

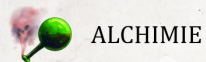
ALCHIMIE

A FEU ALCHIMIQUE

Portée 18"	Un tour
Malédiction	

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

Par le moyen d'arts secrets et mystiques, ils convoquèrent des nuages de poudre blanche étincelante. Elle s'accrochait singulièrement aussi bien à la peau, au tissu et au cuir qu'au métal. Les flammes semblaient rechercher son contact.



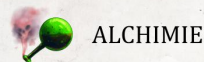
ALCHIMIE

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.

Le plus grand talent des mages de haute lignée est leur capacité à lancer des sorts qui retournent contre nous les protections que nous fabriquons.



ALCHIMIE

2 COMMANDEMENT DE FER

5+	Amélioration	Un tour
10+	Portée 24"	
	Portée 18"	

La cible gagne +1/+2 en Armure.

J'ai ordonné à l'esprit du fer de te prêter sa force. Va, à présent, tu ne crains ni lame, ni flèche ; tue en mon nom.



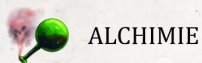
ALCHIMIE

3 GLOIRE DE L'OR

8+	Portée 18"	Un tour
	Amélioration	

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

Parmi tous les métaux, l'or occupe la place d'honneur. Sa puissance et sa majesté peuvent être ressenties même par ceux qui n'ont aucune compétence en magie. Les plus grands parmi les alchimistes peuvent en appeler à son élégance pour conférer à leurs alliés une partie de sa grandeur. Illuminées par un halo de pouvoir, leurs armes se nimbent de flammes enchantées.



ALCHIMIE

4 PIEU D'ARGENT

	Malédiction	
	Projectile	
6+	Dégâts	Immédiat
8+	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)]**.

Il est dit que le pieu d'argent est capable d'endommager l'âme comme le corps si sa victime n'a pas le cœur pur. Et qui, parmi les innombrables âmes de ce monde, peut se targuer d'être pur ?



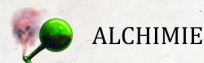
ALCHIMIE

5 CORRUPTION DE L'ÉTAIN

8+	Portée 36"	Permanent
	Malédiction	

La cible subit -1 en Armure.

L'armure n'a aucune importance pour les arts du Magus. Le plus solide des plastrons, la maille la mieux forgée seront rendus faillibles et vulnérables, même aux attaques de nos esclaves.



ALCHIMIE

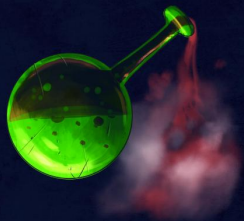
6 CUIVRE FONDU

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.

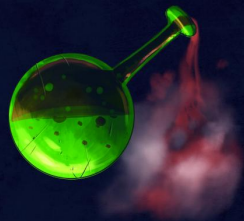
Un mouvement de mains ouvertes, une étrange incantation et un nuage de cuivre en fusion, rougeoyant, s'insinue par la plus petite des brèches de l'armure, brûlant et calcinant la chair.

ALCHIMIE



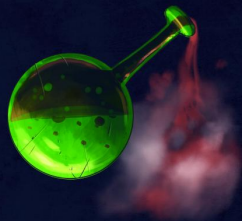
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



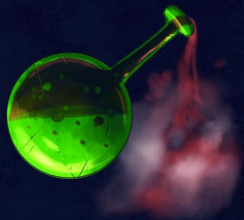
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



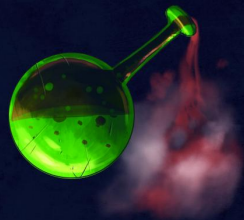
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



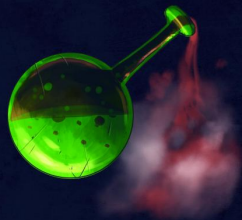
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE



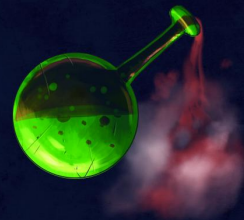
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE

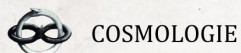


THE IX AGE
FANTASY BATTLES

ALCHIMIE





THE IX AGE
FANTASY BATTLES

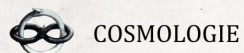


COSMOLOGIE

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

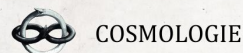
La cible gagne +2 en Capacité offensive et la Précision de ses armes est **améliorée** de 1.

 5+ Portée 24"
Malédiction Un tour

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


Les brumes obscurcissaient notre vision, mais se dissipèrent à volonté pour eux. Jusqu'à ce que nous transpercions la sorcière d'un carreau d'arbalète.

