelques rares cas, une seconde version améliorée ou une autre façon de lancer les sorts est disponible et est représentée en **{vert olive, gras et entre accolades}**.



Alchimie

Lance- ment	Portée	Type	Durée	Effet
A Feu Alchimique				
	18"	Malédiction	Dure un Tour	La cible gagne la règle Inflammable contre les Attaques de Corps à Corps et les Sorts.
0 Fouet de Vif-Argent				
8+	24"	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3+1 touches avec la règle Fusion du Métal.
1 Commandement de Fer				
6+ [9+]	24" [48"]	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 à sa Sauvegarde d'Armure.
2 Cuivre Fondu				
7+ [10+]	24"	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 [3D6] touches de Force 2 avec les règles Attaques Enflammées et Perforant (3).
3 Corruption de l'Étain				
8+ [11+]	24" [48"]	Malédiction	Permanent	La cible subit un malus de -1 à sa Sauvegarde d'Armure.
4 Pieu d'Argent				
8+ [11+]	18" [36"]	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche de Force 6 avec les règles Attaque Pénétrante, Blessures Multiples (1D3) et Perforant (6).
5 Transmutation en Plomb				
9+ [12+]	24" [48"]	Malédiction	Dure un Tour	Les attaques de la cible ne peuvent pas bénéficier de bonus de Force de ses Armes de Corps à Corps. Les Armes de Tir standard maniées par la cible subissent un malus de -1 en Force. Ce sort n'affecte que la Force et l'équipement des figurines, pas leurs règles spéciales.
6 Gloire de l'Or				
10+	18"	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Attaques Enflammées, Attaques Magiques et Perforant (+1).



Chamanisme

Lance-ment	Portée	Type	Durée	Effet
A Scarification				
Lanceur			Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps dirigées contre la cible ne peuvent pas blesser sur mieux que 5+.
0 Éveiller la Bête				
6+ [8+]	18"	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Force [Endurance].
1 Essaim d'Insectes				
5+ [8+]	24" [48"]	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 5D6 touches de Force 1.
2 Fureur Sauvage				
5+ [9+]	6" [18"]	Universel	Dure un Tour	La cible gagne la règle Frénésie.
3 Martèlement des Tambours				
5+ [9+]	18" [Aura 12"]	Amélioration	Immédiat	La cible effectue un Mouvement Magique de 2D6" droit devant. Elle ne peut pas se déplacer en arrière, sur le côté, se reformer, faire un Pivot ou une Roue pendant ce mouvement. Elle peut cependant choisir de ne pas se déplacer, ou de ne parcourir qu'une partie de la distance. [Si plusieurs unités sont affectées, faites le jet de distance et déplacez une unité avant de vous préoccuper de la suivante.]
4 Hurlement Glaçant				
7+ [10+]	18" [Aura 12"]	Amélioration	Dure un Tour	Les jets pour blesser des Attaques de Tir dirigées contre la cible subissent un malus de -1.
5 Briser la Volonté				
9+ [12+]	36" [72"]	Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 pour toucher et traite tous les terrains, y-compris les Terrains Découverts, comme des Terrains Dangereux (2).
6 Invocation Totémique				
10+ [13+]	96"	Marqueur	Immédiat	Invoke une Bête Totémique (caractéristiques ci-dessous). Elle doit être placée à 1" [10"] d'un bord de table.

Bête Totémique (pour l'Invocation Totémique)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Bête Monstrueuse
3D6	3	-	5	5	3	3	4	7	Socle 40x40 mm

Règles Spéciales : Attaque de Souffle (Force 3), Immunisé à la Psychologie, Mouvement Aléatoire (3D6)



Cosmos

Cosmologie

Chaos

Dualité : Les sorts de la Cosmologie sont divisés en deux versions : **Cosmos** et **Chaos**. Déclarez quelle version du sort vous utilisez au lancement. Quand un sort de la Cosmologie est lancé avec succès et que le lanceur ne dispose pas de compteur Cosmologie, il gagne un compteur correspondant à la version du sort choisie : **Cosmos** ou **Chaos**.

