



ALCHIMIE

A FEU ALCHIMIQUE

Portée 18"	Un tour
Malédiction	

La cible gagne **Inflammable** (contre les **Attaques de mêlée**).



ALCHIMIE

1 FOUET DE VIF-ARGENT

7+	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 1D3+1 touches de Pénétration d'armure 10 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**. Ces touches blessent **toujours** sur un résultat de dé supérieur ou égal à 7 – l'Armure de la figurine sur laquelle la touche est répartie. Un '6' naturel est **toujours** une réussite, un '1' naturel est **toujours** un échec.



ALCHIMIE

2 COMMANDEMENT DE FER

5+	Amélioration	Un tour
[10+]	*Portée 24"*	
	[Portée 18"]	

La cible gagne *+1*/[+2] en Armure.



ALCHIMIE

3 GLOIRE DE L'OR

8+	Portée 18"	Un tour
	Amélioration	

La cible gagne +1 en Pénétration d'armure, **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



ALCHIMIE

4 PIEU D'ARGENT

6+	Malédiction	Immédiat
[8+]	Projectile	
	Dégâts	
	Portée 18"	
	[Portée 36"]	

La cible subit une touche de Force 4 [6], Pénétration d'armure 10 avec **Attaque magique**, **Attaque de zone (1x5)** et **[Blessures multiples (1D3)]**.



ALCHIMIE

5 CORRUPTION DE L'ÉTAIN

8+	Portée 36"	Permanent
	Malédiction	

La cible subit -1 en Armure.



ALCHIMIE

6 CUIVRE FONDU

7+	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 1D3+4 touches de Force X, Pénétration d'armure 4 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**, où « X » est égal à l'Armure de la figurine sur laquelle la touche est répartie.

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE





THE IX AGE
FANTASY BATTLES



COSMOLOGIE

DUALITÉ

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

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



COSMOLOGIE

1 VISION ALTÉRÉE

 5+ Portée 24"
Amélioration Un tour

La cible gagne +2 en Capacité offensive et la Précision de ses armes est **améliorée** de 1.

 5+ Portée 24"
Malédiction Un tour

La cible subit -2 en Capacité offensive et la Précision de ses armes est **diminuée** de 1.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



COSMOLOGIE

2 MYSTÈRES DU TEMPS

 6+ Portée 24"
Amélioration Un tour

La cible gagne +2" en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur d'Agilité.

 6+ Portée 24"
Malédiction Un tour


La cible gagne -2" en valeur de Mouvement simple, jusqu'à un minimum de 3", et -2 en valeur d'Agilité, jusqu'à un minimum de 1.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2




COSMOLOGIE

3 DE GLACE ET DE FEU

 8+ Portée 24"
Malédiction Projectile Immédiat
Dégâts

La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec **Attaque magique**. Les jets de **sauvegarde spéciale** réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.

 8+ Portée 24"
Malédiction Projectile Immédiat
Dégâts

La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec **Attaque magique**. Les jets de **sauvegarde d'armure** réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



COSMOLOGIE

4 PUISSANCE SUBJECTIVE

 8+ Portée 24"
Amélioration Un tour

La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.

 8+ Portée 24"
Malédiction Un tour

La cible subit -1 en Force et en Pénétration d'armure.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2




COSMOLOGIE

5 UNIS DANS LA DIVERGENCE

 9+ Portée 24"
Amélioration Un tour

La cible gagne **Ægide (5+)**.

 9+ Portée 24"
Malédiction Direct Immédiat
Dégâts

La cible subit 1 touche avec **Attaque de zone (6×6)**, Force 3, Pénétration d'armure 0 et **Attaque magique**.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



COSMOLOGIE

6 TOUCHÉ AU CŒUR

 7+ Portée 24"
Focalisé Amélioration Immédiat

La cible récupère 1 Point de vie.

 7+ Portée 24"
Focalisé Malédiction Projectile Immédiat
Dégâts

La cible subit 1 touche qui blesse automatiquement, avec Pénétration d'armure 10 et **Attaque magique**.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



DIVINATION

A LUMIÈRE DIRECTRICE

Portée 12"	Un tour
Amélioration	

Une unité dans laquelle toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne **Minimisé (Test de discipline)**.

Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de magie.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lancer. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

1 CONNAIS TON ENNEMI

7+	Amélioration	
[12+]	*Portée 18"	Un tour
	[Portée 6"]	
	[Aura]	

La cible gagne +2 en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lancer. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

2 JUGEMENT DU DESTIN

5+	Portée 18"	
[9+]	Malédiction	Immédiat
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit *1D3*/[1D6] touches avec **Attaque magique** et Pénétration d'armure 0, qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lancer. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

3 CLAIRVOYANCE

7+	Amélioration	
[12+]	*Portée 18"	Un tour
	[Portée 6"]	
	[Aura]	

La cible gagne **Cible difficile (1)** et **Perturbant**.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lancer. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

4 CONJONCTION ASTRALE

8+	Amélioration	
[12+]	*Portée 18"	Un tour
	[Portée 6"]	
	[Aura]	

La cible gagne **Attaque divine**. De plus, elle doit relancer les jets pour touches ratés de ses Attaques de corps à corps* et de tir*.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lancer. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

5 FRAPPE INFAILLIBLE

9+	Portée 18"	
[12+]	Malédiction	Immédiat
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 2D6 [avec Jet maximisé] touches qui blessent sur 4+, avec Pénétration d'armure 1, **Attaque divine** et **Attaque magique**.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lancer. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

6 MIROIR DU VOILE

7+	Universel	
[10+]	*Portée 18"	Un tour
	[Portée 6"]	
	[Aura]	

La cible gagne **Résistance à la magie (3)** qui s'applique également aux sorts alliés.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lancer. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



DRUIDISME

1 FONTAINE DE JOUVENCE

5+	Portée 12" Amélioration	Immédiat
----	----------------------------	----------

Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort :

- Un Personnage de l'unité ciblée Ressuscite 1 Point de vie.
- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée de Taille standard sans **Une tête au dessus** Ressuscitent 4 PV.
- Les autres figurines de l'unité ciblée Ressuscitent 2 PV.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, elle n'est pas à mesurer depuis n'importe quel Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique sur le champ de bataille.

Dans ce cas, la portée passe à 6". De plus, si la cible est en contact avec au moins un Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique, la Valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DRUIDISME

2 ENCHEVÊTREMENT DE RACINES

5+	Portée 18" Malédiction	Un tour
[8+]		

La cible subit *-1*/[-2] en Capacité offensive, en Capacité défensive et pour ses jets pour toucher avec des Attaques de tir.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, elle n'est pas à mesurer depuis n'importe quel Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique sur le champ de bataille.

Dans ce cas, la portée passe à 6". De plus, si la cible est en contact avec au moins un Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique, la Valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DRUIDISME

3 EAUX VIVIFIANTES

8+	Portée 18" Amélioration	Un tour
----	----------------------------	---------

La cible gagne **Fortitude (6+)** et **Fortitude (+1, max. 3+)**.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, elle n'est pas à mesurer depuis n'importe quel Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique sur le champ de bataille.

Dans ce cas, la portée passe à 6". De plus, si la cible est en contact avec au moins un Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique, la Valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DRUIDISME

4 MAÎTRE DE LA TERRE

7+	Malédiction Dégâts *Portée 6"* [Portée 18"]	Immédiat
[8+]		

La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec **Attaque magique**.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, elle n'est pas à mesurer depuis n'importe quel Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique sur le champ de bataille.

Dans ce cas, la portée passe à 6". De plus, si la cible est en contact avec au moins un Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique, la Valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DRUIDISME

5 PEAU ROCAILLEUSE

9+	Portée 18" Amélioration	Un tour
----	----------------------------	---------

Les jets pour blesser des Attaques de mêlée contre la cible échouent **toujours** sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, elle n'est pas à mesurer depuis n'importe quel Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique sur le champ de bataille.

