

# *Batailles Fantastiques*

## *Le 9<sup>e</sup> Âge*

Livre de Magie - Beta v0.99.2

Version française 1.0  
7 avril 2016



*Une collaboration des créateurs de l'ETC et du Swedish Comp System*

## 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 seront 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. Vous n'êtes pas bloqués dans une spirale infernale où pour continuer à jouer à un jeu, dans lequel vous vous êtes tant investis, vous devez payer toujours plus cher pour entretenir votre collection. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que 9<sup>e</sup> Âge sera joué, vous disposerez d'un support continu et régulier, celui-ci étant offert par la communauté.

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu en est encore à ses débuts et dans un stade de développement. Ce document correspond à une version de brouillon « beta », dont le but est de tester le jeu et le modifier jusqu'à atteindre une version satisfaisante. Attendez-vous donc à trouver des déséquilibres, des incohérences, et à obtenir des mises à jour régulières avec éventuellement des changements importants. N'hésitez pas à nous donner vos avis ! Ce livre de Magie n'est utilisable qu'en compagnie du livre de Règles et des Livres d'Armées.

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, qui dispose désormais d'un 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 !

## Les traducteurs

— « AEnoriel »	— « Eru »	— « Lamronchak »
— « Anglachel »	— « Gandarin »	— « Mammstein »
— « Astadriel »	— « Groumbahk »	
— « Batcat »	— « Iluvatar »	

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
1.1	BF : Le 9 <sup>e</sup> Âge, qu'est-ce que c'est ?	2
1.2	Comment utiliser ce livre ?	2
<b>2</b>	<b>Disciplines Communes</b>	<b>3</b>
2.1	Discipline de l'Alchimie	3
2.2	Discipline des Cieux	4
2.3	Discipline du Feu	5
2.4	Discipline de la Lumière	6
2.5	Discipline de la Mort	7
2.6	Discipline de la Nature	8
2.7	Discipline des Ombres	9
2.8	Discipline de la Sauvagerie Bestiale	10
2.9	Discipline des Huit Vents	11
<b>3</b>	<b>Disciplines Spécifiques</b>	<b>13</b>
3.1	Discipline de la Boucherie	13
3.2	Discipline du Changement	14
3.3	Discipline de la Forge	15
3.4	Discipline des Grands Dieux Verts	16
3.5	Discipline des Petits Dieux Verts	17
3.6	Discipline de la Luxure	18
3.7	Discipline de la Magie Blanche	19
3.8	Discipline de la Magie Noire	20
3.9	Discipline de la Maladie	21
3.10	Discipline de la Nécromancie	22
3.11	Discipline de la Ruine	23
3.12	Discipline des Sables	24
<b>4</b>	<b>Résumé de la Phase de Magie</b>	<b>25</b>

# 1 Introduction

## 1.1 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 figurines créé par une communauté, sans lien avec une quelconque entreprise. Le jeu met en scène deux armées s'affrontant, représentées par des figurines adéquates. Chaque armée est contrôlée par un joueur, bien qu'en certaines occasions, il puisse y avoir plus d'un joueur par camp (comme dans le cas d'une alliance). Le jeu se joue sur une planche de 4' par 6' (environ 1.20 m par 1.80 m), bien que la taille du plateau puisse être adaptée pour des batailles plus petites ou plus grandes. Les deux adversaires déploient leurs armées et jouent tour à tour pour faire agir leurs figurines. Chaque action a une certaine chance de réussite, ce pourquoi nous utilisons des dés. Pendant chaque tour de joueur, un joueur peut faire agir son armée pendant quatre phases de jeu consécutives : Mouvement, Magie, Tir et Corps à Corps. À la fin de la partie, un vainqueur est déterminé (ou un match nul est déclaré).

Toutes les règles du jeu, ainsi que les retours et suggestions peuvent être trouvés et donnés ici :

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

## 1.2 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, sont présentées.

Chaque Discipline comprend 8 sorts. Sept sorts sont numérotés de 0 à 6. Le huitième est appelé l'Attribut de la Discipline, qui est indiqué par la mention « A » à la place du numéro du sort. 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, plusieurs Sorciers peuvent connaître ce sort en même temps. Certains sorts disposent de plusieurs valeurs de lancement. La plus grande est pour la version **Améliorée** du sort. Parfois, les versions Améliorées voient leur portée et le nombre de cibles augmentés, tandis que pour d'autres sorts, les effets peuvent être modifiés. Les différences entre versions Améliorée et basique suivent un code couleur. La partie en noir s'applique à toutes les versions du sort. Les textes en **rouge** s'appliquent aux sorts basiques, tandis que les textes en **[bleu et encadrés de crochets simples]** s'appliquent aux sorts Améliorés. Dans certains cas, il existe une deuxième amélioration au sort, marquée en **[[vert olive et encadrée de crochets doubles]]**.

## 2 Disciplines Communes

### 2.1 Discipline de l'Alchimie

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Pierre Philosophale		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.
0	Plomb Fondu	9+ [17+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6/[2D6] touches avec la règle <i>Fusion du Métal</i> .
1	Glaives d'Argent	7+ [11+]	Portée 18'' [Portée 36''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne +1 pour toucher. Toutes les attaques, y compris de tir, gagnent les règles <i>Attaques Magiques</i> et <i>Perforant</i> (+1).
2	Oxydation du Cuivre	7+ [10+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction	Permanent	La cible subit un malus de -1 sur sa Sauvegarde d'Armure.
3	Pourpoint de Mercure	8+ [11+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne les règles <i>Camouflé</i> et <i>Distayant</i> . De plus, les attaques de corps à corps contre la cible subissent également une pénalité de -1 sur leur règle <i>Perforant</i> .
4	Lance de Fer	8+ [11+]	Portée 18'' [Portée 36''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche avec les règles <i>Fusion du Métal</i> et <i>Blessures Multiples</i> (1D3). Les rangs de l'unité ciblée sont pénétrés de la même façon que pour une <i>Baliste</i> , mais l'attaque subit un malus de -1 pour blesser au lieu de -1 en Force pour chaque rang pénétré.
5	Lames d'Étain	9+ [12+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction	Dure un tour	Les figurines de l'unité visée ne reçoivent pas de bonus de Force par leurs armes de corps à corps non magiques. Les armes de tirs non magiques portées par l'unité ciblée ont -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 son unité, dans l'ordre qu'il choisit. Ignorez le premier 5+. Les figurines suivantes obtenant 5+ subissent une blessure avec la règle <i>Blessures Multiples</i> (10) et n'autorisant aucune sauvegarde d'aucune sorte. Les unités ennemies situées dans un rayon de 12'' autour de la cible souffrent de <i>Stupidité</i> .

