

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Cartes de Flux

Supplément

2^e édition, version 1 bêta 1 – 8 février 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>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en **bleu**.

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

Introduction

Le supplément « Cartes de flux » a pour but d'ajouter de la profondeur à vos parties normales ou encore de nouvelles perspectives à vos parties narratives. Tels quels, ces ajouts ne sont pas forcément adaptés aux tournois. Nous recommandons dans tous les cas de vous mettre d'accord avec votre adversaire avant d'utiliser ou non le contenu de ce livre.

De nouvelles Cartes de flux ?

L'introduction des Cartes de flux et des marqueurs « Voile » pour générer une Phase de magie a été un des changements majeurs lors du passage à la version 2.0 du Neuvième Âge. Comme l'ont souligné de nombreux membres de la communauté, ce système de Cartes de flux ouvrait de nombreuses possibilités pour modifier l'expérience de jeu lors de la Phase de magie, que ce soit pour varier les concepts ou tout simplement pour mieux équilibrer les parties de différentes tailles (hors des 4500 points standards), ou pour autoriser les parties avec plus de deux joueurs. Une partie de l'équipe du projet s'est donc attelée à concevoir de nouveaux jeux alternatifs de Cartes de flux adaptés à différents formats ou permettant d'épicer un peu vos parties avec de nouvelles règles « fun ».

Sont présentés ici cinq jeux alternatifs de Cartes de flux : (A) Grandes armées, (B) Patrouilles, (C) Chacun pour soi, (D) Dieux Sombres, (E) Tempête ensorcelée. L'usage de ces jeux ne nécessite d'apporter que très peu de modifications aux règles de base.

Pourquoi les utiliser ?

L'élément principal dont il faut se souvenir lorsque vous utilisez ce supplément est que ces jeux sont des éléments optionnels ayant pour but d'améliorer et d'élargir votre expérience du jeu : n'hésitez donc pas à les utiliser à chaque fois que vous et votre adversaire êtes d'accord de ce faire. N'hésitez pas non plus à les modifier pour répondre aux besoins de votre groupe de jeu. Et si vous avez vous-même une super idée, n'attendez pas pour la soumettre à l'équipe du Neuvième Âge et du Ninth Scroll !

Nous décrivons ci-dessous les grands concepts qui ont présidé à la conception de chacun de ces jeux, en expliquant leur objectif et la manière dont ils devraient être utilisés lors de vos parties.

Jeu (A) : Grandes armées (page 7)

Le but premier de ce jeu est d'offrir une Phase de magie à la hauteur de l'investissement possible en sorts et en magiciens pour les parties à plus de 4500 points. Par conséquent, attendez-vous à une Phase de magie plus épique, ayant une plus grande incidence sur le jeu. Ce jeu peut également être utilisé si vous souhaitez simuler une région du monde où le Voile est plus mince, ou tout simplement jouer plus de magie, même à 4500 points !

Jeu (B) : Patrouilles (page 9)

Contrairement au premier, ce jeu est adapté aux formats plus petits ; il nous a été assez difficile d'atteindre cet objectif sans modifier toute la Phase de magie, ce qui fait que nous avons tout de même apporté quelques modifications minimales, notées sur les cartes, permettant de passer à l'échelle inférieure sans changer les règles de base. Ce jeu est comparable au jeu (C) : une alternative pour les petites parties sans trop changer les règles de base.

Jeu (C) : Chacun pour soi (page 11)

Les cartes de ce jeu donnent peu de dés pour lancer des sorts, mais aucun pour dissiper, ce qui change bien la donne ! Si, comme nous l'avons dit ci-dessus, il peut être utilisé en tant qu'alternative plus radicale pour jouer aux petits formats, son but premier est de pouvoir utiliser ces cartes lors des parties à plus de deux joueurs, en mode « chacun pour soi ». Dans ce dernier cas, cela permet de jouer la Phase de magie sans passer par des négociations pour savoir qui peut dissiper quoi, quand et comment pendant le tour d'un joueur...

Jeu (D) : Dieux Sombres (page 13)

Les deux derniers jeux, (D) et (E), sont orientés pour des parties au format standard (aux alentours de 4500 pts). Ils sont conçus pour offrir une expérience de jeu un peu plus rocambolesque, tout en étant ancrés dans l'univers du Neuvième Âge.

