

# Batailles Fantastiques

## Le 9<sup>e</sup> Âge



## Livre de Magie

Beta v0.99.9 - 25 juillet 2016

VF 2.0



Batailles Fantastiques : Le 9<sup>e</sup> 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. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>

Copyright Creative Commons license : [the-ninth-age.com/license.html](http://the-ninth-age.com/license.html)

# Sommaire

BF : Le 9<sup>e</sup> Âge, qu'est-ce que c'est ?

Comment utiliser ce livre ?

Alchimie .....	2	Boucherie .....	12
Cieux .....	3	Changement .....	13
Feu .....	4	Grands Dieux Verts .....	14
Lumière .....	5	Petits Dieux Verts .....	15
Mort .....	6	Forge .....	16
Nature .....	7	Luxe .....	17
Ombres .....	8	Magie Blanche .....	18
Sauvagerie .....	9	Magie Noire .....	19
Octuple .....	10	Maladie .....	20
		Nécromancie .....	21
		Ruine .....	22
		Sables .....	23

Résumé de la Phase de Magie

## Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9<sup>e</sup> 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. Une grande ambition qui 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 surpasse 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<sup>e</sup> 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 »
- « Anglachel »
- « Astadriel »
- « Batcat »
- « Bigfish »
- « Eru »
- « Gandarin »
- « Groumbahk »
- « Iluvatar »
- « Mammstein »
- « Shlagrabak »
- et beaucoup d'autres ...

# BF : LE 9<sup>e</sup>ÂGE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Batailles Fantastiques : Le 9<sup>e</sup>Âge est un jeu de plateau qui met en scène deux armées s'affrontant, représentées par des figurines adéquates. Plus d'informations sur le jeu ici :

<http://www.the-ninth-age.com/>

## COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Dans ce livre, toutes les Disciplines de Magie sont présentées. Elles comprennent les 8 **Disciplines Communes** et les **Disciplines Spécifiques** des différentes armées. Pour plus d'informations sur les règles du jeu et en particulier la Phase de Magie, merci de vous référer au Livre de Règles.

Chaque Discipline comprend 8 sorts. Le premier est appelé l'**Attribut** de la Discipline, qui est indiqué par la mention « A » à la place du numéro du sort. C'est un sort particulier qui est automatiquement lancé quand un autre sort de la même Discipline est lancé avec succès. Les sept sorts suivants sont numérotés de 0 à 6. Le sort 0 est le sort **Primaire** de la Discipline. Un Sorcier peut toujours choisir d'échanger l'un de ses sorts générés aléatoirement par le sort Primaire, et plusieurs Sorciers peuvent connaître ce sort en même temps.

Certains sorts disposent de plusieurs valeurs de lancement. La ou les plus grandes sont pour la ou les versions **améliorée(s)** du sort. Le joueur doit choisir la version du sort à lancer, sachant que plus la valeur de lancement est grande, plus le sort sera difficile à lancer, mais aussi plus il sera puissant. Parfois, les versions améliorées voient leur portée et le nombre de cibles augmenter, tandis que pour d'autres sorts, les effets peuvent être modifiés. Les différences entre versions améliorée(s) et basique suivent un code couleur. La partie en noir s'applique à toutes les versions du sort. Les textes en **rouge** s'appliquent à la version basique, tandis que les textes en **[bleu et entre crochets]** s'appliquent à la version améliorée. Dans certains cas, il existe une deuxième Amélioration au sort, marquée en **{vert olive entre accolades}**.





## DISCIPLINE COMMUNE : ALCHEMIE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Édit de Fer		Portée 12" Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Sauvegarde d'Armure. Aucune figurine ne peut obtenir mieux que 3+ en Sauvegarde d'Armure grâce à ce sort avant d'appliquer d'éventuels malus.
0	Métal Fondu	9+ [17+]	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [2D6] touches avec la règle Fusion du Métal.
1	Lames Enchantées	7+ [11+]	Portée 18" [Portée 36"] Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps et de Tir de la cible ont +1 pour toucher et gagnent les règles Attaques Magiques et Perforant (+1).
2	Corrosion Rampante	7+ [10+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction	Permanent	La cible subit un malus de -1 sur sa Sauvegarde d'Armure.
3	Manteau de Vif-Argent	8+ [11+]	Portée 12" [Portée 24"] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Camouflé et Distrayant. De plus, les Attaques de Corps à Corps contre la cible subissent également une pénalité de -1 sur leur règle Perforant.
4	Pieu d'Argent	8+ [11+]	Portée 18" [Portée 36"] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche avec les règles Blessures Multiples (1D3) et Fusion du Métal. Les rangs de l'unité ciblée sont pénétrés de la même façon que pour une Baliste, mais l'attaque subit un malus de -1 pour blesser au lieu de -1 en Force pour chaque rang pénétré.
5	Fléau de l'Acier	9+ [12+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction	Dure un Tour	Les figurines de l'unité ciblée ne peuvent pas recevoir de bonus de Force de leurs Armes de Corps à Corps standard. Les Armes de Tir standard portées par l'unité ciblée subissent un malus de -1 en Force. Ce sort n'affecte que les équipements standard et leur Force, aucune règle spéciale n'est altérée par ce sort.
6	Transmutation en Or	15+ [18+]	Portée 12" [Portée 24"] Malédiction Direct Dégâts	Immédiat / Dure un Tour	Le propriétaire de l'unité ciblée lance un dé pour chaque figurine de l'unité, dans l'ordre de son choix. Ignorez le premier 5+ obtenu. Pour les figurines suivantes, sur 5+, la figurine subit une blessure avec la règle Blessures Multiples (10) sans aucune sauvegarde autorisée. Les unités ennemies à moins de 12" de la cible gagnent la règle Stupidité.