## 2.2 Discipline des Cieux

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	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, s'il s'agit d'un jet pour toucher, d'un jet pour blesser ou d'une Sauvegarde d'Armure.
<b>0</b>	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. Toute figurine de l'unité cible qui veut employer des armes de tir ne nécessitant pas l'utilisation de la CT doit jeter 1D6. Sur 4+, elle ne peut pas tirer.
<b>1</b>	Ouragan	8+	Portée 18'' Malédiction	Dure un tour	La cible ne peut pas faire de Marche Forcée, ni utiliser la règle <i>Vol</i> . Elle jette un dé de plus pour ses jets de charge, charge irrésistible, fuite et poursuite, et ignore celui ayant le résultat le plus élevé.
<b>2</b>	Choc Foudroyant	8+ [11+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 6 avec la règle <i>Attaques Foudroyantes</i> .
<b>3</b>	Harmonie des Sphères	10+ [13+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible peut relancer au choix les jets ratés pour toucher, pour blesser ou ses Sauvegardes d'Armure. Déclarez votre choix avant de jeter le sort.
<b>4</b>	Fléau du Ponant	10+ [13+]	Portée 12'' [Portée 24''] Malédiction	Dure un tour	La cible doit relancer au choix les jets réussis pour toucher, pour blesser ou ses Sauvegardes d'Armure. Déclarez votre choix avant de jeter le sort.
<b>5</b>	Déluge d'Éclairs	13+	Portée 24'' Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	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. Chaque cible subit 1D6 touches de Force 6 avec la règle <i>Attaques Foudroyantes</i> .
<b>6</b>	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, 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>

## 2.3 Discipline du Feu

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Feu Enragé		Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3 touches de Force 4 avec la règle <i>Attaques Enflammées</i> .
<b>0</b>	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 <i>Attaques Enflammées</i> .
<b>1</b>	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 <i>Attaques Enflammées</i> .
<b>2</b>	Épées Flamboyantes	7+ [13+]	Portée 24'' [Portée 6''] [Aura] Amélioration	Dure un tour	Les attaques de tir et de corps à corps de la cible ont +1 pour blesser et suivent les règles <i>Attaques Magiques</i> et <i>Attaques Enflammées</i> .
<b>3</b>	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 suivant la règle <i>Attaques Enflammées</i> . Les unités ennemies touchées par le gabarit doivent effectuer un test de Panique.
<b>4</b>	Traits Enflammés	9+ [12+]	Portée 24'' [Portée 36''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1 touche de Force 4 suivant la règle <i>Attaques Enflammées</i> pour chaque rang ou colonne (le lanceur doit choisir entre les deux) de l'unité ciblée.
<b>5</b>	Cage Incandescente	10+ [13+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction	Reste en jeu	La cible subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle <i>Attaques Enflammées</i> . A la fin de chaque Phase de jeu, chaque figurine de l'unité subit une touche de Force 4 avec la règle <i>Attaques Enflammées</i> si l'unité a effectué une ou plusieurs des actions suivantes durant la phase : Charge, 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.
<b>6</b>	Souffler sur les Braises	11+ [14+]	Portée 24'' [Portée 48''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne +1 en Endurance, une <i>Sauvegarde Invulnérable</i> (5+) et la règle <i>Né du Feu</i> .

## 2.4 Discipline de la Lumière

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Lumière Bienveillante		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>	Regard Embrassé	5+ [14+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4/[6] avec la règle <i>Attaques Enflammées</i> . Si la cible suit la règle spéciale <i>Mort-vivant</i> ou <i>D'Outre-Monde</i> , 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 <i>Camouflé</i> et <i>Distayant</i> . Les figurines voulant attaquer la cible avec des armes de tir ne nécessitant pas l'utilisation de la CT doivent jeter 1D6. Sur 4+, le ou les tirs sont perdus.
<b>2</b>	Étincelle de Courage	7+	Portée 24'' Amélioration	Immédiat Dure un tour	Si la cible n'est pas engagée dans un corps à corps et n'est pas en fuite, elle peut effectuer immédiatement une Reformation. Si la cible 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>	Célérité	8+ [12+]	Portée 24'' [Portée 12''] [Aura] Amélioration	Dure un tour	La Capacité de Combat et l'Initiative reçoivent un bonus de +3.
<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 : <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 <i>Réflexes foudroyants</i> et double son Mouvement jusqu'à un maximum de 10.
<b>6</b>	Exorcisme	10+ [13+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 4 avec la règle <i>Attaques Divines</i> . Pour chaque Sorcier connaissant au moins un sort de la Discipline de la Lumière dans un rayon de 12'' autour du lanceur, ajoutez <b>+1 pour blesser</b> /[+1 en Force]. Si la cible suit la règle spéciale <i>Mort-Vivant</i> ou <i>D'Outre-Monde</i> , elle subit 3D6 touches à la place.



## 2.5 Discipline de la 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 <i>Perforant</i> (6). [Si la figurine visée perd un PV, le lanceur Récupère 1 PV].
<b>1</b>	Malédiction Létale	6+ [9+]	Portée 24'' Malédiction	Dure un tour	La cible subit un malus de -1 en Force [et -1 en Endurance], jusqu'à un minimum de 1.
<b>2</b>	Gangrène Spirituelle	7+ [9+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6/[3D6] touches de Force 2 avec la règle <i>Perforant</i> (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 <i>Perforant</i> (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 au corps à corps de la cible gagnent la règle <i>Attaques Divines</i> . [Les Sauvegardes d'Armure réussies contre ces attaques doivent être relancées].
<b>5</b>	Regard des Abysses	10+	Portée 18'' Amélioration	Dure un tour	La cible gagne les règles <i>Coup Fatal</i> et <i>Peur</i> .
<b>6</b>	Maelstrom d'Âmes	14+	Vortex (Portée 6'', Gabarit 1'') Marqueur	Immédiat	Les figurines touchées par le gabarit doivent passer un test d'Initiative. En cas d'échec, elles subissent chacune une blessure avec les règles <i>Perforant</i> (6) et <i>Blessures Multiples</i> (Artillerie). La <i>Regénération</i> n'est pas permise contre ces blessures.

