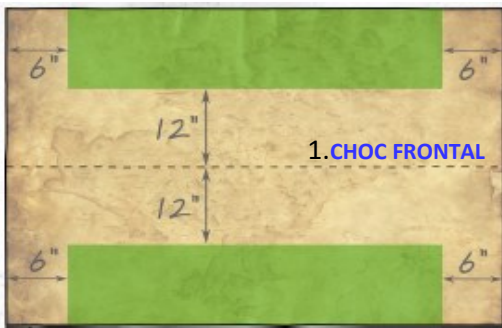


# DÉPLOIEMENT ET PRÉPARATION DE LA PARTIE

Après avoir déterminé les objectifs principaux et secondaires, les deux joueurs lancent un D6, celui qui obtient le résultat le plus élevé est le **défenseur**, et l'adversaire est l'**attaquant**. Le défenseur choisit sa zone de déploiement et l'attaquant choisit qui a déploie en 1<sup>er</sup>. Celui qui a déployé toute son armée en 1<sup>er</sup> choisit immédiatement qui a le premier tour de joueur.



## Sélection des sorts

Les sorts sont sélectionnés directement sur la liste d'armée. Lors des sélections d'avant-partie, tout Magicien peut décider de remplacer l'un de ses sorts par le Sort héréditaire de son Livre d'armée.

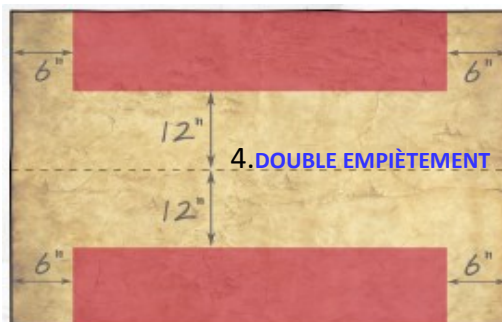


1. **CHOC FRONTAL** : Cf. schéma.

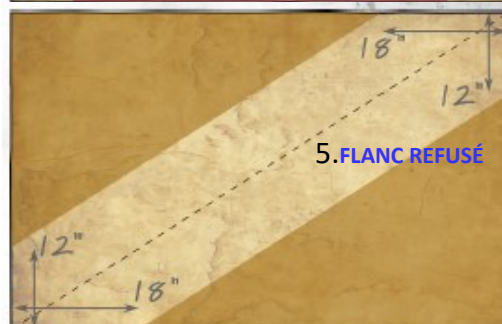
2. **GOULET D'ETRANGLEMENT** : Cf. schéma. Celui qui choisit sa zone de déploiement choisit également s'il s'agit du joueur A ou du joueur B.



3. **FER DE LANCE** : Cf. schéma. La table est divisée en 3 zones égales (ouest, centre, est) et le joueur choisissant le coté sélectionne une de ces zones comme fer de lance. L'autre joueur choisit ensuite une des 2 autres zones. Les unités déployées entièrement dans leur zone de fer de lance gagnent **Vanguard (3)**.

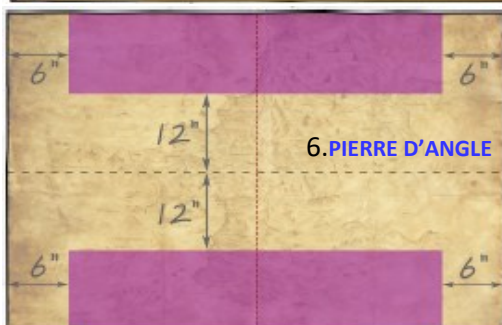


4. **DOUBLE EMPIÈTEMENT** : Cf. schéma. Chaque joueur peut déployer jusqu'à 2 de ses unités Capture entièrement sur sa propre moitié du champ de bataille **et** dans n'importe quel champ, forêt ou ruine. Ces unités **ne peuvent pas** déclarer une charge, effectuer un mouvement avancé ou effectuer un mouvement de marche au cours de leur première phase.



5. **FLANC REFUSÉ** : Cf. schéma.

6. **PIERRE D'ANGLE** : Cf. schéma. A la 1<sup>ère</sup> pose de déploiement, chaque joueur doit déployer son unité **la plus coûteuse** (avec éventuellement leurs fig. attachées) à moins de 6" de la ligne centrale (rouge pointillée sur la figure). Pour les poses suivantes, les unités doivent être déployées de manière alternée, de part et d'autre de la ligne rouge pointillée avec son centre plus éloigné de cette ligne rouge **de manière à en avoir autant de chaque côté**.



Une Unité est **capture** si elle remplit l'ensemble des conditions suivantes : elle inclut un Porte-étendard / n'a pas la règle Troupe légère / n'a pas été invoquée en cours de bataille. Une unité **ébranlée** perd temporairement le statut de Capture.

**Derniers préparatifs** (effectués par les deux joueurs autour de la table)

- 3.1 Choisir les Zones de déploiement** : chaque joueur se voit assigner une zone dans laquelle déployer ses unités.
- 3.2 Sélections d'avant-partie**. Il s'agit de l'ensemble des choix devant être faits avant le déploiement en tant que tel. Ceci englobe notamment la sélection des sorts que lanceront les Magiciens.
- 3.3 Déploiement**. Les deux joueurs placent leurs unités, chacun dans sa Zone de déploiement.
- 3.4 Déplacer les unités d'Avant-garde**. Les unités qui ont la règle Avant-garde font leur mouvement initial.
- 3.5 Lancer le dé pour savoir qui commence**. La bataille commence !

## OBJECTIFS PRIMAIRES

### 1. Butin de guerre

**Configuration lors des sélections d'avant-match** : Aucune.

**Règles** : Lorsqu'une unité ennemie **capture** est détruite en combat, le joueur adverse met un jeton sur l'une de ses unités de Capture qui vient d'être engagée avec l'unité détruite en combat. Cette unité perd tous ses jetons de butin lorsque l'une des situations suivantes se produit :

- Le dernier point de vie de ses modèles de base est perdu.

**Conditions de victoire** : À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de Jeton sur ses unités remporte cet Objectif Principal.

### 2. Percée

**Configuration lors des sélections d'avant-match** : Marquez les zones de déploiement.

**Règles** : Aucune.

**Conditions de victoire** : À la fin de la partie, chaque joueur additionne le nombre d'unités Capture qui sont dans la zone de déploiement de son adversaire et le nombre d'unités Capture ennemies qui ont été détruites en combat. Le joueur avec le total le plus élevé remporte l'objectif principal.

### 3. Capture de l'objectif

**Configuration lors des sélections d'avant-match** : Placez 2 marqueurs avec leurs centres sur la ligne divisant le plateau en deux (la ligne pointillée dans les figures décrivant les types de déploiement), un de chaque côté du centre de la table, aussi près que possible d'un tiers de la longueur de celui-ci, et à plus de 1" du terrain impraticable.

