



Le 9^e Âge

Batailles Fantastiques

Recueil arcanique

0.205.2, 2^e édition, version bêta - VF 1

24 décembre 2018

	Comment utiliser ce livre?	2	
	Voie de magie	2	
	Alchimie	5	
	Chamanisme	6	
	Cosmologie	7	
	Divination	8	
	Druidisme	9	
	Évocation	10	
	Occultisme	11	
	Pyromancie	12	
	Sorcellerie	13	
	Thaumaturgie	14	
	Équipements spéciaux	15	
	Enchantements d'arme	17	
	Enchantements d'armure	18	
	Enchantements de bannière	19	
	Artefacts	20	
	Résumé de la Phase de magie	21	
	Journal des modifications	25	



Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques 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 :

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

Les changements récents sont notés en **vert** et sont listés à la fin de ce document ou à l'adresse : <https://www.the-ninth-age.com/archive.html>

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

Comment utiliser ce livre ?

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

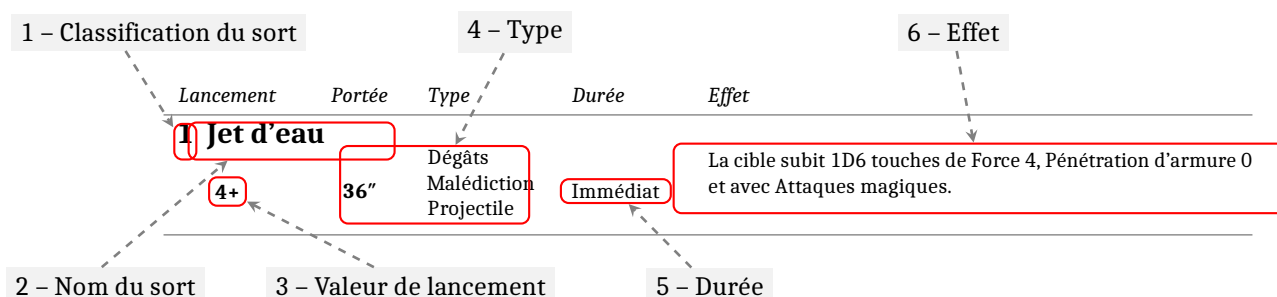
Voie de magie

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

Propriété des sorts

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

- 1 – Classification** Les sorts sont classifiés en différentes catégories, identifiées par des lettres et chiffres :
Attribut de la Voie, Sort appris, Sort héréditaire.
- 2 – Nom** Utilisez le nom du sort pour annoncer le sort que le Magicien va tenter de lancer.
- 3 – Valeur de lancement** C'est la valeur minimale à obtenir pour réussir une Tentative de lancement de sort. Les sorts peuvent avoir différentes Valeurs de lancement (voir « Sorts améliorés »).
- 4 – Type** Le Type du sort détermine quelles cibles peuvent être choisies.
- 5 – Durée** La Durée d'un sort indique le temps durant lequel ses effets restent actifs.
- 6 – Effet** L'effet d'un sort décrit ce qui arrive à la cible si le sort est lancé avec succès. Sauf indication contraire, l'effet d'un sort n'est jamais affecté par les Règles de figurine, les Objets spéciaux, d'autres effets de sorts ou tout type de règle donnant des avantages au Lanceur.



Propriétés des sorts présentés dans ce document.

Sorts améliorés

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

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

Classification des Sorts

Les sorts appartiennent à une ou plusieurs des catégories suivantes :

Sorts appris

Tous les sorts identifiés par un numéro sont des Sorts appris. Il s'agit des principaux sorts d'une Voie, généralement numérotés de 1 à 6 (0 à 6 pour le Druidisme). Le numéro qui leur est attribué joue un rôle dans la Sélection des sorts (voir ci-dessous).

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

Sorts héréditaires

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

Attributs de la Voie

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

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

Sorts répliquables

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

Sorts liés

Certains Sorts sont des Sorts liés, ils suivent des règles différentes de celles énoncées ci-dessus (voir le Livre de règle).

Sélection des Sorts

- Un **Apprenti magicien** connaît **1 sort**, choisi parmi les sorts **1** et **H**.
- Un **Adepté magicien** connaît **2 sorts** différents, choisis parmi les sorts **1, 2, 3, 4** et **H**.
- Un **Maître magicien** connaît **4 sorts** différents, choisis parmi les sorts **1, 2, 3, 4, 5, 6** et **H**.

Types de sorts

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

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

- Amélioration** Ne peut cibler que des unités alliées (ou une figurine alliée si également de type « Focalisé »).
- Aura** Ce sort a un effet de zone. Ses effets s'appliquent à toutes les cibles possibles (conformément aux autres Types de ce sort) qui se trouvent à X" ou moins du Lanceur. Par exemple, un sort de type « Amélioration », « Aura » et « Portée 12" » touche toutes les unités alliées à 12" ou moins.
- Dégâts** La cible ne peut pas être engagée au combat.
- Direct** La cible doit se trouver (au moins partiellement) dans l'arc avant du Lanceur.
- Focalisé** Seule une figurine peut être prise pour cible. Cela peut être par exemple un Personnage dans une unité. Si la cible est une figurine multi-éléments, comme un Char avec deux membres d'équipage et deux montures, ou un cavalier et son cheval, un seul élément de cette figurine peut être pris pour cible.
- Lanceur** Ne peut cibler que la figurine qui lance le sort. À moins que le sort soit aussi de type « Focalisé », tous les éléments de la figurine sont affectés.
- Malédiction** Ne peut cibler que des unités ennemies (ou une figurine ennemie si également de type « Focalisé »).
- Marqueur** Ne cible pas des unités ou des figurines, mais un point sur le champ de bataille.
- Portée X"** Le sort a une Portée de lancement maximale. La ou les cibles doivent être localisées à X" ou moins du Lanceur. Cette Portée de lancement est toujours indiquée dans la colonne correspondante, dans le profil du sort. Remarque : tout effet qui altère la Portée d'un sort n'affecte aucunement les autres distances éventuellement mentionnées dans l'Effet de ce sort.
- Projectile** Le lanceur doit avoir une Ligne de vue sur la cible. Ce sort ne peut être lancé si le Lanceur ou son unité sont engagés au combat.
- Unité du Lanceur** Ne peut cibler que l'unité dans laquelle se trouve le Lanceur.
- Universel** Peut cibler des unités (ou figurines, s'il s'agit d'un sort de type « Focalisé ») tant alliées qu'ennemies.

Durée d'un sort

La Durée d'un sort indique pendant combien de temps ses effets persistent. Trois Durées, décrites ci-dessous, sont possibles : Immédiat, Un tour ou Permanent.

Immédiat

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

Un tour

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

Permanent

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



Alchimie

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Feu alchimique	18"	Malédiction	Un tour	La cible gagne la règle Inflammable contre les Attaques de mêlée.
1 Fouet de vif-argent	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1D3+1 touches, avec Pénétration d'armure 10 et les règles Attaques enflammées et Attaques magiques . Ces touches blessent toujours sur un résultat de dé supérieur ou égal à 7 - l'Armure de la cible. Un '6' naturel est toujours une réussite, un '1' naturel est toujours un échec.
2 Commandement de fer	24"	Amélioration	Un tour	La cible gagne <+1> {+2} en Armure.
3 Gloire de l'or	18"	Amélioration	Un tour	La cible gagne +1 en Pénétration d'armure et les règles Attaques enflammées et Attaques magiques .
4 Cuivre fondu	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1D3+3 touches de Force X, Pénétration d'armure 4 et avec les règles Attaques enflammées et Attaques magiques , où « X » est égal à l'Armure de la cible.
5 Corruption de l'étain	36"	Malédiction	Permanent	La cible subit un malus de -1 en Armure.
6 Pieu d'argent	18" 36"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit une touche de Force 3 [6], Pénétration d'armure 10 et avec les règles Attaques magiques , Attaque de zone (1x5) et Blessures multiples (1D3) .



