

LA MAGIE

Fonctionnement, liste et description des sorts, armes magiques et runes naines Warhammer Fantasy Battle 3^{ème} édition

Par Patatovitch pour le [Verrah Rubicon](#)
Version 2.3

Ce document est une compilation et une traduction non autorisée des règles officielles de WFB3.

Les règles sont souvent synthétisées pour plus de clarté (enfin, il me semble).

Le document peut sembler imposant mais en fait, le gros de l'ouvrage est occupé par la liste des sorts.

CRÉDITS :

Les règles de Warhammer Battle ont été conçues par Bryan Ansell, Richard Halliwell et Rick Priestley.

Cette édition est portée au crédit de Jim Bambra et Rick Priestley.

Édition & développement : Jim Bambra & Richard Halliwell

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd, © 1991. Tous droits réservés.

Sommaire

1 LES PRINCIPES DE BASE.....	3	DÉMONOLOGIE.....	24
1.1 LES COMPÉTENCES MAGIQUES		SORTS DE SLAANESH.....	26
« INNÉES ».....	3	SORTS DE TZEENTCH.....	27
1.2 LA RÉSERVE DE POINTS DE MAGIE.....	3	SORTS DE NURGLE.....	28
La récupération de points de magie.....	3	MAGIE DE GLACE.....	28
1.3 LES DOMAINES DE MAGIE.....	3	6 LES COULEURS DE LA MAGIE - RÈGLES	
1.4 LES SORTS.....	3	OPTIONNELLES.....	30
La sélection des sorts pour le jeu.....	3	6.1 LES SORTS LANCÉS CONTRE D'AUTRES	
Les démons et les élémentaires lanceurs de		SORCIERS.....	30
sorts.....	3	6.2 LES SORTS LANCÉS CONTRES DES	
1.5 LANCER UN SORT.....	4	UNITÉS.....	30
Les sorciers et les armures.....	4	6.3 LES SORCIERS DU « MOYEU ».....	31
Cibles des sorts.....	4	6.4 LES SORCIERS DES PUISSANCES DU	
Restriction au lancement des sorts.....	4	CHAOS.....	31
Les sorciers au corps-à-corps.....	4	6.5 LES SORTS DE COULEURS.....	31
1.6 LE JET DE SAUVEGARDE MAGIQUE.....	4	7 LES OBJETS MAGIQUES.....	33
Améliorer des attaques.....	4	7.1 LES ARMES MAGIQUES.....	33
Améliorer des jets de sauvegarde magique.....	5	7.2 LES PROJECTILES MAGIQUES.....	34
Les cibles vulnérables à la magie.....	5	7.3 LES ARMURES MAGIQUES.....	35
1.7 JETER UN SORT AVANT LA BATAILLE.....	5	7.4 LES BANNIÈRES MAGIQUES.....	36
1.8 LIER UN OST ÉTHÉRÉ OU DES		7.5 LES INSTRUMENTS MAGIQUES.....	38
MONSTRES.....	5	7.6 LES PARCHEMINS.....	38
2 LIMITER L'USAGE DE LA MAGIE.....	5	7.7 LES ANNEAUX.....	38
3 LES SORTS D'INVOCATION ET CONTRÔLE		7.8 TABLE ALÉATOIRE.....	39
DES CRÉATURES INVOQUÉES.....	6	8 LES ARMES RUNIQUES NAINES.....	40
3.1 LES DÉMONS.....	6	8.1 LES RUNES D'ARMES.....	40
Les champions du Chaos invocateurs.....	6	8.2 LES RUNES D'ARMURES.....	41
3.2 LES ÉLÉMENTAIRES.....	7	8.3 LES RUNES DE BANNIÈRES.....	41
3.3 LES MORTS-VIVANTS.....	7	8.4 LES ARTEFACTS RUNIQUES.....	41
L'invocation nécromantique.....	7	9 REMARQUES ET PROPOSITIONS	
Contrôleurs de morts-vivants.....	7	D'AMÉLIORATION.....	42
3.4 LES ILLUSIONS.....	7	9.1 Limitations.....	42
4 TABLES POUR TIRER LES SORTS.....	8	9.2 Rater automatiquement des sauvegardes	
5 DESCRIPTION DES SORTS.....	10	magiques.....	42
MAGIE DE BATAILLE.....	10	9.3 Les sorciers dans les combats.....	42
MAGIE ÉLÉMENTAIRE.....	17	9.4 Les sorts de zones.....	42
ILLUSIONNISME.....	21	9.5 Test de FM préalable au lancer de sort.....	42
NÉCROMANCIE.....	22		

1 LES PRINCIPES DE BASE

Afin de lancer un sort, un sorcier doit absorber les flux magiques disponibles de son environnement proche. Le corps du sorcier sert de foyer qui canalise la magie sous la forme d'un sort spécifique. Le *niveau de maîtrise* et sa réserve de *points de magie* indiquent sa capacité à contrôler et maintenir ce foyer.

Dans les listes d'armée, il y a cinq niveaux de sorciers : 5, 10, 15, 20 et 25. Les sorciers de niveau 5 et 10 ont accès aux sorts de niveau 1, les sorciers 15, aux sorts de niveau 1 et 2, les sorciers 20, aux sorts de niveau 1, 2 et 3 et les sorciers 25 à tous les sorts.

Les sorts sont divisés en quatre niveaux de difficulté. Les sorts de niveau 1 sont les plus faciles à apprendre et à utiliser et les sorts de niveau 4 sont les plus durs.

Lancer des sorts coûte un ou des *points de magie* (ou PM) au lanceur ce qui réduit sa réserve de points de magie d'autant. Une fois qu'il n'a plus de PM, il ne peut plus lancer de sort (à moins de récupérer des PM. cf. 1.2.1).

1.1 LES COMPÉTENCES MAGIQUES « INNÉES »

Tous les sorciers, quel que soit leur niveau de maîtrise, sont particulièrement réceptifs à la magie et aux enchantements : ils tirent certains pouvoirs de ce fait.

- **Sens de la magie** : Lorsqu'un sorcier touche un objet magique ou affecté par la magie, il peut sentir sa nature. Il ne peut détecter ni la fonction, ni le but de cette magie, il est seulement capable de sentir sa présence. Un sorcier peut également en reconnaître un autre au toucher, en lui serrant la main par exemple.

- **Conscience de la magie** : Un sorcier demeurant totalement inactif pendant un tour entier (sans se déplacer, combattre, ni exercer sa magie) sera conscient de la présence d'autres sorciers et de leur position approximative dans un rayon de 48".

1.2 LA RÉSERVE DE POINTS DE MAGIE

Chaque sorcier dispose d'une réserve de points de magie (appelée aussi "niveau de pouvoir" à WJDR1 ou "constitution" à WFB2). Elle dépend de son niveau et lui permet de lancer des sorts.

En début de partie, un joueur peut choisir s'il veut tirer au hasard la réserve de ses sorciers ou s'il veut utiliser la valeur par défaut.

Niveau du personnage	Niveau de maîtrise	Réserve de PM par défaut	Réserve de PM aléatoire
5	1	10	3D6
10	1	10	3D6
15	2	20	6D6
20	3	30	9D6
25	4	40	12D6

La récupération de points de magie

Si un sorcier se repose du début de son tour jusqu'au début de son tour suivant, il regagne un PM. Un sorcier au repos doit rester totalement inactif : il ne peut ni se déplacer, ni combattre, ni même parler.

Dans le cadre d'une campagne, un sorcier conserve toujours la

même réserve d'une partie à l'autre. On suppose qu'il a récupéré les PM qu'il avait dépensés à la bataille précédente.

1.3 LES DOMAINES DE MAGIE

Il y a cinq domaines de magie :

- la magie de bataille
- la magie illusionniste (ou illusionnisme)
- la magie élémentaire (ou élémentale)
- la magie démoniaque (ou démonique)
- la magie nécromantique ou nécromancie

Les sorciers ont tous un domaine principal d'exercice mais ils peuvent souvent posséder des sorts venant d'autres disciplines. Cela est précisé dans le bestiaire et les listes d'armée.

1.4 LES SORTS

Un sorcier ne peut utiliser que des sorts d'un niveau équivalent ou inférieur à son niveau de maîtrise tout en respectant les limitations ci-dessous.

Niveau du personnage	Niveau de maîtrise	Nombre de sorts par niveau			
		1	2	3	4
5	1	3	0	0	0
10	1	6	0	0	0
15	2	6	3	0	0
20	3	6	3	3	0
25	4	6	3	3	3

Exemple : Un sorcier 15 pourra avoir 6 sorts de niveau 1 et 3 sorts de niveau 2.

Notez que cela ne signifie pas que le sorcier ne connaît que ces sorts mais, en condition de bataille, seul un petit nombre de sorts peuvent être correctement préparés.

La sélection des sorts pour le jeu

Avant le début d'une bataille, les joueurs doivent déterminer aléatoirement les sorts que leurs sorciers possèdent sur les tables ci-après.

Avant de lancer les dés, les joueurs doivent décider, pour chaque sorcier du niveau et du domaine dans lesquels les sorts seront tirés.

Exemple : Un skaven sorcier 15 pourra choisir de tirer 6 sorts de niveau 1 dont cinq de magie de bataille et un de nécromancie. Il tirera également 3 sorts de niveau 2, dont deux de magie de bataille et un de magie élémentaire.

Une fois qu'un sort est tiré, il est impossible de le défausser. Si vous tirez deux fois un même sort, vous pouvez choisir le sort qui vous convient dans la même domaine et le même niveau.

Notez consciencieusement les pouvoirs obtenus pour chacun de vos sorciers.

Les joueurs peuvent toujours convenir d'autres méthodes pour le choix des sorts en particulier s'ils sont supervisés par un MJ. De même, ils peuvent s'entendre entre eux préalablement ou garder le secret sur leurs choix.

Dans le cadre d'une campagne, un sorcier conserve ses sorts d'une partie à l'autre.

Les démons et les élémentaires lanceurs de sorts

Ces créatures ont des règles particulières que vous

trouvez leurs règles dans le **Bestiaire** ou dans *Realms of Chaos - Slaves to Darkness* (p.76).

1.5 LANCER UN SORT

Un sorcier peut lancer un unique sort durant la phase de magie de son tour. Le joueur sélectionne le sort qu'il veut lancer et consulte le nombre de *points de magie* (PM) nécessaire au sort et ceux qui lui reste.

Il est impossible pour un sorcier d'avoir un nombre de points de magie négatif. Ainsi, si un sort demande plus de PM que le sorcier ne peut en fournir, il ne peut pas envisager de lancer ce sort.

Si, au moment du lancement, le sort le sorcier a 12 points de magie ou plus, le sort est lancé automatiquement (il n'y a aucun test à faire).

Si le sorcier a moins de 12 points de magie, le sorcier doit jeter 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de points de magie restant **ou** à son *Intelligence*, alors le test est réussi et le sort est lancé. Si le résultat est supérieur, le lanceur est incapable de contrôler les forces magiques et le sort n'est pas lancé.

Que le sort soit lancé ou non, les points de magie requis par le sort sont déduits des points de magie restant du sorcier.

Un sorcier ne peut tenter de lancer qu'un seul sort par tour mais un sort peut être lancé plusieurs fois dans la bataille si cela est souhaité.

Exemple : un sorcier humain de niveau 5 (Int 8) disposant de 6PM souhaite lancer une boule de feu (1PM). Comme il a moins de 12 PM, il doit lancer 2D6. Il fait 8. Même si le résultat est supérieur à son nombre de PM restant, il peut lancer sa boule de feu car il a réussi un jet égal à son Intelligence.

Les sorciers et les armures

Les sorciers sont pénalisés dans leur concentration et leur faculté à canaliser les vents magiques par le port des armures.

Si un sorcier désire tout de même porter une armure ou un bouclier, il ne peut pas regagner de PM par le repos ; de plus, pour jeter ses sorts, il devra dépenser un PM supplémentaire par "point" de sauvegarde dont il bénéficie (s'il a une sauvegarde d'armure de 6 : +1 PM, de 5 ou 6 : +2 PM, de 4, 5 ou 6 : +3 PM).

Le jet de sauvegarde d'armure dû à une monture n'entre pas en ligne de compte. Mais si la monture est équipée d'un caparaçon, le jet de sauvegarde dû à cette armure sera pris en compte.

Cibles des sorts

Certains sorts affectent des unités entières tandis que d'autres n'affectent qu'une seule figurine. Cela est spécifié dans la description. Un sort qui affecte une unité peut toujours être redirigé sur une figurine spécifique si le sorcier le souhaite.

Les projectiles magiques (boules de feu, éclairs, etc.) ont les mêmes limitations les tirs de projectiles ordinaires (notamment les arcs de tir et les tirs entre l'espace libre entre deux unités. cf. livre de règles).

NdT : Pour les sorts autre que les projectiles, il n'est pas précisé que le lanceur doit avoir une ligne de vue sur sa cible. Cela peut

conduire à quelques aberrations.

Aussi, je propose comme règle générale que les sorciers sont capables de lancer un sort sur une créature magique (morts-vivants, démons, sorciers, etc) sans ligne de vue dans les 48" (cf conscience de la magie - 1.1). Cependant, pour viser un point de la table, un décor ou une unité amie ou ennemie non-magique, il est nécessaire d'avoir une ligne de vue sur la cible. On pourrait cependant considérer qu'un sorcier indépendant ou associé à une unité de tirailleurs a un angle de vue de 360° (contre 90° s'il est intégré dans une unité conventionnelle).

Restriction au lancement des sorts

Un sort peut normalement lancer un sort par phase de magie de son camp. Il y a trois cas où un sorcier ne peut pas lancer de sort :

- 1 Il est en déroute.
- 2 Il est engagé au corps-à-corps et a perdu un ou plusieurs PV lors du round.
- 3 Lorsqu'un sorcier maintient un sort en jeu (notamment tous les sorts de zone) – à moins que le contraire ne soit précisé dans la description.

Les sorciers au corps-à-corps

Si une unité comprenant un sorcier est engagée en corps-à-corps celui-ci peut être placé à un rang non-combattant. Depuis cette place, il peut continuer à lancer des projectiles magiques contre l'unité ennemie engagée. Cependant, les touches obtenues seront réparties à chance égale entre les parties. Si le sorcier combat au premier rang, il peut toujours utiliser ses projectiles magiques normalement mais il ne pourra viser les personnages adversaires que s'il est en contact socle à socle avec eux.

Les pertes infligées par la magie dans un corps-à-corps comptent pour le résultat du combat. Les joueurs peuvent choisir de faire agir le sorcier hors séquence ou repousser le calcul du résultat du combat jusqu'à la phase de magie.

1.6 LE JET DE SAUVEGARDE MAGIQUE

Un personnage ou une unité subissant une attaque magique peut tenter un jet de sauvegarde pour résister aux effets du sort **si cela est autorisé par la description du sort**. En effet, tous les sorts n'autorisent pas des sauvegardes magiques : ainsi, une boule de feu est créée par magie mais son feu est bien réel !

Une unité n'effectue qu'un seul jet de dés dont le résultat est appliqué à tous ses membres. Les personnages (dont les champions), même s'ils accompagnent une unité, effectuent leurs jets séparément. Si le jet de sauvegarde est réussi, l'unité (ou la créature) est totalement indemne ; s'il échoue, l'unité (ou la créature) est affectée normalement par le sort.

Lancez 2D6 : si le résultat est inférieur ou égal à la *Force Mentale* de l'unité ou de la créature, le test est un succès et le sort n'a aucun effet. Si le résultat est supérieur à la FM de l'unité ou de la créature, c'est un échec et le sort prend effet normalement.

Améliorer des attaques

Un sorcier lançant un sort peut utiliser ses PM pour améliorer son sort. Lorsqu'il jette un sort, il doit déclarer combien de PM il utilise à cet effet. Pour chaque PM utilisé, la FM de la victime du sort est momentanément

réduite d'un point, rendant son jet de sauvegarde plus difficile à réussir.

Lorsque le jet de sauvegarde a été effectué, la FM redevient normale et le sorcier retranche les PM utilisés de son total.

Améliorer des jets de sauvegarde magique

Un sorcier attaqué par la magie peut utiliser ses PM pour améliorer son jet de sauvegarde magique. Avant d'effectuer son jet de dés, le sorcier doit déclarer combien de PM il utilise dans ce but. Pour chaque PM utilisé, la FM du sorcier est momentanément augmentée d'un point, lui donnant une meilleure chance de réussir son jet de sauvegarde. Lorsque le jet a été effectué, la FM du sorcier redevient normale, les PM dépensés sont retranchés de son niveau magique.

Lorsqu'une attaque et un jet de sauvegarde sont améliorés en même temps, chaque joueur doit noter secrètement combien de PM il utilise.

L'augmentation ou la diminution de la FM au cours d'une attaque magique s'applique uniquement au jet de sauvegarde magique.

Les cibles vulnérables à la magie

Certaines créatures sont particulièrement vulnérables à la magie. Il s'agit des morts-vivants, des créatures éthérées, des démons et des élémentaires.

En situation normale, ils ne sont pas autorisés à faire des sauvegardes magiques. Si la créature vulnérable a des points de magie, alors elle peut les utiliser pour améliorer sa sauvegarde. Cette sauvegarde de base est de 0. Ainsi, il lui faudra dépenser 7 PM pour porter sa sauvegarde magique à 7.

Cas particulier des démons

Les démons possèdent ne possède pas de PM, mais des *points de pouvoir démoniaque* qui servent exclusivement à l'amélioration de leur sauvegarde et leurs attaques. Cf. *Slaves to Darkness* p.74-75.

1.7 JETER UN SORT AVANT LA BATAILLE

Les sorciers sont autorisés à jeter un ou des sorts avant la bataille. C'est particulièrement utile pour les sorts de protections de type aura mais cela peut s'appliquer à tout type de sort comme des invocations de morts-vivants ou de démons.

Le joueur le déclare au MJ et lance son ou ses sorts normalement. Les points de magie sont déduits et le sorcier entre en jeu comme cela. Il ne peut pas récupérer des points de magie avant la bataille.

1.8 LIER UN OST ÉTHÉRÉ OU DES MONSTRES

Tous les types de sorciers, peuvent lier une ou plusieurs créatures avant la bataille et les faire combattre pour leur camp. Cela coûte aussi des points de magie (cf. WFB3 p.240 et 263 ou Bestiaire).

2 LIMITER L'USAGE DE LA MAGIE

Certains joueurs voudront s'entendre pour limiter l'usage de la magie dans leurs parties. Plusieurs solutions sont envisageables :

- 1 Limiter les sorciers aux sorts d'un ou plusieurs niveaux donnés. Par exemple, interdire les sorts de niveau 4.
- 2 Limiter l'usage de certaines disciplines magiques. Par exemple, n'autoriser que la magie de bataille.
- 3 S'entendre sur le niveau des sorciers et leur nombre.
- 4 Interdire les sorciers.

Vous pouvez évidemment combiner ses restrictions comme bon vous semble. Vous pouvez décider par exemple de combattre qu'avec un seul sorcier par camp, utilisant uniquement de la magie de bataille et des sorts d'un niveau inférieur ou égal à 3.

3 LES SORTS D'INVOCATION ET CONTRÔLE DES CRÉATURES INVOQUÉES

3.1 LES DÉMONS

Un sorcier désirant utiliser n'importe quel sort d'invocation démoniaque doit tracer un pentagramme autour de lui avant de tenter de lancer le sort. L'exception est le sort *Invocation d'un familier* (D1.3) peut être lancé sans pentagramme mais le sorcier ne gagne pas de bénéfice et n'est en aucun cas handicapé s'il en utilise un.

Le sorcier déclare qu'il trace un pentagramme durant la phase de magie de son tour et ne peut rien faire d'autre durant cette phase. Lancer et maintenir d'autres sorts est impossible lorsque l'on trace un pentagramme. De plus, le sorcier ne peut avoir aucun type de sort d'aura autour de lui alors qu'il le dessine.

Un gabarit de pentagramme de 1" de rayon est placé sous la figurine du sorcier. Ce dernier doit rester immobile à l'intérieur du pentagramme jusqu'à ce qu'il lance son sort d'invocation ce qui peut faire lors de n'importe laquelle de ses phases de magie suivantes.

Le pentagramme est détruit si n'importe lequel de ces événements survient :

- Le sorcier lance n'importe quel autre sort qu'une invocation ou qu'un bannissement démoniaque de n'importe quel niveau.
- Le sorcier est blessé avant que le sort d'invocation ne soit effectué (voir ci-dessous).
- N'importe quelle figurine se déplace à l'intérieur du pentagramme, c'est à dire à moins de 1" du sorcier.
- N'importe quel sort est lancé avec succès contre le sorcier.
- Comme résultat d'un jet sur la table de réponse démoniaque plus bas.
- Le sorcier abandonne le sort après le jet sur la table de réponse démoniaque.
- Le sorcier quitte le pentagramme.

Si le pentagramme n'est pas détruit, le sorcier peut lancer un sort d'invocation durant n'importe laquelle de ses phases de magie suivantes.

Le sort n'a pas à être lancé immédiatement, du moment que le pentagramme n'est pas détruit, il n'y a pas de limite de temps pour lancer le sort.

Une fois que le sort a été lancé (au coût normal en points de magie), lancez un D6 et consultez la table de réponse démoniaque ci-contre

Le jet peut être modifié en dépensant des points de magie supplémentaires.

Points de magie dépensés :	x2	x3
Modificateur au jet :	+1	+2

Aucun jet de dé ne peut être modifié au-delà de +2. Si le sorcier continue son invocation dans les tours suivants (résultat 3 sur la table) les jets de dé suivants ne sont pas modifiés.

(D6) Table de réponse démoniaque

- 1 Le ou les démons invoqués n'apparaissent pas. Le sorcier et son pentagramme sont aspirés dans le Vide créant un portail durant l'opération. Remplacer le pentagramme par un marqueur noir de 2" de diamètre. Toutes les figurines entrant dans cette zone sont aspirées dans le Vide et tuées. Toutes les figurines impliquées sont retirées du jeu.
- 2 Le ou les démons invoqués n'apparaissent pas et le pentagramme est détruit. Enlevez le pentagramme du jeu.
- 3 Le démon invoqué n'apparaît pas. Le sorcier peut abandonner l'invocation ce qui détruit le pentagramme ou la continuer au tour suivant. Si l'invocation continue, le sorcier reste dans le pentagramme et durant une des phases de magie suivante, un autre D6 est jeté et cette table consultée à nouveau. Aucun point de magie supplémentaire n'est dépensé. Si le pentagramme est détruit alors que le sorcier est toujours en train de lancer son invocation (c'est à dire avant qu'il ne relance un dé sur ce tableau) il disparaît dans le Vide où son esprit passe l'éternité à hurler pour qu'on le libère. Enlevez la figurine de la table.
- 4 Le ou les démons invoqués apparaissent et le sorcier doit lancer 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à la FM du sorcier, celui-ci maîtrise les créatures ; si le résultat est supérieur à la FM du sorcier, les créatures sont incontrôlées. Des démons non-contrôlés bougent de 2D6" dans une direction aléatoire et chargent toutes les figurines sur leurs chemins, amies ou ennemies (à moins que le MJ n'ait d'autres idées). Dans tous les cas, la créature invoquée reste sur le champ de bataille pour seulement D6 tours. Après cela, ils retournent dans le Vide et quittent le champ de bataille.
- 5 Le ou les démons invoqués apparaissent et le sorcier doit lancer 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à la FM du sorcier, celui-ci maîtrise les créatures ; si le résultat est supérieur à la FM du sorcier, les créatures sont incontrôlées. Des démons non-contrôlés bougent de 2D6" dans une direction aléatoire et chargent toutes les figurines sur leurs chemins, amies ou ennemies (à moins que le MJ n'ait d'autres idées). Dans tous les cas, les créatures demeurent pour seulement D6+3 tours. Après ce délai, les créatures disparaissent dans le Warp et quittent le champ de bataille.
- 6+ Le ou les démons invoqués apparaissent et sont automatiquement contrôlés par le sorcier et restent jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce qu'ils soient bannis.

Les champions du Chaos invocateurs

On se doutera que les invocateurs affiliés à une Puissance du Chaos en particulier invoquent généralement des démons de cette Puissance (encore que rien ne l'oblige).

Les sorciers non affiliés invoqueront plutôt (mais pas forcément) des démons génériques (WFB3 p.265 et suivantes ou Bestiaire).

Les champions de Khorne (qui n'utilisent pas de magie pour ne pas déplaire à leur maître) peuvent aussi invoquer des démons de Khorne à l'aide de *Pierres de Sang* (*Slaves to Darkness* p.101) et n'utilisent donc pas les règles expliquées ici.

Quant à l'invocation de démons mineurs montés, elle n'est pas prévue par les règles.

3.2 LES ÉLÉMENTAIRES

Lorsque le ou les élémentaires apparaissent sur la table. L'invocateur doit tenter de les contrôler.

Lancez 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à la FM du sorcier, celui-ci maîtrise les créatures ; si le résultat est supérieur à la FM du sorcier, les créatures sont incontrôlées.

Les élémentaires non-contrôlés bougent de 2D6" dans une direction aléatoire et chargent toutes les figurines sur leur chemin, amies ou ennemies (le MJ peut avoir d'autres idées).

3.3 LES MORTS-VIVANTS

L'invocation nécromantique

Le sorcier lance d'abord son sort et appelle ses créatures. Si le sort prend effet, les créatures apparaissent, sinon rien ne se passe.

Un mort-vivant invoqué obéit toujours à son invocateur : il n'y a pas de test de contrôle comme pour les démons ou les élémentaires.

Contrôleurs de morts-vivants

Les squelettes et les zombies manquent de motivation et ont besoin d'un contrôleur pour leur dire ce qu'ils doivent faire.

