

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



MAGIE AVANCÉE

Un Excellentissime Grimoire des Plus Grands Mystères

Supplément au Recueil arcanique

2^e édition, bêta version 1 - 21 mai 2020



Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Les changements récents sont notés en [bleu](http://the-ninth-age.com/archive.html). <http://the-ninth-age.com/archive.html>

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

Crédits

Couverture et illustration page 9 : Davide Castelluccio. Illustrations pages 4 et 15 : Thomas Karlsson.

Récit : Matt Perriss et l'Équipe background.

Règles : Erik Aronson et Ben Jones, avec les équipes de conception.

Traduction : Ghiznuk, Minidudul, AEnoriel et Groumbahk

Table des matières

| | |
|---------------------------------|----|
| Table des matières | 2 |
| Comment utiliser ce document ? | 3 |
| Trame du Voile | 3 |
| Puissance du Voile | 4 |
| Le Tisseur | 5 |
| Options supplémentaires | 6 |
| Archimage | 6 |
| Collaborateur arcanique | 7 |
| Objets spéciaux | 8 |
| Enchantements d'arme | 8 |
| Enchantements d'armure | 8 |
| Enchantements d'étendard | 8 |
| Artéfacts | 8 |
| Objets spéciaux runiques | 9 |
| Enchantements d'armure runiques | 9 |
| Artéfacts runiques | 9 |
| Manifestations démoniaques | 10 |
| Sorts magistraux | 11 |
| Alchimie | 12 |
| Cosmologie | 12 |
| Divination | 13 |
| Druidisme | 14 |
| Évocation | 15 |
| Occultisme | 16 |
| Pyromancie | 16 |
| Chamanisme | 12 |
| Thaumaturgie | 17 |
| Sorcellerie | 17 |
| Runes de bataille | 18 |



Comment utiliser ce document ?

« Magie avancée » est un supplément destiné à ajouter de la profondeur et de la variété à l'ambiance magique de Neuvième Âge : Batailles fantastiques. De ce fait, il n'est pas forcément équilibré pour le jeu compétitif et les tournois. Avant de décider d'utiliser ou non ce supplément, nous vous recommandons d'en discuter avec votre adversaire avant la partie afin de vous assurer de son consentement. Ce supplément a été conçu comme un tout ; ce qui signifie que si vous décidez de l'employer, mieux vaut alors utiliser l'ensemble de ses composantes plutôt que tel ou tel élément séparé.

Trame du Voile

« La véritable nature du Voile dans son intégralité reste incompréhensible pour les mortels (et même, peut-être, pour les surnaturels qu'il contient). Les personnes dotées de la capacité d'en percevoir le flux et le reflux spectral restent dans l'incapacité de décrire ce phénomène en des termes intelligibles par ceux qui ne le peuvent pas, tout comme il est impossible de décrire les différentes couleurs à une personne née aveugle. De ce fait, les comptes rendus personnels de la perception des fluctuations du Voile sont remarquablement diversifiés et, dans une certaine mesure, fortement influencés par la culture des différents auteurs. Certains parlent d'une puissante muraille qui se gonfle et s'étrécit, d'autres d'un filet dont les mailles se resserrent à certains points et s'écartent en d'autres. Tandis que d'autres encore font état d'un vaste océan palpitant constamment, dont les flots sont animés par les remous de son fond qui s'élève ou replonge vers des profondeurs insondables. Il en est même qui s'expriment en termes de vagues de chaleur et de froid. La seule chose sur laquelle s'accordent tous ces initiés à la magie, est que toute tentative d'expliquer le Voile en faisant référence aux sens humains échoue inéluctablement à traduire sa réalité. »

*– Notes de cours du Dr Maximilian von Zimmertaube, Maître de conférences en Physionomie mortelle,
Collège de Leitigrufe*

Puissance du Voile

Plusieurs sorts, objets spéciaux et mécanismes de jeu introduits dans ce supplément font référence à la « Puissance du Voile ». À cette fin, chacun des deux bords longs de la table est doté d'une réserve de marqueurs « Puissance du Voile », contenant toujours entre 1 et 6 marqueurs. Plus une réserve comporte de marqueurs, plus le Voile est ferme sur la moitié de table correspondante. Une figurine est toujours considérée comme étant affectée par la réserve de marqueurs « Puissance du Voile » correspondant à la moitié du champ de bataille sur lequel elle se trouve, déterminée par la position du centre de son socle. Au cas où le centre de son socle se trouverait exactement à la même distance des deux bords longs, votre adversaire choisit quelle réserve de marqueurs « Puissance du Voile » employer.

Les réserves de marqueurs « Puissance du Voile » suivent les règles suivantes :

- Au début de la partie, chacune de ces réserves contient 3 marqueurs.
- Le Sort lié « Tisseur » peut modifier le nombre de marqueurs dans les réserves (voir plus loin).
- À la fin de chaque Phase de magie au cours de laquelle au moins deux sorts ont été lancés (autres que le Sort lié *Le Tisseur* ou que les Attributs de la Voie), ajoutez un marqueur dans la réserve de marqueurs « Puissance du Voile » si au moins un de ces sorts a été lancé par une figurine se trouvant sur le côté du champ de bataille correspondant (c'est-à-dire que si deux sorts ont été lancés par des figurines se trouvant chacune d'un côté du champ de bataille, on ajoute un marqueur à chacune des deux réserves).