Chamanisme

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



Bête totémique

Figurine seule

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3D6"	-	7	Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	0		
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	3	5	2	3	Attaque de souffle (Fo 3, PA 0)



Cosmos

Cosmologie

Chaos

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

Type	Durée	Lancement	Portée
1 Vision altérée			
Amélioration	Un tour	6+	24"
La cible gagne +1 en Capacité offensive, en Capacité défensive et la Précision de ses armes est améliorée de 1.			
Malédiction			
La cible subit un malus de -1 en Capacité offensive, en Capacité défensive et la Précision de ses armes est diminuée de 1.			
2 Mystères du temps			
Amélioration	Un tour	5+	24"
Les jets de Portée de charge, Distance de poursuite, de fuite et de charge irrésistible d'une unité ayant au moins une figurine affectée par ce sort bénéficient de deux instances de la règle Jet maximisé .			
Malédiction			
Les jets de Portée de charge, Distance de poursuite, de fuite et de charge irrésistible d'une unité ayant au moins une figurine affectée par ce sort bénéficient de deux instances de la règle Jet minimisé .			
3 De glace et de feu			
Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	7+	24"
La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec Attaques magiques . Les jets de sauvegarde spéciale réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.			
La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec Attaques magiques . Les jets de sauvegarde d'armure réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.			
4 Puissance subjective			
Amélioration	Un tour	8+	24"
La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.			
Malédiction			
La cible subit un malus de -1 en Force et en Pénétration d'armure.			
5 Unis dans la divergence			
Amélioration	Un tour	11+	24"
La cible gagne la règle Ægide (5+) .			
Dégâts Direct Malédiction	Immédiat		
Chaque figurine dans l'unité ciblée subit une touche de Force 3, Pénétration d'armure 0 et avec Attaques magiques .			
6 Touché au cœur			
Amélioration Focalisé	Immédiat	7+	24"
La cible récupère 1 Point de vie.			
Dégâts Malédiction Focalisé Projectile			
La cible subit 1 touche qui blesse automatiquement, avec Pénétration d'armure 10 et Attaques magiques .			



Divination

Le conclave : les sorts de Divination gagnent un bonus de +3" en Portée, jusqu'à un maximum de +9", pour chaque autre Magicien allié à moins de 12" du Lanceur.

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet	
A Lumière directrice	12"	Amélioration	Un tour	Les Tests de discipline d'une unité dans laquelle toutes les figurines sont affectées par ce sort suivent la règle Jet minimisé . Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de magie.	
1 Connais ton ennemi	<7+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Amélioration	Un tour	La cible gagne +2 en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.
2 Jugement du destin	<5+> {9+}	18"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit <1D3> {1D6} touches avec Attaques magiques et Pénétration d'armure 0 , qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.
3 Clairvoyance	<7+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Amélioration	Un tour	La cible gagne les règles Cible difficile (1) et Perturbant .
4 Conjonction astrale	<8+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Amélioration	Un tour	La cible gagne la règle Attaques divines . De plus, elle doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de mêlée (et de tir) .
5 Frappe infaillible	<7+> {10+}	18"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit <2D6> {avec Jet maximisé } touches qui blessent sur 4+, avec Pénétration d'armure 1 et les règles Attaques divines et Attaques magiques .
6 Présage funeste	9+	18"	Malédiction	Permanent	Lors du calcul d'un Résultat de combat, un camp qui contient au moins une figurine ciblée par ce sort souffre d'un malus de -X à son Résultat de combat (pour chaque unité affectée et chaque occurrence du sort), où X est égal à 1 plus le nombre de Personnages joint à l'unité. Un Personnage quittant une unité affectée par ce sort n'est plus affecté par ce sort, à moins qu'il ne soit l'unité composée d'une figurine seule ciblée initialement.



Druidisme

Appel de la Nature : tous les Magiciens qui connaissent au moins un sort de Druidisme (sauf Sorts liés) connaissent automatiquement le sort appris *Le Trône de chêne* en plus de leurs autres sorts.

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Fontaine de Jouvence				
	12"	Amélioration Focalisé	Immédiat	La cible ou son unité ⟨Récupère⟩ ⟨Ressuscite⟩ 1 PV. Aucune figurine ne peut Récupérer (ou Ressusciter) plus d'un PV par phase grâce à ce sort.
0 rep Le Trône de chêne				
4+	Lanceur		Permanent	Si le Lanceur est affecté par <i>Le Trône de chêne</i> au moment où il lance d'autres sorts de cette Voie, utilisez la version ⟨alter-native⟩ des sorts : ignorez le texte en ⟨rouge⟩ et prenez en compte celui marqué par ⟨⟩ . Un Magicien qui lance le sort <i>Le Trône de chêne</i> ne déclenche pas l'Attribut de la Voie. Ce sort prend fin dès que le Lanceur tente de relancer <i>Le Trône de chêne</i> ou si l'adversaire enlève un dé de sa réserve de Dés de magie à la fin de l'étape 3 de n'importe quelle Phase de magie (juste après « Siphonner le Voile »).
1 Eaux vivifiantes				
⟨7+⟩ ⟨6+⟩	12"	Amélioration	Un tour	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel Décor de type « Terrain aquatique » sur la table. La cible gagne la règle Fortitude ⟨(5+)⟩ ⟨(4+)⟩ .
2 Maître de la terre				
⟨6+⟩ ⟨5+⟩	18"	Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel Décor de type « Terrain infranchissable » sur la table. La cible subit 1D6 touches de Force ⟨4⟩ ⟨5⟩ , Pénétration d'armure ⟨1⟩ ⟨2⟩ et avec la règle Attaques magiques .
3 Enchevêtrement de racines				
⟨6+⟩ ⟨5+⟩	12"	Malédiction	Un tour	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel Décor de type « Forêt » sur la table. La cible subit un malus de ⟨-1⟩ ⟨-2⟩ à sa Capacité offensive, à sa Capacité défensive et à tous ses jets pour toucher avec des Attaques de tir.
4 Croissance estivale				
⟨11+⟩ ⟨10+⟩	24"	Amélioration	Immédiat	Ressuscitez un certain nombre de PV selon la cible : Infanterie/Bête de taille Standard ¹ : Ressuscitez ⟨4⟩ ⟨6⟩ PV. Présence imposante ² : Ressuscitez ⟨1⟩ ⟨1⟩ PV. Autre ³ : Ressuscitez ⟨2⟩ ⟨3⟩ PV. ¹ Plus de la moitié des figurines dans l'unité sont de taille Standard et de type Infanterie ou Bête. ² Plus de la moitié des figurines dans l'unité ont la règle Présence imposante. ³ Employez ces valeurs si ni l'une ni l'autre des conditions précitées ne s'applique.
5 Peau rocailleuse				
⟨9+⟩ ⟨8+⟩	12"	Amélioration	Un tour	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel Décor de type « Colline » sur la table. La cible gagne ⟨+2⟩ ⟨+3⟩ en Résistance.
6 Esprit des bois				
⟨7+⟩ ⟨6+⟩	12"	Amélioration ⟨Universel⟩	Un tour	Placez une Forêt (ou un marqueur la représentant) sous l'unité ciblée. Cette Forêt occupe toujours le même espace que le Rectangle limite de l'unité, même si celle-ci se déplace ou change de formation. ⟨Si la cible est une unité alliée, elle gagne la règle Guide (Forêt).⟩



Évocation

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



Occultisme

Le Sacrifice : lorsque vous lancez un sort de cette Voie qui n'est pas un Sort lié, **immédiatement** après avoir jeté les Dés de magie, mais avant que l'adversaire n'effectue une Tentative de dissipation, le Joueur actif peut choisir **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 même Phase de magie. L'unité choisie perd X PV, sans sauvegarde d'aucune sorte possible où X est déterminé par la valeur de la Discipline de la majorité des figurines de l'unité, en ignorant tout modificateur de Discipline. Utilisez la valeur la plus faible en cas d'égalité :

- 0 à 4 : 3 Points de vie perdus.
- 5 à 7 : 2 Points de vie perdus.
- 8 à 10 : 1 Point de vie perdu.