Un nécromancien (ou tout sorcier disposant de sort d'invocation nécromantique) peut agir comme *contrôleur* sur toute unité alliée dans un rayon de 12". Cette capacité n'est pas due à un sort : c'est un pouvoir inné chez les nécromants.

Les nécromanciens peuvent utiliser des sorts pour accroître la portée de leur contrôle ou pour supprimer la nécessité du contrôle.

En général, une unité de morts-vivants non-contrôlée est sujette à la *stupidité* et disparaît complètement si elle devient *instable*. Notez que les héros morts-vivants ont aussi une capacité de contrôle sur l'unité qu'ils accompagnent. Reportez-vous au bestiaire pour plus de détail.

3.4 LES ILLUSIONS

Les sorciers spécialisés dans la création des illusions et leur contrôle sont nommés illusionnistes. Une seule illusion peut être maintenue par un sorcier à un moment donné ; cette illusion peut cependant avoir une forme multiple (des unités, plusieurs bâtiments ou série de clones).

Une illusion persiste jusqu'à ce que son créateur décide de l'annuler ou d'en créer une nouvelle. Elle disparaît également si elle est attaquée en combat corps-à-corps ou si elle subit un sort de dissipation ou de destruction d'illusion.

Une illusion réagit comme le désire son créateur, elle peut simuler un effet psychologique ou feindre des blessures par projectiles. En réalité, on ne peut pas faire de mal à une illusion.

Les illusions ne peuvent pas prononcer de mots articulés mais elles peuvent murmurer, grogner, rugir ou hurler selon leur apparence.

Les illusions provoquent les mêmes effets psychologiques que des créatures ou des événements réels.

4 TABLES POUR TIRER LES SORTS

MAGIE DE BATAILLE

Niveau 1			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-07	B1.1	Aura de résistance	1
08-14	B1.2	Animosité magique	2
15-20	B1.3	Guérison des blessures légères	1
21-26	B1.4	Désespoir	2
27-33	B1.5	Enthousiasme	2
34-40	B1.6	Boule de feu	1
41-47	B1.7	Vol	1
48-54	B1.8	Main de fer	2
55-61	B1.9	Inflammation de projectiles	1
62-68	B1.10	Immunité aux poisons	1
69-75	B1.11	Brise jambe	1
76-81	B1.12	Partage des eaux	2
82-87	B1.13	Débilité	2
88-93	B1.14	Force de combat	1
94-00	B1.15	Rafale de vent	2+1

Niveau 2			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-07	B2.1	Aura de protection	1
08-14	B2.2	Frénésie magique	2
15-20	B2.3	Haine magique	2
21-26	B2.4	Panique magique	2
27-33	B2.5	Éclair	1
34-40	B2.6	Duel mental	3
41-47	B2.7	Brouillard mystique	5
48-54	B2.8	Ralliement magique	2
55-61	B2.9	Démolition à distance	2
62-68	B2.10	Démolition au contact	1
69-75	B2.11	Débandade	4
76-81	B2.12	Fermeté	4
82-87	B2.13	Vol de magie	3
88-93	B2.14	Vortex	4
94-00	B2.15	Zone de sanctuaire	2

Niveau 3			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-07	B3.1	Épée animée	1+1
08-14	B3.2	Invulnérabilité aux projectiles	2
15-20	B3.3	Fuite	6
21-26	B3.4	Peur magique	5
27-33	B3.5	Stupidité magique	2
34-40	B3.6	Zone de ténèbres	6
41-47	B3.7	Corrosion	5
48-54	B3.8	Marécages magiques	10
55-61	B3.9	Malédiction d'attraction des projectiles	6
62-68	B3.10	Dissipation d'aura	1
69-75	B3.11	Dissipation de la magie	3
76-81	B3.12	Affaiblissement	5
82-87	B3.13	Pont magique	4
88-93	B3.14	Transfert d'aura	1
94-00	B3.15	Vortex multiples	18

Niveau 4			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-07	B4.1	Accélération du temps	8
08-14	B4.2	Aura d'invulnérabilité	8
15-20	B4.3	Explosion	4
21-26	B4.4	Changement d'allégeance	8
27-33	B4.5	Corruption de machine	8
34-40	B4.6	Guérison des blessures graves	1
41-47	B4.7	Drain de magie	12
48-54	B4.8	Arme enchantée	2
55-61	B4.9	Embrouillamini	6
62-68	B4.10	Nuage fétide	8
69-75	B4.11	Ouragan	10
76-81	B4.12	Ravin	12
82-87	B4.13	Immobilisation	6
88-93	B4.14	Force spirituelle	1
94-00	B4.15	Zone d'immunité magique	2

MAGIE ÉLÉMENTAIRE

Niveau 1			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-11	E1.1	Assaut de pierres	3
12-22	E1.2	Aveuglement	2
23-33	E1.3	Respiration aquatique	1
34-44	E1.4	Nuage de fumée	2
45-55	E1.5	Main de feu	1
56-66	E1.6	Zone de dissimulation	3
67-77	E1.7	Lumière magique	1
78-88	E1.8	Marche sur l'eau	2
89-00	E1.9	Protection contre les flèches	2

Niveau 2			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-11	E2.1	Incendie	4
12-22	E2.2	Pluie torrentielle	4
23-33	E2.3	Coup de tonnerre	5
34-44	E2.4	Extinction	4
45-55	E2.5	Déplacement d'objet	3
56-66	E2.6	Séparation des eaux	4
67-77	E2.7	Résistance au feu	3
78-88	E2.8	Vent de magie	4
89-00	E2.9	Dessèchement des plantes	4

Niveau 3			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-11	E3.1	Bannissement élémentaire mineur	10
12-22	E3.2	Éthérialité	7
23-33	E3.3	Souffle de feu	10
34-44	E3.4	Création de sables mouvants	9
45-55	E3.5	Effondrement	9
56-66	E3.6	Tempête de poussière	5
67-77	E3.7	Écran de flammes	4
78-88	E3.8	Air fétide	8
89-00	E3.9	Orage de magie	8

Niveau 4			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-11	E4.1	Animation des eaux	16
12-22	E4.2	Bannissement élémentaire majeur	24
23-33	E4.3	Haie d'épines	14
34-44	E4.4	Invocation d'un élémentaire	18
45-55	E4.5	Invocation d'une horde d'élémentaires	30
56-66	E4.6	Invocation d'une nuée	12
67-77	E4.7	Tempête de magie	35
78-88	E4.8	Tunnel	18
89-00	E4.9	Destruction des murs	16

MAGIE ILLUSIONNISTE

Niveau 1			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-20	I1.1	Apparence illusoire	1
21-40	I1.2	Désorientation de l'ennemi	4
41-60	I1.3	Décalage illusoire	2
61-80	I1.4	Répliques	2 x
81-00	I1.5	Héros illusoire	2

Niveau 2			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-16	I2.1	Dissipation d'illusion	3
17-33	I2.2	Confusion de l'ennemi	8
34-49	I2.3	Constructions illusionnaires	2 x
50-66	I2.4	Forêts illusionnaires	5 x
67-83	I2.5	Apparence fantomatique	3
84-00	I2.6	Hallucination	4

Niveau 3			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-25	I3.1	Ennemi illusoire	6
26-50	I3.2	Puissance illusoire	6
51-75	I3.3	Confusion universelle	8
76-00	I3.4	Disparition	6

Niveau 4			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-25	I4.1	Destruction des illusions	8
26-50	I4.2	Armée illusoire	12
51-75	I4.3	Ténèbres illusionnaires	15
76-00	I4.4	Téléportation	20

MAGIE DE COULEUR (règles optionnelles)

Niveau 1			
D6	N°	Nom du sort	PM
1-2	C1.1	Liens de couleur	1
3-4	C1.2	Camoufler une couleur	1
5-6	C1.3	Concentration d'une couleur	1

Niveau 2			
D6	N°	Nom du sort	PM
1-2	C2.1	Dispersion des flux	6
3-4	C2.2	Duel de couleur	3
5-6	C2.3	Combustion de magie	8

NÉCROMANCIE			
Niveau 1			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-20	N1.1	Destruction des morts-vivants	2
21-40	N1.2	Main de la mort	1
41-60	N1.3	Invocation d'un champion squelette	3
61-80	N1.4	Invocation de squelettes	3
81-00	N1.5	Zone de Vie	2

Niveau 2			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-20	N2.1	Contrôle des morts-vivants	3
21-40	N2.2	Extension du contrôle	3
41-60	N2.3	Main de poussière	3
61-80	N2.4	Arrêt de l'instabilité	2
81-00	N2.5	Invocation d'un héros mineur squelette	8
*	N2.6	Invocation des Storm riders	9

* Avant le tirage, vous pouvez échanger un des 5 sorts du niveau 2 par celui-ci [WD114 p.8]

Niveau 3			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-25	N3.1	Annihilation des morts-vivants	10
26-50	N3.2	Vie dans la mort	10
51-75	N3.3	Animation des morts	10
76-00	N3.4	Invocation d'une horde de squelettes	15

Niveau 4			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-25	N4.1	Malédiction de la non vie	15
26-50	N4.2	Invocation d'un héros majeur squelette	10
51-75	N4.3	Contrôle total	10
76-00	N4.4	Vent de mort	25

MAGIE DÉMONIAQUE			
Niveau 1			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-20	D1.1	Immobilisation des démons	3
21-40	D1.2	Bannissement d'un démon mineur	1
41-60	D1.3	Invocation d'un familier	2
61-80	D1.4	Invocation d'une monture	1
81-00	D1.5	Zone de protection démoniaque	2
*	D1.6	Bannir une présence démoniaque	4

Niveau 2			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-20	D2.1	Arrêt de l'instabilité démoniaque	3
21-40	D2.2	Invocation de l'énergie démoniaque	3
41-60	D2.3	Invocation de démons mineurs	15
61-80	D2.4	Invocation d'une aide magique	4
81-00	D2.5	Zone d'annihilation démoniaque	5

Niveau 3			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-25	D3.1	Bannissement d'une horde de démons	10
26-50	D3.2	Folle terreur	8
51-75	D3.3	Invocation d'une horde de démons	25
76-00	D3.4	Invocation du grand pouvoir	6
*	D3.5	Invoquer une meute démoniaque	8

Niveau 4			
D100	N°	Nom du sort	PM
01-25	D4.1	Bannissement d'un démon majeur	10
26-50	D4.2	Invocation d'un démon majeur	25
51-75	D4.3	Invocation du pouvoir total	40
76-00	D4.4	Portail démoniaque	20

SLAANESH **		
N°	Nom du sort	PM
S1 1	Soumission	3
S1 2	Pavane de Slaanesh	8
S1 3	Radiance de Slaanesh	8
S1 4	Malédiction charnelle	5

TZEENTCH **		
N°	Nom du sort	PM
Tz 1	Bienfait de Tzeentch	D3
Tz 2	Feu rose de Tzeentch	D3+1
Tz 3	Éclair de Tzeentch	D4+2
Tz 4	Tempête de feu rose de Tzeentch	2D6+6

NURGLE **		
N°	Nom du sort	PM
Nu 1	Puanteur de Nurgle	2
Nu 2	Miasmes de peste	3
Nu 3	Flot de corruption	7
Nu 4	Vent de Peste	15

* Ajouts de *Slaves to Darkness* (p.71) pour gérer les bêtes démoniaques (Bêtes de Slaanesh, Incendiaires, Bêtes de Nurgle).

** Les sorts des Puissances du Chaos ne se tirent pas au hasard. Les champions sorciers ont automatiquement les sorts correspondant à leur niveau de maîtrise (cf *Slaves to Darkness* p.76).

MAGIE DE GLACE		
N°	Nom du sort	PM
G1	Cape de cristal	2
G2	Pieux de glace	6
G3	Glaciation	4
G4	Gel mortel	4
G5	Vent mordant	8

5 DESCRIPTION DES SORTS

Dans les descriptions, le terme « unité » est souvent utilisé de manière générique par facilité. Un sort pouvant affecter une unité peut toujours être lancé sur une figurine individuelle – personnage, monstres, machine de guerre et son équipage - dans les mêmes conditions.

MAGIE DE BATAILLE

B 1.1 Aura de résistance (Aura of Resistance)

Niveau : 1 PM : 3
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Les sorts d'aura fournissent une protection contre les blessures. Celui-ci améliore d'un point le jet de sauvegarde d'armure de celui qui le porte. Si le lanceur n'a pas de sauvegarde le bonus est de +2. Un sorcier qui n'aurait aucune protection réussira grâce à ce sort son jet sur un résultat de 5-6. Une aura peut être détruite par magie ou par une arme magique : elle n'est pas une garantie d'invulnérabilité. Un personnage ne peut porter qu'une seule aura en même temps : il peut la dissiper lorsqu'il le désire.

B 1.2 Animosité magique (Cause Animosity)

Niveau : 1 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie située dans une portée de 24", la rendant sujette à l'animosité (voir psychologie) contre une autre unité choisie par le lanceur. Les personnages et les unités peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour essayer d'éviter les effets de ce sort.

Un MJ peut choisir de faire lui-même ce jet et d'en garder secret le résultat. Ainsi ni un joueur, ni l'autre ne savent si le sort à fonctionner. Vous pouvez aussi choisir de ne pas dévoiler au joueur adverse quelles unités de son armée sont affectés.

B 1.3 Guérison des blessures légères (Cure Light Injury)

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : Personnel/toucher

Description : Le sorcier peut utiliser ce sort pour se soigner ou pour guérir un autre personnage. Le sort agit instantanément : il rend 1 Point de Vie au personnage. Il est efficace uniquement sur les personnages n'ayant perdu qu'un seul Point de Vie (si l'individu en a perdu plusieurs, le sort ne fait rien).

En cas d'échec dans le lancer de ce sort, le sorcier enlève un Point de Vie au lieu d'en rendre un (pas de jet de sauvegarde magique). Ce sort fonctionne sur toutes les figurines individuelles, y compris les monstres et les dragons. Il ne marche pas sur une créature tuée et si la cible est engagée en corps-à-corps.

B 1.4 Désespoir (Dispirit)

Niveau : 1 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité ou une figurine située dans les 24". La cible bénéficie d'une sauvegarde magique normale. La ou les cibles subissent d'une pénalité de -1 en *Commandement* pour le reste de la partie. Ce sort n'affecte pas les personnages associés à l'unité. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par cible.

B 1.5 Enthousiasme (Enthuse)

Niveau : 1 PM : 2
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité ou une figurine amie dans les 24". La cible reçoit un bonus de +1 en *Commandement* pour le reste de la partie. Ce sort n'affecte pas les personnages associés à l'unité. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par cible et la valeur du Cd ne peut dépasser 10.

B 1.6 Boule de feu (Fire Ball)

Niveau : 1 PM : 1 par boule de feu
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Des boules de feu jaillissent de la main ou du bâton du sorcier en ligne droite et à une vitesse considérable. Les boules de feu suivent les restrictions normales pour les tirs de projectiles. Les boules de feu ont une portée de 24" et touchent automatiquement leur cible causant D3 touches de Force 3 (Force 4 sur les cibles *inflammables*). Les dégâts sont résolus immédiatement. Effectuez normalement les jets *pour blesser*. Les armures ne procurent aucune sauvegarde mais les figurines montées bénéficient d'une sauvegarde de 6.

Les créatures qui ont peur du feu doivent effectuer un test de panique. Un sorcier peut jeter une boule de feu par niveau de maîtrise qu'il possède et toutes les boules de feu doivent avoir pour cible la même unité ou la même figurine. Toutes ses boules de feu doivent être envoyées en une fois.

Une unité atteinte par des projectiles magiques, comme des boules de feu, n'effectuent pas de jet de sauvegarde magique.

B 1.7 Vol (Flight)

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : Personnel/24"

Description : Le sorcier peut immédiatement s'envoler vers une position située à 24" (ou moins). Il ne peut pas voler à travers un mur ou de la matière solide. Il peut porter un poids égal à la moitié du sien, mais pas plus. Le MJ évaluera le poids des objets, le cas échéant. Cette règle interdit aux sorciers de porter d'autres personnages que des halfelings ou assimilés.

B 1.8 Main de fer (Hammerhand)

Niveau : 1 PM : 2
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Ce sort permet au sorcier d'améliorer son potentiel de combat. Le sorcier peut doubler son nombre d'Attaque et les coups qu'il porte ont une Force de 5. Le sort prend effet immédiatement et se dissipe lorsque le magicien est blessé.

B 1.9 Inflammation de projectiles (Ignite Missiles)

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : 12"

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité amie doté d'arme de tir ou sur une machine de guerre à 12". Chaque fois que l'unité ou la machine tire ses projectiles, ceux-ci s'enflamment en l'air. Ils provoquent ainsi des dégâts supplémentaires aux cibles inflammables. Les projectiles n'en deviennent pas magiques.

B 1.10 Immunité au poison (Immunity from poison)

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Ce sort peut être lancé sur soi-même ou sur un autre individu situé dans une portée de 3". Il prend effet immédiatement et procure au porteur une totale immunité aux poisons et venins pour toute la bataille. La magie se dissipe le lendemain matin.

B 1.11 Brise jambe (Leg Breaking)

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort est particulier car il peut être utilisé contre toute figurine dans les 24" dont l'Endurance est inférieure ou égale à 4. Il n'est pas sujet aux restrictions habituelles sur le choix des cibles et peut donc être utilisé contre les personnages dans les unités etc. La cible fait une sauvegarde magique normale et, si elle échoue, elle tombe au sol, une jambe brisée. Cela réduit le mouvement de la figurine de moitié. Si la cible subit le même sort à deux reprises, elle est immobilisée. Les créatures à quatre pattes doivent le subir trois fois pour être immobilisées. Les soldats ordinaires s'évanouiront ou seront abandonnés par leurs compagnons et sont retirés comme pertes.

B 1.12 Partage des eaux (Part Water)

Niveau : 1 PM : 2
Svg. magique : Non Portée : 12"

Description : Ce sort peut être lancé contre un torrent ou une rivière à 12". Les eaux se partagent et créent un vide de 4" de large. Cela dure jusqu'à ce que le sorcier bouge ou lance un autre sort. Il peut être dissipé à n'importe quel moment – si l'ennemi essaie de traverser par exemple ! Le lit d'une rivière ou d'un torrent, même à sec compte comme un *terrain difficile*.

B 1.13 Débilité (Steal Mind)

Niveau : 1 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : 12"

Description : Ce sort peut être lancé sur une figurine située dans une portée de 12". La cible peut effectuer un jet de sauvegarde magique normal. Si la sauvegarde est ratée, le personnage perd immédiatement toute intelligence. Il s'assoit par terre et commence à manger l'herbe tout en bavant abondamment et en baragouinant des mots sans suite. L'effet de ce sort n'est que temporaire, il dure pendant D6 tours du joueur affecté. Le dé peut être lancé en secret par le MJ et le résultat révélé seulement au moment où le sort se dissipe.

Une créature débile ne peut se défendre et les Attaques effectuées contre elle touchent automatiquement. Elle ne se déplacera pas d'elle-même mais pourra être traînée par des amis à demi-vitesse. Si la figurine est montée sur un animal, la victime pourra être déplacée par ses compagnons normalement.

B 1.14 Force de combat (Strength of combat)

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Ce sort permet au lanceur d'augmenter une de ses caractéristiques suivantes d'un point : CC, CT, F, E, PV, I ou A. L'effet dure toute la bataille. Un second lancement de sort annule l'effet précédent.

B 1.15 Rafale de vent (Wind Blast)

Niveau : 1 PM : 2 +1 par tour
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort fait apparaître un petit ouragan sur une cible bien définie : une unité ou une figurine située dans une portée de 24". Le vent vient directement du sorcier et il doit avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible.

Les troupes affectées ne peuvent pas tirer.

Si elle souhaite bouger, l'unité ou la figurine doit lancer 1D10. Si le résultat est inférieur ou égal à leur Force : un mouvement à demi-vitesse peut être effectué. Cependant, si l'unité souhaite battre en retraite dans la direction exactement opposée au vent, elle peut le faire de son mouvement normal et aucun test n'est requis.*

L'effet de ce sort persiste jusqu'à ce que le sorcier se déplace, puisse dépense 1 PM par tour supplémentaire, jette un nouveau sort ou soit engagé en combat. Ainsi ce sort peut durer plusieurs tours si le joueur le souhaite.

Si une autre unité ou une figurine se déplace entre le sorcier et sa cible, elle sera également affectée. Une unité bloquera la rafale de vent sur elle si elle présente un front de 5 figurines ou plus. Si son front est plus étroit, elle sera également affectée sans bloquer le vent.

Si la rafale est dirigée sur une mêlée, les deux camps seront affectés : au cours de la prochaine phase de combat, leur nombre de jet *pour toucher* réussi sera divisé par deux (et arrondi à l'inférieur).

B 2.1 Aura de protection (Aura of Protection)

Niveau : 2 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Ce sort est similaire à une *Aura de résistance*, mais il améliore le jet de sauvegarde du porteur de 2 points ou 3 points si le bénéficiaire n'a pas de protection. Un sorcier sans aucune protection réussira donc son jet de sauvegarde sur un 4, 5 ou 6.

B 2.2 Frénésie magique (Cause Frenesy)

Niveau : 2 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort provoque la frénésie sur une unité située dans une portée de 24". Si sa sauvegarde magique est ratée, l'unité devient sujette à la *frénésie* et doit effectuer le test psychologique approprié.

Ce sort n'affecte pas les créatures insensibles aux effets psychologiques (comme les morts-vivants).

B 2.3 Haine magique (Cause Hatred)

Niveau : 2 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort rend une unité, située dans une portée de 24", sujette à la haine contre une unité ennemie choisie par le sorcier. Si sa sauvegarde magique est ratée, l'unité victime devra effectuer un test de haine au début de chacun de ses tours suivants.

Ce sort n'affecte pas les créatures insensibles aux effets psychologiques (comme les morts-vivants).

*** Effet du sort rafale de vent (B1.15) sur les volants**

Le WD100 (p.54) précise que les volants (et le gyrocoptère des nains) sont affectés exactement de la même manière que les autres unités mais qu'ils ne risquent pas de s'écraser.

B 2.4 Panique magique (Cause Panic)

Niveau : 2 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort provoque la panique chez une unité située dans une portée de 24". L'unité visée effectue un jet de sauvegarde magique et, si celui-ci échoue, un test de panique. Si l'unité est affectée par la panique, elle doit suivre les règles de panique à partir de son prochain tour.

Ce sort n'affecte pas les créatures insensibles aux effets psychologiques (les morts-vivants, par exemple).

B 2.5 Éclair (Lightning Bolt)

Niveau : 2 PM : 1 par éclair
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort est une version plus puissante du sort *Boule de feu*. Au lieu de boules de feu, le sorcier lance des éclairs sur ses ennemis.

Les éclairs suivent les restrictions normales pour les tirs de projectiles. Ils ont une portée de 24" et touchent automatiquement leur cible causant D3 touches de Force 4 (Force 5 sur les cibles inflammables). Les dégâts sont résolus immédiatement. Effectuez normalement les jets *pour blesser*. Les armures ne procurent aucune sauvegarde mais les figurines montées bénéficient d'une sauvegarde de 6.

Les créatures qui ont peur du feu doivent effectuer un test de panique. Un sorcier peut jeter un éclair par niveau de maîtrise qu'il possède et tous doivent avoir pour cible la même unité ou la même figurine. Tous les éclairs doivent être envoyés en une fois.

Une unité atteinte par des projectiles magiques, comme les éclairs, n'effectuent pas de jet de sauvegarde magique.

B 2.6 Duel mental (Mental Duel)

Niveau : 2 PM : 3
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort permet au lanceur de projeter son esprit contre n'importe quel autre lanceur de sort du champ de bataille. Les deux sont immédiatement bloqués dans un duel mental et deviennent physiquement inertes. Toutes les sorts de zones, d'auras et d'illusions sont dissipés.

Les deux sorciers lancent un D6 et ajoutent leur niveau de maîtrise à leur résultat. Si les deux totaux sont identiques, c'est un match nul et la cible n'est pas affectée.

Si le lanceur fait un score plus élevé, il récupère les 3PM dépensés pour lancer les sorts et vole 3PM supplémentaires à sa cible. Si la cible gagne, elle vole 3PM au lanceur.

Si la réserve de PM d'un sorcier tombe à zéro (ou moins) suite à un tel duel, ses défenses sont rompues. Le choc lui provoque de graves lésions cérébrales et, dans des cas extrêmes, sa tête peut exploser. Le personnage est mort.

B 2.7 Brouillard mystique (Mystic Mist)

Niveau : 2 PM : 5
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort crée une zone de brouillard de 6" de diamètre n'importe où sur la table de jeu. Les troupes prises dans le brouillard ne voient plus rien, les troupes situées en dehors ne peuvent pas voir ni dans la zone, ni au-delà. Les figurines dans le brouillard se déplacent à demi-vitesse.

Le brouillard persiste pendant 1D3 tours du camp du sorcier et se dissipe à la fin du dernier tour. S'il le désire, le MJ peut garder secrète la durée du sort.

B 2.8 Ralliement magique (Rally)

Niveau : 2 PM : 2
Svg. magique : Non Portée : 24"

Ce sort peut être lancé sur une unité en déroute située à une portée de 24". L'unité sera automatiquement ralliée au cours de la phase de ralliement du tour, sans effectuer de test. L'unité *ne peut pas* tenter de jet de sauvegarde magique : elle est obligatoirement affectée.

B 2.9 Démolition à distance (Raze)

Niveau : 2 PM : 2
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort permet au lanceur de détruire une section/un niveau de bâtiment. Consultez la table des dommages aux bâtiments (cf. livre de règles) et lancez 1D10+1D6 pour déterminer l'état du bâtiment. Si la section/le niveau est déjà endommagé, ajoutez les dégâts déjà subis au résultat des dés.