Le premier, (D), se fonde sur le concept des sept péchés et de Père Chaos, tel que décrit dans le background des Guerriers des Dieux Sombres et des Légions démoniaques. Chaque carte est associée à l'un de ces huit aspects. Quand la carte est révélée, le joueur peut choisir de céder au péché. Dans ce cas, il gagne plus de puissance magique, mais l'armée doit en subir les conséquences. Père Chaos permet quant à lui de céder à deux péchés pour obtenir une Phase de magie vraiment puissante. Mais quel général est capable de contrôler une armée qui a succombé à ce point...?

Règle associée : Après avoir tiré une Carte de flux, le joueur actif peut choisir de succomber au péché de cette carte. Dans ce cas, il gagne 2 Dés de magie (sauf pour la carte 2), et les effets additionnels sont appliqués jusqu'au début de la Phase de magie suivante du joueur actif.

Jeu (E) : Tempête ensorcelée (page 5)

Ce dernier jeu joue sur la connexion entre la magie et la météo dans certaines régions du monde où le Voile est tenu. En même temps que l'énergie magique fluctue, des événements météorologiques se produisent, dont les effets se font ressentir sur le champ de bataille. Chaque carte est ainsi associée à une condition météorologique. Les magiciens les plus expérimentés peuvent dominer les forces climatiques pour affaiblir l'adversaire ou soutenir leurs alliés, ce qui ajoute une nouvelle dimension stratégique à la bataille. Ce jeu de Cartes de flux est accompagné de huit nouveaux sorts, chacun lié à une carte et à son effet météorologique, permettant aux magiciens du joueur de manipuler le Champ de bataille.

Règle associée : Chaque carte contient un effet météorologique qui affecte les deux armées jusqu'à ce que la prochaine Carte de flux soit piochée. De plus, chaque carte contient un sort qui peut être lancé par n'importe quel Magicien du joueur actif.

Comment utiliser ces jeux ?

Lorsque vous utilisez ces jeux, il est attendu que chaque joueur utilise le même jeu plutôt que deux différents (par exemple celui de base pour l'un et celui de Patrouille pour l'autre). Bien sûr, si les joueurs décident de faire autrement (pour des raisons narratives, liées au scénario, ou autre), rien n'empêche d'utiliser deux jeux différents.

Les jeux (A) à (C) demandent juste de remplacer les huit cartes du Livre de règles par les nouvelles et d'appliquer ce qu'il est écrit sur la carte. Attention, le jeu (C) n'accordant pas de Dés de dissipation pour le joueur réactif, il peut rendre certains objets spéciaux inutiles ou presque.









Le jeu (D) permet au joueur actif de choisir d'ajouter ou non 2 Dés de magie à sa réserve contre l'application d'un effet négatif additionnel à son armée.

Le jeu (E) apporte des effets affectant les deux armées jusqu'au tirage de la prochaine Carte de flux. De plus, chaque carte contient un sort météorologique pouvant être lancé par n'importe quel Magicien du joueur actif durant la phase où la carte a été tirée.

Sorts de Tempête ensorcelée

Le jeu de Cartes de flux « Tempête ensorcelée » contient des sorts météorologiques pouvant être lancés par n'importe quel Magicien du joueur actif.

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
1 Glissement de terrain				
8+	24"	Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 4 et de Pénétration d'armure 0.
2 Crue subite				
8+	24"	Universel	Un tour	Placez un Terrain aquatique (ou un marqueur le représentant) sous l'unité ciblée. Ce Terrain aquatique occupe toujours le même espace que le Rectangle limite de l'unité, même si celle-ci se déplace ou change de formation.
3 Tornade				
9+	24"	Malédiction	Un tour	La cible est Ébranlée.
4 Appel à la foudre				
9+	24"	Dégâts Malédiction	Immédiat	Jetez 1D6. Sur un résultat de 2+, la cible subit 1D6 touches, plus 1D3 touches si au moins une figurine de l'unité ciblée a Vol. Ces touches sont résolues avec Force 6 et Pénétration d'armure 10. Sur un résultat de '1', l'unité du Lanceur est affectée à la place.
5 Brouillard				
8+	24"	Malédiction	Un tour	Aucune figurine de l'unité ciblée ne peut tracer de Ligne de vue sur des cibles à plus de 12".
6 Froid de canard				
8+	24"	Malédiction	Un tour	La cible subit un malus de -1 en Force, -1 en Pénétration d'armure et -2 en Agilité.
7 Élu				
8+	24"	Amélioration Focalisé	Permanent	Ce sort ne peut cibler que des Personnages. La cible gagne +1 en Discipline, Présence impérieuse et Ralliement au drapeau .
8 Œil du cyclone				
8+	Lanceur		Permanent	Immédiatement après l'étape 3 de la prochaine Phase de magie du joueur actif (« Siphonner le Voile »), la cible peut lancer automatiquement le sort associé à la Carte de flux tirée, sans utiliser de Dés de magie et avec un Total de lancement égal à 8 (il peut être dissipé normalement). Le sort prend alors fin.

