

Ch.14 Incantation.

Sommaire :

XIV-A. Les magiciens.....	2
XIV-B. Le Mana.....	2
XIV-B-1. Les différents types de Mana.....	2
XIV-B-2. Réserve de mana.....	3
XIV-C. Les sortilèges.....	3
XIV-C-1. Voies de magie.....	3
XIV-C-2. Primagie et grimoires Élémentaires.....	3
XIV-C-3. Éléments constitutifs des sortilèges.....	4
XIV-C-4. Nombre maximal de sortilèges par magicien.....	4
XIV-C-5. Fréquence des sortilèges.....	4
XIV-D. Actions et lancement de sortilèges.....	4
XIV-E. Lancer un sortilège.....	4
XIV-E-1. Combien de sortilèges un magicien peut-il lancer lors d'un même tour ?	4
XIV-E-2. L'incantation.....	5
XIV-E-3. Choix de la cible.....	5
XIV-E-4. Incantation et Vol.....	5
XIV-E-5. Calcul de la difficulté.....	5
XIV-E-6. Sacrifice des gemmes nécessaires à l'incantation.....	5
XIV-E-7. Amélioration de la maîtrise du sortilège.....	6
XIV-E-8. Test d'incantation.....	6
XIV-E-9. Vérification de la distance.....	6
XIV-E-10. Application des effets du sortilège.....	6
XIV-F. Contre-magie.....	6
XIV-F-1. Absorber un sortilège.....	6
XIV-F-2. Contrecarrer un sortilège.....	7
XIV-F-3. Les shamans orques.....	7
XIV-G. Récupération du Mana.....	7
XIV-G-1. Récupérer le Mana.....	7
XIV-G-2. Récupération du Mana et Corps à corps.....	8
XIV-H. Exemple d'incantation.....	8
XIV-H-1. Tour 2 : phase mystique.....	8
XIV-H-2. Tour 3 : phase d'activation.....	8
XIV-I. Combattants invoqués.....	9
XIV-I-1. Placement.....	9
XIV-I-2. Combattants invoqués et cartes de références.....	9
XIV-I-3. Tour d'invocation.....	9
XIV-I-4. Limite de contrôle des combattants invoqués.....	9
XIV-I-5. Mort de l'invocateur.....	10
XIV-J. Les Familiers.....	10
XIV-J-1. Recrutement des Familiers.....	10
XIV-J-2. Mort des Familiers ou du magicien.....	10
XIV-J-3. Asservissement des Familiers.....	10
XIV-K. Les Grimoires.....	10
XIV-L. Guerrier-mage et différences avec un magicien pur.....	11

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licensing & Consulting Limited. Tous droits réservés.



La fonction principale des magiciens lors d'une partie de Confrontation consiste à lancer des sortilèges. Un magicien ne peut lancer que les sortilèges qui lui ont été attribués au moment de la constitution des armées. Ces sortilèges n'ont pas de valeur (en PA) mais le magicien est limité dans le nombre de sortilèges qu'il peut

maîtriser. Un tel combattant représente donc généralement un investissement important qu'il convient de protéger et de ne pas jouer à la légère.

Il est toutefois possible d'inclure un magicien sans aucun sortilège au sein d'une armée. Son rôle consiste alors à neutraliser les magiciens adverses en procédant à de la contre-magie.

XIV-A. Les magiciens.

Tous les combattants dotés de la caractéristique Pouvoir sont des magiciens. Il existe cependant deux types de magiciens.

Les magiciens dits **purs** sont des individus qui ont consacré leur existence à l'étude des arcanes de la magie, au détriment des disciplines martiales. Pour autant, certains n'en sont pas moins de redoutables adversaires au combat.

Les **Guerriers-mages** sont avant tout des guerriers. Ils possèdent néanmoins certaines prédispositions pour les arts occultes. Leurs pouvoirs sont moindres que ceux des magiciens purs, mais ils compensent cette lacune par une ardeur décuplée au combat. Les Guerriers-mages sont identifiables à la compétence « Guerrier-mage » inscrite sur leur carte de références.

XIV-B. Le Mana.

Le mana est l'énergie mystique utilisée par les magiciens pour mettre en œuvre les effets de leurs sortilèges. En termes de jeu, chaque magicien dispose d'une réserve de mana et il doit en utiliser une partie à chaque fois qu'il tente de lancer un sortilège. Cette réserve de mana est représentée par des marqueurs appelés **gemmes**.

XIV-B-1. Les différents types de Mana.