B 2.10 Démolition au contact (Smash)

Niveau : 2 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : Contact

Description : Ce sort peut être lancé contre une porte, un mur ou un autre objet inanimé. Il ne fonctionnera jamais contre une créature – vivante ou morte-vivante. Le lanceur doit toucher la cible et lui provoque une touche F10 causant 1D3 points de dommages.

B 2.11 Débandade (Stampede)

Niveau : 2 PM : 4
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé contre une unité ennemie montée dans les 24". Cela comprend les grandes créatures utilisées comme animaux de monte. L'unité doit faire une sauvegarde magique normale. En cas d'échec, l'unité est immédiatement mise en déroute. Notez que les montures normalement immunisées à la psychologie (comme les montures mortes-vivantes) ne sont pas affectées par ce sort.

B 2.12 Fermeté (Steadfast)

Niveau : 2 PM : 4
Svg. magique : Non Portée : Personnel/unité

Description : Ce sort affecte le lanceur et l'unité avec laquelle il est éventuellement associée en les soutenant de sa puissance mentale. Le sort dure 1D3 tours complets.

L'unité et tous les personnages associés (dont le lanceur) deviennent immunisés à toutes les réactions psychologiques même celles qui sont magiquement provoquées. Toutes les figurines doublent leurs *Attaques* et reçoivent un bonus de +1 à leurs sauvegardes d'armures.

S'il le désire, le MJ peut garder secrète la durée du sort.

B 2.13 Vol de magie (Steal Magical Power)

Niveau : 2 PM : 3
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur un autre lanceur de sort. La cible peut faire une sauvegarde magique pour échapper aux effets du sort. Si elle est ratée, la cible perd jusqu'à 2D6 PM qui sont réaffectée au lanceur.

Il est impossible que la réserve de PM de la victime tombe en dessous de 0 et que le lanceur dépasse son maximum normal.

B 2.14 Vortex (Vortex of Chaos)

Niveau : 2 PM : 4
Svg. magique : Non Portée : 2D6"

Description : Ce sort ouvre une petite mais très dangereuse faille vers le warp dans le tissu de l'univers matériel. Durant la faction

de seconde où cette faille existe, la matière brute du Chaos qui en émerge crée un vortex de pouvoir destructeur. Cela est représenté par un disque noir de 2" de diamètre.

Ce vortex commence son existence juste devant le lanceur et se déplace immédiatement de 2D6" dans la direction voulue. Tous ce qui est sur le trajet du vortex est détruit que ce soit les créatures, les constructions, le décor, etc. La seule exception est une éventuelle zone d'immunité magique (B4.15). Lorsque le vortex et la zone se touche, les deux disparaissent immédiatement.

Durant chaque phase de magie suivante, le vortex se déplace à nouveau de 2D6" dans une direction aléatoire et disparaît à la fin de la phase si les dés ont donné un double ou un 7.

NdT : Ce sort est particulièrement horrible pour pas cher. Je propose d'autoriser un test d'Initiative pour l'esquiver. Lancez D6 pour chaque figurine touchée par le vortex, si le résultat est inférieur ou égal à son Initiative, elle est sauvée. Si le résultat est supérieur, la figurine est absorbée par le Vortex. Un 6 est toujours un échec.

B 2.15 Zone de sanctuaire (Zone of Sanctuary)

Niveau : 2 PM : 2
Svg. magique : Non Portée : Personnel/unité/12"

Description : Ce sort affecte le lanceur et l'unité avec laquelle il est éventuellement associé et l'entoure d'une zone de protection. Le sort dure jusqu'à la fin de la partie à moins qu'il soit détruit, annulé, ou que l'unité bouge (notamment en cas de poussée dans un combat).

Les figurines protégées par la zone sont insensibles aux effets psychologiques notamment celles qui sont provoqués par magie.

Les morts-vivants, les créatures éthérées, les démons et les élémentaires ne peuvent ni entrer dans la zone, ni y tirer des projectiles, ni y lancer des sorts.

De plus, les morts-vivants, les créatures éthérées, les démons et les élémentaires doivent faire un test d'instabilité s'ils s'approchent à moins de 12" du lanceur.

Lorsque le sorcier maintient une zone, il ne peut pas jeter d'autres sorts ou se reposer. Plusieurs zones se détruisent mutuellement si elles se touchent.

NdT : La description de ce sort n'est pas très claire. En gros, les démons (etc.) n'ont pas le droit de contacter l'unité/le sorcier (tout en provoquant des tests d'instabilité à 12").

B 3.1 Épée animée (Animate Sword)

Niveau : 3 PM : 1+1 pour maintenir
Svg. magique : Non Portée : Contact

Description : Le sorcier prend une épée ordinaire et lui donne un semblant de vie temporaire. L'épée agit alors indépendamment, elle vole et combat selon les désirs du sorcier. L'arme possède le profil suivant : M6, CC6, CT0, F4, I6, A2. À partir du second tour, le sorcier doit dépenser 1 PM par tour pour maintenir le sort. Il peut jeter d'autres sorts en maintenant celui-ci mais ne peut pas se reposer. L'épée animée compte comme une arme magique est à tout effet contre les démons et les créatures éthérées. Elle dissipe les auras au contact.

NdT : Le nombre de PV de l'épée n'est pas précisé : à WFB2, il faut que le sorcier dépense 1 PM pour chaque jet *pour blesser* réussi contre l'épée s'il veut la maintenir.

B 3.2 Invulnérabilité aux projectiles (Arrow Invulnerability)

Niveau : 3 PM : 2
Svg. magique : Non Portée : 12"

Description : Le sorcier peut lancer ce sort sur une unité ou un personnage situé dans une portée de 12". Le sort rend la cible totalement invulnérable à tous les projectiles normaux (flèches, carreaux, armes de jet, projectiles de machine de guerre). Il ne

fournit aucune protection contre les projectiles magiques (boules de feu, éclairs, etc.). Ce sort prend effet immédiatement et dure 1D6 tours du joueur. Cette durée peut être tenue secrète par le MJ.

B 3.3 Fuite (Cause Cowardly Flight)

Niveau : 3 PM : 6
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité dans les 24". Un jet de sauvegarde magique permet d'en éviter les effets. En cas d'échec, l'unité fuit immédiatement comme si elle avait raté un test de panique. Ce sort reste en jeu et l'unité ne peut pas se rallier. Les unités normalement immunisées aux tests de moral (comme les morts-vivants) ne peuvent être affectées par ce sort.

B 3.4 Peur magique (Cause Fear)

Niveau : 3 PM : 5
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort instille un état de peur à une unité dans les 24". Un jet de sauvegarde magique permet d'en éviter les effets. En cas d'échec, l'unité est sujette à la peur de tous ses adversaires et doit faire les tests appropriés si elle veut charger ou est chargée. Le sort reste à jeu jusqu'à la fin de la bataille. Les unités normalement immunisées à la psychologie (comme les morts-vivants) ne peuvent être affectées par ce sort.

B 3.5 Stupidité magique (Cause Stupidity)

Niveau : 3 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort instille la stupidité à une unité dans les 24". Un jet de sauvegarde magique permet d'en éviter les effets. En cas d'échec, l'unité est sujette à la *stupidité* pour le reste de la bataille et doit faire le test approprié au début de chacun de ses tours. Le sort reste à jeu jusqu'à la fin de la bataille. Les unités normalement immunisées à la psychologie (comme les morts-vivants) ne peuvent être affectées par ce sort.

B 3.6 Zone de ténèbres (Cloak of Darkness)

Niveau : 3 PM : 6
Svg. magique : Oui Portée : Personnel/unité

Description : Ce sort entoure le lanceur et l'unité qu'il accompagne d'une zone de ténèbres protectrices. Le sort a une durée de D3+1 tours complets mais est immédiatement dissipé si l'unité ou le lanceur se déplacent.

Le sort recouvre l'unité complète de ténèbres impénétrables : il est possible de voir vers l'extérieur mais absolument pas vers l'intérieur. Par ce moyen, les troupes sont donc protégées contre les tirs qui subissent une pénalité de -2 *pour toucher*. Une figurine spécifique ne peut être visée.

Comme les troupes dans les ténèbres ne peuvent être vues, elles ne provoquent pas d'effets psychologiques. Cependant, comme ces ténèbres sont assez bizarres, les troupes qui voudraient la charger doivent réussir un test de *peur*. Une fois engagé, le combat se passe normalement (les ténèbres enveloppent les deux unités) et la zone disparaît dès qu'une des unités est repoussée.

B 3.7 Corrosion (Corrode)

Niveau : 3 PM : 5
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort affecte une unité à 24" dont tous les objets en métal rouillent instantanément. Les armes, les armures, les boucliers deviennent inutilisables. Les armes comptent désormais comme armes improvisés (à l'exception des gourdins de bois ou de pierre qui restent utilisables).

Toutes les pièces métalliques de harnachement des troupes

montées disparaissent également. Leur mouvement est réduit de 2" et leur Cd de -1 car les animaux sont plus durs à contrôler).

Ce sort peut viser un chariot ou une machin de guerre qui est détruit immédiatement.

Les armes et les armures magiques ne sont pas affectées.

Il n'y a pas de sauvegarde magique possible contre ce sort.

B 3.8 Marécages magiques (Create Magical Bog)

Niveau : 3 PM : 10

Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort crée une zone de marécage de 1D6" de diamètre, centré sur un point désigné dans les 24" du lanceur. Vous pouvez représenter ce marécage en utilisant un gabarit ou des éléments de modélisme.

Toute unité touchée par ce marécage magique ou entrant dans celui-ci est enlevée de la table et considérée comme perdue dans les marais. Elle ne peut plus rien faire. À chaque phase magie suivante, le MJ lance un D6 :

1-4 L'unité est toujours perdue. Relancez à la phase magie suivante.

5 L'unité peut quitter les marais à un point désigné par l'adversaire.

6 L'unité peut quitter les marais à l'endroit souhaité.

Si les marécages sont créés sous une unité/figurine, l'unité est perdue immédiatement. Ces marais restent sur la table toute la bataille.

B 3.9 Malédiction d'attraction des projectiles (Curse of Arrow Attraction)

Niveau : 3 PM : 6

Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité dans les 24". La victime peut tenter un jet de sauvegarde magique pour essayer de ne pas en subir l'effet. Si son jet de sauvegarde échoue, l'unité est maudite pour le reste de la bataille. Tous les projectiles non magique tirés dans un rayon de 24" autour de l'unité se dirigeront vers elle. Les projectiles dont la portée est insuffisante pour atteindre l'unité tomberont court et ne provoqueront aucun dommage. Par contre, les projectiles seront capables de contourner des murs, de passer par des portes ouvertes, etc. Les couverts éventuels sont toutefois effectifs : lancez normalement les jets *pour toucher* et *pour blesser*.

Les projectiles tirés par l'unité maudite feront demi-tour pour frapper leurs tireurs. Si vous avez un MJ sous la main, vous pouvez lancer secrètement ce sort.

B 3.10 Dissipation d'aura (Dispel Aura)

Niveau : 3 PM : 1

Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur un personnage situé dans une portée de 24" et porteur d'un sort d'aura de niveau 1 ou 2. Le personnage visé ne peut pas effectuer un jet de sauvegarde magique, son aura se dissipe immédiatement. Ce sort n'affecte pas les auras de niveau 4.

B 3.11 Dissipation de la magie (Dispel Magic)

Niveau : 3 PM : 3

Svg. magique : Cf. description Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé contre un sorcier ou une unité ennemie dans les 24" : dans tous les cas, le lanceur doit pouvoir voir sa cible.

Sur des créatures comme des démons, des élémentaires, des créatures éthérées, ce sort leur impose un test d'instabilité immédiat.

Sur une unité ou une figurine qui portent de l'équipement magique, son effet est désactivé pour un tour complet. Les personnages peuvent cependant faire une sauvegarde magique pour en éviter les effets.

Sur un sorcier, tous ses sorts actuellement en jeu sont annulés s'il rate une sauvegarde magique.

Ce sort peut aussi affecter un sort spécifique qui reste en jeu (débilité, auras, zones, malédiction, etc.) qui est immédiatement dissipé. Il peut aussi dissiper des créations magiques (marécages, ponts magiques, brouillard, etc.). Si leur créateur est dans les 6", il peut tenter une sauvegarde magique pour éviter la destruction de sa création.

B 3.12 Affaiblissement (Enfeeble)

Niveau : 3 PM : 5

Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort affaiblit magiquement sa cible. Un jet de sauvegarde magique permet d'en éviter les effets. En cas d'échec, les pénalités de mouvement dues au port d'armure et les pénalités dues à la traverser de terrains difficiles sont doublées. De plus, la F et l'E de la cible subissent un malus de -1 pour le reste de la partie.

B 3.13 Pont magique (Magic Bridge)

Niveau : 3 PM : 4

Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Ce sort permet la création d'un pont solide pour traverser des obstacles tels que rivières, marais, etc. Il peut créer une passerelle entre le sol et le sommet d'un mur. Le pont commence aux pieds du sorcier et mesure 6" de long par niveau de maîtrise de ce dernier sur 4" de large ; les figurines s'y déplacent sans pénalité. Un pont magique peut être annihilé par son créateur quand celui-ci le désire, sinon, il dure toute la partie.

B 3.14 Transfert d'aura (Transfert Aura)

Niveau : 3 PM : 1

Svg. magique : Non Portée : 2"

Description : Les sorts d'aura ne peuvent être lancés par les sorciers que sur eux-mêmes. Grâce à ce sort, le lanceur peut transférer son aura existante sur un autre personnage situé dans une portée de 2". Cela fonctionne automatiquement.

B 3.15 Vortex multiples (Vorpal Hurricane of Chaos)

Niveau : 3 PM : 18
Svg. magique : Non Portée : 2D6"

Description : Ce sort est une version plus puissante du sort Vortex. Il fonctionne de la même façon, mais ce sort crée un D6 vortex au lieu d'un.

Chaque vortex commence son existence juste devant le lanceur et se déplace immédiatement de 2D6" dans une direction voulue. Tous ce qui est sur le trajet du vortex est détruit que ce soit les créatures, les constructions, le décor, etc. La seule exception est une éventuelle zone d'immunité magique (B4.15). Lorsque le vortex et la zone se touche, les deux disparaissent immédiatement.

Durant chaque phase de magie suivante, chaque vortex se déplace à nouveau de 2D6" dans une direction aléatoire et disparaît à la fin de la phase si les dés ont donné un double ou un 7.

NdT : Ce sort est particulièrement horrible. Je propose d'autoriser un test d'Initiative pour l'esquiver. Lancez D6 pour chaque figurine touchée par le vortex, si le résultat est inférieur ou égal à son Initiative, elle est sauvée. Si le résultat est supérieur, la figurine est absorbée par le Vortex. Un 6 est toujours un échec.

B 4.1 Accélération du temps (Accelerate Time)

Niveau : 4 PM : 8
Svg. magique : Non Portée : Personnel/unité

Description : Ce sort affecte le lanceur et une unité qui serait éventuellement associé à lui. Il distord le temps et permet à ceux qui sont affectés de bouger et d'agir plus rapidement qu'à la normale. Le MJ lance 1D3 pour déterminer la durée du sort qui ne sera révélé que lors que le sort arrivera à terme.

Tant qu'il est en jeu, ce sort double le Mouvement, l'Initiative et le nombre d'Attaque des figurines affectées.

Tant que ce sort est en jeu, le lanceur ne peut pas utiliser d'autre magie.

B 4.2 Aura d'Invulnérabilité (Aura of Invulnerability)

Niveau : 4 PM : 8
Svg. magique : Non Portée : Personnel/unité

Description : Ce sort est le plus puissant des sorts d'auras. Il annule les 4 prochains PV perdus que la figurine aurait autrement subis. Les auras peuvent être dissipées par la magie et les armes magiques. Une figurine ne peut porter qu'une seule aura à la fois et peut la dissiper lorsqu'il le souhaite.

B 4.3 Explosion (Blast)

Niveau : 4 PM : 4
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Avec de sort, le sorcier lance un puissant projectile enflammé. A la différence des boules de feu et des éclairs, il ne peut en lancé qu'une seule fois par phase de magie. Le projectile jaillit de la main ou du bâton du sorcier et frappe instantanément sa cible. Les règles normales de tir s'appliquent même si la cible est touchée automatiquement.

La cible subit 1D6 touche de F8 sans sauvegarde d'armure mais les figurines montées concernent une sauvegarde de 6 sur 1D6. Une cible inflammable subit des touches F9 et peut prendre feu.

B 4.4 Changement d'allégeance (Change Allegiance)

Niveau : 4 PM : 8
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort est lancé contre une unité dans les 24". La cible fait une sauvegarde magique normale pour déterminer si le sort prend effet. En cas d'échec, la cible change immédiatement de bord et est contrôlée par le lanceur. Ce sort reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

B 4.5 Corruption de machine (Confond Mechanism)

Niveau : 4 PM : 8
Svg. magique : Oui Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort est lancé contre un engin de guerre ou un char sur la table. À partir de ce moment, le lanceur peut rediriger ses tirs d'un engin de guerre ou les mouvements d'un char.

Le char (et ses animaux de traits) ou l'engin de guerre devient totalement autonome de ses servants et ceux-ci ne peuvent rien faire pour arrêter l'enchantement.

Les tirs d'un engin de guerre peuvent être redirigés en ignorant les règles des portées minimales ou des arcs de tirs. Par exemple, une catapulte peut envoyer un projectile exactement au-dessus d'elle !

Le mouvement d'un char devra respecter les règles normales et peut éventuellement charger. Si les bêtes de trait sont tuées, le char s'arrête.

Ce sort reste en jeu jusqu'à la fin de la partie même si le lanceur est tué.

B 4.6 Guérison des blessures graves (Cure Severe Wound)

Niveau : 4 PM : 1/PV
Svg. magique : Non Portée : Personnel/contact

Description : Ce sort permet au lanceur de se soigner ou de soigner une autre figurine qu'il peut toucher. Le sort prend immédiatement effet et la cible regagne 1PV par PM dépensé. Ce sort de fonctionnera pas sur une créature réduite à 0PV et il ne peut pas faire dépasser le total de PV initial.

B 4.7 Drain de magie (Drain Magic)

Niveau : 4 PM : 12
Svg. magique : Oui Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort redirige les flux magiques vers le lanceur. C'est un jeu dangereux car peu de créatures peuvent supporter un tel afflux de pouvoir. La cible de ce sort est un unique personnage, créature ou unité. La cible a droit à une sauvegarde magique normale et si elle échoue, elle est sujette aux effets suivants

Sorcier : Si la cible est un sorcier, celui-ci voit sa réserve magique réduite à zéro.

Unité de morts-vivants/d'éthérés : L'unité est détruite y compris d'éventuel champion (mais pas les personnages associés).

Personnage mort-vivant/éthéré : Le personnage est détruit.

Démons/élémentaires : Un démon majeur, un élémentaire, une unité de démons mineurs, un familier ou un serviteur démoniaque sera banni.

Tant que le sorcier ne fait pas autre chose, il peut prolonger ce sort durant plusieurs tours sans dépense de PM supplémentaire. À chacune de ses phases de magie, il peut choisir une nouvelle cible (ou réessayer sur la même).

Cependant, à la fin de chaque phase de magie le lanceur jette un D6. Sur un 6, le sorcier est tué à cause de la surcharge de magie qu'il draine et le sort cesse.

B 4.8 Arme enchantée (Enchant Weapon)

Niveau : 4 PM : 2
Svg. magique : Non Portée : Contact

Description : Ce sort autorise le sorcier a enchanté une arme qu'il touche. Elle compte comme une arme magique pour la durée de la bataille et peut donc affecter certaines créatures qui ne sont pas affectés par les armes normales et dissiper les auras au contact.

Avec cette arme, tous les jets *pour toucher* et la *Force* du coup reçoivent un bonus de +1. Les sauvegardes d'armure infligées par cette arme sont réduites de -1.

Une arme enchantée peut être donnée à un personnage avant ou pendant le jeu. Un sorcier peut enchanter plusieurs armes à la fois en dépensant 2PM par arme.

B 4.9 Embrouillamini (Entanglement)

Niveau : 4 PM : 6
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort peut être lancé sur un point de la table et affecte toutes les unités dans les 12" de ce point. Des racines et des plantes jaillissent du sol et forment rapidement une masse compacte qui gêne considérablement le mouvement. Une unité dont certains de ses membres sont dans la zone ne peut pas se déplacer lors de son tour suivant. Les tours suivants, elle ne pourra se déplacer que de la moitié de son mouvement tant que tous ces membres n'ont pas quitté la zone ou jusqu'à ce que le sort cesse.

Les unités qui s'avancent dans cette zone sont également affectées (M/2).

De plus, les troupes affectées subissent à leur jet *pour toucher* (CC ou CT).

Ce sort dure 1D6+1 tours. Un MJ pourra choisir de garder cette durée secrète.

B 4.10 Nuage fétide (Fetid Cloud)

Niveau : 4 PM : 8
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort crée un nuage de vapeurs corrosives de D6" de diamètre n'importe où sur la table.

Toute figurine entièrement ou partiellement recouverte subit une touche de Force 5 à la fin de chaque phase de magie.

Au début de chaque phase de magie, le lanceur peut déplacer le nuage de 6" dans la direction de son choix. Le nuage peut être dissipé par son créateur, annulé par un sort de dissipation de magie mais dure autrement toutes la bataille.

B 4.11 Ouragan (Hurricane)

Niveau : 4 PM : 10
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Aussitôt que ce sort est lancé, un orage terrible éclate sur le champ de bataille : pluies violentes, vents terribles, éclairs, etc.

Pendant l'ouragan, tous les mouvements aériens sont interdits. Les troupes volantes doivent faire un test de FM où être propulsés loin du champ de bataille (elles ne peuvent plus revenir). Chaque créature volante qui réussit ce test subit une touche F 1D6 lorsqu'elle atterrit.

Au sol, tous les mouvements sont divisés par deux et tous les tirs deviennent impossibles (notamment les projectiles magiques comme les boules de feu).

De plus, les incendies en court sont immédiatement éteints et chaque section de bâtiment au-delà du rez-de-chaussée subit une touche de F5 par tour.

Ce sort dure 1D6 tours. Un MJ pourra choisir de garder cette durée secrète.

B 4.12 Ravin (Ravine)

Niveau : 4 PM : 12
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort permet au sorcier de créer une faille de 1" de large et de 3D6" de long n'importe où sur la table.

Ce ravin est infranchissable et sans fond.

Si le ravin est ouvert sous les pieds de figurines, celles-ci doivent tenter de sauter de côté. Si leur sauvegarde d'armure n'est que de 6, elles esquivent sur un 4, 5 ou 6 sur 1D6. Si leur sauvegarde est supérieure, elles n'esquivent que sur un 6. Les figurines qui tombent dans le ravin sont tuées.

Toutes les sections de bâtiment placées sur une fissure s'effondrent.

S'il le souhaite le lanceur peut étendre le ravin qu'il a créé durant l'une des phases de magie suivante. Le lancer de ce sort ne lui coûtera alors que 4PM et le ravin grandira de 1D6" à partir de l'une de ses extrémités (mais pas forcément en ligne droite).

B 4.13 Immobilisation (Stand Still)

Niveau : 4 PM : 6
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé contre une unité dans les 24". La cible doit réussir une sauvegarde magique où sera incapable de bouger, de tirer ou de faire quoi que ce soit pour le reste du jeu. Les victimes sont prisonnières du temps et sont donc totalement immobile. L'effet dure jusqu'à la fin de la bataille à moins que le sort ne soit dissipé.

B 4.14 Force spirituelle (Strength of Mind)

Niveau : 4 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Ce sort augmente les caractéristiques Cd, Int, Cl et FM du sorcier de +1 jusqu'à un maximum de 11. L'effet dure jusqu'à la fin de la bataille. Si ce sort est lancé une seconde fois, tous les effets disparaissent.

B 4.15 Zone d'immunité magique (Zone of Magical Immunity)

Niveau : 4 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : Personnel/Unité

Description : Ce sort affecte le sorcier et l'unité qu'il accompagne les entourant d'une zone de magie protectrice. Le sort dure toute la bataille mais est immédiatement dissipé si l'unité ou le lanceur se déplacent (notamment repoussé ou poursuivant lors d'un combat) ou si le sorcier tente de lancer un autre sort ou de se reposer.

Les figurines dans la zone deviennent immunisées à toutes les réactions psychologiques. Les morts-vivants, les éthérées, des démons et les créatures élémentaires ne peuvent pas entrer dans la zone (ex : engager l'unité ou le sorcier) et ne peuvent pas non plus envoyer des projectiles dans la zone.

De plus, toutes les créatures sus-citées dans les 12" du lanceur doivent faire un test d'instabilité. La zone est imperméable à toute magie à l'exception du sort *Dissipation de la magie* (B 3.11).

Il est impossible que deux sorts de zone affectent une même unité.

MAGIE ÉLÉMENTAIRE

E 1.1 Assaut de pierre (Assault of stone)

Niveau : 1 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Le sorcier fait apparaître une grêle de pierres qui s'abat sur une unité ennemie située dans une portée de 24". Ceci constitue une attaque de projectiles magiques, causant des dommages comme un tir de projectiles et ayant les mêmes restrictions qu'un tir normal.

Un assaut de pierre possède une portée de 24" et touche automatiquement sa cible provoquant 1D3 touches de Force 4. La victime peut effectuer un jet de sauvegarde d'armure mais pas de sauvegarde magique.