Une réserve de marqueurs « Puissance du Voile » doit **toujours** contenir entre 1 et 6 marqueurs. On ne peut ajouter ni ôter de marqueurs à cette réserve au-delà de ces limites. Certains sorts, règles et équipements ont des règles supplémentaires associées au nombre de marqueurs « Puissance du Voile » dans une réserve.

| Nombre de marqueurs « Puissance du Voile » dans la réserve | Effet pour toutes les figurines se trouvant sur le côté correspondant du champ de bataille. |
|--|---|
|--|---|

- 1** Le Voile est **Ténu** :
Le texte des règles correspondant à cet état est écrit en |vert et en gras, et inscrit entre deux lignes verticales|.
- 2-5** Le Voile est **Inconsistant** :
Le texte des règles correspondant à cet état est écrit en ||orange et en gras, et inscrit entre deux doubles lignes verticales||.
- 6** Le Voile est **Dense** :
Le texte des règles correspondant à cet état est écrit en |||rouge et en gras, et inscrit entre deux triples lignes verticales|||.

Le Tisseur

Lorsque vous employez ce Supplément, chaque camp peut lancer le Sort lié *Le Tisseur*. Ce sort n'est pas considéré comme étant lancé par une figurine en particulier sur le champ de bataille.

Le Sort lié *Le Tisseur* peut être lancé autant de fois que vous le voulez au cours d'une même Phase de magie (tant qu'il vous reste des Dés de magie pour le faire). Le lancement de ce sort ne compte pas dans le nombre de sorts devant être lancés pendant la Phase de magie pour pouvoir ajouter un nouveau marqueur « Puissance du Voile ».



MAGIE AVANCÉE

Le Tisseur

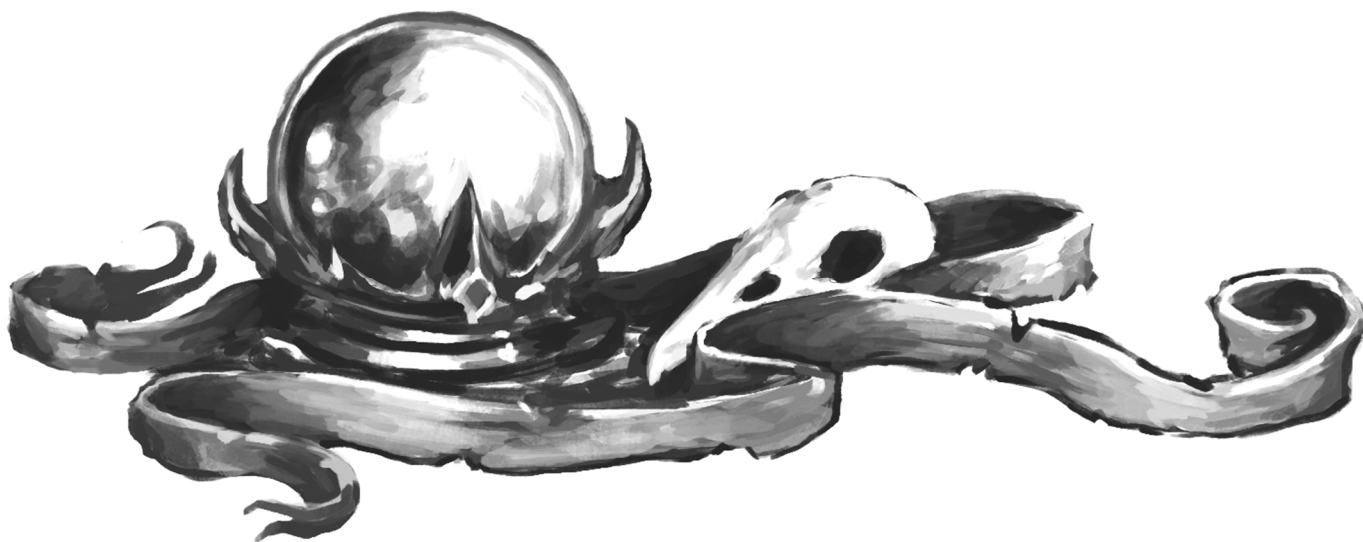
| Niveau de puissance | Portée et Type | Durée |
|---------------------|----------------|----------|
| 4+/8+ | - | Immédiat |

Effet du sort

Choisissez une réserve de marqueurs « Puissance du Voile » et appliquez-lui l'un des effets suivants :

- Ajouter un marqueur à cette réserve ;
- Ôter un marqueur de cette réserve.

Ne la sous-estimez pas. Elle a beau avoir l'air frêle et timide, je l'ai vue attirer à elle la magie tout comme un papillon de nuit est attiré par une lampe. Face à elle, les mages rivaux voient leurs pouvoirs leur échapper inexplicablement. Elle est vraiment très puissante.



Options supplémentaires

Si vous utilisez ce supplément, les améliorations suivantes peuvent être sélectionnées lors de la rédaction de votre liste d'armée.

Archimage

Ma maîtrise des sept éléments est sans égale sur ces terres ! J'ai découvert les formules secrètes des Anciens, j'ai communiqué avec l'essence même de la purification ! Je ne tolère aucun apprenti, ne souffre nul rival en ma présence ! Car nul n'est digne de mes connaissances ni de mon exemple. Par conséquent, ma réponse est : Non, je ne viendrai pas animer la fête d'anniversaire de votre fille.

– Courrier rédigé par maîtresse Waldner, l'« Alchimiste démente »

Coût :

80 pts

Règles :

La figurine gagne **Ægide (4+, contre les blessures causées par les Fiascos)**, **Canalisation (1)** et connaît un Sort appris supplémentaire (généralement, elle connaîtra donc 5 Sorts appris). Enfin, elle peut choisir le Sort magistral n° 1 et le Sort magistral n° 2 de sa Voie de magie (en plus des autres Sorts appris de cette Voie).

Par ailleurs, si la figurine lance un sort avec succès, aucune autre figurine de l'armée ne peut effectuer de Tentative de lancement de sort au cours de cette même phase. Et si une autre figurine a lancé un sort avec succès, aucun Archimage ne peut effectuer de Tentative de lancement au cours de cette même phase.