Tableau des domaines Élémentaires						
Peuple	Lumière	Ténèbres	Air	Feu	Terre	Eau
Alchimistes de Dirz	Interdit	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Alliance Ophidienne	Interdit	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Cité-franche de Cadwallon	Autorisé	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Concorde de l'Aigle	Interdit	Interdit	Prédilection	Prédilection	Prédilection	Prédilection
Dévoreurs de Vile-Tys	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Interdit	Prédilection
Elfes Akkyshans	Interdit	Prédilection	Autorisé	Interdit	Autorisé	Autorisé
Elfes Cynwälls	Prédilection	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Elfes Daïkinees	Autorisé	Interdit	Autorisé	Interdit	Autorisé	Prédilection
Gobelins de No-Dan-Kar	Autorisé	Autorisé	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Griffons d'Akylannie	Autorisé	Interdit	Autorisé	Prédilection	Autorisé	Autorisé
Horde de Dun-Scaïth	Interdit	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Keltois du clan des Drones	Interdit	Prédilection	Prédilection	Prédilection	Prédilection	Prédilection
Keltois du clan des Sessairs	Interdit	Interdit	Prédilection	Prédilection	Prédilection	Prédilection
Limbes d'Achéron	Interdit	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Interdit
Lions d'Alahan	Prédilection	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Nains de Mid-Nor	Interdit	Prédilection	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Nains de Tir-Nâ-Bor	Autorisé	Interdit	Autorisé	Autorisé	Prédilection	Autorisé
Orques de Bran-Ô-Kor	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Orques du Béhémot	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Utopie du Sphinx	Prédilection	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Wolfen d'Yllia	Interdit	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Prédilection

Le mana est une énergie issue de mondes parallèles voisins d'Aarklash appelés Royaumes élémentaires.

Chacun de ces domaines est lié à un Élément dominant. Il en existe six.

Les quatre Éléments primordiaux sont l'Air, le Feu, l'Eau et la Terre.

Les deux autres Éléments sont appelés Principes. Il s'agit de la Lumière et des Ténèbres.

Certains de ces Éléments s'opposent les uns aux autres :

- L'Air s'oppose à la Terre.
- L'Eau s'oppose au Feu.
- La Lumière s'oppose aux Ténèbres.
- Les Ténèbres s'opposent à tous les Éléments.

Le pouvoir de corruption des Ténèbres est tel qu'il s'oppose à tous les Éléments, y compris aux Ténèbres elles-mêmes.

Il est totalement interdit à un magicien d'utiliser des gemmes de mana d'un Éléments qu'il ne maîtrise pas.

Un autre symbole de mana est parfois utilisé, celui du mana dit « neutre ». Lorsqu'un sortilège en nécessite pour être lancé, les gemmes neutres peuvent être remplacées par des gemmes de n'importe quel autre Éléments. Les shamans orques du Bran-Ô-Kor utilisent une forme de magie appelée magie instinctive. Cette pratique incantatoire ne fait pas appel aux énergies des Royaumes élémentaires mais à des forces issues d'Aarklash et de l'esprit des orques. Le mana de ces magiciens est représenté par des gemmes de mana neutre.

XIV-B-2. Réserve de mana.

Chaque magicien dispose d'une réserve de mana qui fluctue tout au long de la partie. Au début d'une partie, un magicien dispose d'un nombre de gemmes de mana égal à son Pouvoir.

Exemple : *Un magicien doté d'un Pouvoir de 5 commence la partie avec cinq gemmes de mana.*

Le type de gemmes présent dans la réserve de départ dépend des Éléments maîtrisés par le magicien. Un magicien ne peut posséder que des gemmes issues d'un Éléments qu'il maîtrise. S'il en maîtrise plusieurs, le joueur qui le contrôle peut choisir librement la proportion de chaque Éléments parmi les gemmes de la réserve de départ, au moment où le magicien est déployé.

Exemple : *Un magicien doté d'un Pouvoir de 3 et qui maîtrise le Feu et les Ténèbres peut commencer la partie avec une des réserves suivantes :*

Trois gemmes de Feu.

Trois gemmes de Ténèbres.

Deux gemmes de Feu et une de Ténèbres.

Une gemme de Feu et deux de Ténèbres.

Au minimum, la réserve de mana d'un magicien est vide. Elle peut en revanche contenir un nombre de gemmes égal au double du Pouvoir du magicien.

Exemple : *Un magicien (POU=4) peut avoir au maximum 8 gemmes de mana en réserve.*

A chaque fois qu'un magicien tente de lancer un sortilège ou qu'il essaie de contrecarrer les agissements d'un autre magicien, il utilise une partie des gemmes contenues dans sa réserve. Une fois qu'il n'a plus de gemmes en réserve, il ne peut plus effectuer d'action ayant trait à la magie. Cependant, à la fin de chaque tour, lors de la phase mystique, il peut reconstituer tout ou partie de sa réserve de gemmes. Pour cela, il doit effectuer un jet de récupération de mana.

XIV-C. Les sortilèges.

Pour pouvoir lancer un sortilège au cours de la bataille, un magicien doit tout d'abord l'apprendre. Toutefois, un magicien ne peut pas apprendre n'importe quel sortilège. De même, il ne peut en retenir qu'un nombre limité.

XIV-C-1. Voies de magie.

Tous les sortilèges sont liés à une ou plusieurs voies de magie.

Un magicien ne peut apprendre un sortilège que s'il maîtrise au moins l'une des voies correspondant au sortilège.

Exemple : *Galhyan, Adepte de la Lumière et de l'Eau, maîtrise les voies du Solaris et de la Chronomancie. Il ne peut apprendre aucun sortilège qui ne soit lié à l'une de ces deux voies.*

Il existe deux exceptions à cette limitation : les voies Élémentaires et la Primagie.