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

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

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



Pyromancie

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Brasier				
	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1D3 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec les règles Attaques enflammées et Attaques magiques .
1 Boule de feu				
4+	36"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec les règles Attaques enflammées et Attaques magiques .
2 Cascade ardente				
<5+> {8+}	<24"> {12"}	Malédiction	Immédiat	La cible subit <1D6> {2D6} touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec les règles Attaques enflammées et Attaques magiques .
3 Épées flamboyantes				
<8+> {11+}	<18"> {6" Aura}	Amélioration	Un tour	La cible gagne Attaques enflammées et Attaques magiques . De plus, les Attaques de tir et de mêlée de la cible gagnent un bonus de +1 pour blesser.
4 Coulée pyroclastique				
<7+> {10+}	<24"> {12"}	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit <2D6> {3D6} touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec les règles Attaques enflammées et Attaques magiques .
5 Salve brûlante				
8+	24" Aura	Dégâts Malédiction	Immédiat	La cible subit 1D3+1 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec les règles Attaques enflammées et Attaques magiques .
6 Nappe de braises				
10+	24"	Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	Chaque figurine de l'unité ciblée subit une touche de Force 3, Pénétration d'armure 0 et avec les règles Attaques enflammées et Attaques magiques .



Sorcellerie

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A Mauvais œil	24"	Universel	Un tour	Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur de Marche forcée. Si la cible est une unité ennemie, elle subit un malus de -1 en valeur de Mouvement simple et -2 en valeur de Marche forcée, jusqu'à un minimum respectivement de 3 et 6. Une unité ne peut pas être affectée par ce sort plus de deux fois lors d'une même Phase de magie.
1 Aile de corbeau <7+> {9+}	24"	Amélioration	Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement magique de <8"> {12"} et gagne les règles Vol et Troupe légère jusqu'à la fin de ce Tour de joueur . Désignez un élément de figurine affecté par le sort : cet élément peut effectuer une Attaque au passage pendant ce mouvement (en plus d'autres éventuelles Attaques au passage). Cette Attaque au passage cause 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 et avec la règle Attaques magiques .
2 Charme trompeur <4+> {6+}	24"	Malédiction	Un tour	La cible subit un malus de <-1> {-2} en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.
3 Effigie malsaine <5+> {7+}	36"	Malédiction	Un tour	La cible ne peut plus utiliser d'Attaques de tir {et subit un malus de -2 pour ses Tentatives de lancement de sort}.
4 La Roue tourne <8+> {10+}	24"	Malédiction	Un tour	Les Attaques de mêlée faites par {et distribuées sur} les figurines ordinaires voient leur jet pour blesser passer à 4+, et les Attaques de corps à corps faites par {et distribuées sur} les figurines ordinaires voient leur jet pour toucher passer à 4+, sans tenir compte des valeurs de Capacité défensive, Capacité offensive, Force et Résistance. Appliquez cet effet avant tout autre modificateur aux jets pour toucher et pour blesser.
5 Feu follet <8+> {8+}	18"	Universel	Un tour	La cible gagne la règle Mouvement aléatoire (<2D6> {3D6}").
6 Regard envoûtant <7+> {10+}	24"	Malédiction	Un tour	Les Attaques de mêlée {et de tir} contre la cible gagnent Ardeur guerrière.



Thaumaturgie

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

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
<p>1 Main des cieux</p> <p><5+> {8+}</p>	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	<p>La cible subit <1D6> {1D6+1} touches de Force <1D6> {1D6+1}, Pénétration d'armure <2> {3} et avec la règle Attaques magiques.</p> <p><Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort> {Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort.}</p>
<p>2 Châtier l'hérétique</p> <p><6+> {9+}</p>	24"	Malédiction	Un tour	<ul style="list-style-type: none"> - <Sur un résultat de 1 à 3,> la cible subit un malus de -1 en Résistance. - <Sur un résultat de 4 à 6,> la cible subit un malus de -1 en Force et Pénétration d'armure.
<p>3 Parler en langues</p> <p><8+> {8+}</p>	18"	Malédiction	Un tour	<p>Les unités contenant au moins une figurine affectée par ce sort ne peuvent bénéficier de la règle <Présence impérieuse> {Ralliement au drapeau}.</p>
<p>4 Feu purificateur</p> <p><5+> {8+}</p> <p><Lanceur> {24"}</p>	Focalisé {Amélioration}	Un tour	<p>La cible gagne une Attaque de souffle (Force 1D3+2, Pénétration d'armure 1, Attaques magiques). 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.}</p>	
<p>5 Colère de Dieu</p> <p>12+</p>	96"	Marqueur	Permanent	<p>Placez un marqueur sur le point ciblé. À la fin de chaque Phase de magie après celle-ci, lancez 1D6 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur un résultat de 1 à 3, ajoutez un autre marqueur sur le même point. - Sur un résultat de 4 à 6, chaque unité à 2D6+X" ou moins (où « X » est égal au nombre de marqueurs) du point initial subit 2D6 touches de Force 5, Pénétration d'armure 2 et avec la règle Attaques magiques. Si une unité rate un Test de panique engendré par ce sort, elle fuit directement à l'opposé du point ciblé. Le sort prend alors fin : retirez tous les marqueurs liés à ce sort.
<p>6 Épreuve de foi</p> <p><7+> {10+}</p> <p><24" > {18" ></p>	Dégâts Direct Malédiction {Focalisé} {Projectile}	Immédiat	<p>Le Lanceur lance 1D3+1 et sa cible lance 1D3. Si le résultat du Lanceur est plus élevé, la cible subit un nombre de touches égal à la différence entre leurs résultats respectifs. Ces touches blessent automatiquement, avec Pénétration d'armure 10 et la règle Attaques magiques.</p>	

Objets spéciaux

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

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

Catégories d'Objet spécial

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

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

Chaque catégorie d'Objet spécial suit les règles suivantes.

Enchantements d'arme

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

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

Enchantements d'armure

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

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

Enchantements d'étendard

Les Enchantements d'étendard sont des améliorations pour les Porte-étendards et les Porteurs de la grande bannière. Chaque Porte-étendard ne peut normalement bénéficier que d'un seul Enchantement d'étendard. Un Porteur de la grande bannière peut quant à lui prendre jusqu'à deux Enchantements d'étendard.

Artéfacts

Une même figurine peut porter jusqu'à deux Artéfacts.

Propriétés des Objets spéciaux

Dominant

Certains Objets spéciaux sont notés comme étant « Dominants ». Une figurine ne peut porter qu'un seul Objet spécial avec cet attribut (quel que soit son type).

Qui est affecté ?

Les règles des Objets spéciaux **peuvent désigner différentes cibles** :

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

Usage unique

Cette règle signifie que les effets de cet Objet spécial ne peuvent être utilisés qu'une fois par partie.