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




COSMOLOGIE

2 MYSTÈRES DU TEMPS

 6+ Portée 24"
Amélioration Un tour

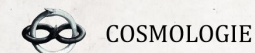
La cible gagne +2" en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur d'Agilité.

 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.


La forêt semblait comploter contre nous, facilitant leur avancée et ralentissant notre retraite.

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




COSMOLOGIE

3 DE GLACE ET DE FEU

 8+ Portée 24"
Malédiction Projectile Immédiat
Dégâts

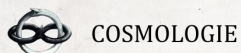
La cible subit 2D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 et avec **Attaque magique**. Les jets de **sauvegarde spéciale** réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.

 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.


La froideur du Cosmos pour geler jusqu'à l'os les mains avides, ou la brûlure du Chaos pour dessécher la chair.

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




COSMOLOGIE

4 PUISSANCE SUBJECTIVE

 8+ Portée 24"
Amélioration Un tour

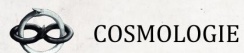
La cible gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.

 8+ Portée 24"
Malédiction Un tour

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


Certains se sentent forts et d'autres faibles. Notre nom est Verreur. Pour nous, ils sont tous les mêmes : des inférieurs.

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




COSMOLOGIE

5 UNIS DANS LA DIVERGENCE

 9+ Portée 24"
Amélioration Un tour

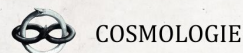
La cible gagne **Ægide (5+)**.

 9+ Portée 24"
Malédiction Direct Immédiat
Dégâts

La cible subit 1 touche avec **Attaque de zone (6x6)**, Force 3, Pénétration d'armure 0 et **Attaque magique**.

Leur mage maintenait d'une main l'intégrité de leur bateau, déchirant notre coque de l'autre.

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**.

Je pourrais tendre ma main et baigner ce cœur d'énergie vitale, ou serrer le poing et le sentir s'arrêter.

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"
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.

Nous avons battu les elfes, qui reculèrent jusqu'au rivage. Soudain, le rougeoiement d'un oiseau ardent rayonna sur eux, et ils nous continrent une heure de plus.

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

Amélioration
7+ Portée 18"
12+ Portée 6"
Aura Un tour

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

Je me considérais comme un brave, jusqu'à ce que ces démons prouvent qu'ils connaissaient toutes nos faiblesses, même les noms de nos femmes et de nos enfants.

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

Portée 18"
5+ Malédiction
9+ Projectile Immédiat
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.

De leurs haches, nos grands-pères avaient dégagé un chemin à travers la forêt. Quarante ans plus tard, leurs malédictions nous ont abattus plus rapidement que n'importe quel bûcheron.

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

Amélioration
7+ Portée 18"
12+ Portée 6"
Aura Un tour

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

Nous envoyâmes des assassins s'occuper de leur seigneur ; ils trouvèrent ses gardes qui les attendaient. Il ne pouvait pas le savoir !

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

Amélioration
8+ Portée 18"
12+ Portée 6"
Aura Un tour

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.

Leur magicien à tête de crapaud leva les bras au ciel, et les étoiles semblèrent se déplacer à son commandement. Sous ces points scintillants, leurs armes se mirent à briller de la même lumière.

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

Portée 18"
9+ Malédiction
12+ Projectile Immédiat
Dégâts

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

Nous nous mîmes à couvert de leurs arquebuses dans un bâtiment de pierre. Les projectiles de leur magicien, eux, ne furent pas arrêtés, passant à travers les moindres fissures du mur pour nous massacrer.

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

Universel
7+ Portée 18"
10+ Portée 6"
Aura Un tour

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

Je ne saurai jamais ce que notre sergent a vu ce jour-là, mais il resta tremblant sur sa selle, les yeux fixés sur un point distant, pendant que l'ennemi dépassait nos positions. Un soldat de métier, mais ces enchanteurs lui avaient fait tourner la tête.

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.

En vérité, Sire, il n'est pas difficile de trouver une fontaine de jouvence. Toutefois, à moins d'avoir un Druide à votre service, son eau vous sera complètement inutile.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, celle-ci peut être mesurée depuis n'importe quel Drapeau 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 Drapeau 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.

Je criai l'ordre de charger, mais à peine avais-je quitté le couvert de la forêt que je me retrouvai face contre terre. Ma botte était prise dans une racine surgie de nulle part. Bientôt, nous combattîmes non seulement l'ennemi mais la nature elle-même.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, celle-ci peut être mesurée depuis n'importe quel Drapeau 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 Drapeau 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+)**.