Disponibilité et restrictions :

Ne peut être pris que par un Maître magicien.

L'amélioration « Archimage » peut être prise par les figurines suivantes :

| | | | |
|--|---|--|--|
| Anciens sauriens <ul style="list-style-type: none">• Seigneur coatl | Conclave vampirique <ul style="list-style-type: none">• Comte vampire• Courtisan vampire• Nécromancien | Dynasties immortelles <ul style="list-style-type: none">• Hiérarque du culte des morts | Elfes noirs <ul style="list-style-type: none">• Oracle |
| Elfes sylvestres <ul style="list-style-type: none">• Druide• Père des arbres vénérable | Empire de Sonnstahl <ul style="list-style-type: none">• Magicien | Forteresses naines <ul style="list-style-type: none">– | Guerriers des Dieux Sombres <ul style="list-style-type: none">• Enorceleur |
| Hardes bestiales <ul style="list-style-type: none">• Aruspice | Hautes Lignées elfiques <ul style="list-style-type: none">• Mage | Khans ogres <ul style="list-style-type: none">• Chamane | Légions démoniaques <ul style="list-style-type: none">• Gueule d'Akaan• Ladre de Sugulag• Courtisan de Cibaresh• Augure de Savar• Sentinelle de Nukudja |
| Marée de Vermine <ul style="list-style-type: none">• Magister | Nains infernaux <ul style="list-style-type: none">• Prophète | Orques et Gobelins <ul style="list-style-type: none">• Chamane orque• Féticheur goblin | Royaume d'Équitaine <ul style="list-style-type: none">• Damoiselle |

Cette amélioration ne peut être combinée avec :

- Objets spéciaux communs : Essence de libre pensée
- Anciens sauriens : Potentat protéiforme
- Anciens sauriens : Savoir ancestral
- Conclave vampirique : Voie interdite

Collaborateur arcanique

Très bien, j'accepte votre proposition. Même si je trouve bien entendu risibles vos propos comme quoi vous auriez l'ascendant naturel dans le cadre cette association, je daigne joindre mes efforts aux vôtres, dans l'intérêt de notre bénéfice mutuel. Mais uniquement à la condition que vous retiriez publiquement les critiques que vous avez émises l'an dernier à l'encontre de mon article sur l'Exégèse surnaturelle.

– Découvert dans la salle du courrier de l'université de Narrenwald

Coût :

Gratuit

Règles :

Lors de la Sélection des sorts, si la Liste d'armée contient plus d'une figurine avec **Collaborateur arcanique** ayant choisi la même Voie de magie, ces figurines peuvent sélectionner leurs sorts parmi les Sorts magistraux de leur Voie de magie :

- Si ces figurines sont au nombre de **2**, elles peuvent choisir le Sort magistral **n° 1** de leur Voie de magie (au lieu d'un autre Sort appris).
- Si ces figurines sont au nombre de **3 ou plus**, elles peuvent choisir les Sorts magistraux **n° 1** et **n° 2** de leur Voie de magie (au lieu d'autres Sorts appris).

Disponibilité et restrictions :

Ne peut être pris que par un Apprenti magicien ou un Adepté magicien.

L'amélioration « Collaborateur arcanique » peut être sélectionnée par les figurines suivantes :

| | | | |
|---|---|--|---|
| Anciens sauriens <ul style="list-style-type: none">• Prêtre skink | Conclave vampirique <ul style="list-style-type: none">• Comte vampire• Courtisan vampire• Nécromancien | Dynasties immortelles <ul style="list-style-type: none">• Hiérarque du culte des morts | Elfes noirs <ul style="list-style-type: none">• Oracle |
| Elfes sylvestres <ul style="list-style-type: none">• Druide• Père des arbres vénérable• Dryade vénérable | Empire de Sonnstahl <ul style="list-style-type: none">• Magicien | Forteresses naines <ul style="list-style-type: none">– | Guerriers des Dieux Sombres <ul style="list-style-type: none">• Ensorceleur |
| Hardes bestiales <ul style="list-style-type: none">• Aruspice | Hautes Lignées elfiques <ul style="list-style-type: none">• Mage | Khans ogres <ul style="list-style-type: none">• Chamane | Légions démoniaques <ul style="list-style-type: none">• Gueule d'Akaan• Ladre de Sugulag• Courtisan de Cibaresh• Augure de Savar• Fléau de Vanadra• Émissaire de Père Chaos |
| Marée de Vermine <ul style="list-style-type: none">• Magister• Patriarche de la peste | Nains infernaux <ul style="list-style-type: none">• Prophète• Conjurateur vassal | Orques et Gobelins <ul style="list-style-type: none">• Chamane orque• Féticheur goblin | Royaume d'Équitaire <ul style="list-style-type: none">• Damoiselle |

Cette amélioration ne peut être combinée avec :

- Objets spéciaux communs : Essence de libre pensée
- Conclave vampirique : Voie interdite

Objets spéciaux

Si vous utilisez ce supplément, considérez la liste d'Objets spéciaux suivants comme étant une extension de la liste des Objets spéciaux communs du Recueil arcanique.

Enchantements d'arme

Armement ésotérique

60 pts

Enchantement : Arme de base.

Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaques magiques**. De plus, cette arme confère également à son porteur des effets dépendants de la Puissance du Voile de son côté du champ de bataille.

- **|Le porteur gagne +2 Agi. Les attaques portées avec cette arme gagnent +2 Fo et +2 PA.|**
- **||Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 Fo et +1 PA.||**
- **|||Le porteur subit un malus de -2 Agi.||||**

Radiance pénétrante

20 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaques empoisonnées** et **Attaques magiques**. De plus, pour chaque blessure non sauvegardée infligée avec cette arme à un Magicien ennemi ou à une figurine ennemie avec **Canalisation**, le propriétaire peut choisir d'ajouter ou d'ôter un marqueur « Puissance du Voile » de la réserve correspondant au côté du champ de bataille où se trouve son porteur.