<p style="text-align: center;">I</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Coulées de boue <i>Sort associé : Glissement de terrain</i></p> <p style="text-align: center;">4 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">3 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les unités en charge ne bénéficient pas du bonus d'Élan de charge et subissent à la place un malus de -1 en Agilité.</p>	<p style="text-align: center;">II</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Pluie diluvienne <i>Sort associé : Crue subite</i></p> <p style="text-align: center;">5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">2 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les Attaques de tir subissent un malus de -1 pour toucher. De plus, aucune figurine ne peut tracer de Ligne de vue sur des cibles à plus de 30".</p>	<p style="text-align: center;">III</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Vent hurlant <i>Sort associé : Tornade</i></p> <p style="text-align: center;">5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">2 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les Attaques de tir de Force 5 ou moins subissent un malus de -1 pour toucher.</p>	<p style="text-align: center;">IV</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Ciel orageux <i>Sort associé : Appel à la foudre</i></p> <p style="text-align: center;">5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">7 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les figurines effectuant un Mouvement de vol (même s'il s'agit d'un Mouvement simple, d'une Reformation, etc.) doivent effectuer un Test de terrain dangereux (2) à la fin de leur mouvement. Ce test n'est pas considéré comme étant causé par un Décor (pour les règles telles que Guide, etc.).</p>
<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Brume <i>Sort associé : Brouillard</i></p> <p style="text-align: center;">5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">9 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Aucune figurine ne peut tracer de Ligne de vue sur des cibles à plus de 18".</p>	<p style="text-align: center;">VI</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Froid mordant <i>Sort associé : Froid de canard</i></p> <p style="text-align: center;">6 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">5 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les Terrains aquatiques deviennent des Terrains dangereux (1) pour toutes les figurines (quels que soient leur Type et leur Taille) et sont traités comme du Terrain découvert. Les figurines qui considèrent les Collines et les Ruines comme des Terrains dangereux ajoutent +1 à la valeur de leur Test de terrain dangereux ; les autres figurines considèrent les Collines et les Ruines comme des Terrains dangereux (1). De plus, les jets de Portée de charge sont soumis à la règle Jet minimisé.</p>	<p style="text-align: center;">VII</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Éclipse <i>Sort associé : Élu</i></p> <p style="text-align: center;">6 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">7 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les jets de sauvegarde d'armure, d'Égide et de Fortitude réussis doivent être relancés.</p>	<p style="text-align: center;">VIII</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Accalmie <i>Sort associé : Œil du cyclone</i></p> <p style="text-align: center;">7 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">7 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Pas d'effet supplémentaire.</p>

CARTE DE FLUX



TEMPÊTE ENSORCELÉE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



TEMPÊTE ENSORCELÉE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



TEMPÊTE ENSORCELÉE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



TEMPÊTE ENSORCELÉE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



TEMPÊTE ENSORCELÉE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



TEMPÊTE ENSORCELÉE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



TEMPÊTE ENSORCELÉE









LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



TEMPÊTE ENSORCELÉE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

<p style="text-align: center;">I</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">7 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">5 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les Tentatives de dissipation et les Fiascos ont un modificateur de +1. Ce modificateur est une exception à la règle des Modificateurs magiques.</p>	<p style="text-align: center;">II</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">8 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">6 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Jusqu'au début de sa prochaine Phase de magie, le joueur actif ignore toutes les limites stipulées dans le Livre de règles concernant le nombre de marqueurs « Voile » pouvant être conservés ou utilisés.</p>	<p style="text-align: center;">III</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">9 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">4 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Jusqu'au début de sa prochaine Phase de magie, le joueur actif ignore toutes les limites stipulées dans le Livre de règles concernant le nombre de marqueurs « Voile » pouvant être conservés ou utilisés.</p>	<p style="text-align: center;">IV</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">9 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">10 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif peut ôter jusqu'à 15 marqueurs « Voile » de sa réserve pour générer jusqu'à 5 Dés de magie.</p>
<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">10 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">6 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les Sorts liés gagnent +1 à leur Niveau de puissance.</p>	<p style="text-align: center;">VI</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">10 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">8 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif peut ôter jusqu'à 15 marqueurs « Voile » de sa réserve pour générer jusqu'à 5 Dés de magie.</p>	<p style="text-align: center;">VII</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">11 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">9 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif peut ôter jusqu'à 15 marqueurs « Voile » de sa réserve pour générer jusqu'à 5 Dés de magie.</p>	<p style="text-align: center;">VIII</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">12 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">8 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les Tentatives de lancement et les Fiascos ont un modificateur de -1. Ce modificateur est une exception à la règle des Modificateurs magiques.</p>