XIV-C-2. Primagie et grimoires Élémentaires.

Voies Élémentaires : Les sortilèges dont la voie est « Élémentsaire » peuvent être appris par tout magicien maîtrisant les Éléments nécessaires à sa mise en œuvre.

Exemple : Galhyan, adepte de la Lumière et de l'Eau peut apprendre tous les sortilèges élémentaires qui ne nécessitent que des gemmes de Lumière et d'Eau pour être lancés.

Primagie : Les sortilèges dont la voie est « Primagie » peuvent être appris par tous les magiciens, quelles que soient les voies de magie qu'ils maîtrisent. Les sortilèges de primagie peuvent être lancés avec des gemmes de n'importe quel Élément, avec n'importe quel mélange de gemmes, tant pour incanter que pour améliorer la maîtrise.

Précision : Les sortilèges de Primagie peuvent être absorbés avec la combinaison exactement inverse de celle qui a servi à les lancer.

XIV-C-3. Éléments constitutifs des sortilèges.

Pour pouvoir apprendre un sortilège, le magicien doit maîtriser tous les Éléments nécessaires à sa mise en œuvre. Un magicien qui ne maîtrise pas l'Eau ne peut donc apprendre aucun sortilège qui nécessite au moins une gemme d'Eau pour être lancé.

Exemple : Galhyan, adepte cynwäll, maîtrise la Lumière et l'Eau. Par conséquent, il ne peut apprendre aucun sortilège nécessitant le Feu, l'Air, la Terre ou les Ténèbres.

XIV-C-4. Nombre maximal de sortilèges par magicien.

Un mage pur peut posséder un nombre maximal de sortilèges égal à $(rang + 1) \times 2$.
Un Guerrier-mage peut posséder un nombre maximal de sortilèges égal à $rang + 1$.

Exemples : Un maître des poupées est un initié Guerrier-mage (rang 1). Il peut donc posséder $1 + 1 = 2$ sortilèges.
S'Ygma est un adepte (rang 2). Il peut donc posséder $(2 + 1) \times 2 = 6$ sortilèges.

Attention : Si un sortilège possède une Voie de type « Réservé à XXX », il est comptabilisé dans le nombre maximal de sortilèges autorisé, comme tout autre sortilège.

XIV-C-5. Fréquence des sortilèges.

La fréquence d'un sortilège est le nombre d'incantations maximales (réussies ou non) qu'on peut faire par tour pour ce sortilège.
Un sort unique ne peut donc être tenté qu'une seule et unique fois, attention à ne pas le rater.

XIV-D. Actions et lancement de sortilèges.

Incanter un sortilège est une action cumulative, même si certains sortilèges doivent être incantés en-dehors de la phase d'Activation (phase Stratégique, phase de Combat...). Quel que soit le moment où un sortilège doit être incanté, il est pris en compte lors de l'activation avec l'exception suivante :

Un magicien peut effectuer un engagement (mais pas une charge) sur un combattant ennemi, à condition de ne pas dépasser MOU cm, et incanter des sortilèges avant et/ou après son engagement. Si un test de Courage est nécessaire pour pouvoir assaillir sa cible, il doit être effectué avant toute incantation.

Note : cela signifie qu'un magicien est dans la situation suivante :

- A partir du moment où il a déjà incanté un (ou plusieurs) sortilège, un magicien ne peut pas effectuer de déplacement de plus de MOU cm, ni de déplacement à couvert.
- Si le magicien s'est déplacé de plus de MOU cm durant son activation ou s'il a effectué une charge ou un déplacement à couvert, il ne peut plus incanter aucun sortilège jusqu'à la fin du tour (mais peut continuer à faire de la contre-magie normalement).

XIV-E. Lancer un sortilège.

La plupart des sortilèges doivent être lancés pendant l'activation du magicien.
Cependant, certains sortilèges particuliers doivent être lancés lors d'autres phases.
Lorsque c'est le cas, cela est mentionné sur la carte du sortilège.

XIV-E-1. Combien de sortilèges un magicien peut-il lancer lors d'un même tour ?

Concernant le nombre de sortilèges qu'il peut lancer lors d'un même tour, un magicien n'est limité que par sa réserve de mana et par la Fréquence de ses sortilèges.

Lors d'un même tour, un magicien ne peut pas lancer un même sortilège plus de fois que la **Fréquence** inscrite sur la carte de celui-ci. En revanche, tant qu'il lui reste suffisamment de gemmes de mana, il peut continuer de lancer des sortilèges.

Attention ! Sauf exception, un même sortilège ne peut pas être lancé avec succès sur la même cible plusieurs fois au cours d'un même tour, même s'il est lancé par plusieurs magiciens différents.

XIV-E-2. L'incantation.

Lorsqu'un magicien tente de lancer un sortilège, il procède à une incantation. En termes de jeu, cela est simulé par plusieurs étapes successives.

1. Choix de la cible.
2. Calcul de la difficulté.
3. Sacrifice des gemmes nécessaires à l'incantation.
4. Amélioration de la maîtrise (si le joueur le souhaite).
5. Annonce de la contre-magie (si l'adversaire le souhaite).
6. Absorption (si l'adversaire l'a annoncée).
7. Test d'incantation.
8. Test de contre (si l'adversaire l'a annoncé).
9. Vérification de la distance.
10. Application des effets du sortilège.

