

**DEMONWORLD**

# **LES FAMILIERS**

(Chap V. du COMPENDIUM)



## **LES REGLES :** **(COMPENDIUM chap V)**

Les familiers sont des êtres créés ou modifiés magiquement qui possèdent des capacités utiles pour un sorcier. Un familier appartient toujours à un sorcier en particulier et l'aide dans ses activités en lui facilitant le lancement de sorts, en le protégeant au coeur de la bataille, etc. En fonction de leur origine et de leur rôle, les familiers peuvent aussi bien avoir une apparence véritablement démoniaque que celle d'un animal parfaitement normal, tel qu'un corbeau ou un chat ; tous sont cependant de plus petite taille. Vous trouverez les familiers décrits ci-dessous dans le blister **DEMONWORLD** 4605.

### **Les sorciers montés ne peuvent pas posséder de familier.**

Cette règle est valable pour tous les animaux de monte, quelle que soit leur taille. Un sorcier monté a suffisamment à faire avec le lancement de ses sorts et le contrôle de son animal sans avoir à s'occuper en plus d'un familier. Les sorciers se déplaçant sur un char ou un autre véhicule peuvent disposer d'un familier.

### **Un même sorcier ne peut posséder qu'un seul familier. Un familier ne peut pas changer de maître en cours de partie.**

Lorsque vous attribuez un familier à un sorcier, placez leurs deux Cartes de Recrutement côte à côte ; les points de valeur du familier comptent dans la catégorie à laquelle appartient le sorcier. Si

celui-ci est retiré de la carte pour une raison ou pour une autre, son familier l'est également - privé de son maître, il s'éloigne ou disparaît dans un nuage de fumée.

Sauf indication contraire, toute figurine disposant de capacités magiques peut posséder un familier ; c'est donc le cas des prêtres, des chamans, des mages de l'Ordre, des sorcières des glaces, des nécromanciens, etc. Une figurine ne possédant pas de capacités magiques mais uniquement un objet lui permettant d'obtenir des effets magiques n'est pas considérée comme un sorcier et ne peut donc pas avoir de familier.

Vous pouvez vous contenter de noter qu'un sorcier possède un familier, mais vous pouvez également représenter ce dernier par une figurine que vous placerez sur la base de celle du sorcier. Toutefois, un familier pouvant être détruit indépendamment de son maître, et certains familiers étant capables de s'en éloigner, il est préférable de seulement poser la figurine, et non pas de la coller sur la base.

Ce chapitre décrit plusieurs types de familiers. Voici tout d'abord les règles générales les concernant.

### **Un familier (à l'exception des familiers volants) reste TOUJOURS à proximité immédiate de son maître, et donc sur sa base, et se déplace avec lui.**



Lors d'un déplacement dans une case d'eau, le familier s'agrippe à son maître et peut donc franchir les mêmes profondeurs que lui malgré sa petite taille.

Un familier situé sur la base de son maître ne peut être pris pour cible d'un sort, mais il est affecté comme son maître si ce dernier est victime d'un sort ou de tout autre phénomène. Par exemple, si le sort protégeant le sorcier du chant des harpies cesse de fonctionner (cf. livret d'armée "Clans Orcs"), le familier n'est plus immunisé non plus.

**Lorsque le familier se trouve sur la base du sorcier, les attaques au corps à corps ou à distance, les attaques d'écrasement, les effets d'une petite pierre ou d'un sort sont toujours dirigés contre le sorcier et sont traités au moyen des caractéristiques de ce dernier (éventuellement modifiées par le familier). En cas de perte de Point de Vie, jetez un D6 : sur un résultat de 1 ou 2, c'est le familier qui est touché ; sur un résultat de 3 à 6, c'est le sorcier.**

Si un sorcier accompagné d'un familier doit perdre plusieurs Points de Vie (par exemple, à cause de l'utilisation d'une arme magique), jetez le dé pour chacun d'entre eux pour déterminer la figurine touchée. Lorsqu'un sorcier accompagné d'un familier est atteint par un carreau et que le familier subit la première perte de Point de Vie, les autres "attaques" du projectile ne sont pas dirigées contre le sorcier ; et vice versa lorsque c'est le sorcier qui perd le

premier Point de Vie. Tous les sortilèges et, de manière générale, tous les effets censés détruire leur cible indépendamment du nombre de ses Points de Vie, par exemple un socle se trouvant sur la case d'arrivée d'une grande pierre, détruisent automatiquement le sorcier et le familier.

### **FAMILIER DE SORTILEGE (60 points)**

**Un familier de sortilège possède un Point de Vie et maîtrise UN SORT de niveau 1 ou 2 AU CHOIX qui devra être déterminé AVANT le début de la partie.**

Notez bien que le sort en question peut provenir d'une liste différente de celle que connaît le sorcier - ainsi, un chaman orc peut surprendre son adversaire en lançant, par l'intermédiaire de son familier, un sort de la liste impériale, tel que "Forme spirituelle" ou "Mur de flammes" ! Si le joueur choisit un sort possédant un coût variable, comme le sort impérial de "Boule de feu", le familier est alors capable de le lancer comme s'il dépensait deux Points de Magie.

**Le familier de sortilège peut lancer le sort choisi UNE FOIS par partie, au cours de la Phase de Magie de son choix, comme un sorcier normal ; le sort prend effet automatiquement.**

Un familier de sortilège n'ayant rien d'autre à faire que de lancer son sort, il le fait en se concentrant au maximum ; le lancement du sort ne nécessite donc pas de longue préparation, et



il est annoncé en dernier durant la Phase de Magie.

Si le sort nécessite l'établissement d'une ligne de vue, utilisez la taille du sorcier.

### **FAMILIER DE PROTECTION (140 points)**

Un familier de protection possède une peau particulièrement dure lui conférant une bonne " armure " destinée à protéger son maître : le familier se place pour cela devant lui afin de subir à sa place toute attaque. Pour simplifier, cette protection se traduit en termes de règles par une meilleure valeur ♥.