**Règles** : Un marqueur est contrôlé si le joueur a au moins une unité Capture à moins de 6" du centre d'un marqueur et que l'autre joueur non.

**Conditions de victoire** : À la fin des tours 3 à 6 du jeu, un pion de victoire est attribué à un joueur qui contrôle un objectif. Le joueur avec le plus grand nombre de marqueurs de victoire à la fin de la partie remporte cet objectif principal.

### 4. Saccage

**Configuration lors des sélections d'avant-match** : Les deux joueurs désignent un terrain qui se trouve **entièrement en dehors de sa zone de déploiement** (le même terrain peut être désigné par les 2 joueurs). Les terrains infranchissables **et les murs** ne peuvent pas être désignés.

**Règles** : Vous contrôlez le terrain désignée lorsque l'une de vos unités de score commence l'un de ses tours de joueur 3 à 6 en contact avec elle.

**Conditions gagnantes** : A la fin de la partie, le joueur qui contrôle le terrain remporte cet objectif principal.

### 5. Tenir le centre

**Configuration lors des sélections d'avant-match** : Marquez le centre de la table.

**Règles** : Un marqueur est contrôlé par le joueur **avec le plus d'unités de Capture les à moins de 9" du centre** de la table (si les deux joueurs ont autant d'unités de capture, personne ne le contrôle).

**Conditions gagnantes** : À la fin des tours de jeu 3 à 6, un pion de victoire est attribué à un joueur qui contrôle le centre. Le joueur avec le plus grand nombre de marqueurs de victoire à la fin de la partie remporte cet objectif principal.

### 6. Des plans dans les plans

**Configuration lors des sélections d'avant-match** : Aucune.

**Règles** : Aucune.

**Conditions de victoire** : Gagner un objectif secondaire vaut **+/- 4 points** de combat. Cela remplace le bonus normal de points de combat pour gagner des objectifs principaux et secondaires.

Le niveau d'un Magicien détermine le nombre de sorts qu'il peut sélectionner ainsi que les niveaux de sorts qui lui sont disponibles.

- Apprenti magicien** : un seul sort, sélectionné parmi les Sorts d'apprenti (n° 1).
- Adepte magicien** : trois sorts, sélectionnés parmi les Sorts d'apprenti et les Sorts d'adepte (n° 1 à 4).
- Maître magicien** : quatre sorts, sélectionnés parmi les Sorts d'apprenti, les Sorts d'adepte et les Sorts de maître (n° 1 à 6).
- Magie protéiforme (X)** : X sorts. Le Magicien ne choisit pas une Voie de magie. À la place, il connaît l'ensemble des Sorts d'apprenti (n° 1) de toutes les Voies de magie auxquelles il a accès.

Lors des Sélections d'avant-partie, tout Magicien peut décider de remplacer l'un de ses sorts par le Sort héréditaire de son Livre d'armée. Pour de plus amples informations à ce sujet, voir la section « 3.2 Sélections d'avant-partie ».

## OBJECTIFS SECONDAIRES

### Capture the Flag

**Conditions de victoire** : à la fin de la partie, vous avez plus de porte-étendards et Grande bannière sur le champ de bataille que l'adversaire.

### Commit to Battle

**Conditions de victoire** : À la fin de la partie, vous avez plus d'unités Capture dans la zone de déploiement de votre adversaire que l'adversaire n'en a (*dans sa propre zone de déploiement*).

### Demonstrate Superiority

**Avant-match** : L'adversaire nomme son unité capture la plus cher, s'il en a plusieurs, il tire au sort. S'il n'a pas d'unité capture, il désigne son unité R&F la plus cher. **Conditions de victoire** : À la fin de la partie, détruire l'unité désignée.

### Enslave and Ransom

**Règles** : Une unité ennemie est asservie chaque fois qu'elle est détruite lors d'une étape 5 de la séquence de combat (Briser et poursuivre). Cela inclut l'échec d'un test de bravoure et le fait d'être attrapé ou de mourir pendant le mouvement de fuite, l'unité Supernal qui échoue à un test de bravoure ou l'unité instable qui perd un combat et qui est éliminée en raison d'une perte de PV. Cela n'inclut pas les unités détruites à la suite d'attaques de mêlée. Ignorez les modèles attachés joints à des unités avec des figurines R&F. **Conditions de victoire** : Au moins 2 unités ennemies ont été réduites en esclavage au cours de la partie.

### Forbid Trespass

**Avant-match** : Désignez un élément de terrain **entièrement en dehors de sa zone de déploiement**. Les terrains infranchissables **et les murs** ne peuvent pas être désignés. **Règles** : Un terrain désignée est contrôlé lorsqu'une unité ennemie commence l'un de ses tours de joueur 3 à 6 en contact avec elle. **Conditions de victoire** : A la fin de la partie, l'élément de terrain désigné n'a pas été contrôlé.

### Master the Veil

**Avant-match** : Marquez le centre de la table. **Conditions de victoire** : À la fin de la partie, vous avez un modèle avec Canalisation, ou qui connaît un sort (Sort Appris ou Sort Lié), à moins de 9" du centre de la table, et que l'adversaire n'en a pas.

### Seize and Secure

**Avant-match** : L'adversaire désigne un terrain **entièrement en dehors de sa zone de déploiement**. Les terrains infranchissables **et les murs ne peuvent pas être désignés**. **Règles** : Un terrain désignée est contrôlé quand une unité alliée commence l'un de ses tours de joueur 3 à 6 contact avec elle. **Conditions de victoire** : Le terrain désigné a été contrôlé.

### Settle the Score

**Avant-match** : L'adversaire nomme son unité non capture la plus cher. s'il en a plusieurs, il tire au sort. S'il n'a pas d'unité non capture, il désigne son unité capture la plus cher. **Conditions de victoire** : À la fin de la partie, l'unité désignée a été détruite.

### Slay the Beast

**Avant-match** : L'adversaire nomme son unité avec le plus grand ration PV/figurine, s'il en a plusieurs, il tire au sort. **Conditions de victoire** : L'unité désignée a été détruite.

### Stand Firm

**Conditions de victoire** : À la fin de la partie, vous avez plus d'unités Capture dans votre zone de déploiement que l'adversaire (*dans votre zone de déploiement*).

	Capture the flag	Commit to battle	demonstrate Superiority	Enslave and Ramson	Master the Veil	Forbid Trespass	Seize and Secure	Settle the Score	Slay the Beast	Stand Firm	Unleash the Big guns	Work as One
BH	1	2				3						
DE	1		2	3								
DH								1	2	3		
DL	1				2	3						
EOS										1	2	3
HE			1		2					3		
KOE						1	2	3				
ID				1			2				3	
OK		1		2					3			
ONG	1	2							3			
SA						1				2		3
SE						1	2	3				
UD					1	2						3
VC			1		2		3					
VS				1							2	3
WDG		1	2						3			

## Unleash the Big Guns

**Avant-match** : L'adversaire désigne un terrain **entièrement en dehors de sa zone de déploiement**. Les terrains infranchissables **et les murs ne peuvent pas être désignés**. **Conditions de victoire** : À la fin de la partie, vous avez un modèle avec une arme de tir dans ce terrain. Les personnages et les modèles attachés ne comptent pas.