La valeur de lancement des sorts non liés à des Objets de Sort de la Cosmologie est **{réduite de 2}** quand ils sont lancés par un Magicien qui possède un compteur Cosmologie correspondant à la version du sort qui est lancée. Par exemple la version **Cosmos** d'un sort a une valeur de lancement réduite si le Lanceur possède un compteur **Cosmos**. Un Magicien qui tente de lancer un sort de la Cosmologie dont la version ne correspond pas à celle de son compteur perd immédiatement ce compteur.

À la fin de chacune de vos Phases de Magie, remplacez tous vos compteurs **Cosmos** par des compteurs **Chaos**, et tous les compteurs **Chaos** par des **Cosmos**.

Type	Durée	Lancement	Portée
0 Vision Altérée		8+ {6+}	24''
○ Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Capacité de Combat et +1 en Capacité de Tir.	
∞ Malédiction		La cible subit un malus de -1 en CC, jusqu'à un minimum de 1, et de -1 en CT.	
1 Touché au Cœur		7+ {5+}	18''
○ Focalisé, Amélioration	Immédiat	La cible Récupère 1 Point de Vie.	
∞ Focalisé, Malédiction, Direct, Dégâts		La cible subit une touche qui blesse automatiquement avec la règle Perforant (6).	
2 Jeux de l'Esprit		7+ {5+}	18''
○ Amélioration	Reste en Jeu	La cible gagne +1 en Commandement.	
∞ Malédiction		La cible subit un malus de -1 en Commandement.	
3 Distorsion Temporelle		9+ {7+}	18''
○ Amélioration	Dure un Tour	La cible jette un dé additionnel et ignore celui ayant donné le résultat le plus petit pour la Charge, Charge Irrésistible, Fuite et Poursuite.	
∞ Malédiction		La cible jette un dé additionnel et ignore celui ayant donné le résultat le plus grand pour la Charge, Charge Irrésistible, Fuite et Poursuite.	
4 De Glace et de Feu		9+ {7+}	18''
○ Malédiction, Projectile, Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 3 avec les règles Attaques Divines et Attaques Enflammées .	
∞ Dégâts		La cible subit 2D6 touches de Force 3 avec la règle Perforant (3) .	
5 Puissance Subjective		10+ {8+}	18''
○ Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Force.	
∞ Malédiction		La cible subit un malus de -1 en Force.	
6 Unis dans la Divergence		11+ {9+}	18''
○ Amélioration	Dure un Tour	Toutes les figurines de l'unité ciblée gagnent une Sauvegarde Invulnérable (5+) .	
∞ Malédiction, Direct, Dégâts	Immédiat	Toutes les figurines de l'unité ciblée subissent une touche de Force 3 .	



Divination

Le Conclave : Les Sorts de la Divination gagnent un bonus de +3'' en Portée pour chaque autre Magicien à moins de 12'' du Lanceur avec des Sorts de la Divination ne provenant pas d'Objets de Sort. Quand un Magicien qui tente de lancer un sort de la Divination subit une Perte de Concentration, tous les autres Magiciens alliés à moins de 12'' du Lanceur avec des Sorts de la Divination ne provenant pas d'Objets de Sort subissent aussi une Perte de Concentration, jusqu'à la fin de la Phase de Magie.

Lance-ment	Portée	Type	Durée	Effet
A Lumière Directrice	18''	Amélioration	Dure un Tour	Jetez un dé supplémentaire et ignorez le dé avec le plus grand résultat quand la cible passe un Test de Commandement. Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de Magie.
0 Clairvoyance	7+ [10+] 18'' [Aura 6'']	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Camouflé et Distrayant.
1 Jugement du Destin	7+ [10+] 18''	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3 [1D6] touches qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune Sauvegarde Invulnérable ou de Régénération n'est permise.
2 Connais ton Ennemi	8+ [12+] 18'' [Aura 6'']	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +2 en Capacité de Combat et en Initiative.
3 Conjonction Astrale	9+ [12+] 18'' [Aura 6'']	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la règle Attaques Divines et doit relancer les jets pour touches ratés de ses Attaques de Corps à Corps et de Tir .
4 Vision de l'Au-Delà	9+ 18''	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Immunisé à la Psychologie et Ténacité.
5 Frappe Infaillible	9+ [13+] 18''	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 [3D6] touches qui blessent sur 4+ avec les règles Attaques Divines et Perforant (2).
6 Présage Funeste	10+ 18''	Malédiction	Dure un Tour	Au début de chacune des phases suivantes, lancez 1D6 plus 1D6 par Personnage dans l'unité ciblée. Si au moins l'un des dés donne un '6', la cible ne peut effectuer l'action correspondante pendant cette phase. Étape de Déclaration des Charges : Déclarer des Charges. Étape des Autres Mouvements : Faire une Marche Forcée. Phase de Magie : Lancer des Sorts. Phase de Tir : Tirer.