**Un familier de protection possède deux Points de Vie. Un sorcier accompagné d'un familier de protection dispose d'un bonus de 1 à sa valeur de protection, mais UNIQUEMENT lors d'une attaque au corps à corps. Ce bonus disparaît à la mort du familier. Lors d'attaques simultanées, la protection demeure jusqu'à ce que toutes les attaques soient résolues.**

*Exemple : un sorcier accompagné d'un familier de protection subit au cours d'une même Phase de Corps à corps deux attaques d'Initiative 3 et une attaque d'Initiative 2. Même si la première attaque d'Initiative 3 détruisait le familier, le bonus devrait quand même être pris en compte pour la deuxième attaque d'Initiative 3. Ce n'est qu'avec la troisième attaque, d'Initiative 2, qu'il serait ignoré.*

### **FAMILIER DE MAGIE (140 points)**

**Un familier de magie possède un Point de Vie et dispose de 10 points de sort non récupérables, qu'il met à la disposition de son maître.**

Ces points peuvent être dépensés par le sorcier comme s'il s'agissait des siens. Si le familier est tué, les points de sort qu'il possédait encore sont perdus : mieux vaut donc tenir un compte séparé des points de sort du familier et de les dépenser en premier durant la partie. Si un sorcier doit perdre tous ses points de sort à la suite d'un échec critique, ceux de son familier demeurent.

### **FAMILIER VOLANT (140 points)**

**Un familier volant possède un Point de Vie, 30 Points de mouvement, et peut voler (uniquement) au ras du sol.**

Ce familier se trouve souvent sur la base de son maître, mais à la différence des autres, il est capable de s'en séparer et de se déplacer seul. Il lui suffit de prendre son envol, avant de revenir quand bon lui semble, même si son maître est engagé au corps à corps. Lorsque le familier a quitté son maître, les deux sont considérés comme des cibles à part et il n'est donc plus nécessaire de jeter le D6 pour déterminer la figurine touchée en cas de blessure.

Le familier se déplace normalement (en compagnie de son maître) ou comme un commandant indépendant (cf livre



des règles p. 49). Toutefois, le familier ne peut pas commencer par se déplacer avec son maître avant de prendre son envol ; il lui faut se séparer de lui avant le déplacement ou le rejoindre après. Appliquez les mêmes principes que pour les passagers d'un char (cf. livre des règles p. 103).

Lorsque le familier vole au ras du sol, il doit dépenser 3 Points de mouvement par case franchie (cf. livre des règles p. 124). Un familier se déplaçant à pied le fait comme un socle d'infanterie.

**Un sorcier peut lancer un sort à travers un familier volant, tant que celui-ci se trouve au plus à 10 cases de lui. Dans ce cas, l'établissement de la ligne de vue est effectué depuis le familier (taille 1) ET NON PAS depuis le sorcier ; ce dernier doit pour cela posséder une ligne de vue sur le familier.**

**Le familier volant peut lancer des sorts de cette manière à une portée maximale de cinq cases. Cette règle reste valable même si le sort utilisé possède une portée plus élevée.**

Cette possibilité augmente considérablement la portée générale des sorts d'un sorcier ; toutefois, la quantité d'énergie libérée et canalisée à travers le familier n'est pas sans danger pour ce dernier.

**Lorsqu'un sorcier utilise cette capacité du familier, et si le sort est lancé avec succès, vous devez obtenir avec un D20 un nombre supérieur ou**

**égal au DOUBLE des points de sort INITIALEMENT**

**NÉCESSAIRES au lancement du sortilège. Sur un résultat inférieur, le sortilège est quand même lancé, mais le familier est détruit.**

Notez bien que ce jet de dé n'est obligatoire que si le sort est lancé avec succès. Un sort dont le lancement se termine en échec critique ne peut pas être canalisé par le familier, et ses effets s'appliquent toujours au sorcier lui-même. Remarquez de surcroît que le joueur doit obtenir plus que le double des points de sorts uniquement nécessaires au lancement du sort avec le D20 ; les points de sorts éventuellement dépensés en plus pour augmenter les chances de réussite ne sont pas pris en compte.

Exemple : un sorcier souhaite lancer un sort de niveau 7 à travers son familier volant, et décide de dépenser un point de sort supplémentaire pour augmenter ses chances de réussite. Le joueur doit tout d'abord obtenir un (niveau du sort de 7 moins le double des points de sort dépensés en plus, soit 7 - 2) 5 pour que le sort soit lancé avec succès. En cas de réussite, il doit immédiatement obtenir un (2 x 7) 14 avec le D20 s'il veut éviter que le familier ne soit détruit.

Un familier volant séparé de son maître est une cible de très petite taille, et même les meilleurs archers ont très peu de chances de l'atteindre.

**Un familier volant séparé de son maître ne peut être attaqué**



à distance que si le socle qui tire possède une ligne de vue sur la case occupée par le familier ET s'il obtient un 20 avec le D20. Lors d'une telle attaque, seule une éventuelle **Compétence (  $\nabla$  ) est prise en compte ; tout soutien est impossible.**

Exemple : un socle possédant une Compétence (  $\nabla$  ) de 2 doit obtenir entre 18 et 20 pour détruire un familier, puisque aucun autre facteur ne s'applique.

**Les carreaux et les boulets n'ont aucun effet sur les familiers volants. Si un familier volant se trouve sur la case atteinte par une grande pierre, il est automatiquement détruit. S'il est atteint par une petite pierre ou s'il se trouve sur une case adjacente à la case atteinte par une grande pierre, il subit une attaque résolue avec la Puissance du projectile.**

**Si n'importe quel socle (à l'exception du sorcier) pénètre sur la case occupée par un familier volant s'étant posé à terre, ce dernier est automatiquement détruit.**

Le socle en question n'a pour cela pas besoin de posséder un ordre C ou H, et il n'est pas non plus considéré comme étant engagé au corps à corps. Cette règle est également valable pour les socles amis, qui sont parfois obligés de piétiner le fragile petit familier...