## Work as One

**Avant-match** : Désignez le centre de table **Conditions de victoire** : À la fin de la partie, vous avez au moins 2 unités captures dans un rayon de 9" du centre de table.



# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES

# CHARGES ET MOUVEMENTS

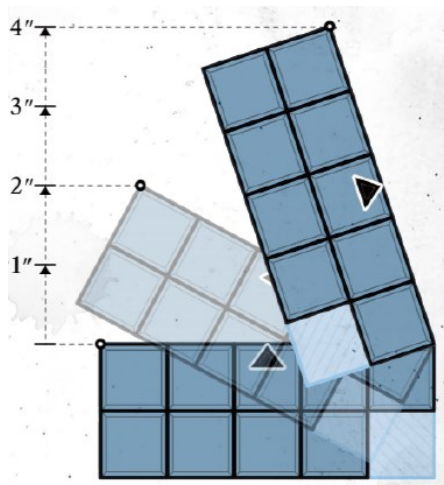
La distance de charge ratée est toujours de 4".

Score à obtenir :	5"	6"	7"	8"	9"	10"
<b>ID6+4</b>	100%	83%	67%	50%	33%	17%
<b>ID6+4, maximisé*</b>	100%	97%	89%	75%	56%	31%

1 Faites le jet de Portée de charge pour chaque unité qui charge la même cible avant de les déplacer.

2 Décidez dans quel ordre les unités seront déplacées (tant en ce qui concerne les Mouvements de charge que les Mouvements de charge ratée). Cet ordre doit être décidé de sorte à ce qu'autant d'unités que possible accomplissent leur Mouvement de charge.

3 Déplacez les unités une par une, en suivant les règles habituelles de Mouvement de charge, avec l'exception suivante : Aux fins de la Règle du pouce d'écart (voir le chapitre « Définitions et terminologie »), ne tenez compte que des fronts des autres unités qui ont déjà accompli un Mouvement de charge contre l'unité cible au cours de cette phase.



# MAGIE

CARTES DE FLUX DE MAGIE <i>Armées de campagne</i>	CARTE 1 : 4 Dés de magie.	CARTE 2 : 5 Dés de magie.	CARTE 3 : 6 Dés de magie.	CARTE 4 : 6 Dés de magie.	CARTE 5 : 5 Dés de magie.	CARTE 6 : 5 Dés de magie.	CARTE 7 : 6 Dés de magie.	CARTE 8 : 7 Dés de magie.
--	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

Jet de lancement	Effet du fiasco <i>(Sur un double pour un sort lancé à 2D et un triple pour un sort lancé à 3D ou +)</i>
<b>Toujours</b>	<b>Drainé</b> : Retirez 1 dé magique de votre réserve et ajoutez-en 1 à la réserve de l'adversaire.
<b>10+</b>	<b>Feu Sorcier</b> : L'unité du lanceur subit X touches avec FX, AP X et attaques magiques, où X est le nombre de dés magiques utilisés pour le jet d'incantation.
<b>20+</b>	<b>Amnésie</b> : Le lanceur ne peut plus relancer ce sort. Si le lanceur est un Conclave de Sorciers, aucune figurines R&F dans l'unité ne peut à nouveau lancer ce sort. <b>Durée</b> : Permanente.
<b>25+</b>	<b>Brèche dans le voile</b> : Les autres unités à moins de 3" du lanceur subissent également l'effet du Feu Sorcier. Après avoir résolu cet effet, le lanceur est retiré du jeu. Si le lanceur est un conclave de sorciers, tous les modèles de base de l'unité du lanceur sont retirés du jeu.

## Règles de canalisation :

- Les Adeptes magiciens ont **Canalisation (1)**,
- Les Maîtres magiciens ont **Canalisation (2)**,
- Les Conclaves de magiciens ont **Canalisation (1)**,
- 1 Dé de magie conservé lors d'une phase précédente.

Chaque figurine avec **Canalisation (X)** ajoute +X Dés de magie à sa réserve.

Le joueur actif ajoute des dés magiques supplémentaires à sa réserve, jusqu'au maximum autorisé par l'excès de magie, à partir des sources suivantes :

- Un dé magique supplémentaire gratuit.
- Dés magiques à partir de modèles avec **canalisation**.
- Dés magiques stockés de la phase précédente.
- Au premier tour de la partie uniquement, le « Défenseur » échange son jeton Rituel des Arcanes contre un seul dé magique.

Si + du double de Dés de magie que le nombre donné par la Carte de flux : le joueur actif peut garder 1 Dé excédentaire et défausser les autres.

## Lancer plusieurs fois le même sort au cours d'une Phase de magie :

- Sorts appris** : à partir du 2<sup>nd</sup> lancé le Jet de lancement subit une pénalité de -3 à chaque nouvelle tentative,
- Sorts liés** : subit une pénalité de -1 à leur lancement,
- Sorts répliquables** : ignorent cette pénalité.

**Lancement d'un sort lié** : Tout Dé de magie utilisé après le premier est lancé en tant que D3 et non en tant que D6. Aucun fiasco possible et le D3 ne peut pas provoquer un « Crépitement ».

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



	Sorts appris			
	2	3	4	5
6+	72 %	95 %	98 %	99 %
7+	58 %	91 %	98 %	99 %
8+	42 %	84 %	97 %	99 %
9+	28 %	74 %	94 %	99 %
10+	17 %	63 %	90 %	98 %
11+	8 %	50 %	84 %	97 %
12+	3 %	38 %	76 %	94 %
13+	0 %	26 %	66 %	90 %

	Sorts liés			
	2	3	4	5
3+	94 %	100 %	100 %	100 %
4+	83 %	98 %	100 %	100 %
5+	66 %	93 %	99 %	100 %
6+	50 %	81 %	97 %	100 %
7+	33 %	67 %	91 %	99 %

# TIR

## Couvert léger

- Décors couvrants\* qui contribuent au Couvert léger.†
- Figurines dont la Taille est supérieure ou égale à celle du tireur ou à celle de la cible.†

## Couvert lourd

- Décors opaques
- Décors couvrants\* qui contribuent à un Couvert lourd.
- Figurines dont la Taille est supérieure ou égale à celle du tireur et à celle de la cible.†

# PSYCHOLOGIE

**Test de commandement = 3+ sur 1D6 (si musicien = jet maximisé)**

- Redirection de charge, **réfréner une poursuite**, Reformation de combat suite à CàC perdu.