## 2.6 Discipline de la Nature

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Efflorescence Vitale		Portée 12'' Focalisé, Amélioration	Immédiat	La cible Récupère un PV précédemment perdu. Aucune figurine ne peut gagner plus d'un PV par Phase de Magie avec ce sort.
<b>0</b>	Transfusion Tellurique	4+ [8+]	Unité du lanceur [Portée 12''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Regénération</i> (5+)/[[ <i>Regénération</i> (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>	Trône de Chêne	7+	Lanceur	Reste en jeu	Si le lanceur provoque un Fiasco lorsqu'il lance un sort autre que le Trône de Chêne, il est compté comme ayant lancé un dé de pouvoir de moins, jusqu'à un minimum de deux, pour les effets de ce <i>Fiasco</i> . Si le Trône de Chêne est en jeu alors que certains sorts de cette Discipline sont lancés, la version [[ <i>augmentée</i> ]] est utilisée.
<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>	De la Chair à la Pierre	11+	Portée 24'' Amélioration	Dure un tour	La cible gagne +2 en Endurance/[[+4 en Endurance avec le Trône de Chêne]].
<b>5</b>	Renaissance	10+ [15+]	Portée 24'' [Portée 48''] Amélioration	Immédiat	L'unité ciblée Ressuscite 1D3+1 PVs/[[1D6+1 PVs avec le Trône de Chêne]]. Les unités de taille Moyenne et Grande divisent par deux le nombre de PVs récupérés, en arrondissant au supérieur.
<b>6</b>	Fureur des Élémentaires	15+ [18+]	Portée 12'' [Portée 24''] Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	Chaque figurine de l'unité ciblée doit passer un test de Force, dans l'ordre choisi par le propriétaire de l'unité. Ignorez le premier test raté. Tout autre figurine ratant son test subit une blessure sans aucune sauvegarde possible avec la règle <i>Blessures Multiples</i> (10).

## 2.7 Discipline des Ombres

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Coursier d'Éther		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 <i>Vol</i> . Les <i>Grandes Cibles</i> ne peuvent effectuer qu'un mouvement de 2".
<b>0</b>	Miasmes Obscurs	4+ [7+]	Portée 48" Malédiction	Dure un tour	La cible subit un malus de 1/[1D3] à une des caractéristiques parmi M, CC, CT ou I (jusqu'à un minimum de 1). Le lanceur doit préciser laquelle avant de lancer le sort.
<b>1</b>	Orbe Ténébreuse	5+ [8+]	Portée 24" Marqueur	Dure un tour	Placez un gabarit de 3" sur le point de terrain choisi, et à au moins 1" de toute unité. La zone couverte par le gabarit compte pour toute figurine comme étant un Terrain Dangereux (1), et offre un Couvert Lourde. <a href="#">[Cette zone est également un Décor Occultant.]</a>
<b>2</b>	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.
<b>3</b>	Char de l'Ankou	11+ [14+]	Portée 12" [Portée 24"] Amélioration	Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement Magique avec la règle <i>Vol</i> de 8". À l'issue de ce mouvement, elle peut se reformer, ce qui ne l'empêchera pas de tirer.
<b>4</b>	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.
<b>5</b>	Ombres Dévorantes	12+	Portée 24" Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	Placez le centre d'un gabarit de 3" sur l'unité ciblée, à portée du sort, puis faites-le dévier de 1D6". Toutes les figurines sous le gabarit doivent passer un test d'Initiative ou subir une blessure avec les règles <i>Blessures Multiples (Artillerie)</i> et <i>Perforant (6)</i> ne permettant pas la <i>Régénération</i> .
<b>6</b>	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 et gagnent la règle <i>Perforant (1)</i> .

## 2.8 Discipline de la Sauvagerie Bestiale

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	La Chasse Sauvage		Portée 12'' Amélioration	Immédiat	Ce sort peut uniquement affecter les unités de type Bête de Guerre, Bête Monstrueuse, Cavalerie, Cavalerie Monstrueuse, Char, Monstre, Monstre Monté, toute unité du Livre d'Armée Hardes Bestiales ou enfin l'unité du lanceur. La cible peut effectuer un Mouvement Magique de $1D3 + 2''$ .
<b>0</b>	La Bête qui Sommeille	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne +1 en Force et +1 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	4+ [8+]	Unité du lanceur [Portée 12''] Universel	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Frénésie</i> .
<b>3</b>	Javelot d'Ambre	8+ [14+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche de Force 6/[10] avec les règles <i>Blessures Multiples</i> (1D3/[ <i>Artillerie</i> ]) et <i>Perforant</i> (6). Les rangs de l'unité ciblée sont pénétrés de la même façon que par une <i>Baliste</i> .
<b>4</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 <i>Vol</i> .
<b>5</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>6</b>	Métamorphose Monstrueuse	11+ [14+]	Portée 6'' [Portée 12''] Universel Focalisé Personnage uniquement	Dure un tour	La cible subit des changements de caractéristiques et de règles spéciales selon les aspects ci-dessous, à choisir au moment de lancer le sort : <b>Aspect de l'Hydre.</b> CC6, F5, E5, A6, <i>Régénération</i> (4+) <b>Aspect de la Manticore.</b> CC6, F5, E5, A4, <i>Coup Fatal</i> , <i>Blessures Multiples</i> (1D3) <b>Aspect du Dragon.</b> CC6, F6, E6, A3, <i>Attaque de Souffle</i> (Force 4, <i>Attaques Enflammées</i> )

## 2.9 Discipline des Huit Vents

La Discipline des Huit Vents 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.