XIV-E-3. Choix de la cible.

Le joueur qui contrôle le magicien doit désigner une cible sur laquelle le magicien possède une ligne de vue. Il n'est pas autorisé à s'assurer que la distance séparant le magicien de sa cible ne dépasse pas la portée du sortilège. Le joueur doit donc évaluer la distance ; si celle-ci se révèle trop importante par la suite, le sortilège est sans effet. Les ressources utilisées sont tout de même perdues.

Lancer un sortilège sur un adversaire au contact de combattants du camp du magicien ne comporte aucun risque de toucher ces derniers. Contrairement à un tir dans la mêlée, un sortilège affecte toujours la cible désignée.

XIV-E-4. Incantation et Vol.

Un magicien peut choisir pour cible un combattant situé à un palier directement inférieur ou supérieur au sien. La distance entre le magicien et sa cible est mesurée au sol, depuis le socle du magicien (ou le pion le représentant) jusqu'au socle de la cible (ou le pion la représentant).

Lorsqu'un magicien cible une figurine à un palier différent du sien, il gagne POU-2 pour la durée de l'incantation. Un combattant en vol ne dissimule jamais un autre combattant en vol et un combattant au sol ne dissimule jamais un autre combattant au sol si le sortilège provient du palier 1.

XIV-E-5. Calcul de la difficulté.

La plupart des sortilèges ont une difficulté fixe inscrite sur leur carte. Certains sont cependant liés à une difficulté variable qui peut dépendre de divers paramètres, comme la distance entre le magicien et sa cible ou encore une caractéristique de cette dernière. Il peut même arriver que la difficulté soit « Libre ». Cela signifie alors qu'il revient au joueur qui contrôle le magicien de la déterminer.

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsqu'un des paramètres (difficulté, effets, etc...) d'un sortilège est déterminé en fonction d'une caractéristique de la cible, c'est la valeur au moment de l'incantation qui doit être prise en compte, en intégrant les éventuels modificateurs.

Exemple : Un magicien tente de lancer un sortilège dont la difficulté est égale à l'ATT de la cible. Cette dernière est dotée d'une ATT de 4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui augmente cette valeur de 2 points. La difficulté du sortilège est donc de 6 (4 + 2).

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsque la difficulté d'un sortilège est variable (libre ou déterminée en fonction d'une caractéristique de la cible), elle ne peut pas descendre en-dessous de 5.

Exemple : Un magicien tente de lancer un sortilège dont la difficulté est égale à l'Attaque de la cible. Cette dernière est dotée de ATT=4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui diminue cette valeur de 3 points. La difficulté du sortilège est donc a priori de 1 (4 - 3), mais elle remonte à 5, qui est le seuil minimal.

XIV-E-6. Sacrifice des gemmes nécessaires à l'incantation.

Pour lancer un sortilège, un magicien doit sacrifier des gemmes de mana dont le type et le nombre sont mentionnés au sommet de la carte du sortilège. Le joueur doit déduire les gemmes nécessaires à l'incantation de la réserve du magicien avant de procéder à l'incantation elle-même. Si le magicien ne dispose pas de suffisamment de gemmes de l'Élément concerné, le sortilège ne peut pas être lancé.

XIV-E-7. Amélioration de la maîtrise du sortilège.

Une fois que le joueur a retiré de la réserve du magicien les gemmes nécessaires à l'incantation, il peut, s'il le souhaite et s'il en a la possibilité, augmenter ses chances de succès au test d'incantation en sacrifiant une ou plusieurs gemmes supplémentaires. Les gemmes ainsi sacrifiées peuvent être de n'importe quel type. Pour chaque gemme utilisée à cet effet, le joueur lance 1d6 supplémentaire lors du test d'incantation.

XIV-E-8. Test d'incantation.

Le joueur qui contrôle le magicien effectue un test d'incantation, c'est-à-dire un test de Pouvoir d'une difficulté égale à la difficulté du sortilège. S'il a dépensé des gemmes supplémentaires pour augmenter la maîtrise du magicien, il lance autant de d6 supplémentaires qu'il a sacrifié de gemmes à cet effet.

Si le résultat final du test égale ou dépasse la difficulté du sortilège, ce dernier est lancé avec succès. Dans le cas contraire, l'incantation échoue.

Incantation au corps à corps : Si un magicien pur se trouve au contact d'un combattant ennemi au moment d'effectuer l'incantation d'un sortilège ou une tentative de contre, il gagne POU-1 pour la durée de l'incantation. Les Guerriers-mages ne sont pas soumis à cette règle.

XIV-E-9. Vérification de la distance.

Une fois le sortilège lancé avec succès, la distance entre le magicien et la cible est mesurée. Si elle est supérieure à la portée du sortilège, celui-ci est sans effet. Toutes les gemmes utilisées sont perdues.

Si la cible se trouve à une distance inférieure ou égale à la portée du sortilège, elle en subit les effets.

XIV-E-10. Application des effets du sortilège

Si le sortilège est lancé avec succès et qu'il n'est pas annulé par un magicien adverse, ses effets sont appliqués de la façon décrite sur sa carte.

