

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Livre de Magie

v1.3.2 - 30 décembre 2016

VF 0.3



Comment utiliser ce livre ?



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



Résumé de la Phase de Magie



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

Comment utiliser ce livre ?

Toutes les Voies de Magie sont présentées dans ce livre. Chaque Magicien doit choisir une Voie de Magie parmi celles auxquelles il a accès. Ce choix doit être indiqué dans la Liste d'Armée. Chaque Voie comprend un certain nombre de sorts. En général, on tire au hasard au début de la partie les sorts que connaît chaque Magicien, en utilisant les règles décrites dans le paragraphe « Générer les Sorts » du Livre de Règles. 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'effet particulier 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 particuliers qui ne peuvent pas être lancés indépendamment. Ils peuvent être lancés gratuitement, si le lanceur le souhaite, après qu'un sort de la même Voie a été lancé avec succès. La cible doit être choisie en même temps que celle du sort le déclenchant. 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'effet particulier 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"	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 [+2] 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 Pieu d'Argent				
7+ [10+]	18" [36"]	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche de Force 3 [6] avec les règles Attaque Pénétrante, Blessures Multiples (1D3) et Perforant (6).
4 Corruption de l'Étain				
8+ [11+]	24" [48"]	Malédiction	Permanent	La cible subit un malus de -1 à sa Sauvegarde d'Armure.
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	Permanent	La cible subit 5D6 touches de Force 1 immédiatement. Si au moins une blessure est infligée et n'est pas sauvegardée, la cible subit un malus de -1 en Capacité de Tir. Cet effet prend fin quand la cible effectue un Mouvement Simple, une Marche Forcée ou un mouvement de Charge.
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				
6+ [9+]	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+]	18" [36"]	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				
11+ [14+]	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		7+ {5+}	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 pour les jets de distance de Charge, Charge Irrésistible, Fuite et Poursuite.	
∞ Malédiction		La cible jette un dé de moins pour les jets de distance de 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 .	
∞		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				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.
18''	Amélioration	Dure un Tour		
0 Clairvoyance				La cible gagne les règles Cible Difficile et Distrayant.
7+ [10+]	18'' [Aura 6'']	Amélioration	Dure un Tour	
1 Jugement du Destin				La cible subit 1D3 [1D6] touches qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune Sauvegarde Invulnérable ou de Régénération n'est permise.
7+ [10+]	18''	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	
2 Connais ton Ennemi				La cible gagne +2 en Capacité de Combat et en Initiative.
8+ [12+]	18'' [Aura 6'']	Amélioration	Dure un Tour	
3 Conjonction Astrale				La cible gagne la règle Attaques Divines et doit relancer les jets pour touches ratées de ses Attaques de Corps à Corps et de Tir.
9+ [12+]	18'' [Aura 6'']	Amélioration	Dure un Tour	
4 Vision de l'Au-Delà				La cible gagne les règles Immunisé à la Psychologie et Ténacité.
9+	18''	Amélioration	Dure un Tour	
5 Frappe Infaillible				La cible subit 2D6 [3D6] touches qui blessent sur 4+ avec les règles Attaques Divines et Perforant (2).
9+ [13+]	18''	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	
6 Présage Funeste				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.
10+	18''	Malédiction	Dure un Tour	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, utilisez la version {améliorée} des sorts. Ignorez le texte en rouge et prenez en compte celui marqué par {} . 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+ {5+}	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+ {7+}	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+ {7+}	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 {-2} en Capacité de Combat et en Capacité de Tir, jusqu'à un minimum de 1.
4 Esprit des Bois				
9+ {8+}	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				
10+ {9+}	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+ {10+}	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 5 {7} Points de Vie. Grande : Ressuscite 2 {3} Points de Vie. Gigantesque : Ressuscite 1 {1} Point de Vie.