Discipline	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
Alchimie	Pierre Philosophale	A	Portée 12'' Amélioration	Dure un tour	La cible gagne +1 en Sauvegarde d'Armure. Aucune figurine ne peut obtenir mieux que 3+ de Sauvegarde d'Armure grâce à ce sort.
	Plomb Fondu	9+ [17+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6/[2D6] touches avec la règle <i>Fusion du Métal</i> .
Cieux	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, s'il s'agit d'un jet pour toucher, d'un jet pour blesser ou d'une 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. Toute figurine de l'unité cible qui veut employer des armes de tir ne nécessitant pas l'utilisation de la CT doit jeter 1D6. Sur 4+, le ou les tirs sont perdus.
Feu	Feu Enragé	A	Portée 18'' Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3 touches de Force 4 avec la règle <i>Attaques Enflammées</i> .
	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 <i>Attaques Enflammées</i> .
Lumière	Lumière Bienveillante	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.
	Regard Embrassé	5+ [14+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4/[6] avec la règle <i>Attaques Enflammées</i> . Si la cible suit la règle spéciale <i>Mort-vivant</i> ou <i>D'Outre-Monde</i> , elle subit 2D6 touches à la place.

Discipline	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
Mort	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 <i>Perforant</i> (6). [Si la figurine visée perd un PV, le lanceur Récupère 1 PV].
Nature	Efflorescence Vitale	A	Portée 12'' Focalisé, Amélioration	Immédiat	La cible Récupère un PV précédemment perdu. Aucune figurine ne peut gagner plus d'un PV par Phase de Magie avec ce sort.
	Transfusion Tellurique	4+ [8+]	Unité du lanceur [Portée 12''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Regénération</i> (5+).
Ombres	Coursier d'Éther	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 <i>Vol</i> . Les <i>Grandes Cibles</i> ne peuvent effectuer qu'un mouvement de 2''.
	Miasmes Obscurs	4+ [7+]	Portée 48'' Malédiction	Dure un tour	La cible subit un malus de 1/[-1D3] à une des caractéristiques parmi M, CC, CT ou I (jusqu'à un minimum de 1). Le lanceur doit préciser laquelle avant de lancer le sort.
Sauvagerie Bestiale	La Chasse Sauvage	A	Portée 12'' Amélioration	Immédiat	Ce sort peut uniquement affecter les unités de type Bête de Guerre, Bête Monstrueuse, Cavalerie, Cavalerie Monstrueuse, Char, Monstre, Monstre Monté, toute unité du Livre d'Armée Hardes Bestiales ou enfin l'unité du lanceur. 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 +1 en Endurance.

### 3 Disciplines Spécifiques

#### 3.1 Discipline de la Boucherie

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Bouillon de Sang		Lanceur	Immédiat Dure un tour	La cible Récupère un PV précédemment perdu et gagne +1 en Endurance. De plus, les <i>Attaques Empoisonnées</i> perdent cette règle contre la cible.
0	Brise-Dents	7+ [11+]	Portée 18'' [Portée 12''] [Aura] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne +1 en Endurance.
1	Aspire-Moelle	6+ [9+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Tenace</i> .
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 <i>Perforant</i> (6).
4	Suce-Cervelle	7+ [10+]	Portée 36'' [Portée 72''] Malédiction	Immédiat Dure un tour	La cible doit immédiatement effectuer un test de Panique. [De plus, toutes les unités gagnent la règle <i>Haine</i> contre la cible.]
5	Cœur de Troll	11+ [14+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la <i>Régénération</i> (4+).
6	La Gueule	12+ [14+]	Portée 18'' [Portée 24''] Malédiction Direct Dégâts	Immédiat Dure un tour	La cible subit immédiatement 1D6 touches de Force 5 avec la règle <i>Perforant</i> (6). Si une ou plusieurs blessures sont infligées, la cible ne peut pas faire de Marche Forcée et jette un dé de moins que la norme pour déterminer ses distances de charge, fuite, poursuite et Charge Irrésistible.

## 3.2 Discipline du Changement

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Vent de l'Altération		Lanceur	Permanent	L'armée gagne un marqueur Altération. Lorsqu'une unité de l'armée lance un sort de la Discipline du Changement non lié à un objet de sort, un marqueur peut être dépensé pour chaque Dé de Pouvoir obtenant un '1'. Pour chaque marqueur ainsi utilisé, le '1' peut être relancé.
<b>0</b>	Feu d'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 <i>Flammes de l'Enfer</i> .
<b>1</b>	Confusion	9+	Portée 24'' Malédiction	Dure un tour	La cible ne peut plus utiliser les règles <i>Tenez les Rangs</i> et <i>Présence Charismatique</i> .
<b>2</b>	Bûcher Carmin	6+ [11+]	Lanceur [Portée 24''] [Focalisé] [Amélioration]	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Attaque de Souffle</i> (Force 1D3+2, <i>Flammes de l'Enfer</i> ).
<b>3</b>	Éclair Fluctuant	7+	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche de Force 1D6+4 avec les règles <i>Blessures Multiples</i> (1D3), <i>Flammes de l'Enfer</i> et <i>Perforant</i> (6). Les rangs de l'unité ciblée sont pénétrés de la même façon que par une <i>Baliste</i> .
<b>4</b>	Rabotage Mental	7+	Portée 18'' Focalisé Direct Malédiction Dégâts	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 <i>Perforant</i> (6) et perd un niveau de Magie, si elle en a.
<b>5</b>	Traîtrise	9+	Portée 24'' Malédiction	Dure un tour	Lorsque la cible effectue une ou des attaques de corps à corps ou de tir, tous ses jets pour toucher de '1' (après relances éventuelles) sont mis de côté. Pour chaque dé ainsi mis de côté, la cible subit immédiatement une touche de la même Force et suivant les mêmes règles spéciales que l'attaque initiale. Les attaques de tir infligées ainsi comptent comme des attaques de tir à tous points de vue, et les attaques de corps à corps comptent comme des attaques de corps à corps, de la part du camp opposé, y compris en ce qui concerne le Résultat du Combat. Les unités constituées d'une seule figurine ne peuvent pas être affectées par ce sort.
<b>6</b>	Portail Éternel	15+	Portée 24'' Direct Malédiction Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 2D6 avec la règle <i>Flammes de l'Enfer</i> . Si la Force des attaques est de 11 ou 12, considérez la Force comme étant de 10.