Je les ai vu se remettre de blessures mortelles en quelques secondes, comme un arbrisseau se remet d'une tempête. Le plus perturbant était ce reflet mouillé qui semblaient rayonner de leurs corps.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, celle-ci peut être mesurée depuis n'importe quel Drapeau 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 Drapeau 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	
8+	Dégâts Portée 6" Portée 18"	Immédiat

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

Rapprochant nos boucliers, nous nous sommes placés dos à la falaise pour protéger nos arrières. Nous n'avions pas pensé que la montagne elle-même s'effondrerait soudainement.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, celle-ci peut être mesurée depuis n'importe quel Drapeau 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 Drapeau 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'.

Il n'y avait pourtant là rien qui m'effraya, ou que je ressentis contre nature. Une couche de roche recouvrait mon corps, sans que mes mouvements n'en soient gênés, comme si j'étais né gargouille !

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, celle-ci peut être mesurée depuis n'importe quel Drapeau 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 Drapeau 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.

La silhouette encapuchonnée se déplaçait avec douceur au milieu des guerriers, le visage caché à l'exception d'une longue barbe grise. Ses pieds écrasaient la neige, son souffle embrumait l'air. Pourtant, je me sentais comme à la ferme, en août, avec la chaleur du soleil dans mon dos. Là où passait l'homme à la capuche, les soldats se taisaient alors qu'une énergie vitale fraîche et miraculeuse emplissait leurs veines.

Lignes nilotiques

Au lieu de mesurer la Portée des sorts de Druidisme depuis le Lanceur, celle-ci peut être mesurée depuis n'importe quel Drapeau 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 Drapeau 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.

Un véritable duel magique est une chose à laquelle on n'assiste qu'une seule fois dans sa vie. Et ce duel fut légendaire. Alors que l'abomination morte-vivante relevait une demi-douzaine de cadavres, son adversaire fit de deux barbares sauvages ses gardes du corps. Ils enflèrent sous nos yeux dans des proportions énormes et terrifiantes. Nous, esclaves mortels, fûmes témoins de cette démonstration de pouvoirs contre nature.

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



ÉVOCATION

1 SOUTIEN ANCESTRAL

6+ Amélioration
7+ Portée 12"
Portée 18" Un tour

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

Il y a encore quelques minutes, elle n'était qu'un piètre duelliste, mais sa main fut subitement possédée d'une lueur bleue. Ses attaques devinrent plus rapides et plus mortelles que jamais.

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.

Je n'avais jamais rien vu de pareil. Une créature âgée et décrépite faisait face à une douzaine de vétérans. Elle prononça quelques mots inintelligibles et ils s'enfuirent tous, burlant de douleur, comme un assassin traqué par les fantômes de ses victimes.

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 figurines 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**.

Je n'oublierai jamais la fin de notre Maître de Chevalerie. Des décennies passèrent sur son visage en l'espace de quelques secondes, jusqu'à ce qu'il ne reste de lui que des cendres.

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**.

Une énergie crépitante enveloppa le marteau, et les coups semblèrent déformer les armures de nos chevaliers, comme de l'argile sous la main d'un potier.

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 sorcier leva la main, prononçant un mot inconnu d'une voix vibrante. Notre commandant poussa un cri inhumain et son corps s'écrasa au sol, paré de son armure de plates encore intacte.

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



ÉVOCATION

6 DANSE MACABRE

6+ Amélioration
9+ Portée 18"
Portée 9"
Immédiat
Aura

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

Ce n'était pas un rêve, Sire. Je l'ai vu ! Ils ont disparu pour réapparaître soudainement sur notre flanc, comme si les esprits eux-mêmes les avaient transportés !

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.



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".

Je n'ai rien pu leur faire dire de sensé, monsieur. Ils se contentent de se balancer d'avant en arrière, en bafouillant : « C'est sorti de sa bouche ».



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 gagnent **Ægide (6+)** et **Ægide (+1, max. 3+)**.

Je pensais que l'horreur qu'elle portait autour de son cou, desséchée et ridée, comme conservée dans le formol, n'était qu'une décoration. Jusqu'à ce qu'elle commence à se tortiller au bout de sa chaîne.



OCCULTISME

3 POURRITURE INTÉRIEURE

6+	Portée 24"	Permanent
	Malédiction	

La cible subit -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive.

Le Lanceur gagne +1 en Capacité offensive et en Capacité défensive.

Ça se répand à une vitesse grotesque, dans des souffrances indescriptibles. Puisse Sunna vous protéger des pratiquants de l'Art caché, car je ne souhaiterais pas cela aux plus noires des âmes des limbes.



OCCULTISME

4 PENTAGRAMME DE DOULEUR

	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
5+	Portée 12"	
6+	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.

Je dois vous annoncer que dame Henrietta a été trouvée morte ce matin. Son visage était déformé par l'agonie et, sur les pavés où elle était étendue, apparaissait la forme d'une étoile à cinq branches, comme gravée au fer rouge.