**Test de bravoure = valeur de Cou sur 2D6**

- Test de panique, Test de ralliement, Test de moral.

# FIGURINES ET UNITÉS

**Coût maximum en Points** : sauf indication contraire, aucune unité ne peut avoir un coût en points supérieur à 600 points.

Taille	0	1	2	3	4	5
Nombre de figurines requises pour former un Rang complet	5 figurines	5 figurines	5 figurines	3 figurines	3 figurines	1 figurine
Nombre de Rangs complets nécessaires pour être <b>indomptable</b> .	3	3	3	2	2	2
Nombre d'Attaques de corps à corps standard pouvant être portées en tant qu'Attaques restreintes	0 attaque	1 attaque	2 attaques	3 attaques	4 attaques	5 attaques
Nombre de dés lancés lors des Tests de terrain dangereux	0 dé	1 dé	2 dés	3 dés	4 dés	5 dés

# CORPS À CORPS

**Manche de combat.** Chaque combat est résolu dans l'ordre choisi par le joueur actif. Pour chaque combat, suivez la séquence ci-dessous :

- Préparation au combat
  - Éliminer les unités ébranlées
  - Gel des Rectangles limites
  - Résultat de combat statique
- Choix en combat
  - Choix de l'équipement et des capacités
  - Provoquer un Duel
- Attaques de corps à corps
  - Déterminer l'Ordre d'initiative
  - Résoudre les attaques
- Déterminer le vainqueur :
  - Résultat de combat final
  - Formations de combat
  - Tests de moral
- Démoralisation et poursuite
  - Déterminer qui fuit et qui poursuit
  - Dégel des Rectangles limites
  - Déplacement des unités démoralisées
  - Déplacement des unités poursuivantes
- Après le combat :
  - Pivots post-combat
  - Reformations de combat

## Pivot post-combat

Toute unité qui était engagée pendant cette Manche de combat mais qui ne l'est plus, et qui n'a pas fait de Mouvement de poursuite, peut à présent faire un Pivot (voir « Phase de mouvement »). Dans ce cas, l'unité ne peut déclarer de charge au cours de la **prochaine Phase de charge du prochain tour de joueur** (notez, si le prochain tour de joueur est celui de votre adversaire, l'unité peut déclarer des charges comme normales lors de votre prochain tour de joueur).

## Indomptable

Une unité qui est résolue et qui compte au moins X Rangs complets est indomptable. « X » dépend de la Taille des figurines qui composent l'unité :

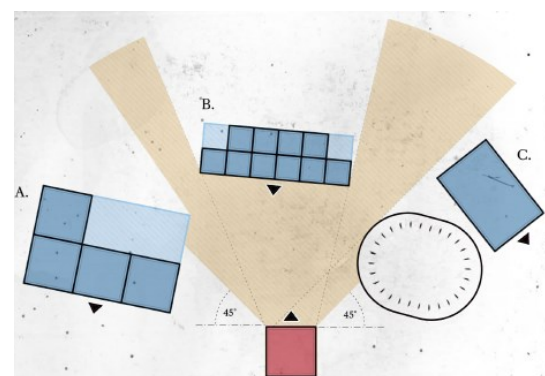
- Taille 0-2 : X = 3.
- Taille 3-5 : X = 2.

**NB** : Une unité indomptable gagne +1 blesser pour ses attaques de mêlée.

Différence de points de victoire	Différence 4000 pts	Vainqueur	Vaincu
0-5%	0-200	10	10
>5-10%	201-400	11	9
>10-20%	401-800	12	8
>20-30%	801-1200	13	7
>30-40%	1201-1600	14	6
>40-50%	1601-2000	15	5
>50%	2001+	16	4
Objectif primaire	-	+3	-3
Objectif secondaire (si seul joueur à l'avoir accompli)	-	+1	-1

Résultat de combat	Bonus
Charge	+1 max
Flanc ou dos	+2
Rangs (yc le 1er)	+4 max
Estandard	+1
Grande bannière	+1
PV perdus	+X
Unité ennemie massacrée	+1
Cernée (prise de flanc ou dos)	-1/rang

TERRAINS	Champs	Forêt	Colline	Ruines	Mur	Eau	Terrain infranchissable
Couvert léger	T3	T5					
Couvert lourd				T3	T3		
Opaque			x				x
Terrain dangereux		6+ Montée	6+			6+ arm métal	4+
Postion fortifiée						x	
Inflammable	x						
Conduction						x	
Eclaboussures						x	
Solide							x
Difficile		x				x	
Position surélevée				x			



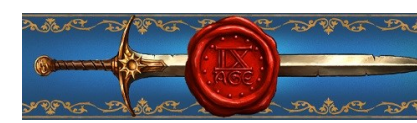
# ARMES

Nom	Modificateurs de caractéristique	Règles de figurine
<b>Arme de base</b>	Toutes les figurines sont équipées d'une Arme de base, qui constitue leur équipement par défaut et ne peut jamais être perdue ni détruite.	Une figurine qui utilise une Arme de base en même temps qu'un Bouclier gagne la règle Parade. Une figurine équipée d'une autre Armes de corps à corps doit utiliser cette dernière
<b>Arme lourde</b>	+2 For, +2 PA, toujours Agi 0*	À deux mains *Frappe toujours au Palier d'initiative 0, peu importe l'Agilité du porteur.
<b>Hallebarde</b>	+1 For, +1 PA	À deux mains.
<b>Lance</b>	Cette arme ne peut être utilisée par les figurines montées.	+1 Agi, +3 PA (au moins 3) contre rapide* *Le bonus de PA ne peut pas être utilisé en charge.
<b>Lance de cavalerie</b>	Cette arme ne peut être utilisée par les figurines à pied.	Charge dévastatrice (+2 For, +2 PA, +1 Agi)
<b>Lance de cavalerie légère</b>	Cette arme ne peut être utilisée par les figurines à pied.	Charge dévastatrice (+1 For, +1 PA)
<b>Paire d'armes</b>	+1 Att, +1 Off	À deux mains. Les attaques portées avec une Paire d'armes ignorent Parade

Nom	Portée	Nbre de tirs	For	PA	Règles de figurine
<b>Arc</b>	24"	1	3	0	<b>Tir sur un rang supplémentaire.</b> Cette attaque ignore les figurines alliées pour ce qui est des Lignes de vue et du Couvert.
<b>Arbalète</b>	30"	1	4	1	<b>Encombrant (1).</b>
<b>Arquebuse</b>	24"	1	4	2	<b>Encombrant (1).</b>
<b>Arc long</b>	30"	1	3	0	<b>Tir sur un rang supplémentaire.</b> Cette attaque ignore les figurines alliées pour ce qui est des Lignes de vue et du Couvert.
<b>Pistolet</b>	12"	1	4	2	<b>Tenir la position et tirer, Tir rapide.</b>
<b>Armes de jet</b>	8"	2	Utilisateur	Utilisateur	<b>Tenir la position et tirer, Tir précis, Tir rapide.</b>
<b>Attaque de souffle (X)</b>	6"	2D6	X	X	<b>Tir en marche forcée.</b> Touche automatiquement (aucun jet pour toucher requis). La Force, la Pénétration d'armure et les Attributs de l'attaque sont donnés entre parenthèses (« X »).