Enchantements d'armure

Caractères indéchiffrables

80 pts

Enchantement : Armure portée.

Le porteur gagne +1 en Armure.

De plus, notez une Voie de magie sur votre Liste d'armée. Il doit s'agir d'une Voie de magie à laquelle au moins une des figurines de votre Livre d'armée a accès (autrement que par l'entremise d'un Sort lié). Le porteur peut lancer le Sort magistral n° 1 de cette Voie de magie en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Enchantements d'étendard

Fanion de la gloire immortelle

60 pts

Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».

Le porteur gagne **Canalisation (1)**. À la fin d'une Phase de mêlée au cours de laquelle l'unité du porteur a fait partie du camp qui a remporté une Manche de combat, et si le Voile est « Tênu » du côté de la table sur lequel se trouve la figurine du porteur, alors **|le porteur gagne une autre instance de Canalisation (1) pour le reste de la bataille|**.

Bannière du répurateur

15 pts

Au cours de chaque Phase de magie, les Personnages dans l'unité du porteur gagnent **Ægide (4+)**.

Artéfacts

Patrimoine arcanique

50 pts

Ne peut être pris que par un Magicien.

Dominant. Le porteur connaît le Sort magistral n° 1 de sa Voie de magie en plus de ses autres sorts.

Parchemin de déviation

45 pts

Usage unique. Le joueur peut choisir d'utiliser cet Artéfact au lieu de faire une Tentative de dissipation. Lancez 1D6 et ôtez de son résultat le nombre de marqueurs « Puissance du Voile » de la réserve correspondant au côté du champ de bataille où se trouve la figurine du porteur. Si le total est supérieur à 0, l'adversaire doit choisir une autre cible pour le sort qu'il vient de lancer (s'il le peut). Il choisit cette nouvelle cible en suivant toutes les règles habituelles. S'il ne peut choisir une autre cible, alors le Parchemin de déviation est sans effet.

Parchemin de manipulation

25 pts

0-2 par armée.

Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quelle Phase de magie. Ajoutez ou ôtez jusqu'à 3 marqueurs « Puissance du Voile » à l'une des réserves.

Objets spéciaux runiques

Si vous utilisez ce supplément, considérez les Objets spéciaux runiques suivants comme une extension des Objets spéciaux runiques du Livre d'armée Forteresses naines.

Enchantements d'armure runiques

Rune d'obsidienne 35 pts

Selon la Puissance du Voile du côté du champ de bataille où se trouve le porteur, celui-ci gagne

|Ægide (3+, contre Attaques magiques)|
||Ægide (4+, contre Attaques magiques)||
|||Ægide (5+, contre Attaques magiques)|||

Artéfacts runiques

Rune de l'Âge d'or 60 pts

Ne peut être prise que par un Forgeron runique. Le porteur connaît les deux Maîtres-Runes. En outre, aucune autre figurine alliée ne peut lancer de sorts tant que le porteur se trouve sur le champ de bataille.

Rune de tissefer 40 pts

La première Tentative de dissipation faite par le camp du porteur lors de chaque Phase de magie bénéficie d'un Modificateur au jet de dissipation de +X, où X est égal à la moitié du nombre de marqueurs « Puissance du Voile » dans la réserve correspondant au côté du champ de bataille où se trouve le lanceur du sort (arrondi au supérieur). Ceci est une exception aux règles de Modificateurs magiques. Si cette Tentative de dissipation réussit, ajoutez un marqueur « Puissance du Voile » à chacune des réserves.

Rune de la Grande forge 10 pts

0-1 par armée.
La limite du nombre d'Enclumes de pouvoir dans l'armée passe à 0-2. En revanche, la Liste d'armée ne peut contenir aucun Forgeron runique. Lors de la Sélection des sorts, chacune de vos Enclumes de pouvoir peut échanger une de ses Runes de bataille contre une unique Maître-Rune.

Manifestations démoniaques

Si vous utilisez ce supplément, considérez la liste de Manifestations démoniaques suivantes comme étant une extension de la liste des Manifestations démoniaques du Livre d'armée Légions démoniaques. Toutes ces Manifestations sont des Manifestations de Père Chaos.

Tissus métamagimorphotiques

50 <90> pts

<Dominant>

La figurine **<et chaque figurine ordinaire dans son unité>** gagne(nt) une protection qui est fonction de la Puissance du Voile sur le côté du champ de bataille où se trouve le centre de l'unité du porteur :

|Ægide (+2, contre les attaques non magiques)|

||Ægide (+1, contre les attaques non magiques)||

|||Ægide (-1, contre les attaques non magiques)|||

À la fin de chaque phase au cours de laquelle au moins une figurine alliée affectée par l'effet des Tissus métamagimorphotiques a réussi un jet de sauvegarde d'Ægide contre une ou plusieurs attaques non magiques, ajoutez un marqueur « Puissance du Voile » à chacune des réserves.

Aura du sang-de-mage

35 pts

Les Attaques de mêlée portées contre la figurine ne peuvent **jamais** blesser sur un résultat meilleur que 4+. **|De plus, si le Voile est Tenu sur le côté du champ de bataille où se trouve la figurine, cet effet s'applique également aux Attaques à distance.**| À la fin d'une phase au cours de laquelle la figurine a subi au moins une blessure (avant les sauvegardes), ajoutez un marqueur « Puissance du Voile » à la réserve correspondant à son côté du champ de bataille.

Canines de réalité

35 pts

À la fin de chaque Phase de magie alliée au cours de laquelle la figurine a lancé avec succès au moins 2 sorts (autres que des Sorts liés ou des Attributs de la Voie), ôtez un marqueur « Puissance du Voile » de la réserve correspondant au côté de la table sur lequel elle se trouve.