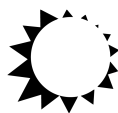
## DISCIPLINE COMMUNE : CIEUX

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Second Sceau		Spécial	Dure un Tour	L'armée du lanceur gagne un marqueur « Second Sceau ». Ce marqueur peut être dépensé pour relancer un unique D6 d'un jet pour toucher, pour blesser ou de Sauvegarde d'Armure.
0	Aquilon	7+ [10+]	Portée 12'' [Portée 36''] Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 pour toucher et de -1 en Commandement. Les Attaques de Tir ne nécessitant pas l'utilisation de la CT doivent obtenir un 4+ sur 1D6 pour pouvoir être utilisées.
1	Bourrasque	6+ [9+]	Portée 18'' [Portée 36''] Malédiction	Dure un Tour	L'unité ciblée ne peut pas se déplacer de plus de 10'' durant l'Étape des Autres Mouvements. Toutes les unités ennemies à moins de 6'' de la cible subissent un malus de -1 en Capacité de Tir.
2	Choc Foudroyant	8+ [11+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 6 avec la règle Attaques Foudroyantes.
3	Conjonction Astrale	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un Tour	La cible peut relancer au choix les jets ratés pour toucher, pour blesser ou de Sauvegarde d'Armure. Déclarez votre choix avant de jeter le sort.
4	Fléau du Ponant	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Malédiction	Dure un Tour	La cible doit relancer au choix les jets réussis pour toucher, pour blesser ou de Sauvegarde d'Armure. Déclarez votre choix avant de jeter le sort.
5	Déluge d'Éclairs	13+	Portée 24'' Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	<p>Ciblez une unité, puis jetez 1D6. Sur 3+, choisissez une nouvelle cible située à moins de 6'' de la première. Continuez ainsi, de cible en cible à 6'' d'écart, jusqu'à ce que vous obteniez un '1' ou un '2', ou qu'aucune cible ne soit éligible. Aucune unité ne peut être ciblée deux fois.</p> <p>Chaque cible subit 1D6 touches de Force 6 avec la règle Attaques Foudroyantes.</p>
6	Appel de la Comète	13+ [16+]	Marqueur	Permanent	<p>Posez un marqueur où vous voulez sur le champ de bataille.</p> <p>À la fin de chaque Phase de Magie suivante, jetez un dé. Si le résultat est de 4+, la comète arrive.</p> <p>[Le lanceur choisit le Tour de Joueur, autre que celui en cours, et hors premier Tour de Jeu, où la comète arrive et l'écrit secrètement. La comète arrivera à la fin de la Phase de Magie de ce tour de joueur.]</p> <p>À la fin de chaque Phase de Magie pendant laquelle la comète n'est pas arrivée, ajoutez un marqueur au même endroit. Quand la comète s'écrase, toutes les unités situées dans un rayon de 2D6 + X'' subissent 2D6 touches de Force 4+X, où X est égal au nombre de marqueurs. Enlevez ensuite tous les marqueurs, et le sort prend fin.</p>



## DISCIPLINE COMMUNE : FEU

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Feu Déchaîné		Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
0	Boule de Feu	5+ [10+] {14+}	Portée 24" [Portée 36"] {Portée 48"} Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [2D6] {3D6} touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
1	Cascade Ardente	7+ [10+]	Portée 18" [Portée 36"] Malédiction	Reste en Jeu	A la fin de chaque Phase de Magie, la cible subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
2	Épées Flamboyantes	7+ [13+]	Portée 24" [Portée 6"] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps et de Tir de la cible ont +1 pour blesser et gagnent les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques.
3	Jet de Flammes	9+ [12+]	Portée 18" [Portée 36"] Marqueur Direct Gabarit de Ligne	Immédiat	Chaque figurine sous le gabarit subit une touche de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées. Les unités ennemies touchées par le gabarit doivent effectuer un test de Panique.
4	Traits Enflammés	9+ [12+]	Portée 24" [Portée 36"] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1 touche de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées pour chaque rang ou colonne, au choix du lanceur, dans l'unité ciblée.
5	Remparts Incandescents	10+ [13+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction	Reste en Jeu	La cible subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.  À la fin de chaque phase, chaque figurine de l'unité subit une touche de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées si l'unité a effectué une ou plusieurs des actions suivantes durant la phase : Charge (réussie ou non), Charge Irrésistible, Fuite, Marche Forcée, Mouvement Simple, Pivot, Poursuite, Reformation ou Reformation de Combat. Une même unité ne peut subir ces touches qu'une fois par Phase.
6	Souffler sur les Braises	11+ [14+]	Portée 24" [Portée 48"] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Endurance, une Sauvegarde Invulnérable (5+) et la règle Né du Feu.



## DISCIPLINE COMMUNE : LUMIÈRE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Lumière Gardienne		Portée 48" Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Commandement. Aucune figurine ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par Phase de Magie.
<b>0</b>	Éclat Brûlant	5+ [14+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4 [6] avec la règle Attaques Enflammées. Si la cible dispose de la règle D'Outre-Monde ou Mort-Vivant, elle subit 2D6 touches à la place.
<b>1</b>	Bouclier Protecteur	7+ [10+]	Portée 24" [Portée 6"] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Camouflé et Distrayant. Les Attaques de Tir ciblant l'unité ne nécessitant pas l'utilisation de la CT doivent obtenir un 4+ sur 1D6 pour pouvoir être utilisées.
<b>2</b>	Étincelle de Courage	7+	Portée 24" Amélioration	Immédiat / Dure un Tour	Si la cible n'est ni engagée dans un combat ni en fuite, elle peut effectuer immédiatement une Reformation. Si elle est engagée au corps à corps, elle peut effectuer une Reformation de Combat. De plus, la cible apporte un bonus de +2 au Résultat de Combat de son camp.
<b>3</b>	Vitesse Fulgurante	8+ [12+]	Portée 24" [Portée 12"] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +3 en Capacité de Combat et en Initiative.
<b>4</b>	Toile Scintillante	9+ [12+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction	Dure un Tour	Au début de chaque phase, jetez un dé. Sur 5+, la cible ne peut pas effectuer les actions suivantes correspondantes à la phase : <b>Phase de Mouvement</b> : Déclarer une charge. <b>Phase de Magie</b> : Lancer des sorts. <b>Phase de Tir</b> : Tirer. <b>Phase de Corps à Corps</b> : Poursuivre et effectuer une Charge Irrésistible.
<b>5</b>	Distorsion Temporelle	10+ [15+]	Portée 12" Amélioration [Aura]	Dure un Tour	La cible gagne +1 Attaque, la règle Attaques Divines et double son Mouvement jusqu'à un maximum de 10.
<b>6</b>	Bannissement Divin	10+ [13+]	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 4 avec la règle Attaques Divines. Pour chaque autre Sorcier connaissant au moins un sort de la Discipline de la Lumière à moins de 12" du lanceur, ajoutez +1 <b>pour blesser</b> [en Force]. Si la cible dispose de la règle D'Outre-Monde ou Mort-Vivant, elle subit 3D6 touches à la place.