Dans ce cas, la portée passe à 6". De plus, si la cible est en contact avec au moins un Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique, la Valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DRUIDISME

6 CROISSANCE ESTIVALE

11+	Portée 12" Marqueur	Immédiat
-----	------------------------	----------

Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort pour chaque unité alliée à 3" ou moins du point ciblé :

- Un Personnage de l'unité ciblée Ressuscite 1 Point de vie.
- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée de Taille standard sans **Une tête au dessus** Ressuscitent 4 PV.
- Les autres figurines de l'unité ciblée Ressuscitent 2 PV.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, elle n'est pas à mesurer depuis n'importe quel Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique sur le champ de bataille.

Dans ce cas, la portée passe à 6". De plus, si la cible est en contact avec au moins un Dicoir de type Colline, Forêt ou Terrain aquatique, la Valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2

DRUIDISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DRUIDISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DRUIDISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DRUIDISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DRUIDISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DRUIDISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



ÉVOCATION

A ÉVOCATION DES ÂMES

Immédiat

Si votre réserve de marqueurs « Voile » contient strictement moins de 3 marqueurs « Voile », ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve. Un seul marqueur « Voile » peut être gagné à chaque phase grâce à ce sort.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

1 SOUTIEN ANCESTRAL

6+ Amélioration
[7+] *Portée 12** Un tour
[Portée 18"]

La cible doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

2 MURMURE DU VOILE

8+ Portée 24"
Malédiction Un tour

La cible subit -1 en Résistance. De plus, toute unité dont au moins une figurine est affectée une fois ou plus par ce sort subit -1 en Discipline.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

3 PRÉCIPITER LA FIN

7+ Malédiction
[10+] Direct Dégâts Immédiat
*Portée 24**
[Portée 18"]

Choisissez *1* / [jusqu'à 3] figurine[s] dans l'unité ciblée (cela peut être des Personnages ou des Champions). Chacune d'elles subit une touche qui blesse automatiquement de Pénétration d'armure 10 et avec **Attaque magique**.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

4 LAMES SPECTRALES

6+ Portée 18"
[9+] Amélioration Un tour

La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée [et gagne Coup fatal].

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

5 BAISER DE LA FAUCHEUSE

7+ Malédiction
[9+] Direct Dégâts Immédiat
*Portée 24**
[Portée 18"]
[Focalisé]
[Projectile]

La cible subit 1D3 touches de Force 10, Pénétration d'armure 10 et avec **Attaque magique**. Pour effectuer le jet pour blesser, utilisez la Discipline de la figurine sur laquelle la touche est répartie au lieu de sa Résistance.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

6 DANSE MACABRE

6+ Amélioration
[9+] *Portée 18** Immédiat
[Portée 9"]
[Aura]

La cible peut effectuer un Mouvement magique de *12**/[6"] et gagne **Mouvement spectral** pendant ce mouvement.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



OCCULTISME

LE SACRIFICE

Lorsque vous lancez un sort de cette Voie qui n'est pas un Sort lié, immédiatement après avoir jeté les Dés de magie, mais avant que l'adversaire n'effectue une Tentative de dissipation, le Joueur actif peut désigner une unité alliée non engagée au corps à corps à moins de 24" ou l'unité du Lanceur. Une unité ne peut être ciblée qu'une seule fois par cette capacité lors d'une même Phase de magie. L'unité choisie subit X touches qui blessent automatiquement avec Attaque magique, sans sauvegarde d'aucune sorte possible, où X est déterminé par la valeur de Discipline de la majorité des figurines de l'unité, en ignorant tout modificateur de Discipline. Utilisez la valeur la plus faible en cas d'égalité :

- 0 à 4 : 3 touches.
- 5 à 7 : 2 touches.
- 8 à 10 : 1 touche.

La dernière figurine d'une unité ne peut jamais être retirée comme perte à cause de cette capacité : toute blessure qui réduirait sa réserve de Points de vie à 0 est ignorée. Une unité n'a jamais à effectuer un Test de panique après avoir perdu des Points de vie à cause du Sacrifice. Si au moins un PV est perdu, le sort est lancé dans {sa version amplifiée}.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



OCCULTISME

1 SOUFFLE DE CORRUPTION

	Focalisé	
6+	*Lanceur*	Un tour
[9+]	[Portée 12"]	
	[Amélioration]	

Ce sort ne peut cibler que des Personnages, des Champions ou des unités d'une seule figurine.
La cible gagne une **Attaque de souffle (Attaque magique, Attaque toxique)**.
{Si l'Attaque de souffle est utilisée comme une Attaque de tir, sa portée est augmentée à 18".}

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



OCCULTISME

2 MAIN DE GLOIRE

	Lanceur	
6+	[Portée 12"]	Un tour
[8+]	[Amélioration]	
	[Focalisé]	

Ce sort ne peut cibler que des Personnages, des Champions ou des unités d'une seule figurine.
La cible { et toutes les figurines de son unité au moment où le sort est lancé, ainsi que celles Ressuscitées dans l'unité ce tour-ci } gagne {nt} **Ægide (6+)** et **Ægide (+1, max. 3+)**.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



OCCULTISME

3 POURRITURE INTÉRIEURE

6+	Portée 24" Malédiction	Permanent
----	---------------------------	-----------

La cible subit -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive.
{Le Lanceur gagne +1 en Capacité offensive et en Capacité défensive.}

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



OCCULTISME

4 PENTAGRAMME DE DOULEUR

	Portée 24"	
5+	*Malédiction*	Immédiat
[6+]	[Portée 12"]	
	[Aura]	
	[Universel]	

La cible subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec **Attaque magique**.
[L'unité du Lanceur n'est pas affectée.]
{Si au moins une blessure non sauvegardée est infligée par ce sort, le Lanceur Récupère un PV.}

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



OCCULTISME

5 CONDAMNÉ À MORT

	Portée 24"	
9+	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat

La cible subit une touche de Force 10, Pénétration d'armure 10 avec **Attaque magique** et **Blessures multiples (1D3)**.
{Si la cible est à 12" ou moins du Lanceur, le sort peut cibler un unique Personnage ou Champion de l'unité ciblée.}

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



OCCULTISME

6 APPEL DE LA TOMBE

	Portée 18"	
11+	Malédiction Direct Dégâts	Immédiat

La cible subit 2D6 touches de Force 5, Pénétration d'armure 2 avec **Attaque magique**.
{Si la cible est à 12" ou moins du Lanceur, les touches gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.}

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



PYROMANCIE

A BRASIER

Portée 24"	
Malédiction	Immédiat
Projectile	
Dégâts	

La cible subit 1 touche de Force 5, Pénétration d'armure 2 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



PYROMANCIE

1 BOULE DE FEU

1 <i>rep</i>	Portée 36"	
4+	Malédiction	Immédiat
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



PYROMANCIE

2 MANTEAU DE CENDRES

7+	Portée 18"	Un tour
[9+]	Amélioration	

Les Attaques de mêlée [et les Attaques à distance] contre la cible subissent -1 pour blesser.



PYROMANCIE

3 ÉPÉES FLAMBOYANTES

	Amélioration	
8+	*Portée 18"	Un tour
[11+]	[Portée 6"]	
	[Aura]	

La cible gagne **Attaque enflammée** et **Attaque magique**. De plus, les Attaques de tir et de mêlée de la cible gagnent +1 pour blesser.



PYROMANCIE

4 COULÉE PYROCLASTIQUE

	Malédiction	
7+	Projectile	Immédiat
[10+]	Dégâts	
	*Portée 24"	
	[Portée 12"]	

La cible subit *2D6*/[3D6] touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



PYROMANCIE

5 SALVE BRÛLANTE

	Portée 24"	
8+	Aura	Immédiat
	Malédiction	
	Dégâts	

La cible subit 1D3+1 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



PYROMANCIE

6 NAPPE DE BRAISES

	Portée 24"	
9+	Malédiction	Immédiat
	Direct	
	Dégâts	

La cible subit 1 touche avec **Attaque de zone (6×6)**, Force 3, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CHAMANISME

A SCARIFICATION

Lanceur Un tour

Les jets pour blesser des Attaques de mêlée contre la cible échouent **toujours** sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.