OCCULTISME

5 CONDAMNÉ À MORT

	Portée 24"	Immédiat
	Malédiction	
9+	Direct	
	Dégâts	

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.

Au moment où notre reine brisait leur mur de boucliers, la chose leva les bras et Sa Majesté cria soudain, avant de... se dissoudre, simplement. Il ne resta d'elle qu'une flaque de gelée noire. Quel genre de pouvoir peut infliger cela à une personne ?



OCCULTISME

6 APPEL DE LA TOMBE

	Portée 18"	Immédiat
	Malédiction	
11+	Direct	
	Dégâts	

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.

Mon ami, combattre à vos côtés fut un véritable bonheur. Il est maintenant temps pour nous de mourir.

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**.

Suddenly a sphere of incandescent flames, lighting up the ranks hiding the sorcerer, moved quickly against the unit on our right. Fire burned flesh, bones and steel, with men screaming everywhere and abandoning the battle order.



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**.

Soudain, éclairant les rangs derrière lesquels se cachait le magicien, une sphère de flammes fonça sur l'unité à notre droite. Le feu brûla la chair, les os et l'acier ; partout les hommes hurlèrent et abandonnèrent leurs positions.



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.

Après que les sournois peaux-vertes eurent lancé leurs attaques sauvages, je vis une lumière du coin de l'œil : une flamme, petite et discrète, brillait dans le regard de notre camarade mage. Une cascade de grosses étincelles se déversa sur l'ennemi.



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.

Elle effleura la hache de son héros de prédilection. Son index émit de petites langues de feu qui s'enroulèrent autour de la lame ; celle-ci se mit à rougeoier et à fumer comme un flambeau.



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**.

C'était un flot inarrêtable de roche en fusion, de fumée et de cendres. Incandescente, implacable : c'était une incroyable gerbe de feu sous diverses formes, surgie de nulle part pour faire fondre nos chevaliers. Devant une mort aussi atroce, ils n'eurent même pas loisir de hurler leur horreur.



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**.

Je ne savais pas que ce jeune magicien était capable de convoquer une telle pluie de projectiles enflammés, violente au point de stopper la charge de nos ennemis. Elle pénétra leurs armures et les réduisit en cendres de l'intérieur.



PYROMANCIE

6 NAPPE DE BRAISES

	Portée 24"	
9+	Malédiction	Immédiat
	Direct	
	Dégâts	

La cible subit 1 touche avec **Attaque de zone (6x6)**, Force 3, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.

Des cendres incandescentes enveloppèrent nos rangs, commençant à brûler ceux qui ne portaient pas d'armure. La puanteur horrible de la chair calcinée emplit le champ de bataille. Nos esprits resteront marqués par les dangers du feu 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'.

Sur sa peau, les cicatrices durcirent et prirent une teinte minérale. Lorsque mes lances firent mouche, elles se brisèrent comme les vagues sur les rochers.



CHAMANISME

1 ÉVEILLER LA BÊTE

6+ Portée 18"
7+ Amélioration Un tour

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

Avec un rugissement à déchirer les cieux, la créature antique convoqua un grand pouvoir. Après un tel maléfice, ses goules ne firent qu'une bouchée de notre compagnie.



CHAMANISME

2 ESSAIM D'INSECTES

5+ Malédiction
8+ Projectile Dégâts Permanent
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.

Bien sûr que j'ai couru, bon sang. Tout allait bien et, l'instant d'après, j'étais couvert de cette horreur grouillante.



CHAMANISME

3 FUREUR SAUVAGE

5+ Universel
8+ Portée 12"
Portée 24" Un tour

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

Je te confère la colère du Cerf Sanglant ! Sème la dévastation parmi ces intrus !



CHAMANISME

4 HURLEMENT GLAÇANT

6+ Portée 36"
10+ Malédiction Un tour

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 affecté par ce sort au moment du lancement**.

Le hurlement du loup. Il te rappelle que le chasseur peut rapidement devenir la proie.



CHAMANISME

5 INVOCATION TOTÉMIQUE

9+ Portée 96"
12+ Marqueur Immédiat

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

Passant de la légende à la réalité, la créature émit un hurlement semblable à celui d'un millier de molosses et vint à notre secours.

Bête totémique				Grande, Bête, 40x40mm			
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		



CHAMANISME

6 BRISER LA VOLONTÉ

9+ Malédiction
11+ Portée 18"
Portée 36" Un tour

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

Les rats nous submergèrent. Ils étaient partout, nous obligeant à gâcher nos munitions et faisant trébucher ceux qui s'éloignaient trop. Puis, comme ça, en un clin d'oeil, ils disparurent.

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+	Portée 24"	
8+	Malédiction	Immédiat
	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.