Liste d'Objets spéciaux communs

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

Enchantements d'arme

- Force des titans** 65 pts
Enchantement d'Arme de corps à corps.
Les attaques effectuées avec cette arme enchantée gagnent +3 en Force et la règle **Attaques magiques**.
- Inscriptions bénies** 65 pts
Enchantement d'Arme de corps à corps.
Les attaques effectuées avec cette arme enchantée gagnent la règle **Attaques divines** et doivent relancer leurs jets pour blesser ratés.
- Cœur de héros** 60 pts
Enchantement d'Arme de base et de Paire d'armes.
Le porteur de cette arme enchantée gagne +1 en valeur d'Attaque lorsqu'il l'utilise. Les attaques effectuées avec cette arme enchantée gagnent la règle **Attaques magiques** et ont **toujours** une Force d'au moins 5 et une Pénétration d'armure d'au moins 3.
- Tueuse de rois** 60 pts
Enchantement d'Arme de corps à corps.
Lorsqu'il attaque avec cette arme enchantée, son porteur gagne +X en Force, +X en Pénétration d'armure, +X en valeur d'Attaque et la règle **Attaques magiques**, où « X » est le nombre de Personnages ennemis en contact socle à socle avec l'unité du porteur. Ce bonus est calculé au Palier d'Initiative où ces attaques sont effectuées et ne vaut que pour ce palier.
- Touché par la Grâce** 50 pts
Enchantement d'Arme de corps à corps.
Les attaques effectuées avec cette arme enchantée gagnent +1 en Force, +1 en Pénétration d'armure et la règle **Attaques magiques**.
Les modificateurs de Force donnés par cette arme (en combinant les bonus conférés par son type d'arme et ceux de son Enchantement) ne peuvent être supérieurs à +2 (mais peuvent néanmoins dépasser cette valeur en vertu de modificateurs provenant d'autres sources, telles que des sorts).
- Brise-bouclier** 40 pts
Enchantement d'Arme de corps à corps.
Les attaques effectuées avec cette arme enchantée gagnent +6 en Pénétration d'armure, la règle **Attaques magiques** et ne peuvent **jamais** blesser sur un jet pour blesser meilleur que 3+.
- Dextérité surnaturelle** 30 pts
Enchantement d'Arme de corps à corps.
Le porteur de cette arme enchantée gagne +2 en Capacité offensive et +2 en Agilité lorsqu'il l'utilise; les attaques effectuées avec cette arme enchantée gagnent la règle **Attaques magiques**.
- Lumière purificatrice** 20 pts
Enchantement d'Arme de corps à corps.
Au début de chaque Manche de combat, le porteur peut choisir de donner les règles **Attaques enflammées** et **Attaques magiques** aux attaques effectuées avec cette arme enchantée.

Enchantements d'armure

Trompe-la-mort 100 pts	Protection fantomatique 40 pts
Enchantement d'Armure portée. Le porteur gagne +1 en Armure et la règle Fortitude (4+) .	Enchantement d'Armure lourde et d'Armure de plates. Le porteur gagne +2 en Armure contre les attaques qui ne sont pas des Attaques magiques.
Appel du destin 70 pts	Injection de basalte 35 pts
Figurines de taille Standard uniquement. Enchantement d'Armure portée. Le porteur de cette armure enchantée gagne la règle Ægide (4+) ; son armure est fixée à 3 et ne peut être améliorée au-delà de cette valeur.	Enchantement d'Armure portée. Le porteur gagne +1 en Armure et la règle Ægide (3+, contre les Attaques enflammées) . Le porteur ne peut pas bénéficier de la règle Fortitude .
Essence de mithril 60 pts	Alliage d'alchimiste 15 pts
Figurines de taille Standard uniquement. Enchantement d'Armure portée. L'Armure du porteur passse à 5 et ne peut être améliorée au delà.	Enchantement d'Armure portée. Le porteur gagne +1 en Armure et subit un malus de -2 en Capacité offensive.
Crépuscule forgé 50 pts	Glyphe de saule 15 pts
Enchantement de Bouclier. Lorsqu'il utilise ce Bouclier enchanté, le porteur peut décider de relancer ses jets de sauvegarde d'armure ratés; mais s'il le fait, il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde spéciale.	Figurines à pied uniquement. Enchantement de Bouclier. Lorsqu'il utilise ce Bouclier enchanté, le porteur ne peut utiliser la règle Parade . Il gagne +1 en Armure et les Touches d'impact qui sont réparties sur lui ont -2 en Pénétration d'armure.

Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse 0-3 par armée. Une unité avec une ou plusieurs <i>Bannières de vitesse</i> gagne +1 en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur de Marche forcée.	50 pts	Bannière ardente 0-3 par armée. Usage unique. Cet Enchantement peut être activé au début d'une Manche de combat ou avant de tirer avec l'unité du porteur : l'unité du porteur gagne la règle Attaques enflammées ; si elle est activée au combat, ses effets durent jusqu'à ce que l'unité du porteur ne soit plus engagée au combat ; si elle est activée avant de tirer avec l'unité du porteur, ses effets durent jusqu'à la fin de la phase.	35 pts
Bannière du rôdeur 0-3 par armée. L'unité du porteur gagne la règle Guide .	45 pts	Bannière de discipline 0-3 par armée. L'unité du porteur peut relancer ses Tests de panique. Si le Porteur de la grande bannière ou le Général fait partie de l'unité du porteur, cette dernière réussit automatiquement tous ses Tests de panique.	35 pts
Bannière lacérante 0-3 par armée. Usage unique. Cet Enchantement peut être activé au début d'une Manche de combat : les Attaques de corps à corps effectuées par les figurines ordinaires de l'unité du porteur gagnent +1 en Pénétration d'armure jusqu'à ce qu'elles ne soient plus engagées au combat. Une figurine ne peut être affectée que par une seule <i>Bannière lacérante</i> à la fois.	45 pts	Bannière de la légion 0-3 par armée. Une unité avec une <i>Bannière de la légion</i> augmente son Bonus de rang maximum de +1 (cela signifie généralement que l'unité peut ajouter à son Résultat de combat un Bonus de rang de +4 si elle a 4 Rangs complets derrière le premier). Une unité avec deux <i>Bannières de la légion</i> ou plus augmente son Bonus de rang maximum de +2.	25 pts
Bannière de la compagnie infatigable 0-3 par armée. Usage unique. Cet Enchantement peut être activé pendant la Phase de mouvement du joueur qui la contrôle : toutes les figurines d'Infanterie dans l'unité du porteur ont toujours une valeur de Marche forcée de 15", jusqu'à la fin de ce Tour de joueur. Une seule <i>Bannière de la compagnie infatigable</i> peut être activée au cours d'une même phase.	40 pts	 Icône éthérée 0-3 par armée. L'unité du porteur gagne la règle Résistance à la magie (1) . Si l'unité possède déjà une Résistance à la magie, celle-ci est augmentée de 1 à la place.	15 pts