Essence magistrale

35 pts

En plus de ses règles normales de Sélection des sorts, la figurine peut également sélectionner ses sorts parmi les Sorts magistraux n° 1 de la Divination, de l'Évocation, de la Sorcellerie ou de la Thaumaturgie. En outre, au moins la moitié des sorts sélectionnés par la figurine pendant la Sélection des sorts doit choisir parmi les Sorts magistraux.

Cœur de tungstène

15 pts

Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quelle Phase de magie. **|||Si le Voile est Ferme du côté le plus éloigné de la figurine, ignorez la règle Nés de l'Immortel pendant cette phase|||.**

Sorts magistraux

La présente section inclut des Sorts appris supplémentaires, que l'on nomme « Sorts magistraux ». L'accès à ces sorts est réservé aux figurines possédant certaines règles ou objets (notamment Archimage et Collaborateur arcanique, ou certains Objets spéciaux présentés dans ce document). Les Sorts magistraux sont considérés comme faisant partie intégrante de leur Voie de magie, ce qui signifie qu'ils suivent toutes les règles associées aux Sorts appris de leur Voie (ils permettent de déclencher l'Attribut de la Voie, etc.).



Alchimie



SORT MAGISTRAL D'ALCHIMIE

M1 Arc de chrome

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 9+ | Portée 6" | Un tour |
| 7+ | Amélioration | |
| 5+ | Aura | |

Effet du sort

Un unique élément de chaque figurine de Magicien dans la ou les unité(s) ciblée(s) gagnent une Arme de tir avec Précision (2+), Portée 24", Tirs 2, Fo 5, PA 2 et **Tir rapide**.

L'ensorceleuse fit un geste, comme pour tirer avec un arc invisible. Il y eut une secousse, et quelque chose jaillit de ses mains pour frapper notre prélat, qui pivota sur lui-même et tomba à genoux, raide mort.



SORT MAGISTRAL D'ALCHIMIE

M2 Force du cobalt

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 10+ | Portée 24" | Un tour |
| 8+ | Universel | |
| 6+ | | |

Effet du sort

Choisissez l'un des effets suivants avant votre Tentative de lancement :

- La cible gagne +2 en Force.
- La cible gagne +2 en Pénétration d'armure.

De plus, **sauf si le Voile est Tênu du côté du champ de bataille où se trouve le lanceur de ce sort,** les Attaques de corps à corps de la cible souffrent d'un malus de -1 pour toucher.

Le magicien hulula, et mes coups, qui avaient été jusque-là sans effet, commencèrent à entailler profondément le cuir du monstre. Il hurla de douleur, et moi de triomphe.

Chamanisme



SORT MAGISTRAL DE CHAMANISME

M1 Esprit du dragon

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|-----------|
| 9+ | Lanceur | Permanent |
| 7+ | Focalisé | |
| 5+ | | |

Effet du sort

Choisissez un élément de figurine de la cible qui n'a ni **Harnaché**, ni **Inanimé**. Cet élément de figurine gagne une **Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques enflammées)** et ne peut plus utiliser d'armes. De plus, ses caractéristiques offensives **passent** aux valeurs suivantes :

| Att | Off | Fo | PA | Agi |
|-----|-----|----|----|-----|
| 5 | 5 | 6 | 3 | 3 |

|||En outre, à la fin de chaque Phase de magie, si le Voile est Ferme du côté du champ de bataille où se trouve le lanceur de ce sort, ces effets prend immédiatement fin. |||

Il se retrouva face à un cul-de-sac. Se voyant ainsi pris au piège, il se retourna vers ses poursuivants et, doucement, se mit à incanter. La métamorphose fut remarquable.



SORT MAGISTRAL DE CHAMANISME

M2 Hurler avec les loups

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 11+ | Portée 18" | Un tour |
| 9+ | Amélioration | |
| 7+ | | |

Effet du sort

La cible gagne **Combat sur un rang supplémentaire, Course rapide** et **Touche d'impact (1)**.

Si elle a déjà **Course rapide**, elle peut relancer tout résultat naturel de '1' sur ses jets de Portée de charge.

Si elle a déjà **Touches d'impact (X)**, elle augmente à la place le nombre de ses Touches d'impact de 1.

Faites toujours confiance au camarade qui se tient à vos côtés : c'est ce qu'on nous enseigne à l'académie. Mais je n'avais jamais connu un tel sentiment d'unité, de déchaînement de notre puissance collective avant notre alliance avec ce chamane oriental.

Cosmologie

SORT MAGISTRAL DE COSMOLOGIE

M1 Concorde

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|---|-----------------------------------|-----------|
| <div style="text-align: center;"> 9+ 7+ 5+ </div> | Portée 24" Amélioration | Permanent |

Effet du sort
La cible gagne **Résistance à la magie (1)** et les autres instances de **Résistance à la magie** dans l'unité ciblée sont **augmentées** de +1, jusqu'à un maximum de 4.

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|---|----------------------------------|-----------|
| <div style="text-align: center;"> 9+ 7+ 5+ </div> | Portée 24" Malédiction | Permanent |

Effet du sort
Toutes les instances de **Résistance à la magie** dans l'unité ciblée sont **diminuées** de -1, jusqu'à un minimum de 0.

Mages point ne nous ensoucioient tant que notre paladin sa custode tenoit, et nous accoutumasmes à ce confort dont nous pourvoyoit. Lorsque soudain vint frémison, et je sentis sa bannière faillir. Maints chevaliers tombèrent ce jour martyrs.