La voix du lanceur de sorts était profonde et puissante : comme il levait sa main en direction de l'ennemi, la volonté de son Dieu se manifesta sous la forme d'un violent éclair qui frappa nos rangs.

Jugement d'en haut

Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D6 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relâchés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relâchés. 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+	Portée 24"	Un tour
9+	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.

J'entendis l'ogre émettre le même son des dizaines de fois consécutives, comme un grondement bas : plus il le répétait, plus nos soldats semblaient s'affaiblir encore et encore.

Jugement d'en haut

Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D6 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relâchés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relâchés. 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**.

C'était un indescriptible cauchemar : en plus de nous battre contre des abominations, nous sommes devenus incapables de nous comprendre entre nous. La folie guette les hommes dans les Terres Désolées.

Jugement d'en haut

Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D6 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relâchés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relâchés. 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+	Focalisé	
8+	Lanceur	Un tour
	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.

Lorsque vous voyez un petit beau-vert dansant frénétiquement, il est difficile de ne pas arrêter de se battre pour se laisser aller à rire : c'est comme regarder un bouffon. Mais ce bouffon a tué mes camarades avec son souffle fétide !

Jugement d'en haut

Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D6 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relâchés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relâchés. 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.

Le sorcier orque émit un signal et une horreur indicible, semblable à un pied invisible et colossal, écrasa toute une unité de nos tireurs d'élite. Elle laissa une empreinte de sang, de chair et de viscères broyés. Sans la comète que Sanna envoya s'écraser sur nos adversaires au moment critique, nous étions perdus.

Jugement d'en haut

Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D6 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relâchés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relâchés. 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

	Malédiction	
	Direct	
	Dégâts	
7+	Portée 24"	Immédiat
10+	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**.

Je l'ai sentie qui effleurait mon âme. J'ai perçu le pouvoir de ses diex-meurtriers qui s'attaquaient à ma foi et à ma volonté, creusant l'essence de mon être et me laissant suspendu entre la vie et la mort.

Jugement d'en haut

Lorsque vous lancez un sort de cette Voie (qui n'est pas un Sort lié), tous les D6 de magie ayant donné un résultat de '1' **doivent** être relâchés. Les dés provoquant un Fiasco ne peuvent être relâchés. 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.

Son regard était inflexible, perçant, comme celui que le chat porte sur la souris. Mon seigneur s'immobilisa en le croisant, et je sus qu'il n'y aurait pas d'échappatoire aux machinations du vampire.

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



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.

Les oracles ont découvert le moyen d'asservir leurs familiers et, à travers leurs yeux, de trouver les voies secrètes, les interstices. Prince noir, grâce à ces sorts, nos forces peuvent en instant couvrir de grandes distances et prendre nos ennemis par surprise.

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



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.

Les sortilèges que tu tisses autour de toi vont les tromper et les fourvoyer. Obnubilés par l'avidité ou la peur, menés de doutes en distractions, ils ne seront pas capables de te toucher. Ainsi survit la Vermine, petit.

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



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.

C'était complètement écaillant : j'étais en train de viser le goblin gambadant et, l'instant d'après, je ne voyais plus que ma fille en train de jouer dans ce champ. Je savais qu'il s'agissait d'une sorte de duperie, mais je n'ai pas pu presser la détente pour autant.

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



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.

Les enseignements de Madzhab nous apprennent que le hasard ne favorise personne. Le vif peut perdre la course, le fort perdre la bataille, le charmeur être dédaigné. La grande roue peut être tournée en votre faveur, Magus, ou au moins tournée de manière à ne pas privilégier votre ennemi.

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



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")**.

Leurs enchantées ou esprits enjôleurs peuvent être utilisés par une sorcière rusée pour barceler et tirailler l'imprudent. Leur nature capricieuse impose néanmoins de les utiliser avec prudence. Retiens bien ces secrets, mon jeune apprenti.

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



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.

Les démons sont capables d'immobiliser un homme en jouant sur ses peurs, mais aussi d'utiliser ses désirs pour l'attirer. Appétits d'or ou de chair, affres de la faim ou de la soif vous feront aller à eux. Vous suivrez leurs mirages, non parce que vous y croyez vraiment, mais parce que vous voulez y croire.

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

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.

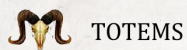
Si la cible est une unité ennemie, elle subit -1 en Armure.

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

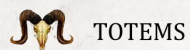
4/8 **Unité du lanceur** Un tour
 Portée 18"
 Amélioration

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** Un tour
 Portée 18"
 Amélioration

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** Un tour
 Portée 18"
 Amélioration

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** Un tour
 Portée 18"
 Amélioration

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".