## DISCIPLINE COMMUNE : MORT

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Nuage de Désespoir		Portée 24" Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 en Commandement. Aucune figurine ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par Phase de Magie.
<b>0</b>	Le Baiser de la Faucheuse	8+ [11+]	Portée 18" Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La cible subit 1 blessure avec la règle Perforant (6). [Si la blessure n'est pas sauvegardée, le lanceur Récupère 1 PV].
<b>1</b>	Malédiction du Mortel	6+ [9+]	Portée 24" Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 en Force [et en Endurance], jusqu'à un minimum de 1.
<b>2</b>	Esprits Dévorants	7+ [9+]	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 [3D6] touches de Force 2 avec la règle Perforant (6).
<b>3</b>	Sangsue Psychique	7+ [10+]	Portée 12" [Portée 24"] Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	Le lanceur et la cible lancent chacun 1D6 et ajoutent leur Commandement actuel au résultat. Si le total du lanceur est plus élevé, la cible subit un nombre de blessures avec la règle Perforant (6) égal à la différence entre leurs totaux respectifs.
<b>4</b>	Moisson d'Âmes	8+ [12+]	Portée 24" Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps de la cible gagnent la règle Attaques Divines. [Les jets de Sauvegarde d'Armure réussis contre ces attaques doivent être relancés].
<b>5</b>	L'Abîme aussi te Regarde...	10+	Portée 18" Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Coup Fatal et Peur.
<b>6</b>	Maelström d'Âmes	14+	Vortex (Portée 6", Gabarit 1") Marqueur	Immédiat	Les figurines touchées par le gabarit doivent effectuer un test d'Initiative. Chaque figurine échouant subit une blessure avec les règles Blessures Multiples (Artillerie) et Perforant (6) ne permettant pas la Régénération.





## DISCIPLINE COMMUNE : NATURE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Souffle de Vie		Portée 12'' Focalisé Amélioration	Immédiat	La cible Récupère un PV. Aucune figurine ne peut Récupérer plus d'un PV par Phase de Magie avec ce sort.
<b>0</b>	Eaux Vivifiantes	4+ [8+]	Unité du Lanceur [Portée 12''] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la règle Régénération (5+) {Régénération (4+) avec Le Trône de Chêne}.
<b>1</b>	Maître de la Terre	6+ [11+]	Portée 18'' Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La portée de ce sort peut être mesurée à partir du lanceur ou de tout Terrain Infranchissable ou Colline du champ de bataille. La cible subit 1D6 [2D6] touches de Force 4 {Force 5 avec Le Trône de Chêne}.
<b>2</b>	Le Trône de Chêne	7+	Lanceur	Reste en Jeu	Si le lanceur subit un Fiasco lorsqu'il lance un sort autre que Le Trône de Chêne, il compte comme ayant lancé un Dé de Pouvoir de moins, jusqu'à un minimum de deux. Lorsque ce sort est en jeu, le lanceur dispose de versions {améliorées} des autres sorts.
<b>3</b>	Esprits des Bois	9+ [13+]	Portée 12'' Amélioration [Malédiction]	Dure un Tour	La portée de ce sort peut être mesurée à partir du lanceur ou de n'importe quelle Forêt sur le champ de bataille. Toutes les figurines de l'unité ciblée sont considérées comme étant dans une Forêt.
<b>4</b>	Croissance Estivale	10+ [15+]	Portée 24'' [Portée 48''] Amélioration	Immédiat	Ressuscitez 1D3+1 PVs {1D6+1 PVs avec Le Trône de Chêne} dans l'unité ciblée. La quantité de PVs Ressuscités est divisée par deux en arrondissant au supérieur pour les unités de figurines de taille Moyenne et Grande.
<b>5</b>	Peau Rocailleuse	11+	Portée 24'' Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +2 en Endurance {+4 avec Le Trône de Chêne}.
<b>6</b>	Créatures Souterraines	15+ [18+]	Portée 12'' [Portée 24''] Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	Chaque figurine de l'unité ciblée doit effectuer un test de Force, dans l'ordre du choix du propriétaire. Ignorez le premier test raté. Tout autre figurine ratant son test subit une blessure sans aucune sauvegarde autorisée avec la règle Blessures Multiples (10).



## DISCIPLINE COMMUNE : OMBRES

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Course Parmi les Ombres		Portée 12'' Focalisé Amélioration	Immédiat	Ce sort ne peut être lancé que sur une unité constituée d'une seule figurine ou sur un Personnage. La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 10'' avec la règle Vol. Si la cible dispose de la règle Grande Cible, ce mouvement est limité à 2''.
0	Miasmes Obscurs	4+ [7+]	Portée 48'' Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de 1 [-1D3] à une caractéristique parmi M, CC, CT ou I, jusqu'à un minimum de 1. Le lanceur doit préciser laquelle avant de lancer le sort.
1	Orbe de Noirceur	5+ [8+]	Portée 24'' Marqueur	Dure un Tour	Placez un gabarit de 3'' sur le point ciblé, à plus de 1'' de toute unité. La zone couverte par le gabarit compte pour toute figurine comme étant un Terrain Dangereux (1), et offre un Couvert Lourd. [Cette zone compte également comme un Décor Occultant.]
2	Parti en Fumée	7+ [13+]	Portée 18'' [Portée 36''] Malédiction	Reste en Jeu	La cible perd 1 [1D3] en Force, jusqu'à un minimum de 1.
3	Expérience de Mort Imminente	9+ [15+]	Portée 18'' [Portée 36''] Malédiction	Reste en Jeu	La cible perd 1 [1D3] en Endurance, jusqu'à un minimum de 1.
4	Char Vaporeux	11+ [14+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 8'' avec la règle Vol. À l'issue de ce mouvement, elle peut effectuer une Reformation, ce qui ne l'empêche pas de tirer.
5	Ombres Dévorantes	12+	Portée 24'' Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	Placez le centre d'un gabarit de 3'' sur l'unité ciblée, et à portée du sort, puis faites une Déviation de 1D6''. Toutes les figurines sous le gabarit doivent effectuer un test d'Initiative ou subir une blessure avec les règles Blessures Multiples (Artillerie) et Perforant (6) ne permettant pas la Régénération.
6	Scalpel Psychique	15+ [18+]	Portée 18'' [Portée 36''] Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques au Corps à Corps non spéciales de la cible blessent automatiquement (aucun jet nécessaire) et gagnent la règle Perforant (1).



## DISCIPLINE COMMUNE : SAUVAGERIE





	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	La Chasse Sauvage		Portée 12'' Amélioration	Immédiat	<p>Ce sort ne peut affecter que les unités composées uniquement, au choix, de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cavalerie, Bête de Guerre, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Char, Monstre et Monstre Monté.</li> <li>- toute unité du Livre d'Armée Hardes Bestiales.</li> <li>- l'unité du lanceur.</li> </ul> <p>La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 1D3 + 2''.</p>
<b>0</b>	La Bête qui Sommeille	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Force et en Endurance.
<b>1</b>	Essaim d'Insectes	5+ [8+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 5D6 touches de Force 1.
<b>2</b>	Rage Intérieure	5+ [8+]	Portée 6'' [Portée 18''] Universel	Dure un Tour	La cible gagne la règle Frénésie.
<b>3</b>	Pieu de Rougebois	8+ [14+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche de Force 6 [10] avec les règles Blessures Multiples (Artillerie) et Perforant (6). Les rangs de l'unité ciblée sont pénétrés de la même façon que par une Baliste.
<b>4</b>	Calamité des Bois Sauvages	9+ [12+]	Portée 36'' [Portée 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).
<b>5</b>	Tempête Furieuse	10+	Portée 24'' Malédiction	Dure un Tour	La cible ne peut pas effectuer d'Attaques de Tir et ne peut pas utiliser la règle Vol.
<b>6</b>	Métamorphose Monstrueuse	11+ [14+]	Portée 6'' [Portée 12''] Universel Focalisé Personnage uniquement	Dure un Tour	La cible reçoit de nouvelles règles et un changement de caractéristiques correspondant à un des Aspects listés dans la table ci dessous. Choisissez au lancement du sort.