CHAMANISME

1 ÉVEILLER LA BÊTE

6+ Portée 18" Un tour
[7+] Amélioration

La cible gagne +1 en *Force et Pénétration d'armure*/[Résistance].



CHAMANISME

2 ESSAIM D'INSECTES

Malédiction
Projectile Permanent
5+ Dégâts
[8+] *Portée 24"*
[Portée 48"]

Dès que ce sort est lancé avec succès, la cible subit immédiatement 5D6 touches de Force 1, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque magique**.

Si au moins un Point de vie est retiré, la cible subit -1 pour toucher avec ses Attaques de tir. Ce sort prend fin dès que la cible effectue une Marche forcée, un Mouvement simple, un Mouvement de charge (y compris de charge ratée), une Charge irrésistible ou une Poursuite.



CHAMANISME

3 FUREUR SAUVAGE

Universel Un tour
5+ *Portée 12"*
[8+] [Portée 24"]

La cible gagne **Ardeur guerrière, Frénésie et Sans peur**.



CHAMANISME

4 HURLEMENT GLAÇANT

6+ Portée 36" Un tour
[10+] Malédiction

Toutes les unités se trouvant à *6"/[12"] ou moins de la cible au moment où ce sort est lancé subissent -1 aux jets pour blesser pour leurs Attaques *de tir* / [à distance, y compris les effets des sorts lancés par une figurine affectée par ce sort au moment du lancement].



CHAMANISME

5 INVOCATION TOTÉMIQUE

9+ Portée 96" Immédiat
[12+] Marqueur

invoque une Bête totémique (voir profil ci-dessous). Celle-ci doit être placée à *1"/[10"] ou moins d'un bord de table.

Bête totémique		Grande, Bête, 40×40mm		
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine
	3D6	-	7	Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm
	3	3	5	0
Offensif	Att	Off	Fo	PA
	4	3	5	2
				3



CHAMANISME

6 BRISER LA VOLONTÉ

Malédiction Un tour
9+ *Portée 18"*
[11+] [Portée 36"]

La cible subit -1 pour toucher et traite tous les Décors, y compris les Terrains découverts, comme des **Terrains dangereux (2)**.

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



THAUMATURGIE

1 MAIN DES CIEUX

5+ [8+]	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit *1D6*/[1D6+1] touches de Force *1D6*/[1D6+1], Pénétration d'armure *2*/[3] avec **Attaque magique**. Lancez un seul dé pour déterminer la Force et appliquez le résultat à toutes les touches.

Jugement d'en haut
Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D10 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relancés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relancés. Si le Lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie, appliquez un modificateur de Fiasco de +1.
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



THAUMATURGIE

2 CHÂTIER L'HÉRÉTIQUE

6+ [9+]	Portée 24"	Un tour
	Malédiction	

Lancez 1D6 immédiatement après avoir lancé ce sort avec succès.
[Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort.]

- Sur un résultat de 1 à 3, *la cible subit -1 en Résistance.
- Sur un résultat de 4 à 6, *la cible subit -1 en Force et Pénétration d'armure.

Jugement d'en haut
Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D10 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relancés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relancés. Si le Lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie, appliquez un modificateur de Fiasco de +1.
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



THAUMATURGIE

3 PARLER EN LANGUES

5+	Portée 24"	Un tour
	Malédiction	

La cible doit passer un Test de discipline :

- Si le test est réussi, la cible gagne **Sans peur**.
- Si le test a échoué, la cible gagne **Ébranlée**.

Jugement d'en haut
Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D10 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relancés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relancés. Si le Lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie, appliquez un modificateur de Fiasco de +1.
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



THAUMATURGIE

4 FEU PURIFICATEUR

5+ [8+]	Focalisé	Un tour
	Lanceur	
	[Portée 18"]	
	[Amélioration]	

Ce sort ne peut cibler que les Personnages, les Champions et les unités composées d'une figurine seule.
La cible gagne **Attaque de souffle (Fo 1D3+2, PA 1, Attaque magique)**. Déterminez la Force dès que le sort est lancé avec succès.

Jugement d'en haut
Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D10 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relancés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relancés. Si le Lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie, appliquez un modificateur de Fiasco de +1.
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



THAUMATURGIE

5 COLÈRE DE DIEU

12+	Portée 96"	Permanent
	Marqueur	

Placez un marqueur sur le point ciblé. À la fin de chaque Phase de magie après celle-ci, lancez 1D6 :

- Sur un résultat de 1 à 3, rien ne se passe.
- Sur un résultat de 4 à 6, chaque unité à 2D6" ou moins du point initial subit 2D6 touches de Force 5, Pénétration d'armure 2 avec **Attaque magique**. Si une unité rate un Test de panique causé par ce sort, elle fuit directement à l'opposé du point ciblé (pour tous les autres effets, le Lanceur est considéré comme étant l'attaquant). Le sort prend alors fin : retirez le marqueur lié à ce sort.

Jugement d'en haut
Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D10 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relancés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relancés. Si le Lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie, appliquez un modificateur de Fiasco de +1.
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



THAUMATURGIE

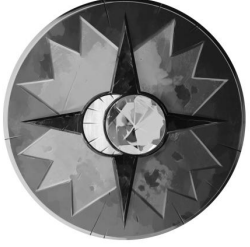
6 ÉPREUVE DE FOI

7+ [10+]	Malédiction	Immédiat
	Direct	
	Dégâts	
	Portée 24"	
	[Portée 18"]	
	[Focalisé] [Projectile]	

Le Lanceur lance 1D3+1 et sa cible lance 1D3. Si le résultat du Lanceur est plus élevé, la cible subit un nombre de touches égal à la différence entre leurs résultats respectifs. Ces touches blessent automatiquement, avec Pénétration d'armure 10 et **Attaque magique**.

Jugement d'en haut
Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D10 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relancés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relancés. Si le Lanceur obtient un Fiasco en lançant un sort de cette Voie, appliquez un modificateur de Fiasco de +1.
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2

THAUMATURGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

THAUMATURGIE



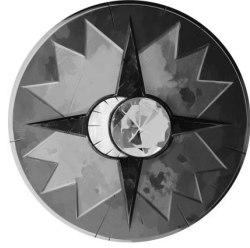
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

THAUMATURGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

THAUMATURGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

THAUMATURGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

THAUMATURGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORCELLERIE

A MAUVAIS OEIL

Portée 24"	Un tour
Universel	

Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1" en valeur de Mouvement simple et +2" en valeur de Marche forcée.

Si la cible est une unité ennemie, elle subit un malus de -1" en valeur de Mouvement simple et -2" en valeur de Marche forcée, jusqu'à un minimum respectivement de 3" et 6".

Une unité ne peut pas être affectée par ce sort plus de **deux** fois lors d'une même Phase de magie.



SORCELLERIE

1 AILE DE CORBEAU

7+	Portée 18"	Immédiat
[9+]	Amélioration	

La cible peut effectuer un Mouvement magique de *8"/[12"] et gagne **Troupe légère** et **Vol** jusqu'à la fin de ce Tour de joueur. De plus, la cible perd **Capture** jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée.



SORCELLERIE

2 CHARME TROMPEUR

5+	Portée 24"	Un tour
[8+]	Malédiction	

La cible subit *-1"/[-2] en Capacité offensive, en Capacité défensive et en Agilité.



SORCELLERIE

3 EFFIGIE MALSAIN

6+	Portée 36"	Un tour
[8+]	Malédiction	

La cible ne peut plus utiliser d'Attaques de tir [et subit -2 pour ses Tentatives de lancement de sort].