### 3.3 Discipline de la Forge

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Fournaise Haineuse		Portée 18'' Malédiction	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Inflammable</i> .
<b>0</b>	Bouclier de Sombrefeu	9+	Portée 12'' Amélioration	Reste en jeu	Les attaques de la cible gagnent les règles <i>Attaques Magiques</i> et <i>Attaques Enflammées</i> , et toutes les attaques dirigées contre elle souffrent d'un malus de -1 pour blesser.
<b>1</b>	Rage Incendiaire	5+ [11+]	Portée 12'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6/[2D6] touches de Force 6 avec la règle <i>Attaques Enflammées</i> .
<b>2</b>	Sombre Envoûtement	7+	Portée 24'' Malédiction	Permanent	La cible subit un malus de -1 à son Commandement.
<b>3</b>	Souffle Malveillant	7+	Portée 12'' Amélioration	Dure un tour	La cible peut relancer ses jets pour toucher au corps à corps.
<b>4</b>	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 suivent la règle <i>Perforant</i> (6).
<b>5</b>	Tempête de Cendres	11+ [14+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction	Dure un tour	La cible subit un malus pour toucher de -1 au corps à corps et -2 au tir. L'unité ne peut pas effectuer de Marche Forcée durant l'étape des Autres Mouvements. Si l'unité veut charger, elle doit diviser par deux (arrondi au supérieur) son jet de distance de charge. Tous les sorts de la cible voient leur portée réduite à un maximum de 12''.
<b>6</b>	Flammes de la Forge	14+ [17+]	Portée 36'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	Placez un gabarit de 3'' avec le centre au dessus de la cible et à portée. Faites dévier le gabarit de 1D6''. Toutes les figurines sous le gabarit subissent une touche de Force 5/[7] avec les règles <i>Blessures Multiples</i> (Artillerie) et <i>Attaques Enflammées</i> .

### 3.4 Discipline des Grands Dieux Verts

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Choquez-les !		Portée 24'' Amélioration	Dure un tour	La cible peut relancer ses jets pour blesser ayant donné '1' en combat.
0	C'est Parti !	10+	Portée 18'' Malédiction	Dure un tour	Toutes les unités peuvent relancer les jets pour toucher ratés contre cette unité au corps à corps.
1	Casse-Crâne	6+ [13+]	Portée 24'' [Portée 18''] [Aura] Focalisé Direct Malédiction Dégâts	Immédiat	Affecte uniquement les Sorciers. La cible subit une touche de Force 5 avec la règle <i>Perforant</i> (6).
2	Poings Cogneurs	6+ [11+]	Lanceur [Portée 12''] [Focalisé] [Amélioration] [Personnage uniquement]	Reste en jeu	La cible gagne +3 en Force, +3 Attaques et la règle <i>Attaques Magiques</i> .
3	Même Pas Mal !	8+ [11+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne une <i>Sauvegarde Invulnérable</i> (5+).
4	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 avec la règle <i>Vol</i> de 3D6''/[5D6'']. Jetez les dés pour la distance avant de pivoter. A la fin de ce mouvement, l'unité peut encore faire un Pivot en ignorant les obstacles. La position finale de l'unité ne peut pas être à moins de 1'' d'une autre unité ou d'un Terrain Infranchissable.
5	Boum !	11+	Portée 18'' Direct Malédiction Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 5.
6	Écrabouille-Les !	13+ [16+]	Portée 36'' Direct Malédiction Dégâts	Immédiat	Placez le centre d'un gabarit de 3'' sur l'unité ciblée et à portée du sort, puis faites le dévier de 1D6''. Toutes les figurines sous le gabarit subissent chacune une touche de Force 6/[8] avec la règle <i>Blessures Multiples</i> (1D3).

### 3.5 Discipline des Petits Dieux Verts

Après le déploiement, tout personnage connaissant un ou plusieurs sorts de cette Discipline doit choisir un sort (qui n'est pas un objet de sort) connu par n'importe quel sorcier sur la table, et utiliser l'Attribut de Discipline de ce sort pour ses propres lancements.

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Vol Fourbe		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.
<b>0</b>	Ceil Mauvais	4+ [9+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6/[3D6] touches de Force 3.
<b>1</b>	Taillades Surnoises	5+ [8+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Perforant (1)</i> pour ses Attaques de tir et de corps à corps. Si la cible attaque une unité sur son flanc ou son arrière, la cible peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés.
<b>2</b>	Louée Soit la Grande Araignée !	6+ [9+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Attaques Empoisonnées</i> . Si elle en disposait déjà, alors ses <i>Attaques Empoisonnées</i> blessent automatiquement sur 5+.
<b>3</b>	Ça Démange ?	6+	Portée 24'' Malédiction	Dure un tour	La cible subit un malus de -1D3 à ses caractéristiques de Mouvement et d'Initiative, jusqu'à un minimum de 1.
<b>4</b>	Chut ! Pas un Bruit...	7+ [10+]	Unité du lanceur [Portée 6''] [Aura] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne les règles <i>Camouflé</i> et <i>Distayant</i> . Toute figurine chargeant avec succès l'unité ciblée doit effectuer un test de Terrain Dangereux (1).
<b>5</b>	On s'en Occupe	9+	Portée 24'' Malédiction	Dure un tour	La cible doit relancer ses jets pour toucher, pour blesser et de Sauvegardes de tous types ayant donné '6'.
<b>6</b>	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 <i>Perforant (6)</i> . Toute unité touchée par le gabarit subit un malus de -1 en Capacité de Combat.