Spirits raise from the (dark) ground surrounding the beasts. As those unearthly (dark) spirits bow! the hearts of the weaker (not so dark) being shake and break. Ooh so Dark! Dark!

Le Neuvième Âge — Hardes bestiales — 2ème édition, 2023

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.

Un véritable duel magique est une chose à laquelle on n'assiste qu'une seule fois dans sa vie. Et ce duel fut légendaire. Alors que l'abomination morte-vivante relevait une demi-douzaine de cadavres, son adversaire fit de deux barbares sauvages ses gardes du corps. Ils enflèrent sous nos yeux dans des proportions énormes et terrifiantes. Nous, esclaves mortels, fûmes témoins de cette démonstration de pouvoirs contre nature.

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



ÉVOCATION

L LAMES SPECTRALES

4/8 Portée 18"
Amélioration Un tour

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

Une énergie crépitante enveloppa le marteau, et les coups semblèrent déformer les armures de nos chevaliers, comme de l'argile sous la main d'un potier.



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

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



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.

Le Neuvième Âge — Elfes noirs — 2ème édition, 2023

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" 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.

La voix du lanceur de sorts était profonde et puissante : comme il levait sa main en direction de l'ennemi, la volonté de son Dieu se manifesta sous la forme d'un violent éclair qui frappa nos rangs.



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" 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*).

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



SORT HÉRÉDITAIRE

L LANCE DE L'INFINI

5/8	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*).



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

THAUMATURGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



ALCHIMIE

A FEU ALCHIMIQUE

Portée 18"
Malédiction Un tour

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

Par le moyen d'arts secrets et mystiques, ils convoquèrent des nuages de poudre blanche étincelante. Elle s'accrochait singulièrement aussi bien à la peau, au tissu et au cuir qu'au métal. Les flammes semblaient rechercher son contact.

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



ALCHIMIE

L GLOIRE DE L'OR

4/8 Portée 18"
Amélioration Un tour

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

Parmi tous les métaux, l'or occupe la place d'honneur. Sa puissance et sa majesté peuvent être ressenties même par ceux qui n'ont aucune compétence en magie. Les plus grands parmi les alchimistes peuvent en appeler à son élégance pour conférer à leurs alliés une partie de sa grandeur. Illuminées par un halo de pouvoir, leurs armes se nimbent de flammes enchantées.



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

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



BÉNÉDICTIONS

L BÉNÉDICTION D'ULLOR

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

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
Unité du lanceur
Portée 8"
Aura Un tour

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
Unité du lanceur
Portée 8"
Aura Un tour

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"
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.

4/8 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.

La froidure du Cosmos pour geler jusqu'à l'os les mains avides, ou la brûlure du Chaos pour dessécher la chair.



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"
Amélioration Un tour

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

4/8 Portée 24"
Malédiction Un tour

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

Certains se sentent forts et d'autres faibles. Notre nom est Terreur. Pour nous, ils sont tous les mêmes : des inférieurs.



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

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.

Nous avons battu les elfes, qui reculèrent jusqu'au rivage. Soudain, le rougeoiement d'un oiseau ardent rayonna sur eux, et ils nous continrent une heure de plus.

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" (néanmoins, d'autres sources le permettent).

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

BÉNÉDICTIONS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

COSMOLOGIE



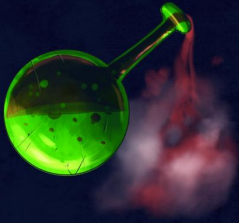
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



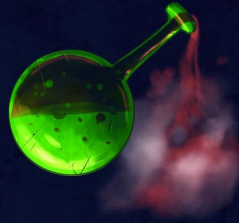
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

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**.

Nous nous mîmes à couvert de leurs arquebuses dans un bâtiment de pierre. Les projectiles de leur magicien, eux, ne furent pas arrêtés, passant à travers les moindres fissures du mur pour nous massacrer.



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

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

SORTS LIÉS



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

SORT HÉRÉDITAIRE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES



SORT HÉRÉDITAIRE

H CHAÎNES DE L'ORGUEIL

5+
9+

Portée 18"
Amélioration
Malédiction

Un tour

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)**.

Par le moyen d'arts secrets et mystiques, ils convoquèrent des nuages de poudre blanche étincelante. Elle s'accrochait singulièrement aussi bien à la peau, au tissu et au cuir qu'au métal. Les flammes semblaient rechercher son contact.



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**.

Parmi tous les métaux, l'or occupe la place d'honneur. Sa puissance et sa majesté peuvent être ressenties même par ceux qui n'ont aucune compétence en magie. Les plus grands parmi les alchimistes peuvent en appeler à son élégance pour conférer à leurs alliés une partie de sa grandeur. Illuminées par un halo de pouvoir, leurs armes se nimbent de flammes enchantées.