SORCELLERIE

4 LA ROUE TOURNE

6+	Portée 18"	Un tour
[8+]	Universel	

Les jets pour *toucher* / [blesser] des Attaques de mêlée réparties sur la cible ayant donné :

- '1', '2' et '3' sont **toujours** considérés comme des échecs.
- '4', '5' et '6' sont **toujours** considérés comme des réussites.



SORCELLERIE

5 FEU FOLLET

8+	Portée 18"	Un tour
	Universel	

Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort :

- La cible gagne **Mouvement aléatoire (2D6")**.
- La cible gagne **Mouvement aléatoire (3D6")**.



SORCELLERIE

6 REGARD ENVOÛTANT

8+	Portée 18"	Un tour
[12+]	Malédiction	

Les jets pour blesser ratés des Attaques de mêlée [et de tir] contre la cible doivent être relancés.

SORCELLERIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORCELLERIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORCELLERIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORCELLERIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORCELLERIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORCELLERIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORCELLERIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORT HÉRÉDITAIRE

H MORSURE DE GIVRE

5+	Portée 24"	Un tour
[8+]	Universel	

Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 en Armure.

Si la cible est une unité ennemie, elle subit -1 en Armure.

[Ce sort peut cibler deux unités à la place d'une ; déclarez la seconde cible avant la Tentative de lancement.]

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

 TOTEMS**L TOTEM DE LAILE NOIRE**

4/8	*Unité du lanceur* [Portée 18"]	Un tour
-----	------------------------------------	---------

Une unité dont toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne +3 en Agilité et **Charge dévastatrice (+1D3+1" MS)**.



*Les Porteurs de totem utilisent la *version de base* de ce sort lié.
Les Porteurs de grand totem utilisent la [version améliorée].
Le Neuvième Âge — Hardes bestiales — 2ème édition, 2023*

 TOTEMS**L TOTEM DE LA CORNE SANGLANTE**

4/8	*Unité du lanceur* [Portée 18"]	Un tour
-----	------------------------------------	---------

La cible gagne +1 en valeur d'Attaque et ses Attaques de corps à corps gagnent +2 en Pénétration d'armure.



*Les Porteurs de totem utilisent la *version de base* de ce sort lié.
Les Porteurs de grand totem utilisent la [version améliorée].
Le Neuvième Âge — Hardes bestiales — 2ème édition, 2023*

 TOTEMS**L TOTEM DE LA PEAU NOUEUSE**

4/8	*Unité du lanceur* [Portée 18"]	Un tour
-----	------------------------------------	---------

La cible gagne +1 en Armure et **Perturbant**.



*Les Porteurs de totem utilisent la *version de base* de ce sort lié.
Les Porteurs de grand totem utilisent la [version améliorée].
Le Neuvième Âge — Hardes bestiales — 2ème édition, 2023*

 TOTEMS**L TOTEM DE L'ŒIL EMBUÉ**

4/8	*Unité du lanceur* [Portée 18"]	Un tour
-----	------------------------------------	---------

Une unité dont toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne **Cible difficile (1)** et **Résistance à la magie (3)**.



*Les Porteurs de totem utilisent la *version de base* de ce sort lié.
Les Porteurs de grand totem utilisent la [version améliorée].
Le Neuvième Âge — Hardes bestiales — 2ème édition, 2023*

**SORT HÉRÉDITAIRE****H ÉCHOS DE LA FORÊT OBSCURE**

6+	Amélioration	Un tour
[8+]	*Portée 18"* [Portée 36"]	

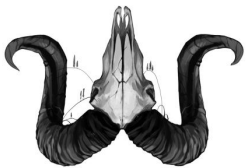
La cible gagne **Peur** et **Sans peur**. La cible peut effectuer un Mouvement magique de 8".

SORT HÉRÉDITAIRE



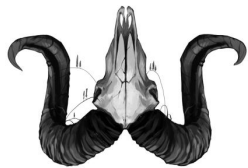
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

TOTEMS



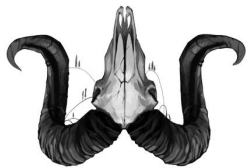
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

TOTEMS



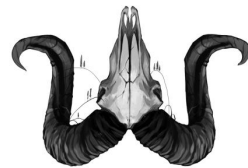
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

TOTEMS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

TOTEMS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORT HÉRÉDITAIRE

H **LANCE DE L'INFINI**

rep

4+	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat
----	---	----------

La cible subit 1 touche avec Force 2 [5], Pénétration d'armure 2, **Attaque de zone (1×5)**, **Attaque magique**, **[Blessures multiples (2)]**.

Les touches de *Lance de l'Infini* gagnent +1 en Force pour chaque autre sort (autre qu'Attribut de la Voie) lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie (y compris d'autres instances de *Lance de l'Infini*).

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



ÉVOCATION

A ÉVOCATION DES ÂMES

Immédiat

Si votre réserve de marqueurs « Voile » contient strictement moins de 3 marqueurs « Voile », ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve. Un seul marqueur « Voile » peut être gagné à chaque phase grâce à ce sort.



ÉVOCATION

L LAMES SPECTRALES

4/8 Portée 18'' Un tour
Amélioration

La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée.



Ce sort est contenu dans la Balance de Cénran (artéfact des Elfes Noirs).



SORT HÉRÉDITAIRE

H ANATHÈME DE LA REINE FANTÔME

8+ Lanceur Un tour

Ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve (ce marqueur n'est pas défaussé lorsque le sort prend fin). Chaque fois qu'une unité ennemie inflige la perte d'au moins un Point de vie contre une unité alliée à 18'' ou moins du Lanceur, vous pouvez défausser jusqu'à deux marqueurs « Voile » de votre réserve. Pour chaque marqueur « Voile » ainsi défaussé, l'unité ennemie subit immédiatement 3 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 2 avec **Attaque magique**. Ces touches sont considérées comme des Attaques à distance. Un maximum de deux marqueurs « Voile » peut être défaussé à chaque Phase à cette fin.

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



RUNES DE BATAILLE

L RUNE DE JUGEMENT

	Amélioration	
5/8	*Unité du lanceur*	Un tour
	[Portée 18"]	
	{Portée 36"}]	

La cible doit relancer ses jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps.



*Les différentes versions de ce sort peuvent être lancées par la *Bannière runique de sagesse*, [certains personnages des Forteresses Naines], ou les {Enclumes de pouvoir}.*

Le Neuvième Âge — Forteresses naines — 2ème édition, 2023



RUNES DE BATAILLE

L RUNE DE RÉSILIENCE

	Amélioration	
5/8	*Unité du lanceur*	Un tour
	[Portée 18"]	
	{Portée 36"}]	

Tous les jets pour blesser contre la cible subissent un malus de -1. Plusieurs instances de cette rune ne se cumulent pas.



*Les différentes versions de ce sort peuvent être lancées par la *Bannière runique de sagesse*, [certains personnages des Forteresses Naines], ou les {Enclumes de pouvoir}.*

Le Neuvième Âge — Forteresses naines — 2ème édition, 2023



RUNES DE BATAILLE

L RUNE DE RÉOLUTION

	Amélioration	
5/8	*Unité du lanceur*	Immédiat
	[Portée 18"]	
	{Portée 36"}]	

La cible peut effectuer un Mouvement magique de 8" et gagne **Troupe légère** jusqu'à la fin du Tour de joueur. De plus, la cible perd **Capture** jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée.