Artéfacts

- Couronne d'autocratie** 70 pts
Le porteur gagne +1 en Discipline. Si cet Artéfact est sélectionné par le Général, votre adversaire reçoit 200 Points de victoire supplémentaires si le porteur est enlevé comme perte.
- Grimoire de maîtrise cabalistique** 60 pts
Dominant. Ne peut être pris que par un Apprenti ou Adepté magicien.
Lors de chaque Phase de magie, le porteur gagne un **modificateur de +2** pour sa première Tentative de lancement de sort. S'il n'utilise qu'un seul Dé de magie pour cette Tentative de lancement, un résultat naturel de '1' ou '2' donne toujours un échec, quels que soient les modificateurs.
- Essence de libre pensée** 55 pts
Dominant. Ne peut être prise que par un Magicien.
Le porteur peut choisir jusqu'à deux Voies parmi celles qui lui sont normalement accessibles plutôt qu'une. Sélectionnez laquelle des deux Voies vous comptez utiliser au moment de la Sélection des sorts.
- Parchemin d'entrave** 55 pts
0-2 par armée.
Usage unique. Peut être activé après avoir siphonné le Voile (étape 3 de la Séquence de la Phase de magie). Une fois activé, désignez une figurine ennemie et choisissez un de ses sorts (y compris les Sorts liés ou Attributs de la Voie). Cette figurine ne peut lancer ce sort durant cette Phase de magie. Un seul *Parchemin d'entrave* peut être activé durant une même phase.
- Couronne du roi-magicien** 50 pts
Ne peut être prise par un Magicien.
Au moment de l'étape de Sélection des sorts, tirez au sort une Voie de magie parmi celles de ce livre. Le porteur devient un **Apprenti magicien** utilisant cette Voie de magie. Le porteur ne peut choisir le Sort héréditaire de son Armée. **Le porteur ne peut choisir aucun Objet spécial réservé aux magiciens (ou type de magiciens).**
- Héritage magique** 50 pts
Dominant. Ne peut être pris que par un Magicien.
Un Magicien avec cet Artéfact connaît le Sort héréditaire de son Armée en plus de ses autres sorts **et ne peut pas le sélectionner une seconde fois durant l'étape de Sélection des sorts.**
- Talisman de protection** 50 pts
Le porteur gagne **Ægide (5+)**.
- Talisman du Vide** 50 pts
Le porteur gagne **Canalisation (1)**.
- Baguette de bataille** 45 pts
Le porteur peut lancer un Sort lié de Niveau de puissance (4/8) : Type : Amélioration. Portée : 12". Durée : Dure un tour. La cible gagne +1 pour toucher avec ses Attaques de corps à corps.
- Bottes du forestier** 45 pts
Uniquement figurines d'Infanterie de taille Standard.
Le porteur gagne la règle **Guide** et, à moins qu'il n'effectue un Mouvement de vol, gagne +2 en Mouvement simple et +4 en Marche forcée (jusqu'à un maximum de respectivement 10 et 20).
- Manchons foudroyants** 45 pts
Le porteur peut lancer un Sort lié de Niveau de puissance (4/8) : Type : Malédiction, Projectile, Dégâts. Portée : 24". Durée : Immédiat. La cible subit 2D6 touches avec Force 3, Pénétration d'armure 0 et **Attaques magiques**.
- Boule de cristal** 40 pts
Après la Sélection des sorts (à la fin de l'étape 7 de la séquence de pré-partie), désignez une figurine ennemie dans la Liste d'armée de l'adversaire. Toute Tentative de dissipation des sorts lancés par cette figurine gagne un modificateur de dissipation de +1 tant que le porteur se trouve sur le champ de bataille.
- Sceptre de pouvoir** 40 pts
Usage unique. Un Magicien avec cet Artéfact peut ajouter un (et un seul) Dé de magie de sa Réserve de dés à un de ses jets de lancement ou de dissipation de sort et ce, *après* avoir effectué ce jet de lancement ou de dissipation. (Remarque : les jets de lancement ne peuvent excéder la limite de 5 Dés de magie.)
- Bâton de dragon** 30 pts
Le porteur gagne une **Attaque de souffle (Force 3, Pénétration d'armure 0, Attaques enflammées)**.
- Roc d'obsidienne** 25 pts
Le porteur gagne la règle **Résistance à la magie (2)**.
- Gemme de feu dragon** 20 pts
Le porteur gagne la règle **Ægide (2+, contre les Attaques enflammées)**. Le porteur ne peut pas bénéficier de la règle **Fortitude**.
- Charme de chance** 10 pts
Usage unique. Peut être activé lorsque la figurine du porteur rate un jet de sauvegarde d'armure. Ce jet de sauvegarde d'armure peut être relancé.
- Potion de force** 10 pts
Ne peut pas être prise par des figurines avec la règle **Présence imposante**.
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle phase ou de n'importe quelle Manche de combat : jusqu'à la fin du Tour de joueur, le porteur gagne **Attaque écrasante**.
- Potion de rapidité** 10 pts
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle phase ou de n'importe quelle Manche de combat. Jusqu'à la fin du Tour de joueur, le porteur gagne +3 Agilité.

Résumé de la Phase de magie

Séquence de la Phase de magie

- 1 Début de la Phase de magie.
- 2 Tirez une Carte de flux.
- 3 Siphonnez le Voile.
- 4 Lancez un sort avec une de vos figurines.
- 5 Répétez l'étape 4 pour chaque sort que le Joueur actif désire lancer.
- 6 Fin de la Phase de magie.

Séquence de lancement d'un sort

- | | |
|---|---|
| A | Tentative de lancement. En cas d'échec, passez les étapes B-F. |
| B | Tentative de dissipation. En cas de réussite, passez les étapes C-F. |
| C | En cas de Perte de concentration (fiasco 111), passez les étapes D-E (allez directement à l'étape F). |
| D | Résolvez les effets du sort. |
| E | Si possible, choisissez la ou les cible(s) de l'Attribut de la Voie et résolvez ses effets. |
| F | Appliquer les effets de l'éventuel Fiasco. |

Tentative de lancement

- 1 Le Joueur actif indique quel Magicien tente de lancer quel sort, puis le nombre de Dés de magie qu'il va utiliser à cette fin. Il doit préciser s'il opte ou non pour une version améliorée ou amplifiée du sort et désigne la cible du sort. Le joueur doit lancer entre 1 et 5 Dés de magie, dans la limite de sa réserve.
- 2 Le Joueur actif lance le nombre de Dés de magie annoncé en les ôtant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de lancer 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. La Tentative de lancement échoue si le Total de lancement est inférieur à la Valeur de lancement du sort. Dans ce cas, le sort n'est pas lancé. NB : si au moins 2 dés ont été utilisés, la Tentative de lancement peut donner un « Crépitement ».

Tentative de dissipation

- 1 Le Joueur réactif déclare combien de Dés de magie il compte prendre dans sa réserve. Le Joueur réactif doit utiliser au moins 1 dé pour pouvoir faire sa Tentative de dissipation. Remarque : il n'y a aucune limite au nombre de Dés de magie utilisés pour une Tentative de dissipation.
- 2 Le Joueur réactif lance le nombre de dés choisi. Additionnez les résultats des dés et ajoutez-y les éventuels modificateurs de dissipation : ceci vous donne le Total de dissipation.
- 3 La Tentative de dissipation réussit si le Total de dissipation est **supérieur ou égal** au Total de lancement. Si c'est le cas, le sort est dissipé. La Tentative de dissipation échoue si le Total de dissipation est inférieur au Total de lancement. Dans ce cas, le sort est lancé. NB : si au moins 2 dés ont été utilisés, la Tentative de dissipation peut donner un « Crépitement ».

Tentative de lancement d'un Sort lié

- 1 Le Joueur actif déclare quelle figurine va lancer le Sort lié et s'il utilisera pour ce faire 2 ou 3 Dés de magie, à condition qu'il ait suffisamment de dés disponibles. Si besoin, il déclare également quelle est la cible (ou quelles sont les cibles) du Sort lié. Le sort est toujours lancé avec la version de base (puisque les Sorts liés ne peuvent pas être améliorés).
- 2 Le Joueur actif ôte le nombre choisi de Dés de magie (2 ou 3) de sa réserve de Dés de magie (ne les lancez pas).
- 3 La Tentative de lancement est toujours réussie. Si 2 Dés de magie ont été retirés, le jet de lancement est égal au Niveau de puissance primaire du sort lié. Si 3 Dés de magie ont été retirés, le jet de lancement est égal au Niveau de puissance secondaire du sort lié.

Crépitement

Quand une Tentative de lancement ou une Tentative de dissipation échoue, et qu'au moins 2 dés avaient été utilisés pour cette tentative, tous les Dés de magie ayant obtenu un '1' naturel sont remis dans la réserve de Dés de magie d'où ils proviennent. Cela ne s'applique pas aux Tentatives de lancement ou de dissipation qui échouent en utilisant un seul Dé de magie. Notez que ceci ne s'applique pas aux Tentatives de lancement réussies qui sont ensuite dissipées.