### 3.6 Discipline de la Luxure

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Extase de la Souffrance		Portée 12'' Amélioration Focalisé	Dure un tour	La cible gagne +3 en Initiative et +1 Attaque, ou <i>Perforant</i> (+1). Le choix doit être fait au moment de lancer le sort. Chaque figurine ne peut être affectée par chacun des deux effets qu'une fois par Phase de Magie.
<b>0</b>	Flagellation	6+	Portée 24'' Marqueur Direct Gabarit de Ligne	Immédiat	Toutes les figurines sous le gabarit subissent une touche de Force 4 avec la règle <i>Perforant</i> (2).
<b>1</b>	Grâce Hypnotique	5+ [11+]	Portée 24'' [Portée 36''] Malédiction	Dure un tour	La cible porte ses attaques avec une Initiative réduite à 0 [et suit la règle <i>Mouvement Aléatoire</i> (1D6)].
<b>2</b>	Valse Irrésistible	7+ [11+]	Portée 12'' [Portée 24''] Focalisé Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	La cible doit effectuer un test de Commandement en jetant 1D6 supplémentaire. Si le test est raté, la cible subit une blessure avec la règle <i>Perforant</i> (6), et doit continuer à passer des tests de Commandement de la même façon, avec les mêmes effets, jusqu'à ce qu'elle réussisse ou succombe.
<b>3</b>	Hystérie	8+	Portée 24'' Universel	Reste en jeu	La cible gagne la règle <i>Frénésie</i> . Si elle l'avait déjà, elle gagne encore une attaque supplémentaire, jusqu'à ce qu'elle perde la <i>Frénésie</i> . À la fin de chaque Phase de Magie du lanceur, la cible subit 1D6 touches de Force 3.
<b>4</b>	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 1D6 supplémentaire et ignore le dé avec le résultat le plus bas.
<b>5</b>	Échardes Psychiques	9+	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle <i>Perforant</i> (1). Une fois ces touches résolues, 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 passer des tests de Commandement de la même façon, avec les mêmes effets, jusqu'à ce qu'elle réussisse ou succombe.
<b>6</b>	Chœur Dissonant	13+	Portée 12'' Malédiction	Immédiat Dure un tour	La cible subit 2D6 touches blessant sur 4+ avec la règle <i>Perforant</i> (6). Si au moins une blessure est infligée ainsi, la cible porte ses attaques avec une Initiative réduite à 0 et suit la règle <i>Mouvement Aléatoire</i> (1D6).

### 3.7 Discipline de la Magie Blanche

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Bouclier des Anciens		Portée 18'' Amélioration	Permanent	Placez un marqueur <i>Bouclier</i> sur la cible, qui ne peut pas être une <i>Grande Cible</i> . Ignorez la prochaine blessure non sauvegardée (après avoir calculé les éventuelles <i>Blessures Multiples</i> ), et retirez le marqueur <i>Bouclier</i> . Une unité ne peut avoir qu'un seul marqueur <i>Bouclier</i> à la fois.
<b>0</b>	Traits de Lumière	9+ [14+]	Portée 24'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6/[3D6] touches de Force 4 [avec la règle <i>Attaques Divines</i> ].
<b>1</b>	Vol du Phœnix	4+ [8+]	Portée 18'' Amélioration Focalisé	Immédiat [Dure un tour]	La cible Récupère 1 PV. [Son unité et elle gagnent également +1 en Force].
<b>2</b>	Main du Destin	6+ [9+]	Portée 18'' Amélioration	Dure un tour	La cible gagne 1D3 à une des caractéristiques parmi M, CC, CT ou I. Le lanceur doit préciser laquelle avant de lancer le sort. [La cible gagne 1D3 aux 4 caractéristiques M, CC, CT et I (un seul jet de dé)].
<b>3</b>	Sentiers Secrets	7+ [15+]	Portée 24'' Amélioration	Spécial	La cible gagne la règle spéciale <i>Éthéré</i> jusqu'à la fin de la Phase de Magie et peut faire un Mouvement Magique de 8''/[16''].
<b>4</b>	Bénédiction	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne une <i>Sauvegarde Invulnérable</i> (5+). Les figurines affectées et ayant déjà une <i>Sauvegarde Invulnérable</i> la voient augmenter de 1, jusqu'à un maximum de 3+.
<b>5</b>	Fusion d'Artefact	11+	Portée 24'' Focalisé Direct Malédiction Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche avec la règle <i>Fusion du Métal</i> . Si la cible porte un ou plusieurs objets magiques, l'un d'entre eux, au hasard, est détruit. Les objets à <i>Usage Unique</i> ne sont jamais pris en compte.
<b>6</b>	Cataclysme	14+ [18+]	Portée 24'' Direct Malédiction Dégâts	Reste en jeu	A la fin de chaque Phase de Magie, chaque figurine de l'unité ciblée subit une touche de Force 3/[4] avec la règle <i>Attaques Enflammées</i> .

### 3.8 Discipline de la Magie Noire

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	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 peut Récupérer 1 PV. Aucune figurine ne peut gagner plus d'un PV par Phase de Magie avec ce sort.
<b>0</b>	Puissance du Vide	8+ [10+]	Portée 6" [Portée 18"] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne +1 en Force <i>[et Perforant (1)]</i> .
<b>1</b>	Souffle Glacial	4+ [9+]	Portée 24" [Portée 36"] Malédiction Direct Dégâts	Immédiat [ou Dure un tour]	La cible subit 1D6 touches de Force 4. [La cible subit un malus de -1D3 en CT, jusqu'à un minimum de 1.]
<b>2</b>	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. [La cible ne peut pas utiliser les règles <i>Distayant</i> et <i>Parade</i> .]
<b>3</b>	Râle d'Agonie	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.
<b>4</b>	Linceul Funeste	8+ [13+]	Portée 18" [Portée 36"] Malédiction	Reste en jeu	La cible ne peut pas utiliser les règles <i>Tenez les Rangs</i> et <i>Présence Charismatique</i> .
<b>5</b>	Trait d'Énergie Sombre	11+	Portée 18" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 5.
<b>6</b>	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 <i>Blessures Multiples (Artillerie)</i> et <i>Perforant (6)</i> , et qui n'autorise pas les Sauvegardes de <i>Régénération</i> .