*Les différentes versions de ce sort peuvent être lancées par la *Bannière runique de sagesse*, [certains personnages des Forteresses Naines], ou les {Enclumes de pouvoir}.*

Le Neuvième Âge — Forteresses naines — 2ème édition, 2023



RUNES DE BATAILLE

L RUNE DE RÉVOCATION

	Universel	
5/8	*Unité du lanceur*	Un tour
	[Portée 18"]	
	{Portée 36"}]	

Les effets de tous les autres sorts de Durée « Un tour » qui avaient ciblé cette unité, ou un élément de cette unité, prennent fin immédiatement. Si n'importe lequel de ces sorts avait plus d'une cible, ses effets prennent fin pour les autres cibles également. De plus, la prochaine fois que l'ennemi choisira cette unité ou un élément de cette unité comme cible d'un sort lancé avec succès, celui-ci sera automatiquement dissipé. Cet effet concerne aussi les sorts d'Aura et d'Attribut de la Voie ; ceci est une exception à la Séquence de lancement d'un sort et à la règle selon laquelle les Attributs de la Voie ne peuvent être dissipés.



*Les différentes versions de ce sort peuvent être lancées par la *Bannière runique de sagesse*, [certains personnages des Forteresses Naines], ou les {Enclumes de pouvoir}.*

Le Neuvième Âge — Forteresses naines — 2ème édition, 2023



RUNES DE BATAILLE

L RUNE DE SERMENTS

	Amélioration	
5/8	*Unité du lanceur*	Un tour
	[Portée 18"]	
	{Portée 36"}]	

La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée.



*Les différentes versions de ce sort peuvent être lancées par la *Bannière runique de sagesse*, [certains personnages des Forteresses Naines], ou les {Enclumes de pouvoir}.*

Le Neuvième Âge — Forteresses naines — 2ème édition, 2023



RUNES DE BATAILLE

L RUNE LUISANTE

	Amélioration	
5/8	*Unité du lanceur*	Un tour
	[Portée 18"]	
	{Portée 36"}]	

La cible gagne **Cible difficile (1)** et **Perturbant**.



*Les différentes versions de ce sort peuvent être lancées par la *Bannière runique de sagesse*, [certains personnages des Forteresses Naines], ou les {Enclumes de pouvoir}.*

Le Neuvième Âge — Forteresses naines — 2ème édition, 2023

RUNES DE BATAILLE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

RUNES DE BATAILLE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

RUNES DE BATAILLE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

RUNES DE BATAILLE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

RUNES DE BATAILLE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

RUNES DE BATAILLE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



THAUMATURGIE

L MAIN DES CIEUX

5/8	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 1D6 touches de Force 1D6, Pénétration d'armure 2 avec **Attaque magique**. Lancez un seul dé pour déterminer la Force et appliquez le résultat à toutes les touches.



Ce sort peut être lancé par les Porte-étendards des Diablotins (unité de base des Légions Démoniaques).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



SORT HÉRÉDITAIRE

H LANCE DE L'INFINI

4+	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 1 touche avec Force 2 [5], Pénétration d'armure 2, **Attaque de zone (1×5), Attaque magique, [Blessures multiples (2)]**.

Les touches de *Lance de l'Infini* gagnent +1 en Force pour chaque autre sort (autre qu'Attribut de la Voie) lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie (y compris d'autres instances de *Lance de l'Infini*).

Le Neuvième Âge — Légions démoniaques — 2ème édition, 2023



SORT HÉRÉDITAIRE

L LANCE DE L'INFINI

5/8	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

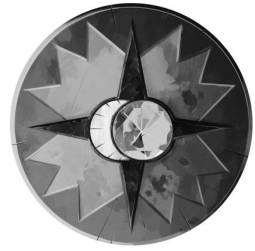
La cible subit 1 touche avec Force 2 [5], Pénétration d'armure 2, **Attaque de zone (1×5), Attaque magique, [Blessures multiples (2)]**.

Les touches de *Lance de l'Infini* gagnent +1 en Force pour chaque autre sort (autre qu'Attribut de la Voie) lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie (y compris d'autres instances de *Lance de l'Infini*).



Ce sort peut être lancé par les Porte-étendards des Diablotins (unité de base des Légions Démoniaques).

Le Neuvième Âge — Légions démoniaques — 2ème édition, 2023



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

THAUMATURGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



ALCHIMIE

A FEU ALCHIMIQUE

Portée 18"	Un tour
Malédiction	

La cible gagne **Inflammable (contre les Attaques de mêlée)**.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ALCHIMIE

L GLOIRE DE L'OR

4/8	Portée 18"	Un tour
	Amélioration	

La cible gagne +1 en Pénétration d'armure, **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



Ce sort est contenu dans la Flamme de l'exemple Manchons foudroyants (artéfact commun).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



BÉNÉDICTIONS

L BÉNÉDICTION D'ULLOR

4/8	Amélioration	Un tour
	Unité du lanceur	
	[Portée 8"]	
	[Aura]	

La cible gagne **Ægide (5+, contre les Attaques de mêlée)**.



*Une figurine montée sur un Autel de Bataille utilise la [version augmentée] de ce sort. Toute autre figurine utilise la *version de base*.*

Le Neuvième Âge — Empire de Sonnstahl — 2ème édition, 2023



BÉNÉDICTIONS

L BÉNÉDICTION DE SUNNA

4/8	Amélioration	Un tour
	Unité du lanceur	
	[Portée 8"]	
	[Aura]	

La cible gagne **Attaque enflammée**. De plus, au moment où ce sort est lancé, toute unité ennemie en contact avec au moins une unité ciblée par ce sort subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



*Une figurine montée sur un Autel de Bataille utilise la [version augmentée] de ce sort. Toute autre figurine utilise la *version de base*.*

Le Neuvième Âge — Empire de Sonnstahl — 2ème édition, 2023



BÉNÉDICTIONS

L BÉNÉDICTION DE VOLUND

4/8	Amélioration	Un tour
	Unité du lanceur	
	[Portée 8"]	
	[Aura]	

La cible doit relancer ses jets pour blesser ratés de ses **Attaques de mêlée**.



*Une figurine montée sur un Autel de Bataille utilise la [version augmentée] de ce sort. Toute autre figurine utilise la *version de base*.*

Le Neuvième Âge — Empire de Sonnstahl — 2ème édition, 2023



COSMOLOGIE

L DE GLACE ET DE FEU

4/8	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec **Attaque magique**. Les jets de **sauvegarde spéciale** réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.



4/8	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec **Attaque magique**. Les jets de **sauvegarde d'armure** réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.



Ce sort peut être lancé par les Machines cabalistiques disposant de l'amélioration Vision du futur (Empire de Sonnstahl).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



COSMOLOGIE

L PUISSANCE SUBJECTIVE

4/8	Portée 24"	Un tour
	Amélioration	

La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.



4/8	Portée 24"	Un tour
	Malédiction	

La cible subit -1 en Force et en Pénétration d'armure.



Ce sort peut être lancé par les Machines cabalistiques disposant de l'amélioration Bonclier cabalistique (Empire de Sonnstahl).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

A LUMIÈRE DIRECTRICE

Portée 12"	Un tour
Amélioration	

Une unité dans laquelle toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne **Minimisé (Test de discipline)**.

Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de magie.

*Le conclave
Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lanceur. Ce bonus ne peut jamais dépasser ce bonus combiné au-déjà de 9" (inamovibles, d'autres sources de pouvoir).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2*

BÉNÉDICTIONS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

BÉNÉDICTIONS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

BÉNÉDICTIONS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



DIVINATION

L FRAPPE INFAILLIBLE

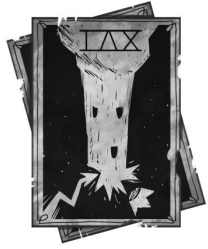
4/8	Portée 18" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat
-----	---	----------

La cible subit 2D6 touches qui blessent sur 4+, avec Pénétration d'armure 1, **Attaque divine** et **Attaque magique**.