XIV-F. Contre-magie.

Un joueur peut contrecarrer le lancement d'un sortilège en procédant à de la contre-magie. Pour cela, il doit désigner un et un seul magicien de son camp qui remplit les conditions suivantes :

- Il doit voir le magicien qui lance le sortilège.
- Il doit se trouver lui-même à portée du sortilège (même s'il n'en est pas lui-même la cible). Si la portée du sortilège est « Personnel », le magicien doit être au contact de son homologue ennemi. Si la portée du sortilège est variable, le magicien peut recourir à la contre-magie s'il peut se trouver à portée au moment de l'incantation.

Si ces deux conditions sont remplies, le joueur qui tente d'annuler le sortilège doit choisir l'une des deux méthodes suivantes : le contre ou l'absorption.

Un joueur doit annoncer qu'il décide de recourir à la contre-magie, ainsi que la méthode qu'il choisit, juste avant le jet d'incantation adverse, après que le nombre total de gemmes de mana utilisé pour ce test ait été annoncé.

XIV-F-1. Absorber un sortilège.

Cette méthode a pour effet d'annuler le sortilège avant même que le magicien ait effectué son incantation. Aucun jet de dé n'est requis, il suffit que le magicien qui procède à l'absorption dépense le bon nombre de gemmes (voir plus loin). Les gemmes que le magicien allait utiliser pour l'incantation sont perdues et le sortilège est tout de même considéré comme ayant fait l'objet d'une tentative d'incantation (si sa fréquence est de 1, il ne peut plus être lancé pendant le tour en cours).

L'absorption consiste à dépenser exactement le nombre de gemmes opposées à celles utilisées par son adversaire pour l'incantation du sortilège.

Les gemmes utilisées pour améliorer la maîtrise ou la puissance du sortilège doivent également être prises en compte. Dans le cas d'un sortilège de primagie, les gemmes nécessaires à l'absorption sont de l'Élément opposé à celui des gemmes utilisées par le magicien adverse lors de son incantation. La Table des oppositions élémentaires (voir XIV-B-1) indique quelle gemme peut en annuler une autre lors de l'absorption d'un sortilège.

Exemple : Un magicien lance un sortilège en utilisant quatre gemmes de Lumière. Pour absorber ce sortilège, son adversaire doit sacrifier quatre gemmes de Ténèbres.

Si le sortilège nécessite des gemmes de plusieurs Éléments (ou si le magicien a utilisé des gemmes d'autres Éléments pour améliorer sa maîtrise), les gemmes utilisées pour l'absorption doivent être issues d'Éléments opposés dans les mêmes proportions.

Exemple : Un magicien se prépare à lancer un sortilège en utilisant deux gemmes d'Air et une d'Eau. Pour absorber ce sortilège, son adversaire doit sacrifier deux gemmes de Terre (opposées à l'Air) et une gemme de Feu (opposée à l'Eau). Il peut également utiliser des gemmes de Ténèbres qui sont opposées à tous les Éléments.

Les gemmes de Ténèbres peuvent être absorbées par n'importe quel Élément, y compris les Ténèbres.

Exemple : Un sortilège nécessitant trois gemmes de Ténèbres peut être absorbé par une gemme d'Eau et deux de Terre.

XIV-F-2. Contrecarrer un sortilège.

Cette méthode consiste à étouffer les énergies magiques au moment de l'incantation. Lorsque le joueur annonce qu'il décide d'y recourir, il doit dépenser une seule gemme, issue de n'importe quel Élément.



Le magicien peut dépenser 2 gemmes supplémentaires (ni plus, ni moins), issues de n'importe quel Élément, pour renforcer sa tentative de contre. Il gagne alors un d6 supplémentaire lors du test de Pouvoir.

Le magicien qui tente de lancer le sortilège effectue ensuite son test de Pouvoir. En cas d'échec, l'incantation échoue et la gemme dépensée par le magicien qui se préparait à effectuer la tentative de contre est tout de même perdue.

Si le sortilège est lancé avec succès, le magicien qui tente le contre effectue un test de Pouvoir avec un seul d6 (si le contre a été renforcé, le magicien lance un unique d6 supplémentaire). Le résultat final de ce jet doit être supérieur ou égal au **résultat final** obtenu par le lanceur du sortilège (et non pas à la difficulté du sortilège). Si tel est le cas, les effets du sortilège sont annulés.

Attention ! Un seul magicien peut tenter d'annuler un sortilège, même si plusieurs autres remplissent les conditions nécessaires.

Le fait d'avoir couru, chargé ou de se trouver au corps à corps n'empêche pas un magicien de recourir à la contre-magie. En revanche, se trouver au contact d'un adversaire fait gagner POU-1 pour la durée du test (sauf si le magicien est un Guerrier-mage).

XIV-F-3. Les shamans orques.

Les magiciens orques entretiennent un rapport très étroit avec la terre. C'est dans ce lien qu'ils puisent leur puissance. La forme de magie mise en œuvre par les orques est si différente des autres voies connues que nul n'a encore trouvé le moyen d'en contrecarrer les effets. Pour représenter cela, aucun magicien (pas même un orque) ne peut annuler un sortilège lancé par un orque grâce à la contre-magie. De même, les orques sont incapables d'annuler les sortilèges de leurs adversaires, quels qu'ils soient.