## **F.A.Q sur les Familiers :**

### **LES FAMILIERS :**

Q> Dans quelle catégorie entrent-ils (en terme de points de recrutement)? Sorciers ou mercenaires?

R> Ils comptent dans la même catégorie que le sorcier avec lequel ils seront liés.

Q> Quand doit-on préciser à l'adversaire le type de familier que l'on a recruté? Dès le début de la bataille? Quand ce familier utilise un pouvoir spécifique?

R> Les familiers disposent de cartes de recrutement, et comme les cartes de recrutement ne sont pas cachées...

Q>lorsque l'on utilise les points de sort du familier, doit-on regarder le tableau des échecs critique ou cela fonctionne-t-il comme un objet contenant des points de sorts?

R>J'ai un doute, avons-nous dit quelque part que l'utilisation d'un objet contenant des points de sorts empêchait la survenance d'un échec critique ?

Si c'est le cas, d'avance, mea culpa.

Simplement, si un échec critique vous force à perdre vos points de sorts, vous ne perdez pas ceux contenus dans l'objet. Dans ce cas précis, le familier est considéré comme un objet.

Q>Un mage possédant un objet magique, peut-il aussi avoir un familier ?

R>OUI. Un mage peut posséder un objet magique + un familier + un élément de terrain.



## LE FAMILIER DE SORTILEGE

Q>Est-ce que l'on choisit le sort  
R>OUI, dans n'importe quel type de magie de n'importe quel peuple (voir page 8).

Q>Un tel familier peut-il mémoriser un aspect ?  
R> NON

Q>En tournoi, la composition de l'armée étant fixe, un Familier de Sortilège peut-il changer de sort entre les batailles?  
R> NON (dans un soucis d'équité entre les joueurs).

Q>Les sorts lancés par un familier ont-ils les mêmes restrictions que les sorts normaux concernant les bénéficiaires de ces sorts ? (ex : les sort gob "pieds agiles" qui ne peut être lancé que sur une unité ou un héros gob etc... peut-il être lancé sur n'importe quelle carte de recrutement de n'importe quelle race par un familier ?)

R>OUI, les sorts lancés par un familier ont les mêmes restrictions. Attention, ce n'est pas le cas des sorts du Génie !



# LISTE DES SORTS DE NIVEAUX 1 ET 2 POUVANT ETRE LANCES PAR LE FAMILIER DE SORTILEGE.

Ce document ce veut exhaustif, il rassemble tous les sorts susceptibles d'être lancé par un familier de sortilège. Si vous trouvez une erreur ou un problème quelconque n'hésitez pas à vous plaindre sur la liste de **DEMONWORLD**, demandez Raf le Gris. Attention, certains sorts n'ont d'effet que sur un peuple particulier. Ils sont quand même dans la liste.

## EMPIRE

### PROTECTION D'ANNAKOR :

2/\*

**Effet** : annule les effets des sorts modifiant les caractéristiques de la cible.

**Durée** : jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction** : portée 15 cases (vue partielle du socle).

**Cible** : tous les socles d'une carte de recrutement.

### FORME SPIRITUELLE :

2/\*

**Effet** : la cible peut se déplacer durant 2 phases de mouvement a travers d'autres socles, et ne peut ni attaquer ni être attaqué.

**Durée** : jusqu'à la fin de la phase de mouvement du tour suivant.

**Restriction** : portée 10 cases (vue partielle du socle).

**Cible** : héros, général ou sorcier (pas grand socle).

### SURDITE :

2/\*

**Effet** : la cible devient sourde. Dans le cas d'une unité, le musicien n'a plus aucun effet et elle ne peut recevoir d'ordres a distance(elle ne peut recevoir qu'un seul ordre d'un éventuel commandant qui lui est associé).

**Durée** : de la phase de magie durant laquelle le sort est lancé. Au début de chaque nouvelle phase de magie , jeter 1d6 : sur 1-2 ,le sort n'a plus d'effet.

**Restriction** : portée 15 cases (vue partielle du socle).

**Cible** : tous les socles d'une carte de recrutement.

### GUERISON :

1/\*

**Effet** : guérit 1 point de vie. Une seule fois par tour.

**Durée** : immédiat et permanent.

**Restriction** : portée 5 cases (vue partielle du socle).

**Cible** : héros, général, sorcier ou grand monstre ;la cible doit être soclée seul.

### BLESSURES :

1/\*

**Effet** : fait perdre 1 point de vie. Une seule fois par tour. Pas de regroupement gratuit autorisé.

**Durée** : immédiat et permanent.

**Restriction** : portée 5 cases (vue partielle du socle).

**Cible** : héros, général, sorcier ou grand monstre ;la cible doit être soclée seul.



**MUR DE FLAMMES :**

2/\*

**Effet :** enflamme 6 cases adjacentes, qui deviennent infranchissables.

**Durée :** 2 tours.

**Restriction :** portée 10 cases (vue entièrement dégagée d'au moins une des cases).

**Cible :** 6 cases de la carte.

**BOULE DE FEU :**

2/\*/boule

**Effet :** une attaque de puissance 7 / boule de feu dirigée vers le socle située sur la case visée.

**Durée :** immédiat.

**Restriction :** portée 10 cases (vue partielle du socle ou de la formation de terrain située sur la case visée).

**Cible :** un socle ou une case de la carte au choix.

**CROISSANCE :**

2/\*

**Effet :** crée des buissons ou des hautes herbes sur 4 cases adjacentes, libres de tout socle situé en terrain dégagé.

**Durée :** jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** portée 15 cases (vue partielle de toute les cases).

**Cible :** 4 cases libres de la carte

**Confusion (2)**

2/\*

**Effet :** Réduit le nombre de Manoeuvres disponibles de 1. Une Unité victime de ce sort qui ne dispose plus de Manoeuvres ne peut plus en effectuer aucune tant que le sort fait effet - elle ne peut plus faire de virage, changer d'orientation ou déplacer un ou plusieurs de ses socles indépendamment. Elle peut cependant avancer normalement dans la limite de ses Points de Mouvement. Une Unité ne peut subir plusieurs fois en même temps aux effets de ce sort.