Druidisme

Lance- ment	Portée	Type	Durée	Effet
A Fontaine de Jouvence				
	12"	Focalisé Amélioration	Immédiat	La cible ou son unité Récupère {Ressuscite} 1 Point de Vie. Aucune figurine ne peut Récupérer (ou Ressusciter) plus d'un Point de Vie par phase grâce à ce sort.
C Le Trône de Chêne				
4+	Lanceur		Reste en Jeu	Si le Lanceur a ce sort en jeu quand il lance d'autres sorts de cette Voie, la version améliorée des sorts, marquée par {} , est utilisée. Pour l'Attribut de la Voie, Le Trône de Chêne doit être en jeu quand le sort déclenchant l'Attribut est lancé.
1 Maître de la Terre				
6+	18"	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor de Terrain Infranchissable de la table. La cible subit 1D6 touches de Force 4 {5} .
2 Eaux Vivifiantes				
8+	12"	Amélioration	Dure un Tour	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor d' Eaux Peu Profondes de la table. La cible gagne la règle Régénération (5+) {(4+)} .
3 Enchevêtrement de Racines				
8+	12"	Malédiction	Dure un Tour	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor de Forêt de la table. La cible subit un malus de -1 {-1D3} en Capacité de Combat et en Capacité de Tir, jusqu'à un minimum de 1.
4 Esprit des Bois				
9+	12"	Amélioration {Universel}	Dure un Tour	Toutes les figurines de l'unité ciblée sont considérées comment se trouvant dans une Forêt. {Si la cible est une unité alliée, elle gagne la règle Guide (Forêt).}
5 Peau Rocaillieuse				
11+	12"	Amélioration	Dure un Tour	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le lanceur ou depuis n'importe quel décor de Colline de la table. La cible gagne +2 {+3} en Endurance.
6 Croissance Estivale				
11+	24"	Amélioration	Immédiat	Ce sort a un effet différent selon la Taille de la plus grande fraction des figurines de l'unité ciblée. Utilisez l'effet de la plus grande Taille en cas d'égalité. Standard : Ressuscite 1D3+3 {1D3+5} Points de Vie. Grande : Ressuscite 1D3 {1D3+1} Points de Vie. Gigantesque : Ressuscite 1 {1} Point de Vie.



Évocation

Lance- ment	Portée	Type	Durée	Effet
C Évocation des Âmes				Si la cible possède au moins une figurine avec une valeur Évoqué : L'unité ciblée ou un unique Personnage dans l'unité ciblée Ressuscite un nombre de Points de Vie correspondant à la valeur d'Évoqué précisée dans son profil.
5+ [8+]	18'' [Aura 6'']	Amélioration	Immédiat	Si la cible ne possède pas de figurine avec une valeur Évoqué : L'unité ciblée gagne les règles Immunisé à la Psychologie et Peur.
			Dure un Tour	
1 Lames Spectrales				La cible gagne la règle Coup Fatal. Les Attaques qui bénéficiaient déjà de cette règle peuvent relancer leurs jets pour blesser ratés au Corps à Corps.
5+ [10+]	18'' [Aura 12'']	Amélioration	Dure un Tour	
2 Soutien Ancestral				La cible doit relancer ses jets pour toucher des Attaques de Corps à Corps [et de Tir] .
7+ [9+]	12''	Amélioration	Dure un Tour	
3 Baiser de la Faucheuse				La cible subit 1D3 touches de Force 10 avec la règle Perforant (6). Utilisez le Commandement de la cible à la place de son Endurance pour les jets pour blesser.
7+ [10+]	12'' [24'']	Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	
4 Danse Macabre				La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 8''. Elle compte comme ayant la règle Éthéré pendant ce déplacement.
7+ [12+]	12'' [Aura 12'']	Amélioration	Immédiat	
5 Murmures du Voile				La cible subit un malus de -1 en Commandement et de -2 en Capacité de Combat, jusqu'à un minimum de 1.
9+	24''	Malédiction	Reste en Jeu	
6 Précipiter la Fin				Chaque Personnage et Champion de l'unité ciblée subit une touche qui blesse automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible.
14+	18''	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	