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



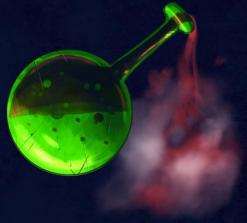
SORT HÉRÉDITAIRE

H DAMNATION DE NEZIBKESH

6+	Malédiction	
7+	Portée 36"	Un tour
	Portée 18"	

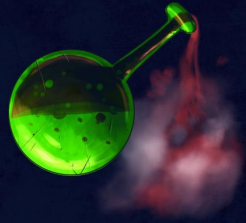
La cible gagne un marqueur « Combustible » (ce marqueur n'est pas défaussé lorsque le sort prend fin). De plus, la cible subit -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive et un -1 cumulatif pour chaque marqueur « Combustible » sur la cible (si le nombre de marqueurs change, le malus aussi), jusqu'à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

Sur sa peau, les cicatrices durcissent et prennent une teinte minérale. Lorsque mes lances firent mouche, elles se brisèrent comme les vagues sur les rochers.



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.

Passant de la légende à la réalité, la créature émit un hurlement semblable à celui d'un millier de molosses et vint à notre secours.

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**.

Suddenly a sphere of incandescent flames, lighting up the ranks hiding the sorcerer, moved quickly against the unit on our right. Fire burned flesh, bones and steel, with men screaming everywhere and abandoning the battle order.

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**.

Soudain, éclairant les rangs derrière lesquels se cachait le magicien, une sphère de flammes fonça sur l'unité à notre droite. Le feu brûla la chair, les os et l'acier ; partout les hommes hurlèrent et abandonnèrent leurs positions.



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'.

Sur sa peau, les cicatrices durcirent et prirent une teinte minérale. Lorsque mes lances firent mouche, elles se brisèrent comme les vagues sur les rochers.

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.

Le hurlement du loup. Il te rappelle que le chasseur peut rapidement devenir la proie.



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)**.

Par le moyen d'arts secrets et mystiques, ils convoquèrent des nuages de poudre blanche étincelante. Elle s'accrochait singulièrement aussi bien à la peau, au tissu et au cuir qu'au métal. Les flammes semblaient rechercher son contact.

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.

Un mouvement de mains ouvertes, une étrange incantation et un nuage de cuivre en fusion, rougeoyant, s'insinue par la plus petite des brèches de l'armure, brûlant et calcinant la chair.



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.

Nous avons battu les elfes, qui reculèrent jusqu'au rivage. Soudain, le rougeoiement d'un oiseau ardent rayonna sur eux, et ils nous continrent une heure de plus.

Le concluse

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"	Immédiat
	Malédiction	
	Projectile	
	Dégâts	

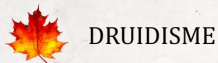
La cible subit 1D3 touches avec **Attaque magique** et Pénétration d'armure 0, qui blessent automatiquement et contre lesquelles aucune sauvegarde spéciale n'est permise.

De leurs haches, nos grands-pères avaient dégagé un chemin à travers la forêt. Quarante ans plus tard, leurs malédictions nous ont abattus plus rapidement que n'importe quel bûcheron.



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**.

Rapprochant nos boucliers, nous nous sommes placés dos à la falaise pour protéger nos arrières. Nous n'avions pas pensé que la montagne elle-même s'effondrerait soudainement.



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.

Un véritable duel magique est une chose à laquelle on n'assiste qu'une seule fois dans sa vie. Et ce duel fut légendaire. Alors que l'abomination morte-vivante relevait une demi-douzaine de cadavres, son adversaire fit de deux barbares sauvages ses gardes du corps. Ils enflèrent sous nos yeux dans des proportions énormes et terrifiantes. Nous, esclaves mortels, fûmes témoins de cette démonstration de pouvoirs contre nature.

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.

Le sorcier leva la main, prononçant un mot inconnu d'une voix vibrante. Notre commandant poussa un cri inhumain et son corps s'écrasa au sol, paré de son armure de plates encore intacte.



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'.

Sur sa peau, les cicatrices durcirent et prirent une teinte minérale. Lorsque mes lances firent mouche, elles se brisèrent comme les vagues sur les rochers.

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



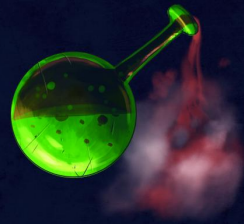
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

DIVINATION



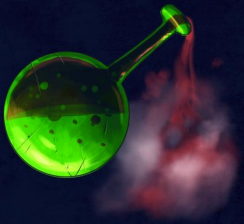
THE IX AGE
FANTASY BATTLES

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.