**Durée :** De la Phase de Mouvement du Tour durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la Phase de Mouvement suivante.

**Restrictions :** Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort et TOUS doivent se situer au plus à 20 cases de lui.

**Cible :** Une Unité.

**Guerison (5)**

1/\*

**Effet :** Ce sort redonne à sa cible 1 Point de Vie, jusqu'à concurrence du total initial. Les socles ne disposant au départ que d'un Point de Vie ne peuvent être pris pour cible. Il peut être lancé plusieurs fois sur la même cible, mais une seule fois par Tour et par cible (même si plusieurs Chamans sont présents). Le sort ne peut fonctionner que si la cible a encore au moins un Point de Vie - il est impossible de «soigner» les morts. Un Chaman peut utiliser ce sort sur lui-même.

**Durée :** Immédiat et permanent.

**Restrictions :** Le Chaman doit se situer au plus à 5 cases du socle qu'il veut guérir et avoir sur lui une ligne de vue au moins partielle.

**Cible :** Un Héros, un Général, un Sorcier ou un Grand Monstre. Pour bénéficier de ce sort, la cible doit être soclée seule.

**Peur indicible (6)**

2/\*

**Effet :** Une Unité victime de ce sort doit immédiatement tester son Moral comme si elle venait de subir des pertes après avoir essuyé un Tir. Sa première valeur de Moral est en outre augmentée de 2 Points (uniquement pour ce test). Si elle réussit son test, elle peut agir comme bon lui semble; dans le cas contraire, elle part en Déroute. Les



Unités ou les socles ne possédant pas de Moral ne peuvent être choisis pour cible. Ce sort ne peut être utilisé qu'une seule fois sur une même cible au cours de la même Phase de Magie.

**Durée** : Immédiat.

**Restrictions** : Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort et TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible** : Une Unité.

## Bouclier de Tarmok (7)

2/\*

**Effet** : Ce sort permet à un Chaman d'augmenter la capacité de résistance à la magie de sa cible - tant que le sort fonctionne, il annule les effets d'autres sorts lancés par d'autres Sorciers et destinés à altérer les caractéristiques de la cible.

Les «caractéristiques de la cible» sont toutes les valeurs indiquées sur sa Carte de Recrutement, à savoir ses Points de Mouvement, ses Compétences de combat, sa Protection, ses valeurs de Moral, etc. Ce sort ne protège en rien contre (par exemple) les boules de feu, les éclairs, les tornades magiques ou encore les déformations du terrain. En effet, il ne s'agit pas ici d'altérations des caractéristiques d'un socle, mais bien d'effets extérieurs ayant des conséquences sur celui-ci.

Le Bouclier de Tarmok n'annule que les effets des sorts lancés après lui (c'est-à-dire, au cours des Tours suivants), et pas avant ou au cours de la même Phase de Magie. Si au moment où il est lancé, la cible était déjà sous l'influence d'un autre sort ou le devient, ce dernier n'est pas affecté et fonctionne normalement.

**Durée** : De la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions** : Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort et TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible** : Les socles d'une Carte de Recrutement.

## Rage du Grand Loup (8)

2/\*

**Effet** : Réduit les deux valeurs de Moral d'une Unité de 2 ; celle-ci réussit alors plus facilement ses tests de Moral, mais a plus de risques de devenir Impétueuse. Une même Unité ne peut subir les effets de ce sort qu'une seule fois - une utilisation supplémentaire n'entraîne aucune autre réduction du Moral.

**Durée** : De la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions** : Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort et TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible** : Une Unité.

## Blasphème du Groddmock (9)

2/\*

**Effet** : Augmente les deux valeurs de Moral d'une Unité de 2 ; celle-ci réussit alors plus difficilement ses tests de Moral, mais a moins de risques de devenir Impétueuse. Une même Unité ne peut subir les effets de ce sort qu'une seule fois - une utilisation supplémentaire n'entraîne aucune autre augmentation du Moral.

**Durée** : De la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions** : Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort, et TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible** : Une Unité.

## Fouet de Churrka (10)

2/\*

**Effet** : Augmente le nombre de Manoeuvres autorisées de 1. Ce sort fonctionne aussi sur les Hordes qui, si elles sont la cible de ce sort, disposent alors de 2 Manoeuvres. Une même Unité ne peut subir les effets de ce sort qu'une seule fois - une utilisation supplémentaire n'entraîne aucune autre augmentation du nombre de Manoeuvres

autorisées.

Notez qu'il est absurde d'utiliser ce sort sur des Unités dont la Carte de Recrutement n'indique pas la mention «Manoeuvres», comme c'est le cas pour les grands socles, les socles indépendants ou, par exemple, les Harpies.

**Durée :** De la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions :** Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort, et TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible :** Une Unité.

## Main sure (15)

2/\*

**Effet :** Augmente la valeur de la Compétence ☒ de 1. Les socles qui ne disposent pas de Compétence en temps normal en acquièrent immédiatement une (au niveau 1, évidemment) et la gardent tant que le sort fait effet. Une même cible ne peut subir les effets de ce sort qu'une seule fois. Si une pièce d'artillerie subit les effets de ce sort, ce sont alors ses servants qui acquièrent la Compétence. Lors d'un tir, on tiendra compte de son niveau lors de la consultation de la table «Déviations et erreurs» (voir livre des règles p. 107). En effet, l'équipe de servants a plus de chances de toucher sa cible (et est donc moins susceptible de provoquer des catastrophes).