CARTE DE FLUX



GRANDES ARMÉES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



GRANDES ARMÉES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



GRANDES ARMÉES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



GRANDES ARMÉES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



GRANDES ARMÉES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



GRANDES ARMÉES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



GRANDES ARMÉES









LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



GRANDES ARMÉES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

<p style="text-align: center;">I </p> <p style="text-align: center;">3 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">2 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Si le joueur réactif a au moins 3 marqueurs « Voile » dans sa réserve, il peut choisir d'en ôter 3 pour ajouter un Dé de magie à sa réserve.</p>	<p style="text-align: center;">II </p> <p style="text-align: center;">4 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">2 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les Tentatives de lancement déclenchent un Fiasco si au moins 2 Dés de magie ont la même valeur.</p>	<p style="text-align: center;">III </p> <p style="text-align: center;">4 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">4 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Tout Fiasco de cette phase gagne un modificateur de +1.</p>	<p style="text-align: center;">IV </p> <p style="text-align: center;">5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">1 Marqueur « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p>
<p style="text-align: center;">V </p> <p style="text-align: center;">5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">3 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p>	<p style="text-align: center;">VI </p> <p style="text-align: center;">5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">4 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p>	<p style="text-align: center;">VII </p> <p style="text-align: center;">5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">5 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p>	<p style="text-align: center;">VIII </p> <p style="text-align: center;">6 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p style="text-align: center;">3 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif gagne 1 marqueur « Voile » à la fin de cette Phase de magie.</p>

CARTE DE FLUX



PATROUILLES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



PATROUILLES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



PATROUILLES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



PATROUILLES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



PATROUILLES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



PATROUILLES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



PATROUILLES









LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



PATROUILLES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

<p style="text-align: center;">I </p> <p style="text-align: center;">9 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Après la première tentative de lancement réussie du joueur actif (y compris avec Fiasco), lancez 1D6. Sur un résultat de 1-3 le sort échoue (et le Fiasco est ignoré) et tous les Dés de magie utilisés pour lancer ce sort retournent à la réserve.</p>	<p style="text-align: center;">II </p> <p style="text-align: center;">9 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif ne peut pas tenter de lancer le Sort héréditaire de son armée (cela ne concerne pas les Attributs de la Voie).</p>	<p style="text-align: center;">III </p> <p style="text-align: center;">10 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif ne peut pas tenter de lancer des sorts de type « Malédiction » à moins qu'ils ne soient aussi de type « Dégâts ».</p>	<p style="text-align: center;">IV </p> <p style="text-align: center;">10 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif ne peut pas tenter de lancer des sorts étant à la fois de type « Malédiction » et de type de « Dégâts ».</p>
<p style="text-align: center;">V </p> <p style="text-align: center;">11 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif ne peut pas tenter de lancer des sorts de type « Amélioration ».</p>	<p style="text-align: center;">VI </p> <p style="text-align: center;">11 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif ne peut pas tenter de lancer des sorts de type « Universel ».</p>	<p style="text-align: center;">VII </p> <p style="text-align: center;">12 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Les Sort liés ne peuvent pas être lancés avec 2 Dés de magie.</p>	<p style="text-align: center;">VIII </p> <p style="text-align: center;">12 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p>Le joueur actif peut ôter jusqu'à 15 marqueurs « Voile » de sa réserve pour générer jusqu'à 5 Dés de magie.</p>