Cartes de flux

Carte de flux	1	2	3	4	5	6	7	8
Dés de magie	4	5	5	5	5	6	6	7
Marqueurs « Voile »	3	2	5	7	9	5	7	7
Modificateurs de fiasco	+1							-1

Fiasco

Brelan :	Effet du Fiasco (cet effet ne s'appliquant qu'après la résolution des effets du sort et de l'éventuel Attribut de la Voie, à l'exception du '111')
000 ou moins	Pas d'effet additionnel.
111	Perte de concentration La Tentative de lancement compte comme ayant échoué (appliquer la règle « Crépitement » normalement).
222	Feu sorcier L'unité du Lanceur subit 1D6 touches avec Pénétration d'armure 2 et la règle Attaques magiques . La Force de ces touches est égale au nombre de Dés de magie utilisés pour la Tentative de lancement.
333	Brasier magique L'unité du Lanceur subit 2D6 touches avec Pénétration d'armure 2 et la règle Attaques magiques . La Force de ces touches est égale au nombre de Dés de magie utilisés pour la Tentative de lancement.
444	Amnésie Le Lanceur ne peut plus lancer le sort qui a provoqué le Fiasco de la partie.
555	Contrecoup magique Le Lanceur subit 2 touches qui blessent sur 4+ avec Pénétration d'armure 10 et la règle Attaques magiques .
666	Implosion magique Le Lanceur subit 4 touches qui blessent sur 4+ avec Pénétration d'armure 10 et la règle Attaques magiques .
777 ou plus	Brèche dans le Voile Le Lanceur est retiré comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte.

Voies de magie

TYPE A : Amélioration – Dé : Dégâts – Di : Direct – F : Focalisé – Mq : Marqueur – M : Malédiction – P : Projectile – U : Universel.

PORTÉE Au : Aura. **DURÉE** Im : Immédiat – 1T : Un tour – Per : Permanent.

	A	Feu alchimique		18"		M	1T	Inflammable contre les Attaques de mêlée
ALCHIMIE	1	Fouet de vif-argent	7+	24"		Dé, M, P	Im	1D3+1 touches, PA 10, enflammées, magiques, blesse toujours sur « 7 – Armure de la cible »+
	2	Commandement de fer	5+/9+	24"		A	1T	<+1> {+2} en Armure
	3	Gloire de l'or	8+	18"		A	1T	+1 PA, enflammées, magiques
	4	Cuivre fondu	7+	24"		Dé, M, P	Im	1D3+3 touches Fo égales à l'armure de la cible, PA 4, enflammées, magiques
	5	Corruption de l'étain	8+	36"		M	Per	-1 en armure
	6	Pieu d'argent	6+/9+	18"/36"		Dé, M, P	Im	1 touche Fo 3 [6], PA 10, magiques, BM (1D3), Attaque de zone (1x5)
	A	Scarification		Lanceur			1T	Ne peut jamais être blessé sur mieux que 5+ par les Attaques de mêlée
CHAMANISME	1	Éveiller la bête	5+/7+	18"		A	1T	Gagne <+1 Fo et PA> {+1 Rés}
	2	Essaim d'insectes	5+/8+	24"/48"		Dé, M, P	Per	5D6 touches Fo 1, PA 0, magiques. Si 1 PV est retiré, -1 pour toucher en tir jusqu'à un déplacement
	3	Fureur sauvage	5+/8+	9"/18"		U	1T	Gagne Ardeur guerrière, Frénésie et Sans peur
	4	Hurlement glaçant	6+/10+	36"		M	1T	Les unités à (6") {12"} au moment où le sort est lancé : -1 pour blesser pour les Attaques (de tir) {à distance}
	5	Invocation totémique	10+/12+	96"		Mq	Im	Invoke une bête totémique à (1") {10"} d'un bord de table
	6	Briser la volonté	8+/11+	18"/36"		M	1T	-1 pour toucher, traite tous les Décors (y compris les Terrains découverts) comme TD (2).
		Dualité		2 aspects : Cosmos (premier) et Chaos (second). Si un sort est lancé avec succès, -1 en Valeur de lancement pour le prochain sort de Cosmologie, si aspect opposé.				
COSMOLOGIE	1	Vision altérée	6+	24"		A/M	1T	+1/-1 Off et Déf, Précision améliorée/diminuée de 1
	2	Mystères du temps	5+	24"		A/M	1T	Charge, fuite, poursuite, charge irrésistible : 2 instances de Jet maximisé/minimisé
	3	De glace et de feu	7+	24"		Dé, M, P	Im	2D6 touches Fo 4, PA 0, magiques, les sauvegardes spéciales/d'armure doivent être relancées
	4	Puissance subjective	8+	24"		A/M	1T	+1/-1 Fo et PA
	5	Unis dans la divergence	11+	24"		A Dé, Di, M	1T Im	L'unité gagne Ægide (5+) Chaque figurine de l'unité : 1 touche Fo 3, PA 0, magiques
	6	Touché au cœur	7+	24"		A, F Dé, M, F, P	1T Im	Récupère 1 PV 1 touche qui blesse automatiquement, PA 10, magiques
		Le conclave		Sort de divination : +3" (jusqu'à +9") en portée pour chaque autre Magicien allié à 12" du Lanceur				
DIVINATION	A	Lumière directrice		12"		A	1T	Test de discipline : Jet minimisé (une seule instance de ce sort par Phase de magie)
	1	Connais ton ennemi	7+/12+	18"/6"Au		A	1T	+2 Off, +2 Déf, +2 Agi
	2	Jugement du destin	5+/9+	18"		Dé, M, P	Im	<1D3> {1D6} touches qui blessent automatiquement, PA 10, magiques, aucune sauvegarde spéciale
	3	Clairvoyance	7+/12+	18"/6"Au		A	1T	Cible difficile (1) et Perturbant
	4	Conjonction astrale	8+/12+	18"/6"Au		A	1T	Attaques divines, doit relancer les jets pour toucher ratés des Attaques de mêlée (et de tir)
	5	Frappe infaillible	7+/10+	18"		Dé, M, P	Im	2D6 {avec Jet maximisé} touches qui blessent sur 4+, PA 1, divines, magiques
6	Présage funeste	9+	18"		M	Per	-X au Résultat de combat. X = 1 + nombre de Personnages dans l'unité	
		Appel de la Nature		Tous les magiciens qui connaissent au moins un sort non-lié du Druidisme connaissent le sort 0 en plus de leurs autres sorts				
DRUIDISME	A	Fontaine de Jouvence		12"		A, F	Im	<Récupère> <<Ressuscite>> 1 PV (max. 1 PV par figurine et par phase)
	0	Le Trône de chêne	4+	Lanceur		rep	Per	Utilisez <<>> et ignorez <>>. Pas d'Attribut de la Voie. Est dissipé si l'adversaire enlève un dé après avoir Siphonné le Voile
	1	Eaux vivifiantes	7+/6+	12"		A	1T	Fortitude (<<5+>> <<4+>>). Peut être lancé d'un Terrain aquatique
	2	Maître de la terre	6+/5+	18"		Dé, Di, M	Im	1D6 touches Fo (4) <<5>>, PA <<4>> <<5>>, magiques. Peut être lancé d'un Terrain infranchissable
	3	Enchevêtrement de racines	6+/5+	12"		M	1T	<-1> <<-2>> Off, Déf et aux jets pour toucher avec des Attaques de tir. Peut être lancé d'une Forêt
	4	Croissance estivale	11+/10+	24"		A	Im	Ressuscite (4) <<6>> PV si Inf/Bête standard, 1 PV si Présence imposante, (2) <<3>> PV pour le reste
5	Peau rocailleuse	9+/8+	12"		A	1T	<+2> <<+3>> Rés. Peut être lancé d'une Colline	
6	Esprit des bois	7+/6+	12"		A, <<U>>	1T	Forêt sous le Rectangle limite d'une unité. <<Guide (Forêt)>>	