**Durée :** De la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions :** Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort et TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible :** Les socles d'une Carte de Recrutement, excepté les Objets.

## Effroi des Elfes (16)

2/\*

**Effet :** Réduit la valeur de la Compétence ☒ de 1. Les socles qui ne disposent pas de Compétence en temps normal en acquièrent une au niveau -1, tant que le sort fait effet. Elle sera donc déduite du résultat du dé si l'unité concernée attaque à distance. Une même cible ne peut subir les effets de ce sort qu'une seule fois. Si une pièce d'artillerie subit les effets de ce sort, ce sont alors ses servants qui acquièrent la Compétence au niveau -1. Lors d'un tir, on en tiendra compte lors de la consultation de la table «Déviations et erreurs» (voir livre des règles p. 107) car l'équipe de servants a moins de chances de toucher sa cible.

**Durée :** De la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions :** Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort et TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible :** Les socles d'une Carte de Recrutement, excepté les Objets.

## Marteau de Clanngett (17)

1/\*

**Effet :** Le Marteau de Clanngett a les effets inverses du sort de Guérison (5) - chaque fois qu'un socle est victime de ce sort, il perd aussitôt un Point de Vie. Il est possible de faire usage de ce sortilège plusieurs fois sur le même socle, à des Tours différents, mais une seule fois au cours d'une même Phase de Magie (même si plusieurs Chamans sont présents). Il est également possible de l'utiliser sur des socles ne possédant qu'un Point de Vie (le socle est alors retiré du jeu). Si la formation d'une Unité est brisée à cause de ce sort, il ne lui est pas possible d'effectuer un «déplacement gratuit», comme c'est le cas après avoir essuyé un Tir En effet, on considère que les autres socles, qui viennent de voir un des leurs périr brusquement sous le coup d'une attaque magique, ont autre chose en tête que de se remettre aussitôt en formation.

**Durée :** Immédiat et permanent.

**Restrictions :** Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) du socle visé par le sort, qui doit se situer au plus à 5 cases de lui.

**Cible :** Un socle standard, un Héros, un Général, un Sorcier ou un Grand Monstre. La

cible doit être soclée seule.

## Oreilles dessechées (18)

2/\*

**Effet :** Ce sort annihile l'effet des signaux acoustiques de toutes sortes (tambours, trompettes, etc.). Les socles de l'Unité prise pour cible sont purement et simplement sourds. On ne tiendra donc pas compte de la présence d'un Musicien (si l'Unité en possède un) en ce qui concerne les tests de Ralliement (voir livre des règles p. 82) et une éventuelle Manoeuvre supplémentaire (voir livre des règles p. 47). Les Objets fonctionnant de manière acoustique n'ont également aucun effet sur une telle Unité. Mais en contrepartie, ce sort protège des effets du chant des Harpies. Une Unité qui subit déjà l'influence de ce sort ne peut évidemment pas en être à nouveau la cible. Le Leader d'une Unité prise pour cible peut continuer à lui donner des Ordres - on considère en effet qu'il le fait aussi par des gestes. Cependant, un Commandant doit impérativement être associé à une telle Unité s'il veut lui donner un Ordre; quel que soit le nombre d'étoiles «\*» qu'il possède, il ne pourra lui en donner qu'un.

**Durée :** à partir de la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé. Au début de chaque nouvelle Phase de Magie, lancez un D6 pour la cible - avec un 1 ou un 2, le sort cesse immédiatement d'agir. Il peut cependant être lancé à nouveau au cours de la même Phase si un Chaman se trouve à portée et s'il remplit toutes les conditions nécessaires.

**Restrictions :** Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort et TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible :** Les socles d'une Carte de Recrutement, excepté les Machines de Guerre et les Objets.

## Voix magique de Waggruk (19)

2/\*

**Effet :** Ce sort permet d'échanger le jeton d'ordre d'une Unité (amie ou ennemie) contre un autre jeton au choix. Le but principal de son utilisation va donc être de réduire les possibilités d'action d'une Unité ennemie - imaginez une Unité impériale de Chevaliers de l'Ordre montés dont l'attaque planifiée avec minutie est brusquement stoppée par la réception d'un ordre T ! Mais ce sort peut être aussi utilisé en cas d'oubli, pour donner un ordre aux Unités amies qui ri en ont pas reçu ou pour modifier celui d'une Unité pour une raison quelconque.

Notez toutefois que la Voix magique de Waggruk ne fonctionne qu'avec les Unités pouvant bel et bien recevoir un ordre. Les Unités Impétueuses, en Déroute ou engagées au corps à corps ne peuvent en être la cible.

**Durée :** Immédiat.

**Restrictions :** Le Chaman doit avoir une vue (au minimum partielle) d'au moins un des socles visés par le sort et TOUS doivent se situer au plus à 25 cases de lui.

**Cible :** Une Unité.

## ELFES

### MAIN DE LA MERE

1/\* pour 2 cases, 2/\* pour 4 cases

**Effet :** +2PM pour entrer dans les cases visées pour les êtres de taille 8 ou moins sur les cases de forêt, pour les êtres de taille 3 ou moins sur les cases de buisson/garrigue, et pour les êtres de taille 2 ou moins sur les autres cases. (sans effet sur les Hommes-Arbres et les Loreaths, et sur les cases d'eau, de sable, de glace et de route).

**Durée :** de la phase de magie où le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** portée de 20 cases, toutes les cases doivent être visibles.

**Cible :** cases comportant de la végétation.

**PAIX DE LA DEESSE**

1/\* pour 1 socle/case, 2/\* pour 2 socles/cases

**Effet :** Une unité ou grand socle comportant des animaux (naturels) ne peut plus se déplacer, ni effectuer de manœuvre. Les cavaliers peuvent lancer des sorts, combattre à distance, se reposer et l'équipage d'un véhicule peut agir normalement.

**Durée :** jusqu'à ce qu'un des socles ciblés soit attaqué OU jusqu'à ce qu'un "1" soit obtenu avec 1d6 après le premier tour d'effet, un "1" ou un "2" après le deuxième tour...