  

	CC	F	E	A	Règles Spéciales
<b>Aspect de l'Hydre</b>	6	5	5	6	Régénération (6+)
<b>Aspect de la Manticore</b>	6	5	5	4	Blessures Multiples (1D3), Coup Fatal
<b>Aspect du Dragon</b>	6	6	6	3	Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées)

# DISCIPLINE OCTUPLE

La Discipline Octuple est accessible à de rares Sorciers. Elle regroupe les sorts Primaires des huit Disciplines Communes, et chacun de ces sorts déclenche l'Attribut de sa Discipline lorsqu'il est lancé avec succès.

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>Alchimie</b> 	Édit de Fer	A	Portée 12'' Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Sauvegarde d'Armure. Aucune figurine ne peut obtenir mieux que 3+ en Sauvegarde d'Armure grâce à ce sort avant d'appliquer d'éventuels malus.
	Métal Fondu	9+ [17+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [2D6] touches avec la règle Fusion du Métal.
<b>Cieux</b> 	Second Sceau	A	Spécial	Dure un Tour	L'armée du lanceur gagne un marqueur « Second Sceau ». Ce marqueur peut être dépensé pour relancer un unique D6 d'un jet pour toucher, pour blesser ou de Sauvegarde d'Armure.
	Aquilon	7+ [10+]	Portée 12'' [Portée 36''] Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 pour toucher et de -1 en Commandement. Les Attaques de Tir ne nécessitant pas l'utilisation de la CT doivent obtenir un 4+ sur 1D6 pour pouvoir être utilisées.
<b>Feu</b> 	Feu Déchaîné	A	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
	Cascade Ardente	7+ [10+]	Portée 18'' [Portée 36''] Malédiction	Reste en Jeu	A la fin de chaque Phase de Magie, la cible subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
<b>Lumière</b> 	Lumière Gardienne	A	Portée 48'' Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Commandement. Aucune figurine ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par Phase de Magie.
	Éclat Brûlant	5+ [14+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4 [6] avec la règle Attaques Enflammées.  Si la cible dispose de la règle D'Outre-Monde ou Mort-Vivant, elle subit 2D6 touches à la place.

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>Mort</b>  	Nuage de Désespoir	A	Portée 24'' Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 en Commandement. Aucune figurine ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par Phase de Magie.
	Le Baiser de la Faucheuse	8+ [11+]	Portée 18'' Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La cible subit 1 blessure avec la règle Perforant (6). [Si la blessure n'est pas sauvegardée, le lanceur Récupère 1 PV].
<b>Nature</b>  	Souffle de Vie	A	Portée 12'' Focalisé Amélioration	Immédiat	La cible Récupère un PV. Aucune figurine ne peut Récupérer plus d'un PV par Phase de Magie avec ce sort.
	Eaux Vivifiantes	4+ [8+]	Unité du Lanceur [Portée 12''] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la règle Régénération (5+).
<b>Ombres</b>  	Course Parmi les Ombres	A	Portée 12'' Focalisé Amélioration	Immédiat	Ce sort ne peut être lancé que sur une unité constituée d'une seule figurine ou sur un Personnage. La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 10'' avec la règle Vol.  Si la cible dispose de la règle Grande Cible, ce mouvement est limité à 2''.
	Miasmes Obscurs	4+ [7+]	Portée 48'' Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de 1 [-1D3] à une caractéristique parmi M, CC, CT ou I, jusqu'à un minimum de 1. Le lanceur doit préciser laquelle avant de lancer le sort.
<b>Sauvagerie</b>  	La Chasse Sauvage	A	Portée 12'' Amélioration	Immédiat	Ce sort ne peut affecter que les unités composées uniquement, au choix, de : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cavalerie, Bête de Guerre, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Char, Monstre et Monstre Monté.</li> <li>- toute unité du Livre d'Armée Hardes Bestiales.</li> <li>- l'unité du lanceur.</li> </ul> La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 1D3 + 2''.
	La Bête qui Sommeille	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Force et en Endurance.



## DISCIPLINE DE LA BOUCHERIE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Sang de Kholag		Lanceur	Immédiat / Dure un Tour	La cible Récupère un PV précédemment perdu et gagne +1 en Endurance. De plus, les attaques avec Attaques Empoisonnées dirigées contre la cible perdent cette règle.
0	Briseur de Dents	7+ [11+]	Portée 18" [Portée 12"] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Endurance.
1	Buveur de Moelle	6+ [9+]	Portée 12" [Portée 24"] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la règle Tenace.
2	Festin de Tripaille	6+ [10+]	Portée 18" [Portée 12"] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Force.
3	Concasseur d'Os	7+ [12+]	Portée 24" [Portée 36"] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 2 [3] avec la règle Perforant (6).
4	Gobeur de Cerveille	7+ [10+]	Portée 36" [Portée 72"] Malédiction	Immédiat / Dure un Tour	La cible doit immédiatement effectuer un test de Panique. [Toutes les unités gagnent la règle Haine contre la cible.]
5	Cœur de Troll	11+ [14+]	Portée 12" [Portée 24"] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la Régénération (4+).
6	Gosier de Géant	12+ [14+]	Portée 18" [Portée 24"] Malédiction Direct Dégâts	Immédiat / Dure un Tour	La cible subit 1D6 touches de Force 5 avec la règle Perforant (6). Si au moins une blessure est infligée, la cible ne peut pas faire de Marche Forcée et jette un dé de moins pour ses jets de distance de Charge, Charge Irrésistible, Fuite et Poursuite.