De même, les mages orques n'ont pas accès aux sortilèges Élémentaires, ni à ceux de la Primagie.

XIV-G. Récupération du Mana.

XIV-G-1. Récupérer le Mana.

Lors de la phase mystique, les joueurs effectuent un jet de récupération de mana (il s'agit d'un test de Pouvoir) pour chacun de leurs magiciens et se reportent à la Table de récupération de mana.

Ce jet est un test de caractéristique à part entière. Les 6 peuvent être relancés et les règles normales d'un test de caractéristique s'appliquent (voir II-A-3).

En fonction du total obtenu et de son rang, le magicien regagne un certain nombre de gemmes de mana. La nature de ces gemmes est choisie librement par le joueur, en fonction des Éléments maîtrisés par le magicien. Attention, cependant, car un magicien ne peut pas récupérer plus de gemmes de mana que la limite de sa réserve de mana ne l'autorise (voir XIV-B-2).

Attention : un magicien ne peut pas transformer les gemmes qu'il possède lors de la récupération, il peut juste en ajouter à celles qu'il possédait avant le jet.

Tableau de récupération de Mana				
POU + 1d6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1 à 3	2	3	4	5
4 à 6	3	4	5	6

7 à 9	4	5	6	7
10 à 12	5	6	7	8
13 à 15	6	7	8	9
16 à 18	7	8	9	10
19 à 21	8	9	10	11
22 et plus	9	10	11	12

Exemple : Un adepte (POU=5) en blessure Grave et maîtrisant l'Air et l'Eau s'apprête à effectuer son jet de récupération de mana, Il possède 6 gemmes de mana en réserve au moment du jet. Son Pouvoir de 5 fixant le maximum de sa réserve à 10, il peut récupérer jusqu'à quatre gemmes suite à ce jet. Il obtient un '5' à son jet de récupération de mana. Ajouté à son Pouvoir, cela lui donne un total de 8, en tenant compte de son malus de blessure. En tant qu'Adepte, cela lui permet normalement de récupérer 5 gemmes, mais il ne peut en ajouter que 4 à sa réserve. Le joueur peut librement répartir ces nouvelles gemmes entre l'Air et l'Eau.

XIV-G-2. Récupération du Mana et Corps à corps.

Si un magicien pur se trouve au contact d'une figurine adverse au moment d'effectuer son jet de récupération de mana, il regagne une gemme de moins. Les Guerriers-mages ne sont pas affectés par cette pénalité.

Exemple : Un Initié (POU=4) se trouve au contact d'un combattant ennemi au moment d'effectuer son jet de récupération de mana. Il obtient un 4 ce qui lui donne un résultat final de 8 qui équivaut normalement à quatre gemmes. Cependant, puisque le magicien se trouve au corps à corps, il ne récupère que trois gemmes.

Les magiciens qui maîtrisent la voie de l'**Hermétisme** ne subissent pas la pénalité d'une gemme lors de leurs jets de récupération au corps à corps.

XIV-H. Exemple d'incantation.

(photos/schémas)

La situation représente un groupe de guerriers d'Alahan mené par le magicien Sardar Tillius. Les Lions affrontent des dévoreurs accompagnés par Velrys, un magicien demi-elfe.

XIV-H-1. Tour 2 : phase mystique.

Réserve de mana de Sardar : 5x Lumière / 3x Terre.

Réserve de mana de Velrys : 2x Ténèbres / 2x Eau.

Au terme du deuxième tour, les deux partis sont prêts à donner l'assaut. Les joueurs doivent effectuer un jet de récupération de mana pour chacun de leurs magiciens.

Sardar (POU=6) est Adepte de la Lumière et de la Terre. Pour son jet de récupération de mana, le joueur obtient un '3' qui, ajouté à son Pouvoir, lui donne un total de 9 qui équivaut à cinq gemmes.

Puisque la limite de sa réserve de mana est de douze gemmes et qu'il en possède déjà huit en réserve, il ne peut en stocker que quatre de plus. Le joueur choisit trois gemmes de Lumière et une de Terre. La réserve de Sardar atteint donc son maximum avec huit gemmes de Lumière et quatre de Terre.

Velrys (POU=5) est Adepte des Ténèbres et de l'Eau. Pour son jet de récupération de mana, le joueur obtient un '5' qui, ajouté à son Pouvoir, lui donne un total de 10 qui équivaut à six gemmes. Le joueur choisit quatre gemmes de Ténèbres et deux d'Eau. La réserve de Velrys contient désormais six gemmes de Ténèbres et quatre d'Eau.

XIV-H-2. Tour 3 : phase d'activation.

Réserve de mana de Sardar : 8x Lumière / 4x Terre.

Réserve de mana de Velrys : 6x Ténèbres / 4x Eau.

Lors de la phase d'activation, Velrys a été activé en premier.

Il s'est déplacé, mais n'a tenté de lancer aucun sortilège.