SORT MAGISTRAL DE COSMOLOGIE

M2 Injonction de continuité

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|---|-----------------------------------|----------|
| <div style="text-align: center;"> 9+ 7+ 5+ </div> | Portée 24" Amélioration | Immédiat |

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|---|----------------------------------|----------|
| <div style="text-align: center;"> 9+ 7+ 5+ </div> | Portée 24" Malédiction | Immédiat |

Effet du sort
Choisissez un sort avec durée « Un tour » qui a été lancé au cours de cette Phase de magie, et pour lequel la cible de l'*Injonction de continuité* était l'une des cibles. L'effet de ce sort est prolongé jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée.

Je souris en voyant l'espoir disparaître de son visage. Il s'était vraisemblablement attendu à ce que mon pouvoir s'épuise. Mais ce n'était encore que le début.

Divination

SORT MAGISTRAL DE DIVINATION

M1 Clarté

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|--|----------------|-----------|
| <div style="text-align: center;"> 11+ 9+ 7+ </div> | Lanceur | Permanent |

Effet du sort
Selon le nombre de marqueurs dans la réserve « Puissance du Voile » correspondant au côté du champ de bataille où se trouve le lanceur au moment où ce sort est lancé,

|||la cible gagne 1 marqueur « Foi »|||
||la cible gagne 2 marqueurs « Foi »||
|la cible gagne 3 marqueurs « Foi »|

Juste après qu'une figurine alliée a raté un ou plusieurs jets pour toucher ou pour blesser sur ses Attaques de mêlée, le lanceur peut défausser autant de marqueurs « Foi » qu'il le souhaite. Pour chaque marqueur « Foi » ainsi défaussé, un des jets ratés peut être relancé.

Le tonnerre faisait trembler la terre, les éclairs zébraient le ciel, et en cet instant de soudaine clarté, je sus où je devais frapper.

SORT MAGISTRAL DE DIVINATION

M2 Rendez-vous avec le destin

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|---|----------------------------|---------|
| <div style="text-align: center;"> 9+ 7+ 5+ </div> | Portée 18" Amélioration | Un tour |

Effet du sort
La cible gagne +12" en valeur de Marche forcée, **Cible difficile**, **Mouvement ou tir** et **Résistance à la magie (1)**.

Les guerriers étaient assaillis par ces abominations. Je détournai mon regard, incapable de soutenir ce spectacle plus longtemps. Mais quand je regardai à nouveau, je vis qu'ils avaient (comment ? je l'ignore) pris les viles engeances à revers, à qui ils infligèrent de lourdes représailles.

Druidisme



SORT MAGISTRAL DE DRUIDISME

M1 Aiguillon de la nature

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 10+ | Portée 18" | Un tour |
| 8+ | Amélioration | |
| 6+ | | |

Effet du sort

La cible gagne **Attaques empoisonnées**.

«**De plus, les attaques portées contre la cible qui ont Attaques empoisonnées perdent cet Attribut et la Force des attaques portées contre la cible qui ont Attaques toxiques est toujours égale à 1.**»

Maculée de boue et de sang, je gisais dans ce fossé, sachant que mon heure était venue. Mais je perçus alors une chaleur dans le sol sous mon corps et je sentis le venin des serpents être chassé de mon corps. Je bondis sur mes pieds, et je compris que c'était à présent à mes ennemis de craindre la morsure empoisonnée.



SORT MAGISTRAL DE DRUIDISME

M2 Bosquet carnivore

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|-----------|
| 10+ | Portée 24" | Permanent |
| 8+ | Marqueur | |
| 6+ | | |

Effet du sort

Placez un gabarit rond de 3" de diamètre en contact avec le point ciblé, et à plus d'1" de toute unité ou Décor (autre que du Terrain découvert). Ce gabarit est un Terrain couvrant pour les unités derrière lui et un Terrain opaque. De plus, selon la Puissance du Voile du côté du champ de bataille où se trouve le lanceur de ce sort au moment où ce sort est lancé, il est un Terrain dangereux |||(1)||| ||(2)|| ||(3)||.

En outre, à la fin de chaque Phase de magie qui suit celle où ce sort a été lancé, lancez 1D6, en ajoutant +1 au premier jet, +2 au second jet, et ainsi de suite. Sur 6+, l'effet de ce sort prend fin, retirez alors le gabarit.

Nous étions enfin parvenus à débusquer les sylvains. Nous les avions bien en vue. Sautant sur cette occasion, nous éperonnâmes nos chevaux pour les pousser au galop. Lorsque tout à coup surgirent devant nous des branches lacérantes et des troncs acérés. Avant que nous ne puissions comprendre ce qui nous était arrivé, nous étions désespérément pris au piège.

Évocation



SORT MAGISTRAL D'ÉVOCATION

M1 Lien spirituel

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-------------------------|-----------------------------|----------|
| 10+ 8+ 6+ | Portée 18" Amélioration* | Immédiat |

*Choisissez deux cibles pour ce sort au lieu d'une. Ces deux cibles ne peuvent être engagées au combat.

Effet du sort

Pour chacune des deux unités ciblées, tracez sur le champ de bataille une forme correspondant à l'ensemble des points situés à 3" de son Rectangle limite. Puis ôtez ces deux unités de la table. Replacez-les ensuite sur le champ de bataille dans la même formation (orientées dans n'importe quelle direction). Ces unités doivent être entièrement placées dans l'une des deux zones tracées précédemment, en respectant la Règle du pouce d'écart (remarque : vous pouvez les placer soit chacune dans une zone différente, soit dans la même zone). Ceci est considéré comme un Mouvement magique.

C'est une technique extrêmement ardue à maîtriser, mais il est possible d'entremêler l'âme de deux créatures et de fusionner leurs corps, jusqu'à ce que l'une ait échangé sa place avec l'autre. Je ne te dis pas la mine quand tu leur sortiras ce tour de passe-passe. À mourir de rire.