## DISCIPLINE DU CHANGEMENT

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Vent du Changement		Universel	Permanent	L'armée gagne un marqueur Vent du Changement. Lorsque l'armée lance un sort de la Discipline du Changement non lié à un Objet de Sort, tout Dé de Pouvoir ayant donné un '1' naturel peut être relancé en échange d'un marqueur.
0	Feu Azur	5+ [8+] {11+}	Portée 24'' [Portée 48''] {Portée 48''} Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [1D6] {1D6+1} touches de Force 1D6 [1D6] {1D6+1} avec la règle Flammes de l'Enfer.
1	Feu Rose	6+ [11+]	Lanceur [Portée 24''] [Focalisé] [Amélioration]	Dure un Tour	La cible gagne une Attaque de Souffle (Force 1D3+2, Flammes de l'Enfer).
2	Vague du Changement	7+	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche de Force 1D6+4 avec les règles Blessures Multiples (1D3), Flammes de l'Enfer et Perforant (6). Les rangs de l'unité ciblée sont pénétrés de la même façon que par une Baliste.
3	Secrets Volés	7+	Portée 18'' Malédiction Direct Dégâts Focalisé	Immédiat	Le lanceur et la cible lancent chacun 1D6 et ajoutent leur Niveau de Magie au résultat. Si le total du lanceur est plus élevé, la cible subit une touche de Force 3 avec la règle Perforant (6) et perd un Niveau de Magie, si elle en avait.
4	Règne de la Confusion	9+	Portée 24'' Malédiction	Dure un Tour	La cible ne peut pas bénéficier des règles Présence Charismatique et Tenez les Rangs.
5	Inéluctable Trahison	9+	Portée 24'' Malédiction	Dure un Tour	<p>Lorsque la cible effectue une Attaque de Corps à Corps ou de Tir, tout jet pour toucher ayant donné '1', après une éventuelle relance, est mis de côté. Pour chaque jet ainsi mis de côté, la cible subit immédiatement une touche avec la même Force et les mêmes règles que l'attaque initiale.</p> <p>Les Attaques de Tir comptent toujours comme des Attaques de Tir, et les Attaques de Corps à Corps comptent toujours comme des Attaques de Corps à Corps, participant ainsi au Résultat de Combat du camp du lanceur du sort.</p> <p>Les unités composées d'une seule figurine ne peuvent pas être affectées par ce sort.</p>
6	Portail Éternel	15+	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 2D6 (limitée à 10) avec la règle Flammes de l'Enfer.



## DISCIPLINE DES GRANDS DIEUX VERTS

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Choquez-les !		Portée 24'' Amélioration	Dure un Tour	La cible peut relancer ses jets pour blesser ayant donné '1' au Corps à Corps.
<b>0</b>	L'Heure de la Raclée	10+	Portée 18'' Malédiction	Dure un Tour	Toutes les unités peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés contre la cible au Corps à Corps.
<b>1</b>	Coup de Boule	6+ [13+]	Portée 24'' [Portée 18''] [Aura] Malédiction Direct Dégâts Focalisé	Immédiat	Affecte uniquement les Sorciers. La cible subit une touche de Force 5 avec la règle Perforant (6).
<b>2</b>	Poings Bastonneurs	6+ [11+]	Lanceur [Portée 12''] [Focalisé] [Amélioration] [Personnage uniquement]	Reste en Jeu	La cible gagne +3 en Force, +3 Attaques et la règle Attaques Magiques.
<b>3</b>	Même Pas Mal !	8+ [11+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+).
<b>4</b>	Grande Main Verte	11+ [14+]	Portée 24'' Amélioration	Dure un Tour	La cible peut faire un Pivot, en ignorant tout obstacle, puis effectuer un Mouvement Magique de 3D6'' [5D6''] avec la règle Vol. Jetez les dés pour la distance avant de pivoter. À la fin de ce mouvement, l'unité peut encore faire un Pivot en ignorant les obstacles. L'unité ne peut pas finir positionnée à moins de 1'' d'une autre unité ou d'un Terrain Infranchissable.
<b>5</b>	Boum !	11+	Portée 18'' Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 5.
<b>6</b>	Le Gros Piétinement	13+ [16+]	Portée 36'' Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	Placez le centre d'un gabarit de 3'' sur l'unité ciblée et à portée du sort, puis faites une Déviation de 1D6''. Toutes les figurines sous le gabarit subissent chacune une touche de Force 6 [8] avec la règle Blessures Multiples (1D3).





## DISCIPLINE DES PETITS DIEUX VERTS

Après le déploiement, tout Sorcier connaissant au moins un sort de cette Discipline doit choisir un sort non lié à un Objet de Sort connu par n'importe quel Sorcier sur le champ de bataille. Il gagne l'Attribut de Discipline de ce sort pour ses propres lancements.

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Fourbe Larcin		Spécial	Spécial	Utilisez l'Attribut de Discipline du sort choisi en début de partie. Remplacez toutes les références à la Discipline de l'Attribut par la Discipline des Petits Dieux Verts. Si le sort choisi appartient à la Discipline des Petits Dieux Verts, l'Attribut n'a pas d'effet.
0	Œil Mauvais	4+ [9+]	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 [3D6] touches de Force 3.
1	Taillades Surnoises	5+ [8+]	Portée 12" [Portée 24"] Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps et de Tir de la cible gagnent la règle Perforant (1). Si la cible attaque une unité sur son flanc ou son arrière, la cible peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés au Corps à Corps.
2	Bénédiction de la Mère-Araignée	6+ [9+]	Portée 12" [Portée 24"] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la règle Attaques Empoisonnées. Les attaques qui disposaient déjà de cette règle blessent automatiquement sur 5+.
3	Ça Démange ?	6+	Portée 24" Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1D3 en Mouvement et en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.
4	Chut ! Pas un Bruit...	7+ [10+]	Portée 12" [Portée 6"] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Camouflé et Distrayant. Toute figurine d'une unité chargeant avec succès la cible doit effectuer un test de Terrain Dangereux (1).
5	J'veus Arrange Ça	9+	Portée 24" Malédiction	Dure un Tour	La cible doit relancer ses jets pour toucher, pour blesser et de Sauvegarde de tout type ayant donné '6'.
6	Malédiction de la Lune Verte	13+	Vortex (Portée 4", Gabarit 5") Marqueur	Immédiat / Dure un Tour	Toutes les figurines touchées par le gabarit subissent chacune une touche de Force 3 avec la règle Perforant (6). Toute unité touchée par le gabarit subit un malus de -1 en Capacité de Combat.



## DISCIPLINE DE LA FORGE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Fournaise Haineuse		Portée 18'' Malédiction	Dure un Tour	La cible gagne la règle Inflammable.
0	Bouclier de Sombrefeu	8+ [11+]	Portée 12'' Amélioration	Reste en Jeu	La cible gagne les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques, ou [et] les attaques dirigées contre la cible subissent un malus de -1 pour blesser. Choisissez avant de lancer le sort.
1	Rage Incendiaire	5+ [11+]	Portée 12'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [2D6] touches de Force 6 avec la règle Attaques Enflammées.
2	Subjugation	7+	Portée 24'' Malédiction	Permanent	La cible subit un malus de -1 en Commandement.
3	Souffle de Haine	7+	Portée 12'' Amélioration	Dure un Tour	La cible peut relancer ses jets pour toucher au Corps à Corps.
4	Anathème de Noirceur	9+	Portée 18'' Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins son Endurance. Ces touches blessent sur 4+ et ont la règle Perforant (6).
5	Cendres Asphyxiantes	11+ [14+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 pour toucher au Corps à Corps et de -2 pour toucher avec ses Attaques de Tir. Elle ne peut pas effectuer de Marche Forcée durant l'Étape des Autres Mouvements. Si l'unité veut charger, elle divise par deux, en arrondissant au supérieur, le résultat de son jet de distance de charge. La portée de tous les sorts connus par la cible est limitée à un maximum de 12''.
6	Flammes de la Forge	14+ [17+]	Portée 36'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	Placez le centre d'un gabarit de 3'' avec le centre sur la cible et à portée du sort. Faites une Déviation de 1D6''. Toutes les figurines sous le gabarit subissent une touche de Force 5 [7] avec les règles Attaques Enflammées et Blessures Multiples (Artillerie).