Occultisme

Le Sacrifice : Quand un Sort de cette Voie non lié à un Objet de Sort est lancé, après avoir jeté les Dés de Magie mais avant que l'adversaire n'effectue une tentative de dissipation, le Joueur Actif peut choisir d'infliger X touches à l'unité du Lanceur ou à une autre unité alliée non engagée au Corps à Corps à moins de 24". Une unité ne peut être ciblée qu'une seule fois par cette capacité lors d'une Phase de Magie.

X est égal au nombre de rangs de l'unité ciblée avec un minimum de 2 et un maximum de 5. Ces touches blessent automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible. 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.

Si au moins une blessure est infligée, le sort est lancé avec la version améliorée marquée avec {}.

Lance- ment	Portée	Type	Durée	Effet
0 Pentagramme de Douleur				La cible subit 1D6 touches de Force 4. L'unité du Lanceur n'est pas affectée.
8+	Aura 12"	Universel	Immédiat	{Le Lanceur Récupère un PV si au moins une blessure non sauvegardée est infligée par ce sort.}
1 Main de Gloire				La cible gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+). La Sauvegarde Invulnérable des figurines affectées qui en possédaient déjà une est améliorée d'un point jusqu'à obtenir 3+ au mieux.
6+	Lanceur		Dure un Tour	
2 Souffle de Corruption				La cible gagne une Attaque de Souffle (Attaques Toxiques).
6+	Lanceur	Focalisé	Dure un Tour	
3 Savoir Interdit				La cible peut relancer ses jets de lancement de sort quand elle lance des sorts non liés à des Objets de Sort de cette Voie.
7+	Lanceur		Reste en Jeu	
4 La Pourriture Intérieure				La cible subit un malus de -1 en Capacité de Combat, jusqu'à un minimum de 1.
9+	24"	Malédiction	Permanent	{Le Lanceur gagne +1 en Capacité de Combat.}
5 Condamné à Mort				La cible subit une touche de Force 10 avec la règle Blessures Multiples (1D3).
10+	18"	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	{Le Lanceur peut choisir de cibler un unique Personnage de l'unité ciblée.}
6 Appel de la Tombe				La cible subit 2D6 touches de Force 5.
12+	12"	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	{La Force des touches passe à 6.}



Pyromancie

Lance-ment	Portée	Type	Durée	Effet
C Boule de Feu				
4+	24"	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3+1 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
1 Coulée Pyroclastique				
5+ [9+] {12+}	36" [24"] {12"}]	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [2D6] {3D6} touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
2 Cascade Ardente				
6+ [10+]	24" [Aura 6"]]	Amélioration	Reste en Jeu	Toutes les figurines ennemies en contact socle à socle avec l'unité ciblée subissent une touche de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées au palier d'Initiative 0 de chaque Manche de Corps à Corps impliquant la cible. Cela compte comme une Attaque Spéciale de Corps à Corps.
3 Salve Brûlante				
7+ [10+]	Aura 18"	Malédiction Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3 [1D6] touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
4 Immolation				
8+	18"	Marqueur	Reste en Jeu	Placez le centre d'un gabarit rond de 3" de diamètre sur le point ciblé. Le gabarit doit se trouver à plus de 1" de toute unité. À la fin de chaque Phase, toute unité qui a été en contact avec le gabarit pendant la phase subit une Attaque de Zone (4) de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées. Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Tour de Joueur.
5 Épées Flamboyantes				
10+ [13+]	18" [Aura 6"]]	Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps et de Tir de la cible gagnent un bonus de +1 pour blesser et les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques.
6 Tempête de Braises				
12+	24"	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	Chaque figurine de l'unité ciblée subit une touche de Force 3 avec la règle Attaques Enflammées.