ÉVOCATION	A	Évocation des Âmes			Im	Gagnez 1 Marqueur « Voile » si vous en avez moins de 3 dans votre réserve (max. 1 par phase)	
	1	Lames spectrales	5+/9+	18"	A	1T	La cible Relance les jets pour blesser ratés de ses attaques de mêlée {et gagne Coup fatal}
	2	Murmure du Voile	8+	24"	M	1T	-1 Rés et -1 Dis
	3	Précipiter la fin	7+/10+	24"/18"	Dé, Di, M	Im	⟨1⟩ {jusqu'à 3} figurine{s} de l'unité : 1 touche qui blesse automatiquement, PA 10, magiques
	4	Soutien ancestral	6+/7+	12"/18"	A	1T	Relancez les jets pour toucher ratés des attaques de corps à corps
	5	Baiser de la Faucheuse	7+/9+	24"	Dé, Di, M, {E, P}	Im	1D3 touches Fo 10, PA 10, magiques, blesse contre la Discipline
	6	Danse macabre	5+/10+	12"/9"Au	A	Im	Mouvement magique de ⟨8"⟩ {6"} avec Mouvement spectral
OCCULTISME		Le Sacrifice	Sacrifiez X PV d'une unité à 24" pour avoir ⟨⟩ (avant la tentative de dissipation). X = 3/2/1 si Dis sans modificateur = 0-4/5-7/8-10				
	1	Pentagramme de douleur	5+/6+	24"/12"Au	⟨Dé, Di, M⟩, {U}	Im	1D6 touches Fo 4, PA 1, magiques. {L'unité du Lanceur n'est pas affectée} ⟨Le Lanceur récupère 1 PV si une blessure non sauvegardée est infligée⟩
	2	Main de gloire	6+/8+	Lanc./12"	F, {A}	1T	Cible : {Figurine seule/Personnage/Champion} ⟨toutes les figurines de l'unité⟩. Ægide (6+) and (+1, max. 3+)
	3	Pourriture intérieure	6+	18"	M	Per	-1 Off et Déf. ⟨Le Lanceur gagne +1 Off et Déf⟩
	4	Souffle de corruption	5+/8+	Lanc./12"	F, {A}	1T	Attaque de souffle (magiques, toxiques) ⟨18" de portée⟩. {Cible : Figurine seule/Personnage/Champion}
	5	Condamné à mort	8+	24"	Dé, Di, M	Im	1 touche Fo 10, PA 10, magiques, BM (1D3). ⟨Si à 12" : peut cibler un Personnage ou un Champion⟩
	6	Appel de la tombe	11+	12"	Dé, Di, M	Im	2D6 touches Fo 5 ⟨+1⟩, PA 2 ⟨+1⟩, magiques
PYROMANCIE	A	Brasier		24"	Dé, M, P	Im	1D3 touches Fo 4, PA 0, enflammées, magiques
	1	Boule de feu	4+	36"	Dé, M, P	Im	1D6 touches Fo 4, PA 0, enflammées, magiques
	2	Cascade ardente	5+/8+	24"/12"	M	Im	1D6/2D6 touches Fo 4, PA 0, enflammées, magiques
	3	Épées flamboyantes	8+/11+	18"/6"Au	A	1T	Gagne enflammées et magiques. Attaques de mêlée et de tir : +1 pour blesser
	4	Coulée pyroclastique	7+/10+	24"/12"	Dé, M, P	Im	2D6/3D6 touches Fo 4, PA 0, enflammées, magiques
	5	Salve brûlante	8+	24"Au	Dé, M	Im	1D3+1 touches Fo 4, PA 0, enflammées, magiques
	6	Nappe de braises	10+	24"	Dé, Di, M	Im	Chaque figurine : 1 touche Fo 3, PA 0, enflammées, magiques
SORCELLERIE	A	Mauvais œil		24"	U	1T	Allié : +1 MS, +2 MF. Ennemi : -1 MS, -2 MF (min. 3/6). Deux fois max par unité
	1	Aile de corbeau	7+/9+	24"	A	Im	⟨8"⟩ {12"} Mouvement magique avec Vol et Troupe légère. Attaque au passage : 1D6 touches Fo 4, PA 1, magiques
	2	Charme trompeur	4+/6+	24"	M	1T	⟨-1⟩ {-2} Off, Déf et Agi
	3	Effigie malsaine	5+/7+	36"	M	1T	La cible ne peut pas utiliser d'Attaque de tir {et subit un malus de -2 pour ses Tentatives de lancement de sort}
	4	La Roue tourne	8+/10+	24"	M	1T	Les jets pour blesser des Attaques de mêlée et des jets pour toucher des Attaques de corps à corps des figurines ordinaires {et contre elles} passent à 4+ (avant tout modificateur)
	5	Feu follet	8+/8+	18"	U	1T	La cible gagne Mouvement aléatoire (⟨2D6⟩ {3D6})
	6	Regard envoûtant	7+/10+	24"	M	1T	Les Attaques de mêlée {et de tir} de la cible gagnent Ardeur guerrière
THAUMATURGIE		Jugement d'en haut	Lancement d'un sort non lié : relance des Dés de magie donnant '1' (sauf s'ils causent un Fiasco), +1 au modificateur de Fiasco				
	1	Main des cieux	5+/8+	24"	Dé, M, P	Im	⟨1D6⟩ {1D6+1} touches Fo ⟨1D6⟩ {1D6+1}, PA ⟨2⟩ {3}, magiques
	2	Châtier l'hérétique	6+/9+	24"	M	1T	⟨Déterminez au hasard⟩ {Choisissez} -1 Rés OU -1 Fo et PA
	3	Parler en langues	8+/8+	18"	M	1T	Ne peut pas bénéficier de ⟨Présence impériuse⟩ {Ralliement au drapeau}
	4	Feu purificateur	5+/8+	Lanc./24"	F, {A}	1T	Attaque de souffle (Fo 1D3+2, PA 1, magiques). {Cible : Figurine seule/Personnage/Champion}
	5	Colère de Dieu	12+	96"	Mq	Per	Placer un marqueur. Fin de chaque phase de magie : 1-3 ajoutez un marqueur, 4-6 toutes les unités à (2D6+X)" : 2D6 touches Fo 5, PA 2, magiques. X = nombre de marqueurs
	6	Épreuve de foi	7+/10+	24"/18"	Dé, Di, M, {E, P}	Im	Le Lanceur lance 1D3+1, la cible lance 1D3. Si le Lanceur obtient un résultat supérieur, la différence = nombre de touches qui blessent automatiquement PA 10, magiques