## DISCIPLINE DE LA LUXURE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Masochisme		Portée 12" Amélioration Focalisé	Dure un Tour	La cible gagne +3 en Initiative et +1 Attaque, <b>ou</b> la règle Perforant (+1). Choisissez au moment de lancer le sort. Chaque figurine ne peut être affectée par chacun des effets qu'une fois par Phase de Magie.
0	Flagellation Démoniaque	6+	Portée 24" Marqueur Direct Gabarit de Ligne	Immédiat	Toutes les figurines sous le gabarit subissent une touche de Force 4 avec la règle Perforant (2).
1	Grâce Hypnotique	5+ [11+]	Portée 24" [Portée 36"] Malédiction	Dure un Tour	La cible porte ses attaques à Initiative 0 [et gagne la règle <b>Mouvement Aléatoire (1D6)</b> ].
2	Valse Irrésistible	7+ [11+]	Portée 12" [Portée 24"] Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La cible doit effectuer un test de Commandement en jetant un dé supplémentaire. Si le test est raté, la cible subit une blessure avec la règle Perforant (6), et doit continuer à effectuer des tests de Commandement de la même façon, avec les mêmes effets, jusqu'à ce qu'elle réussisse ou succombe.
3	Hystérie	8+	Portée 24" Universel	Reste en Jeu	La cible gagne la règle Frénésie. Si elle l'avait déjà, elle gagne encore une attaque supplémentaire, jusqu'à ce qu'elle perde la Frénésie. À la fin de chaque Phase de Magie du lanceur, la cible subit 1D6 touches de Force 3.
4	Fantasmagorie	8+ [12+]	Portée 24" [Portée 12"] [Aura] Malédiction	Dure un Tour	À chaque fois que la cible effectue un test de Commandement, elle lance un dé supplémentaire et ignore le dé avec le résultat le plus bas.
5	Déchirement psychique	9+	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle Perforant (1). De plus, la cible doit effectuer un test de Commandement sans aucune relance autorisée. En cas d'échec, elle subit à nouveau 1D6 touches, et doit continuer à effectuer des tests de Commandement de la même façon, avec les mêmes effets, jusqu'à ce qu'elle réussisse ou succombe.
6	Chœur Dissonant	13+	Portée 12" Malédiction	Immédiat / Dure un Tour	La cible subit immédiatement 2D6 touches blessant sur 4+ avec la règle Perforant (6). Si au moins une blessure est infligée ainsi, la cible porte ses attaques à Initiative 0 et gagne la règle <b>Mouvement Aléatoire (1D6)</b> .



## DISCIPLINE DE LA MAGIE BLANCHE

Nom	Lance-ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b> Bouclier des Anciens		Portée 18'' Amélioration	Permanent	<p>Placez un marqueur Bouclier sur la cible. Une Grande Cible ne peut pas être ciblée. Ignorez la prochaine blessure non sauvegardée, après avoir calculé les éventuelles Blessures Multiples, que devrait subir une unité qui possède un marqueur. Retirez alors le marqueur.</p> <p>Si la cible subit plusieurs blessures simultanées, son propriétaire choisit la blessure à ignorer.</p> <p>Si une unité devait disposer de plusieurs marqueurs, retirez-les tous sauf un.</p>
<b>0</b> Traits de Lumière	9+ [12+]	Portée 24'' [Portée 18''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 [3D6] touches de Force 4.
<b>1</b> Résurrection du Phoenix	4+ [8+]	Portée 18'' Focalisé Amélioration	Immédiat [Dure un Tour]	La cible Récupère 1 PV. [Elle et son unité gagnent également +1 en Force].
<b>2</b> Volonté Inspirante	6+ [9+]	Portée 18'' Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1D3 à une caractéristique parmi M, CC, CT ou I. Le lanceur doit préciser laquelle avant de lancer le sort. [Les 4 caractéristiques sont affectées.]
<b>3</b> Sentier Secret	7+ [15+]	Portée 24'' Amélioration		La cible gagne la règle Éthéré jusqu'à la fin de la Phase de Magie et peut faire un Mouvement Magique de 8'' [16''].
<b>4</b> Bénédiction d'Amhar	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+). Si une figurine affectée dispose déjà d'une Sauvegarde Invulnérable, cette dernière est améliorée d'un point, pour obtenir 3+ au mieux.
<b>5</b> Fusion d'Artefact	11+	Portée 24'' Malédiction Direct Focalisé Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche avec la règle Fusion du Métal. Si elle porte un ou plusieurs Objets Magiques, l'un d'entre eux, déterminé au hasard, est détruit. Les Objets Magiques comportant la mention Une Seule Utilisation ne peuvent pas être choisis.
<b>6</b> Cataclysme	14+ [18+]	Portée 24'' Malédiction Direct Dégâts	Reste en Jeu	A la fin de chaque Phase de Magie, toutes les figurines de l'unité ciblée subissent une touche de Force 3 [4] avec la règle Attaques Enflammées.



## DISCIPLINE DE LA MAGIE NOIRE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Soif d'Âmes		Portée 18" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche de Force 5. Si cela cause une blessure non sauvegardée, le lanceur Récupère 1 PV. Aucune figurine ne peut Récupérer plus d'un PV par Phase de Magie grâce à ce sort.
0	Furie de Moraec	8+ [10+]	Portée 6" [Portée 18"] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Force <a href="#">[et la règle Perforant (1)]</a> .
1	Rafale Glaciale	4+ [9+]	Portée 24" [Portée 36"] Malédiction Direct Dégâts	Immédiat [Dure un Tour]	La cible subit immédiatement 1D6 touches de Force 4. <a href="#">[Elle subit aussi un malus de -1D3 en CT, jusqu'à un minimum de 1.]</a>
2	Tourbillon de Lames	7+ [9+]	Portée 24" Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1D3 en CC, jusqu'à un minimum de 1. <a href="#">[De plus, elle ne peut pas utiliser les règles Distrayant ou Parade.]</a>
3	Agonie Paralysante	8+ [14+]	Portée 18" [Portée 36"] Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 [-2] en Force et en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.
4	Marque de la Peur	8+ [13+]	Portée 18" [Portée 36"] Malédiction	Reste en Jeu	La cible ne peut pas bénéficier des règles Présence Charismatique ou Tenez les Rangs.
5	Trait d'Énergie Noire	11+	Portée 18" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 5.
6	Terreur Noire	12+	Vortex (Portée 6", Gabarit 1") Marqueur	Immédiat	Les figurines touchées par le gabarit doivent effectuer un test de Force. Toute figurine ratant son test subit une blessure avec les règles Blessures Multiples (Artillerie) et Perforant (6) ne permettant pas la Régénération.