Sorcellerie

Lance- ment	Portée	Type	Durée	Effet
0 Mauvais Œil 6+	36"	Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1D3 en Mouvement, jusqu'à un minimum de 3, et un malus de -1 en Initiative jusqu'à un minimum de 1.
1 Charme Trompeur 5+ [8+]	18" [Aura 6"]	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Camouflé et Distrayant.
2 Aile de Corbeau 6+ [9+]	18"	Amélioration	Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 6" [10"] avec la règle Vol. Elle peut se reformer avant et après le mouvement. Cela ne l'empêche pas de tirer par la suite.
3 Effigie Malsaine 7+ [10+]	36" [24"]	Malédiction	Dure un Tour	La portée des Attaques de Tir effectuées par la cible [et des sorts lancés par la cible] est divisée par deux.
4 Feu Follet 8+	18"	Universel	Dure un Tour	La cible gagne la règle Mouvement Aléatoire (2D6).
5 Regard Envoûtant 8+	24"	Malédiction	Reste en Jeu	La cible gagne la règle Stupidité. Elle subit un malus de -1 en Commandement pour ses Tests de Stupidité pour chaque Personnage dans l'unité ciblée.
6 La Roue Tourne... 10+	24"	Malédiction	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps des figurines ordinaires de l'unité ciblée touchent et blessent sur 4+, quels que soient leurs Capacité de Combat, Force et Endurance. Appliquez cet effet avant tout autre modificateur.



Thaumaturgie

Jugement d'en Haut : Quand vous lancez un sort de cette Voie, tous les Dés de Magie ayant donné '1' doivent être relancés. Si le lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie, il compte comme ayant utilisé un Dé de Magie en plus lors de la tentative de lancement.

Lance- ment	Portée	Type	Durée	Effet
1 Main des Cieus				
5+ [9+]	24''	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [1D6+1] touches de Force 1D6 [1D6+1].
2 Feu Purificateur				
6+ [11+]	Lanceur [24'']	Focalisé [Amélior.]	Dure un Tour	La cible gagne une Attaque de Souffle (Force 1D3+2).
3 Épreuve de Foi				
5+ [11+]	12'' [24'']	Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	Le Lanceur et sa cible lancent chacun 1D6. Si le résultat du Lanceur est plus grand, la cible subit un nombre de blessures avec la règle Perforant (6) égal à la différence entre leurs résultats.
4 Parler en Langues				
8+	24''	Malédiction	Dure un Tour	La cible ne peut pas bénéficier de la règle Présence Charismatique.
5 Châtier l'Hérétique				
11+	24''	Malédiction	Dure un Tour	Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort. Si vous obtenez un 4+, lancez un autre dé, et continuez jusqu'à ce que vous n'obteniez pas un 4+. Pour chaque 4+ obtenu, la cible subit un malus de -1 en Endurance, jusqu'à un minimum de 1. Répétez ensuite le processus de lancer de dés. Pour chaque 4+ obtenu, la cible subit maintenant un malus de -1 en Force, jusqu'à un minimum de 1.
6 Colère de Dieu				
13+	96''	Marqueur	Permanent	Placez un marqueur à portée sur la table. À la fin de chaque Phase de Magie après celle-ci, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, ajoutez un marqueur au même endroit. Sur un résultat de 4+, chaque unité à moins de 2D6+X'' du marqueur initial subit 2D6 touches de Force 4+X, où X est égal au nombre de marqueurs. Le sort prend fin et retirez les marqueurs de la table.

Résumé de la Phase de Magie

Séquence de la Phase de Magie

- 1 Début de la Phase de Magie. Lancez les dés pour les Flux de Magie et la Canalisation.
- 2 Les sorts de type Reste en Jeu peuvent être dissipés.
- 3 Le Joueur Actif peut tenter de lancer un sort.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce qu'aucun joueur ne tente quoi que ce soit.
- 5 Fin de la Phase de Magie. Les capacités prenant effet à la fin de la phase sont déclenchées.