**Restriction :** portée de 15 cases, vue au moins partielle d'au moins un socle visé, l'unité ne peut être ni impétueuse, ni en déroute.

**Cible :** unité ou grand socle comprenant des animaux naturels.

**FORCE REGENERATRICE**

2/\*

**Effet :** la cible récupère 2 PV.

**Durée :** immédiat et permanent.

**Restriction :** portée de 5 cases, vue au moins partielle du socle ciblé.

**Cible :** tout socle encore en vie, à l'exemption des machines de guerre.

**FIN DES NON-VIVANTS**

1/\* contre 1 socle, 2/\* contre 2 socles

**Effet :** les socles de Démons et de Morts Vivants (sans effet contre Héros, Grands socles, commandants, sorciers) perdent 1PV sur un résultat de D20 ( - facteur de peur ) supérieur ou égal à 10. Un jet par niveau du sort ; répartition des dommages au choix du joueur.

**Durée :** immédiat et permanent.

**Restriction :** portée de 15 cases, vue au moins partielle de tout les socles ciblés.

**Cible :** socles de Démons/Morts Vivants d'une ou de plusieurs unités.

**CHAR DE LA DEESSE**

2/\*

**Effet :** le socle visé peut voler au ras du sol durant la phase de magie avec 36 PM.

**Durée :** immédiat.

**Restriction :** portée de 10 cases, vue au moins partielle du socle visé.

**Cible :** Héros, commandant ou sorcier à pied de taille 1 ou 2.

**PROTECTION CONTRE LA MAGIE**

1/\*

**Effet :** annule l'effet des sorts modifiant les caractéristiques de la cible ( les données indiquées sur la carte de recrutement ) et lancés après lui. Le niveau de difficulté de tout sort de conjuration destiné à annuler ce sort augmente de 4 points.

**Durée :** jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** portée de 15 cases, vue au moins partielle du socle visé.

**Cible :** un héros, général ou sorcier soclé seul sur une base standard.

### CHOC MENTAL

1/\* /attaque

**Effet :** la cible subit une attaque de puissance 5. Si une unité subit des pertes, elle ne peut effectuer de regroupement gratuit et doit faire un test de pertes (tir) au cours de la phase de magie augmentée de 2 points.

**Durée :** immédiat et permanent.

**Restriction :** les différentes cibles doivent toutes se trouver dans un angle de 180° et les lignes de vue doivent être libre de tout socle.

**Cible :** socles au moins partiellement visibles ( sans effet contre démons et morts vivants ).

### SOMMEIL AUX ENNEMIS

2/\*

**Effet :** le socle au contact du Dyréa ou familier s'endort. Toutes attaques au Corps à corps contre lui bénéficie d'un bonus de 6 points, on ne tient pas compte de la Compétence de Corps à corps, de la taille de la cible et sa protection est divisée par 2 ( arrondi à l'inférieur ). Contre une attaque à distance, tous les facteurs comptent normalement mis à part la taille qui est alors réduite à 1. Victime d'une attaque d'écrasement, la cible possède une initiative et une taille de 0. Un ennemi au contact n'est pas considéré comme "engagé".

**Durée :** jusqu'à la fin du tour où le contact est rompu.

**Restriction :** le Dyréa ou familier doit être au contact du socle visé.

**Cible :** socle en contact avec le Dyréa ou familier ( sauf héros, généraux, sorciers, démons, M-V et grand socle )

### CHANSON DES HEROS

2/\*

(!!! : n'affecte que les Thanarils Effes)

**Effet :** les unités de Thanarils à portée bénéficie d'un bonus de 2 points à TOUT les tests de moral.

**Durée :** jusqu'à ce que le Barde ou familier lance un sort, annule le sort, se batte au Corps à corps ou soit détruit.

**Restriction :** portée de 6 cases ; au moins un socle de l'unité doit être à portée ; le barde ou familier doit être entendu par la ou les cibles.

**Cible :** une ou plusieurs unités de Thanarils.

## NAINS

### GUERISON (1 - GENERAL)

1/\*

**Effet :** Plus un point de vie à la cible à chaque utilisation ; n'est efficace qu'une seule fois par tour sur une même cible.

**Durée :** Immédiat et permanent.

**Restrictions :** Portée de 5 cases, vue au moins partielle du socle visé, qui doit encore posséder au moins 1 point de vie.

**Cible :** Un Héros, un Général, un Prêtre ou un Grand Monstre

## **BLESSURE (2 - GENERAL)**

**1**/\*

**Effet :** Moins 1 point de vie à la cible à chaque utilisation ; n'est efficace qu'une seule fois par tour sur une même cible. S'il est lancé sur un socle d'une unité, celle-ci ne dispose pas de regroupement gratuit.

**Durée :** Immédiat et permanent.

**Restrictions :** Portée de 5 cases, vue au moins partielle du socle visé.

**Cible :** Un socle, excepté les machines de guerre.

## **ASPIRATION DE LA TERRE (4 - PRÊTRES DE LA TERRE)**

**2**/\*

**Effet :** Diminue de moitié la Taille d'un Géant ou d'un dragon et de son passager (le cas échéant, arrondir à l'entier supérieur).

**Durée :** Jusqu'à la fin de la phase de magie suivante.

**Restrictions :** Portée de 12 cases, vue au moins partielle du socle.

**Cible :** Un dragon ou un géant.

## **ANIMATION DE LA TERRE (5 - PRÊTRES DE LA TERRE)**

**2**/\*

**Effet :** Ajoute à la cible 2 points d'Initiative, 9 PM pour un ordre M H ou C et une Manoeuvre avec un ordre T seulement.