# RÉSUMÉ MAGIE T9A V.3 (p.1/2)

CARTES DE FLUX DE MAGIE <i>Armées de campagne</i>	CARTE 1 : 4 Dés de magie.	CARTE 2 : 5 Dés de magie.	CARTE 3 : 6 Dés de magie.	CARTE 4 : 6 Dés de magie.	CARTE 5 : 5 Dés de magie.	CARTE 6 : 5 Dés de magie.	CARTE 7 : 6 Dés de magie.	CARTE 8 : 7 Dés de magie.
--	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------



**LE IX<sup>e</sup> ÂGE**  
BATAILLES FANTASTIQUES

En vert : les ajouts par rapport à la version précédente du support.  
En bleu : les évolutions de règles suite au hotfix. (MÂJ 26/09/24)

## Règles de canalisation :

- Les **Adeptes** magiciens ont **Canalisation (1)**,
- Les **Maîtres** magiciens ont **Canalisation (2)**,
- Les **Conclaves de magiciens** ont **Canalisation (1)**,
- 1 Dé** de magie conservé lors d'une phase précédente.

Chaque figurine avec **Canalisation (X)** ajoute +X Dés de magie à sa réserve.

Le joueur actif ajoute des dés magiques supplémentaires à sa réserve, jusqu'au maximum autorisé par l'excès de magie, à partir des sources suivantes :

- Un dé magique supplémentaire gratuit.
- Dés magiques à partir de modèles avec **canalisation**.
- Dés magiques stockés de la phase précédente.
- Au premier tour de la partie uniquement, le « Défenseur » échange son jeton Rituel des Arcanes contre un seul dé magique.

Si + du double de Dés de magie que le nombre donné par la Carte de flux : le joueur actif peut garder 1 Dé excédentaire et défausser les autres.

Lancer plusieurs fois le même sort au cours d'une Phase de magie :

- Sorts appris** : à partir du 2<sup>nd</sup> lancé le Jet de lancement subit une pénalité de -3 à chaque nouvelle tentative,
- Sorts liés** : subit une pénalité de -1 à leur lancement,
- Sorts répliquables** : ignorent cette pénalité.

**Lancement d'un sort lié** : Tout Dé de magie utilisé après le premier est lancé en tant que D3 et non en tant que D6. Aucun fiasco possible et le D3 ne peut pas provoquer un « Crépitement ».

Jet de lancement	Effet du fiasco <i>(Sur un double pour un sort lancé à 2D et un triple pour un sort lancé à 3D ou +)</i>
Toujours	<b>Drainé</b> : Retirez 1 dé magique de votre réserve et ajoutez-en 1 à la réserve de l'adversaire.
10+	<b>Feu Sorcier</b> : L'unité du lanceur subit X touches avec FX, AP X et attaques magiques, où X est le nombre de dés magiques utilisés pour le jet d'incantation.
20+	<b>Amnésie</b> : Le lanceur ne peut plus relancer ce sort. Si le lanceur est un Conclave de Sorciers, aucune figurines R&F dans l'unité ne peut à lancer à nouveau ce sort. <b>Durée</b> : Permanente.
25+	<b>Brèche dans le voile</b> : Les autres unités à moins de 3" du lanceur subissent également l'effet du Feu Sorcier. Après avoir résolu cet effet, le lanceur est retiré du jeu. Si le lanceur est un conclave de sorciers, tous les modèles de base de l'unité du lanceur sont retirés du jeu.



	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Cuivre fondu	Apprenti	18"	8+	Immédiat	Dégâts, Malédiction, Projectile, Répliquable	La cible subit 1D3+1 touches PA 4, Attaque enflammée, Attaque magique, et Zèle (contre Armure métallique).
2	Corruption d'étain	Adeptes	24"	6+	1 tour	Malédiction	La cible subit une pénalité de -1 en Armure, -1 Agi et gagne la propriété Armure métallique.
3	Acier vivant	Adeptes	18"	8+	1 tour	Amélioration	La cible gagne +1 pour toucher et Attaque magique (Corps à corps et Tir).
4	Mur de plomb	Adeptes	24"	8+	1 tour	Marqueur	Placez un Mur de dimensions 1"x6" (2,5 cm x 15 cm) sur le point ciblé. Retirez ce Décor du champ de bataille une fois que l'effet du sort prend fin.
5	Commandement de fer	Maître	18"	11+	1 tour	Amélioration	La cible gagne +2 Arm et Armure métallique.
6	Fouet de vif-argent	Maître	24"	12+	Immédiat	Dégâts, Malédiction, Projectile	La cible subit 2D3+1 touches PA 4, Attaque enflammée, Attaque magique, et Zèle (contre Armure métallique). Ces touches blessent toujours sur 4+.



	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Joie & tristesse	Apprenti	18"	8+	1 tour	Universel, Répliquable	La cible doit relancer ses jets pour blesser [1], sauf les résultats naturels de [2]. [1] : ratés et [2] : '1' [1] : réussis et [2] : '6'
2	Cœur & esprits	Adeptes	24"	6+	Immédiat	Universel	Si la cible est ébranlée, elle arrête de l'être. Si la cible n'est pas ébranlée, elle fait un test de panique. [1] : Dégâts, Malédiction [1] : Amélioration
3	Vérité du temps	Adeptes	24"	9+	1 tour	Universel	La Mobilité et la Vitesse de charge de la cible passent à : 8" 3"
4	De glace et de feu	Adeptes	24"	10+	Immédiat	Dégâts, Malédiction, Projectile	La cible subit 2D6 touches de Force 4 et pénétration d'armure 0, avec Attaque magique. Les jets réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés. Sauvegarde spéciale Sauvegarde d'armure
5	Balance cosmologique	Maître	18"	11+	1 tour	Amélioration	La cible gagne Attaque magique (Corps à corps et Tir) et Attaque divine (Corps à corps et Tir), et [1] passe à au moins 8. [1] : Capacité défensive [1] : Capacité offensive
6	Si proche et pourtant si loin	Maître	24" 6"	11+	Immédiat	Dégâts	La cible subit 1D3+1 touches de Force 7 et Pénétration d'armure 3, avec Attaque magique. Malédiction, Portée 24" Aura (9"), Universel. L'unité du Lanceur n'est pas ciblée.