*Ce sort peut être lancé par les figurines montées sur un **Autel de bataille** (Empire de Sonstabil).*

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORTS LIÉS

L DRAIN DE MAGIE

4/8	Portée 18" Universel	Immédiat
-----	-------------------------	----------

Tous les sorts avec **Durée** : Un tour pour lesquels la cible de *Drain de magie* ou une figurine ou un élément de figurine à l'intérieur de cette unité était la cible des sorts prennent fin immédiatement (si n'importe lequel de ces sorts avait plus d'une cible, ses effets prennent fin pour les autres cibles également).



Ce sort est connu par les Érudits asfad (bonheur accessible aux Mages des Hautes Lignées Elfes).

Le Neuvième Âge — Hautes lignées elfes — 2ème édition, 2023



SORT HÉRÉDITAIRE

H FAVEUR DE MELADYS

10+	Lanceur	Un tour
-----	---------	---------

Ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve (ce marqueur n'est pas défaussé lorsque l'effet du sort prend fin). Chaque fois qu'une unité allée à 18" ou moins du Lanceur subit une blessure avant l'éventuel jet de sauvegarde spéciale, vous pouvez défausser un marqueur « Voile » et appliquer les effets suivants à la place :

- Aucune sauvegarde spéciale ne peut être utilisée contre cette blessure.
- Si l'attaque causant la blessure a **Blessures multiples** celle-ci inflige une blessure de moins que d'ordinaire. Sinon, la blessure est ignorée.

Pour de l'Infanterie de taille Standard, jusqu'à deux blessures peuvent être ignorées par marqueur « Voile » (à condition qu'elles soient subies au même moment). Un maximum de deux marqueurs « Voile » peuvent être défaussés par phase de cette façon. Les Personnages et les figurines avec **Présence imposante** ne peuvent ignorer qu'une seule blessure par phase de cette manière.

Le Neuvième Âge — Hautes lignées elfes — 2ème édition, 2023



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORTS LIÈS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



SORT HÉRÉDITAIRE

H CHAÎNES DE L'ORGUEIL

5+	Portée 18"	
[9+]	*Amélioration*	Un tour
	[Malédiction]	

La cible gagne **Instable** et **Sans peur**.
[Une cible ayant **Surnaturel** n'effectue plus
de Test de moral.]

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



ALCHIMIE

A FEU ALCHIMIQUE

Portée 18"	Un tour
Malédiction	

La cible gagne **Inflammable (contre les Attaques de mêlée)**.



ALCHIMIE

L GLOIRE DE L'OR

4/8	Portée 18"	Un tour
	Amélioration	

La cible gagne +1 en Pénétration d'armure, **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



Ce sort est contenu dans l'Idole dorée de Shamit (artéfact des Nains Infernaux).



SORT HÉRÉDITAIRE

H DAMNATION DE NEZIBKESH

6+	Malédiction	
[7+]	*Portée 36"	Un tour
	[Portée 18"]	

La cible gagne un marqueur « Combustible » (ce marqueur n'est pas défaussé lorsque le sort prend fin). De plus, la cible subit -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive [et un -1 cumulatif pour chaque marqueur « Combustible » sur la cible (si le nombre de marqueurs change, le malus aussi)], jusqu'à un maximum de -3.



ALCHIMIE

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



ALCHIMIE

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORT HÉRÉDITAIRE

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORT HÉRÉDITAIRE

H SOUTIEN DE LA DAME

7+ Lanceur Immédiat

Ajoutez 2 marqueurs « Bénédiction » à votre réserve.



SORT HÉRÉDITAIRE

L SOUTIEN DE LA DAME

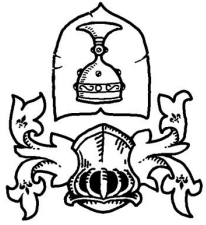
4/8 Lanceur Immédiat

Ajoutez 2 marqueurs « Bénédiction » à votre réserve.



*Ce sort est contenu dans le Saint-suaire
(Enchantements d'étendard du Royaume d'Aquitaine).*

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORT HÉRÉDITAIRE

H SOUFFLE DE LA STEPPE

6+	Marqueur	Un tour
[8+]	*Portée 36** [Portée 18**]	

Placez un marqueur « Tornade », de forme ronde et de 3" de diamètre, avec son centre sur le point ciblé du champ de bataille, et à plus d'1" de toute unité. Ce marqueur est considéré comme un **Décor couvrant** pour les unités à l'intérieur et/ou derrière lui, contribuant au Couvert *léger*/[lourd]. Le marqueur « Tornade » est un **Terrain dangereux (*2*/[3])**, même pour les figurines avec **Guide**.

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CHAMANISME

A SCARIFICATION

Lanceur Un tour

Les jets pour blesser des Attaques de mêlée contre la cible échouent **toujours** sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.



CHAMANISME

L INVOCATION TOTÉMIQUE

4/8 Portée 96"
Marqueur Immédiat

invoque une Bête totémique (voir profil ci-dessous). Celle-ci doit être placée à 1" ou moins d'un bord de table.

Bête totémique				Grande, Bête, 40×40mm			
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	3D6	-	7	Mouvement aléatoire (3D6"). Sans peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Règles offensives		
	3	3	5	0			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Règles défensives	
	4	3	5	2	3		



Ce sort est contenu dans le Croq'monstre (artéfact des Orques et Gobelins).



SORT HÉRÉDITAIRE

H RUSE ET FUREUR

8+ Portée 18"
Amélioration Un tour

Ne peut pas être lancé par un Féticheur goblin.

La cible gagne **+1** pour toucher, et sa Portée de charge, sa Distance de charge, sa Distance de poursuite et sa Distance de charge irrésistible **augmentent** d'1".

8+ Portée 18"
Malédiction Un tour

Ne peut pas être lancé par un Chamane orque.

La cible subit une pénalité de **-1** pour toucher, et sa Portée de charge, sa Distance de charge, sa Distance de poursuite et sa Distance de charge irrésistible **diminuent** d'1".



SORT HÉRÉDITAIRE

L RUSE ET FUREUR

4/8 Portée 18"
Amélioration Un tour

La cible gagne **+1** pour toucher, et sa Portée de charge, sa Distance de charge, sa Distance de poursuite et sa Distance de charge irrésistible **augmentent** d'1".

4/8 Portée 18"
Malédiction Un tour

La cible subit une pénalité de **-1** pour toucher, et sa Portée de charge, sa Distance de charge, sa Distance de poursuite et sa Distance de charge irrésistible **diminuent** d'1".



Ce sort peut être lancé par les Idoles des dieux verts (unité spéciale des Orques et Gobelins).

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



PYROMANCIE

A BRASIER

Portée 24"	
Malédiction	Immédiat
Projectile	
Dégâts	

La cible subit 1 touche de Force 5, Pénétration d'armure 2 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



PYROMANCIE

L BOULE DE FEU

4/8	Portée 36"	
	Malédiction	Immédiat
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



Ce sort peut être lancé par les personnages des Khans Ogres disposant du Grand Nom: Cracheur de feu.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



CHAMANISME

A SCARIFICATION

Lanceur	Un tour
---------	---------

Les jets pour blesser des Attaques de mêlée contre la cible échouent **toujours** sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



CHAMANISME

L HURLEMENT GLAÇANT

4/8	Portée 36"	Un tour
	Malédiction	

Toutes les unités se trouvant à 6" ou moins de la cible au moment où ce sort est lancé subissent -1 aux jets pour blesser pour leurs Attaques de tir.



Ce sort peut être lancé par les Mammouths de glace (Khans Ogres).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



SORT HÉRÉDITAIRE

H ENFANTS D'UMI

6+	Portée 18"	Un tour
[8+]	Amélioration	

Toutes les Attaques de mêlée contre la cible subissent -1 pour blesser.

[De plus, tous les Chamanes faisant partie de l'unité ciblée gagnent +1 en Résistance.]