SORT MAGISTRAL D'ÉVOCATION

M2 Liés par le sang

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-------------------------|-----------------------------|---------|
| 10+ 8+ 6+ | Portée 18" Amélioration* | Un tour |

*Choisissez deux cibles pour ce sort au lieu d'une. Ces cibles doivent être à 12" ou moins l'une de l'autre.

Effet du sort

À chaque fois que l'une des deux cibles de ce sort subit une perte de Points de vie, lancez 1D6. C'est le « jet de transfert ». Sur un résultat de 5+, cette perte de Points de vie est ignorée, et l'autre cible subit à la place une touche, répartie par l'adversaire. Cette touche blesse automatiquement, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Ne faites pas de jet de transfert pour cette perte de Points de vie. **|Si, au moment où ce sort est lancé, le Voile est Tênu du côté du champ de bataille où se trouve le lanceur, les jets de transfert sont réussis sur 4+.**|

L'affreux sorcier ricanait tout en nous narguant de derrière son armée. Curieusement, les coups que nous infligions à ses guerriers ne semblaient pas les ébranler. Nous fûmes alors horrifiés de voir les mêmes blessures apparaître sur nos camarades prisonniers, qui se contorsionnaient de douleur tout en se vidant de leur sang. De ma vie, jamais je ne me suis senti aussi impuissant.

Occultisme



SORT MAGISTRAL D'OCCULTISME

M1 Cercle de mort

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|-----------|
| 8+ | Portée 6" | Permanent |
| 6+ | Amélioration | |
| 4+ | Focalisé* | |

*Ce sort ne peut cibler que des Personnages, des Champions ou des unités d'une seule figurine.

Effet du sort

La cible gagne **Attaques de broyage (1D3)**. Si elle a déjà été affectée par ce sort, à la place, augmentez de +1D3 son nombre d'Attaques de broyage. Ces Attaques de broyage sont résolues avec Force 5, Pénétration d'armure 2 et **Attaques magiques**. **«De plus, jusqu'au début de votre prochaine Phase de magie, la cible gagne Cible difficile (1).»**

Nous nous tenions prêts à recevoir la charge des nains qui fonçaient sur nous, brandissant leurs haches. C'est alors que leurs guerriers commencèrent à chatoyer, et que des lumières maléfiques se mirent à virevolter autour d'eux. Lorsqu'ils nous impactèrent, nous sentîmes cette force impie saper notre énergie vitale, tandis que les meilleurs d'entre nous périssaient, comme vidés de leur substance.



SORT MAGISTRAL D'OCCULTISME

M2 Vol de vitalité

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 10+ | Portée 12" | Un tour |
| 8+ | Malédiction | |
| 6+ | Focalisé* | |

*Ce sort ne peut cibler que des Personnages, des Champions ou des unités d'une seule figurine.

Effet du sort

La cible subit un malus de -1 en Agilité, en Résistance, en Force et en Pénétration d'armure.

«De plus, un élément de figurine de la figurine du lanceur gagne +1 dans une caractéristique au choix entre : Agilité, Résistance, Force et Pénétration d'armure. Déclarez votre choix au moment de faire le Sacrifice.»

Je n'aurais jamais dû tenter de négocier avec la Dame noire. Elle m'a fait croire que nous avions conclu un marché, puis elle m'a tendu sa main gauche pour que je la serre. Dès que ma peau est entrée en contact avec la sienne, j'ai senti mon énergie vitale me quitter, tandis qu'elle-même parut considérablement gagner en stature.

Pyromancie



SORT MAGISTRAL DE PYROMANCIE

M1 Avatar de cendres

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 8+ | Portée 18" | Un tour |
| 6+ | Universel | |
| 4+ | | |

Effet du sort

La cible gagne **Ægide (3+, contre Attaques enflammées)** et **Attaques enflammées**.

|Si, lorsque ce sort est lancé, le Voile est Tênu du côté du champ de bataille où se trouve le lanceur, la cible gagne à la place Ægide (2+, contre Attaques enflammées).|

La Sorcière rouge posa la main sur la lame en forme de faucille du Makhar et ferma les yeux. Après un long moment, elle ouvrit les yeux et s'exclama « Flamme... Fais ton œuvre ! » La lame s'embrasa, et l'étincelle se propagea tout le long de la ligne des cavaliers.



SORT MAGISTRAL DE PYROMANCIE

M2 Terre brûlée

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|-----------|
| 8+ | Portée 24" | Permanent |
| 6+ | Marqueur | |
| 4+ | | |

Effet du sort

Placez un marqueur « Flammes » sur le point cible s'il se trouve à l'intérieur d'un Décor de type Champ, Forêt, Mur ou Ruines. Un Décor qui contient au moins un marqueur « Flammes » est un Terrain dangereux (2). À la fin de chacune des Phases de magie suivantes, toute unité à 3" ou moins d'un Décor contenant au moins un marqueur « Flammes » subit 2D3 touches de Force 4 et de Pénétration d'armure 0 avec **Attaques enflammées**.

Le plan était parfait : nous approcherions de l'ennemi protégés par le couvert des arbres. Il n'y avait qu'une seule faille. Lorsque nous atteignîmes le lieu dit, il n'y avait plus aucun arbre. Plus que des troncs enflammés.

Thaumaturgie

SORT MAGISTRAL DE THAUMATURGIE

M1 Vengeance céleste

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|------------------|----------|
| 9+ | Portée 18" | Immédiat |
| 7+ | Universel | |
| 5+ | Dégâts Direct | |

Effet du sort
 Déterminez tout d'abord quelles unités sont affectées par le sort :
 1. La cible choisie au moment de lancer le sort est affectée. Elle subit une touche.
 2. Lancez 1D6. Sur 3+, une autre unité est affectée. Il s'agit de l'unité non affectée (alliée ou ennemie) la plus proche de la cible initiale (en cas d'égalité, déterminez aléatoirement laquelle est touchée). Cette nouvelle unité subit le même nombre de touches que l'unité précédemment affectée, +1.
 3. Répétez l'étape 2 jusqu'à ce que vous obteniez '1' ou '2'.
 Ces touches sont résolues avec Force 5, Pénétration d'armure 2 et **Attaques magiques**.