### 3.9 Discipline de la Maladie

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Bubons Joyeux		Portée 12'' Amélioration Focalisé	Dure un tour	La cible bénéficie d'un bonus de +1 en Endurance. Une figurine ne peut être affectée par ce sort qu'une fois par Phase de Magie.
<b>0</b>	Miasmes de Pourriture	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.
<b>1</b>	Haleine Putride	6+ [9+]	Lanceur Portée 24'' [Focalisé] [Amélioration]	Dure un tour	La cible gagne une <i>Attaque de Souffle</i> avec la règle <i>Attaques Toxiques</i> .
<b>2</b>	Bénédiction Infecte	6+ [9+]	Portée 12'' Portée 24'' Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Attaques Empoisonnées</i> . Si elle en disposait déjà, le jet pour toucher requis pour que les <i>Attaques Empoisonnées</i> blessent automatiquement est diminué de 1 (ainsi, la cible subit une blessure sur 5+ au lieu de 6+, ou 4+ au lieu de 5+, etc.).
<b>3</b>	Excroissance Adipeuse	9+ [12+]	Portée 12'' Portée 24'' Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la règle <i>Régénération</i> (5+). Si elle possédait déjà cette règle, sa <i>Régénération</i> est améliorée de 1, jusqu'à un maximum de <i>Régénération</i> (3+).
<b>4</b>	Parasitage Purificateur	10+	Portée 18'' Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 5. De plus, l'unité ciblée doit faire un test d'Endurance. S'il est raté, la cible subit à nouveau 1D6 touches de Force 5. Continuez ainsi jusqu'à ce que le test réussisse ou que l'unité soit détruite.
<b>5</b>	Atours 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. Le choix doit être fait au moment du choix de la cible.
<b>6</b>	Voile Fétide	14+	Vortex (Portée 6'', Gabarit 3'') Marqueur	Immédiat	Les figurines touchées par le gabarit subissent chacune une touche avec les règles <i>Attaques Toxiques</i> et <i>Blessures Multiples</i> (1D3).

### 3.10 Discipline de la Nécromancie

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Tromper la Faucheuse		Portée 12'' Focalisé Amélioration	Immédiat	L'unité ciblée, ou le Personnage ciblé, <i>Ressuscite</i> 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 <i>Ressuscite</i> des PVs en fonction de la valeur de sa règle Invocation. Une unité ne disposant pas de cette règle 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 <i>Peur</i> .
<b>2</b>	Sarabande Macabre	8+ [12+]	Portée 12'' [Aura] Amélioration	Immédiat Dure un tour	La cible peut immédiatement effectuer un Mouvement Magique de 8'' et/[ou] relancer ses jets pour toucher ratés. [Le choix doit être fait pour chaque cible au moment de lancer le sort.]
<b>3</b>	Regard Sépulcral de Setesh	9+ [11+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 4.
<b>4</b>	Conscription Profanatoire	7+ [9+]	Portée 12'' [Portée 24''] Marqueur	Immédiat	Placez une unité invoquée de votre choix parmi celles indiquées dans la règle <i>Sombre Réveil</i> du lanceur. Choisissez cette unité avant de lancer le sort. L'unité a un nombre de Points de Vie égal à sa règle d'Invocation, et doit être placée entièrement à portée du sort (au moins l'une des figurines invoquées devant être positionnée sur le marqueur). Cette unité peut recevoir toutes les améliorations qui lui sont d'ordinaire accessibles, à l'exception de l'État-Major.
<b>5</b>	Sénescence	10+	Portée 18'' Malédiction Direct	Reste en jeu	À la fin de chaque Phase de Magie, chaque figurine de l'unité ciblée subit une touche qui blesse sur 6+. Ces blessures ont les règles <i>Perforant</i> (6) et <i>Blessures Multiples</i> (2, <i>Bête Monstrueuse</i> , <i>Cavalerie Monstrueuse</i> , <i>Char</i> , <i>Infanterie Monstrueuse</i> , <i>Machine de Guerre</i> , <i>Monstre</i> , <i>Monstre Monté</i> , <i>Nuée</i> ). Ces touches ont un bonus de +1 pour blesser pour chaque tour de joueur qui s'est terminé depuis que le sort a été lancé.
<b>6</b>	Vent de l'Au-Delà	12+	Amélioration Portée 18''	Dure un tour	L'unité ciblée gagne +1 en Force et <i>Regénération</i> (5+). Les figurines disposant déjà d'une <i>Regénération</i> la voient améliorée d'un point, jusqu'à un maximum de <i>Regénération</i> (4+).



### 3.11 Discipline de la Ruine

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Masse Critique		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 <i>Combat avec un rang supplémentaire</i> .
<b>0</b>	Éclair Irradiant	5+ [8+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 5 avec la règle <i>Attaques Foudroyantes</i> . Si le nombre de touches obtenu est 1, c'est le lanceur qui subit la touche à la place de la cible.
<b>1</b>	Galleries Contaminées	6+ [8+]	Portée 18'' [Portée 30''] Marqueur	Spécial	Dure jusqu'au début du prochain tour du lanceur. Placez le gabarit de 5'' centré sur le marqueur et à minimum 1'' de toute unité. Si une unité touche le gabarit lors d'un déplacement sans <i>Vol</i> , toutes ses figurines traitent n'importe quel terrain (y compris les Terrains Découverts) comme Terrain Dangereux (2).
<b>2</b>	Faim Destructrice	8+ [11+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Permanent	La cible gagne la <i>Frénésie</i> et +1 Attaque. A la fin de chacune de vos phases de Corps à Corps, elle subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle <i>Perforant</i> (6). Tous les effets de ce sort prennent fin lorsque la cible perd la <i>Frénésie</i> .
<b>3</b>	Vent Hurlant	9+	Spécial	Dure un tour	Impossible d'effectuer de <i>Vol</i> sur tout le champ de bataille. Toutes les unités ennemies subissent un malus de -1 en CT.
<b>4</b>	Faïlle Sismique	9+ [12+]	Portée 18'' Marqueur Direct Gabarit de ligne	Immédiat	Toutes les figurines touchées subissent une touche de Force 6 avec les règles <i>Perforant</i> (6) [et <i>Blessures Multiples</i> (1D3)].
<b>5</b>	Nourrissons-les...	9+ [15+]	Portée 12'' Amélioration	Dure un tour	L'unité ciblée peut faire des Attaques de Soutien avec tous ses rangs. [Elle peut aussi relancer ses jets pour toucher ratés].
<b>6</b>	Pour Qui Sonne le Glas	12+ [14+]	Portée 18'' Direct Dégâts	Immédiat	Toutes les figurines de l'unité subissent une touche avec les règles <i>Attaques Toxiques</i> [et <i>Attaques Enflammées</i> ]. Ce sort peut être jeté sur une unité engagée en corps à corps, auquel cas toutes les figurines engagées dans le combat subissent une touche avec les mêmes règles.