Le Neuvième Âge — Khans ogres — 2ème édition, 2023

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

PYROMANCIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



ALCHIMIE

A FEU ALCHIMIQUE

Portée 18"	Un tour
Malédiction	

La cible gagne **Inflammable (contre les Attaques de mêlée)**.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ALCHIMIE

L CUIVRE FONDU

4/8	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 1D3+4 touches de Force X, Pénétration d'armure 4 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**, où « X » est égal à l'Armure de la figurine sur laquelle la touche est répartie.



Ce sort peut être lancé par les figurines disposant d'une Machinerie montée (Anciens Sauriens).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

A LUMIÈRE DIRECTRICE

Portée 12"	Un tour
Amélioration	

Une unité dans laquelle toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne **Minimisé (Test de discipline)**. Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de magie.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lanceur. Ce bonus ne peut jamais excéder ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

L JUGEMENT DU DESTIN

4/8	Portée 18"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

La cible subit 1D3 touches avec **Attaque magique** et Pénétration d'armure 0, qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.



Ce sort peut être lancé par les figurines disposant d'une Machinerie montée (Anciens Sauriens).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DRUIDISME

L MAÎTRE DE LA TERRE

4/8	Portée 6"	Immédiat
	Malédiction	
	Dégâts	

La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec **Attaque magique**.



Ce sort peut être lancé par les figurines disposant d'une Machinerie montée (Anciens Sauriens).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

A ÉVOCATION DES ÂMES

Immédiat

Si votre réserve de marqueurs « Voile » contient strictement moins de 3 marqueurs « Voile », ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve. Un seul marqueur « Voile » peut être gagné à chaque phase grâce à ce sort.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

L BAISER DE LA FAUCHEUSE

4/8	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
	Direct	
	Dégâts	

La cible subit 1D3 touches de Force 10, Pénétration d'armure 10 et avec **Attaque magique**. Pour effectuer le jet pour blesser, utilisez la Discipline de la figurine sur laquelle la touche est répartie au lieu de sa Résistance.



Ce sort peut être lancé par les figurines disposant d'une Machinerie montée (Anciens Sauriens).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



CHAMANISME

A SCARIFICATION

Lanceur Un tour

Les jets pour blesser des Attaques de mêlée contre la cible échouent **toujours** sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



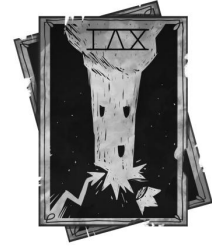
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DRUIDISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CHAMANISME

L ESSAIM D'INSECTES

4/8	Portée 24"	Permanent
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

Dès que ce sort est lancé avec succès, la cible subit immédiatement 5D6 touches de Force 1, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque magique**. Si au moins un Point de vie est retiré, la cible subit -1 pour toucher avec ses Attaques de tir. Ce sort prend fin dès que la cible effectue une Marche forcée, un Mouvement simple, un Mouvement de charge (y compris de charge ratée), une Charge irrésistible ou une Poursuite.



Ce sort peut être lancé par les figurines disposant d'une Machinerie montée (Anciens Sauriens).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



SORT HÉRÉDITAIRE

H LA VIE TROUVE TOUJOURS UN CHEMIN

6+	Portée 24"	Un tour
[8+]	[Malédiction]	

La cible subit une pénalité de -1 pour blesser* et gagne Fortitude (5+). Les figurines ayant une autre instance de Fortitude gagnent Fortitude (+2, max. 3+) à la place*.

Le Neuvième Âge — Anciens sauriens — 2ème édition, 2023a2

CHAMANISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORT HÉRÉDITAIRE

H ÉTREINTE DE LA FORÊT

4+	Portée 18"	Un tour
[7+]	Amélioration	

Placez une Forêt (ou un marqueur la représentant) sous la cible. Cette Forêt occupe toujours le même espace que le Rectangle limite de la cible, même si celle-ci se déplace ou change de formation.

[Les unités ennemies en contact avec l'unité ciblée doivent relancer leurs jets pour toucher ayant donné un '6' naturel.]

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORTS LIÉS

L MALÉDICTION DE PHATEP

6/6	Portée 36" Malédiction Dégâts	Immédiat
-----	-------------------------------------	----------

La cible doit effectuer un Test de discipline en jetant un dé supplémentaire (soit 3D6). Si elle le rate, la cible subit un nombre de touches équivalant à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Discipline utilisée. Ces touches blessent automatiquement et ont Pénétration d'armure 10.



Ce sort est contenu dans les Sarcophages de Phatep (personnages des Dynasties immortelles).

Le Neuvième Âge — Dynasties immortelles — 2ème édition, 2023



COSMOLOGIE

L DE GLACE ET DE FEU

4/8	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat
-----	---	----------

La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec **Attaque magique**. Les jets de **sauvegarde spéciale** réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.

4/8	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat
-----	---	----------

La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec **Attaque magique**. Les jets de **sauvegarde d'armure** réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.



Ce sort peut être lancé par les Colosses équipés d'une Balance du destin (Dynasties immortelles).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

A LUMIÈRE DIRECTRICE

Portée 12" Amélioration	Un tour
----------------------------	---------

Une unité dans laquelle toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne **Minimisé (Test de discipline)**. Une unité ne peut être affectée par ce sort qu'une seule fois par Phase de magie.

Le conclave

Les sorts de Divination gagnent +3" en Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lanceur. Ce bonus ne peut jamais accroître ce bonus combiné au-delà de 9" (néanmoins, d'autres sources le peuvent).
Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



DIVINATION

L JUGEMENT DU DESTIN

4/8	Portée 18" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat
-----	---	----------

La cible subit 1D3 touches avec **Attaque magique** et Pénétration d'armure 0, qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.



Ce sort peut être lancé par les Colosses équipés d'une Balance du destin (Dynasties immortelles).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



SORT HÉRÉDITAIRE

A LA MORT N'EST QUE LE COMMENCEMENT

Amélioration	Immédiat
Portée: Spécial	
{Portée 18"}	

Lorsque vous résolvez ce sort, choisissez l'un des effets suivants :

- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée **Ressuscitent** un nombre de Points de vie égal à leur valeur de **Ressuscité**.
- Un unique Personnage maximum dans l'unité ciblée Récupère un nombre de Points de vie égal à sa valeur de **Ressuscité**.

Les Personnages et les figurines avec **Présence imposante** ne peuvent pas Ressusciter plus de 2 Points de vie avec *La mort n'est que le commencement* au cours d'une même Phase de magie.

**La mort n'est que le commencement* cible une seule unité parmi celles ciblées par le sort l'ayant déclenché.*
{La version alternative ne peut être lancée que par le Hiérophante (et seulement s'il se s'agit pas d'un sort Lié).}



*À l'étape 1 de chaque Tentative de lancement d'un sort après de type « Amélioration » (qui n'est ni un Attribut de la Vie ni un Sort Lié) par un Hiérophante du Culte des Morts, son propriétaire peut choisir d'acquiescer à la Valeur de lancement du sort de 2. Si ce sort est lancé avec succès, le Hiérophante du Culte des Morts peut lancer *La mort n'est que le commencement* comme un sort d'Attribut, en plus de tout autre Attribut de la Vie (que la Valeur de lancement du sort initial ait été augmentée ou non). De plus, *La mort n'est que le commencement* ne peut cibler une unité qui contient au moins une figurine avec **Sauvegarde**.*
Le Neuvième Âge — Dynasties immortelles — 2ème édition, 2023



SORT HÉRÉDITAIRE

L LA MORT N'EST QUE LE COMMENCEMENT

4/8	Portée 12" Aura Amélioration	Immédiat
-----	------------------------------------	----------

Lorsque vous résolvez ce sort, choisissez l'un des effets suivants :

- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée **Ressuscitent** un nombre de Points de vie égal à leur valeur de **Ressuscité**.
- Un unique Personnage maximum dans l'unité ciblée Récupère un nombre de Points de vie égal à sa valeur de **Ressuscité**.