Annnonce de l'incantation : Sardar est activé. Le joueur Lion déplace sa figurine de manière à la rapprocher des gardes d'Alahan et annonce son intention de lancer le sortilège « Aura de Lumière ».

Choix de la cible et vérification des conditions : Le joueur désigne comme cible le garde d'Alahan du milieu. Sardar dispose d'une ligne de vue dégagée sur le garde et peut donc le prendre pour cible de son sortilège.

Calcul de la difficulté : Aura de Lumière a une difficulté fixe de 8. La difficulté du test de Pouvoir est donc de 8.

Sacrifice des gemmes : Le sortilège nécessite le sacrifice de 2 gemmes de Lumière. La réserve de mana de Sardar passe donc à 6x Lumière et 4x Terre.

Amélioration de la maîtrise : Sardar (POU=6) n'a besoin que d'un '2' pour réussir cette incantation. Toutefois, le joueur décide de ne pas prendre de risque et sacrifie une gemme de Terre pour pouvoir lancer 1d6 supplémentaire lors du test de Pouvoir. La réserve de mana du magicien passe donc à 6x Lumière et 3x Terre.

Annnonce de contre-magie : Le joueur qui contrôle Velrys annonce qu'il tente d'annuler le sortilège. Ce dernier étant lancé en utilisant trois gemmes de Lumière et une de Terre, Velrys a besoin de trois gemmes de Ténèbres et d'une d'Air ou de quatre gemmes de Ténèbres (puisque les Ténèbres s'opposent à tous les autres Éléments) pour l'absorber. Bien que Velrys possède suffisamment de gemmes de Ténèbres pour absorber le sortilège, le joueur décide d'économiser son mana et annonce une tentative de contre. Il sacrifie donc immédiatement une gemme de Ténèbres. La réserve de mana du magicien passe donc à 5x Ténèbres et 3x Eau.

Test de Pouvoir : Le joueur Lion ayant amélioré la maîtrise de Sardar, il lance 2d6 et obtient '3' et '5'. Il conserve le '5' et obtient par conséquent un résultat final de $5 + 6 = 11$. La difficulté (8) ayant été surpassée, l'incantation est réussie.

Contre-magie : Le joueur Dévoreur effectue un test de Pouvoir. Il obtient un '5', ajouté au POU de Velrys (5), cela donne un résultat final de 10, insuffisant pour égaler le résultat final du jet d'incantation de Sardar qui était de 11.

Mesure de la distance : Le test d'incantation ayant été réussi, la distance entre Sardar et le garde d'Alahan est mesurée. Celle-ci est de 8cm. La portée du sortilège étant « 10cm » les effets peuvent être appliqués.

Application des effets du sortilège : La tentative de contre-magie de Velrys ayant échoué, les effets du sortilège sont appliqués. Le garde d'Alahan ciblé gagne FOR+1, RES+1 et COU+1 jusqu'à la fin de la partie. Après cette incantation, il reste encore cinq gemmes de Lumière et trois de Terre à Sardar. Ceci est largement suffisant pour lui permettre de lancer une nouvelle fois Aura de Lumière. Cependant, la Fréquence de ce sortilège est de 1. Sardar doit donc attendre le tour suivant pour le lancer à nouveau. En revanche, s'il possède d'autres sortilèges, il peut tenter de les lancer si sa réserve de mana le lui permet.

XIV-I. Combattants invoqués.

Certains effets de jeu (sortilèges, miracles, artefacts ou autres...) permettent d'invoquer des combattants qui se joignent à la bataille. Ces combattants sont soumis aux règles suivantes.

XIV-I-1. Placement.

Lorsqu'un combattant est invoqué sur le champ de bataille, sa figurine ne doit pas être placée au contact d'un combattant adverse. Si cette règle ne peut pas être respectée du fait de la configuration du terrain, le combattant ne peut pas être invoqué.

Un combattant invoqué peut être placé à un palier adjacent à son invocateur, avec un malus de POU-2 ou de FOI-2.

Attention : *Un combattant qui ne possède pas la compétence « Vol » doit être placé au palier 0.*

XIV-I-2. Combattants invoqués et cartes de références.

Sauf indication contraire mentionnée sur la carte d'invocation, les combattants invoqués sont représentés par la carte de références de leur invocateur.

XIV-I-3. Tour d'invocation.

Les combattants placés sur le terrain pendant la phase d'activation (qu'ils soient invoqués ou ressuscités) ne peuvent effectuer aucune action durant cette même phase. Ils peuvent cependant agir normalement dès la phase de combat qui suit leur apparition.

XIV-I-4. Limite de contrôle des combattants invoqués.

Il ne suffit pas de faire apparaître ces êtres surnaturels, il faut également les contrôler et les asservir. Pour représenter ceci, un combattant ne peut contrôler qu'un nombre limité de créatures invoquées à la fois. Ce nombre dépend du rang de l'invocateur et de la puissance de la créature.

Au moment de procéder à l'invocation d'un combattant, le joueur doit calculer la somme des valeurs de puissance des pièces déjà sous le contrôle de l'invocateur. Si l'invocation du nouveau combattant doit entraîner un dépassement de la limite autorisée, elle ne peut avoir lieu.