### 3.12 Discipline des Sables

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
<b>A</b>	Les Morts sans Repos		Amélioration	Immédiat	Cet Attribut cible toujours la ou les mêmes unités que le sort qui l'a déclenché, ou une seule unité dans un rayon de 6'' du lanceur. Chaque cible Ressuscite un nombre de PVs égal à sa règle <i>Invocation</i> . En cas d'Unité Combinée, déclarez qui de l'unité ou du Personnage Récupérera des PVs. Les personnages et les <i>Grandes Cibles</i> ne peuvent pas Récupérer plus de 2 PVs par phase de magie.
<b>0</b>	Sirocco	5+ [11+]	Portée 18'' [Portée 12''] [Aura] Amélioration	Immédiat	La cible peut effectuer un <i>Mouvement Magique</i> de X'', X étant égal à la valeur de Mouvement de la cible.
<b>1</b>	Lames Maudites	5+ [10+]	Portée 18'' [Portée 12''] [Aura] Amélioration	Dure un tour	La cible gagne la règle spéciale <i>Coup Fatal</i> . Si elle en disposait déjà, elle peut relancer ses jets pour blesser ratés au corps à corps.
<b>2</b>	Dessication	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 +1 Attaque, ou Tous les Arcs des dépouilles, Grands arcs des dépouilles et les Arcs géants des dépouilles de l'unité ciblée gagnent la règle <i>Tirs Multiples</i> (2).
<b>4</b>	Jugement Divin	8+ [10+]	Portée 36'' Malédiction Dégâts	Immédiat	[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.] Chaque cible doit faire un test de Commandement avec un D6 additionnel. Si ce test est raté, elle subit une blessure par point d'écart entre le résultat et son Commandement. Ces blessures ont la règle spéciale <i>Perforant</i> (6).
<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 comme des Terrains Dangereux (2), y compris les Terrains Découverts.
<b>6</b>	Âge d'Or	10+ [15+] [[17+]]	Portée 18'' [Portée 9''] [Aura] [[Portée 15'']] [[Aura]] Amélioration	Dure un tour [Reste en jeu] [[Reste en jeu]]	La cible gagne un bonus de +1 en Capacité de Combat, Force et Initiative.

## 4 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 Magiques et pour les Canalisations.
- 2 Les deux joueurs peuvent tenter de dissiper les sorts *Reste en Jeu* lancés lors des phases de magie précédentes.
- 3 Le joueur actif peut tenter de lancer ses sorts.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce qu'aucun joueur ne fasse une action.
- 5 Fin de la *Phase de Magie*. Les capacités prenant effet à la fin de la *Phase de Magie* sont déclenchées.

### Lancement d'un 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 aussi le nombre de Dés de Pouvoir utilisés (entre 1 et 5).
- 2 Le joueur actif lance le nombre de Dés de Pouvoir annoncé, en les retirant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de lancer (tels qu'un *Pouvoir Irrésistible*).
- 3 Le sort est lancé avec succès si le total de lancer est supérieur ou égal à la valeur de lancement. Sinon, le lancement de sort échoue et le lanceur subit l'effet *Perte de Concentration*.

### Dissipation d'un Sort

- 1 Le joueur réactif peut tenter de dissiper le sort. Dans ce cas, il doit indiquer lequel de ses *Sorciers* n'étant pas en fuite (s'il en a) va tenter la dissipation, et annoncer combien de Dés de Dissipation il va utiliser (un minimum d'un dé est nécessaire, et la totalité de réserve peut être utilisée). Il est possible de tenter une dissipation même sans avoir de *Sorcier*.
- 2 Le joueur réactif lance le nombre de Dés de Dissipation annoncé, en les retirant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de dissipation (tels qu'un *Pouvoir irrésistible*) pour obtenir le total de dissipation.
- 3 Si le résultat est supérieur ou égal au total de lancement, le sort est dissipé, et le lancement du sort a échoué. Sinon, le *Sorcier* ayant tenté la dissipation subit l'effet *Perte de Concentration*.

### Table des Fiascos

	Centrez le gabarit de 5'' sur le lanceur. Toute figurine recouverte par le gabarit, même partiellement, subit une touche. De plus, si NDP = 5, retirez le lanceur de la partie. Si NDP = 4, lancez un D6. Sur un résultat de 1 à 3, le lanceur est retiré de la partie.
2 à 4	
5 à 6	Centrez le gabarit de 3'' sur le lanceur. Toute figurine recouverte par le gabarit subit une touche. Le lanceur doit subir une touche.
7	L'unité du lanceur subit NDP touches, réparties comme des tirs. Le lanceur ne peut cependant subir qu'une seule touche au maximum.
8 à 9	Le lanceur et tout <i>Sorcier</i> ami subissent une touche.
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 <i>Fiasco</i> et en tirant les autres au hasard.

Quelque-soit le résultat du jet, retirez NDP dés de votre réserve.

#### Modificateurs magiques

Sorcier de niveau 1 ou 2 : Apprenti, +1  
Sorcier de niveau 3 ou 4 : Maître, +2  
La somme des modificateurs ne peut pas dépasser +3, sauf en cas de *Pouvoir Irrésistible*.

#### Objets de Sorts

Pour lancer 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 de 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 comme d'ordinaire.

En cas de *Pouvoir Irrésistible* :

- Si 4 dés ou plus ont été utilisés pour lancer le sort, l'objet de sort est perdu et ne peut plus être lancée pendant la partie.
- Retirez NDP Dés de Pouvoir de votre réserve.