E 1.2 Aveuglement (Blinding flash)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Non Portée : 6"

Description : Ce sort provoque la cécité chez toutes les créatures situées dans une portée de 6" autour du sorcier. Le sort prend effet immédiatement et reste en vigueur pendant le tour suivant (c'est à dire le tour de l'autre joueur). Les figurines aveuglées ne peuvent se déplacer du quart de leur potentiel de mouvement dans une direction aléatoire ou rester immobiles, mais elles ne peuvent ni combattre, ni tirer, ni lancer de sorts. Les coups portés contre elles touchent automatiquement.

La guérison est automatique mais les victimes n'ont pas de jet de sauvegarde magique pour éviter les effets de ce sort.

E 1.3 Respiration aquatique (Breath under water)

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel/contact

Description : Le sorcier peut jeter ce sort sur lui-même ou sur un individu au contact socle à socle avec lui. L'individu affecté pourra respirer dans tous les milieux, sous l'eau ou même dans le vide le plus total : les poisons sous forme de gaz ne pourront pas l'affecter notamment les odeurs comme celles des troglodytes. Le sort dure jusqu'à la fin de la bataille.

E 1.4 Nuage de fumée (Cloud of smoke)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel/3"

Description : Le sorcier crée, autour de lui-même, un nuage de fumée de 3" de rayon. Le nuage reste immobile, il ne suit pas le sorcier dans ses mouvements. Il persiste pendant 6 tours du sorcier puis il se disperse. Le MJ peut, s'il le désire, garder secrète la durée du sort.

Les troupes à l'intérieur du nuage ne peuvent pas voir à l'extérieur, les troupes en dehors du nuage ne peuvent pas voir à l'intérieur, in à travers. Les figurines prises dans la fumée se déplacent à demi-vitesse.

E 1.5 Main de feu (Hand of fire)

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Ce sort améliore le potentiel de combat du sorcier en enflammant ses armes. En combat, ses Attaques comptent comme des attaques d'armes magiques et sa Force est augmentée de +1 pour les jets *pour blesser*. Contre toutes les créatures ou choses inflammables sa Force est augmentée de +2. Le sort prend effet immédiatement et persiste jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce que le sorcier décide de l'annuler.

E 1.6 Zone de dissimulation (Hide)

Niveau : 1 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel/unité

Description : Le sorcier crée une zone qui le camoufle de même que l'unité qu'il accompagne. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit dissipée (B 3.11) ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace (notamment en cas de poursuite ou de poussée).

Toutes les figurines situées dans la zone sont camouflées tel des caméléons : si elles restent immobiles on ne peut les voir à plus de 6" de distance et, à moins de 6", les tirs effectués sur elles subissent une pénalité de -2 *pour toucher*.

Au combat, l'unité ennemie qui engage camouflée subit une pénalité de -1 *pour toucher*.

Pendant qu'il maintient une zone, un sorcier ne peut ni lancer d'autres sorts, ni se reposer.

E 1.7 Lumière magique (Magic Light)

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg. magique : Non Portée : 6"

Description : Ce sort permet au magicien de faire apparaître dans sa main une lumière qui éclaire à 6" tout autour de lui. Ce sort rend le sorcier visible comme en plein jour dans les ténèbres les plus noires. La lumière dure jusqu'à ce que le sorcier décide de l'arrêter. Une lumière magique peut être lancée à une distance de 6" maximum. Dans ce cas, elle ne persistera que jusqu'à la fin du tour puis s'éteindra. Si elle est lancée sur une figurine individuelle, la lumière l'atteindra automatiquement pour un tour et l'affectera exactement comme un *Aveuglement* (E 1.2).

E 1.8 Marche sur l'eau (Walk of water)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Ce sort permet au sorcier de marcher sur l'eau. Il prend effet dès que le sorcier pose un pied sur une surface liquide et disparaît lorsque ce dernier revient sur la terre ferme (mais pas sur un bateau ou une autre structure flottante). Ce sort permet au sorcier de traverser les étangs, les marais, etc. sans aucune pénalité de mouvement.

E 1.9 Protection contre les projectiles (Ward of arrows)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel/unité

Description : Ce sort crée d'importants mouvements d'airs qui entourent le sorcier et l'unité qui l'accompagne. Tous les projectiles tirés sur l'unité subissent un malus de -1 *pour toucher*.

Les projectiles magiques sont également affectés : ils provoquent une blessure ou point de dommage de moins que d'habitude. Ce sort dure jusqu'à ce que l'unité entre en combat ou jusqu'à ce que le lanceur quitte l'unité. Ce sort peut être dissipé (B 3.11).

E 2.1 Incendie (Cause fire)

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Oui Portée : Champ de bataille

Description : Le sorcier peut enflammer soudainement un objet ou une créature *inflammable*, lui infligeant 2D6 points de dommage immédiatement. Une créature inflammable, une momie par exemple, ne sera pas affectée par le sort si elle réussit un jet de sauvegarde magique.

E 2.2 Pluie torrentielle (Cause rain)

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Le sorcier déclenche un véritable déluge sur tout le champ de bataille : le sort prend effet immédiatement et dure jusqu'à la fin du tour suivant (c'est-à-dire celui de l'autre joueur). Les incendies s'éteignent. Les tirs à longue portée sont impossibles, les tirs à courte portée subissent une pénalité de -1 sur leur jet *pour toucher*. Toute magie basée sur le feu est automatiquement dissipée, les armes magiques enflammées ne fonctionnent pas pendant la pluie et les armes à feu sont inutilisables pendant la durée de ce sort et risquent sur un 4,5 ou 6 sur 1D6 d'être détrempées et inutilisables pour le reste de la partie. Faites un seul jet par unité ou par canon, etc.

E 2.3 Coup de tonnerre (Clap of thunder)

Niveau : 2 Énergie : 5 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Le sorcier provoque un énorme coup de tonnerre au-dessus du champ de bataille. Toutes les créatures stupides ou possédant une *Intelligence* inférieure à 3 doivent immédiatement effectuer un test de panique. Les créatures montées ou dirigées peuvent utiliser le Cd de leur cavalier/maître de meute. De plus, les créatures sujettes à la stupidité sont distraites par le bruit et raterons automatiquement leur prochain test de stupidité.

E 2.4 Extinction (Extinguish fire)

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort aide à réduire les incendies. Il peut être dirigé sur une section de construction en feu ou sur un personnage en train de brûler. Le feu est immédiatement éteint.

E 2.5 Déplacement d'objet (Move object)

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : 12"
Description : Ce sort permet au sorcier de créer des courants d'air afin de claquer des portes ou de déplacer des objets légers comme des parchemins. Il peut fermer ou ouvrir une porte non verrouillée dans une portée de 12" ou déplacer un objet léger dans une portée de 12" et sur une distance de 6".

E 2.6 Séparation des eaux (Part water)

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"
Description : Ce sort peut être lancé sur une rivière, dont la largeur n'excède pas 4", située dans une portée de 24". Les eaux se séparent instantanément créant un passage de 4" que l'on peut traverser à pied sec. Le passage subsiste jusqu'à ce que le sorcier décide de le supprimer (ce qu'il peut faire n'importe quand, y compris pendant le tour de son adversaire).

E 2.7 Résistance au feu (Resist fire)

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : Le sorcier peut jeter ce sort sur lui-même pour se protéger de tous les dommages infligés par le feu. Les attaques basées sur le feu, les armes magiques enflammées et les boules de feu n'ont aucun effet sur le sorcier. Ce sort persiste jusqu'à la fin de la bataille.

E 2.8 Vents magiques (Winds of magic)

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Le sorcier peut jeter ce sort sur une unité ennemie sur le champ de bataille. L'unité est automatiquement affectée et est gênée dans ces mouvements et ses tirs. La cible réduit tous ses mouvements de moitié et ne peut pas tirer. De plus, les tirs dirigés contre elle subissent un malus de -1 *pour toucher*. Le sort est maintenu tant que le sorcier ne lance pas de nouveaux sorts. Il est dissipé si le sorcier le souhaite ou que celui-ci est tué.

E 2.9 Dessèchement des plantes (Wither vegetation)

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"
Description : Le sorcier peut utiliser ce sort dans une portée de 24", contre une section de bois ou de haies. Cette section de végétation se fane et tombe en poussière immédiatement : retirez-la du jeu.

E 3.1 Bannissement élémentaire mineur (Banish elemental)

Niveau : 3 Énergie : 10 PM
Svg. magique : Oui Portée : 12"
Description : Ce sort peut être lancé contre un élémentaire situé dans une portée de 12". Si l'élémentaire manque son jet sauvegarde magique, il disparaît.

E 3.2 Ethérialité (Become ethereal)

Niveau : 3 Énergie : 7 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : Ce sort permet au sorcier de devenir éthéré : dans cet état, il ne peut ni lancer de sorts ni se reposer afin de regagner des PM. Il peut se déplacer normalement mais il ne peut ni attaquer en combat, ni tirer des projectiles. Un sorcier éthéré ne peut être blessé par des armes non-magiques. Il peut se déplacer à travers les murs et autres objets solides. Il peut également traverser sans pénalité les obstacles et les terrains difficiles. Il peut enfin être visible ou invisible à volonté. Le sorcier reste sous forme éthérée aussi longtemps qu'il le désire. Ses vêtements et possessions personnelles deviennent éthérées en même temps que lui mais pas les créatures vivantes qu'il touche (pas même la souris cachée dans sa poche!).

E 3.3 Souffle de feu (Breathe fire)

Niveau : 3 Énergie : 10 PM
Svg. magique : Non Portée : 12"
Description : Le sorcier gagne le pouvoir de cracher du feu trois fois pendant la bataille, au cours des phases de tir. Il peut souffler sur une unité ou sur un personnage, dans une portée de 12". Le souffle de feu est sujet à toutes les règles de tir sur un personnage ; il provoque des dommages contre une unité à la manière d'un tir multiple ; il provoque 2D6 touches automatiques de Force 4 sans sauvegarde d'armure cependant les troupes montées conservent une sauvegarde de 6.

E 3.4 Sables mouvants (Create quicksand)

Niveau : 3 Énergie : 9 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Le sorcier crée une surface de sables mouvants de 3" de rayon, centrée autour d'un point situé dans une portée de 24" du sorcier. Il peut créer ces sables mouvants sous les pieds d'une unité. Cette surface compte un terrain très difficile, réduisant les potentiels de mouvement au quart de la normale. Une figurine traversant les sables mouvants doit effectuer un jet inférieur ou égal à sous son Endurance avec un D10, la créature s'enlise et meurt suffoquée. Les créatures n'ayant pas besoin de respirer (les morts-vivants par exemple) seront immobilisées sous les sables et incapables de bouger. Il n'y a pas de jet de protection magique contre ce sort et ses effets durent jusqu'à la fin de la bataille.

E 3.5 Effondrement (Crumble Stone)

Niveau : 3 Énergie : 9 PM
Svg. magique : Non Portée : Contact

Description : Ce sort permet au sorcier de faire s'effondrer les constructions de pierre en les frappant à main nue. Il est efficace sur les immeubles de pierre ou de briques, sur les statues, etc. Le sorcier provoque, pour chacune de ses Attaques normales, D6 touches automatiques de F8 ou une seule de Force 10, selon sa volonté. L'effet du sort persiste pendant toute la bataille si le sorcier ne l'annule pas et s'il n'utilise pas de nouveaux sorts.

E 3.6 Tempête de poussières (Dust storm)

Niveau : 3 Énergie : 5 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Le sorcier crée un tourbillon de poussières de 3" de rayon dont le centre se trouve au maximum à 24" de sa personne. Le tourbillon entre en jeu comme une figurine, le sorcier le déplace au cours des phases de mouvement et le fait attaquer pendant les phases de combat.

La tempête ne cause aucun dommage pendant le tour où elle est créée. Au tour suivant, elle peut se déplacer de 6" dans la direction souhaitée par le sorcier. Elle peut traverser des unités et ne subit aucune pénalité sur les terrains difficiles. Toute créature prise dans son rayon subira une touche automatique de Force 2 pendant la phase de combat (sans jet de sauvegarde magique). Les figurines prises dans la tempête ne peuvent pas tirer.

La tempête de poussière persiste jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce que le sorcier décide de l'annuler ou qu'il soit tué.

E 3.7 Écran de flammes (Flame sheet)

Niveau : 3 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Non Portée : Cf description

Description : Un sorcier à pied peut utiliser ce sort pour créer un mur de flammes dans son sillage à mesure qu'il avance. L'écran de flammes sera large de 1" et suivra le déplacement du sorcier. Les créatures prises dans l'écran ou essayant de le traverser reçoivent une touche de F3. Le sort dure D6 tours (ce que le MJ pourra garder secret).

Les flammes sont assez hautes pour affecter les créatures volant à altitude d'attaque.

E 3.8 Air fétide (Soul air)

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Le sorcier crée une poche d'air empoisonné d'un rayon maximum de 6" dont le centre se situe à 24" ou moins de lui-même. Les figurines prises dans cette poche au début de leur tour subissent une touche de F3. L'air empoisonné n'affecte que les créatures qui ont besoin de respirer. Le sort dure jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce que le sorcier décide de l'annuler ou qu'il soit tué.

E 3.9 Orage de magie (Storm of magic)

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort est une version plus puissante de Vents de magie (E2.8) et il fonctionne de la même manière mais en plus puissant.

Le sorcier peut jeter ce sort sur une unité ennemie sur le champ de bataille. Le sorcier peut changer de cible au début de chaque phase de magie s'il le souhaite.

L'unité est automatiquement affectée et ne peut ni bouger ni tirer. De plus, les tirs dirigés contre elle subissent un malus de -1 *pour toucher*.

Si la cible est sujette à l'instabilité, elle doit tester immédiatement. Si la cible contient un ou des sorciers, la tempête leur vole 1D3 points de magie chacun à moins qu'ils ne réussissent un test de sauvegarde magique contre cet effet.

Tant que l'unité est affectée, aucune troupe volante ne peut l'attaquer ou même voler par-dessus. Si c'est le cas, les volants sont projetés de 2D6" dans une direction aléatoire. Si ces volants sont également sujets à l'instabilité, ils deviennent automatiquement instables.

Si l'unité affectée par l'orage est attaquée au corps-à-corps les deux camps souffrent d'une pénalité de -1 *pour toucher* et personne ne peut poursuivre.

E 4.1 Animation des eaux (Animate water)

Niveau : 4 Énergie : 16 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort permet au sorcier de donner vie à une étendue d'eau située dans une portée de 24". La surface de l'eau affectée aura, au maximum, 3" de rayon mais elle pourra faire partie d'une étendue d'eau plus importante (rivière, lac) qui restera tout à fait normale en dehors de la surface animée. L'eau animée développe des pseudopodes d'une longueur de 12" lui permettant de porter 12 Attaques. L'eau n'a pas à charger pour entrer en combat et peut changer d'opposants d'un tour à l'autre. Les adversaires ne peuvent pas combattre l'eau ; celle-ci possède une CC de 8 et une Force de 6. Il n'y a aucun jet de sauvegarde d'armure contre ses dommages, mais les créatures capables de respirer sous l'eau ont un jet de sauvegarde de 4, 5 ou 6 sur 1D6. Ce sort persiste jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce que le sorcier décide de l'annuler ou qu'il soit tué.

E 4.2 Bannissement élémentaire majeur (Dispel elementals)

Niveau : 4 Énergie : 24 PM
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort fait disparaître immédiatement tous les élémentaires dans un rayon de 24" autour du sorcier. Les élémentaires ne sont pas affectés s'ils réussissent un jet de sauvegarde magique.

E 4.3 Haies d'épines (Hedge of thorns)

Niveau : 4 Énergie : 14 PM

Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Le sorcier fait jaillir du sol une haie d'épines, dans une portée de 24". La haie peut constituer une bande de 1 x 12" de large ou un cercle de 3" de rayon. Elle peut jaillir devant une unité, autour d'une unité ou même, si le sorcier le désire, au beau milieu d'une unité. Les épines magiques poussent si vite qu'elles peuvent coincer et tuer les créatures qu'elles touchent. Chaque figurine prise dans une haie d'épines subit D4 touches de Force 5 et doit réduire son mouvement à 1".

Une haie d'épines ne peut pas être annulée par son créateur, mais elle est inflammable et compte comme une section de bâtiment avec une E 8 et 8 PV en ce qui concerne les dommages.

E 4.4 Invocation d'élémentaire (Summon elemental)

Niveau : 4 Énergie : 18 PM

Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Un élémentaire de terre, de feu, d'air ou d'eau apparaît dans un rayon de 3" autour du sorcier.

E 4.5 Invocation élémentaire multiple (Summon elemental horde)

Niveau : 4 Énergie : 30 PM

Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Un groupe de D3+1 élémentaires de terre, de feu, d'air ou d'eau apparaît dans un rayon de 3" autour du sorcier. Les élémentaires invoqués seront tous du même type (par exemple, tous de la terre).

E 4.6 Invocation d'une nuée (Summon Swarm)

Niveau : 4 Énergie : 12 PM

Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Une nuée de petits animaux apparaît dans un rayon de 3" autour du sorcier. La nuée peut être composée de scarabées, de serpents, de lézards, d'araignées, de rats, de grenouilles, de crapauds, de fourmis, de tiques, de scorpions, de chauve-souris ou toute autre créature similaire (cf. les nuées dans le Bestiaire).

E 4.7 Tempête de magie (Tempest of magic)

Niveau : 4 Énergie : 35PM

Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort est une version plus puissante de Vents de magie (E2.8) ou Orage de magie (E3.9) et il fonctionne de la même manière mais en plus beaucoup plus puissant. Ce sort affecte l'ensemble des figurines sur le champ de bataille (ainsi que le sorcier lui-même). La tempête affaiblit les unités vivantes et aspire l'énergie magique de créatures comme les démons.

La tempête ne dure qu'un seul tour. Mais lors de sa phase de magie suivante, le sorcier lance automatiquement le sort Orage de magie (E3.9) sans dépenser de PM.

Lorsque la tempête est déclenchée, toutes les figurines stoppent immédiatement jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur. Tous les tirs et tous les combats au corps-à-corps sont impossibles durant ce temps. Toutes les troupes aériennes sont balayées de la table et dispersées, elles ne pourront pas revenir de la bataille. Tous les sorciers (même le lanceur) doivent réussir une sauvegarde magique ou perdre 1D6 points de magie. À part cela, les sorciers ne peuvent rien faire avant la fin de la tempête.

Tous les sorts en jeu sont dissipés. Toutes les créatures invoquées durant la bataille sont détruites ou dispersées. Les osts de créatures éthérées sont détruits, les osts de monstres chaotiques passent sous le contrôle du MJ pour le reste de la bataille. Toutes les unités sujettes à l'instabilité restantes doivent immédiatement passer un test et déduire 2 au résultat.

Une tempête de magie ne peut pas être dissipée mais l'orage de magie du second tour peut l'être si le sorcier est tué. Un sort de dissipation (B 3.11) ne fonctionnera que si l'orage est placé sur un sorcier ennemi ou une unité associée à laquelle il est associé.

Ce sort est extrêmement puissant et il est aussi très dangereux en particulier contre les armées de morts-vivants ou chaotiques.

E 4.8 Tunnel (Tunnel through stone)

Niveau : 4 Énergie : 18 PM

Svg. magique : Non Portée : Cf. description

Description : Ce sort permet au sorcier de creuser des tunnels dans le sol ou à travers les murs avec ses seules mains. Les tunnels ainsi créés sont stabilisés par magie : ils ne risquent pas de s'effondrer et ne causent pas de dommages aux bâtiments qu'ils traversent. Il est même possible de creuser à travers du sable ou de la boue. Le sorcier peut se déplacer à travers le roc à sa vitesse normale en creusant un tunnel assez large pour une personne. D'autres personnages peuvent suivre le sorcier en file indienne.

Le sorcier peut décider d'annuler son tunnel lorsque ce dernier est achevé, dans ce cas, toute créature présente à l'intérieur est instantanément tuée.

E 4.9 Destruction des murs (Wall shaker)

Niveau : 4 Énergie : 16 PM

Svg. magique : Non Portée : 12"

Description : Le sorcier peut utiliser ce sort pour détruire toutes les sections de bâtiment dans un rayon de 12". Les créatures situées dans les constructions détruites ou sur les toits perdent un Point de Vie sur leur jet de sauvegarde d'armure échoué.

ILLUSIONNISME

I 1.1 Apparence illusoire (Assume illusionary apparance)

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : Le sorcier prend l'apparence d'une créature de son choix, pourvu que celle-ci soit bipède et mesure moins de 3m. Il peut, s'il le désire, prendre l'apparence d'un individu précis.

I 1.2 Désorientation de l'ennemi (Bewilder foe)

Niveau : 1 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Oui Portée : 12"
Description : Ce sort peut être lancé sur une figurine individuelle dans une portée de 12". N'étant pas vraiment une illusion, il n'y a pas besoin d'être maintenu et n'interfère pas avec le maintien d'autres sorts. Si la victime manque son jet de sauvegarde magique, elle sera désorientée pendant son prochain tour : elle avancera à demi-vitesse dans une direction aléatoire, n'attaquera pas et sera *touché* si elle est attaquée. Si la victime est un sorcier, celui-ci ne pourra ni jeter ni maintenir aucun sort (notamment, les zones, les auras et les illusions).

I 1.3 Décalage illusoire (Camouflage illusion)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : L'illusion altère l'apparence du sorcier de manière à ce qu'il semble légèrement décalé par rapport à sa position réelle. L'illusionniste devient alors difficile à atteindre avec un projectile ou à frapper en combat : ses adversaires ont un malus de -1 pour leurs jets *pour toucher*.

I 1.4 Répliques (Clone image)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM par réplique
Svg. magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Cette illusion permet au sorcier de créer une ou plusieurs répliques exactes de lui-même : une, au maximum par niveau de maîtrise. Le sorcier semble se séparer en 2, 3 ou 4 "lui-même" dont un seul est le vrai.
Chaque réplique se déplace indépendamment et l'adversaire ne peut pas savoir où est le vrai illusionniste. Le sorcier maintient toutes ses répliques comme une illusion unique.
Les joueurs devront posséder plusieurs figurines pour représenter ce sort. Le plus simple est de retirer de la table la figurine du sorcier et de la remplacer par plusieurs autres figurines dont l'une portera une marque sous le socle pour représenter le vrai personnage.

I 1.5 Héros illusoire (Create illusionary hero)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort crée l'illusion d'un unique personnage de moins de 3m de haut de la même race que le lanceur. Vous pouvez utiliser une figurine appropriée pour l'illusion. Si le sort est lancé durant la bataille, vous pouvez faire entrer la figurine par l'un des bords de table pour simuler des renforts. A l'inverse, l'illusion peut aussi quitter la table pour simuler une retraite.

I 2.1 Bannissement d'illusion (Banish illusion)

Niveau : 1 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"
Description : Ce sort peut être utilisé sur un personnage, une unité ou un objet suspecté par le sorcier d'être une illusion dans une portée de 24". Si l'objectif du sort est une illusion, elle se dissipe instantanément.

I 2.2 Confusion de l'ennemi (Confound foe)

Niveau : 2 Énergie : 8 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort peut être lancé par un sorcier venant d'être blessé en combat dans le même tour. Ce sort est exceptionnel car il peut être lancé même si le sorcier vient d'être tué. Il altère la réalité de manière à ce que les dommages n'aient pas été infligés : le sorcier annule les blessures qu'il a reçues pendant ce tour. Le sort ne peut être utilisé pour altérer la réalité des combats, déroutés ou reculs, il ne peut qu'annuler les dommages reçus par le sorcier.

I 2.3 Constructions illusionnaires (Illusion of buildings)

Niveau : 2 Énergie : 2 PM par section
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Cette illusion permet au sorcier de faire apparaître un bâtiment ou une groupe de bâtiments n'importe où sur la table de jeu. Chaque section de 4" x 4" demande l'utilisation de 2 PM. Cette illusion peut apparaître comme un village, un château ou tout autre édifice ou groupe de constructions désiré par le sorcier. Les troupes placées derrière cette illusion sont cachés à la vue mais les figurines occupant une illusion de rue ou d'espace découvert restent visibles.
Si ce sort est lancé avant la bataille, le joueur s'arrange avec le MJ pour ajouter des éléments de décors à l'insu de son adversaire.

I 2.4 Forêt illusoire (Illusion of woods)

Niveau : 2 Énergie : 5 PM par section
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort permet au sorcier de faire apparaître une illusion représentant un bois n'importe où sur la table. Chaque section de 6" x 6" demande l'utilisation de 5 PM. Les troupes couvertes par une forêt illusoire ne sont pas visibles mais elles peuvent voir en dehors normalement.
Si ce sort est lancé avant la bataille, le joueur s'arrange avec le MJ pour ajouter des éléments de décors à l'insu de son adversaire.

I 2.5 Apparence fantomatique (Ghostly apparance)

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : le sorcier prend l'apparence d'un mort-vivant : il peut s'il le désire, prendre l'aspect d'un personnage mort-vivant précis. Ce sort n'affecte que son apparence et il ne perd ni ses armes, ni ses sauvegardes, etc.

I 2.6 Hallucination (Hallucinate)

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Oui Portée : 24"
Description : Ce sort peut être lancé sur une unité ou sur un personnage dans une portée de 24". Si la victime manque son jet de sauvegarde magique, elle doit effectuer immédiatement un test psychologique comme si elle était chargée par une créature du choix du sorcier. Si victime réussit son test psychologique, l'illusion se dissipe.

I 3.1 Ennemi illusoire (Illusion of enemy)

Niveau : 3 Énergie : 6 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"
Description : Ce sort crée l'illusion d'une unité de 20 humanoïdes, 10 morts-vivants, 10 créatures éthérées, 1 monstre de grande taille ou un démon mineur. L'illusion apparaît dans une portée de 24" du sorcier qui peut la faire bouger comme une unité réelle.

I 3.2 Grande métamorphose (Illusion of mighty appearance)

Niveau : 3 Énergie : 6 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : Le sorcier peut assumer l'apparence de la créature qu'il désire.