**Durée :** Jusqu'à la fin du tour.

**Restrictions :** Le Prêtre doit être au contact d'au moins un socle visé.

**Cible :** Socle d'une carte de recrutement, excepté les objets.

## **ENCHAINEMENT DU BRONZE (10 - PRÊTRES DU BRONZE)**

**2**/\*

**Effet :** Empêche la cible de se déplacer et de voler. Pas de rotation autorisée, et corps à corps contre (par) la cible se fait avec +1 (-1).

**Durée :** Jusqu'à la fin du tour.

**Restrictions :** Portée de 15 cases, vue au moins partielle d'au moins un socle, qui TOUS doivent se situer au plus à 15 cases.

**Cible :** Socles d'une carte de recrutement, excepté les objets.

## **RAYON DE FLAMMES (14 - PRÊTRES DU FEU)**

**2**/\* **PAR RAYON**

**Effet :** Le socle situé sur la case cible subit une attaque de flammes de puissance 7 (réduite si le socle est partiellement visible).

**Durée :** Immédiat.

**Restrictions :** Portée de 10 cases, vue au moins partielle du socle situé sur la case cible.

**Cible :** Un socle.

## **BANNISSEMENT DU FEU (15 - PRÊTRES DU FEU)**

**1**/\* **PAR CASE(S)**

**OCCUPEE(S) PAR LA (LES) CIBLE(S)**

**Effet :** Les socles visés deviennent insensibles au feu.

**Durée :** Jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions :** Portée de 15 cases, vue au minimum partielle d'au moins un socle, qui TOUS doivent se situer au plus à 15 cases du prêtre.

**Cible :** Les socles d'une carte de recrutement, excepté les machines de guerre ; les Objets portés sont également protégés. Une unité doit être entièrement affectée ou pas du tout.

## ISHTAK

### **Patins magiques (1- Sorcières du froid)**

1 / \*

**Effet** : il n'est plus nécessaire de jeter le dé pour savoir si un traîneau de combat se déplaçant en terrain normal reste bloqué.

**Durée** : Jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions** : Portée de 10 cases, vue au moins partielle du traîneau de combat.

**Cible** : un traîneau de combat.

### **Aura Purpurine d'invulnérabilité (5- Sorcières du froid)**

3/1 / \*

**Effet** : Les socles ciblés possèdent une protection de 2 (inefficace contre les armes magiques).

**Durée** : de la phase de Magie jusqu'à la fin du deuxième tour suivant.

**Restrictions** : portée de 5 cases vue au moins partielle d'au moins un socle.

**Cible** : une sorcière du froid soclée seule.

### **Colères des furies (6- Sorcières du froid)**

2/1 / \*

**Effet** : les socles ciblés possèdent une seconde attaque au corps à corps à leur Initiative moins 2.

**Durée** : de la phase de magie jusqu'à la fin du tour suivant.

**Restrictions** : portée de 5 cases, vue au moins partielle d'au moins un socle.

**Cible** : une unité de Furie ou une sorcière du froid soclée seule.

### **Appel de Xéribulos I (8- Sorcières du froid)**

2 / \*

**Effet** : Aucun effet sur le jeu

**Durée** : de la phase de magie jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions** : aucune

**Cible** : l'ensemble de la carte.

### **Appel de Xéribulos II (9- Sorcières du froid)**

2 / \*

**Effet** : Aucun effet sur le jeu

**Durée** : de la phase de magie jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions** : « Appel de Xéribulos I » doit avoir été lancé auparavant.

**Cible** : l'ensemble de la carte.

### **Appel de Xéribulos III (10- Sorcières du froid)**

2 / \*

**Effet** : le champ de bataille est enneigé. Les socles ne pouvant être utilisés en terrain enneigé ont automatiquement un ordre T et -1 à l'Initiative.

**Durée** : de la phase de magie jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions** : « Appel de Xéribulos I et II » doit avoir été lancé auparavant.

**Cible** : l'ensemble de la carte.

### **Démence (16- Mages Noirs)**

6/2 / \*

**Effet** : le mage noir peut obliger chaque socle affecté à se tourner et à effectuer une attaque durant la phase de magie. Pas de mouvement gratuit en cas de perte.

**Durée** : immédiat.

**Restrictions** : portée de 10 cases, vue au moins partielle d'au moins un socle.

**Cible** : une Unité, un Commandant ou un Sorcier.

### **Contrôle des Démons (19- Mages Noirs)**

1 / \*

**Effet** : Change le jeton d'ordre d'une Unité de démons

**Durée** : immédiat.

**Restrictions** : portée de 20 cases, l'Unité ciblée doit posséder un jeton d'ordre.  
**Cible** : une Unité démoniaque.

### Visage de Xéribulos (20- Mages Noirs)

2 / \*

**Effet** : l'Unité ciblée doit effectuer un test de perte (tir) à -3, son facteur de peur est ajouté au résultat.

**Durée** : immédiat.

**Restrictions** : portée de 15 cases, vue au moins partielle d'au moins un socle.

**Cible** : une Unité soumise aux règles de Moral.



### HARGNE

2 / \*

**Effet** : rend la cible impétueuse

**Durée** : jusqu'à la fin de l'impétuosité.

**Restriction** : portée de 15 cases, le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort.

**Cible** : tout sauf les membres de l'Eglise de Dorga.

### QUIETUDE

1 / \*

**Effet** : La cible cesse d'être impétueuse et reçoit un ordre de H.

**Durée** : immédiat

**Restriction** : portée de 15 cases, le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort.

**Cible** : tout sauf les membres de l'Eglise de Dorga.

### APAISEMENT

1 / \*

**Effet** : La cible cesse d'être impétueuse et reçoit un ordre de H.

**Durée** : immédiat

**Restriction** : portée de 15 cases, le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort.

**Cible** : un Gar'ydwen uniquement.

### Sort de l'Eglise de Dorga :

#### CONJURATION DES MORTS VIVANTS

1 / \* / cible.