	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Présage	Apprenti	18"	7+	1 tour	Amélioration, Répliquable	La cible gagne +X Déf et +Y Off, où les valeurs de « X » et « Y » dépendent du tour pendant lequel le sort a été lancé. Tour 1 & 2 : +0 Déf et +4 Off - Tour 3 & 4 : +2 Déf et +2 Off - Tour 5 & 6 : +4 Déf et +0 Off. Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort.
2	Jugement du Destin	Adeptes	24"	6+	Immédiat	Dégâts, Malédiction, Projectile	La cible subit 1D6+X touches, où « X » est le numéro du tour au cours duquel le sort est lancé. Ces touches blessent sur 4+ (cette valeur pouvant être modifiée), et sont résolues avec PA 0 et Attaque magique.
3	Conjonction astral	Adeptes	18"	10+	1 tour	Amélioration	L'unité ciblée doit relancer ses jets pour toucher ratés.
4	Vœu de rédemption	Adeptes	18"	9+	1 tour	Amélioration	La cible peut immédiatement faire un Mouvement magique de 5". De plus, elle gagne Attaque divine (Corps à corps).
5	Perte inéluctable	Maître	24"	11+	Permanent	Dégâts, Malédiction, Projectile	Quand le sort est lancé, ainsi qu'au début de chacune des Phases de magie suivantes du Lanceur, la cible subit 1 touche qui blesse automatiquement, avec PA 10 et Attaque magique. Aucune figurine ou unité ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.
6	Marque funeste	Maître	36"	11+	1 tour	Malédiction	La cible subit une pénalité de -3 en Off et -3 en Agi (jusqu'à un minimum de 1), et considère tous les Décors (y compris le Terrain ouvert) comme des Terrains dangereux.



	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Fontaine de jouvence	Apprenti	36"	7+	Immédiat	Amélioration, focalisé, Répliquable	La Réserve de Points de vie de la cible ressuscite 1 PV. Aucune figurine ne peut ressusciter plus d'1 PV par tour grâce à ce sort.
2	Enchevêtrement de racines	Adeptes	24"	7+	1 tour	Malédiction	La cible subit une pénalité de -2" en Mobilité et en Vitesse de charge (jusqu'à un minimum de 2"). Si la cible ou le Lanceur est en contact avec un Forêt lorsque le sort est lancé : La cible subit immédiatement 1D6 F4 AP1 et attaques magiques.
3	Eaux vivifiantes	Adeptes	18"	9+	1 tour	Amélioration	La cible gagne Fortitude (6+) et Fortitude (+1). Si la cible ou le Lanceur est en contact avec un Terrain aquatique lorsque le sort est lancé : La cible gagne aussi Immunisé (Attaque enflammée).
4	Venin de la nature	Adeptes	18"	10+	1 tour	Amélioration	La cible gagne Attaque empoisonnée (Corps à corps). Si la cible ou le Lanceur est en contact avec un Champ lorsque le sort est lancé : La cible gagne également Attaque empoisonnée (Tir).
5	Peau rocailleuse	Maître	18"	11+	1 tour	Amélioration	La cible gagne +1 en Endurance, et les Attaques de corps à corps qui lui sont allouées ne peuvent jamais blesser sur mieux que 4+.
6	Bénédictio de la Terre	Maître	24"	11+	Permanent	Marqueur	Placez un Champ, une Forêt ou un Terrain aquatique sur le champ de bataille (déclarez quel type de Décor avant de lancer le sort). Ce Décor est circulaire avec un diamètre de 6" et est un Terrain dangereux. Si un Décor de ce type a déjà été créé par le Lanceur au moyen de ce sort, retirez ce Décor du champ de bataille avant de le replacer sur la cible.



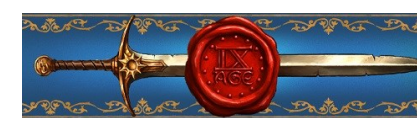
	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Murmure du voile	Apprenti	18"	7+	1 tour	Malédiction, Répliquable	La cible subit une pénalité de -1 en Endurance. Aucune figurine ou unité ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.
2	Baiser de la faucheuse	Adeptes	24"	7+	Immédiat	Dégâts, Malédiction	La cible subit 1D3 touches de For 9 et PA 10, avec Attaque magique. Pour faire les jets pour blesser, substituez la valeur d'Endurance de la cible par sa valeur de Bravoure.
3	Danse macabre	Adeptes	Aura 8"	9+	1 tour	Amélioration	La cible peut immédiatement faire un Mouvement magique de 4". De plus, elle gagne Frappe vengeresse et Mouvement spectral.
4	Chœur des damnés	Adeptes	18"	10+	1 tour	Amélioration	La cible gagne Perturbant (1) et Horreur.
5	Lames spectrales	Maître	18"	11+	Permanent	Amélioration	Les Attaques de corps à corps standard portées par les figurines ordinaires dans la cible voient leur Force et leur Pénétration d'armure fixées à 4, et gagnent Attaque magique.
6	Flétrissement spirituel	Maître	24"	11+	1 tour	Dégâts, Malédiction, Projectile	La cible fait un Test de bravoure : • S'il est raté, elle subit 2D6 touches. • Ces touches sont résolues avec Force 9, Pénétration d'armure 10 et Attaque magique. Pour faire les jets pour blesser, substituez la valeur d'Endurance de la cible par sa valeur de Bravoure est réussit, elle subit 1D6 touches,

	Sorts appris				Sorts liés			
	2	3	4	5	2	3	4	5
6+	72 %	95 %	98 %	99 %	94 %	100 %	100 %	100 %
7+	58 %	91 %	98 %	99 %	83 %	98 %	100 %	100 %
8+	42 %	84 %	97 %	99 %	66 %	93 %	99 %	100 %
9+	28 %	74 %	94 %	99 %	50 %	81 %	97 %	100 %
10+	17 %	63 %	90 %	98 %	33 %	67 %	91 %	99 %
11+	8 %	50 %	84 %	97 %				
12+	3 %	38 %	76 %	94 %				
13+	0 %	26 %	66 %	90 %				