Tentative de Lancement de Sort

- 1 Le Joueur Actif indique quel Magicien tente de lancer quel sort. Il doit préciser s'il opte pour une version améliorée du sort, ainsi que la cible du sort et de celle de l'attribut si nécessaire. Il indique enfin le nombre de Dés de Magie utilisés, entre 1 et 5.
- 2 Le Joueur Actif lance le nombre de Dés de Magie annoncé, en les retirant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs magiques pour obtenir le total de lancement.
- 3 La tentative de lancement réussit si le total de lancement est **supérieur ou égal** à la valeur de lancement. Sinon, le lancement de sort échoue et le lanceur subit une Perte de Concentration.

Tentative de Dissipation

- 1 Le Joueur Réactif peut désigner un Magicien n'étant pas en fuite pour tenter la dissipation et annonce combien de Dés de Magie il va utiliser. Il doit utiliser au moins un dé et jusqu'à la totalité de sa réserve. Il est possible de tenter une dissipation même sans avoir de Magicien.
- 2 Le Joueur Réactif lance le nombre de Dés de Magie annoncé, en les retirant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs magiques pour obtenir le total de dissipation.
- 3 La tentative de dissipation réussit si le total de dissipation est **supérieur ou égal** au total de lancement. Le sort est alors dissipé et le lancement échoue. Sinon, la tentative de dissipation échoue et le Magicien à l'origine de cette tentative subit une Perte de Concentration.

Modificateurs Magiques

Apprenti Magicien : +1

Maître Magicien : +2

La somme des modificateurs ne peut pas dépasser +3.

Dissiper un Objet de Sort : +1 (peut dépasser +3)

Pouvoir Irrésistible

Quand vous lancez un sort, et qu'au moins deux Dés de Magie donnent des '6' naturels, la tentative de lancement bénéficie d'un Pouvoir Irrésistible. Quand cela arrive, lancez immédiatement un Dé de Magie supplémentaire provenant de votre réserve, s'il vous en restait, et ajoutez-le au total de lancement. Cela peut permettre de dépasser la limite usuelle de 5 Dés de Magie maximum pour une tentative de lancement. Si un sort est lancé avec un Pouvoir Irrésistible et n'est pas dissipé, le lanceur subit un Fiasco.

Table des Fiascos

Jet de Fiasco : Effets du Fiasco
(1D3+1) × NDU

Toujours	Feu de Sorcières
	L'unité du lanceur subit un nombre de touches égal au résultat du jet de Fiasco. Le nombre de touches ne peut pas être supérieur au nombre de Points de Vie dans l'unité. Ces touches sont de Force NDU et ont les règles Attaques Magiques et Perforant (1).
10+	Amnésie Lancez 1D6. Sur 4+, le Magicien ne peut plus lancer le sort qui a provoqué le Fiasco de la partie.
15+	Explosion Catastrophique Lancez 1D6. Sur 4+, le Magicien perd un nombre de Points de Vie égal à la moitié de son nombre de Points de Vie de départ, en arrondissant au supérieur, sans sauvegarde d'aucune sorte possible.
20+	Brèche dans le Voile Lancez 1D6. Sur 4+, le Magicien est mort, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Retirez-le du jeu comme perte.

Appliquez tous les effets cumulés correspondant au résultat du jet.
NDU : Nombre de Dés de magie Utilisés, sans compter le dé additionnel du Pouvoir Irrésistible.

Objets de Sort

Pour lancer un sort lié à un Objet de Sort avec succès, le jet de lancement doit être supérieur ou égal à son Niveau de Puissance.

- Aucun modificateur positif ne peut être ajouté au jet de lancement.
- Un échec ne provoque pas de Perte de Concentration pour le lanceur.
- Un Objet de Sort ne bénéficie pas du dé bonus d'un Pouvoir Irrésistible.
- L'Attribut de la Voie est lancé normalement.
- Se dissipe avec un bonus de +1 qui peut dépasser la limite normale des modificateurs (+3).

En cas de Pouvoir Irrésistible sur un sort non dissipé :
Si NDU vaut 4 ou plus, l'Objet de Sort est perdu et le sort ne peut plus être lancé de la partie.