## DISCIPLINE DE LA MALADIE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Bénédiction Nécrotique		Portée 12'' Amélioration Focalisé	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Endurance. Une figurine ne peut être affectée par ce sort qu'une fois par Phase de Magie.
0	Miasmes de Pestilence	4+ [9+]	Portée 18'' Amélioration	Dure un Tour	Les unités ennemies en contact socle à socle avec la cible ont un malus de -1 [-1D3] en Capacité de Combat et en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.
1	Haleine Corruptrice	6+ [9+]	Lanceur [Portée 24''] [Focalisé] [Amélioration]	Dure un tour	La cible gagne une Attaque de Souffle (Attaques Toxiques).
2	Toucher Putréfiant	6+ [9+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la règle Attaques Empoisonnées. Les attaques qui disposaient déjà de cette règle blessent automatiquement sur un point de moins : 6+ devient 5+ et 5+ devient 4+.
3	Excroissance Adipeuse	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la règle Régénération (5+). Si une figurine affectée dispose déjà d'une Régénération, cette dernière est améliorée d'un point, pour obtenir 3+ au mieux.
4	Purge Parasitaire	10+	Portée 18'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 5. De plus, elle doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, elle subit à nouveau 1D6 touches, et doit continuer à effectuer des tests d'Endurance, avec les mêmes effets, jusqu'à ce qu'elle réussisse ou succombe.
5	Malédiction du Lépreux	11+ [14+]	Portée 18'' [Portée 36''] Universel	Dure un Tour	L'Endurance de la cible est, au choix, augmentée ou diminuée de 1D3, jusqu'à un minimum de 1. Choisissez au moment de déterminer la cible.
6	Tourbillon Fétide	14+	Vortex (Portée 6'', Gabarit 3'') Marqueur	Immédiat	Les figurines touchées par le gabarit subissent chacune une touche avec les règles Attaques Toxiques et Blessures Multiples (1D3).



## DISCIPLINE DE LA NÉCROMANCIE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Tromper la Faucheuse		Portée 12" Amélioration	Immédiat	L'unité ciblée, ou un Personnage situé dans l'unité ciblée, Ressuscite 1 PV. Aucune unité ne peut être ciblée plus de deux fois par Phase de Magie.
<b>0</b>	Adjuration des Morts	5+ [5+] {11+}	Portée 18" [Portée 6"] [Aura] {Portée 12"} {Aura} Amélioration	Immédiat	La cible Ressuscite le nombre de PVs correspondant à la valeur de sa caractéristique Invocation. Une unité ne disposant pas de caractéristique Invocation ne peut pas être ciblée par ce sort.
<b>1</b>	Parodie de Vie	6+ [10+]	Portée 12" [Aura] Amélioration	Dure un Tour	La cible peut relancer ses jets pour blesser ratés et gagne la règle Peur.
<b>2</b>	Convocation Profanatoire	7+ [9+]	Portée 12" [Portée 24"] Marqueur	Immédiat	<p> invoque une unité au choix parmi celles précisées dans la règle Éveil (X) du lanceur. Choisissez au lancement du sort. Elle dispose d'un nombre de PVs correspondant à la valeur de sa caractéristique Invocation.</p> <p>Une figurine de l'unité invoquée doit être placée au niveau du marqueur, et toutes les figurines doivent être à portée du sort. Toutes les options normalement accessibles à l'unité sont autorisées, sauf l'État-Major.</p>
<b>3</b>	Sarabande Macabre	8+ [12+]	Portée 12" [Aura] Amélioration	Immédiat / Dure un Tour	<p>La cible peut immédiatement effectuer un Mouvement Magique de 8" et [ou] relancer ses jets pour toucher ratés au Corps à Corps.</p> <p>[Choisissez pour chaque cible au moment de lancer le sort.]</p>
<b>4</b>	Regard de Setesh	9+ [11+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 4.
<b>5</b>	Vol de Jeunesse	10+	Portée 18" Malédiction Direct	Reste en Jeu	<p>À la fin de chaque Phase de Magie, toutes les figurines de l'unité ciblée subissent une touche qui blesse sur 6+. Ces touches ont les règles Blessures Multiples (2, Infanterie Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Nuée, Monstre, Monstre Monté) et Perforant (6).</p> <p>Ces touches ont un bonus de +1 pour blesser pour chaque Tour de Joueur passé depuis que le sort a été lancé.</p>
<b>6</b>	Malédiction des Morts	12+	Portée 18" Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Force et la règle Régénération (5+). Si une figurine affectée dispose déjà d'une Régénération, cette dernière est améliorée d'un point, pour obtenir 4+ au mieux.



## DISCIPLINE DE LA RUINE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Hordes Sans Fin		Portée 24'' Amélioration	Dure un Tour	La cible peut compter jusqu'à quatre points de Bonus de Rang pour le Résultat de Combat et gagne la règle Combat avec un Rang Supplémentaire.
0	Éclair Noir	5+ [8+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 5 avec la règle At- taques Foudroyantes. Si un '6' est obtenu pour le nombre de touches, le lanceur subit aussi une touche de Force 5.
1	Nourrissons-les...	6+ [10+]	Portée 24'' Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps de la cible ont +1 pour blesser [et gagnent la règle Coup Fatal].
2	Souiller le Sol	8+	Portée 18'' Marqueur	Spécial	Dure jusqu'au début du prochain tour du lanceur. Placez le centre d'un gabarit de 3'' sur le marqueur et à au moins 1'' de toute unité. Si une unité entre en contact avec le gabarit lors d'un dépla- cement sans règle Vol, toutes ses figurines traitent n'importe quel terrain, y compris les Terrains Découverts, comme Ter- rain Dangereux (2).
3	La Faim	8+ [11+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Permanent	La cible gagne +1 Attaque et la règle Frénésie. À la fin de chacune de vos Phases de Corps à Corps, elle subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle Perforant (6). Tous les effets de ce sort prennent fin lorsque la cible perd la Frénésie.
4	Appel de la Tempête	9+ [10+]	Spécial	Dure un Tour	Toutes les unités ennemies subissent un malus de -1 en CT. [La règle Vol ne peut pas être utilisée.]
5	Rupture Sismique	9+ [12+]	Portée 18'' Direct Marqueur Gabarit de Ligne	Immédiat	Toutes les figurines touchées subissent une touche de Force 6 avec la règle Perforant (6) [et Blessures Multiples (1D3)].
6	Pour Qui Sonne le Glas	11+ [14+]	Portée 12'' [Portée 24''] Direct	Immédiat	Toutes les figurines de l'unité ciblée subissent une touche avec la règle Attaques Toxiques. Si ce sort est lancé sur une unité engagée au Corps à Corps, toutes les figurines engagées dans le combat subissent une touche avec la règle Attaques Toxiques à la place.