## SORTS HÉRÉDITAIRES

LA	PORTEE VAL.	DUREE	TYPE	EFFETS
BH	24'' 6+	1T	Amélioration	La cible gagne Sans peur et peut effectuer un mouvement magique de 4 pouces.
DE	24'' 9+	1T	Malédiction	Les attaques lancées par la cible subissent -1 PA, et les attaques effectuées contre la cible gagnent +1 PA. Les attaques des sorts ne sont pas affectées
DL	24'' 6+	Imm.	Dégâts, Malédiction, Projectile, Réplifiable	La cible subit 1 coup avec la force 2, l'AP 2, l'attaque de zone (1x5), l'attaque magique et le coup direct (2). Les coups de la Lance de l'infini gagnent +1 for pour chaque sort lancé avec succès dans cette phase magique (y compris les autres Lance de l'infinité).
HE	Lanceur 18'' 9+	1T	-	Le joueur gagne 2 jetons qui sont retirés à la fin du sort. Lorsqu'une unité alliée à moins de 18'' du lanceur de sorts subit une blessure, avant qu'un jet spécial ne soit effectué, vous pouvez vous défausser d'un jeton / R&F taille 1 et ignorer jusqu'à 2 blessures par jeton, à condition qu'elles soient subies simultanément. Les personnages et les tailles 4 et 5 ignorent une blessure. Les blessures multiples infligent une blessure de moins.
ID	36'' 9+	1T	Malédiction	La cible gagne un Marqueur incendiaire qui n'est pas retiré à la fin du sort. La cible subit -1 Def et -1 Off pour chaque marqueur incendiaire sur elle, jusqu'à un maximum de -3.
KOE	Lanceur 9+	Imm.	Marqueur	Ajoutez 2 jetons de bénédiction à votre réserve de jetons de bénédiction.
ONG	24'' 9+	1T	Amélioration	<b>Ne peut pas être lancé par les gobelins.</b> La cible gagne +1 pour toucher, et sa portée de charge, distance de fuite et poursuite augmentent de 1".
			Malédiction	<b>Ne peut pas être lancé par les chamans orcs.</b> La cible subit -1 pour toucher, et sa portée de charge, distance de fuite et poursuite sont réduites de 1".
OK	18'' 6+	1T	Amélioration	Toutes les attaques de mêlée contre la cible subissent -1 pour blesser.
SA	Aura 12'' 9+	1T	Amélioration	La cible doit relancer le '1' naturel pour toucher (attaques de mêlée et de tir), tant qu'il y a une autre unité alliée à 6'' d'elle (lors de l'exécution de l'attaque).
SE	24'' 6+	1T	Amélioration	Placez une forêt sous la cible. Elle s'étend toujours jusqu'aux bords limite de l'unité ciblée (même si l'unité se déplace ou change de formation).
UD	*Le sort cible la cible du sort original	Imm.	Amélioration	Choisissez l'un des effets suivants lors de la résolution* : <ul style="list-style-type: none"> <li>La partie R&amp;F de la cible augmente les PV d'un égal à son Rsr.</li> <li>Un modèle attachable dans la cible récupère des PV égaux à son Rsr.</li> </ul> <i>Les figurines de taille 4-5 avec exclusifs et attachables, ne peuvent pas récupérer plus de 2 PV avec ce sort par phase magique.</i>
VC	18'' 6+	Imm.	Amélioration, Réplifiable	<ul style="list-style-type: none"> <li>Choisissez l'un des effets suivants : La partie R&amp;F de la cible augmente les PV d'un égal à son Rsr.</li> <li>Un modèle attachable dans la cible récupère des PV égaux à son Rsr.</li> </ul> <i>Les figurines de taille 4-5 avec exclusifs et attachables, ne peuvent pas récupérer plus de 2 PV avec ce sort par phase magique.</i>
VS	18'' 6+	1T	Amélioration, Réplifiable	Le nombre de points de vie perdus par la cible qui sont ignorés à cause de Life is Cheap est augmenté de 2. Aucun modèle ou unité ne peut être affecté plus d'une fois par ce sort simultanément. (La portée du sort peut être mesurée à partir du Marqueur de Tunnel sur le champ de bataille).
WDG	18'' 6+	Imm.	Dégâts, Malédiction	La cible subit 2D6 Touches F6, AP0 et Attaques Magiques. (Ce sort peut cibler des unités engagées en combat et au contact du lanceur de sorts Orienté sur son front).

CARTES DE FLUX DE MAGIE	CARTE 1 :	CARTE 2 :	CARTE 3 :	CARTE 4 :	CARTE 5 :	CARTE 6 :	CARTE 7 :	CARTE 8 :
<i>Armées de campagne</i>	4 Dés de magie.	5 Dés de magie.	6 Dés de magie.	6 Dés de magie.	5 Dés de magie.	5 Dés de magie.	6 Dés de magie.	7 Dés de magie.



**LE IX<sup>e</sup> ÂGE**  
BATAILLES FANTASTIQUES

**Le Sacrifice** : Avant de lancer certains sorts (marqués sur le sort lui-même), vous pouvez choisir une unité alliée à moins de 12'' du lanceur pour subir immédiatement *les Ténèbres Dévorantes*. Si Le Sacrifice est effectué, la Portée du sort est augmentée de +6. **Une unité ne peut subir qu'une fois le sacrifice par phase de magie.**



	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Noirceur dévorantes	<i>Apprenti</i>	18''	7+	1 tour	Dégâts, Malédiction, Réplifiable	La cible subit une touche avec Attaque de zone (2x2), For 5, PA 2 et Attaque magique.
2	Main de gloire	<i>Adepté</i>	12''	8+	1 tour	Amélioration	La cible gagne <i>Ægide</i> (6+) et <i>Ægide</i> (+1, max. 3+). Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.
3	Malédiction du sang	<i>Adepté</i>	18''	9+	1 tour	Malédiction	La cible subit -1 en Force et en Pénétration d'armure. Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.
4	Pentagramme de douleur	<i>Adepté</i>	Aura 12''	9+	Immédiat	Universel	La cible subit 3 touches avec For 5, PA 2et Attaque magique. Si une ou plusieurs blessures sont causées par ce sort, le Lanceur récupère 1 PV. <b>Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.</b>
5	Appel de la tombe	<i>Maître</i>	12''	11+	Immédiat	Dégâts, Malédiction	La cible subit 8 touches avec For 5, PA 2et Attaque magique. Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.
6	Majesté des ombres	<i>Maître</i>	lanceur	11+	1 tour	Amélioration	La cible gagne Frappe vengeresse. De plus, un unique élément de figurine dans la cible gagne Broyage (4 touches, F5, PA 2, Attaque magique). Si possible, les figurines ennemies doivent allouer leurs Attaques de corps à corps à une Réserve de Points de vie autre que la cible.



	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Boule de feu	<i>Apprenti</i>	36''	6+	Immédiat	Dégâts, Malédiction, Projectile, Réplifiable	La cible subit 2D3 touches de F4 et PA 0, avec Attaque enflammée et Attaque magique.
2	Épées flamboyantes	<i>Adepté</i>	18''	7+	1 tour	Amélioration	La cible gagne +1 pour blesser, Attaque enflammée (Corps à corps et Tir) et Attaque magique.
3	Rugissement du dragon	<i>Adepté</i>	24''	9+	1 tour	Amélioration, focalisé	Une unique figurine dans la cible gagne Attaque de souffle (F4, PA 0), et Broyage (2D6 touches, F4, PA 0), Attaque enflammée, Attaque magique.
4	Coulée pyroclastique	<i>Adepté</i>	24''	9+	Immédiat	Dégâts, Malédiction, Projectile	La cible subit 5D3 touches de F4 et PA 0, avec Attaque enflammée et Attaque magique.
5	Colonnes de feu	<i>Maître</i>	18''	11+	1 tour	Amélioration	Les Attaques de corps à corps standard portées par les figurines ordinaires dans la cible touchent toujours automatiquement, voient leur Force fixée à 4 et leur Pénétration d'armure fixée à 0, et gagnent Attaque enflammée et Attaque magique.
6	Prison de braises	<i>Maître</i>	36''	10+	1 tour	Malédiction	Immédiatement après avoir lancé le sort, et à chaque fois que la cible se déplace, elle subit 2D3 touches de F4 et PA 0, avec Attaque enflammée et Attaque magique. <b>Si la cible perd au moins un PV du fait de ces touches, Puis</b> , elle gagne Vulnérable (Attaque enflammée).