Les cieux ont tremblé et des amas de roches incandescentes se sont abattus sur nous, comme lancés par une divinité contrariée.

SORT MAGISTRAL DE THAUMATURGIE

M2 Jugement dernier

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 12+ | Portée 18" | Un tour |
| 10+ | Amélioration | |
| 8+ | | |

Effet du sort
 Tous les combats auxquels participe la cible peuvent et doivent être joués deux fois lors de la Phase de mêlée (effectuez deux Manches de combat complètes l'une après l'autre, y compris le calcul du Résultat du combat, les Tests de moral et les Mouvements de fuite et de poursuite). Si la cible effectue un Mouvement de poursuite, l'effet du sort prend immédiatement fin.

Tandis que nous chargions en direction de leurs lignes, j'eus le terrible pressentiment que l'heure était venue, qu'il m'incombait désormais de verser autant de sang que possible afin de m'assurer de la prompt résolution de ce combat. Et je vis dans le regard de nos ennemis qu'ils étaient animés du même état d'esprit.

Sorcellerie

SORT MAGISTRAL DE SORCELLERIE

M1 Jeunesse escamotée

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 10+ | Portée 24" | Un tour |
| 8+ | Malédiction | |
| 6+ | Focalisé | |

Effet du sort
 Les Attaques de mêlée et à distance de la cible souffrent d'un malus de -1 pour toucher et pour blesser. De plus, au début de la Phase de magie, la cible doit lancer 1D6 pour chacun de ses sorts (y compris les Sorts liés et les Attributs de la Voie). Sur un '1', ce sort ne peut être utilisé lors de cette phase.

Nous étions vétérans de nombreuses batailles et peu étaient capables de nous tenir tête. Mais un jour, notre expérience nous abandonna. Mon esprit n'était plus que brumes : impossible de me rappeler mon passé. C'en était fait de nous. Et même notre chamane ne put rien pour nous sauver.

SORT MAGISTRAL DE SORCELLERIE

M2 Brume des marais

| Lancement | Portée et Type | Durée |
|-----------|----------------|---------|
| 11+ | Portée 18" | Un tour |
| 9+ | Universel | |
| 7+ | | |

Effet du sort
 La Taille des figurines dans l'unité ciblée est modifiée.

- Toutes les figurines de taille Standard dans l'unité ciblée deviennent de Grande taille.
- **|De plus, si, au moment où ce sort est lancé, le Voile est Tênu du côté du champ de bataille où se trouve le lanceur, les figurines de Grande taille dans l'unité ciblée deviennent de taille Standard.|**

Les nains semblaient dominer le champ de bataille. Leurs tromblons crachaient des flammes. Nos rangs furent déchiquetés, et la plaine fut inondée de sang.

Runes de bataille

Les sorts lancés par les figurines du Livre d'armée Forteresses naines ne comptent pas dans le nombre de sorts lancés eu égard à la règle d'ajout de marqueurs dans la réserve de marqueurs « Puissance du Voile ». Vous trouverez ci-dessous deux Runes de bataille supplémentaires, appelées « Maîtres-runas ». L'accès à ces sorts est réservé aux figurines possédant certaines règles ou objets (voir « Objet spéciaux runiques » ci-dessus).

♁ MAÎTRE-RUNE

M1 Rune d'effondrement

| Niveau de puissance | Portée et Type | Durée |
|---------------------|---|---------|
| 5/8 | Portée 12"* Portée 36"** Marqueur | Un tour |

*Si lancé par un Forgeron runique
**Si lancé par une Enclume de pouvoir

Effet du sort
Placez un marqueur sur le point ciblé. Si durant une Marche forcée, un Mouvement de charge, un Mouvement de charge ratée, un Mouvement de fuite, un Mouvement de poursuite ou une Charge irrésistible, une unité se déplace à 3" ou moins de ce point, toutes les figurines dans cette unité doivent immédiatement effectuer un Test de terrain dangereux (2).

L'énorme bête menaçait le thane, mais le brave nain la regarda venir sans broncher. Et juste au moment où elle était sur le point de le piétiner, il abattit son marteau sur le sol, qui céda. Bientôt il n'y eut plus rien qu'un gouffre, au fond duquel on entendait un rugissement s'éloigner.

♁ MAÎTRE-RUNE

M1 Rune de réveil

| Niveau de puissance | Portée et Type | Durée |
|---------------------|------------------------|----------|
| 5/8 | Portée 96" Marqueur | Immédiat |

Effet du sort
Invoque un Gardien réveillé. Cette figurine doit être placée à 3" ou moins d'une Colline ou d'un Terrain infranchissable. **Par ailleurs, à la fin de n'importe quelle phase, si le Voile est Tênu du côté du champ de bataille où se trouve le Gardien réveillé, retirez-le comme perte.**

Gardien réveillé Grande, Infanterie
40×40 mm

| Global | MS | MF | Dis | | |
|----------|-----|-----|-----|-----------|-----|
| | 5" | 10" | 10 | Sans peur | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 3 | 4 | 5 | 1 | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| | 3 | 4 | 5 | 2 | 2 |

Attaques magiques

Il y eut un craquement effroyable, et un pan de la falaise s'écroula. Alors, les roches s'assemblèrent pour former un corps grossier qui s'avança vers les lignes ennemies, d'un pas pesant mais on ne peut plus déterminé.