I 3.3 Confusion universelle (Universal confusion)

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Cette illusion affecte toutes les troupes (amies et ennemies) sur la table pendant le prochain tour de l'adversaire. Toutes les figurines se déplacent à demi-vitesse, se demandant où elles se trouvent. Les tirs s'effectuent à -1 au jet *pour toucher* car les archers ne peuvent pas se concentrer sur leurs cibles et, au combat, les jets *pour toucher* subissent un -1 à cause de la confusion des soldats.
Cette illusion n'a d'effet que pendant le tour suivant du joueur adverse ; ensuite, elle se dissipe.

I 3.4 Disparition (Vanish)

Niveau : 3 Énergie : 6 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : Ce sort qui n'est pas une véritable illusion mais dont l'utilisation dissipe toutes les illusions maintenues par le lanceur permet au sorcier de s'évanouir dans les airs. Il peut revenir sur le champ de bataille au début de l'un de ses tours, mais il doit réapparaître à 24" au maximum du point où il se trouvait lors de sa disparition. Pendant sa disparition, le sorcier n'est plus « en jeu » et ne peut ni agir, ni être affecté par quoique ce soit.

I 4.1 Destruction des illusions

Niveau : 4 Énergie : 8 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Toutes les illusions maintenues sur le champ de bataille par les sorciers des deux camps sont immédiatement dissipées.

I 4.2 Armée illusoire (Illusion of army)

Niveau : 4 Énergie : 12 PM
Svg. magique : Non Portée : Cf description
Description : Ce sort crée l'illusion de 2D6 unités de 20 humanoïdes ou morts-vivants. Ces unités peuvent apparaître sur le bord de table du joueur qui contrôle le sorcier ou sur un flanc comme des renforts.

I 4.3 Ténèbres illusoires (Illusion of darkness)

Niveau : 4 Énergie : 15 PM
Svg. magique : Non Portée : 48"
Description : Le sorcier crée une illusion d'obscurité totale dans un cercle de 6" de rayon. Le centre de ce cercle sera situé dans une portée de 48" à partir du sorcier. Cette obscurité magique ne peut être dissipée par la lumière ordinaire. Dans les ténèbres, les troupes ne peuvent se déplacer que d'un quart de leur potentiel de mouvement et dans des directions déterminées au hasard. Le tir et le combat ne sont pas possibles. Les créatures prises dans l'obscurité sont totalement aveugles, elles ne distinguent même par leurs mains ni les torches qu'elles tiennent.

I 4.4 Téléportation (Teleport)

Niveau : 4 Énergie : 20 PM
Svg. magique : Non Portée : 160 km
Description : Ce sort n'est pas une illusion. Le sorcier disparaît de la table et ne participe plus à la bataille. Les illusions qu'il maintenait sont détruites. En campagne, le sorcier peut utiliser ce sort pour effectuer des voyages de 100km en une fraction de seconde, mais il ne peut l'utiliser plus de trois fois par jour.

NÉCROMANCIE

N 1.1 Destruction des morts-vivants (Destroy undead)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Oui Portée : 12"
Description : Ce sort peut être lancé contre une unité de squelettes, de zombies ou de créatures éthérées située dans une portée de 12". Si l'unité manque son jet de sauvegarde magique, D6 créatures s'écroulent, réduites en poussières, ou se dissipent dans les airs instantanément.

N 1.2 Main de la mort (Hand of death)

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : Ce sort accroît le potentiel de combat du nécromant : chaque Attaque que celui-ci réussit provoque automatiquement la perte d'un Point de Vie (sans jet *pour blesser*). Le sort prend effet immédiatement et persiste jusqu'à ce que le sorcier ait lui-même perdu un Point de Vie ou jusqu'à la fin de la bataille. Les victimes n'ont pas de jet de sauvegarde magique.

N 1.3 Invocation d'un champion squelette (Summon undead champion)

Niveau : 1 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"
Description : Un champion squelette apparaît à 3" de l'invocateur. Il peut servir de commandant et de contrôleur à une unité de morts-vivants. Il a le profil d'un squelette de niveau 5 et porte une arme à une main et une armure lui donnant une sauvegarde de 5, 6.

N 1.4 Invocation de squelettes (Summon skeletons)

Niveau : 1 Énergie : x 3 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"
Description : D6 squelettes normaux ou D3 squelettes montés apparaissent à 3" de l'invocateur pour chaque 3PM dépensé. Ils formeront une seule unité.

N 1.5 Zone de vie (Zone of life)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel/unité
Description : Le sorcier crée une zone centrée sur lui-même et l'unité qu'il accompagne. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace. Le sorcier peut interdire à tout mort-vivant ou créature éthérée d'entrer dans la zone, d'y lancer des projectiles ou d'y jeter des sorts.
Lorsqu'un sorcier maintient une zone, il ne peut pas jeter d'autre sort ni se reposer. Les zones se détruisent mutuellement si elles entrent en contact.

N 2.1 Contrôle des morts-vivants (Control Undead)

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"
Description : Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie de squelettes ou de zombies située dans une portée de 24". L'unité est automatiquement contrôlée par le lanceur du sort pour le reste de la bataille.
Les restrictions usuelles au contrôle des morts-vivants s'appliquent (cf. 3.2.2).

N 2.2 Extension du contrôle (Extend Control)

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort permet au nécromancien d'étendre la portée de son contrôle à 24" (au lieu de 12"). Le sort dure jusqu'à la fin de la bataille.

N 2.3 Main de poussière (Hand of dust)

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Ce sort accroît le potentiel de combat du nécromant : chaque attaque que celui réussit provoque la perte de D6 Points de Vie (sans jet *pour blesser*). Le sort prend effet immédiatement et persiste jusqu'à ce que le sorcier ait lui-même perdu un Point de Vie. Les victimes n'ont pas de jet de sauvegarde magique.

N 2.1 Arrêt de l'instabilité (Stop instability)

Niveau : 2 Énergie : 2 PM

Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité de mort-vivants ou de créatures éthérées dans une portée de 24". L'unité ne sera pas affectée la prochaine fois que l'instabilité se manifesterait (même si l'instabilité est provoquée par magie).

Une unité ne peut porter qu'un seul de ces sorts à la fois.

N 2.5 Invocation d'un héros mineur squelette (Summon undead hero)

Niveau : 2 Énergie : 8 PM

Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Un héros mineur squelette apparaît à 3" de l'invocateur. Il peut servir de commandant et de contrôleur à une unité de morts-vivants. Il a le profil d'un squelette de niveau 15 et porte une arme à une main et une armure lui donnant une sauvegarde de 5, 6.

N 2.5 Invocation des Storm riders [WD114 p.8]

Niveau : 2 Énergie : 9 PM

Svg. magique : Non Portée : 6"

Description : Ce sort permet d'invoquer une unité de D6 chariots squelettes tous les 9PM utilisés. Les chariots arrivent D4 tours après l'invocation (il est possible de garder secret cette durée s'il y a un MJ). Au moins l'un des chariots doit apparaître à 6" de l'invocateur.

L'unité de chariots combattra durant 2+D4 tours avant de disparaître. Ils ne sont pas sujets à l'instabilité durant ce temps-là. Il est possible de lancer ce sort avant la bataille

N 3.1 Annihilation des morts-vivants (Annihilate undead)

Niveau : 3 Énergie : 10 PM

Svg. magique : Non Portée : 12"

Description : Ce sort affecte tous les morts-vivants et toutes les créatures éthérées dans un rayon de 12" autour du sorcier qui sont immédiatement détruits.

N 3.2 Vie dans la mort (Life in death)

Niveau : 3 Énergie : 10 PM

Svg. magique : Oui Portée : Personnel

Description : Le nécromancien ne peut jeter ce sort que sur lui-même. Le sort persiste jusqu'au lendemain matin. Si le sorcier est tué pendant la durée du sort, son esprit peut aller posséder le corps d'une autre créature vivante au cours des prochains 2D6 tours. L'esprit est invisible, se déplace de 6" par tour et doit partir du corps du sorcier. Il doit arriver au contact avec une autre créature pour la posséder. La victime doit effectuer un jet de sauvegarde magique. Si le jet est un succès, l'esprit ne peut pas prendre possession du corps de cette créature et doit trouver une autre victime. Si le jet est un échec, l'esprit de la victime est détruit et son corps appartient au sorcier.

La figurine qu'il a possédée représente à présent le sorcier. Les caractéristiques Cd, Int, Cl et FM sont celles du sorcier, tandis que les autres sont celles de l'hôte.

Sous forme d'esprit, le nécromant n'a aucun pouvoir magique ou physique. Lorsqu'il s'est emparé d'un corps, le sorcier regagne les caractéristiques de combat de la créature possédée.

L'esprit errant ne peut être blessé ni physiquement ni par magie, mais il ne peut entrer dans une zone de sanctuaire (B2.15). Si l'esprit n'arrive pas à posséder un corps dans le temps qui lui est imparti, il se dissipe et le nécromant est tué.

N 3.3 Animation des morts (Raise dead)

Niveau : 3 Énergie : 10 PM

Svg. magique : Non Portée : Cf description

Description : Ce sort ne peut être lancé que dans un endroit funéraire : cimetière, nécropole, tombeau ou crypte.

Le sorcier peut animer 6D6 squelettes, 6D6 zombies, 3D6 goules ou D6 momies.

Les squelettes auront une arme à une main et une sauvegarde d'armure de 6.

N 3.4 Invocation d'une horde de squelette (Summon skeleton horde)

Niveau : 3 Énergie : 10 PM

Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Ce sort fait apparaître une unité de 6D6 squelettes normaux ou 3D6 squelettes montés dans les 3" de l'invocateur. Ils sont menés par un champion squelette de niveau 5.

Tous les squelettes ont une arme à une main et une sauvegarde d'armure de 5, 6.

N 4.1 Malédiction de la mort vivante (Curse of undeath)

Niveau : 4 Énergie : 15 PM

Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé contre une figurine dans une portée de 24". Si la victime rate son jet de sauvegarde magique, elle reçoit l'horrible maladie appelée « mort-vivance ». Au début de chacun de ses tours, le personnage perd un point de Force ; lorsque sa Force est réduite à zéro, il devient un mort-vivant. Sa Force redevient normale mais sa FM tombe à 3, tous ses pouvoirs magiques sont perdus et il peut être contrôlé par le nécromant au même titre qu'un squelette ou un zombie.

Ce sort ne peut être utilisé que contre des créatures intelligentes de taille normale. Il n'affecte pas les créatures mesurant plus de 3m.

N 4.2 Invocation d'un héros majeur squelette (Summon undead hero)

Niveau : 4 Énergie : 10 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"
Description : Un héros majeur squelette apparaît à 3" de l'invocateur. Il peut servir de commandant et de contrôleur à une unité de morts-vivants. Il a le profil d'un squelette de niveau 25 et porte une arme à une main et une armure lui donnant une sauvegarde de 4, 5, 6.

N 4.3 Contrôle total (Total control)

Niveau : 4 Énergie : 10 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort permet au nécromancien d'étendre la portée de son contrôle à tout le champ de bataille. Le sort persiste pendant toute la bataille.

N 4.4 Vent de la mort (Wind of Death)

Niveau : 4 Énergie : 25 PM
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort crée un vent mortel qui balaye le champ de bataille. Ce vent draine la force vitale de toutes les créatures vivantes, leur infligeant une touche de Force 3. Les unités reçoivent leurs pertes comme sur un tir de projectiles. Il n'y a pas de jet de sauvegarde d'armure ou magique.
Le lanceur du sort est affecté au même titre que les autres créatures vivantes.

NdT : Le sort est le même qu'à WFB2 : Dans une campagne, ce sort peut servir à dévaster une ville : il sera centré sur le nécromancien et agira dans un rayon de 2,2 km soit 300m à l'échelle de la table de jeu.

DÉMONOLOGIE

D 1.1 Immobilisation des démons (Bind demon)

Niveau : 1 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Oui Portée : 24"
Description : Ce sort peut être utilisé une unité de démons mineurs ou un démon majeur dans une portée de 24". Si le démon ou l'unité manque son jet de sauvegarde magique, le démon majeure ou 1D6 démons mineurs de l'unité ne peuvent ni se déplacer, ni tirer, ni combattre, ni jeter des sorts pendant son prochain tour. Le ou les démons sont paralysés, incapables de faire quoi que ce soit. En combat, ils sont touchés automatiquement.

D 1.2 Bannissement d'un démon mineur (Dispel lesser demon)

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg. magique : Oui Portée : 12"
Description : Ce sort permet au sorcier de bannir un démon mineur, un familier ou une monture démoniaque situé dans une portée de 12". Si le démon manque son jet de sauvegarde magique, il disparaît.

D 1.3 Invocation d'un familier (Summon familiar)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"
Description : Ce sort permet au sorcier d'invoquer un familier démoniaque. S'il est contrôlé, le familier aidera le sorcier pour le reste de la bataille. Un familier non contrôlé disparaît immédiatement et il est impossible de faire une nouvelle tentative. À l'aide de ce sort, il n'est pas possible d'invoquer plusieurs familiers pour une bataille.

NdT : Vous pouvez choisir un familier générique (WFB3 p.270 ou Bestiaire) ou choisir le type de familier invoqué (*Slaves to Darkness* p102).

D 1.4 Invocation d'une monture démoniaque (Summon Steed) (cf. 3.1)

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"
Description : Ce sort permet au sorcier d'invoquer une monture démoniaque pour le porter. Cette monture peut prendre des formes variées ; la plus fréquente est celle d'un destrier noir aux yeux flamboyants et à la bouche vomissant des flammes. La monture a le même profil et les mêmes caractéristiques qu'un destrier normal mais, en plus, elle inspire la peur aux créatures vivantes.

La monture apparaît à 3" du sorcier, et si ce dernier la contrôle, il peut la chevaucher pendant toute la bataille (après quoi, elle disparaîtra). Si le contrôle échoue, la monture passe sous le contrôle du MJ ou quitte la table dans une direction déterminée aléatoirement. Si le sorcier est tué, la monture disparaît instantanément.

D 1.5 Zone de protection contre les démons (Zone of demonic protection)

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg. magique : Oui Portée : Personnel/Unité
Description : Ce sort affecte le sorcier et l'unité qu'il accompagne les entourant d'une zone de magie protectrice. Le sort dure toute la bataille mais est immédiatement dissipé si l'unité ou le lanceur se déplacent (notamment repoussé ou poursuivant lors d'un combat). Lorsqu'un sorcier maintient une zone, il ne peut jeter d'autres sorts ni se reposer.

Le sorcier peut interdire à tout démon d'entrer dans la zone, d'y tirer ou d'y lancer des sorts (depuis et contre). De plus, tous les démons à 12" du lanceur doivent faire un test d'instabilité.

Il est impossible de superposer plusieurs sorts de zones.

D 1.6 Bannir une présence démoniaque (Dispel daemonic presence)

(Ajout de *Slaves to Darkness*)

Niveau : 1 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Oui Portée : 12"

Description : Ce sort permet au sorcier de bannir une ou plusieurs créatures démoniaques mineures appartenant à une seule unité à moins de 12". Il peut s'agir de servants démoniaques mais pas des démons majeurs ou mineurs.

La première créature démoniaque visée peut tenter une sauvegarde magique, si elle échoue, elle disparaît. Lancez alors un dé, sur un 4, 5 ou 6, le sort se déplace sur une nouvelle cible dans la même unité et subit les mêmes effets que le premier démon affecté.

Le sort continue à bannir les démons de l'escouade jusqu'à ce qu'il n'en reste aucun, que l'un d'entre eux réussisse sa sauvegarde ou que le résultat du D6 donne 1, 2 ou 3.

Les points de magie dépensés pour améliorer l'attaque (pour réduire la sauvegarde de la cible) s'appliquent à tous les jets de sauvegarde que doit tenter l'unité (par exemple, le lanceur dépense deux points de magie supplémentaires, la première victime fait son jet de sauvegarde avec une pénalité de -2, puis le jet indique qu'une autre figurine est affecté celle-là aussi fera son jet de sauvegarde avec un -2 et ainsi de suite).

D 2.1 Arrêt de l'instabilité démoniaque (Stop demonic instability)

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité de démons ou sur un démon isolé dans une portée de 24". Le receveur du sort pourra ignorer la prochaine instabilité (même si cette instabilité est provoquée par un sort). Une unité ou un démon ne peut porter qu'un seul *Arrêt de l'instabilité* à la fois.

D 2.2 Invocation de l'énergie démoniaque (Summon energy) (cf. 3.1)

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : le sorcier appelle un pouvoir inaltéré d'origine démoniaque. L'énergie apparaît comme un brouillard tournoyant et doit être contrôlée de la manière habituelle. Si le contrôle est efficace, l'énergie entre dans le corps du sorcier et lui donne 2D6 PM. Le total initial de la réserve PM de sorcier ne peut être dépassé.

D 2.3 Invocation de démons mineurs (Summon lesser demons) (cf. 3.1)

Niveau : 2 Énergie : 15 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Une unité de 3D6 démons mineurs apparaît à 3" du sorcier. Ils doivent être contrôlés normalement.

D 2.4 Invocation d'une aide démoniaque (Summon magical aid)

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg. magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Le sorcier appelle à lui une aide surnaturelle sous la forme d'un sort. L'aide apparaît comme un brouillard tourbillonnant et doit être contrôlée de la manière habituelle. Si le contrôle est efficace, la brume entre dans le corps du sorcier et celui-ci peut choisir un sort de démonologie de son niveau ou d'un niveau inférieur. Le sort choisi pourra être lancé, une seule fois, de la manière normale.

D 2.5 Zone d'annihilation (Zone of demon nullification)

Niveau : 2 Énergie : 5 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel/unité

Description : Ce sort affecte le sorcier et l'unité qu'il accompagne les entourant d'une zone de magie protectrice. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace. Pendant qu'il maintient une zone, un sorcier ne peut pas lancer d'autres sorts ni se reposer.

Les démons chargeant, tirant des projectiles ou utilisant de la magie contre cette zone disparaissent immédiatement. L'unité cible n'est pas affectée.

De plus, tous les démons à 12" du lanceur doivent faire un test d'*instabilité*.

Il est impossible de superposer plusieurs sorts de zones.

D 3.1 Bannissement d'une horde de démons (Dispel demon horde)

Niveau : 3 Énergie : 10 PM
Svg. magique : Oui Portée : 24"

Description : Ce sort permet au sorcier de bannir une unité de démons située dans une portée de 24". Si l'unité manque son jet de sauvegarde magique, elle est retirée du jeu.

D 3.2 Folle terreur (Spread insanity)

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg. magique : Non Portée : 12"

Description : Ce sort provoque une épouvantable conscience du pouvoir démoniaque chez toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 12" autour du sorcier. Les unités et les personnages pris dans le rayon du sort doivent immédiatement effectuer un test de panique. Si le test est un échec, unités et personnages s'enfuient en s'éloignant du sorcier.

D 3.3 Invocation d'une horde de démons (Summon demon horde) (cf. 3.1)

Niveau : 3 Énergie : 25 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Une unité de 6D6 démons mineurs apparaît dans une portée de 3" de l'invocateur. Ils doivent être contrôlés normalement.

D 3.4 Invocation du grand pouvoir (Summon great power) (cf. 3.1)

Niveau : 3 Énergie : 6 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Description : Le sorcier appelle à lui un pouvoir surnaturel sous forme d'un brouillard tourbillonnant. S'il réussit à contrôler le brouillard, ce dernier entre dans son corps et augmente toutes ses caractéristiques d'un point. Ce sort peut monter les caractéristiques du sorcier au-dessus de leur niveau normal. Les effets du sort persistent jusqu'à la fin de la bataille.

D 3.5 Invoquer une meute démoniaque (Summon daemonic pack)

(Ajout de *Slaves to Darkness*)

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Le sorcier invoque une unité de bêtes démoniaques La meute apparaît dans les 3" autour du sorcier et le sorcier fait un test de contrôle démoniaque normal. S'il est réussi, le sorcier contrôle la meute de démons pour le reste de la bataille. Sinon les démons se conduisent de manière aléatoire (lancez deux dés et consultez la table suivante à chaque tour) ou sont contrôlés par le MJ.

2D6 Actions

- 2-4 Les bêtes ne font rien.
- 5-6 Elles se déplacent et attaquent l'ennemi de l'invocateur le plus proche.
- 7 Elles se déplacent pour attaquer l'ami de l'invocateur le plus proche.
- 8-9 Elles se déplacent pour attaquer le personnage le plus proche.
- 10-11 Elles se déplacent pour attaquer l'invocateur
- 12 Elles disparaissent.

Le nombre et le type des bêtes invoquées dépendent du nombre associé à la puissance adorée par le sorcier. Un sorcier de Slaanesh recevra six Bêtes de Slaanesh, un sorcier de Nurgle 7 bêtes de Nurgle et un adorateur de Tzeentch 9 Incendiaries.

NdT : Pour les invocateurs non-alignés, l'invocation pourrait concerner 2D6 Hell Hounds (WFB3 p. 269 ou Bestiaire).

D 4.1 Bannissement démoniaque majeur (Dispel greater demon)

Niveau : 4 Énergie : 10 PM
Svg. magique : Oui Portée : 24"
Description : Ce sort permet au sorcier de bannir un seul démon majeur situé dans une portée de 24". Si le démon manque son jet de sauvegarde magique, il est retiré du jeu.

D 4.2 Invocation d'un démon majeur (Summon greater demon) (cf. 3.1)

Niveau : 4 Énergie : 25 PM
Svg. magique : Non Portée : 3"
Description : Un démon majeur apparaît dans un rayon de 3" de l'invocateur. Il doit être contrôlé normalement.
NdT : On imagine de ce sort peut aussi être utilisé pour invoquer un prince-démon.

D 4.3 Invocation du pouvoir total (Summon total power) (cf. 3.1)

Niveau : 4 Énergie : 40 PM
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : Le sorcier appelle à lui un pouvoir surnaturel sous forme d'un brouillard tourbillonnant. S'il réussit à contrôler le brouillard, ce dernier entre dans son corps et augmente toutes ses caractéristiques de 2 points. Ce sort peut monter les caractéristiques du sorcier au-dessus de leur niveau normal. Les effets du sort persistent jusqu'à la fin de la bataille. De plus, le sorcier gagne 10D6 PM. Le total initial de ses PM peut être dépassé de cette manière. Si le total de PM du sorcier est déjà plus haut que son maximum normal, ce sort ne peut pas être lancé car son pouvoir serait si grand qu'il détruirait l'invocateur.

D 4.4 Portail démoniaque (Demonic portal)

Niveau : 4 Énergie : 20 PM
Svg. magique : Non Portée : 24"
Description : L'invocateur ouvre un portail entre les dimensions, permettant le passage d'un monde à l'autre d'une horde de démons incontrôlables. Le portail apparaît dans une portée de 24" du sorcier. Ce dernier ne peut pas contrôler les démons qui affluent : ils agiront au hasard ou selon la volonté du MJ, mais chargeront toujours les troupes non-démoniaques les plus proches lorsqu'ils en auront la possibilité (quel que soit le camp auquel appartiennent ces troupes).

Au début de chacun des tours du sorcier, 6D6 démons mineurs et 1 démon majeur sortent du portail, ils se déplacent pendant le tour de leur invocateur mais ne sont pas ses alliés et ne l'épargneront pas sous prétexte qu'il leur a donné cette chance inespérée de semer la destruction et de massacrer allègrement tout

ce qui bouge.

Le portail démoniaque reste ouvert pendant 10D6 tours. Lorsque le portail se referme, tous les démons survivants deviennent instables et disparaissent.

SORTS DE SLAANESH

SI 1 Soumission

Niveau : 1 PM : 3
Svg. magique : Oui Portée : contact
Description : Le serviteur ou démon de Slaanesh qui invoque ce sort doit être au contact socle à socle avec sa cible. Le sort affectera seulement les victimes au contact. Un jet *pour toucher* réussi est nécessaire et une sauvegarde magique normale est autorisée pour la victime.

La victime rentre immédiatement en état d'euphorie et de béatitude pour le reste de la bataille. Toutes les caractéristiques de la cible sont réduites de moitié. A chaque tour lancer 1D6 ; sur un résultat de 1 à 3, la cible est incapable de faire quoi que ce soit d'autre que de rester debout et de sourire bêtement ! Sur un résultat de 4 à 6, la cible est sujette à la *stupidité*.

Notez que le sort a des effets spécifiques sur les serviteurs et les démons de Slaanesh et de Khorne

Serviteurs de Slaanesh : Une cible portant la marque de Slaanesh n'est pas sujette aux effets normaux de ce sort mais se remplit d'une sensation de bien-être. La cible devient immunisée à tous les effets psychologiques y compris les tests de dérouté. Cependant, son Initiative est réduite de 2.

Serviteurs de Khorne : La victime est sujette à une volupté malvenue. Son système nerveux cède sous la contrainte et son esprit brûle. Tandis que cela se produit, la victime passe 1D6 tours à se diriger de manière aléatoire de 1D4". Après quoi il s'effondre et meurt dans d'atroces souffrances.

SI 2 Pavane de Slaanesh

Niveau : 2 PM : 8
Svg. magique : Oui Portée : 24"
Description : La pavane de Slaanesh peut être incantée sur n'importe quelle figurine ou unité qui n'est pas engagée au corps-à-corps. Les cibles doivent au moins une Intelligence de 4. Une sauvegarde magique normale est autorisée.
Les victimes du sort ne peuvent rien faire, hormis danser au son d'une musique inaudible que seuls eux peuvent entendre. Ils ne peuvent ni bouger ni attaquer, ni utiliser de projectiles jusqu'à la fin de l'effet du sort. Ceci se produit lorsque le groupe ou l'unité affectée est attaquée, que ce soit au corps-à-corps, par des projectiles ou de la magie.