	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Instinct prédateur	<i>Apprenti</i>	Aura 8''	7+	1 tour	Amélioration, Réplifiable	La cible gagne +2'' en Vitesse de charge et Résistant (Attaques à distance). Une seule instance de ce sort / unité ou figurine.
2	Éveiller la bête	<i>Adepté</i>	18''	7+	1 tour	Amélioration	La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.
3	Essaim d'insectes	<i>Adepté</i>	36''	9+	Immédiat	Dégâts, Malédiction, Projectile	La cible subit 5D6 touches avec PA 0 et Attaque magique. Ces touches blessent toujours sur 6+. De plus, la cible subit une pénalité de -1 pour toucher avec des Attaques de tir.
4	Furie sauvage	<i>Adepté</i>	18''	8+	1 tour	Universel	La cible gagne Frénésie, Fureur, Sans peur et <b>indiscipliné</b> .
5	Invocation totémique	<i>Maître</i>	Bord de table	11+	Immédiat	-	Invoquez une Bête totémique (voir profil ci-dessous). Celle-ci est immédiatement placée sur le champ de bataille en suivant les règles d'Embuscade (bord de table).
6	Forme sauvage	<i>Maître</i>	24''	11+	1 tour	Universel	La Taille de la cible augmente de +1 (max 5) et elle gagne +1 en Endurance et Piétinement (1). Si elle avait déjà Piétinement, le nombre de touches augmente de +1. Dans les figurines multi-éléments, les effets ne s'appliquent qu'à un seul élément de figurine, désigné par le Lanceur.



**Intervention divine** : Lorsque vous résolvez l'effet d'un sort de Thaumaturgie, lancez un dé : Sur un '5' ou '6' : appliquez les effets « Bénédiction », marqués « Y » et sur un '1' : appliquez les effets « Réprimande », marqués « x ».

	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Châtier l'hérétique	<i>Apprenti</i>	18''	7+	Immédiat	Dégâts, Malédiction, Projectile	1D6 touches de F5 et PA 2 avec Attaque magique. « Y » : Remplacez la Force des touches par F7 et « x » : Remplacez la Force des touches par F3.
2	La lumière de la foi	<i>Adepté</i>	24''	6+	1 tour	Amélioration	<b>La cible subit immédiatement 2D6 touches F2 AP0, divine.</b> « Y » : La cible gagne <b>minimisé pour ses jets de fuite</b> et « x » : La cible <b>gagne maximisé pour ses jets de fuite</b>
3	Poids du jugement	<i>Adepté</i>	18''	9+	1 tour	Malédiction	L'Agilité de la cible passe à 1. « Y » : Les unités ennemies* prenant part au même combat que la cible voient leur Agilité passer à 1. « x » : Les unités alliées* prenant part au même combat que la cible voient leur Agilité passer à 1. * Du point de vue du Lanceur. Au moment où le sort est lancé.
4	Affliction divine	<i>Adepté</i>	18''	10+	1 tour	Malédiction	La cible subit une pénalité de -1 pour blesser. « Y » : La cible subit une pénalité de -1 AP et « x » : La cible gagne +1 AP.
5	Déluge de feu	<i>Maître</i>	24''	11+	Immédiat	Dégâts, universel	La cible subit 1D3+1 touches, et toutes les unités à 3'' d'elle subissent 1 touche. Ces touches sont résolues avec For 9, PA 4, Attaque magique et Attaque enflammée. « Y » Le nombre de touches subies par chaque unité en raison de ce sort augmente de 1 et « x » : Le nombre de touches subies par chaque unité en raison de ce sort est réduit de 1.
6	Colère divine	<i>Maître</i>	24''	11+	Permanent	Marqueur	Placez un marqueur sur le point ciblé. Au lieu de lancer le dé pour Intervention divine lorsque ce sort est lancé, faites-le au début de chaque Phase de magie suivante. « Y » : Toutes les unités à 2D6'' du centre de ce marqueur subissent 2D6 touches avec For 5, PA 2 et Attaque magique et « x » : L'adversaire peut déplacer le marqueur de 3'' maximum dans n'importe quelle direction.



	SORT	LANCEUR	PORTEE	VALEUR	DUREE	TYPE	EFFETS
1	Mauvais œil	<i>Apprenti</i>	18''	7+	1 tour	Malédiction	La cible subit une pénalité de -1 en Bravoure et perd Charge dévastatrice et Déchaînement (si elle avait ces règles). De plus, si la cible a Touches d'impact, le nombre de touches qu'elle inflige est minimisé. Aucune figurine ou unité ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.
2	Déveine	<i>Adepté</i>	24''	7+	1 tour	Malédiction	Le résultat à obtenir pour que les Attaques de corps à corps allouées à la cible touchent passe à 2+.
3	Sentiers illusoirs	<i>Adepté</i>	18''	10+	1 tour	Universel	Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort : la cible gagne Mouvement aléatoire (2D6'') ou la cible gagne Mouvement aléatoire (3D6''). <b>La cible doit effectuer un mouvement dans la phase de mouvement si elle le peut.</b>
4	Malédiction du chaudron	<i>Adepté</i>	24''	9+	1 tour	Malédiction	La cible gagne Vulnérable (Attaques à distance).
5	Brumes invisibles	<i>Maître</i>	12''	11+	Immédiat	Amélioration, Dégâts	Marquez le champ de bataille sous le centre de la cible. La cible gagne Embuscade (à 12'' du point marqué), puis est retirée du champ de bataille. Elle réussit automatiquement le jet pour revenir sur le champ de bataille au début de votre prochaine Phase de mouvement. <b>Ne peut pas cibler une unité ébranlée.</b>
6	Vision obscurcie	<i>Maître</i>	24''	11+	1 tour	Malédiction	La cible ne peut tracer de Ligne de vue sur une cible se trouvant à plus de 12'' d'elle.

Bête totémique		Figurine seule		Scaie 40x40 mm	
Globales		Cha / Mab	Bra	Règles de figurine	
		<b>3D6''</b>	<b>7</b>	Exclusif, Instable, Mouvement aléatoire (3D6''), Sans peur	
Défensives		PV	Def	End	Arm
		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>
Offensives		Att	Off	For	PA
		<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>
Bête totémique		Bête		Bête	