Évocation

Lance- ment	Portée	Type	Durée	Effet
C Évocation des Âmes				
5+ [8+] {11+}	18" [Aura 6"] {Aura 12"}]	Amélioration	Immédiat	<p>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. Les Personnages et les figurines ayant la règle Présence Imposante ne peuvent récupérer que 2 PVs au plus grâce à ce sort lors d'une Phase de Magie.</p> <p>Si la cible ne possède pas de figurine avec une valeur Évoqué : La cible gagne la règle Peur, et toutes les unités ennemies à moins de 6" de la cible subissent un malus de -1 en Commandement. Vérifier la portée à chaque fois que le Commandement est utilisé (pas au lancement du sort). Cet effet ne peut pas être cumulé.</p>
1 Lames Spectrales	5+ [10+]	18"	Amélioration	Dure un Tour
La cible doit relancer ses jets pour blesser ratés au Corps à Corps. [La cible gagne la règle Coup Fatal.]				
2 Danse Macabre	6+ [11+]	12" [Aura 12"]	Amélioration	Immédiat
La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 8". Elle compte comme ayant la règle Éthéré pendant ce déplacement.				
3 Soutien Ancestral	7+ [9+]	12"	Amélioration	Dure un Tour
La cible doit relancer ses jets pour toucher ratés des Attaques de Corps à Corps [et de Tir] .				
4 Baiser de la Faucheuse	7+ [10+]	12" [24"]	Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat
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.				
5 Murmures du Voile	9+	24"	Malédiction	Reste en Jeu
La cible subit un malus de -1 en Commandement et de -2 en Capacité de Combat, jusqu'à un minimum de 1.				
6 Précipiter la Fin	12+	18"	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat
Choisissez jusqu'à 3 figurines différentes dans l'unité ciblée (cela peut être des Personnages ou des Champions). Chacun d'eux subit une touche qui blesse automatiquement avec la règle Perforant (6).				



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 {et toutes les figurines de son unité} gagne{nt} 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	{Si l'Attaque de Souffle est utilisée comme une Attaque de Tir, sa portée est améliorée à 18".}
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	{La cible peut relancer un et un seul Jet de Dissipation à chaque Phase de Magie.}
4 La Pourriture Intérieure				La cible subit un malus de -1 en Capacité de Combat, jusqu'à un minimum de 1.
8+	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 {6}.
12+	12"	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	



Pyromancie

Lance- ment	Portée	Type	Durée	Effet
A Boule de Feu				
	24"	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3 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 24"	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	24"	Universel	Dure un Tour	Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 en Mouvement. Si la cible est une unité ennemie, elle subit un malus de -1 en Mouvement jusqu'à un minimum de 3. Une unité ne peut être affectée par ce sort que deux fois au plus par Phase de Magie.	
1 Charme Trompeur	5+ [8+]	18" [36"]	Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 pour toucher.
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 chaque Personnage dans l'unité ciblée.
6 La Roue Tourne...	9+ [11+]	24"	Malédiction [Amélior.]	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps des figurines ordinaires de l'unité ciblée touchent et blessent sur 4+, quelles 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 non lié à un Objet de Sort, tous les Dés de Magie ayant donné '1' doivent être relancés. Si le lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie non lié à un Objet de Sort, 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 Cieux				
5+ [9+]	24''	Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [1D6+1] touches de Force 1D6 [1D6+1].
2 Feu Purificateur				
6+ [10+]	Lanceur [24'']	Focalisé [Amélior.]	Dure un Tour	La cible gagne une Attaque de Souffle (Force 1D3+2). Déterminez la Force dès que le sort est lancé avec succès. [Ce sort ne peut cibler que les Personnages, les Champions et les unités composées d'une figurine seule.]
3 Épreuve de Foi				
7+ [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 Exaltante.
5 Châtier l'Hérétique				
11+	24''	Malédiction	Dure un Tour	Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort. Sur un résultat de 1 à 3, la cible subit un malus de -1 en Endurance. Sur un résultat de 4 à 6, la cible subit un malus de -1 en Force.
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.