SI 3 Radiance de Slaanesh

Niveau : 3 PM : 8
Svg. magique : Oui Portée : 24"
Description : C'est une version du sort Soumission (SI 1) qui autorise un sorcier à frapper une cible à distance. Un arc en ciel éblouissant sort du bout des doigts du lanceur et frappe une créature dans la limite de portée et visible par le magicien. Une sauvegarde magique normale est autorisée pour éviter les effets, qui sont les mêmes que ceux du sort soumission.

SI 4 Malédiction charnelle

Niveau : 4 PM : 5
Svg. magique : Oui Portée : 24"
Description : Ce sort repoussant produit certains des effets les plus hideux du répertoire magique. Une sauvegarde magique normale est autorisée.

Les victimes du sort sont soudainement sujettes à une croissance horrible et incontrôlable. Au début de chaque tour après que le sort ait été lancé, lancez un D10 et consultez la table suivante pour connaître les effets du sort.

D10 Effets pour ce tour

1-3 Des excroissances de graisses, de tendons, de muscles poussent de la victime et couvrent une aire de D4 x D4". Cette croissance se fait dans une direction aléatoire à partir de la position de départ de la victime.

D4	1	2	3	4
Direction	Devant	Gauche	Arrière	Droite

4-6 Une extension en forme de tentacule jaillit à D12" de la victime. Utilisez un D12 [ou un dé de dispersion NdT] pour déterminer la direction de cette excroissance.

7-8 Rien ne se passe ce tour.

9-10 La victime et toutes ses excroissances se déplacent de D6" dans une direction aléatoire.

Des bouches, mains, yeux, jambes et autres appendices difformes couvrent la croissance. Chaque créature en contact avec la croissance est attaquée une fois avec une CC de 4. Une touche réussie ne cause aucun dommage, mais la victime est incapable de se déplacer, d'attaquer ou de se livrer à n'importe quelle autre action. Après trois touches réussies, la chair en expansion aurait étranglé et écrasé sa victime.

La victime d'une malédiction charnelle est plutôt dépourvue pour empêcher ce grossissement. Elle va continuer à s'agrandir quasiment indéfiniment et ne peut être tuée ou blessée qu'avec des attaques basées sur le feu. La croissance va continuer jusqu'à ce que la victime soit finalement tuée.

De la pâte à modeler blanche peut être utilisée pour représenter sur la table de jeu l'horrible croissance de la chair qui émerge de la victime condamnée.

SORTS DE TZEENTCH

Tz 1 Bienfait de Tzeentch

Niveau : 1

PM : D3

Svg. magique : Non

Portée : Personnel

Description : Ce sort permet à son utilisateur de faire demande à Tzeentch pour plus de puissance ! Le sorcier choisit un niveau magique allant jusqu'au sien et génère aléatoirement un nouveau sort de ce niveau. Le sorcier ajoute ce nouveau sort à sa propre liste de sorts. Le nouveau sort peut être lancé immédiatement si le joueur le veut, bien que le sorcier ait déjà utilisé un sort ce tour-ci avec Bienfait de Tzeentch. Aucun point magique n'est dépensé la première fois que ce nouveau sort est utilisé, mais après cela, le nombre approprié de points magiques est dépensé normalement.

Tz 2 Feu rose de Tzeentch

Niveau : 2

PM : D3+1

Svg. magique : non

Portée : 6"

Description : Un torrent de flammes roses magiques se déverse du doigt tendu du sorcier et frappe le premier modèle sur sa route. Toute créature touchée par les flammes roses de Tzeentch subira D6 touches avec une force de 4+D6 - toutes les touches ont la même Force. Aucun jet de sauvegarde n'est permis pour aucune armure, même pas pour une armure du Chaos.

Tz 3 Eclair de Tzeentch

Niveau : 3

PM : D4+2

Svg. magique : Oui

Portée : 12"

Description : Ce sort peut être lancé jusqu'à 12" et frappe la première figurine sur sa route. La victime est autorisée à faire une sauvegarde magique pour éviter les effets horribles de la transformation. Si elle échoue son jet de sauvegarde, la victime tombe au sol où son corps se convulse et est parcouru de décharge magique. Des mutations apparaissent et changent à une telle vitesse qui est pratiquement impossible d'en distinguer une avant qu'une autre apparaisse et la détruise. En quelques instants, le corps torturé de la victime est détruit, ne laissant qu'un amas de chair, de plumes, de vase, et de déchets organiques indescriptibles. Une figurine tuée de cette façon ne peut pas faire l'objet de récupération des pertes après la bataille - elle est inévitablement morte.

Tz 4 Tempête de feu de Tzeentch

Niveau : 4

PM : 2D6+6

Svg. magique : Oui

Portée : 24"

Description : Une tempête de feu a une portée allant jusqu'à 24" et touchera automatiquement la première cible sur son chemin - la cible peut être une unité ou une figurine. La cible est entourée de flammes roses et est détruite - seul un tas de cendres roses reste. Au début du tour suivant du joueur de Tzeentch, une Horreur Rose pousse à partir des cendres. Tant que les Horreurs Roses venues des cendres restent stationnaires, leur unité augmente d'une figurine par tour. Dès que l'unité se déplace, les Horreurs Roses cessent d'apparaître. C'est donc au choix du joueur qu'est déterminé le nombre d'Horreur Roses venant des cendres roses - plus il attendra longtemps, plus il y aura d'Horreurs Roses.

SORTS DE NURGLE

Nu 1 Puanteur de Nurgle

Niveau : 1 PM : 2
Svg. magique : Oui Portée : Contact

Description : La puanteur de Nurgle ne peut être utilisée que si le lanceur de sorts est engagé au corps-à-corps, et affecte la figurine ennemie la plus proche. Une sauvegarde magique normale est autorisée pour voir si le sort produit ses effets. Une cible affectée par ce sort émet une odeur nocive de pourriture. Celle-ci est tellement insupportable que toutes les figurines à moins de 6" de la cible sont presque écrasées par la puanteur, et sont donc incapables de porter des coups au corps-à-corps pendant les tours suivants. Elles peuvent tout de même se défendre comme d'habitude. Seuls les démons, les champions et les hommes-bêtes de Nurgle ne sont pas affectés par l'odeur. La figurine affectée peut être retirée comme perte pendant un combat. Si la figurine est un guerrier commun, les pertes doivent être tirées aléatoirement dans l'escouade pour déterminer s'il est abattu. Si la figurine est un héros, son combat est résolu séparément, comme d'habitude. Une fois abattu, la figurine affectée n'a plus d'effet.

Nu 2 Miasmes de pestilence

Niveau : 2 PM : 3
Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Ce sort crée un cercle de miasmes de pestilence de 3" de rayon autour du lanceur. Toute autre figurine à l'intérieur de la zone voit toutes les caractéristiques de son profil réduites de moitié. Arrondissez les fractions à l'entier supérieur sur 4-6 sur un D6, et à l'entier inférieur sur 1-3. Ce sort n'affecte pas les démons, champions et hommes-bêtes de Nurgle. Les miasmes de pestilence font effet jusqu'à ce que le lanceur soit blessé, auquel cas elles se dissipent immédiatement.

Nu 3 Flot de corruption

Niveau : 3 PM : 7
Svg. magique : Non Portée : 3"

Description : Le flot de corruption est un jet malodorant de sang putride, de pus, d'asticots, de bave et autres obscénités. Il forme un triangle isocèle de 8" de long et de 4" de large à son extrémité. Construisez un gabarit de flot de corruption en utilisant le dessin ci-dessous et du papier ou du bristol. Lorsque le sort est utilisé, le gabarit est positionné au-dessus des cibles. Chaque figurine recouverte par le gabarit doit lancer un D6 et consulter le tableau ci-dessous :

Initiative de la cible :	1-4	5-7	8-10
S'étouffe et meurt sur (D6) :	4+	5+	6

Les figurines possédant une bonne Initiative ont une bonne chance d'esquiver ou de se baisser pour éviter le flot. Les autres figurines sont moins chanceuses ! Les figurines n'étant pas capables d'échapper au flot pour quelque raison que ce soit sont automatiquement étouffées. Un démon majeur, quel que soit son type, ne peut être automatiquement tué s'il est touché, mais perd 1D6 PV à la place.

Nu 4 Vent de Peste

Niveau : 4 PM : 15
Svg. magique : Non Portée : 24"

Description : Le vent pestilentiel peut être lancé contre toute cible à moins de 24". Il est accompagné de gémissements portés par le vent, de rires fous et d'autres sons de mort et de délire. Chaque figurine de l'unité doit passer un test de *Peste de Nurgle* (cf. *TLaD* p.24). L'unité doit ensuite immédiatement faire un test de déroute.

MAGIE DE GLACE

Concrètement, la magie de glace est réservée au personnage spécial de la tzarine Katrina décrit dans le *White Dwarf* 147. C'est heureux, car ces cinq sorts sont odieux. Pour chacun d'entre eux, vous trouverez une manière de le rendre jouable.

Les premiers khans-chamanes de Kislev étaient de puissants magiciens. Contrairement aux sorciers du Sud dont la magie guerrière avait été peu à peu apprise des elfes, ces sorciers du Nord tiraient leur pouvoir d'une source plus ancienne, plus élémentaire, dont les racines plongent dans la terre elle-même. Au fil des ans, les khans-chamanes sont devenus les tzars, et leur magie devint plus puissante, en particulier chez les femmes de la lignée. Tirant leur pouvoir de la terre, ils s'imposèrent comme les plus grands manipulateurs de la magie de Glace, qui manie le froid, le gel et la morsure du vent.

G 1 Cape de cristal (Crystal Cloak)

Niveau : - PM : 2
Svg. magique : Non Portée : Personnel

Un tourbillon de glace et de neige enveloppe le lanceur d'une lumière chatoyante. Une fois lancé, ce sort demeure actif jusqu'à la fin de la partie. Toute touche d'une arme ordinaire frappant la cape est déviée complètement sur un 3+ sur un D6. Toute touche d'une arme magique détruit à la fois l'arme et la cape dans une gerbe scintillante, laissant le lanceur indemne.

Considérez plutôt que ce sort dure jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

G 2 Pieux de glace (Ice Shards)

Niveau : - PM : 6
Svg. magique : Non Portée : 18"

Des éclats de glace volent jusqu'à 18" de la main du lanceur et transpercent la première figurine ou unité sur leur chemin. Les pieux causent une touche par figurine de l'unité ciblée. Les touchés ont une Force 4 et ignorent les sauvegardes d'armure.

Considérez que les sauvegardes d'armures sont autorisées et qu'elle se font avec un bonus de +1 (un 1 étant toujours un échec).

G 3 Glaciation (Freeze Water)

Niveau : - PM : 4
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille

Ce sort transforme toute étendue d'eau en glace qui peut être traversée sans pénalité. Il affecte toute la portion de rivière, de marais ou de lac présente sur la table et dure jusqu'à la fin de la partie.

Coûte 8 PM.

G 4 Gel mortel (Death Freeze)

Niveau : - PM : 4
Svg. magique : Non Portée : Contact

Ce sort peut être utilisé contre tout ennemi engagé au corps-à-corps avec le lanceur. Il est transformé en statue de glace, le tuant instantanément.

Faire un jet *pour toucher* et autorise une sauvegarde magique à la cible.

Glace 5 Vent mordant (Chill Wind)

Niveau : - PM : 8
Svg. magique : Non Portée : 24"

Un vent glacial souffle sur l'unité ciblée à 24" du lanceur, glaçant ses individus jusqu'à l'os au point que leurs membres gèlent et se brisent. Chaque figurine de l'unité subit une touche qui cause une blessure sur un 4+ sur un D6. Aucune sauvegarde d'armure n'est

autorisée. De plus, le Vent mordant peut geler sur place l'unité. Lancez un D6. Sur un 5 ou 6, l'unité est gelée lors du prochain tour. Sur un 1-4, son mouvement est réduit de moitié lors du

prochain tour.

Coûte 16PM et autorise une sauvegarde magique à la cible. Si elle est réussie, le sort n'a pas d'effet.

6 LES COULEURS DE LA MAGIE - RÈGLES OPTIONNELLES

Dans le White Dwarf 113, Bryan Ansell et Rick Priestley présentent les collèges de magie - inexistants jusqu'alors. Dans le 114, ils présentent des règles optionnelles basées sur les principes de la magie qu'ils ont définis.

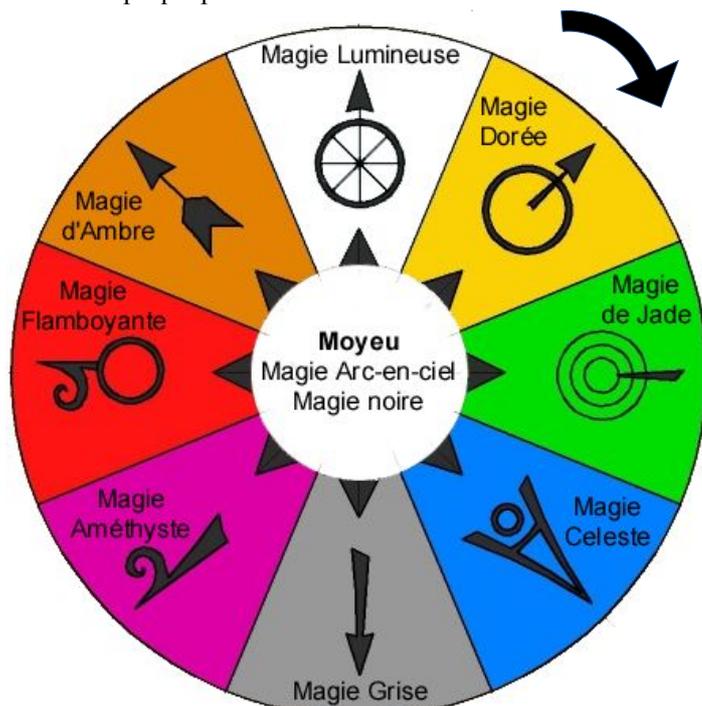
Au début de chaque partie, les joueurs déclarent les domaines de leurs sorciers : un des huit collèges, arc-en ciel ou noir. La couleur d'allégeance doit être évidente sur la figurine.

Collège	[Nom moderne]	Couleurs
Magie Lumineuse	[Lumière]	Blanc
Magie d'Ambre	[Bête]	Marron
Magie Flamboyante	[Feu]	Orange/Rouge
Magie Dorée	[Métal]	Jaune/Or
Magie de Jade	[Vie]	Vert
Magie Céleste	[Cieux]	Bleu
Magie Grise	[Ombre]	Gris
Magie Améthyste	[Mort]	Mauve/Rose/Pastels
Magie Arc-en-ciel	[Haute magie]	Multicolore
Magie Noire		Noir

Vous pouvez faire la même chose pour vos personnages et vos unités dont l'apparence pourrait les rattacher nettement à une couleur. Par exemple, si tous les membres d'une unité portent des boucliers de la même couleur, vous pouvez considérer qu'ils sont en résonance avec la magie dont la couleur est la plus proche. Notez-le sur votre feuille d'armée.

Les figurines qui n'ont pas de couleurs distinctives ne seront pas sujettes aux règles ci-dessous. Notez-le aussi sur votre feuille d'armée pour éviter les confusions ultérieures.

Le collège d'un sorcier n'affecte pas les sorts qu'il peut lancer car tous les collèges utilisent les sorts normaux. Par contre, la couleur d'un sorcier affecte l'efficacité des sorts lancés contre des sorciers d'autres personnages ou d'unité de couleurs différentes. Cela est déterminé par les positions respectives du lanceur et de la cible sur la Grande Roue de la Magie comme cela est expliqué plus loin.



6.1 LES SORTS LANCÉS CONTRE D'AUTRES SORCIERS

Sur la Grande Roue de la Magie, chaque couleur a une couleur immédiatement *supérieure* (dans le sens des aiguilles d'une montre) et une couleur immédiatement *inférieure* (dans le sens inverse). Par exemple, la couleur d'un sorcier céleste sera *supérieure* à celle d'un sorcier gris et *inférieure* à celle d'un sorcier de jade. La position de ses couleurs a un impact important sur l'efficacité des sorts qu'ils se lancent les uns sur les autres.

Notez bien que si les couleurs sont trop éloignées ou similaires, les règles normales s'appliquent.

- 1 Un sorcier peut viser un sorcier ennemi d'une couleur immédiatement *inférieure* sans les limitations normales de choix des cibles (par exemple, s'il est au premier rang d'une unité ou engagé dans un corps-à-corps). La nécessité d'avoir une ligne de vue est conservée, si tant est que le sort en ait besoin pour être lancé.
- 2 Toujours contre un sorcier ennemi d'une couleur immédiatement *inférieure*, un sort peut être lancé deux fois, dans la même phase et contre la même cible sans qu'il en coûte plus de PM.
- 3 Toujours contre un sorcier ennemi d'une couleur immédiatement *inférieure*, le sort est automatiquement augmenté d'un PM ce qui réduit son éventuelle sauvegarde magique d'un point.
- 4 Un sort lancé contre un sorcier d'une couleur immédiatement *supérieure* est moins efficace. La sauvegarde magique (éventuelle) du sorcier supérieur est gratuitement augmentée de +1.
- 5 Un sort lancé contre un sorcier d'une couleur immédiatement *supérieure* peut, de plus, augmenter son éventuelle sauvegarde avec l'aide de PM. Chaque PM dépensé augmente sa sauvegarde de +2 (au lieu de +1 normalement).

NdT : C'est vachement violent contre un sorcier de la couleur qu'il ne faut pas !

6.2 LES SORTS LANCÉS CONTRES DES UNITÉS

Comme pour les sorciers, les sorts peuvent être plus ou moins efficace contre les couleurs immédiatement inférieures ou supérieures.

- 1 Si une unité lance un sort contre une unité ou un personnage non sorcier d'une couleur immédiatement inférieure, le sort est automatiquement augmenté de +1 ce qui réduit son éventuelle sauvegarde magique d'un point.
- 2 Si une unité lance un sort contre une unité ou un personnage non sorcier d'une couleur immédiatement supérieure, son éventuelle sauvegarde magique est automatiquement augmentée de +1.

6.3 LES SORCIERS DU « MOYEU »

Les neuvième et dixième collèges sont appelés les sorciers du Moyeu en raison de leur situation au centre de la Grande Roue.

Les sorciers arc-en-ciel ou noir ne sont ni inférieur ni supérieur aux autres de couleurs. Ils n'ont donc ni bonus, ni malus en particulier.

Par contre, leur opposition directe est particulièrement violente. Aussi on considère qu'ils sont tous deux *supérieurs* l'un au l'autre ! Par exemple, l'un peut lancer deux fois ses sorts (2) tandis que l'autre peut augmenter facilement sa sauvegarde magique (5). Par contre les points 3 et 4 s'annulent l'un l'autre.

6.4 LES SORCIERS DES PUISSANCES DU CHAOS

Les sorciers du Chaos sont généralement des sorciers noirs mais ce n'est pas toujours le cas. Lancez D6 sur la table suivante :

Puissance	D6	Couleur
Slaanesh	1-3	Noir
	4-6	Améthyste
Nurgle	1-3	Noir
	4-6	Jade
Tzeentch	1-2	Noir
	3-4	Doré
	5-6	Céleste

6.5 LES SORTS DE COULEURS

Les sorts de couleurs sont un nouveau domaine directement relié aux nouvelles règles sur les collèges de magie. Tous les sorciers (à l'exception des sorciers noirs) peuvent les utiliser.

Un sorcier peut choisir d'inclure n'importe quel nombre de sorts de couleur à sa liste de sort pour autant que son niveau le lui permette.

C1.1 Liens de couleurs

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Oui Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort crée des fils de magie colorée qui rampent sur le sol jusqu'au sorcier ennemi visé. Dès que la victime est touchée, les fils se solidifient en liens qui immobilisent la victime.

Ce sort peut être lancé sur un sorcier d'une couleur inférieure ou pour un sorcier arc-en-ciel contre un sorcier de couleur. Le sorcier arc-en-ciel ne reçoit pas pour ce sort le bonus d'augmentation de +1 et ne double pas son lancer.

Un sorcier ainsi prisonnier ne peut plus ni se déplacer ni faire quoi que ce soit à part tenter de s'échapper. Au moment de sa phase de magie, le sorcier peut déplacer D3 PM pour tenter un test de FM non modifié. S'il est réussi le sorcier est libre immédiatement et peut lancer un sort dans cette phase.

C1.2 Camoufler une couleur

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Non Portée : Personnel
Description : Ce sort doit être lancé avant la bataille. Le sorcier déguise sa couleur véritable en projetant une fausse image de lui-même la couleur de son choix. Les flux magiques qui s'échappent de lui-même sont teintés par son déguisement et ses vêtements apparaissent de la fausse couleur qui a choisi. Vous pouvez

changer la figurine du sorcier pour qu'ils apparaissent conformes à son camouflage.

Sa fausse couleur est simplement un masque et celui-ci tombe lorsqu'un sort est lancé contre lui ou lorsqu'il lance lui-même un sort sur un autre sorcier. Lorsque cela arrive, vous pouvez remplacer la figurine du sorcier pour qu'il corresponde à sa véritable couleur. Les effets normaux de la supériorité ou de l'infériorité d'une couleur sur une autre s'appliquent.

C1.3 Concentration d'une couleur

Niveau : 1 PM : 1
Svg. magique : Oui Portée : 24"
Description : Ce sort concentre la magie d'un sorcier de couleur autour de lui et, faisant cela, il retire la magie de sa couleur du reste champ de bataille. Avec ce sort, les vents de sa couleur convergent vers lui.

Tous les autres sorcier de cette couleur présent dans les 24" doivent réussir une sauvegarde de magie ou perdre 1D3 PM de leur réserve en courent. Le total des points perdus est transféré au sorcier. S'il n'y a pas de sorcier de la même couleur, le lanceur gagne automatiquement 1D6 PM.

Si le total de la réserve de PM du sorcier dépasse son total maximum normal, son esprit est dangereusement surchauffé. Il s'effondre au sol, son corps agité par une magie incontrôlable. Le sorcier perd 1 PM durant chacune de ses phases de magie suivante et reste inactif jusqu'à ce que sa réserve de PM atteint son niveau maximum normal. Pendant que le sorcier est en surchargé, il ne peut pas être affecté par une magie de couleur inférieur mais les autres magies peuvent l'affecter normalement. Lorsqu'il est dans cet état, il ne peut pas utiliser de PM pour augmenter sa sauvegarde magique.

C2.1 Dispersion des flux

Niveau : 2 PM : 6
Svg. magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort est utilisé pour disperser les flux de magie du champ de bataille en commençant par une couleur. Vu des yeux d'un magicien, le champ de bataille est peuplé de nuages de magie bouillante qui, avec ce sort, s'estompent et se dispersent. Lorsqu'une couleur disparaît, les sorciers qui en dépendent perdent leurs pouvoirs et sont incapables de lancer des sorts. Le sorcier qui lance ce pouvoir choisit n'importe quelle couleur de la Grande Roue comme celle qui disparaîtra en premier :

D6	1-2	3-4	5-6
Couleur affectée	La couleur choisie	la couleur inférieure	la couleur supérieure

La couleur affectée est dissipée immédiatement et les sorciers de cette couleur ne peuvent plus lancer de sorts. Durant chaque phase de magie suivante (notamment celle de l'adversaire), la couleur adjacente de celle qui vient d'être supprimée est aussi dispersée. Lancez 1D6 pour déterminer laquelle est affectée :

D6	1-3	4-6
Couleur affectée	la couleur inférieure	la couleur supérieure

Le processus continue jusqu'à ce que toutes les couleurs soient évacuées du champ de bataille et donc qu'aucun sort ne puisse plus être lancé.

Les sorciers arc-en-ciel peuvent continuer à lancer des sorts tant qu'il reste encore une couleur sur le champ de bataille. Les sorciers noirs ne sont pas affectés par ce sort car ils tirent directement leur magie brute du Warp.

C2.2 Duel de couleur

Niveau : 2

PM : 3

Svg. magique : Non

Portée : Champ de bataille

Description : Avec ce sort, deux sorciers de la même couleur peuvent se défier. Avoir une ligne de vue n'est pas nécessaire. Les effets sont particulièrement spectaculaires tandis que les sorciers cherchent la faille dans la défense adverse.

Chaque sorcier choisit secrètement l'un des sorts dont il dispose et déduit son coût en PM de sa réserve. Ensuite et toujours secrètement, chaque sorcier décide du nombre de PM dont il dispose qu'il va affecter à ce duel : ce sont les *points de duel*. Enfin, chaque joueur lance un D6 et celui qui fait le plus haut résultat ajoute la différence entre les dés à ces points de duel.

Les sorciers se découvrent alors et le sorcier qui a le plus grand nombre de points de duel lance automatiquement le sort qu'il avait choisi au début contre le sorcier adverse à la différence près que sa cible ne peut pas tenter de sauvegarde magique même si cela est autorisé par la description du sort. Le sort du perdant ne passe pas.

Le gagnant du duel regagne immédiatement tous les points de magie dépensés durant ce duel. Ceux qu'a dépensés le perdant sont perdus.

C2.3 Combustion de magie

Niveau : 2

PM : 8

Svg. magique : Oui

Portée : Champ de bataille

Description : A la seule force de sa volonté, le sorcier rassemble toute la magie de sa couleur présente dans les environs en une immense boule de feu magique de la couleur appropriée. Il la projette sur une cible n'importe où sur le champ de bataille (il n'a pas besoin de ligne de vue). La cible est autorisée à faire une sauvegarde magique.

Le lanceur peut améliorer son attaque mais un sorcier de la même couleur que le lanceur ne pourra pas améliorer sa propre sauvegarde magique (en effet, toute la magie de la couleur est happée par la boule).