Bien sûr que j'ai couru, bon sang. Tout allait bien et, l'instant d'après, j'étais couvert de cette horreur grouillante.



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.

La froideur du Cosmos pour geler jusqu'à l'os les mains avides, ou la brûlure du Chaos pour dessécher la chair.



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.

Nous avons battu les elfes, qui reculèrent jusqu'au rivage. Soudain, le rougeoiement d'un oiseau ardent rayonna sur eux, et ils nous continrent une heure de plus.

Le concluse

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

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.

De leurs haches, nos grands-pères avaient dégagé un chemin à travers la forêt. Quarante ans plus tard, leurs malédictions nous ont abattus plus rapidement que n'importe quel bûcheron.



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 apprit de type « Amélioration » (qui n'est ni un Attribut de la Vie ni un Sort lié) par un Hiérophante du Cade des morts, son propriétaire peut choisir d'acquiescer à la Valeur de lancement de sort de 2. Si le sort est lancé avec succès, le Hiérophante du Cade 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 (qui la Valeur de lancement de sort initial est tel augmenté en deux). De plus, La mort n'est que le commencement ne peut cibler une unité qui contient au moins une figurine avec **Sauvegarde spéciale**.*

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



SORT HÉRÉDITAIRE

L LA MORT N'EST QUE LE COMMENCEMENT

4/8	Portée 12" Aura	Immédiat
Amélioration		

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 (artefact 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.

Un véritable duel magique est une chose à laquelle on n'assiste qu'une seule fois dans sa vie. Et ce duel fut légendaire. Alors que l'abomination morte-vivante relevait une demi-douzaine de cadavres, son adversaire fit de deux barbares sauvages ses gardes du corps. Ils enflèrent sous nos yeux dans des proportions énormes et terrifiantes. Nous, esclaves mortels, fûmes témoins de cette démonstration de pouvoirs contre nature.

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 n'était pas un rêve, Sire. Je l'ai vu ! Ils ont disparu pour réapparaître soudainement sur notre flanc, comme si les esprits eux-mêmes les avaient transportés !



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**.

Je dois vous annoncer que dame Henrietta a été trouvée morte ce matin. Son visage était déformé par l'agonie et, sur les pavés où elle était étendue, apparaissait la forme d'une étoile à cinq branches, comme gravée au fer rouge.



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 LIES



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	Immédiat
6+	Portée 12"	
	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.

I must inform you that Lady Henrietta was found dead this morning. Her face was twisted in agony and the mark of a five-pointed star was seared into the flagstones where she lay.



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.

Un véritable duel magique est une chose à laquelle on n'assiste qu'une seule fois dans sa vie. Et ce duel fut légendaire. Alors que l'abomination morte-vivante relevait une demi-douzaine de cadavres, son adversaire fit de deux barbares sauvages ses gardes du corps. Ils enflèrent sous nos yeux dans des proportions énormes et terrifiantes. Nous, esclaves mortels, fûmes témoins de cette démonstration de pouvoirs contre nature.

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.

Une énergie crépitante enveloppa le marteau, et les coups semblèrent déformer les armures de nos chevaliers, comme de l'argile sous la main d'un potier.



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+)**.

Je pensais que l'horreur qu'elle portait autour de son cou, desséchée et ridée, comme conservée dans le formol, n'était qu'une décoration. Jusqu'à ce qu'elle commence à se tortiller au bout de sa chaîne.



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.

We could see him from across the field, an unworldly aura coalescing around him. The very fabric of the world seemed to flee from his advance. Then, with a sudden gesture of his clawed hands, the air around us started to crack and split. What vomited forth from that unboly place melted men and armour alike. I could hear his mad cackles spewing out from the tear in the veil... it haunts my dreams.

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



SORT HÉRÉDITAIRE

L FEU DÉMONIAQUE

4/8 Portée 18"
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.

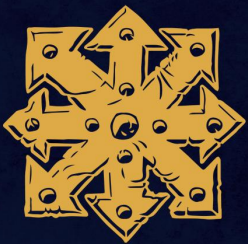
We could see him from across the field, an unworldly aura coalescing around him. The very fabric of the world seemed to flee from his advance. Then, with a sudden gesture of his clawed hands, the air around us started to crack and split. What vomited forth from that unboly place melted men and armour alike. I could hear his mad cackles spewing out from the tear in the veil... it haunts my dreams.



Ce sort est contenu dans l'Yeine 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.

La voix du lanceur de sorts était profonde et puissante : comme il levait sa main en direction de l'ennemi, la volonté de son Dieu se manifesta sous la forme d'un violent éclair qui frappa nos rangs.

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

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

SORTS LIES



THE IX AGE
FANTASY BATTLES

THAUMATURGIE



THE IX AGE
FANTASY BATTLES