Sorts héréditaires

AS	Étincelle de la création	6+/9+	30"/18"	Dé, M, P	Im	La cible subit 1D6 touches de Force Fo (5) {6}, PA (2) {3}, Attaques magiques.
CV	Lève-toi et marche!	4+/8+ 11+	18"/6" 12" Au	A	Im	Les éléments de figurines ordinaires de la cible et un unique Personnage maximum dans l'unité ciblée récupèrent un nombre de PV égal à sa valeur d'Évoqué. Les figurines avec la règle Présence imposante ne peuvent Récupérer plus de 2 Points de vie grâce à ce sort au cours d'une même Phase de magie. Attribut de sort lancé automatiquement. Lancé dès que le Magicien lance un sort de type Amélioration (qui n'est ni un Attribut de la Voie ni un Sort lié). Même cible que le Sort qui a déclenché cet Attribut de sort. La cible ressuscite un nombre de PV égal à la caractéristique Ressuscité des figurines ordinaires de l'unité. Ou un Personnage de cette unité ressuscite un nombre de Points de vies égal à sa caractéristique Ressuscité. Pas plus de 2 PV par phase pour les Personnages et les figurines avec Présence imposante
DI	La mort n'est que le commencement		Spécial	A	Im	
EdS	Magie éclectique	Sort appris #1 d'une Voie qui lui est accessible, autre que celle qu'il a choisie.				
EN	Fatigue invalidante	8+/12+	18"	M	1T	Les jets pour blesser ratés des (Attaques de mêlée) {Attaques à distance} contre la cible doivent être relancés.
ES	Étreinte de la forêt	4+/7+	18"	A	1T	Placez une Forêt sous la cible. Elle occupe le même espace que le Rectangle limite de l'unité. {Les unités ennemies en contact avec l'unité ciblée doivent relancer leurs jets pour toucher ayant donné un '6'}
GDS	Feu démoniaque	6+/10+	18"	Dé*, Di, M	Im	La cible subit (2D3) {2D6} touches Fo 6, PA 0, Attaques magiques. * peut cibler une unité ennemie en contact avec le front du Lanceur.
HB	Échos de la Forêt obscure	5+/9+	18"/36"	A	1T	La cible gagne les règles Peur, Sans peur et Terreur. Les unités ennemies en contact socle à socle avec elle subissent un malus de -1 en Discipline. Gagnez un marqueur « Voile ». Lorsqu'une unité alliée à 18" ou moins du lanceur perd un PV, vous pouvez défausser un marqueur « Voile » à la place (avant les sauvegardes spéciales) : la perte est ignorée. Une attaque avec Blessures multiples fait perdre 1 PV de moins que normal. Pour de l'Infanterie Standard, jusqu'à deux PV peuvent être ignorés par marqueur « Voile » (s'ils sont perdus simultanément). Max. 2 par phase. Max. 1 pour Personnage et figurine Gigantesque par phase
HLE	Faveur de Meladys	10+	Lanceur	F	1T	Toutes les Attaques de mêlée contre la cible subissent un malus de -1 pour blesser: {De plus, tous les Chamanes faisant partie de l'unité ciblée gagnent +1 en Résistance.}
KO	Enfants d'Umi	7+/10+	18"	A	1T	La cible gagne Ægide (+1, max. 3+)
LD	Substance immortelle	7+/12+	24"/6" Au	A	1T	
MdV	Éveil de la marée	7+/10+	12"/24"	Dé, Di, M	Im	La cible subit 2D6 touches Fo 4, PA 2, Attaques magiques.
NI	Brume de magnésie	5+	24"	M	Per	La cible gagne Inflammable. À la fin d'une phase, si la cible a subi au moins une touche avec Attaques enflammées alors qu'elle est affectée par ce sort, elle subit 1D3+1 touches additionnelles de Fo 4, PA 0 et Attaques enflammées. Le sort prend fin.
OeG	Éclatez-les!	8+	18"	M	1T	Les jets pour toucher ratés des Attaques de corps à corps contre la cible doivent être relancés.
RdE	Souffle de la Dame	9+/11+	18"/36"	A	1T	Les jets pour toucher et pour blesser des Attaques de mêlée de la cible ayant donné un '1' naturel doivent être relancés. Les jets de sauvegarde d'armure ayant donné un '1' naturel doivent aussi être relancés.

Runes de bataille FN

Les Runes de bataille sont des Sorts liés avec un niveau de puissance (5/8). Si prises par un Forgeron runique, elles ont Portée 12", si prises par une Enclume de pouvoir, elles ont Portée 36".

BATTLE RUNES	Rune de révocation	5/8	12"/36"	U	1T	Les effets de tous les autres sorts de type Dure un tour affectant la cible prennent fin immédiatement. De plus, la prochaine fois que l'ennemi choisira cette unité comme cible d'un sort, celui-ci sera automatiquement dissipé. Cet effet concerne aussi les sorts d'Aura et d'Attribut de la Voie.
	Rune de jugement	5/8	12"/36"	A	1T	La cible doit relancer ses jets pour toucher ratés lorsqu'elle effectue des Attaques de corps à corps.
	Rune de serments	5/8	12"/36"	A	1T	La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée.
	Rune de résolution	5/8	12"/36"	A	Im	La cible peut effectuer un Mouvement magique de 6".
	Rune luisante	5/8	12"/36"	A	1T	La cible gagne Cible difficile (1) et Perturbant.
	Rune de résilience	5/8	12"/36"	A	1T	Tous les jets pour blesser contre la cible subissent un malus de -1.

Journal des modifications

0.205.2

- Introduction reformulée pour être plus proche du Livre de règles.
- Ajout des Sorts héréditaires de toutes les armées et des Runes de bataille naines
- Quelques reformulations.

0.205.1

- Les sorts suivants sont Direct à la place de Projectile : Maître de la terre, Pentagramme de douleur, Condamné à mort et Appel de la tombe.
- Aile de corbeau : ajout de la règle Troupe légère.
- Fureur sauvage : ajout de la règle Sans peur.
- Quelques reformulations.

0.205.0

Général

- Le livre est renommé Recueil arcanique.
- La liste des Objets spéciaux du Livre de règle a été déplacée dans ce livre.
- Le texte en vert de la précédente version a été retiré.
- Ajustement du Layout.
- Quelques reformulations.
- « x » remplacé par « × », comme le symbole mathématique (exemple 25×50). Idem pour « - »
- Falaise renommée Terrain infranchissable.
- Résumé ajouté.

Sorts

- Cosmologie, De glace et de feu, les deux versions ont maintenant Attaques magiques.
- Divination, Frappe infaillible, version améliorée, 3D6 changé en 2D6 avec Jet Maximisé.
- Divination, Présage funeste, nouvel effet.
- Évocation, Soutien ancestral, {8+} → {7+}, la version améliorée ne fonctionne plus pour le tir.
- Évocation, Murmure du Voile, 7+ → 8+, nouvel effet.
- Évocation, Précipiter la fin, Projectile remplacé par Direct.
- Évocation, Baiser de la Faucheuse, (6+) → (7+), les deux versions ont une portée de 24". Projectile et Focalisé remplacés par Direct pour la version de base.
- Occultisme, Le Sacrifice, l'unité choisie perd des PV en fonction de sa Discipline et plus en fonction de son nombre de rangs.
- Occultisme, Main de gloire, {9+} → {8+}.
- Occultisme, Pourriture intérieure, 7+ → 6+.
- Occultisme, Condamné à mort, Portée 18" → 24".
- Pyromancie, Épées flamboyantes, reformulation.
- Sorcellerie, Charme trompeur, {7+} → {6+}.

- Sorcellerie, Effigie malsaine, <6+> {7+} → <5+> {7+}.
- Sorcellerie, La Roue tourne, reformulation.
- Sorcellerie, Regard envoûtant, <9+> {11+} → <7+> {10+}, nouvel effet.
- Thaumaturgie, Épreuve de foi, version de base, Portée 12" → 24". De plus, Focalisé et Projectile remplacés par Direct.

Objets spéciaux

- Cœur de héros, 55 pts → 60 pts.
- Brise-bouclier, 50 pts → 40 pts.
- Touché par la Grâce, 45 pts → 50 pts.
- Dextérité surnaturelle, 40 pts → 30 pts.
- Trompe-la-mort, 95 pts → 100 pts.
- Bannière de la Compagnie infatigable, 35 pts → 40 pts.
- Icône éthérée, 25 pts → 15 pts.
- Couronne du roi-magicien, 55 pts → 50 pts. Ne donne pas accès aux objets réservés aux Magiciens
- Baguette de bataille, 55 pts → 45 pts.
- Boule de cristal, 50 pts → 40 pts.
- Héritage magique, 45 pts → 50 pts, clarification : ne peut pas avoir deux fois le sort héréditaire.
- Potion de force, 20 pts → 10 pts.
- Roc d'obsidienne, 40 pts → 25 pts.
- Sceptre de pouvoir, n'est plus Dominant.