Si la sauvegarde magique échoue, la cible subit une touche F10 causant 1D6+1 blessures. Toutes les figurines dans les 6" de la cible originale subissent une touche F10 provoquant 1D3 blessures. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée. De plus, toute la magie de cette couleur a été consommée et tous les sorciers qui l'utilisent exclusivement ne peuvent plus lancer de sorts pour le reste de la bataille.

Si la sauvegarde magique est réussie, la magie est repoussée vers le lanceur et l'atmosphère. Le choc est tel pour le lanceur qu'il perd un PV et ne peut plus rien faire (y compris utiliser de la magie) avant d'obtenir un 6 sur 1D6 au début de l'un de ses tours suivants. La magie de couleur n'a pas été consommée et les sorciers peuvent l'utiliser normalement.

7 LES OBJETS MAGIQUES

Notez que les objets magiques du Chaos, les armes du Chaos, les armes démons, etc. décrits dans les *Realm of Chaos* ne sont pas repris ici.

7.1 LES ARMES MAGIQUES

Les armes magiques sont habituellement des armes à une main comme des épées, des haches et des masses d'armes. Toutes les armes de corps-à-corps peuvent avoir des propriétés magiques mais les épées sont de loin les plus courantes du fait de leur affinité symbolique avec la magie. Une unique arme à une main magique coûte 25 points sans aucun pouvoir autre que les caractéristiques communes décrites plus bas. De plus, les points s'ajoutent pour chaque pouvoir magique supplémentaire.

Dans le monde Warhammer, il est rare de rencontrer une arme qui a plus d'un pouvoir magique : les exceptions sont invariablement des haches naines. Dans les descriptions suivantes, nous considérerons souvent que l'arme magique est une épée, même si cela n'est pas toujours strictement vrai.

Pour savoir qui peut porter quel type d'armes magiques, reportez-vous aux listes d'armée.

Propriétés magiques communes :

Toutes les armes magiques ont quatre propriétés magiques de base qui sont :

1. Chaque arme magique émet une aura magique qui peut être reconnus par n'importe quel sorcier qui la touche.
2. Les armes magiques ne sont pas des *armes normales*. Certaines créatures qui sont immunisés à ces dernières (comme certains morts vivants éthérés, les créatures élémentaires et démoniaque) peuvent être blessées par les armes magiques.
3. Une arme de corps-à-corps magique dissipe automatiquement les sorts d'aura quel que soit leur niveau au contact. Ce n'est pas le cas des flèches magiques (et des autres armes de tir).
4. Les effets des armes magiques ne peuvent pas être sauvegardés par les jets de sauvegarde magique à la différence de certains sorts.

Une épée magique peut avoir n'importe quel nombre de pouvoirs magiques¹ mais ne peut pas en avoir en double.

1 FAQ WD136

Q : Dans le cas où un personnage porte une arme magique avec plusieurs pouvoirs, peut-il les utiliser toutes dans le même round de combat ou est-il limité à un seul pouvoir par round ? Dans le premier cas, doit-il le déclarer avant de jeter les dés ? Si deux personnages adverses ont des armes magiques avec les pouvoirs *Lame hypnotique* et/ou *Lame de parade*, quelle figurine applique les effets de sa magie en premier ou est-ce les deux fonctionnent en même temps ?

R : Dans le cas où les pouvoirs magiques des armes, des bannières et des instruments posent des problèmes d'interprétation lorsque certaines combinaisons sont utilisées ou contre certains types de troupes. Les joueurs sont souvent au fait de ces problèmes avant la partie et il est pas mal d'obtenir un accord avec son adversaire avant la partie. Je [Rick Priestley] suggère d'adopter la politique suivante concernant l'usage des armes magiques.

Un personnage ne peut utiliser un seul pouvoir magique durant un round de combat donné. L'exception à cette règle est le pouvoir *Lame de frénésie* qui impose automatiquement la frénésie à son porteur. Ce dernier peut alors utiliser un autre pouvoir de son arme en même temps.

Les autres types d'armes ne peuvent en avoir qu'une. Le coût de ces pouvoirs magiques s'ajoute au coût normal de 25 points de l'arme magique en elle-même.

Les pouvoirs magiques :

N'oubliez pas d'ajouter 25pts pour l'arme elle-même comme décrit ci-dessus !

- *Lame réfrigérante (+50pts)* [Frostblade]. Cette lame est blanche comme un cristal et semble plus froide que le métal. De telles lames sont forgées à l'aide d'un froid magique intense. Si un adversaire est blessé par cette lame, le froid glacial est assez puissant pour le tuer. Toutes les cibles vivantes qui perdent un Point de Vie ou plus à cause de cette arme sont automatiquement tués sur 2 ou plus sur un D6. Aucune sauvegarde n'est autorisée contre cela.

- *Lame hypnotique (+25pts)* [Trance]. Cette lame brillante produit un son sinistre qui a un effet hypnotique troublant. Son porteur peut hypnotiser une figurine à 4" (ce qui la rend incapable de combattre) durant une phase de corps-à-corps. Si la cible est un personnage, elle peut tenter d'en éviter les effets sur un 5 ou 6 sur un D6.

- *Blessure enchantée (+25pts)* [Enchanted Wound]. La lame est gravée de symboles arcaniques au pouvoir maléfique. Une blessure infligée par cette arme a des conséquences terribles et mortelles, les chairs sont rongées et le corps détruit jusqu'à devenir une coquille vide. Si l'ennemi n'a qu'une seule blessure sur son profil, l'arme n'a pas d'effet (la figurine est morte de toute façon). Si l'ennemi a plusieurs Points de Vie et en a perdu un ou plus à cause de cette arme, il doit passer une sauvegarde magique normale (2D6 contre FM). S'il échoue, il est automatiquement tué. S'il réussit, il subit les dommages normaux.

- *Lame aiguisée (+10pts)* [Hellhoned Blade]. Cette arme a été aiguisée sur une meule magique. Les victimes ne portant pas d'armures magique n'ont pas de sauvegarde contre les dommages causés par cette arme.

- *Lame sacrée (+10pts)* [Sacred Blade]. Cette arme a été consacrée au cours d'un rituel saint et à un grand pouvoir contre les morts-vivants et les créatures éthérées. Ces créatures subissent double dommages infligés par cette arme (soit 2 blessures au lieu d'une). Les héros mort-vivants dans les 12" de cette arme détecte ses pouvoirs.

Si vous souhaitez utiliser les pouvoirs *Lame hypnotique* et/ou *Lame de parade*, cela doit être déclaré avant que le round de combat ne commence et leurs effets fonctionnent simultanément (quelle que soit l'*Initiative* des porteurs et les effets des armes).

Les effets des autres pouvoirs magiques fonctionnent lorsque le personnage touche, blesse ou lorsque l'adversaire fait sa sauvegarde d'amure. Annoncez simplement l'effet avant de jeter le dé *pour toucher*, *pour blesser* ou contre la sauvegarde.

- **Lame exorciste (+10pts)** [Exorcism Blade]. Cette arme à sa lame gravée de texte saint et double la Force du porteur contre les mort-vivants, les créatures du Chaos, éthérées, élémentaires ou démoniaques. La Force du porteur ne peut excéder 10.

- **Frappe enchantée (+10pts)** [Enchanted Strike]. Cette arme est chargée de puissance magique qui est libérée en énergie lorsque l'arme frappe sa victime. Toutes les blessures causées par cette arme sont automatiquement doublées (deux au lieu d'une).

- **Lame parasite (+10pts)** [Parasitic Blade]. Cette arme draine magiquement la force vitale de sa victime et la transfère à son porteur. Chaque fois que l'arme cause une blessure, le joueur peut aussi sélectionner une unique caractéristique de la figurine cible et la réduire de -1. En même temps, le porteur de l'arme ajoute automatiquement +1 à sa même caractéristique jusqu'à un maximum de 10 et cela jusqu'à la fin de la partie.

- **Lame de parade (+10pts)** [Parrying Blade]. Cette arme est enduite lors d'un rituel avec une potion magique ou de l'eau sacrée. L'arme pare automatiquement la première attaque d'un de ses adversaire à chaque tour et donc cette première attaque est annulée. Une seule attaque peut être annulée par tour de cette façon.

- **Lame de feu (+10pts)** [Fireblade]. Cette lame a gardé par un procédé magique la chaleur de la forge. Lorsqu'elle touche un ennemi, elle relâche la chaleur de sa naissance. La lame vire au rouge vif et s'enflamme ce qui provoque 2D6 blessures ou points de dommages contre les cibles ou créatures *inflammables* qui en sont victimes. Contre les autres créatures, les dommages infligés sont simplement doublés.

- **Frappe dégénétratrice (+5pts)** [Degeneration Strike]. Cette arme inflige des blessures magiques aux créatures grandes ou puissantes (celle avec E5 ou plus). Chaque fois que l'arme cause une blessure, l'Endurance de la cible est réduite d'un D6. Si elle arrive à 0, elle est morte.

- **Frappe puissante (+5pts)** [Mighty Strike]. Cette arme est gravée avec une incantation magique. Si elle est récitée par le porteur lorsqu'il frappe, la puissance magique est libérée ce qui accroît la Force du coup. Le porteur peut faire une attaque Force 10 durant la bataille. Le joueur peut décider d'utiliser ce pouvoir lorsqu'il est sûr d'avoir touché.

- **Lame maudite (+5pts)** [Cursed Blade]. Cette arme a une malédiction magique inscrit sur la lame et est rendu particulièrement mortelle contre un type spécifique de personnage ennemi. Différentes malédiction sont requises contre les différents personnages ennemis et seul l'un d'eux peut être choisi et doit être noté avant la bataille.

- Abatte le général

- Abatte le porteur de la grande bannière de l'armée

- Abatte tous les sorciers

- Abatte tous les champions

La lame double les dommages qu'elle cause au(x) personnage(s) visé(s).

- **Lame fléau (+5pts)** [Baneblade]. Cette arme a été enchantée pour devenir particulièrement mortelle pour les créatures d'une race particulière pour lesquels elle double les blessures qu'elle leur inflige. Cependant, le nom de la race ou de la créature n'a pas été précisé par les incantations rituelles lors de sa création et il n'est pas non plus inscrit sur l'arme elle-même (elle n'en est pas moins sinistre pour autant). Au lieu de cela, l'enchantement est activé lorsque la lame goûte le sang d'un ennemi. La lame développe alors un appétit pour un type particulier. La première créature blessée par l'arme déterminera le type choisi par l'arme pour le reste de la bataille (par exemple, si la première créature blessée est un goblin, l'arme deviendra le fléau des gobelins pour le reste de la bataille).

- **Lame de frénésie (+5pts)** [Frenzied Blade]. Cette arme a été enchantée selon un rituel malsain et sanglant qui a rendu l'arme assoiffée de sang. Une fois sur le champ de bataille, l'arme peut "sentir" le sang de l'ennemi et s'agite. L'arme devient si avide de faire couler le sang qu'elle transmet sa magie à son porteur qui devient sujet à la *frénésie* pour la durée de la bataille.

7.2 LES PROJECTILES MAGIQUES

La valeur en point des projectiles magiques implique qu'une figurine aura assez de flèches, de carreaux et autres, du type indiqué pour la durée de la partie. Dans certains cas cependant, la valeur donnée n'est que pour une seule flèche. Dans ce cas, elle ne peut être utilisée qu'une fois. Les projectives ne peuvent avoir qu'un seul pouvoir magique. Les descriptions suivantes font référence à des flèches mais les mêmes règles s'appliquent pour les carreaux, les javelots, les frondes et n'importe quel autre projectile. Comme pour les armes de corps-à-corps magiques, les projectiles magiques affectent normalement les créatures qui sont normalement immunisés aux armes non-magiques. Cependant, notez qu'ils ne dissipent pas les auras magiques.

Projectiles à usage unique

Les projectiles suivants sont achetés à la pièce.

- **Grêle du destin (25pts)** [Hail of Doom]. Grâce à des enchantements, plusieurs flèches sont magiquement fusionnées en une seule. Cette flèche magique se divise en 3D6 flèches pendant son vol. Les règles normales de tir s'appliquent sauf qu'un personnage dans une unité ne peut pas être pris pour cible quelle que soit les circonstances. Une cible individuelle ne peut pas être touchée par plus d'un D6 flèches.

- **Flèche arcanique (20pts)** [Arcane Arrow]. Des signes magiques sont inscrits sur la tête de la flèche et lui confère une force magique à l'impact. Cette flèche a une Force de 10 et est aussi effilée pour pénétrer automatiquement toutes les armures non magiques. La cible n'a pas de sauvegarde autorisée et subit 1D4 blessures.

- **Ailes de la mort (10pts)** [Wings of Death]. L'empennage de cette flèche est fait en plume d'oiseaux enchantés et son bois est celui d'un arbre sacré. La flèche (ou n'importe quel autre type de projectile) a une portée doublée par rapport à la normale.

Projectiles à usage multiple

Les projectiles suivants sont fournis en quantité suffisante pour la durée de la bataille. Le coût en point représente celui de l'équipement d'une figurine.

- **Flèches chercheuses (10pts)** [Seeking Arrows]. Ces flèches portent des inscriptions magiques qui les rends très précises. Tous les tirs touches automatiquement leur cible. Notez cependant que les règles normales s'appliquent – la cible doit être visible, à portée, etc.

- **Flèches de sang (5pts)** [Blood Arrows]. Les têtes de ses flèches sont trempées dans le sang lors d'un rituel et en ressortent particulièrement attirées par le sang. Cela les rend particulièrement précises et ajoute +1 à leur jet *pour toucher* contre les créatures de chair et de sang.

- **Aiguilles arcaniques (5pts)** [Arcane Bodkin]. Ces flèches sont aiguisées magiquement et elles pénètrent automatiquement les armures non magiques. Les cibles ne reçoivent pas de sauvegardes d'armures.

- **Flèches d'enfer (5pts)** [Hell Shafts]. Les têtes de ses flèches sont forgés dans l'acier de vieux cercueils et des incantations d'exorcisme sont prononcées lorsqu'elles sont forgées. Ces flèches causent automatiquement une blessure aux morts-vivants ou aux éthérés qu'elles touchent.

7.3 LES ARMURES MAGIQUES

Les armures et les boucliers magiques sont extrêmement rares. Certaines armures magiques donnent une meilleure sauvegarde qu'une armure normale équivalente, en ajoutant +1, +2 ou +3 au résultat du dé. Il peut en résulter qu'une figurine dispose d'une sauvegarde automatique contre les armes normales et, dans ce cas, seuls les armes ou les créatures qui ont un modificateur de sauvegarde deviennent capable de la blesser.

La valeur en points d'une armure magique est celui du coût de l'armure normale plus ceux du pouvoir magique. Un personnage ne peut avoir qu'un seul pouvoir pour son armure – mais il peut cumuler une armure et un bouclier magiques (donc deux pouvoirs). Les pouvoirs magiques ne peuvent pas s'ajouter entre eux pour donner une meilleure sauvegarde, il est donc impossible de dépasser un bonus de +3.

Les pouvoirs magiques :

- **Armure du Chaos (50pts)** [Chaos Armour]. Seuls les sorciers du Chaos peuvent avoir une armure du Chaos. Il s'agit d'un don des dieux et peut faire partie du porteur lui-même. Ces armures du Chaos offre la même sauvegarde qu'une armure lourde mais ne limite pas la capacité du porteur à utiliser de la magie.

Notez que *Slaves to Darkness* (p.100) modifie largement cette entrée.

- **Armure de mithril (50pts)** [Mithril Armour]. Le mithril est un métal léger mais très dur exploité et travaillé par les nains. Il est façonné par des moyens magiques. Une armure de mithril confère une sauvegarde de +2 par rapport à l'équivalent normal et la première blessure de la bataille est automatiquement sauvegardé – nul besoin de jeter le dé. Le mithril est si léger qu'il n'impose pas de pénalité de mouvement. Lors de la fabrication de l'armure, des charmes

magiques y sont lancés et les créatures mauvaises ou chaotique ne peuvent pas la porter.

- **Armure de galvorn (50pts)** [Galvorn Armour]. Cette armure est galvanisée avec du fer météoritique. Les armures de galvorn sont fabriqués à l'aide de procédés magique par les elfes noirs et ne peuvent être portés par les créatures d'alignement bon. Le galvorn a les mêmes propriétés que le mithril et est aussi rare et précieux. De telles armures confère une sauvegarde de +2 par rapport aux armures normales du même type et la première blessure de la bataille est automatiquement sauvé – sans qu'il soit nécessaire de lancer le dé. Le galvorn est très léger et il n'impose pas de pénalité de mouvement à leur porteur.

- **Armure gravée magiquement (50pts)** [Magically Inscribed Armour]. L'armure est délicatement gravée d'inscriptions ou de symboles magiques. Les figurines la portant ont un modificateur de sauvegarde de +3.

- **Mithril nain (25pts)** [Dwarf Mithril]. Le mithril est plus communément associé aux nains qu'aux autres races, car ce sont eux qui l'exploitent et le travaille. Les autres races doivent commercer avec eux pour l'acquérir (ou récupérer des objets pillés ou volé). Pour représenter cela, les nains peuvent porter du mithril pour seulement 25 points.

- **Bouclier contre les sorts (25pts)** [Spell Shield]. Ces boucliers sont couverts d'images sacrées, de symboles magiques ou d'amulettes de protection. Tous les sorts lancés directement contre le porteur peuvent être absorbés ou réfléchis. Si le personnage portant le bouclier est associé à une unité, ce dernier peut aussi réfléchir ou absorber les sorts dirigés contre l'unité (Rafale de vent par exemple). Lancez un D6 pour déterminer la manière dont le bouclier agit :

D6 Réaction

- 1 Le bouclier échoue à stopper le sort.
- 2-4 Le sort est absorbé et annulé.
- 5 Le sort est immédiatement réfléchi dans une direction aléatoire (D12). Le sort 'voyage' dans la direction indiquée jusqu'à toucher quelque chose sur son chemin.
- 6 Le sort est renvoyé directement sur le lanceur.

- **Armure renforcée (25pts)** [Spell-tempered Armour]. Cette armure a été magiquement renforcée durant sa fabrication par trempage avec des composants arcaniques étrange ou par des formules prononcées lors de sa forge. La figurine portant l'armure à une sauvegarde modifiée de +2.

- **Lumière aveuglante (25pts)** [Blinding Gare]. Ce bouclier, ce casque ou ce plastron est poli magiquement pour briller d'une lueur aveuglante au corps-à-corps. Les adversaires au corps-à-corps éblouis perdent une de leurs Attaques.

- **Bouclier talisman (15pts)** [Talismanic Shield]. Les images sacrées, des textes magiques ou des runes qui sont gravés sur ce bouclier aident à repousser la magie hostile. Cela augmente la Force Mentale et le bonus associé de +2 jusqu'à un maximum de 10+3.

- **Armure arcanique (10pts)** [Arcane Armour]. Des incantations magiques ont été récités sur l'armure pendant sa construction et une magie protectrice est maintenant lié à celle-ci. La figurine portant l'armure a une sauvegarde augmentée de +1.

- **Runes ou symboles protecteurs (10pts)** [Protective Runes or Symbols]. Inscrits sur des armures, les boucliers ou inscrits sur le corps, ces signes magiques augmentent d'un point l'Endurance du porteur.

- **Heaume dragon (5pts)** [Dragonhelm]. Il s'agit d'un casque gravé avec une image de dragon ou incorporant des morceaux de cette créature comme des cornes, des dents, des griffes ou du cuir. Des textes magiques sont aussi inscrits sur celui-ci qui le protège des effets des souffles de dragons. Le porteur du casque est immunisé à de telles attaques ainsi qu'aux boules de feu, aux lance-flammes Warp skavens et aux canons à flammes nains.

- **Bouclier dragon (5pts)** [Dragonshield]. Ce bouclier montre un dragon ou est fait avec du cuir de dragon. Il est aussi décoré de symboles magiques qui protège son porteur des souffles de dragons. Les porteurs de ce bouclier sont immunisés à de telles attaques ainsi qu'à toutes les attaques par flammes notamment les boules de feu, les lance-flammes Warp skavens et les canons à flammes nains.

- **Acier froid (3pts)** [Cold Steel]. Cette armure est résistante à la chaleur et aux flammes générées par la magie grâce aux formules récités pendant sa création et à son association avec des minéraux arcaniques. Le porteur de cette armure est immunisé à toutes les attaques basées sur le feu, notamment les boules de feu.

- **Tatouages ou peintures de guerre magiques (3pts)** [Magical Woad, War-paint or Tattoos]. Ce sont des marques magiques, des motifs peints ou tatoués sur le corps. Ils sont considérés comme une sorte d'armure magique même si aucune d'armure n'est réellement portée et, de plus, les effets magiques sont annulés si le porteur s'habille avec un autre type d'armure. Ces motifs donnent une protection de 3, 4, 5 ou 6 uniquement contre les armes à projectiles.

7.4 LES BANNIÈRES MAGIQUES

La bannière représente la fierté maritale du régiment, de la race ou de la nation et sont de fait respectées et honorées. Certains étendards incorporent des textes ou des symboles religieux, des symboles runiques, des reliques, etc. et peuvent être d'authentiques objets de culte. De telles bannières ont des pouvoirs magiques qui peuvent influencer la bataille.

Les listes d'armée indiquent quelles sont les bannières peuvent être magiques.

Reportez-vous au livre de règles pour connaître les effets normaux des bannières au combat.

Bannière d'unité magique

Cette bannière fonctionne comme n'importe quelle bannière d'unité mais elle a un unique pouvoir magique. Son coût est le même qu'une bannière ordinaire à laquelle s'ajoute la valeur du pouvoir magique.

Bannière d'armée et de contingent

Les bannières d'armée et de contingent peuvent souvent avoir plusieurs pouvoirs magiques. Le coût de chacun d'entre eux est ajouté au coût normal de la bannière (50pts). Ces points sont dépensés dans section personnages de l'armée. Ceux pour la bannière d'un contingent le sont dans la section alliés/mercenaires.

Choisir des pouvoirs

Les listes d'armée donne le nombre de point maximum qui peut être dépensé en pouvoirs magiques pour une bannière. Notez que les joueurs peuvent toujours dépenser moins que la valeur donnée – choisissant 25 points plutôt que 100 par exemple. Cependant, ce maximum est indépassable.

Dissiper la magie

Notez qu'un sort de *Dissipation de la magie* (B3.11) lancé contre une bannière d'unité annulera un pouvoir magique immédiatement. Si l'étendard en a plusieurs, le pouvoir affecté sera déterminé aléatoirement.

Capture

Les bannières magiques peuvent être capturé comme des bannières ordinaires mais leurs pouvoirs sont immédiatement perdus. Elles ne peuvent revenir pendant la bataille même si l'étendard est recapturé. Les règles de captures sont les mêmes qui pour les bannières normales.

Les pouvoirs pour les bannières

Notez que les joueurs sont libres de choisir les pouvoirs dans la liste donnée ci-dessous. On ne fait pas de distinction entre les bannières d'unité et d'armée – tous utilisent la même liste. Plus forte sont les valeurs en point, meilleurs sont les pouvoirs et les restrictions de la liste d'armée s'appliquent naturellement.

- **Bannière de bataille (100pts)** [Battle Banner]. La bannière est remplie d'énergie magique pour un dieu de la guerre ou par la foi et la confiance des guerriers qui l'ont porté à travers les siècles. Elle ajoute un bonus de +1D6 au score pour la résolution du combat. Le jet de dé est effectué à la fin de chaque combat et le bonus varie donc de round en round.

- **Icône de la foi divine (100pts)** [Icon of Divine Wrath]. La bannière elle-même est animée par la puissance divine et le motif sur celle-ci peut frapper les ennemis. La bannière a la capacité de jeter un sort *Éclair* par phase magique. Il a une portée de 24" et cause 1D3 touches automatique de Force 4. Cela ne coûte aucun point de magie. Le porteur de la bannière peut utiliser ce pouvoir durant la phase magie même s'il est au corps-à-corps mais il ne doit pas avoir fait d'*Attaques* ordinaires pendant le même tour.

- **Bannière maudite (100pts)** [Bane Banner]. La bannière est couverte d'images sinistre particulièrement tourmentée qui inspire la crainte. Les images laissent aussi échapper des cris diaboliques. La bannière peut lancer le sort de *Fuite magique* (B3.3) une fois par phase de magie. Le sort a une portée de 24" et la cible est automatiquement démoralisée si elle rate sa sauvegarde magique.

- **Bannière amulette (100pts)²** [Amuletic Standard]. La

2FAQ WD131 :

Q : Est-ce que la *Bannière Amulette* affecte les sorts *Vortex*

bannière est ornée d'amulettes magiques ou de symboles arcaniques qui ont le pouvoir d'éloigner la sorcellerie malfaisante. La bannière entoure son porteur et n'importe quelle unité associée de magie protectrice. Elle agit comme un sort de *Dissipation de magie* (B3.11) sélectif. Si l'unité est attaquée par de la magie, sa sauvegarde magique est augmentée jusqu'à 10. Les sorts sans sauvegarde magiques sont automatiquement annulés, notamment les projectiles magiques comme les boules de feu. Si un sort de *Dissipation de magie* est lancé contre la bannière, la sauvegarde de 10 s'applique. Tous les ennemis sujets aux tests d'instabilité doivent tester dès qu'ils entrent en contact avec l'unité avec un malus de -2 au résultat du test. Le pouvoir de la bannière n'affecte pas les objets magiques portés par l'unité, pas plus quelle n'affecte ceux portés par l'ennemi. Elle confère cependant sa sauvegarde magique spéciale contre les effets de certaines armes magiques, comme décrit dans *Realm of Chaos*. Les projectiles magiques sont rendus complètement inefficaces et n'infligent même pas les dommages non-magiques.