Le total des valeurs de puissance des créatures invoquées par un combattant ne doit pas dépasser une limite égale au rang de ce dernier :

Exemple : En tant que Maître (rang 3), Mirvilis peut contrôler un total de puissance de 3. Il possède les sortilèges « Invocation d'étincelant » et « Invocation d'Élémentaire de Lumière ». Un étincelant ayant une puissance de 1 et un Élémentaire une puissance de 2, Mirvilis peut donc contrôler en même temps 3 étincelants ou 1 étincelant et 1 Élémentaire de Lumière.



Note : les Champions magiciens d'Achéron et les champions fidèles de Mid-Nor bénéficient toujours de la compétence « Invocateur/1+rang ».

XIV-I-5. Mort de l'invocateur.



Sauf indication contraire mentionnée sur la carte d'invocation, les combattants invoqués sont retirés du jeu à la fin du tour où le combattant qui les a invoqués est éliminé.

Dans le cas contraire, la carte de références de ce dernier continue de les représenter.

XIV-J. Les Familiers.

XIV-J-1. Recrutement des Familiers.

Le nombre de Familiers que peut recruter un mage est égal à son rang.



Attention ! Les Familiers ne comptent pas comme des Artefacts.

Un mage ne peut recruter un Familier que s'il maîtrise l'Élément de ce dernier.

XIV-J-2. Mort des Familiers ou du magicien.

Si le magicien auquel il est lié est tué net ou retiré du jeu, le Familier est retiré du jeu à la fin du tour en cours.

Si un Familier est tué net ou retiré du jeu, le magicien auquel il est lié doit sacrifier immédiatement 2 gemmes de Mana du même Élément. S'il ne peut pas ou ne veut pas le faire, il subit immédiatement une Blessure Légère à la place.

Exception : Si un Familier est retiré du jeu suite à l'utilisation de la compétence « Dévotion/X », le magicien n'en subit aucune conséquence.

XIV-J-3. Asservissement des Familiers.

Avant chaque jet de Tactique, un magicien peut faire un test de Pouvoir pour chaque Familier lié à lui présent à 10cm ou moins.

Il peut dépenser des gemmes de Mana du même Élément pour améliorer sa maîtrise, comme dans le cas du lancement d'un sortilège.

Le magicien est libre de choisir un bonus d'un rang inférieur au résultat obtenu.

Tableau d'asservissement des familiers

POU + 1d6	Effet
5 ou moins	Le magicien bénéficie de POU+2 lorsqu'il tente de contrer un sortilège
6 ou 7	Le magicien bénéficie de la compétence « Esprit de X » pour le lancement d'un seul sortilège ce tour
8 ou 9	Le magicien gagne immédiatement 1 gemme de X
10 ou 11	Le magicien gagne la compétence « Récupération/2 », à condition de ne récupérer que des gemmes de X
12 ou 13	Le magicien gagne la compétence « Esprit de X »
14 et plus	Le magicien gagne POU+1 et la compétence « Immunité/X »

XIV-K. Les Grimoires.



Attention : les cartes de sortilèges des pochettes Grimoires et des Blisters commercialisés par RACKHAM ont dans de très nombreux cas été modifiées plus ou moins légèrement dans le cadre de cet ouvrage. Prière de vous référer aux livrets annexes pour prendre connaissance de ces changements.

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsqu'un des paramètres (difficulté, effet...) d'un sortilège est déterminé en fonction d'une caractéristique de la cible ou du magicien, c'est la valeur au moment de l'incantation qui doit être prise en compte, en intégrant les éventuels modificateurs.

Exemple : Un magicien tente de lancer un sortilège dont la difficulté est égale à l'Attaque de la cible. Cette dernière est dotée de ATT=4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui augmente cette valeur de deux points. La difficulté du sortilège est donc de 6 (4 + 2).

Rappel : La compétence « Commandement/X » permet à un combattant d'utiliser la Discipline ou le Courage du commandant pour ses jets de dés. Cependant, en aucun cas les valeurs d'un commandant ne doivent être utilisées à la place de celles d'un autre combattant pour déterminer la difficulté ou l'effet d'un sortilège.

XIV-L. Guerrier-mage et différences avec un magicien pur.

Le nombre de sortilèges accessibles est différent :

- (rang + 1) x 2 pour les magiciens purs.
- rang + 1 pour les Guerriers-mages.

Un Guerrier-mage peut incanter un sortilège après/avant une course ou une charge.

Note : tant qu'il n'effectue pas de déplacement à couvert, un Guerrier-mage peut donc se déplacer librement au-delà de MOU cm et continuer à incanter des sortilèges.

Si le magicien est un Guerrier-mage, l'assaut est considéré comme une charge si les conditions nécessaires sont remplies (voir V-C-1).

Un magicien pur ne peut pas effectuer de charge, seulement un engagement.

Un magicien pur gagne POU-1 pour incanter ou contrer un sortilège en corps à corps.

Un Guerrier-mage n'est pas soumis à ce malus.

Un magicien pur subit un malus de -1 gemme à la récupération du Mana en corps à corps.

Un Guerrier-mage n'est pas soumis à ce malus.