Les Personnages et les figurines avec **Présence imposante** ne peuvent pas Ressusciter plus de 2 Points de vie avec *La mort n'est que le commencement* au cours d'une même Phase de magie.



Ce sort est contenu dans le Livre des morts (artéfact des Dynasties immortelles).

Le Neuvième Âge — Dynasties immortelles — 2ème édition, 2023

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORTS LIÉS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



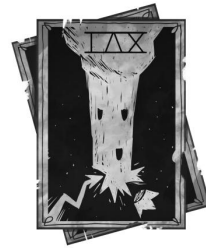
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORTS LIÉS

L LES MORTS SE LÈVENT

4/8	Portée 12" Marqueur	Immédiat
-----	------------------------	----------

invoquez une unité de Squelettes ou de Zombies (choisissez avant de faire votre Tentative de lancement) avec autant de Points de vie que la caractéristique « Évoqué » de cette unité. Toutes les figurines **doivent** être placées à portée du sort, avec au moins une figurine sur le point désigné. Toutes les options sont permises, sauf celles d'État-major. L'unité perd **Capture**.



Ce sort est connu par le Général de toute armée des Conclaves Vampiriques.

Le Neuvième Âge — Conclave vampirique — 2ème édition, 2023



ÉVOCATION

A ÉVOCATION DES ÂMES

		Immédiat
--	--	----------

Si votre réserve de marqueurs « Voile » contient strictement moins de 3 marqueurs « Voile », ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve. Un seul marqueur « Voile » peut être gagné à chaque phase grâce à ce sort.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

L DANSE MACABRE

4/8	Portée 18" Amélioration	Immédiat
-----	----------------------------	----------

La cible peut effectuer un Mouvement magique de 12" et gagne **Mouvement spectral** pendant ce mouvement.



Ce sort est contenu dans le Tome impie (artéfact des Conclaves Vampiriques).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



OCCULTISME

L PENTAGRAMME DE DOULEUR

4/8	Portée 24" Malédiction	Immédiat
-----	---------------------------	----------

La cible subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec **Attaque magique**.



Ce sort peut être lancé par les Autels de la non-vie (unité spéciale des Conclaves Vampiriques).

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



SORT HÉRÉDITAIRE

H LÈVE-TOI ET MARCHE !

	Amélioration	
4+	*Portée 18"*	
[8+]	[Portée 6"]	Immédiat
{11+}	{Aura}	
	{Portée 12"}	
	{Aura}	

Lorsque vous résolvez ce sort, choisissez l'un des effets suivants pour chaque cible :

- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée Ressuscitent un nombre de Points de vie égal à leur valeur d'Évoqué.
- Un unique Personnage maximum dans l'unité ciblée Récupère un nombre de Points de vie égal à sa valeur d'Évoqué.

Les figurines avec la règle **Présence imposante** ne peuvent pas Récupérer plus de 2 Points de vie grâce à ce sort au cours d'une même Phase de magie.

Le Neuvième Âge — Conclave vampirique — 2ème édition, 2023



SORT HÉRÉDITAIRE

L LÈVE-TOI ET MARCHE !

4/8	Portée 6" Aura	Immédiat
	Amélioration	

Lorsque vous résolvez ce sort, choisissez l'un des effets suivants pour chaque cible :

- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée Ressuscitent un nombre de Points de vie égal à leur valeur d'Évoqué.
- Un unique Personnage maximum dans l'unité ciblée Récupère un nombre de Points de vie égal à sa valeur d'Évoqué.

Les figurines avec la règle **Présence imposante** ne peuvent pas Récupérer plus de 2 Points de vie grâce à ce sort au cours d'une même Phase de magie.



Ce sort est contenu dans le Bâton Nécromantique (artéfact des Conclaves Vampiriques).

Le Neuvième Âge — Conclave vampirique — 2ème édition, 2023

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORTS LIÉS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORT HÉRÉDITAIRE

H ÉVEIL DE LA MARÉE

4+	Malédiction	
[6+]	*Portée 12**	Immédiat
	[Portée 18**]	

La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel marqueur « Tunnel » allié sur le champ de bataille.

La cible subit 2D6 touches avec Force 2 et Pénétration d'armure 1. Toute unité qui subit au moins une touche par ce sort doit effectuer un Test de marche forcée durant sa prochaine Phase de mouvement.



SORT HÉRÉDITAIRE

L PENTAGRAM OF PAIN

4/8	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	

The target suffers D6 hits with Strength 4, Armour Penetration 1, and Magical Attacks. The number of hits may be rerolled against targets that are touching a Water Terrain Feature.



This Bound Spell is contained in the Tome of the Ratking (Artefact of The Vermin Swarm).

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



ÉVOCATION

A ÉVOCATION DES ÂMES

Immédiat

Si votre réserve de marqueurs « Voile » contient strictement moins de 3 marqueurs « Voile », ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve. Un seul marqueur « Voile » peut être gagné à chaque phase grâce à ce sort.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



ÉVOCATION

L LAMES SPECTRALES

4/8 Unité du lanceur Un tour

La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée.



Ce sort peut être lancé par tout Seigneur élu qui a été nommé Prêlat noir par les Dieux Sombres.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



OCCULTISME

L MAIN DE GLOIRE

4/8 Unité du lanceur Un tour

La cible et toutes les figurines de son unité au moment où le sort est lancé ainsi que celles Ressuscitées dans l'unité ce tour-ci, gagnent les règles **Ægide (6+)** et **Ægide (+1, max. 3+)**.



Ce sort peut être lancé par tout Seigneur élu qui a été nommé Prêlat noir par les Dieux Sombres.

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



SORT HÉRÉDITAIRE

H FEU DÉMONIAQUE

Portée 18"
6+ Malédiction Direct Immédiat
[10+] Dégâts

La cible subit *2D3*/[2D6] touches de Force 6, Pénétration d'armure 0 et **Attaque magique**.

Ce sort peut viser une unité ennemie engagée en contact avec le front du Lanceur.

Le Neuvième Âge — Guerriers des Dieux Sombres — 2ème édition, 2023



SORT HÉRÉDITAIRE

L FEU DÉMONIAQUE

Portée 18"
4/8 Malédiction Direct Immédiat
Dégâts

La cible subit 2D3 touches de Force 6, Pénétration d'armure 0 et **Attaque magique**.

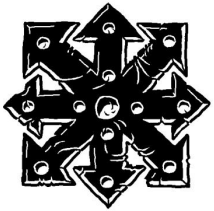
Ce sort peut viser une unité ennemie engagée en contact avec le front du Lanceur.



Ce sort est contenu dans l'Yeûne de l'Infini (enchantement d'étendard des Guerriers des Dieux Sombres).

Le Neuvième Âge — Guerriers des Dieux Sombres — 2ème édition, 2023

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

EVOCATION



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

OCCULTISME



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORTS LIÉS

L BAGUETTE DE BATAILLE

4/8	Portée 18" Amélioration	Un tour
-----	----------------------------	---------

La cible gagne +1 pour toucher avec ses
Attaques de corps à corps.

*Ce sort est contenu dans la
Baguette de bataille (artéfact commun).*

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



THAUMATURGIE

L MAIN DES CIEUX

4/8	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat
-----	---	----------

La cible subit 1D6 touches de Force 1D6,
Pénétration d'armure 2 avec **Attaque
magique**. Lancez un seul dé pour
déterminer la Force et appliquez le résultat
à toutes les touches.

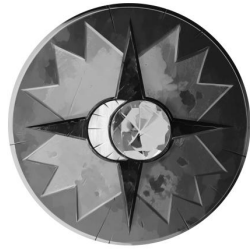
*Ce sort est contenu dans les
Manchons foudroyants (artéfact commun).*

Le 9e Âge — Recueil Arcanique — 2e édition, version 2023 beta2



SORTS LIÉS

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



THAUMATURGIE

THE IX AGE
FANTASY BATTLES