- **Bannière sacrée (100pts)** [Sacred Banner]. Il ne peut avoir plus d'une bannière de ce type dans l'armée. La bannière montre le symbole ou l'image d'un dieu et elle a été bénie par un rituel particulier avant la bataille. L'unité accompagnant la bannière est protégée par le dieu. Tous les sorts dirigés contre la bannière ou l'unité qu'elle accompagne sont immédiatement réfléchis. Le sort peut frapper à la place une unité proche ou retourner l'incantateur. Lancez un D6 : sur 5 ou 6, le sort est réfléchi directement contre celui qui l'a lancé ; sur 3 ou 4, le sort frappe l'unité ennemie la plus proche de la bannière et sur 1 ou 2, il frappe l'unité, amie ou ennemie, la plus proche. Les règles normales de visée n'affectent pas le sort réfléchi et on peut ainsi voir une boule de feu toucher une unité située derrière la cible originelle.

- **Bannière de feu d'enfer (50pts)** [Hellfire Banner]. À l'aide de rituels, la bannière est emplie de puissance magique. Cet enchantement peut être relâché lors que le texte arcanique écrit sur elle est prononcé. L'étendard a la capacité de lancer le sort de boule de feu une fois par phase de magie. La boule de feu a une portée de 24" et cause un D3 touches automatiques de Force 3. Aucun point de magie n'est dépensé. Le porteur de la bannière peut utiliser ce pouvoir durant la phase magie même s'il est au corps-à-corps, mais il ne doit pas avoir fait d'attaques ordinaires pendant le même tour.

- **Bannière d'effroi (50pts)** [Dread Banner]. La bannière est tissée ou décorée durant les rituels malsains de sorciers déments. Elle est d'apparence si horrible ou incorpore des éléments ou des images si hideux qu'elle inspire un effroi irrationnel aux ennemis qui s'en approche. Une unité

accompagnée d'un tel étendard provoque la peur à tous ses adversaires normalement sujets à la psychologie. Tous ceux qui tentent de charger une unité arborant cette bannière doit donc faire un test de *peur*.

- **Bannière talisman (50pts)** [Talismanic Banner]. La bannière est enchantée par des sorciers avec la bataille et peut agir comme réservoir de points de magie. Avant la bataille, n'importe quel sorcier peut donner une partie de ses points de magie et les placer dans la bannière. Ces points ne sont pas récupérés avant le début de la bataille. Tous les points de magie ainsi dépensés sont doublés. Par exemple, si un joueur place 10 points de magie dans la bannière, la bannière a une réserve de 20PM. Dès lors, un sorcier ami dans les 12" peut en tirer des points de magie pour lancer ses sorts. Tous les sorts lancés en utilisant les points de la bannière sont automatiquement des succès – aucun test n'est nécessaire quel que soit le nombre de PM encore possédés par le sorcier. Les points utilisés pour lancer les sorts sont déduits de la réserve de la bannière et cette dernière ne peut pas en récupérer pendant la bataille.

- **Bannière de guerre (25pts)** [War Banner]. L'unité porte une bannière qui a acquis une puissance magique suite aux faits d'armes et à l'héroïsme des soldats qui l'ont porté durant des générations. La bannière ajoute +1 au score de résolution du combat.

- **Bannière des braves (25pts)** [Ward of the Brave]. L'unité porte une bannière ancienne et précieuse qui leur permet de relancer tous leurs tests de déroute. Un test raté ne peut être relancé qu'une seule fois et le joueur doit accepter le second jet.

- **Bannière relique (25pts)** [Relic Banner]. La bannière est elle-même une relique de quelque grand guerrier ou puissante armée du passé ou incorpore des objets ou des armes de quelques personnalités anciennes et vénérée. L'étendard inspire une ferveur religieuse et la confiance et les troupes l'accompagnant sont immunisées à la panique et peuvent relancer leur premier test de déroute de la partie.

(B2.14 & B3.15), Nuage fétide (B4.10) et Ravin (B4.12) ?

R : Si un Vortex touche une unité portant une Bannière Amulette, le Vortex est instantanément dissipé. De même, si l'unité se déplace dans un Nuage Fétide, si le nuage la touche ou s'il est lancé contre elle, celui-ci est instantanément dissipé.

Dans le cas du sort *Ravin*, la situation est plus complexe. Le sort n'est pas dissipé par simple contact avec lui. Par contre, l'unité qui porte la bannière Amulette n'est pas affectée : le sol se solidifie sous les pas des membres de l'unité aussi longtemps que nécessaire, mais il se ré-ouvre aussi tôt que l'unité se déplace.

7.5 LES INSTRUMENTS MAGIQUES

Un instrument de musique normal autorise une unité à ajouter +1 à son *Commandement* lorsqu'elle teste pour faire une manœuvre. Les instruments magiques ont la même utilisation plus un pouvoir parmi ceux listés ci-dessous. La valeur en point est la même que pour un instrument normal plus 25 points. Un instrument n'a pas besoin d'être porté par un personnage mais peut l'être au prix normal (25 points). Les points pour les instruments des unités sont déduits de la section Unités tandis que ceux portés par les personnages (autres que champion) le sont de la section Personnage.

Reportez-vous au livre de règles pour connaître les effets des musiciens au combat.

- **Écho du destin (25pts)** [Doomsunder]. L'instrument émet un son terrible et glaçant qui donne un malus de -1 au *Commandement* des adversaires engagés au corps-à-corps pour la durée du combat.

- **Appel à la bataille (25pts)** [Battlecall]. L'instrument émet un son puissant qui motive les troupes. L'unité peut donc ajouter +1 au score pour la résolution du combat exactement comme si elle avait causé une perte supplémentaire. Cela est cumulatif avec une bannière non magique donnant un bonus de +2.

- **Cri de guerre (25pts)** [Battlecry]. L'instrument est joué pour accompagner un cri ou un chant de guerre entonné lors d'une charge au corps-à-corps associant les mots et la magie. Une unité ou un personnage poussant le cri de guerre n'a pas à faire de test de peur pour charger un ennemi qui la provoque. L'instrument distille le courage et la confiance. Notez que le cri de guerre n'affecte en rien les éventuels tests de peur à faire lors de la réception des charges.

- **Hymne de haine (25pts)** [Hymn of Hate]. L'instrument est joué pour accompagner un hymne de haine entonné par l'unité et qui inspire la haine de l'ennemi quel qu'il soit. L'instrument accompagne les mots de magie. L'unité commence à chanter au début de la bataille jusqu'à sa destruction totale. Elle est sujette à la haine de tous ses ennemis.

- **Appel à la bravoure (25pts)** [Call of Valour]. L'instrument bannit toutes les pensées de morts et de terreur de l'esprit des troupes. L'unité peut donc ajouter +1 à ses tests de *Calme* contre les tests de peur.

- **Rage de bataille (25pts)** [Battlerage]. La musique de l'instrument conduit les soldats à une soif de sang incontrôlable. Durant le premier round de n'importe quel engagement au corps-à-corps et tant que l'unité n'a pas été *repoussée*, on peut ajouter +1 à ses jets *pour toucher*.

7.6 LES PARCHEMINS

Les parchemins magiques sur lesquels des sorciers ont écrit des sorts permettent à un lecteur de lancer le sort inscrit quels que soient les niveaux du sort et du sorcier. Utiliser un parchemin requiert un point de magie mais l'incantation est automatiquement réussie – il n'y a pas besoin de test. Plusieurs sorts peuvent être inscrits sur un parchemin mais chacun d'eux ne peut être lu qu'une seule fois et la portion du manuscrit se dégrade. Une fois que tous les sorts ont été lus, le parchemin tombe en poussière.

Les sorciers peuvent porter le nombre de parchemin indiqué dans les listes. Les points dépensés pour un parchemin sont déduits de la section Personnages. Les sorts sur les parchemins devraient être sélectionnés aléatoirement comme les sorts normaux. Les niveaux des sorts sur parchemins disponibles pour une armée sont indiqués dans la liste d'armée mais un sorcier ne peut lire des sorts des magies nécromantiques, démoniques, illusionniste ou élémentaire à moins qu'il n'est déjà un sort de ce type. La valeur en point d'un parchemin dépend du nombre de pouvoir inscrit et de leur niveau (cf. table ci-dessous). Le coût total d'un parchemin est la somme des pouvoirs inscrits dessus.

Niveau de sort	Coût en pts par sort sur le parchemin
1	25
2	50
3	100
4	200

7.7 LES ANNEAUX

Les anneaux magiques contiennent de la magie sous forme de sort. N'importe quel personnage (même non sorcier) peut en avoir un, pour peu qu'il se conforme aux limitations donnés dans la liste d'armée. Le porteur d'un anneau est toujours capable de lancer les pouvoirs associés.

Les anneaux ont une capacité magique limitée; une fois utilisés, ils sont inutiles. Pour représenter ceci, tous les personnages qui utilisent un anneau plus d'une fois doivent lancer un D6. Un résultat de 6 indique que l'anneau n'a plus de pouvoir. Un anneau ne peut contenir qu'un seul sort choisi par le joueur dans la liste.

Cependant, les anneaux magiques sont objets capricieux et il n'est pas toujours possible d'être certains de leurs propriétés. Donc, lorsqu'un anneau est utilisé pour la première fois, lancez 1D6 : de 1 à 5, il contient le sort choisi. Sur 6, il contient un autre sort du même type et du même niveau déterminer aléatoirement.

Le prix d'un anneau dépend du niveau du pouvoir choisi. Les points dépensés pour un anneau font partie du coût du personnage et sont déduits de la section Personnages de la liste d'armée.

Niveau de sort	Coût en pts de l'anneau
1	50
2	100
3	200
4	400

7.8 TABLE ALÉATOIRE

Cette table donne la liste des objets magiques et un système de génération aléatoire de manière à ce que vous puissiez déterminer un objet magique avec des D100. Cela peut servir dans une campagne de *Realm of Chaos* en particulier pour les champions de Tzeentch qui peuvent se voir offrir un objet magique.

D100 Objets magiques

- 01-03 Parchemin.** Le parchemin contient un sort déterminé aléatoirement de niveau 1.
- 04-06 Parchemin.** Le parchemin contient un sort déterminé aléatoirement de niveau 2.
- 07-09 Parchemin.** Le parchemin contient un sort déterminé aléatoirement de niveau 3.
- 10-12 Parchemin.** Le parchemin contient un sort déterminé aléatoirement de niveau 4.
- 13-15 Anneau.** L'anneau contient un sort déterminé aléatoirement de niveau 1.
- 16-18 Anneau.** L'anneau contient un sort déterminé aléatoirement de niveau 2.
- 19-21 Anneau.** L'anneau contient un sort déterminé aléatoirement de niveau 3.
- 22-24 Anneau.** L'anneau contient un sort déterminé aléatoirement de niveau 4.
- 25-27 Épée runique du Chaos.** L'épée a une propriété déterminée aléatoirement dans les armes du Chaos.
- 28-30 Épée runique du Chaos.** L'épée a deux propriétés déterminées aléatoirement dans les armes du Chaos.
- 31-33 Épée runique du Chaos.** L'épée a 1D6 propriétés déterminées aléatoirement dans les armes du Chaos.
- 34-36 Épée démon.** L'épée contient un démon mineur de la Puissance du Chaos du personnage.
- 37-39 Épée démon.** L'épée contient un démon majeur de la Puissance du Chaos du personnage.
- 40-42 Épée démon.** L'épée contient un prince-démon de la Puissance du Chaos du personnage.
- 43-45 Armure du Chaos.** L'armure du Chaos confère une sauvegarde de 4, 5 ou 6. Si le personnage a déjà une armure du Chaos, sa sauvegarde est augmentée de +1. De plus, il y a une chance que son armure fusionne avec son corps. Lancez 1D6, sur un 4, 5 ou 6, l'armure fusionne et l'Endurance du personnage gagne +1.
- 46-48 Familier.** Le familier peut apparaître comme une petite réplique d'un démon de la Puissance du Chaos.

49-60 Armes magiques. Relancez un D100 :

- 01-06 Lame réfrigérante
07-12 Lame hypnotique
13-19 Épée aux blessures enchantées
20-26 Lame aiguisée
27-33 Lame sacrée
34-39 Lame exorciste
40-46 Épée enchantée
47-52 Lame parasite
53-59 Lame de parade
60-66 Lame de feu
67-72 Épée dégénératrice
73-79 Épée avec Force de frappe
80-86 Lame maudite
87-93 Lame fléau
94-00 Lame de frénésie

64-65 Projectiles magiques. Relancez un D100 :

- 01-14 Grêle du destin
15-28 Flèche arcanique
29-42 Ailes de la mort
43-56 Flèches chercheuses
57-70 Flèches de sang
71-84 Aiguilles arcaniques
85-00 Flèches d'enfer

66-75 Armures magiques. Relancez un D100 :

- 01-08 Armure de mithril
09-16 Armure de galvorn
17-24 Armure gravée magiquement
25-34 Bouclier contre les sorts
35-42 Armure renforcée
43-50 Lumière aveuglante
51-58 Bouclier talisman
59-68 Armure arcanique
69-76 Runes ou symboles protecteurs
77-84 Heaume dragon
85-92 Acier froid
93-00 Tatouages ou peintures de guerre magiques

76-90 Bannières magiques. Relancez un D100 :

- 01-09 Bannière de bataille
10-18 Icône de la foi divine
19-27 Bannière maudite
28-36 Bannière amulette
37-45 Bannière sacrée
46-84 Bannière de feu d'enfer
55-63 Bannière d'effroi
64-72 Bannière talisman
73-81 Bannière de guerre
82-90 Bannière des braves
91-00 Bannière relique

91-00 Instruments magiques. Relancez un D100 :

- 01-17 Échos du destin
18-34 Appel à la bataille
35-50 Cri de guerre
51-67 Hymne de haine
68-84 Appel à la bravoure
85-00 Rage de bataille

8 LES ARMES RUNIQUES NAINES

Dans le White Dwarf 153, les nains commencent à gagner en personnalité : ils n'ont plus droit aux armes magiques génériques décrites ci-avant mais ils gagnent l'usage exclusif des runes.

Tout personnage nain peut avoir une arme runique. Les autres figurines ne peuvent pas en avoir ou tout autre artefact runique, à l'exception des porteurs d'étendards qui peuvent porter un étendard runique. La plupart des artefacts runiques nains prennent effet quand ils sont utilisés au combat ou quand ils sont sujets à une attaque magique. Certains objets runiques, comme le Bâton Runique ou la Rune Brise-Pierre, doivent être utilisés durant la phase de magie pour prendre effet.

Les armes runiques peuvent être des épées, des marteaux, des épées à deux mains ou des haches. Ce sont ce que les nains appellent les "armes nobles". Les armes inférieures, comme les lances, ne sont pas forgées par les Forgerons des Runes et ne portent pas de runes. Certaines armures peuvent porter des runes, mais elles sont restreintes à la panoplie de guerre des personnages. De tels objets sont des casques ou des boucliers. La maille, les écailles et les plastrons n'ont jamais de rune.

La valeur en points d'une arme runique dépend de la rune de nom du Forgeron des Runes qui l'a fabriqué. Cette rune de nom donne à l'arme ses pouvoirs spéciaux.

Des runes supplémentaires peuvent être choisies à un coût en point indiqué pour chaque rune. Vous pouvez ajouter autant de runes que vous le voulez sur un artefact pour le rendre aussi puissant que vous le voulez. **Cependant, vous ne pouvez pas avoir de résultat pour toucher ou pour blesser supérieur à 2+.** Les armes dans *Warhammer Fantasy Battle* ne touchent ou tuent jamais automatiquement.

[A la différence des versions ultérieures,] une rune ne peut apparaître qu'une seule fois sur un artefact. Plusieurs runes du même type ne peuvent pas être utilisées pour avoir un modificateur cumulatif d'une même caractéristique. Cela n'est jamais fait par les Forgerons des Runes pour des raisons rituelles. Répéter une rune ne double pas son effet, car la magie n'obéit pas à de telles lois mathématiques !

Certaines runes naines peuvent être utilisées sur des bannières de guerre et peuvent épeler le nom du clan, de la guilde, de la forteresse, d'ancêtres ou de batailles célèbres. Elles peuvent aussi épeler des textes religieux et inclure des runes magiques spéciales. Elles sont tissées par les prêtresses du temple de Valaya avec des fils d'or selon des rituels aussi élaborés que la forge des armes. Les cornes de guerre et parfois d'autres objets comme des couronnes ou des sceptres peuvent avoir des runes magiques de la même manière. **Le coût des runes est ajouté au coût de base de l'étendard ou de l'objet magique auxquelles sont appliquées.**

Les runes d'une arme ou d'un autre artefact et le coût en point doivent être notés. Cela doit être fait au moment de la composition de l'armée sur la liste d'armée. Les points pour l'achat d'armes runiques, d'armures runiques et de runes sacrées viennent de la réserve en point des personnages. Les étendards runiques sont payés avec la réserve de points des unités de la liste d'armée.

Tous les objets magiques nains sont runiques. Les nains ne peuvent pas choisir d'autres objets magiques de la liste précédente..

8.1 LES RUNES D'ARMES

- Épées de Gromril (25pts)

Certaines anciennes épées runiques sont forgées en gromril (du fer météoritique). Elles sont remarquables par leur couleur gris sombre à noir bleuâtre. Les coups portés par des lames en gromril imposent un malus de -1 supplémentaire à la sauvegarde de la victime. Une *rune de Découpe* inscrit sur une lame en gromril augmente donc le malus de sauvegarde à -3.

- Rune d'Alaric le Fou (50pts)

Rune d'arme - Annule la sauvegarde d'armure de l'adversaire (même les armures magiques).

- Rune de Skalf Blackhammer (50pts)

Blesse l'adversaire sur 2+ quelle que soit son Endurance.

- Rune de Haki Skavensplitter (25pts)

Blesse les skavens et les hommes-bêtes sur 2+ quelle que soit leur Endurance.

- Rune de Trygg le Tueur de troll (25pts)

Blesse les trolls et les gobelinoïdes sur 2+ quelle que soit leur Endurance. De plus, les trolls ne peuvent pas régénérer les blessures causées par cette arme.

- Rune de Snorri Spangelhelm (50pts)

L'armure qui porte cette rune annule les propriétés magiques de l'arme de l'adversaire. Résolez les coups comme si l'arme qui frappait le porteur de l'armure n'était pas magique.

- Rune d'Arngrim Redbeard (50pts)

Blesse les démons du Chaos sur 2+ quelle que soit leur Endurance.

- Rune de Baldrik the Bad (25pts)

Blesse les elfes sur 2+ quelle que soit leur Endurance.

- Rune de Kragg the Grim (50pts)

+1 pour toucher, +1 pour blesser et -1 à la sauvegarde de l'adversaire.

- Rune de Découpe [Cutting] (25pts)

Épée ou hache seulement ; -2 à sauvegarde d'armure.

- Rune de Frappe [Striking] (25pts)

+1 pour toucher et +1 pour blesser

- Rune de Frappe Puissante [Mighty Strike] (100pts)

Armes à deux mains seulement – Fx2

- Rune Tranchante [Cleaving] (50pts)

Hache seulement - Supprime les sauvegardes d'armures sauf contre les armures magiques.

- Rune de Bannissement [Banishment] (100pts)

Détruit les morts-vivants et les créatures éthérées touchées sur 2+ sur un D6.

- Rune Dragon (50pts)

Hache seulement - Une blessure réussie provoque la perte d'un D6 PV contre les dragons, des races géantes et les créatures du Chaos

- Rune de Chance [Fortune] (50pts)

Permet de relancer un jet *pour toucher* une fois par partie

- Rune de Fureur [Berserker] (25pts)

A+1

- Rune de Force [Might] (50pts)

Marteau seulement – F+2

- Rune de Rapidité [Swiftess] (50pts)

Épée seulement – Frappe toujours en premier.

- Rune de Parade [Parrying] (50pts)

Épée seulement – Annule automatiquement une Attaque venant d'un des adversaires.

8.2 LES RUNES D'ARMURES

- Rune de Fer [Iron] (50pts)

Casque seulement – E+1

- Rune Bouclier [Shield] (25pts)

Bouclier seulement – Relance des sauvegardes ratée contre les projectiles.

8.3 LES RUNES DE BANNIÈRES

- Rune de Grungni (bannière) (100pts)

Bannière - +1 à toutes les résolutions de combat

- Rune de Grimnir (bannière) (100pts)

Bannière - Immunise l'unité à la peur ainsi que toutes les

unités amies qui ont une ligne de vue la bannière.

- Rune de Valaya (bannière) (100pts)

Bannière - Lorsque l'unité est attaquée par un sort celui-ci est dissipé sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur 1D6.

- Rune de Courage (50pts)

Bannière - Cette bannière permet de relancer les tests de déroute, panique ou peur raté.

- Rune de Peur [Fear] (100pts)

Bannière - Lorsqu'un ennemi souhaite charger une unité portant cette bannière, il doit réussir un test contre la peur.

- Rune Tueuse de Sort [Spelleater] (50pts)

Bannière - Lorsque l'unité est attaquée par un sort celui-ci est dissipé sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6.

8.4 LES ARTEFACTS RUNIQUES

En plus des armes runiques, les maîtres des runes fabriquent d'autres objets dotés de pouvoirs magiques.

- Bâton runique avec rune Tremble-terre (50pts)

Il s'agit d'un bâton en bois ou en acier gravé avec des runes en métaux précieux. [...] Lorsque le maître des runes frappe le sol avec son bâton, il active la rune et provoque un tremblement de terre localisé. Un rugissement jaillit du sol et se met à craquer et à se fissurer autour de l'endroit où le sol a été frappé. Durant le tour suivant la phase de magie durant laquelle la rune a été activée, tous les mouvements dans les 12" autour du maître des runes sont réduits de moitié. Cela empêche aussi toute charge depuis ou dans la zone concernée. Cette rune ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.

- Rune Brise-pierre (10pts)

Cette rune doit être inscrite sur un bâton. Lorsque le maître des runes frappe un mur de pierre avec le bâton, le mur se fissure et s'effondre cela crée une brèche de 2". Cette rune ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.

- Talisman runique (10pts)

Confère au maître des runes une sauvegarde de base de 4+ contre les armes et les projectiles et de 6 contre les sorts.

9 REMARQUES ET PROPOSITIONS D'AMÉLIORATION

9.1 Limitations

Comme indiqué au point 2, il ne faut pas hésiter à limiter l'usage de la magie et des armes magiques : les listes d'armées sont très permissives et certains pouvoirs magiques (sorts ou armes) très puissants (voire très très puissants si vous incluez ceux des *Realm of Chaos*).

Des sorts comme *Vent de la mort* (N 4.4) ou des bannières comme celles de Tzeentch (cf. *Blasted Standard*, TlatD p.218) tuent carrément le jeu.

Je pense qu'il est de bon ton de bannir les sorciers de niveau 4 dans les batailles normales et de limiter à une seule les propriétés magiques des armes. In fine, c'est toujours au MJ et aux joueurs d'aviser, mais je ne pense pas que WFB3 puisse se jouer en « no-limit » : les pouvoirs et les objets extraordinaires sont décrits à mon avis pour stimuler l'imagination des lecteurs et pousser à créer des campagnes autour d'eux.

9.2 Rater automatiquement des sauvegardes magiques

Dans certaines circonstances, il pourrait être intéressant de rater automatiquement les sauvegardes magiques : *Frénésie magique* (B2.2), *Haine magique* (B2.3). Ben non, à la différence de WFB2, c'est interdit. Le sorcier doit donc renforcer ses sorts pour baisser la FM de l'unité cible. Je trouve que c'est un peu dommage.

9.3 Les sorciers dans les combats

Selon le point 1.5.4, les sorciers peuvent agir juste après un corps-à-corps et voir le résultat de leur sort influé sur le résultat du combat. C'est pas mal comme idée. Seulement, il n'y a que le sorcier dont c'est le tour qui peut jouer.

On pourrait autoriser les sorciers engagés des deux camps à jeter un sort en fin de phase de corps-à-corps mais hors séquence.

Les dégâts causés compteraient alors pour le résultat du combat.

9.4 Les sorts de zones

À WFB2, tous les sorts de zone affectaient un rayon de 3" autour du sorcier. C'est réaliste mais pas très pratique lorsqu'on doit essayer de faire rentrer un pavé de vingt guerriers du Chaos dans un cercle !

À WFB3 donc, les zones n'ont plus de rayon, mais elles englobent automatiquement le sorcier et la formation qu'il accompagne.

La zone est donc la limite extérieure de la formation ou le socle du sorcier lui-même s'il se promène seul.

Dans le cas d'une formation en tirailleur qui contiendrait un sorcier, je pense qu'il est tout de même intéressant de considérer que toutes les figurines de l'unité sont dans la zone.

N'oubliez pas que le sorcier doit être concentré pour maintenir une zone. La zone est dissipée dès qu'il bouge. Si deux zones se touchent les deux sont détruites : une bonne manière d'annuler ces zones !

9.5 Test de FM préalable au lancer de sort

L'usage de la magie tel que présenté dans ces règles n'est pas assez aléatoire : tant qu'un sorcier a au moins 12 PM, ses sorts passent automatiquement.

Je propose d'imposer à chaque magicien qui veut lancer un sort un **test de FM** préalable quels que soient ses PM restant.

Si le sorcier est engagé au corps-à-corps, ce test s'effectue avec un malus de -1.

Si le test est réussi, le sort passe normalement.

Si le test est raté, le sort ne passe pas (le sorcier a été déconcentré, son sort a été annulé, etc.) : le lanceur perd tout même 1 PM par niveau de sort qu'il lançait.

Notes de version :

Version 2.3 : Ajout d'un sommaire. Modification du texte sur les armes magiques. Typo ici ou là.