## DISCIPLINE DES SABLES

Nom	Lance-ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b> Les Morts sans Repos		Portée 6'' Amélioration	Immédiat	<p>Cet Attribut peut cibler une unité normalement à portée, <b>ou</b> une des unités ciblées par le sort qui a déclenché l'Attribut.</p> <p>L'unité ciblée, ou un Personnage situé dans l'unité ciblée, Ressuscite autant de PVs que la valeur de la caractéristique Résurrection de la cible.</p> <p>Les Personnages et les figurines avec la règle Grande Cible ne peuvent pas Ressusciter plus de 2 PVs par Phase de Magie. Une unité qui n'a pas de caractéristique Résurrection ne peut pas être ciblée.</p>
<b>0</b> Sirocco	5+ [11+]	Portée 18'' [Portée 12''] [Aura] Amélioration	Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement Magique de X'', X étant égal à la valeur de Mouvement ou de Vol de la cible.
<b>1</b> Lames Maudites	5+ [10+]	Portée 18'' [Portée 12''] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne la règle Coup Fatal. Pour les attaques qui ont déjà la règle Coup Fatal, elle peut relancer ses jets pour blesser ratés au Corps à Corps.
<b>2</b> Dessiccation Mortelle	7+ [9+]	Portée 24'' Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 en Endurance [et en Force], jusqu'à un minimum de 1.
<b>3</b> Frappes Vengeresses	7+ [12+]	Portée 18'' [Portée 12''] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne au choix +1 Attaque, ou tous ses Arcs, Grands Arcs ou Arcs Géants Aspic gagnent la règle Tirs Multiples (2). Choisissez au moment de lancer le sort.
<b>4</b> Jugement Divin	8+ [10+]	Portée 36'' Malédiction Dégâts	Immédiat	<p>[Ciblez une unité, puis jetez 1D6. Sur 3+, choisissez une nouvelle cible située à moins de 6'' de la première. Continuez ainsi, de cible en cible à 6'' d'écart, jusqu'à ce que vous obteniez un '1' ou un '2', ou qu'aucune cible ne soit éligible. Aucune unité ne peut être ciblée deux fois.]</p> <p>Chaque cible doit effectuer un test de Commandement avec un dé additionnel. En cas d'échec, pour chaque point d'écart entre le résultat et son Commandement, la cible subit une blessure avec la règle Perforant (6).</p>
<b>5</b> Sables Mouvants	9+ [12+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1D3 en Mouvement, jusqu'à un minimum de 1. Elle traite tous les terrains, y compris les Terrains Découverts, comme des Terrains Dangereux (2).
<b>6</b> Écho des Gloires Passées	10+ [15+] [17+]	Portée 18'' [Portée 9''] [Aura] {Portée 15''} {Aura} Amélioration	Dure un Tour [Reste en Jeu] {Reste en Jeu}	La cible gagne +1 en Capacité de Combat, Force et Initiative.

# RÉSUMÉ DE LA PHASE DE MAGIE

## Séquence de la Phase de Magie

- 1 Début de la Phase de Magie. Lancez les dés pour déterminer 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 quoique 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 Sorcier 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 Pouvoir utilisés, entre 1 et 5.
- 2 Le joueur actif retire le nombre de Dés de Pouvoir annoncé de sa réserve et les lance. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de lancer, tels qu'un Pouvoir Irrésistible, pour obtenir le total de lancement.
- 3 Le sort est lancé avec succès 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 indique, s'il le souhaite, un Sorcier n'étant pas en fuite pour tenter la dissipation, et annoncer combien de Dés de Dissipation 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 Sorcier.
- 2 Le joueur réactif retire le nombre de Dés de Dissipation annoncé de sa réserve et les lance. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de dissipation, tels qu'un Pouvoir Irrésistible, pour obtenir le total de dissipation.
- 3 Le sort est dissipé avec succès si le total de dissipation est **supérieur ou égal** au total de lancement. Dans ce cas, le sort est dissipé et le lancement échoue. Sinon, la tentative de dissipation échoue et le Sorcier ayant tenté la dissipation subit une **Perte de Concentration**.

### Modificateurs Magiques

Sorcier Apprenti, Niveau 1 à 2 : +1

Maître Sorcier, Niveau 3 à 4 : +2

Pouvoir Irrésistible : +1D3 +NDP.

La somme des modificateurs hors Pouvoir Irrésistible ne peut pas dépasser +3.

## Table des Fiascos

	<b>Brèche dans le Voile</b>
	Centrez le gabarit de 5'' sur le lanceur. Toute figurine touchée par le gabarit subit une touche.
2 à 4	Si 4 Dés de Pouvoir ont été utilisés, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, retirez le lanceur de la partie. Si 5 Dés de Pouvoir ont été utilisés, retirez le lanceur de la partie.
	<b>Explosion Catastrophique</b>
5 à 6	Centrez le gabarit de 3'' sur le lanceur. Toute figurine touchée par le gabarit subit une touche. Le lanceur doit subir une touche.
	<b>Feu de Sorcières</b>
7	L'unité du lanceur subit NDP touches, distribuées comme des tirs. Le lanceur ne peut cependant subir qu'une seule touche au plus.
	<b>Contrecoup Magique</b>
8 à 9	Le lanceur et tout Sorcier allié subissent une touche.
	<b>Amnésie</b>
10 à 12	Le Niveau de Magie du lanceur est diminué de NDP-2. Il perd un sort pour chaque Niveau de Magie perdu, en commençant par le sort ayant causé le Fiasco et en tirant les autres au hasard.

Les touches infligées par un Fiasco ont une Force de NDP+2 et les règles Attaques Magiques et Perforant (1). Le Sorcier ayant provoqué le Fiasco ne peut utiliser aucune sauvegarde.

Quelque-soit le résultat du jet, retirez NDP Dés de Pouvoir de la réserve du propriétaire du lanceur.

### 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 bonus de lancement d'un Pouvoir Irrésistible.
- L'Attribut de la Discipline est lancé normalement.

En cas de Pouvoir Irrésistible :

- Si 4 dés ou plus ont été lancés, l'Objet de Sort est perdu et le sort ne peut plus être lancé de la partie.
- Retirez NDP Dés de Pouvoir de la réserve du propriétaire du lanceur.