**Effet** : 1D6 par niveau choisi, sur 4-5-6, le socle ciblé perd un point de vie

**Durée** : immédiat et permanent.

**Portée** : 15 cases avec au moins une vue partielle.

#### CONJURATION DES DEMONS

1 / \* / cible.

**Effet** : 1D6 par niveau choisi, sur 5-6, le socle ciblé perd un point de vie

**Durée** : immédiat et permanent.

**Portée** : 15 cases avec au moins une vue partielle.

#### CONTROLE

2 / \*

**Effet** : le jeton d'ordre de la cible est remplacé par un autre au choix du joueur thain

**Durée** : immédiat

**Restriction** : portée de 15 cases, le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort.

**Cible** : une unité ennemie ou un grand socle ennemi.

## GRIFFES DE LA MORT

2\*

**Effet :** le prêtre se lance ce sort sur lui même, Par la suite s'il inflige une blessure au contact jetez un D6 si le résultat est supérieur ou égal, au nombre de points de vie restant à la victime ou que le résultat soit un 6, la victime est immédiatement détruite.

**Durée :** jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** ne fonctionne que contre des êtres naturels et biologiques.

**Cible :** le sorcier.



## COURAGE

2\*

**Effet :** réduit de 2 la première valeur de moral d'une unité. Il est impossible de cumuler les effets du sort en le lançant plusieurs fois.

**Durée :** De la fin de la phase de magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** Le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort, qui doivent tous se trouver au plus à 10 cases de lui.

**Cible :** une unité

## VUEE

2\*

**Effet :** Augmente la compétence de tir de sa cible de 1. Non cumulable en lançant plusieurs fois le sort.

**Durée :** De la fin de la phase de magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** Le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort, qui doivent tous se trouver au plus à 10 cases de lui.

**Cible :** les socles d'une carte de recrutement, à l'exception des objets (???)

## ADRESSE TACTIQUE

2\*

(!!! : n'affecte que les gobelins)

**Effet :** augmente de 1 le nombre de manoeuvre de sa cible. Non cumulable en lançant plusieurs fois le sort. Cela marche sur les Hordes.

**Durée :** De la fin de la phase de magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** Le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort, qui doivent tous se trouver au plus à 10 cases de lui. La carte de recrutement visée doit porter la mention "manoeuvre".

**Cible :** une unité d'infanterie des Gobelins (uniquement) ou de chevauteur d'insectes.

## GRANDEUR

2\*

(!!! : n'affecte que les gobelins)

**Effet :** augmente de 1 la taille des Gobelins et diminue les deux valeurs de moral de 1. La croissance n'est qu'apparente, donc le bonus de taille n'est pas pris en compte lors d'un corps à corps ni si ils sont écrasés et cela ne change rien pour l'établissement des lignes de vue. Cela a une influence sur les tests de charge et d'obéissance de leurs adversaires uniquement.

**Durée :** De la fin de la phase de magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** Le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort, qui doivent tous se trouver au plus à 10 cases de lui.

**Cible :** une unité d'infanterie des Gobelins (uniquement) ou un héros, général ou chaman des gobelins non monté et de taille 1 ou 2, soclé seul.

## PIEDS ACILES

1\*

(!!! : n'affecte que les gobelins)

**Effet :** Ce sort double le nombre de points de mouvement dont dispose sa cible avec chaque ordre reçu. Non cumulable en lançant plusieurs fois le sort.

**Durée :** Phase de mouvement du tour au cours duquel le sort est lancé.

**Restriction :** Le familier doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort, qui doivent tous se trouver au plus à 10 cases de lui.

**Cible :** une unité d'infanterie des gobelins (uniquement) ou de chevauteur d'insecte ou un héros, général ou chaman goblin tant qu'il ne monte pas un insecte géant.

## FORTE VOIX

2\*

(!!! : n'affecte que les gobelins)

**Effet :** la zone de commandement de la cible de ce sort est augmenté de 10 et son facteur de peur de 1.

**Durée :** De la fin de la phase de magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** Le familier doit avoir une vue au minimum partielle du socle visé par le sort, qui doit se trouver au plus à 10 cases de lui au moment du lancer.

**Cible :** un héros ou général goblin soclé seul.

## ELLES NOIRS

### Bouclier d'Invulnérabilité

2\*

**Effet :** Protège sa cible de toute perte de Point de Vie, à l'exception des pertes dues à la magie ou a un effet similaire à la magie.

**Durée :** De la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin du tour SUIVANT.

**Restriction :** Le mage (ou le socle d'Enchanteurs qui lance le sortilège) doit avoir une vue au minimum partielle du socle visé, qui doit se situer au plus à 10 cases de lui.

**Cible :** Un socle indépendant (soclé seul) sur une base de taille normale.

### Œux de terreur

1\*

**Effet :** Augmente le facteur de Peur du ou des socles ciblés de 1. Il est impossible d'être soumis plusieurs fois en même temps aux effets de ce sort.

**Durée :** De la fin de la Phase de Magie durant laquelle le sort est lancé jusqu'à la fin de la partie.

**Restriction :** Le mage doit avoir une vue au minimum partielle d'au moins un des socles visés par le sort, qui TOUS doivent se situer au plus à 15 cases de lui.

**Cible :** Les socles d'une Cartes de Recrutement.

### Pouvoir du Sang

2\*

**Effet :** La prêtresse doit avoir lancé le sort sur elle-même au cours de la Phase de Magie de son choix : le sort fait alors effet aussi longtemps qu'elle le souhaite (il ne peut être utilisé qu'une seule fois). Fait effet au cours d'une Phase de Corps à corps durant laquelle la prêtresse a fait perdre au moins un Point de Vie à sa cible. Lancez un D6. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au nombre actuel de Point de Vie de la cible ou s'il est égale à 6, celle-ci meurt.

**Durée :** Phase de Corps à corps.

**Restriction :** voir section "Effet".

**Cible :** Un socle indépendant (soclé seul), à l'exception des morts vivants, des démons, des invocations et des machines de guerre.