CARTE DE FLUX



CHACUN POUR SOI

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



CHACUN POUR SOI

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



CHACUN POUR SOI

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



CHACUN POUR SOI

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



CHACUN POUR SOI

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



CHACUN POUR SOI

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



CHACUN POUR SOI









LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



CHACUN POUR SOI

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

<p style="text-align: center;">I </p> <p style="text-align: center;">Céder à l'Orgueil</p> <p><i>Si le joueur actif décide de céder à ce péché, appliquez également le texte (en rouge).</i></p> <p>4 (+2) Dés de Magie <i>(les deux joueurs) (Joueur actif)</i></p> <p>2 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p><small>(Le joueur actif doit provoquer et accepter un Duel avec un Personnage dès que possible (cela ne peut pas être évité en provoquant ou en acceptant un Duel avec un Champion avant qu'un Personnage ne le fasse) et ne peut pas volontairement opter pour « Fuir » ou « Tenir la position et tirer » en Réaction à une charge. Ces effets prennent fin au début de la prochaine Phase de magie du joueur actif.)</small></p>	<p style="text-align: center;">II </p> <p style="text-align: center;">Céder à Père Chaos</p> <p><i>Si le joueur actif décide de céder à ce péché, appliquez également le texte (en rouge).</i></p> <p>5 Dés de Magie <i>(les deux joueurs)</i></p> <p>1 Marqueur « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p><small>(Le joueur actif pioche deux Cartes de flux supplémentaires ; il peut décider de céder à aucun, à un seul, ou aux deux péchés de ces Cartes de flux. En cédant à un seul péché, il gagne +2 Dés de magie ; en cédant aux deux, il gagne +4 Dés de magie. Remélangez ces deux Cartes de flux dans la pioche. Ces effets prennent fin au début de la prochaine Phase de magie du joueur actif.)</small></p>	<p style="text-align: center;">III </p> <p style="text-align: center;">Céder à l'Envie</p> <p><i>Si le joueur actif décide de céder à ce péché, appliquez également le texte (en rouge).</i></p> <p>5 (+2) Dés de Magie <i>(les deux joueurs) (Joueur actif)</i></p> <p>4 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p><small>(Les unités du joueur actif ne peuvent pas utiliser la Présence impérieuse du Général. Ces effets prennent fin au début de la prochaine Phase de magie du joueur actif.)</small></p>	<p style="text-align: center;">IV </p> <p style="text-align: center;">Céder à la Cupidité</p> <p><i>Si le joueur actif décide de céder à ce péché, appliquez également le texte (en rouge).</i></p> <p>5 (+2) Dés de Magie <i>(les deux joueurs) (Joueur actif)</i></p> <p>6 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p><small>(Les unités du joueur actif gagnent Frénésie face aux unités ennemies contenant au moins un Objet spécial. Ces effets prennent fin au début de la prochaine Phase de magie du joueur actif.)</small></p>
<p style="text-align: center;">V </p> <p style="text-align: center;">Céder à l'Apathie</p> <p><i>Si le joueur actif décide de céder à ce péché, appliquez également le texte (en rouge).</i></p> <p>5 (+2) Dés de Magie <i>(les deux joueurs) (Joueur actif)</i></p> <p>8 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p><small>(Les unités du joueur actif ne peuvent pas effectuer de mouvement de Marche forcée, et toutes leurs Attaques de tir gagnent Encombrant. Ces effets prennent fin au début de la prochaine Phase de magie du joueur actif.)</small></p>	<p style="text-align: center;">VI </p> <p style="text-align: center;">Céder à la Luxure</p> <p><i>Si le joueur actif décide de céder à ce péché, appliquez également le texte (en rouge).</i></p> <p>6 (+2) Dés de Magie <i>(les deux joueurs) (Joueur actif)</i></p> <p>4 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p><small>(Toutes les unités ennemies gagnent Cible difficile (1) et Perturbant. Ces effets prennent fin au début de la prochaine Phase de magie du joueur actif.)</small></p>	<p style="text-align: center;">VII </p> <p style="text-align: center;">Céder à la Colère</p> <p><i>Si le joueur actif décide de céder à ce péché, appliquez également le texte (en rouge).</i></p> <p>6 (+2) Dés de Magie <i>(les deux joueurs) (Joueur actif)</i></p> <p>6 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p><small>(Les unités du joueur actif gagnent Sans peur et subissent un malus de -2 en Capacité défensive. Ces effets prennent fin au début de la prochaine Phase de magie du joueur actif.)</small></p>	<p style="text-align: center;">VIII </p> <p style="text-align: center;">Céder à la Gloutonnerie</p> <p><i>Si le joueur actif décide de céder à ce péché, appliquez également le texte (en rouge).</i></p> <p>7 (+2) Dés de Magie <i>(les deux joueurs) (Joueur actif)</i></p> <p>7 Marqueurs « Voile » <i>(le joueur actif)</i></p> <p><small>(Les unités du joueur actif réussissent automatiquement leurs Tests de discipline destinés à réfréner une poursuite et ne peuvent pas poursuivre ni effectuer de Charge irrésistible. Ces effets prennent fin au début de la prochaine Phase de magie du joueur actif.)</small></p>

CARTE DE FLUX



DIEUX SOMBRES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



DIEUX SOMBRES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



DIEUX SOMBRES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



DIEUX SOMBRES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



DIEUX SOMBRES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



DIEUX SOMBRES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



DIEUX SOMBRES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

CARTE DE FLUX



DIEUX SOMBRES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES