

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants Immortels.....	3
Liste des coûts des combattants Elémentaires.....	4
Liste des coûts des combattants Neutres.....	5
Liste des coûts des combattants Mercenaires.....	6
Liste des coûts des combattants Alliés.....	7
Profils détaillés des combattants individuels Immortels.....	8
Profils détaillés des Champions Immortels.....	9
Profils détaillés des combattants individuels Elémentaires.....	10
Profils détaillés des Champions Elémentaires.....	13
Profils détaillés des combattants individuels Neutres.....	14
Profils détaillés des Champions Neutres.....	15
Profils détaillés des combattants individuels Mercenaires.....	17
Profils détaillés des Champions Mercenaires.....	18
Profils détaillés des combattants individuels Alliés.....	20
Liste des sortilèges réservés aux Molochs.....	22
Profils détaillés des Champions Alliés.....	23
Liste des artefacts génériques.....	25
Liste des reliques.....	34
Liste des vertus.....	35
Liste des miracles du culte Universel.....	36
Liste des miracles des voies de la Lumière.....	38
Liste des miracles des chemins du Destin.....	40
Liste des miracles des méandres des Ténèbres.....	42
Liste des sortilèges de Primagie.....	45
Liste des sortilèges de l'Air.....	46
Liste des sortilèges de l'Eau.....	49
Liste des sortilèges du Feu.....	53
Liste des sortilèges de la Terre.....	56
Liste des sortilèges de la Lumière.....	59
Liste des sortilèges des Ténèbres.....	63
Liste des sortilèges de la voie de la Biopsie.....	67
Liste des sortilèges de la voie de la Cabale.....	68
Liste des sortilèges de la voie de la Cartomancie.....	70
Liste des sortilèges de la voie de la Chronomancie.....	72
Liste des sortilèges de la voie Chtonienne.....	73
Liste des sortilèges de la voie du Circæus (lumineux).....	76
Liste des sortilèges de la voie du Circæus (ténébreux).....	77
Liste des sortilèges de la voie de la Corruption.....	79
Liste des sortilèges de la voie du Druidisme.....	81
Liste des sortilèges de la voie de l'Enskēm.....	82
Liste des sortilèges de la voie de l'Exorcisme.....	83
Liste des sortilèges de la voie de la Féérie.....	84
Liste des sortilèges de la voie de la Forge.....	86
Liste des sortilèges de la voie de l'Hermétisme.....	88
Liste des sortilèges de la voie des Hurlements.....	91
Liste des sortilèges de la voie de la magie Instinctive.....	94
Liste des sortilèges de la voie des Lamentations.....	97
Liste des sortilèges de la voie de la Lithomancie.....	99
Liste des sortilèges de la voie des Maléfices.....	100
Liste des sortilèges de la voie des Murmures.....	101
Liste des sortilèges de la voie des Mutations.....	104
Liste des sortilèges de la voie de la Nécromancie.....	105
Liste des sortilèges de la voie de la magie Noire.....	109
Liste des sortilèges de la voie de la Rédemption.....	111

Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme.....	113
Liste des sortilèges de la voie du Solaris.....	115
Liste des sortilèges de la voie de la Sorcellerie.....	117
Liste des sortilèges de la voie des Supplices.....	119
Liste des sortilèges de la voie de la Symbiose.....	120
Liste des sortilèges de la voie de la Technomancie.....	121
Liste des sortilèges de la voie du Tellurisme.....	123
Liste des sortilèges de la voie de la Théurgie.....	125
Liste des sortilèges de la voie des Tourments.....	127
Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.....	129



Liste des coûts des combattants Immortels.

Troupes :

Ange de Lumière : 19PA.

Animae sylvestre : 13PA.

Emissaire de Lumière : 25PA.

Ira tenebrae : 23PA.

Licorne : 54PA.

Succube : 60PA.

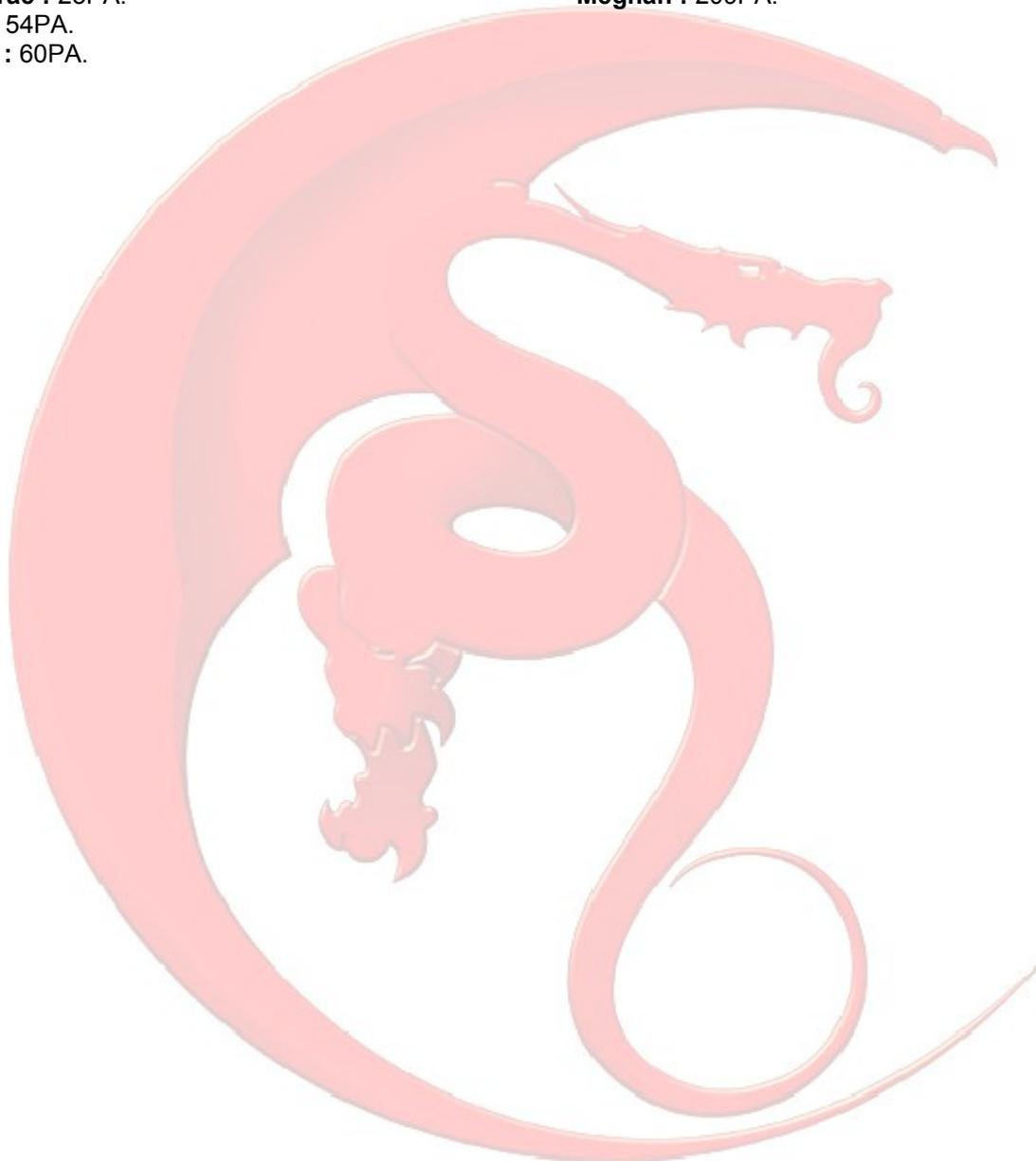
Personnages :

Aarhok : 131PA.

Erlík : 145PA.

Luhar : 96PA.

Meghan : 209PA.



Liste des coûts des combattants Élémentaires.

Troupes :

Élémentaire de l'Air : 62PA.
Élémentaire de l'Eau : 69PA.
Élémentaire du Feu : 95PA.
Élémentaire de la Terre : 83PA.
Élémentaire de Lumière : 56PA.
Élémentaire des Ténèbres : 80PA.
Étincelant : 12PA.
Familier de l'Air : 13PA.
Familier de l'Eau : 15PA.
Familier du Feu : 12PA.
Familier de la Terre : 10PA.
Familier de Lumière : 14PA.
Familier des Ténèbres : 15PA.

Personnages :

Idabaoth : 270PA.
Nagoth : 308PA.
Noc-Atlait : 220PA.



Liste des coûts des combattants Neutres.

Troupes :

Animal sauvage : 32PA.
Arbalétrier déserteur : 14PA.
Assassin mercenaire : 25PA.
Gardien éternel : 7PA.
Homme de main : 12PA.
Officier mercenaire : 33PA.
Revenant : 18PA.
Tobo-Mahta : 63PA.

Personnages :

Alyena : 64PA.
Belanor : 36PA.
Corbeau : 28PA.
Kar-Nehra : 86PA.
Lenaïc : 87PA.
Rejan : 110PA.
Spectre d'Eschil : 76PA.
Volghar : 36PA.
Yshaëlle : 68PA.



Liste des coûts des combattants Mercenaires.

Troupes :

Archer keltois : 10PA.
Chevalier errant : 52PA.
Escorte : 22PA.
Guerrier keltois (1) et (2) : 8PA.
Minotaure des plaines : 61PA.
Minotaure keltois : 72PA.
Musicien et Porte-étendard keltois : 11PA.
Nomade : 29PA.
Ogre mercenaire : 68PA.

Personnages :

Aïona : 61PA.
Albert : 75PA.
Bourreau : 49PA.
Crôn : 46PA.
Dernier souffle : 95PA.
Dorak : 62PA.
Drac mac Syrö : 259PA.
Kithairin Saar : 138PA.
Kyran I : 42PA.
Kyran II : 58PA.
Logren : 71PA.
Malal : 151PA.
Tungunska : 99PA.
Veilleur I : 67PA.
Zeiren I : 65PA.



Liste des coûts des combattants Alliés.

Troupes :

Emissaire : 25PA.

Moloch (affamé) : 90PA.

Moloch (conquérant) : 85PA.

Moloch (mortifère) : 75PA.

Moloch (pestiféré) : 85PA.

Scarabée-genèse : 8PA.

Uniquement si Erhyl est présente dans l'armée.

Personnages :

Clairvoyant : 54PA.

Cyanhur : 101PA.

Elöwen : 60PA.

Erhyl : 63PA.

Gorsnä : 105PA.

S'Erum : 100PA.

Syd : 89PA.



Profils détaillés des combattants individuels Immortels.

Ange de Lumière.

10/15 - 3 - 3/5 - 2/4 - 4/3

Etre de Lumière, Soin/5, Vol.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste).

Régulier Immortel de la Lumière. Taille moyenne.

19 PA

Animae sylvestre.

10/15 - 2 - 2/3 - 3/4 - 3/2

Etre du Destin, Eclairer, Vol.

(Conscience, Immunité/Toxique).

Régulier Immortel du Destin. Taille moyenne.

13 PA

Emissaire de la Lumière.

10 - 2 - 2/2 - 2/4 - 6/2

POU=3

Etre de Lumière, Esprit de la lumière, Soin/5, Initié

de la lumière/Hermétisme.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste).

Initié Immortel de la Lumière. Taille moyenne.

Les émissaires de la Lumière.

25 PA

Les émissaires de la Lumière.

Tout magicien situé à 10cm ou moins d'un émissaire de la Lumière ami peut relancer une fois chaque test d'Incantation, à condition de maîtriser la Lumière.

Ira tenebræ.

10 - 3 - 3/7 - 3/5 - -6/2

Etre des Ténèbres, Bond.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier Immortel des Ténèbres. Taille moyenne.

23 PA

Licorne.

20 - 4 - 6/6 - 6/4 - 8/2

Etre de Lumière, Farouche/10, Féal/2, Soin/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste).

Créature Immortel de la Lumière. Grande taille.

Les licornes.

54 PA

Les licornes.

Tout combattant féminin situé à Xcm ou moins d'une licorne ne l'empêche pas de bénéficier de la compétence « Farouche/X ».

Tout combattant féminin situé à 15cm ou moins d'une licorne amie gagne la compétence « Juste ».

Les combattants de rang créatures, les Constructes, les Morts-vivants, les Elémentaires ou les Immortels ne sont jamais considérés comme des combattants féminins.

Succube.

10/15 - 4 - 4/8 - 6/6 - -5/2

POU=3

Arme noire.

Etre des Ténèbres, Enchaînement/1, Guerrier-mage, Vol, Initié des ténèbres/Typhonisme.

(Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Initié Immortel des Ténèbres. Taille moyenne.

Les succubes.

60 PA

Les succubes.

Lors de son activation, une succube peut désigner un combattant adverse situé à 10cm ou moins.

Jusqu'à la fin du tour, la succube bénéficie de la compétence « Instinct de survie/1 » contre tout jet de Blessures infligé par ce combattant.

Petite mort.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux succubes.

Fréquence=2 ; Difficulté=8.

Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi.

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible est considérée comme ayant été activée.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dont la valeur stratégique est supérieure à 50PA.

Profils détaillés des Champions Immortels.

Aarhok.

12,5 - 6 - 6/8 - 5/7 - -7/5

Être des Ténèbres, Désengagement/6, Féroce, Possédé.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion élite Immortel des Ténèbres. Taille moyenne.

Le dévoreur d'âmes.

131 PA

Le dévoreur d'âmes.

Cette capacité s'utilise lors de la phase d'entretien du tour où Aarhok a été tué net.

Aarhok désigne un combattant ami et le remplace (ce dernier est retiré du jeu), mais conserve son niveau de blessure.

S'il n'y a plus aucun combattant ami en jeu, Aarhok est retiré du jeu définitivement.

Erlík, forme humanoïde.

10 - 6 - 7/9 - 6/9 - -7/5

Armure sacrée.

Être des Ténèbres, Coup de maître/2, Fine lame, Parade.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion élite Immortel des Ténèbres. Taille moyenne.

Métamorphose.

145 PA

Métamorphose.

Erlík se transforme en sa forme monstrueuse lorsqu'il se retrouve en Blessure grave ou critique (attendre la fin d'un combat pour effectuer la transformation).

Il reste définitivement sous cette forme même s'il est soigné par un quelconque effet de jeu.

Erlík, forme monstrueuse.

15 - 4 - 6/14 - 4/12 - -9/0

Être des Ténèbres, Charge bestiale, Implacable/1, Possédé, Tueur né.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion élite Immortel des Ténèbres. Grande taille.

Le destructeur.

Métamorphose.

- PA

Le destructeur.

Lancez 1d6 à chaque fois qu'Erlík inflige une Blessure critique ou un Tué net (sur le tableau de blessure, pas par accumulation). Sur '4', '5' ou '6', Erlík regagne immédiatement un cran de blessure.

Luhar, le corrupteur.

12,5 - 4 - 5/7 - 5/6 - -7/4

POU=5

Armure sacrée.

Être des Ténèbres, Guerrier-mage, Adepte des Ténèbres/Noire, Cabale, Typhonisme.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion adepte Immortel des Ténèbres. Taille moyenne.

Le corrupteur.

96 PA

Le corrupteur.

Lors de son activation, au début d'un corps à corps et durant la phase d'entretien, Luhar peut dépenser

1 gemme de Ténèbres pour infliger une Blessure légère à un combattant ami à 15cm (aucune Ligne de vue n'est nécessaire). Luhar regagne alors un cran de blessure. Luhar peut utiliser cette capacité tant qu'il dispose de gemmes de Ténèbres.

Meghan, l'ensorceleuse.

10 - 7 - 3/3 - 6/5 - 10/6

POU=9

Alliance/Sessairs, Apatride, Instinct de survie/6, Esprit des 4 Eléments, Maître des 4 Eléments.

(Artefact/3, Conscience, Enchaînement/1, Immunité/Toxique, Maîtrise des arcanes).

Champion maître Immortel du Destin. Taille moyenne.

209 PA

Profils détaillés des combattants individuels Elémentaires.

Elémentaire de Lumière.

12,5/15 - 4 - 4/8 - 5/8 - -7/5

Projection Elémentaire: TIR=3 FOR6, 15/25/35.

Fléau/Elémentaire des Ténèbres, Immunité/Lumière, Vol.

Créature Elémentaire. Grande taille.

Clarté souveraine.

Les Elémentaires de Lumière.

58 PA

Clarté souveraine.

L'Elémentaire peut faire usage de cette capacité au lieu de tirer (y compris s'il est engagé en corps à corps).

Un magicien ami situé à 25cm ou moins de l'Elémentaire et sur lequel celui-ci dispose d'une ligne de vue est désigné. 1D6 est alors lancé. En fonction du résultat obtenu, le magicien désigné récupère un certain nombre de gemmes de Lumière. Si le magicien maîtrise la magie instinctive, il récupère des gemmes neutres. Si le magicien ne maîtrise ni la Lumière ni la magie instinctive, cette capacité est sans effet.

- '1' ou '2' : pas de gemmes.
- '3' ou '4' : 2 gemmes.
- '5' ou '6' : 4 gemmes.

Un même magicien ne peut être ciblé qu'une seule fois par tour par cette capacité.

Les Elémentaires de Lumière.

Un Elémentaire ne peut pas être recruté dans une armée s'il appartient à un Elément interdit aux magiciens de cette armée.

Lorsqu'un Elémentaire de Lumière inflige un jet de Blessures à un autre Elémentaire de Lumière, le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures.

Elémentaire des Ténèbres.

15 - 3 - 5/10 - 4/9 - -9/2

Projection Elémentaire : TIR=3 FOR10, 15/30/45.

Abominable, Fléau/Elémentaire, Immunité/Peur.

Créature Elémentaire. Grande taille.

Etreinte du néant.

Les Elémentaires des Ténèbres.

80 PA

Etreinte du néant.

L'Elémentaire ne peut pas faire usage de cette capacité s'il a tiré lors de ce tour.

Au moment de porter une attaque en corps à corps, l'Elémentaire peut remplacer son jet d'attaque normal par une Etreinte du néant. Jetez 1d6 pour chaque combattant (ami ou ennemi) en contact socle à socle avec lui. Sur '5' ou '6', le combattant encaisse une Blessure légère.

L'Etreinte du néant n'a aucun effet sur les êtres Elémentaires liés aux Ténèbres, les Immortels des Ténèbres et les combattants qui disposent des

compétences « Hypérien », « Inaltérable », « Esprit des Ténèbres » ou « Immunité / Ténèbres ».

Les Elémentaires des Ténèbres.

Un Elémentaire ne peut pas être recruté dans une armée s'il appartient à un Elément interdit aux magiciens de cette armée.

Les Elémentaires des Ténèbres sont soumis à la Peur des combattants possédant la compétence « Hypérien ».

Lorsqu'il effectue une projection Elémentaire, un Elémentaire de Ténèbres peut choisir de gagner TIR-1 et Artillerie légère à effet de zone.

Elémentaire de l'Air.

15/20 - 7 - 5/7 - 4/7 - -7/2

Projection Elémentaire: TIR=4 FOR6, 20/30/40.

Fléau/Elémentaire de la Terre et des Ténèbres, Immunité/Air, Vol.

Créature Elémentaire. Grande taille.

Les Elémentaires d'Air.

Seigneur céleste.

62 PA

Les Elémentaires d'Air.

Un Elémentaire ne peut pas être recruté dans une armée s'il appartient à un Elément interdit aux magiciens de cette armée.

Lorsqu'un Elémentaire de l'Air inflige un jet de Blessures à un autre Elémentaire de l'Air, le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures.

Seigneur céleste.

L'Elémentaire peut faire usage de cette capacité au lieu de tirer (y compris s'il est engagé en corps à corps).

Il choisit l'une des 2 options suivantes.

- **Avatar des tempêtes.** L'Elémentaire gagne MOU=0/0 et la compétence « Cible/+3 » jusqu'à la fin du tour. Tous les combattants amis situés au même palier que lui bénéficient de la compétence « Cible/+1 » tant qu'ils se trouvent à 20cm ou moins de lui.
- **Hurlevent.** L'Elémentaire gagne la compétence « Ethéré » jusqu'à la fin du tour. Pendant ce laps de temps, il ne peut plus placer de dés de combat en Attaque.

Elémentaire de l'Eau.

15 - 3 - 5/9 - 5/9 - -7/2

Projection Elémentaire: TIR=3 FOR6, 10/20/30.

Concentration/2, Eclaireur, Fléau/Elémentaire du Feu et des Ténèbres, Immunité/Eau.

Créature Elémentaire. Grande taille.

Les Elémentaires de l'Eau.

Onde invisible.

69 PA

Les Élémentaires de l'Eau.

Un Élémentaire ne peut pas être recruté dans une armée s'il appartient à un Élément interdit aux magiciens de cette armée.

Lorsqu'un Élémentaire de l'Eau inflige un jet de Blessures à un autre Élémentaire de l'Eau, le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures.

Onde invisible.

L'Élémentaire peut faire usage de cette capacité au lieu de tirer (y compris s'il est engagé en corps à corps).

L'Élémentaire réactive sa compétence « Eclaircur » et est immédiatement considéré comme étant caché. Il peut être repéré selon les conditions normales.

Élémentaire du Feu.

15 - 4 - 6/14 - 4/9 - -8/3

Projection Élémentaire : TIR=3 FOR8, 10/20/30.

Fléau/Élémentaire de l'Eau et des Ténèbres, Furie guerrière, Immunité/Feu.

Créature Élémentaire. Grande taille.

Eruption flamboyante.**Les Élémentaires du Feu.**

95 PA

Eruption flamboyante.

L'Élémentaire peut faire usage de cette capacité au lieu de tirer (y compris s'il est engagé en corps à corps).

Il doit alors effectuer une projection Élémentaire spéciale (TIR=0, FOR10, 5/10/15) sur chaque combattant, amie comme ennemie, sans limite d'angle de vision, et ce même s'il se trouve en contact avec lui.

Après une telle attaque, il encaisse une Blessure légère.

Les Élémentaires du Feu.

Un Élémentaire ne peut pas être recruté dans une armée s'il appartient à un Élément interdit aux magiciens de cette armée.

Lorsqu'un Élémentaire du Feu inflige un jet de Blessures à un autre Élémentaire du Feu, le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures.

Élémentaire de Terre.

10 - 2 - 5/8 - 5/13 - -7/6

Projection Élémentaire : TIR=2 FOR6, 10/15/20.

Dur à cuire, Fléau/Élémentaire de l'Air et des Ténèbres, Immunité/Terre.

Créature Élémentaire. Grande taille.

La force de la Terre.**Les Élémentaires de Terre.**

83 PA

La force de la Terre.

L'Élémentaire peut faire usage de cette capacité au lieu de tirer (y compris s'il est engagé en corps à corps).

L'Élémentaire ne peut plus rien faire jusqu'à sa prochaine activation, il est considéré comme un obstacle indestructible, inaltérable et inamovible. Lors de la prochaine phase d'entretien, il est soigné de toutes ses Blessures et tous les effets de jeu auxquels il était soumis sont dissipés.

Lors de sa prochaine activation, il gagne FOR+1d6, RES+1d6 et la compétence « Régénération/5 » jusqu'à la fin du tour.

Les Élémentaires de Terre.

Un Élémentaire ne peut pas être recruté dans une armée s'il appartient à un Élément interdit aux magiciens de cette armée.

Lorsqu'un Élémentaire de Terre inflige un jet de Blessures à un autre Élémentaire de Terre, le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures.

Étincelant.

10/15 - 3 - 2/4 - 2/3 - 5/2

Dévotion/1, Vol.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

Les étincelants.

12 PA

Les étincelants.

Ces êtres sont immunisés à la Peur, exceptée celle causée par les Morts-vivants et les Immortels des Ténèbres.

Leur Discipline ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique.

Familier de l'Air.

10 - 5 - 3/3 - 4/3 - 4/1

Dévotion/3.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

13 PA

Familier de l'Eau.

10 - 5 - 3/2 - 4/3 - 4/5

Dévotion/3.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

15 PA

Familier du Feu.

10 - 4 - 3/4 - 1/4 - 5/1

Dévotion/3.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

12 PA

Familier de la Terre.

10 - 1 - 2/4 - 2/5 - 4/5

Dévotion/3.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

10 PA

Familier de la Lumière.

10 - 4 - 3/4 - 3/3 - 5/3

Dévotion/3.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

14 PA

Familier des Ténèbres.

10 - 3 - 3/4 - 3/4 - -4/3

Dévotion/3.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

15 PA



Profils détaillés des Champions Élémentaires.

Idabaoth, sibir, Élémentaire du Feu.

15 - 8 - 10/15 - 8/12 - -10/5

Projection Élémentaire : TIR=4 FOR15, 15/30/45.

Enorme, Fléau/Élémentaire de l'Eau et des Ténèbres, Furie guerrière, Immunité/Feu, Vivacité.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion légende vivante Élémentaire. Très grande taille.

Eruption flamboyante.

Les Élémentaires du Feu.

270 PA

Na'Goth, sibir, Élémentaire des Ténèbres.

15 - 6 - 8/11 - 7/12 - -11/5

Projection Élémentaire : TIR=4 FOR14, 25/45/60.

Abominable, Fléau/Élémentaire, Immunité/Peur, Implacable/2, Régénération/5, Tueur né.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion légende vivante Élémentaire. Grande taille.

Etreinte du néant.

Les Élémentaires des Ténèbres.

308 PA

Noc-Atlalt, sibir, Élémentaire de l'Air.

15/20 - 10 - 8/10 - 8/10 - -9/5

Projection Élémentaire: TIR=5 FOR10, 20/40/60, artillerie légère perforante.

Ambidextre, Fléau/Élémentaire de la Terre et des Ténèbres, Immunité/Air, Immunité/Terrain encombré, Instinct de survie/5, Vol.

(Artefact/3, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion légende vivante Élémentaire. Grande taille.

Les Élémentaires d'Air.

Seigneur céleste.

220 PA

Profils détaillés des combattants individuels Neutres.

Animal sauvage.

15 - 4 - 5/6 - 3/5 - 6/0
 Conscience, Furie guerrière, Immunité/Peur,
 Mercenaire.
 Créature Neutre. Grande taille.
 32 PA

Arbalétrier déserteur.

10 - 3 - 2/3 - 3/4 - 3/2
 Arbalète : TIR=3 FOR6, 15/30/45.
 Mercenaire, Tir instinctif.
 Vétéran Neutre. Taille moyenne.
 14 PA

Assassin mercenaire.

10 - 4 - 5/7 - 2/4 - 5/3
 Assassin, Mercenaire.
 Spécial Neutre. Taille moyenne.
Les assassins mercenaires.
 25 PA

Les assassins mercenaires.

Le joueur peut choisir un des contrats ci-dessous pour chacun de ses assassins mercenaires lors de la constitution des armées.

- **Contrat particulier.** Gagne la compétence « Fléau/X », X est un Champion ennemi choisi par le joueur à la fin de la phase de déploiement.
- **Contrat d'extermination.** Gagne la compétence « Fléau/X », X est un rang choisi par le joueur à la fin de la phase de déploiement.

Gardien éternel.

7,5 - 0 - 3/4 - 0/5 - -5/-
 Mercenaire, Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Irrégulier Neutre. Taille moyenne.
 7 PA

Homme de main.

10 - 3 - 4/5 - 3/5 - 4/2
 Brute épaisse, Mercenaire.
 Régulier Neutre. Taille moyenne.
 12 PA

Officier mercenaire.

10 - 4 - 5/6 - 4/6 - 5/3
 Pistolet : TIR=3 FOR6-10/15/20.
 Commandement/10, Mercenaire.
 Elite Neutre. Taille moyenne.
 33 PA

Revenant.

12,5 - 3 - 3/5 - 0/5 - -5/-
 Ethéré, Mercenaire, Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable).
 Spécial Neutre. Taille moyenne.
 18 PA

Tobo-Mahta.

12,5 - 3 - 6/12 - 4/9 - 9/0
 Immunité/Peur, Mercenaire.
 Créature Neutre. Grande taille.
 53 PA

Profils détaillés des Champions Neutres.

Alyena.

10 - 4 - 7/5 - 6/5 - 7/3

Arbalète du désert : TIR=4 FOR6, 15/30/45.

Alliance/Cadwallon et méandres des Ténèbres, Apatride, Conscience, Coup de Maître/6.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2,

Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Neutre. Taille moyenne.

64 PA

Belanor, le rusé.

10 - 4 - 5/5 - 4/7 - 4/2

Ennemi personnel/Volghar, Immunité/Peur, Instinct de survie/6, Mercenaire.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion irrégulier Neutre. Taille moyenne.

36 PA

Le Corbeau.

10 - 5 - 4/4 - 3/5 - 4/2

Apatride, Désespéré.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion irrégulier Neutre. Petite taille.

Le mauvais augure.

28 PA

Le mauvais augure.

A la fin de chaque phase de Mouvement, le Corbeau peut tenter de copier l'une des caractéristiques d'une figurine, amie ou ennemie, au contact de son socle. Seules l'Initiative, l'Attaque, la Force, la Défense ou la Résistance peuvent être choisies. La valeur X copiée ne tient pas compte des pénalités de Charge ou de Blessures. Pour copier une caractéristique, le Corbeau lance un D6 :

- '1' ou '2'. La tentative échoue sans autre effet.
- '3' ou '4'. Le Corbeau acquiert la valeur X-2 dans la caractéristique ciblée.
- '5' ou '6'. Le Corbeau acquiert la valeur X dans la caractéristique ciblée.

Quelle que soit la valeur copiée, c'est celle-ci qui doit être utilisée par le Corbeau, même si elle est finalement inférieure à la sienne. Cette valeur peut cependant être modifiée de façon normale par la suite. Les caractéristiques du Corbeau reviennent à la normale à la fin du tour.

Kar-Nehra, alchimiste corrompu.

7,5 - 3 - 4/5 - 3/8 - -8/11

POU=7

Dur à cuire, Mercenaire, Paria, Possédé, Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Forge, Technomancie.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte Neutre. Petite taille.

86 PA

Lenaïc, d'Aran.

10 - 4 - 6/9 - 3/10 - -8/-

Ethéré, Mercenaire, Mort-vivant, Régénération/5.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Sonné,

Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique,

Inébranlable).

Champion spécial Neutre. Taille moyenne.

87 PA

Rejan, d'Orbeh.

20 - 4 - 3/6 - 4/11 - 6/8

TIR=5

Fléau/Grande taille, Harcèlement, Mercenaire.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée).

Champion vétérinaire Neutre. Grande taille.

Le chasseur.

110 PA

Le chasseur.

Lors de son activation, une des deux techniques suivantes doit être choisie :

- Rejan tire avec son fusil : FOR8, 30/55/80.
- Rejan tire avec ses pistolets : FOR6, 10/15/20 et bénéficie de la compétence « Maître pistoler ».

Spectre d'Eschil, revenant.

12,5 - 5 - 5/8 - 4/7 - -8/-

Acharné, Ethéré, Mercenaire, Mort-vivant.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Sonné,

Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique,

Inébranlable).

Champion spécial Neutre. Taille moyenne.

76 PA

Volghar, le cruel.

10 - 4 - 4/6 - 5/6 - 4/2

Ennemi personnel/Belanor, Immunité/Peur, Instinct de survie/6, Mercenaire.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion irrégulier Neutre. Taille moyenne.

36 PA

Yshaëlle, l'oubliée.

10 - 5 - 5/6 - 6/5 - 7/4

Arc long : TIR=4 FOR4, 25/45/65.

Alliance/Cadwallon et voies de la Lumière, Bravoure, Bretteur, Immunité/Commandement, Maître archer, Mercenaire.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

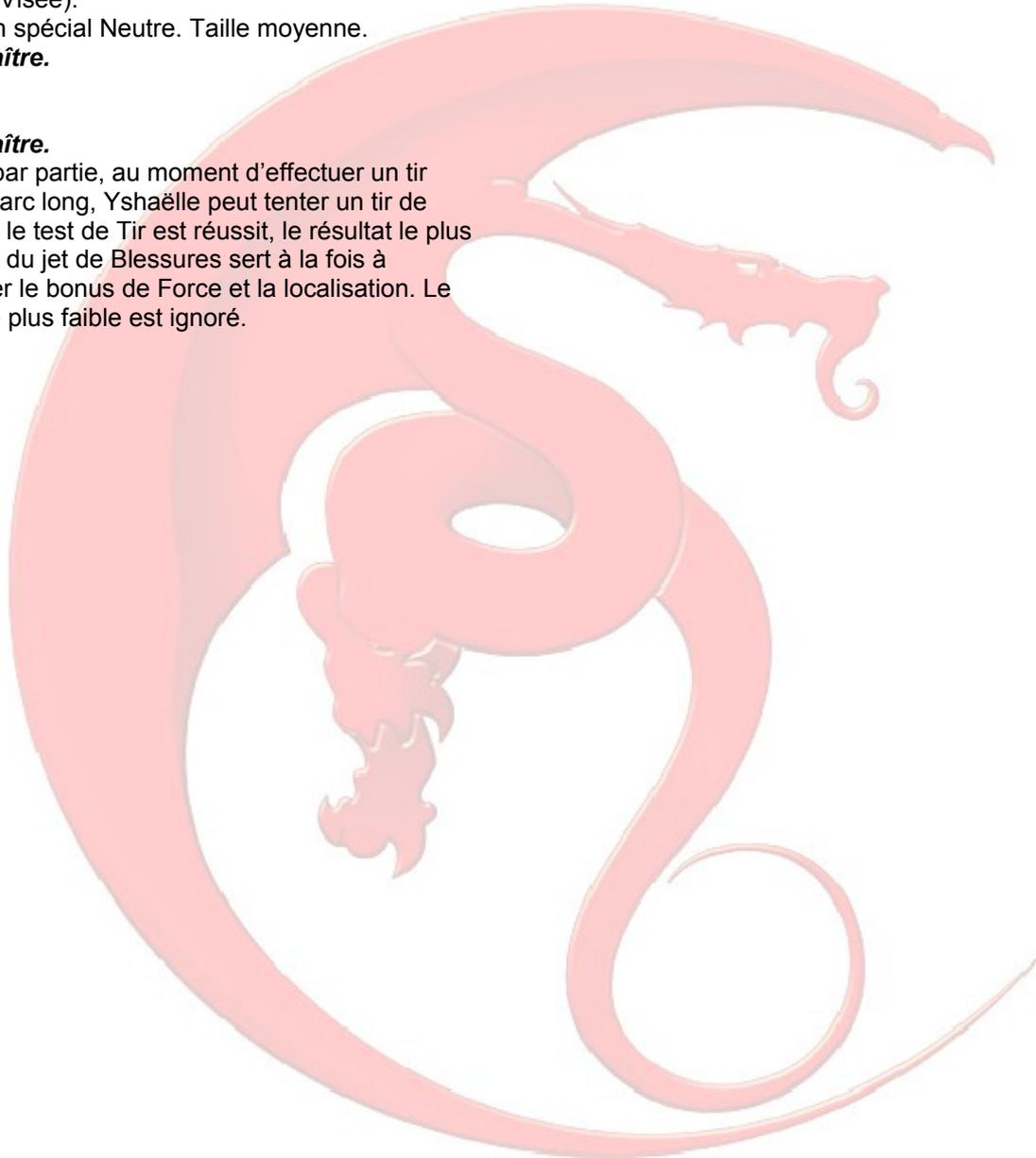
Champion spécial Neutre. Taille moyenne.

Tir de maître.

68 PA

Tir de maître.

Une fois par partie, au moment d'effectuer un tir avec son arc long, Yshaëlle peut tenter un tir de maître. Si le test de Tir est réussi, le résultat le plus élevé lors du jet de Blessures sert à la fois à déterminer le bonus de Force et la localisation. Le résultat le plus faible est ignoré.



Profils détaillés des combattants individuels Mercenaires.

Archer keltois.

10 - 2 - 2/2 - 2/3 - 3/1
Arc long : TIR=3 FOR3, 20/40/60.
Mercenaire, Réorientation.
Régulier keltois. Taille moyenne.
10 PA

Chevalier errant.

17,5 - 4 - 6/7 - 4/10 - 6/5
Charge bestiale, Désespéré, FOR en charge/10,
Mercenaire.
Elite d'Alahan. Grande taille.
52 PA

Escorte.

7,5 - 0 - 3/6 - 4/8 - 5/5
Dur à cuire, Brute épaisse, Mercenaire.
Vétéran Nain. Petite taille.
22 PA

Guerrier keltois (1).

10 - 3 - 2/5 - 2/4 - 3/1
Furie guerrière, Mercenaire.
Régulier keltois. Taille moyenne.
8 PA

Guerrier keltois (2).

10 - 3 - 2/6 - 2/3 - 3/1
Furie guerrière, Mercenaire.
Régulier keltois. Taille moyenne.
8 PA

Minotaure des plaines, minotaure.

15 - 3 - 5/12 - 4/10 - -7/0
Charge bestiale, Furie guerrière, Mercenaire.
Créature keltoise. Grande taille.
61 PA

Minotaure keltois, minotaure.

15 - 2 - 5/14 - 3/11 - -8/1
Charge bestiale, Furie guerrière, Mercenaire.
Créature keltoise. Grande taille.
72 PA

Musicien keltois.

10 - 3 - 2/5 - 2/3 - 3/2
Furie guerrière, Mercenaire, Musicien/10.
Régulier keltois. Taille moyenne.
11 PA

Nomade.

15 - 4 - 5/7 - 4/5 - -5/3
Tueur né, Mercenaire.
Régulier Wolfen. Grande taille.
29 PA

Ogre mercenaire, ogre.

12,5 - 2 - 5/12 - 4/10 - -7/4
Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme,
Enchaînement/1, Fléau/ Créatures, Mercenaire.
Créature de Cadwallon. Grande taille.

Barda.

68 PA

Barda.

Avant chaque jet de Tactique, le porteur jette 1d6 :

- Sur 1, il gagne la compétence « Abominable ».
- Sur 2, 3, 4 ou 5, il gagne la compétence « Autorité ».
- Sur 6, il gagne la compétence « Armure sacrée ».

Porte-étendard keltois.

10 - 3 - 2/4 - 2/3 - 4/1
Etendard/10, Furie guerrière, Mercenaire.
Régulier keltois. Taille moyenne.
11 PA

Profils détaillés des Champions Mercenaires.

Aïnoa, l'impardonnée.

10 - 5 - 5/5 - 6/4 - 6/2
Ambidextre, Assassin, Mercenaire, Vivacité.
(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
61 PA

Albert, le grave.

10 - 4 - 4/8 - 5/7 - 6/5
Arbalète : TIR=3 FOR6, 15/30/45.
Brutal, Bravoure, Cri de guerre/8, Mercenaire,
Précision, Vivacité.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).
Champion vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.
75 PA

Le Bourreau.

10 - 2 - 4/9 - 3/8 - 7/4
Brute épaisse, Tueur né, Mercenaire.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.
49 PA

Crôn, l'insoumis.

10 - 5 - 4/9 - 4/5 - 5/3
Commandement/10, Furie guerrière, Mercenaire.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion régulier keltois. Taille moyenne.
46 PA

Dernier souffle, officier mercenaire.

10 - 5 - 5/7 - 5/7 - 6/5
Pistolet : TIR=3 FOR6-10/15/20.
Acharné, Aguerri, Brutal, Commandement/10,
Mercenaire.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
95 PA

Dorak, arbalétrier déserteur.

10 - 4 - 4/5 - 5/6 - 5/4
Arbalète : TIR=4 FOR6, 15/30/45.
Acharné, Autorité, Brutal, Dur à cuire, Mercenaire,
Tir instinctif.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).
Champion vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.
62 PA

Drac Mac Syrô.

10 - 8 - 12/11 - 8/9 - 10/8
Aguerri, Autorité, Commandement/30, Furie
guerrière, Implacable/1, Juste, Mercenaire.
(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Immunité/Peur).
Champion légende vivante keltois. Taille moyenne.
259 PA

Ceinturon de Siobhan (7).

Chaque fois que le porteur subit une Blessure
critique ou un Tué net, ce résultat est
immédiatement et automatiquement converti en
Blessure grave.
Le porteur subit par contre les effets d'augmentation
du niveau de Blessures de façon normale.
Réservé à Drac Mac Sÿro.

Epée de Fiann (10).

S'il utilise la Furie guerrière, le porteur gagne les
compétences « Implacable/2 » et « Vivacité »
jusqu'à la fin du tour.
Réservé à Drac Mac Sÿro.

Torque de Neraidh (10).

Le porteur gagne la compétence « Possédé ».
Le porteur gagne un marqueur à chaque fois qu'il
tue un combattant adverse en corps à corps.
Chaque fois que le porteur subit un jet de Blessures
dont le résultat devrait le tuer, lancez 1D6. Si le
résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de
marqueurs, le résultat du jet de Blessures est ignoré.
Une fois le jet de dé effectué, tous les marqueurs
sont défaussés, le porteur peut en accumuler de
nouveau.
Réservé à Drac Mac Sÿro.

Kithairin Saar.

12,5 - 6 - 6/7 - 7/9 - 8/6
Long fusil : TIR=6 FOR6, 25/50/75.
Mutagène/3, Eclaireur, Fléau/Champion,
Harcèlement, Mercenaire, Tireur d'élite, Tir instinctif.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).
Champion élite de Dirz. Taille moyenne.
138 PA

Kyran I, le chasseur.

10 - 5 - 2/4 - 2/6 - 6/3
POU=4
Furie guerrière, Mercenaire, Initié des 4
Éléments/Shamanisme.
(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion initié keltois. Taille moyenne.
42 PA

Kyran II, le chasseur.

10 - 5 - 2/4 - 2/6 - 6/3

POU=5

Furie guerrière, Mercenaire, Adeptes des 4
Éléments/Shamanisme.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte keltois. Taille moyenne.

58 PA

Logren.

10 - 4 - 6/7 - 6/6 - 7/4

Pistolet : TIR=3 FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Charge bestiale, Ennemi
personnel/Céléas Mundi, Mercenaire.(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).**Les paladins d'Alahan.**

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

71 PA

Les paladins d'Alahan.

Lors de la constitution des armées, chaque paladin peut être doté d'une des capacités ci-dessous. La compétence acquise et les effets de la capacité choisie s'applique jusqu'à la fin de la partie. Les Champions paladins payent ces compétences avec un surcoût de +1PA.

- **Champion de justice.** Le combattant acquiert la compétence « Résolution/1 » pour +1PA.
- **Champion de vertu.** Le combattant acquiert la compétence « Soins/5 » pour +3PA.

Malal, d'Aran.

10 - 8 - 8/10 - 6/8 - 8/7

POU=5

Autorité, Bretteur, Commandement/15, Furie
guerrière, Guerrier-mage, Juste, Mercenaire, Adeptes
des 4 Éléments/Noire, Sorcellerie.(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Immunité/Peur).

Champion adepte keltois. Taille moyenne.

151 PA

Rugissement primal.Air=2 ; Voie : Réservé aux guerriers-mages Keltois ;
Fréquence=1.Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet :
15cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet du sortilège gagnent la compétence « Bravoure ». Les combattants dotés de la Compétence « Furie guerrière » devront placer tous leurs dés en Attaque lors de la prochaine phase de Corps à corps.

Tungunska, le renégat.

10 - 5 - 6/9 - 6/7 - 6/4

Arbalète des sables : TIR=4 FOR6, 15/30/45.

Brute épaisse, Bravoure, Eclairer, Mercenaire,
Paria, Toxique/3.(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).

Champion irrégulier Orque. Taille moyenne.

99 PA

Le Veilleur I.

15 - 6 - 5/8 - 5/6 - -6/5

Tueur né, Ennemi personnel/Zeïren, FOR en
charge/15, Instinct de survie/6, Mercenaire.(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).

Champion régulier Wolfen. Grande taille.

67 PA

Zeïren I.

15 - 6 - 5/9 - 6/7 - -7/0

Chaînes d'Amertume.

Tueur né, Ennemi personnel/Le Veilleur,
Implacable/1, Mercenaire.(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).

Champion régulier Dévoreur. Grande taille.

65 PA

Profils détaillés des combattants individuels Alliés.

Emissaire.

10 - 3 - 4/6 - 3/7 - -6/2

Alliance/Méandre des Ténèbres, Dévotion/4, Régénération/6.

Spécial d'Achéron. Taille moyenne.

Les messagers des obscurs.

25 PA

Les messagers des obscurs.

Pour chaque Tué net infligé par un émissaire, celui-ci augmente sa valeur de « Dévotion/X » de 2 points. Cet effet ne fonctionne pas lorsque l'émissaire inflige un Tué net à Construct ou à un Élémentaire.

Moloch (affamé).

15/15 - 4 - 5/10 - 5/10 - -8/3

POU=3

Arme noire

Etre des Ténèbres, Acharné, Alliance/Méandres des Ténèbres, Guerrier-mage, Vol, Initié des ténèbres/Typhonisme.

(Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Initié keltois du clan des Drones, Immortel des Ténèbres. Grande taille.

Les molochs affamés.

90 PA

Les molochs affamés.

Chaque moloch peut utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, lors de son activation. Le moloch résout un test de Pouvoir de difficulté 8. Pour ce test, le moloch gagne POU+1 pour chaque autre moloch ami situé à 30cm ou moins de lui.

Si le test est réussi, tous les combattants ennemis situés à 10cm ou moins du moloch affamé effectuent immédiatement un test d'« Ephémère/5 ».

Moloch (conquérant).

15/15 - 4 - 5/10 - 5/10 - -8/3

POU=3

Arme noire

Etre des Ténèbres, Alliance/Méandres des Ténèbres, Guerrier-mage, Mutagène/0, Vol, Initié des ténèbres/Typhonisme.

(Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Initié de Dirz, Immortel des Ténèbres. Grande taille.

Les molochs conquérants.

85 PA

Les molochs conquérants.

Chaque moloch peut utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, lors de son activation. Le moloch résout un test de Pouvoir de difficulté 8. Pour ce test, le moloch gagne POU+1 pour chaque autre moloch ami situé à 30cm ou moins de lui.

Si le test est réussi, tous les combattants amis situés à 15cm ou moins du moloch conquérant gagnent la compétence « Implacable/1 » jusqu'à la fin du tour.

Moloch (mortifère).

15/15 - 4 - 5/10 - 5/10 - -8/3

POU=3

Arme noire

Etre des Ténèbres, Alliance/Méandres des Ténèbres, Guerrier-mage, Résolution/2, Vol, Initié des ténèbres/Typhonisme.

(Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Initié d'Achéron, Immortel des Ténèbres. Grande taille.

Les molochs mortifères.

75 PA

Les molochs mortifères.

Chaque moloch peut utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, lors de son activation. Le moloch résout un test de Pouvoir de difficulté 8. Pour ce test, le moloch gagne POU+1 pour chaque autre moloch ami situé à 30cm ou moins de lui.

Si le test est réussi, tous les combattants ennemis situés à 5cm ou moins du moloch mortifère subissent un jet de Blessures (FOR=PEUR du moloch).

Moloch (pestiféré).

15/15 - 4 - 5/10 - 5/10 - -8/3

POU=3

Arme noire

Etre des Ténèbres, Alliance/Méandres des Ténèbres, Guerrier-mage, Possédé, Vol, Initié des ténèbres/Typhonisme.

(Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Initié de Mid-Nor, Immortel des Ténèbres. Grande taille.

Les molochs pestiférés.

85 PA

Les molochs pestiférés.

Chaque moloch peut utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, lors de son activation. Le moloch résout un test de Pouvoir de difficulté 8. Pour ce test, le moloch gagne POU+1 pour chaque autre moloch ami situé à 30cm ou moins de lui.

Si le test est réussi, tous les combattants amis situés à 15cm ou moins du moloch pestiféré gagnent la compétence « Toxique/1 » jusqu'à la fin du tour et reçoivent chacun un dé de Toxique.

Scarabée-Genèse, familier faye.

12,5 - 0 - 0/1 - 1/7 - 0/0

Alliance/Cadwallon et chemins du Destin, Immunité/Peur.

Irrégulier Daïkinee. Petite taille.

Scarabée-Genèse.

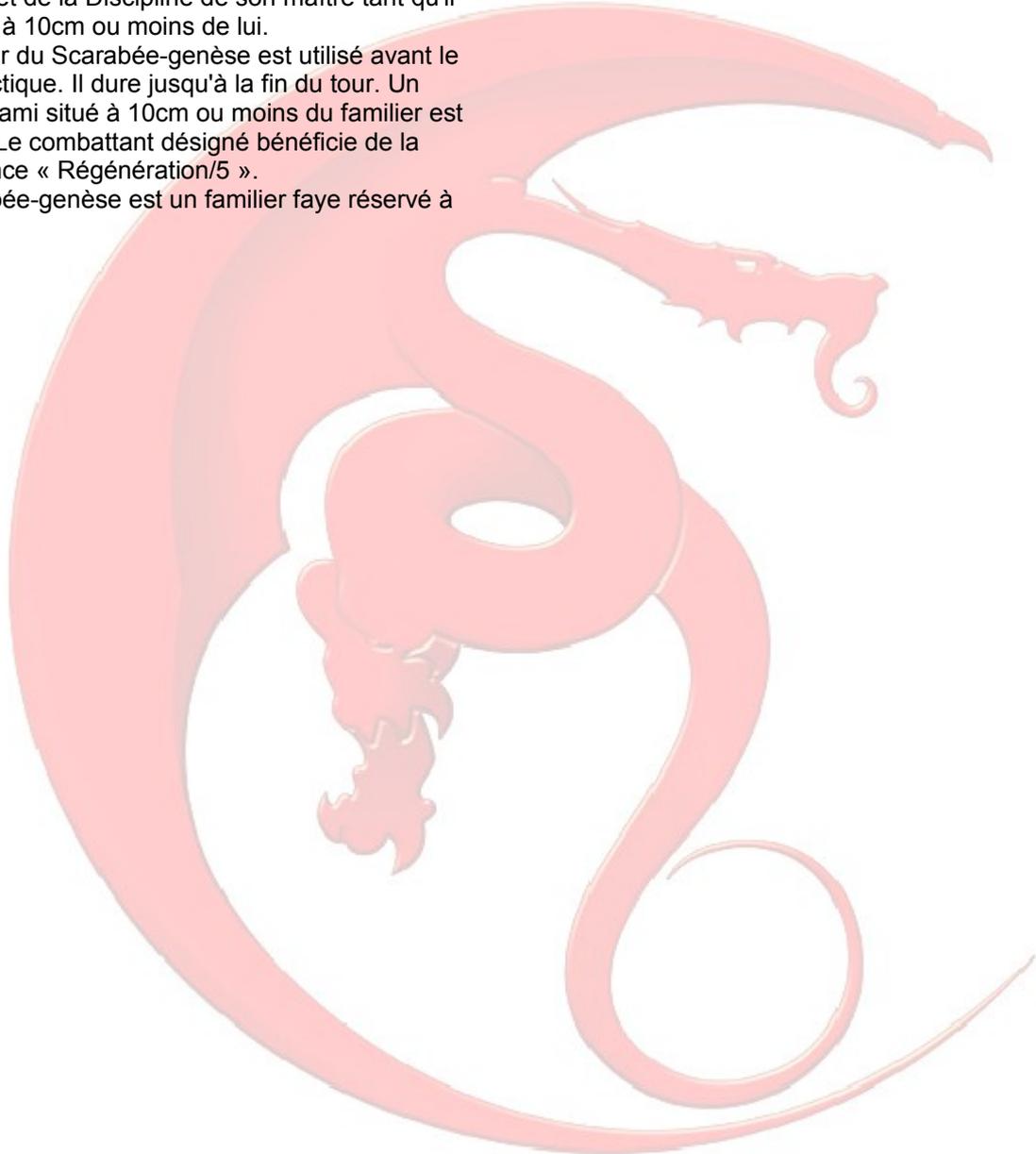
8 PA

Scarabée-Genèse.

Une armée ne peut disposer que d'un familier faye de chaque type et celui-ci ne peut être déployé qu'avec son maître (le Champion qui lui est associé). Un familier faye est déployé à 10cm ou moins de son maître. Si celui-ci bénéficie de règles de déploiement particulières, le familier faye en bénéficie également. Un familier faye bénéficie du Courage et de la Discipline de son maître tant qu'il se trouve à 10cm ou moins de lui.

Le pouvoir du Scarabée-genèse est utilisé avant le jet de Tactique. Il dure jusqu'à la fin du tour. Un Daïkinee ami situé à 10cm ou moins du familier est désigné. Le combattant désigné bénéficie de la compétence « Régénération/5 ».

Le scarabée-genèse est un familier faye réservé à Erhyl.



Liste des sortilèges réservés aux Molochs.

Famine mystique.

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un mystique ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd la moitié de ses gemmes de Mana ou de ses points de FT (arrondi au supérieur).

Glas.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi en Blessure critique ; Durée : Instantané.

La cible est éliminée et retirée de la partie.

Javelot des abysses.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=10).

Lèpre monstrueuse.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Fréquence=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Paria ».

Peste démoniaque.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».

Tout combattant ennemi du lanceur bénéficie de la compétence « Ephémère/5 » tant qu'il reste à 10cm de la cible.

Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir ce sortilège d'un tour sur l'autre.

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Morts-vivants et les Immortels.

Vitesse démoniaque.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Fréquence=Unique.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet et au même palier que le magicien gagnent MOU+5.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Profils détaillés des Champions Alliés.

Le Clairvoyant.

10 - 4 - 5/7 - 5/8 - -/-

Alliance/Voies de la Lumière, Ambidextre, Construct, Inébranlable

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion spécial du Sphinx. Taille moyenne.
54 PA

Cyanhur, le poignard du dieu Rat.

12,5 - 8 - 8/6 - 6/7 - 8/5

TIR=3

Instinct de survie/6, Alliance/Chemins du Destin, Ambidextre, Assassin, Bond, Vivacité.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Gobelin. Petite taille.
101 PA

Bombes à mèche (8).

Le porteur peut utiliser avec l'un des effets suivants lors de son activation.

- **Bombe fumigène.** Un point à 15cm du porteur est désigné, aucun test n'est nécessaire. Toute ligne de vue au palier 0 est bloquée à 5cm de ce point jusqu'à la fin du tour.
- **Bombe à fragmentation.** Le porteur gagne l'arme de tir suivante : FOR10, 15/-/, Artillerie légère à effet de zone.

Réservé à Cyanhur.

Masque de Strycnus (7).

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Réservé à Cyanhur.

Elôwen, l'usurière.

10 - 5 - 5/7 - 4/7 - 5/4

Arme noire.

Acharné, Alliance/Méandres des Ténèbres, Assassin, Bravoure, Fine lame.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite d'Achéron. Taille moyenne.
60 PA

Erhÿl, la fauve.

12,5 - 5 - 5/5 - 5/6 - 6/4

Arc : TIR=4 FOR4, 20/40/60.

Régénération/5, Alliance/Cadwallon et chemins du Destin, Eclaireur, Harcèlement.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Daïkinee. Taille moyenne.
63 PA

Gorsnä, ogre.

12,5 - 3 - 5/12 - 5/11 - -/7/5

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme,

Alliance/Chemins du Destin, Stratège.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion créature de Cadwallon. Grande taille.
105 PA

S'Erum, sydion.

12,5 - 7 - 6/7 - 5/6 - -/7/6

Fusil : TIR=4 FOR8, 25/50/75. Artillerie légère perforante.

Conscience, Toxique/5, Alliance/ Méandres des Ténèbres, Autorité.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Ophidien. Grande taille.
100 PA

18 (11).

Le porteur gagne la compétence « Harcèlement ».

Le porteur peut décider, avant le jet de Tactique, de gagner MOU=0, dans ce cas, il gagne FORTIR+X. X est égal au résultat final du test de Tir (max = 18).

En cas de tir d'Artillerie, le bonus est calculé pour la première cible, et reste identique pour les autres.

Réservé à S'Erum.

Syd de Kaïber.

12,5 - 5 - 7/7 - 5/6 - 7/6

Arme hélianthe.

Concentration/2, Alliance/Voies de la Lumière, Bravoure, Commandement/10, Enchaînement/3, Fléau/Achéron.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0).

Champion spécial Cynwäll. Taille moyenne.

Commandant de la Lumière.

Fléau des obscurs.

L'Echyrion.

Le trièdre de Kaïber.

89 PA

L'Echyrion.

Lorsque la totalité des points de Concentration de Syd sont investis dans sa Force, il gagne un FOR+3 supplémentaire.

Syd peut être doté soit de l'Echyrion Noble, soit de l'Echyrion Sombre lors de la constitution de l'armée, en aucun cas de ces 2 artefacts en même temps.

Commandant de la Lumière.

S'il est incorporé à une armée des Voies de la Lumière, Syd est considéré comme un combattant de son armée d'accueil pour les effets de la compétence « Commandement/X ». Il peut transmettre ses valeurs de Courage et de Discipline à ses compagnons, bénéficier des leurs s'ils disposent de la compétence « Commandement/X » et former un état-major.

Fléau des obscurs.

Tous les combattants amis à 10cm ou moins de Syd bénéficient de la compétence « Fléau/Achéron ».

Supplice du marionnettiste.

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé à Syd ; Fréquence=3. Difficulté=2+POU de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé juste avant le jet de Tactique. La cible ne peut plus faire appel à ses sortilèges destinés à invoquer ou rappeler des combattants sur le champ de bataille. Elle ne peut également plus dépenser de mana pour entretenir le lien avec ses créatures invoquées (Elémentaires, etc...).

Echyrion noble (13).

Le porteur gagne COU+1, DIS+1 et les compétences « Commandement/15 » et « Régénération/5 ».

Réservé à Syd.

Echyrion sombre (6).

Le porteur gagne POU=4 et les compétences « Guerrier-mage » et « Adeptes des Ténèbres/Elémentaire ».

Le porteur ne peut pas acquérir de sortilèges destinés à invoquer ou rappeler un combattant sur le champ de bataille. Ceux qui confèrent une Peur ou qui modifient cette caractéristique sont également exclus.

Lors de la phase d'entretien, lancez 1d6. Le nombre de gemmes dépensées par le Porteur est retranché du résultat naturel du d6. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, le porteur gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour suivant.

Réservé à Syd.

Liste des artefacts génériques.

Artefacts légendaires :

Une armée ne peut posséder qu'un seul artefact légendaire.

Seul un Champion peut porter un Artefact légendaire.

La Discipline du porteur doit être utilisée pour résoudre le jet d'Approche et les jets de Tactique tant qu'il se trouve sur le champ de bataille

Anneau instable (16+X).

Cet artefact coûte X PA supplémentaires :

- X=8 si le porteur ne possède ni FOI, ni POU, ni TIR.
- X=15 si le porteur possède de la FOI ou du POU ou du TIR.
- X=21 si le porteur possède de la FOI et/ou du POU et/ou du TIR.

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat », « Arme sacrée/Foi », « Arme sacrée/Magie », « Arme sacrée/Tir » et « Armure sacrée ».

Lorsqu'un combattant est Tué net à 15 cm ou moins de lui, le porteur peut regagner un cran de Blessures.

Ce pouvoir ne fonctionne pas si le porteur est lui-même Tué net ou s'il est maintenu en vie par un quelconque effet de jeu (Acharné, sort...).

Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Champions des Ténèbres ou de la Lumière.

Athanor (50).

Le porteur gagne la compétence « Mutagène/3 », et procure un dé de Mutagène supplémentaire à son armée.

L'artefact possède 3 marqueurs au début de la partie. Lors de son activation, un magicien ou un fidèle à 20cm du porteur peut sacrifier X gemmes/FT (maximum : 2) pour donner X marqueurs à l'artefact, aucune ligne de vue n'est nécessaire.

Lors de son activation, le porteur peut dépenser Y marqueurs (maximum : 3), tout combattant des Ténèbres ami qui ne possède pas de dé de Mutagène gagne alors INI+Y, ATT+Y, FOR+Y, DEF+Y ou RES+Y jusqu'à la fin du tour.

Ce pouvoir peut être utilisé plusieurs fois par tour, mais la somme des bonus accordés ne peut pas dépasser 6.

Réservé aux Champions des Ténèbres.

Flamme pure (65).

Le porteur gagne une « Arme sacrée », qui fonctionne sur toutes les attaques qu'il peut effectuer (corps à corps, tir, sortilège, miracle, artefact...).

Si le porteur est un fidèle, il gagne FOI+1, à placer avant la partie dans l'Aspect de son choix.

Si le porteur est un magicien, il gagne POU+1.

Si le porteur n'est ni un fidèle ni un magicien, il gagne la compétence « Tueur né ».

Si le porteur ne possède pas de score de PEUR, il gagne la compétence « Hypérien ».

Tant que le porteur est présent sur le champ de bataille, les combattants de la Lumière de l'armée gagnent :

- FOR +1 et RES +1.
- La compétence « Bravoure ».
- La compétence « Hypérien », s'ils possèdent déjà la compétence « Bravoure », sauf s'il possède un score de Peur.

Réservé aux Champions de la Lumière.

Joyaux des dieux (109+X).

Cet artefact coûte X PA supplémentaires :

- X=8 si le porteur ne possède ni FOI, ni POU, ni TIR.
- X=15 si le porteur possède de la FOI ou du POU ou du TIR.
- X=21 si le porteur possède de la FOI et/ou du POU et/ou du TIR.

Le porteur gagne les compétences « Aguerri », « Arme sacrée/Combat », « Arme sacrée/Foi », « Arme sacrée/Magie », « Arme sacrée/Tir », « Armure sacrée » et « Juste ».

Le porteur gagne l'une des compétences suivantes, à choisir lors de la phase d'Approche :

- « Immunité/Tir ».
- « Immunité/Magie ».
- « Immunité/Foi ».

Lorsqu'un combattant est Tué net à 15 cm ou moins de lui, le porteur peut regagner un cran de Blessures. Ce pouvoir ne fonctionne pas si le porteur est lui-même Tué net ou s'il est maintenu en vie par un quelconque effet de jeu (Acharné, sort...). Une seule utilisation par tour.

Le porteur peut faire relancer un jet de dé, à condition que ce dé le concerne (soit il est la cible du jet de dé, soit il effectue le jet de dé). Cela concerne aussi les jets de Blessures. Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Champions.

Talisman de clarté (47+X).

Cet artefact coûte X PA supplémentaires :

- X=8 si le porteur ne possède ni FOI, ni POU, ni TIR.
- X=15 si le porteur possède de la FOI ou du POU ou du TIR.
- X=21 si le porteur possède de la FOI et/ou du POU et/ou du TIR.

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat », « Arme sacrée/Foi », « Arme sacrée/Magie », « Arme sacrée/Tir » et « Juste ».

Le porteur peut faire relancer un jet de dé, à condition que ce dé le concerne (soit il est la cible du jet de dé, soit il effectue le jet de dé). Cela concerne aussi les jets de Blessures. Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Champions de la Lumière ou du Destin.

Talisman obscur (60).

Le porteur gagne l'une des compétences suivantes, à choisir lors de la phase d'Approche :

- « Immunité/Tir ».
- « Immunité/Magie ».
- « Immunité/Foi ».

Le porteur peut faire relancer un jet de dé, à condition que ce dé le concerne (soit il est la cible du jet de dé, soit il effectue le jet de dé). Cela concerne aussi les jets de Blessures. Une seule utilisation par tour.

Lorsqu'un combattant est Tué net à 15 cm ou moins de lui, le porteur peut regagner un cran de Blessures. Ce pouvoir ne fonctionne pas si le porteur est lui-même Tué net ou s'il est maintenu en vie par un quelconque effet de jeu (Acharné, sort...). Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Champions des Ténèbres ou du Destin.

Artefacts génériques :

Alliance démoniaque (4).

Le porteur gagne la compétence « Instinct de survie/5 ».

Lorsque cette compétence est utilisée avec succès, le jet de Blessures n'est pas annulé, c'est le combattant ami le plus proche du porteur qui subit ce jet de Blessures. Si plusieurs combattants amis sont équidistants, déterminez la victime aléatoirement.

Réservé aux Champions des Ténèbres possédant la compétence « Possédé ».

Amulette de protection mineure (4).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/6 ».

Amulette de protection majeure (7).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/5 ».

Amulette de protection suprême (10).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/4 ».

Anneau de bravoure (5).

Le porteur gagne la compétence « Bravoure ».

Anneau de clarté (X).

Cet artefact coûte X PA :

- X=8 si le porteur ne possède ni FOI, ni POU, ni TIR.
- X=15 si le porteur possède de la FOI ou du POU ou du TIR.
- X=21 si le porteur possède de la FOI et/ou du POU et/ou du TIR.

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat », « Arme sacrée/Foi », « Arme sacrée/Magie » et « Arme sacrée/Tir »

Réservé aux Combattants de la Lumière.

Anneau de fortune (20).

Le porteur gagne la compétence « Chance ».

Anneau obscur (10).

Lorsqu'un combattant est Tué net à 15 cm ou moins de lui, le porteur peut regagner un cran de Blessures.

Ce pouvoir ne fonctionne pas si le porteur est lui-même Tué net ou s'il est maintenu en vie par un quelconque effet de jeu (Acharné, sort...).

Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Combattants des Ténèbres.

Arcane I - Magicien (Y).

Cet artefact coûte Y PA, avec $Y=POU^2$.

Le porteur gagne la compétence Récupération/X, avec $X=2xPOU$.

Si le porteur est Mirvilis, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Réservé aux Champions magiciens.

Arcane II - Papesse (15).

Le porteur gagne RES+2 et la compétence « Armure sacrée ».

Chaque fois qu'un jet de Blessures infligé au porteur donne une Blessure exceptionnelle, le joueur peut choisir d'appliquer à la place les effets suivants :

- Le porteur subit une blessure Légère
- Le combattant qui lui a infligé le jet de Blessures en subit le résultat (avec la Force initiale contre sa propre Résistance).

Si le porteur est Aedhann, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Réservé aux Champions.

Arcane IV - Empereur (15).

Aucun combattant ennemi à 20cm du porteur ne peut transmettre, bénéficier ou recevoir de bonus en Courage, Peur ou Discipline.

Le porteur gagne MOU=5, et ne peut pas modifier cette valeur, quel que soit l'effet de jeu.

Si le porteur est Sophet Drahas, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Réservé aux Champions.

Arcane VI - Amoureux (23).

Le porteur gagne les compétences « Apatride », « Chance », « Désespéré » et « Prévisible ». La compétence « Apatride » ne permet pas au porteur d'être recruté en dehors de ses voies d'alliances normales (Lumière, Ténèbres ou Destin).

Cet artefact est réservé aux Champions masculins, si et seulement si l'armée comporte aussi un Champion féminin.

Si le porteur est Lynan, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Réservé aux Champions masculins.

Arcane VIII - Justice (20).

Une fois par tour, lors de son activation, le porteur peut désigner un combattant ennemi à 20cm sur lequel il possède une Ligne de vue. Lancez 1d6 :

- Sur '2', '3', '4', '5' ou '6', la cible subit un jet de Blessures (FOR=8).
- Sur '1', le porteur subit un jet de Blessures (FOR=8).

Si le porteur est Killyox, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Réservé aux Champions.

Arcane XV - Diable (10).

Le porteur gagne la compétence « Artefact/Illimité ».

Aucun autre combattant ami ne peut posséder d'Artefact.

Réservé aux Champions.

Arcane XVI - Tour de la destruction (15).

Une fois par tour, lorsqu'un combattant ami vient d'effectuer un jet de Blessures, ce jet de Blessures peut être relancé. Le nouveau résultat remplace l'ancien et ne peut pas être relancé.

Lancez 1d6, sur '5' ou '6' le porteur subit une Blessure légère, qu'aucun effet ne peut permettre d'ignorer ou de réduire.

Si le porteur est Razheem, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Réservé aux Champions.

Arcane XVII - Etoile (10).

Lors de la phase Stratégique, le joueur adverse doit constituer sa pioche face visible.

Lors de la phase Stratégique, le joueur doit constituer sa pioche de façon aléatoire. Il peut la regarder une fois qu'elle est constituée, mais ne peut pas la modifier ensuite. La pioche est placée normalement, face cachée.

Si le porteur est Vortiris, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Réservé aux Champions.

Arcane XX - Jugement (10).

Le porteur gagne la compétence « Régénération/5 ».

Chaque fois qu'un combattant ami subit un jet de Blessures dans l'aura de foi du porteur, ce dernier peut dépenser 1FT. Le combattant ciblé, aucune ligne de vue n'est nécessaire, gagne une « Armure sacrée » pour la résolution de ce jet de Blessures.

Tout combattant situé dans l'aura de foi du porteur lors de la phase Mystique ne peut pas être compté dans l'aura de foi d'un autre fidèle ami. Un combattant Féal ne compte lui aussi que pour le porteur.

Si le porteur est Mira, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Réservé aux Champions Fidèles.

Concorde des mercenaires (3).

Le porteur gagne la compétence « Résolution/1 ».

Tout combattant mercenaire ami dans l'aura de commandement du porteur bénéficie de la compétence « Résolution/1 ».

Réservé aux combattants possédant les compétences « Mercenaire » et « Commandement/X ».

Consécration (X).

Le porteur peut désigner avant le début de la partie jusqu'à X combattants amis (maximum = 3 x rang du porteur). Ces derniers comptent pour +1 dans le calcul de la FT du porteur.

Réservé aux Champions Fidèles.

Couronne du stratège (10).

Le porteur gagne la compétence « Stratège ».

Croc des étoiles (20).

Le porteur gagne PEUR+1 et l'un des bonus suivants :

- Le porteur gagne la compétence « Toxique/0 ».
- Le porteur gagne la compétence « Bretteur ».
- Le porteur gagne les compétences « Autorité » et « Possédé ».

Une fois par partie, le porteur peut décider d'activer le pouvoir suivant : avant un jet d'attaque, la cible gagne RES=0 pour la durée du jet de Blessures si l'attaque n'est pas parée ; Aucun autre effet de jeu (compétence, sortilège, pouvoir...) ne peut intervenir dans la résolution de ce jet de Blessure.

Le porteur ne peut pas posséder un autre Croc des étoiles.

Réservé aux Wolfen et Dévoreurs non mystique pur

Emblème consacré (Y).

Le porteur gagne la compétence « Illuminé ».
Y=2xFOI.

Réservé aux Fidèles.

Epée d'argile (18).

Le porteur gagne FOR/2 (arrondi à l'inférieur).

Chaque fois que le porteur inflige un jet de Blessure en corps à corps, son adversaire gagne RES=0 pour la résolution de ce jet de Blessures.

Réservé aux Drones et aux Sessairs, interdit aux grandes tailles et plus.

Instrument liturgique (3).

Le porteur possède 1FT supplémentaire en début de partie.

A chaque phase Mystique, le porteur gagne 1FT supplémentaire.

Réservé aux Fidèles.

Lame d'immolation (8).

Lors de son activation, le porteur peut désigner un combattant ami (ni lui-même, ni un Martyr, ni un combattant invoqué) à 10cm, aucune ligne de vue n'est nécessaire. La cible gagne la compétence « Martyr/X » jusqu'à la fin de la partie, selon le rang de la cible :

- Irrégulier, Régulier, Vétéran : X=2.
- Créature, Initié, Dévot : X=3.
- Spécial, Elite, Adepté, Zélote : X=4.
- Légende vivante, Maître, Doyen : X=8.
- Allié majeur, Virtuose, Avatar : X=12.

Réservé aux Fidèles des Ténèbres.

Marque du prédateur 1 (20).

Les Blessures reçues par le porteur sont réduites d'un cran, comme suit :

- Légère devient Sonné.
- Grave devient Légère.
- Critique devient Grave.
- Rappel : Tué net et Sonné ne sont pas des blessures.

Réservé aux combattants de type Wolfen des armées Cadwallon, Concorde, Dévoreurs et Wolfen.

Marque du prédateur 2 (10).

Le porteur gagne les compétences « Coup de maître/5 » et « Paria », mais perd la compétence « Commandement/X ».

Interdit aux Wolfen et aux « Construct », « Mort-vivant » ou « Possédé »

Offrande du zéphyr (10).

Lorsque le porteur doit subir un jet de Blessures suite à un tir, lancez 1d6 :

- Sur '1' ou '2', le combattant subit le jet de Blessures de façon normale.
- Sur '3' ou '4', le jet de Blessures est annulé.
- Sur '5' ou '6', le combattant le plus proche du porteur subit le jet de Blessures à sa place. Si plusieurs figurines se trouvent à égale distance, le jet de Blessures est simplement annulé.

L'artefact est inefficace contre les projectiles dont la Force supérieure à 10 et contre les tirs d'artillerie.

Pendentif du mirage mineur (4).

Le porteur gagne la compétence « Cible/+1 ».

Pendentif du mirage majeur (7).

Le porteur gagne la compétence « Cible/+2 ».

Pendentif du mirage suprême (10).

Le porteur gagne la compétence « Cible/+3 ».

Pierre de mimétisme (12).

Le porteur gagne la compétence « Eclaireur ».

Le porteur peut choisir sa compétence d'Apatride au sein de l'armée ennemie au lieu de l'armée amie.

Si le porteur possède déjà la compétence « Eclaireur », il peut choisir la compétence d'Apatride qu'il veut (parmi les compétences choisissables) et non la compétence majoritaire.

Réservé aux Champions possédant la compétence « Apatride ».

Potions : Une potion est considérée comme un artefact à usage unique et dont l'effet est limité dans le temps. Son usage est déclaré pendant l'activation du porteur. Au moment de son utilisation, le joueur doit lancer 1d6 : sur un résultat de 1, la potion est perdue et son effet n'est pas appliqué. Un combattant peut posséder plusieurs potions identiques, sa limite dépendant de son rang.

- **Potion de force mineure (2) :** le porteur gagne FOR+2 jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de force majeure (4) :** le porteur gagne FOR+3 jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de force suprême (6) :** le porteur gagne FOR+4 jusqu'à la fin du tour.

- **Potion de rapidité mineure (2) :** le porteur gagne MOU+2 jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de rapidité majeure (4) :** le porteur gagne MOU +3 jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de rapidité suprême (6) :** le porteur gagne MOU +4 jusqu'à la fin du tour.

- **Potion de résistance mineure (2) :** le porteur gagne RES+2 jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de résistance majeure (4) :** le porteur gagne RES +3 jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de résistance suprême (6) :** le porteur gagne RES +4 jusqu'à la fin du tour.

- **Potion de vivacité mineure (2) :** le porteur gagne INI+2 jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de vivacité majeure (4) :** le porteur gagne INI +3 jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de vivacité suprême (6) :** le porteur gagne INI +4 jusqu'à la fin du tour.

Robes célestes (20).

Le porteur peut utiliser les pouvoirs suivants en dépensant :

- **1 gemme d'Air.** A utiliser avant que le porteur ne subisse un jet de Blessure, il bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour ce jet de Blessures. 3 utilisations par tour au maximum.
- **1 gemme d'Eau.** A utiliser lors de l'activation du porteur. Le porteur regagne un cran de Blessure. Une seule utilisation par tour.
- **1 gemme de Lumière.** A utiliser lors de l'activation du porteur. Le porteur désigne un combattant ennemi à 10cm, sur lequel le porteur dispose d'une ligne de vue. La cible ne peut plus attaquer le porteur (que ce soit au tir, au corps à corps, avec un sortilège, un miracle ou un quelconque effet de jeu) jusqu'à la fin du tour. Une seule utilisation par tour.

Réservé aux magiciens maîtrisant l'Hermétisme.

Rune de soin mineure (4).

Le porteur gagne la compétence « Soins/6 ».

Réservé aux Champions.

Rune de soin majeure (7).

Le porteur gagne la compétence « Soins/5 ».

Réservé aux Champions.

Rune de soin suprême (10).

Le porteur gagne la compétence « Soins/4 ».

Réservé aux Champions.

Rune de volonté mineure (2).

Le porteur gagne la compétence « Résolution/1 ».

Rune de volonté majeure (3).

Le porteur gagne la compétence « Résolution/2 ».

Rune de volonté suprême (4).

Le porteur gagne la compétence « Résolution/3 ».

Sceau de négation (4).

Le porteur gagne la compétence « Négation ».

Réservé aux Mystiques.

Sceau des corrompus (20).

Le porteur peut désigner un combattant ami (un combattant invoqué ne peut pas être désigné) en contact au début de la Phase de mouvement. La cible gagne la compétence « Martyr/X », avec X=1. Chaque fois que la cible tue un combattant ennemi, elle gagne X+1 (maximum=PEUR). Le porteur peut utiliser la compétence « Martyr/X » de la cible dans son aura de foi, même au-delà de 10cm.

Tant que la cible se trouve dans l'aura de foi du porteur, ce dernier peut l'utiliser comme relais pour lancer un miracle. En cas de réussite, les portées sont mesurées depuis la cible. En cas d'échec, la cible subit immédiatement un Tué net.

Réservé aux Fidèles des Ténèbres.

Symbole de pouvoir (X).

Le porteur gagne la compétence « Focus ».

X=2xPOU.

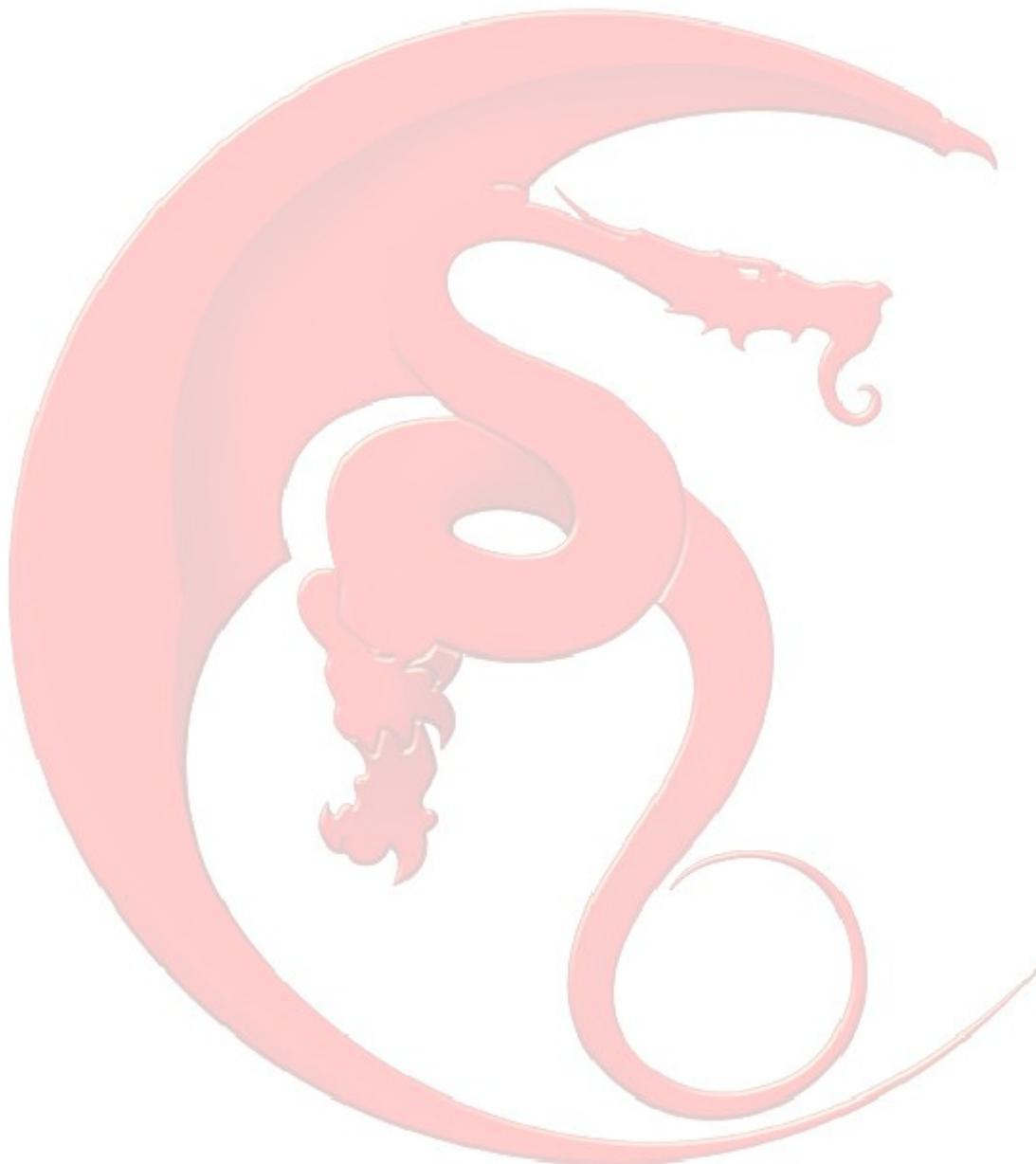
Réservé aux Magiciens.

Talisman d'impunité (30).

Le porteur peut faire relancer un jet de dé, à condition que ce dé le concerne (soit il est la cible du jet de dé, soit il effectue le jet de dé). Cela concerne aussi les jets de Blessures.

Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Combattants du Destin.



Liste des reliques.

Dépouille du sanguinaire (18).

+1/-/+1

Culte : Vile-Tis, Yllia.

Émanation : le porteur gagne la compétence « Abominable ».

Prodige (1) : le porteur peut désigner un combattant ami Wolfen ou Dévoreur dans son aura de foi (sauf s'il s'agit d'un combattant de Petite taille ou de taille Moyenne), aucune ligne de vue n'est nécessaire. La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 » jusqu'à la fin du tour, mais doit obligatoirement placer tous ses dés de combat en attaque.

Egide de Lahn (12).

+1/-/-

Culte : Arin, Danu, Merin.

Émanation : le porteur gagne RES+1.

Prodige (2) : s'il est libre de tout adversaire, le porteur peut désigner un combattant ami dans son aura de foi. Jusqu'à la fin du tour, la cible gagne un dé de défense dans chaque combat auquel elle participe. Ce dé ne peut pas utiliser pour gagner un dé d'attaque (contre-attaque, ambidextre ou un quelconque effet de jeu) ni pour faire une défense soutenue.

Emblème pétrifié (14).

+1/+1/-

Culte : chemins du Destin.

Émanation : lorsqu'un miracle cible le porteur, le lanceur gagne FOI-1 pour la durée de l'appel.

Prodige (2) : le porteur peut désigner un combattant ennemi. Jusqu'à la fin du tour, si la cible tente une action de Tir, de Divination, d'Incantation ou l'usage d'un artefact/pouvoir/capacité à l'encontre d'un combattant ami dans l'aura de foi du porteur, elle subit avant un jet de Blessures (FOR=4).

Griffe des supplices (8).

-/-/+1

Culte : Universel, réservé aux Iconoclastes.

Émanation : les fidèles et les Fanatiques ennemis présents dans l'aura de foi du porteur comptent pour un de plus dans le calcul de sa FT.

Prodige (2) : s'il est libre de tout adversaire, le porteur peut désigner un combattant ennemi (sauf un combattant immunisé à la Peur) dans son aura de foi. Le porteur lance 1d6 dont il ajoute le résultat à son COU/PEUR/DIS (prendre la caractéristique la plus haute). La cible doit alors réussir un test de COU/DIS (au choix de la cible) dont la difficulté est égale au résultat obtenu par le porteur ou encaisser une Blessure légère.

Vélin des obscurs (9).

-/-/+1

Culte : méandres des Ténèbres.

Émanation : au début de chaque phase Mystique, le porteur peut transformer ses FT restants en gemmes de Ténèbres. Ces gemmes peuvent être conservées d'un tour sur l'autre et utilisées pour absorber des sorts adverses (à l'exclusion de tout autre usage).

Prodige (4) : le porteur désigne un combattant ennemi dans son aura de foi, aucune Ligne de vue n'est nécessaire. La cible ne peut plus relancer le moindre jet de dés jusqu'à la fin de la partie. Ce prodige ne peut être effectué qu'une seule fois par tour, mais il peut affecter plusieurs combattants différents durant la partie.

Liste des vertus.

Vertus : Une vertu n'est pas un artefact à proprement parler. Seuls les Fidèles peuvent utiliser les vertus. Un Fidèle peut posséder autant de vertus que son rang, sans que cela ne compte dans son nombre d'artefacts. Un même fidèle ne peut pas posséder plusieurs fois la même vertu. Un fidèle non-Champion peut posséder des vertus, mais en payant un surcoût de +3PA.

Réservé aux Fidèles.

Vertu mineure du Recueillement (2) : le porteur ne subit pas les habituelles pénalités de Corps à corps lors de ses jets de Divination ou lors du calcul de sa FT.

Vertu mineure de Mission (2) : le porteur considère les combattants Alliés, Mercenaires ou Apatrides comme des croyants de son propre peuple. Sauf s'il s'agit de combattants Immortels, Élémentaires ou Morts-vivants.

Interdit aux Iconoclastes.

Vertu mineure du Sacrifice (3) : une fois par tour, lors de son activation, le porteur peut décider de s'infliger une Blessure légère pour gagner immédiatement 2FT. Une fois qu'il a utilisé cette vertu, le porteur ne peut plus regagner de cran de Blessure, par quelque effet de jeu que ce soit.

Vertu mineure de Vénération (1) : le porteur gagne la compétence « Piété/1 ».

Vertu majeure de Dévouement (3) : le porteur gagne Aura de foi +2,5cm.

Vertu majeure de Pénitence (3) : le porteur gagne Aura de foi +2,5cm jusqu'à la fin de la partie à chaque Blessure subie, même en cas de soin.

Interdit aux Thaumaturges et aux combattants dotés de la compétence « Régénération/X ».

Vertu majeure de Persévérance (7) : le porteur peut choisir un miracle en début de partie. Ce miracle peut être lancé 2 fois par tour (qu'il soit réussi ou non).

Vertu majeure de Volonté (3) : lorsqu'un combattant tente de censurer le porteur, il doit dépenser 2FT pour infliger un FOI-1.

Vertu théogonique de Célérité de l'âme (5) : le porteur peut dépenser 1FT lors de son activation, il a alors le droit d'appeler un miracle avant et/ou après une course.

Réservé aux Champions du Destin.

Vertu théogonique de Faveur divine (5) : chaque miracle du porteur voit sa Ferveur abaissée de 1.

Réservé aux Champions de la Lumière.

Vertu théogonique de l'Inspiration (6) : le porteur gagne FOI+1, à choisir dans l'un des Aspects avant le début de la partie.

Réservé aux Champions.

Vertu théogonique de Vénalité des ombres (5) : après chaque miracle appelé avec succès, le porteur lance 1d6. Sur '5' ou '6', il regagne immédiatement la X FT, X = Ferveur du miracle.

Réservé aux Champions des Ténèbres.

Liste des miracles du culte Universel.

Abnégation.

0/1/1 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle désigne une cible puis choisit d'affecter sa Force ou sa Résistance. Après avoir fait appel à ce miracle, chaque point que le fidèle retire à sa propre caractéristique lui permet d'augmenter ou de diminuer celle de la cible de 1 point.

Sous l'effet de ce miracle, les caractéristiques d'origine du fidèle et de sa cible ne peuvent pas descendre en dessous de 0.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

Arbitrage divin.

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle doit être appelé, avant le jet de Tactique. Pour tout le reste du tour, à chaque fois que les joueurs seront à égalité sur leurs tests, sauf pour l'Attaque, la Défense, le Courage et la Peur, ils n'auront pas à relancer les dés. Considérez que le joueur qui bénéficie de ce miracle remporte le test d'un point. Si les deux joueurs souhaitent appeler ce miracle, celui qui obtient le meilleur résultat à son test de Divination en bénéficie. En cas d'égalité au test de Divination, les dieux n'interviendront pas lors de ce tour et ce miracle est sans effet...

Aura de bravoure.

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=3.

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Tous les combattants en déroute du même camp et du même peuple que le fidèle et situés dans l'aura de foi de celui-ci sont immédiatement ralliés.

Jusqu'à la fin du tour, tous les combattants dans l'aura de foi du fidèle gagnent COU+1

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

Autorité religieuse.

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle doit être accompli pendant la phase stratégique, après la constitution des séquences d'activation et avant le jet de Tactique. Il peut aussi être appelé pendant la phase de déploiement.

La cible gagne la compétence « Commandement/10 ».

Contemplation des royaumes.

0/2/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur= Libre.

Difficulté=2+POU de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Magicien ami ; Durée : Spécial.

La capacité de la réserve de Mana de la cible augmente d'un nombre de gemmes égal à la Ferveur choisie.

L'effet de ce miracle cesse dès que le Magicien ciblé encaisse une Blessure.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

Destinée tragique.

1/0/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=3.

Difficulté=9 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle doit être accompli pendant la phase stratégique, après la constitution des séquences d'activation et avant le jet de Tactique. Il peut aussi être accompli pendant la phase de déploiement.

Ce miracle ne requiert aucune cible, le fidèle fait simplement appel à la volonté de son dieu (il ne peut donc pas être censuré). Si l'appel est réussi, le nombre de cartes que le joueur adverse peut placer en réserve est réduit de 1 lors de la phase d'activation du tour en cours.

Egide de ferveur

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Esquive ».

Lame fantôme.

0/0/1 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

Difficulté=3+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Feinte ».

Œil divin.

1/0/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

Difficulté=2+MOU de la cible/2,5 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Conscience ».

Prière du guerrier.

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=1.

Difficulté=3+FOI du fidèle ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les points de Foi du fidèle sont immédiatement donnés à la cible et sont considérés comme des points de « Mutagène/0 ».

Une fois ce miracle appelé, le fidèle ne peut plus accomplir de miracles ni exercer la censure jusqu'à la fin du tour.

Royaume des aveugles.

0/0/1 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

Difficulté=2+MOU de la cible/2,5 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne dispose plus d'aucune ligne de vue au-delà de 10cm, elle ne peut donc plus cibler aucun combattant situé à plus de 10cm d'elle.

Sursis miraculeux.

0/2/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=Spécial.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible est soignée d'un cran de Blessures.

La Ferveur de ce miracle dépend du niveau de Blessures de la cible.

- *Blessure légère : 1.*
- *Blessure grave : 2.*
- *Blessure critique : 3.*

Trait divin.

1/0/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

Difficulté=3+TIR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Précision ».

Cette compétence ne s'applique toutefois pas si le Tir de la cible est utilisé pour faire tirer une arme d'artillerie.

Liste des miracles des voies de la Lumière.

Archer céleste.

0/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=2+MOU de la cible/2,5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Harcèlement ».

Arme des anges.

0/0/1 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Coup de maître/0 ».

Aura de sévérité.

0/0/1 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=3.

Difficulté=4+FOI du fidèle ; Portée : Aura de foi ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les combattants ennemis bénéficient de la compétence « Ephémère/X » tant qu'ils se trouvent dans l'aura de foi du fidèle, avec X=6.

Le fidèle peut dépenser 2 FT supplémentaires pour que X=5.

Bienveillante luminescence.

1/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Le fidèle gagne la compétence « Cible/+1 ». Si le fidèle est Chargé ou Engagé par un ennemi, celui-ci encaisse un jet de Blessures (FOR=0) au moment où il entre en contact avec le fidèle et ce miracle est immédiatement dissipé. Ce miracle n'inflige pas de jet de Blessures à un adversaire que le fidèle aurait Chargé ou Engagé.

Bras vengeur.

1/0/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si elle possède la compétence « Contre-attaque » ou « Ambidextre », la cible bénéficie de la compétence « parade », sauf en cas de défense soutenue.

Clarté purificatrice.

0/0/1 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

Les sortilèges et les miracles qui affectent la cible sont automatiquement dissipés.

Exaltation guerrière.

0/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=3.

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants du même camp et du même peuple que le fidèle bénéficient de la compétence « Fanatisme » tant qu'ils se trouvent dans son aura de foi.

Incarnation de la Justice.

0/2/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Le fidèle perd automatiquement son Aura de foi et ses points de FT. Toute Blessure qui lui sera infligée sera considérée comme une Blessure légère tandis que toute Blessure qu'il infligera sera considérée comme une Blessure grave. Ces effets prennent fin au bon vouloir du fidèle. Un seul combattant du camp du fidèle peut bénéficier des effets de ce miracle en même temps.

Inspiration céleste.

1/0/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=COU de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1.

Avant chaque jet de Blessures qu'elle effectue en Corps à corps, les fidèles amis à 20cm de la cible peuvent dépenser de la FT (maximum : 3), pour chaque point de FT dépensé la cible gagne FOR+2 pour le jet de Blessures qui suit. Aucune ligne de vue n'est nécessaire.

Intuition divine.

0/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=3.

Difficulté=8 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle ne requiert aucune cible, le fidèle fait simplement appel à la volonté de son dieu (il ne peut donc pas être censuré).

Si l'appel est réussi, le joueur qui contrôle le fidèle reprend toutes ses cartes en main, à l'exception de celles qui ont déjà été jouées. Il réorganise ensuite sa séquence d'activation et replace autant de cartes en réserve qu'il en avait au moment de l'appel.

Invocation d'ange de Lumière.

0/0/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un ange de Lumière est invoqué à 10cm ou moins du fidèle.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour. La fréquence d'appel dépend du rang du fidèle : Dévot/1, Zélote/2, Doyen/3 et Avatar/4.

Ange de Lumière.

10/15

3

3/5

2/4

-

4

3

Etre de Lumière, Soin/5, Vol.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste).

Régulier Immortel de la Lumière. Taille moyenne.

19 PA

Renoncement.

0/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=3.

Difficulté=3+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle doit être accompli lorsque la cible vient de réussir un assaut contre un combattant ami. La cible est déplacée de 1cm dans une direction choisie par le joueur qui utilise ce miracle. Elle est placée face au combattant qu'elle vient d'assaillir. L'assaut est annulé et le déplacement du combattant est terminé.

Vœu du guérisseur.

1/0/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Le joueur lance 1d6. Sur '5' ou '6', la cible est soignée d'un cran de Blessure.

Le fidèle peut dépenser, après l'appel, autant de FT qu'il le désire. Chaque point de FT permet de lancer 1d6 supplémentaire. Si plusieurs dés donnent '5' ou '6', la cible est soignée d'autant de crans de Blessures.

Liste des miracles des chemins du Destin.

Bouclier de ferveur.

0/2/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut utiliser la Défense soutenue même si elle a placé plus de dés en attaque qu'en défense.

Caprice du Destin.

0/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle peut être accompli après que la cible ait obtenu un résultat naturel de '5' ou '6' sur un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage ou de Discipline. Le test est annulé et doit être relancé. En contrepartie, le fidèle gagne immédiatement 4FT.

Ce miracle ne peut être accompli qu'une seule fois par tour, quel que soit l'effet de jeu qui permettrait de lancer un miracle plusieurs fois.

Chaînes de la fureur.

0/0/1 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Après chaque test d'ATT effectué par la cible (succès ou échec, peu importe), il gagne FOR-2 (minimum : 0).

Cette modification est effectuée avant le jet de Blessures qui suit le test d'Attaque.

Ces modifications n'affectent pas les équipements de la cible (lames dorsales, etc...).

Couperet de la destinée.

0/0/1 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=10-FOR de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Féroce ».

Egarement.

0/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd la compétence « Commandement/X », « Etendard/X » ou « Musicien/X ».

Esprit de la guerre.

0/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=Libre.

Difficulté=9-INI de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI+2X, X étant la Ferveur choisie (maximum : 3).

Instinct du guerrier.

1/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=3+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de la prochaine phase de Corps à Corps, la cible peut attendre que l'adversaire ait lancé son dé d'attaque avant de décider si elle défend, combien de dés de Défense elle assigne et quelle type de défense elle entreprend (défense soutenue, normale...).

Invocation d'animae sylvestre.

0/0/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un animae sylvestre est invoqué à 10cm ou moins du fidèle.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour. La fréquence d'appel dépend du rang du fidèle : Dévot/1, Zélote/2, Doyen/3 et Avatar/4.

Animae sylvestre.

10/15

2

2/3

3/4

-

3

2

Etre du Destin, Eclaireur, Vol.

(Conscience, Immunité/Toxique).

Régulier Immortel du Destin. Taille moyenne.

13 PA

Marque du sang.

1/0/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=3+TIR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Tir instinctif ».***Psyché divine.**

0/2/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Le fidèle désigne un combattant ennemi ainsi qu'un combattant ami, chacun à moins de 10cm de lui et en contact socle à socle l'un avec l'autre. Le fidèle choisit ensuite l'une des caractéristiques de l'ennemi, à l'exception du Pouvoir et de la Foi. Le combattant ami ciblé bénéficiera du même score dans la même caractéristique.**Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.***Rage aveugle.**

0/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=1.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un croyant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne FOR+X, avec X=DEF (maximum : 5).**En contrepartie, elle gagne DEF=0 et tous ses tests de Défense sont considérés comme des échecs automatiques.***Sang de la terre.**

1/0/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*La difficulté de ce miracle ne peut pas être inférieure à 6.**La cible est soignée d'un cran de Blessure.**Le fidèle peut dépenser 2FT après l'appel de ce miracle pour soigner la cible de 2 crans de Blessure au lieu d'un.***Souffle du désordre.**

0/0/1 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=3.

Difficulté=8 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

*Ce miracle doit être accompli juste après que l'adversaire ait constitué sa séquence d'activation. Le joueur qui contrôle le fidèle tire alors une carte dans la séquence d'activation de son adversaire et la regarde. Il peut alors la replacer au début ou à la fin de la séquence d'activation de son adversaire, à sa guise.***Toile des réalités.**

1/2/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le fidèle désigne un point à 10cm puis un second point à 15cm du premier. Par la suite, si le fidèle se déplace sur l'un des deux points désignés, il est automatiquement transporté sur le second mais est Sonné. Un fidèle peut engager un combattant si celui-ci se trouve au contact du marqueur d'arrivée. Si l'un des marqueurs est recouvert par un adversaire ou un obstacle, il est impossible d'emprunter ce passage. Un fidèle ne peut pas activer ce miracle plusieurs fois en même temps. Seul le fidèle qui a appelé le miracle peut emprunter ce passage et celui-ci disparaît dès qu'il a été utilisé ou si le fidèle décide de le supprimer.

Liste des miracles des méandres des Ténèbres.

Abjuration.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible ne peut plus être comptée dans le calcul du score de FT des fidèles de son camp. Elle peut toutefois être utilisée par les fidèles adverses qui possèdent la compétence « Iconoclaste ».

Ce miracle est sans effet sur les fidèles et sur les combattants possédant la compétence « Fanatisme ».

Aura des princes obscurs.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=3.

Difficulté=COU/PEUR du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Tous les combattants ennemis situés dans l'aura de foi du fidèle doivent effectuer un test de Courage de difficulté égale au COU (ou PEUR) du fidèle.

Tout combattant qui échoue à ce test est immédiatement en déroute.

Ce miracle est sans effet sur les combattant bénéficiant de la compétence « Immunité/Peur ».

Brasier de la damnation.

0/2/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Ce miracle ne possède aucune difficulté. Le fidèle doit simplement obtenir le résultat le plus élevé possible. La cible effectue un test de Discipline.

Si le résultat final du test est supérieur à celui du jet de divination du fidèle, rien ne se passe.

S'il est inférieur ou égal, la cible subit un jet de Blessures (FOR=différence entre les deux tests).

Ce miracle est sans effet sur les Morts-Vivants et les Constructs.

Brutalité des ombres.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=5 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La Force du fidèle est remplacée par celle d'un ennemi de son choix en contact socle à socle avec lui.

Le fidèle peut choisir d'augmenter de +2 la difficulté de ce miracle avant d'effectuer le jet de Divination. La Force transmise sera alors augmentée de +1.

Chuchotement des diables.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=3+DIS de l'adversaire ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi engagé en Corps à corps ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle décidera de la répartition du ou des dés de Corps à Corps de la cible (avant le jet d'Initiative de façon normale) durant ses mêlées jusqu'à la fin du tour. La cible de ce miracle reste cependant libre de recourir à des compétences qui doivent être annoncées au moment de placer les dés, comme la Furie guerrière. Cette décision est prise après que le fidèle a réparti les dés de combat de la cible. Si un effet, quel qu'il soit oblige la cible à placer ses dés de combat d'une certaine façon, cet effet prend le pas sur ce miracle.

Ce miracle est sans effet sur les Hypériens, les Justes, les Êtres de Lumière et les Êtres de Ténèbres.

Force des Ténèbres.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=Libre.

Difficulté=4+Ferveur ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR+2X, où X est égal à la Ferveur choisie (maximum : 3).

Intimidation.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=Libre.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne des malus qui dépendent de la Ferveur choisie.

- Ferveur 2 : INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1.
- Ferveur 3 : INI-2, ATT-2, DEF-2 et TIR-2.

Intuition démoniaque.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=3.

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Le joueur désigne une cible puis une carte dans la pioche d'activation de son adversaire ou dans sa réserve. La carte est révélée : si elle représente le combattant désigné, tous les combattants activés grâce à cette carte subissent un jet de Blessures (FOR=6).

La carte est ensuite replacée là où elle se trouvait initialement, face cachée. Ce miracle ne peut être lancé avec succès qu'une fois par tour et par camp.

Invocation d'Irae tenebrae.

0/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un irae tenebrae est invoqué à 10cm ou moins du fidèle.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour. La fréquence d'appel dépend du rang du fidèle : Dévot/1, Zélote/2, Doyen/3 et Avatar/4.

Ira tenebræ.

10

3

3/7

3/5

-

-6

2

Etre des Ténèbres, Bond.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier Immortel des Ténèbres. Taille moyenne.

23 PA

Mauvais œil.

0/2/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=3+FOI du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle gagne la compétence « Thaumaturge » et ne subit pas de malus en Foi ou en FT pour le fait d'être en Corps à corps.

Le fidèle peut prolonger les effets de ce miracle d'un tour sur l'autre en dépensant 1FT lors de la phase d'entretien.

Œil des Ténèbres.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Une fois l'appel réussi, le fidèle n'a plus besoin d'avoir une ligne de vue valide sur les cibles de ses miracles. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour. Il peut cependant être maintenu d'un tour sur l'autre en dépenser 1 FT lors de la phase d'entretien.

Ombre insaisissable.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Ce miracle peut être accompli juste avant que le fidèle tente un désengagement. Si l'appel est réussi, le fidèle bénéficie d'un +6 au résultat final de son jet de désengagement.

Ce miracle peut également être accompli lorsque le fidèle est libre de tout adversaire. Le fidèle est alors déplacé de 10cm, dans n'importe quelle direction, au même palier d'altitude et en ignorant les obstacles. Cet effet n'est pas considéré comme un déplacement.

Possession.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Le difficulté minimale de ce miracle est de 7.

La cible gagne la compétence « Possédé ».

Si elle possède déjà cette compétence, elle gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1.

Ruine.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tant que la cible se trouve sous l'emprise de ce miracle, elle subit un jet de Blessure (FOR=6) à chaque fois qu'elle obtient un '6' sur un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Courage, de Discipline, de Pouvoir ou de Foi. Cet effet ne s'applique pas aux jets de récupération de mana.

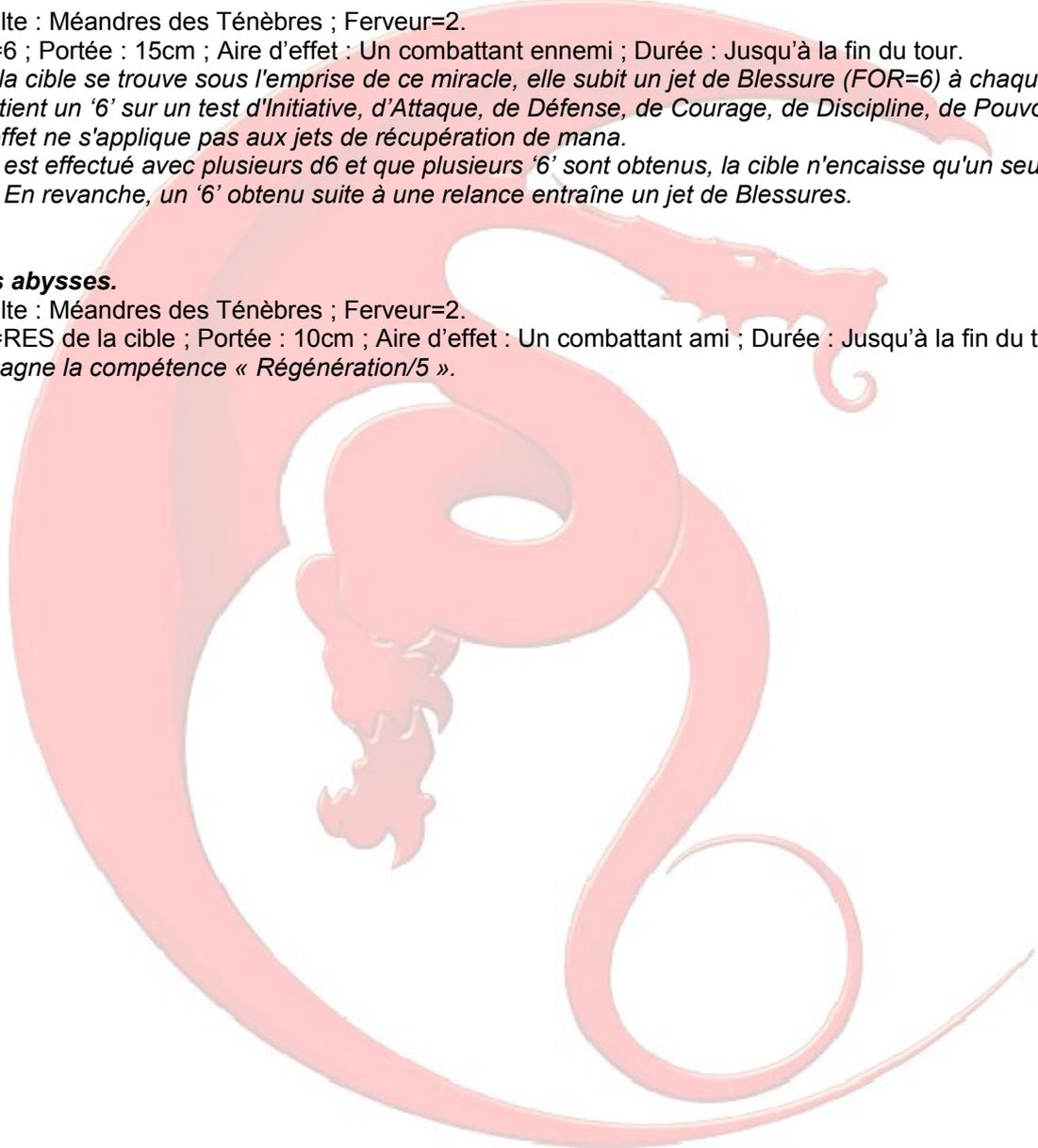
Si un test est effectué avec plusieurs d6 et que plusieurs '6' sont obtenus, la cible n'encaisse qu'un seul jet de Blessure. En revanche, un '6' obtenu suite à une relance entraîne un jet de Blessures.

Sang des abysses.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».



Liste des sortilèges de Primagie.

Aura d'autorité.

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Autorité ».

Chaînes élémentaires.

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Fréquence=1.

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne peut effectuer aucun mouvement de poursuite.

Egide élémentaire.

Neutre=1 ; Voie : Primagie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté= Spécial ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut remplacer une tentative de Contre du magicien. La difficulté est égale à celle du sortilège adverse.

Le sortilège adverse est annulé.

En cas d'échec, aucune autre tentative de contre ou d'absorption ne peut avoir lieu sur le sortilège adverse.

Ce sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.

Flèche de Mana.

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Fréquence=2.

Difficulté= 4+POU du magicien ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jeu de Blessures (FOR=POU du magicien).

Galvanisation mystique.

Neutre=3 ; Voie : Primagie ; Fréquence=2.

Difficulté= 7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, TIR+1 et POU+1.

Marche forcée.

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Fréquence=2.

Difficulté= 2+MOU de la cible/2,5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège ne peut être lancé que sur une cible libre de tout adversaire.

La cible peut immédiatement effectuer une marche, même si elle a déjà été activée lors du tour en cours. Ce déplacement exceptionnel ne compte pas comme un mouvement, la cible pourra par conséquent se déplacer de façon normale lors de son activation si elle ne l'a pas encore fait.

Soin mineur.

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Fréquence=1.

Difficulté= 8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Le niveau de Blessures de la cible est réduit d'un cran.

Rappel : Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures.

Liste des sortilèges de l'Air.

Asphyxie.

Air=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La cible est automatiquement Sonnée. Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Air pour maintenir le sortilège un tour de plus. La cible subit alors une Blessure légère. Si le magicien continue les tours suivants, la cible continue de subir une Blessure légère lors de chaque phase d'entretien. Si la cible se trouve à plus de 30cm du magicien lors d'une phase d'entretien, le sortilège prend alors automatiquement fin. Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Immortels, les Morts-Vivants et les Possédés.

Attaque primaire d'Air.

Air=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

- '1' : Aucun effet.
- '2' ou '3' : La cible est Sonnée.
- '4', '5' ou '6' : La cible subit une Blessure légère.

Flux de la nullité absolue.

Air=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

Ce sortilège peut être lancé avant n'importe quel jet de dé adverse. La caractéristique concernée par le jet de la cible est alors considérée comme étant égale à 0 pour le jet de dé qui s'ensuit, et uniquement pour celui-ci. Ce sortilège est sans effet sur les Champions, les Morts-Vivants et les Constructs.

Invocation de l'Air.

Air=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=Aucune ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un Élémentaire d'Air est invoqué à 15cm du magicien.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 2 : Mécontente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le magicien si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **3 à 6 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **7 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 14 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **15 à 18 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+1 et FOR+1.
- **19 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Seigneur céleste' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut

Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes d'Air pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 3 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 5 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le magicien est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Elémentaire de l'Air.

15/20

7

5/7

4/7

4

-7

2

Projection Elémentaire: FOR6, 20/30/40.

Fléau/Elémentaire de la Terre et des Ténèbres, Immunité/Air, Vol.

Créature Elémentaire. Grande taille.

Les Elémentaires d'Air.**Seigneur céleste.**

62 PA

L'art étrange.

Air=2 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=10 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=0) ignorant sa Résistance.***Main des géants.**

Air=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté, maximum : 15).**Lancez 1d6 est lancé pour chaque combattant à 2,5cm ou moins de la cible. Sur '4', '5' ou '6', le combattant subit un jet de Blessures (FOR=difficulté/2).***Mur d'Air.**

Air=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur d'Air.**Ce sortilège ne bloque pas les lignes de vue.**Tout tir, sortilège ou miracle lancé au travers du sortilège subit un malus de -3. Tout assaut lancé à travers du sortilège est un Engagement.**Un combattant peut passer au travers du sortilège, mais il gagne MOU-2,5.**Ce sortilège affecte tous les paliers.**Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Air pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.***Purification.**

Air=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Spécial ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège ne peut être utilisé que sur un Élémentaire ou une créature invoquée à l'aide de gemmes de Ténèbres ou de Terre. Afin de bannir cette créature, le magicien doit réussir un jet de Pouvoir dont la difficulté est supérieure de 3 points à celle de l'invocation elle même. S'il y parvient, la créature invoquée se dématérialise au début de la prochaine phase d'Entretien.**Ce sortilège est sans effet sur des combattants qui n'ont pas été invoqués sur le champ de bataille.***Sifflement strident.**

Air=2 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 20cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Tous les combattants présents dans l'aire d'effet doivent effectuer un test de Discipline de difficulté égale à celle choisie pour ce sortilège. En cas d'échec, un combattant est Sonné.**Ce sortilège est sans effet sur les magiciens maîtrisant l'Air, les Constructs, les Possédés et les Morts-vivants.*

Souffle d'invisibilité.

Air=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=3.

Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les effets de ce sortilège dépendent de la difficulté choisie.

- **5** : La cible gagne la compétence « Cible/+1 ».
- **7** : La cible gagne la compétence « Cible/+2 ».
- **9** : La cible gagne la compétence « Cible/+3 ».

Source d'Air.

Air=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes d'Air sont placées dessus.

Par la suite, tout magicien maîtrisant l'Air peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.

Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de l'Air de POU=5.

Symbiose.

Air=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Esprit de l'Air ».

Chaque fois qu'il lance un sortilège composé d'au moins 1 gemme d'Air, le magicien bénéficie de la compétence « Focus ».

Le magicien ne peut lancer ce sortilège deux tours consécutifs.

Tornado.

Air=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=0). Le sortilège reste en place, tant que la cible ne se déplace pas de plus de 2,5cm elle reste sous l'effet du sortilège. Elle ne peut alors plus ni tirer ni être la cible d'un tir (sauf les tirs d'Artillerie)

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Air pour prolonger les effets du sortilège un tour de plus. S'il sacrifie 1 gemme d'Air supplémentaire, le sortilège se déplace de 20cm et peut affecter un autre combattant (ou le même).

Tourbillons de précision.

Air=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne INI+1 et TIR+1.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Vent porteur.

Air=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé avant toute autre action du magicien.

Le magicien se déplace de 25cm en ignorant tous les types de Terrains. Ce mouvement remplace le mouvement normal du magicien et permet d'engager des combattants ennemis (même s'il est lancé par un magicien pur).

Un éventuel test de désengagement est automatiquement réussi, mais uniquement si les conditions sont remplies pour tenter un désengagement.

La Fréquence de ce sortilège ne peut pas être augmentée, quel que soit l'effet de jeu.

Vitesse du vent.

Air=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=2+RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU+2,5 (y compris à son MOU aérien si elle est dotée de la compétence « Vol ») et la compétence « Bond ». En contrepartie, la cible perd la compétence « Harcèlement ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants de Très grande taille.

Liste des sortilèges de l'Eau.

Attaque primaire d'Eau.

Eau=1 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

- '1' : *Aucun effet.*
- '2' ou '3' : *La cible est Sonnée.*
- '4', '5' ou '6' : *La cible subit une Blessure légère.*

Baiser de Mnemosyne.

Eau=2 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=4+POU de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible oublie un de ses sortilèges tirés au hasard.

Le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Eau lors de la phase d'Entretien, s'il est toujours à portée de la cible, pour prolonger d'un tour les effets de ce sortilège. La cible peut alors tenter un nouveau contre, mais pas une absorption

Cycle éternel.

Eau=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

La difficulté de ce sortilège dépend de l'effet choisi.

- **Désenchantement (Difficulté=7)** : *les sortilèges actifs sur la cible sont dissipés.*
- **Purification (Difficulté=5+COU/PEUR de la cible)** : *La cible est éliminée et retirée de la partie. Ce sortilège ne peut cibler que les êtres élémentaires, les Immortels, les Mort-Vivants ou les Constructs. Ce sortilège est sans effet sur les Champions.*
- **Renaissance (Difficulté=4+RES de la cible)** : *La cible est soignée de toutes ses Blessures.*

Danse de l'Eau.

Eau=2 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Bond ».

Eaux troubles.

Eau=2 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne la compétence « Eclairé » et est considérée comme n'ayant pas encore été révélée.

Entraves aquatiques.

Eau=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU=0.

Ce sortilège ne peut cibler que des combattants au palier 0.

Invocation de l'Eau.

Eau=6 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=Aucune ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un Élémentaire d'Eau est invoqué à 15cm du magicien.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 3 : Mécontente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le magicien si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **4 à 7 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **8 à 11 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **12 à 15 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **16 à 19 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.
- **20 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Onde invisible' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut

Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 6 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le magicien est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Elémentaire de l'Eau.

15

3

5/9

5/9

3

-7

2

Projection Elémentaire: FOR6, 10/20/30.

Concentration/2, Eclairer, Fléau/Elémentaire du Feu et des Ténèbres, Immunité/Eau.

Créature Elémentaire. Grande taille.

Les Elémentaires de l'Eau.**Onde invisible.**

69 PA

Mur d'Eau.

Eau=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur d'Eau.

Ce sortilège bloque les lignes de vue au palier 0.

Aucun sortilège ou miracle ne peut passer au travers du sortilège, même à l'aide de « Conscience ».

Tout combattant qui passe au travers du sortilège doit réussir un test de RES (difficulté=10) ou gagner MOU-5.

Tout assaut lancé à travers du sortilège est un Engagement.

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Eau pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.

Noyade Élémentaire.

Eau=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

Le joueur place un gabarit de dispersion sur la cible. Tous les combattants sous le gabarit (même partiellement) subissent un jet de Blessures (FOR=0) ignorant la Résistance.

Ce sortilège est sans effet sur les Morts-Vivants, les Constructs, les Immortels et les Élémentaires.

Nymphe.

Eau=4 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Tout le champ de bataille ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible est guérie de toutes ses Blessures.

Si la cible n'est pas le magicien, le sortilège est défaussé et ne peut plus être lancé.

Si la cible est le magicien, lancez 1d6. Sur '1' ou '2', le sortilège est défaussé et ne peut plus être lancé.

En cas d'échec, le sortilège n'est jamais défaussé.

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Morts-vivants, les Immortels et les Élémentaires liés au Feu ou aux Ténèbres.

Pavois de brume.

Eau=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

La cible gagne la compétence « Régénération/6 ». Le sortilège est automatiquement dissipé dès que la cible de ce sort reçoit une nouvelle Blessure (rappel : Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures).

Ce sortilège est sans effets sur les Morts-vivants, les Constructs et les Élémentaires.

Perle de purification.

Eau=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Spécial ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible est immédiatement soignée d'un cran de Blessures. La Difficulté de ce sortilège est proportionnelle à l'état de santé de la cible.

- Blessure légère : 6.
- Blessure grave : 8.
- Blessure critique : 10.

Ce sortilège est sans effets sur les Morts-vivants, les Constructs et les Élémentaires lié au Feu.

Rage intérieure.

Eau=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=4+FOR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=X), X étant égal au résultat final du test de Pouvoir du magicien.

Ce sortilège est sans effets sur les Morts-vivants, les Constructs et les Élémentaires lié à l'Eau.

Source d'Eau.

Eau=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes d'Eau sont placées dessus.

Par la suite, tout magicien maîtrisant l'Eau peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.

Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de l'Eau de POU=5.

Trombe assourdissante.

Eau=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne POU-2, TIR-2 et FOI-2. Tout combattant qui entre en contact avec la cible subit les mêmes malus tant que le sortilège est actif.

Le magicien peut sacrifier X gemmes d'Eau lors de la phase d'Entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour. La cible doit alors effectuer un test d'Initiative (difficulté=3X), en cas de réussite le sortilège est automatiquement dissipé.

Trouble.

Eau=2 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien perd un dé de corps à corps et gagne la compétence « Cible/+2 ». S'il a recourt à la défense soutenue, il gagne DEF-1 et non pas DEF-2.

Vengeance de l'onde.

Eau=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien calcule la somme de ses points d'Attaque et de Défense et répartit le résultat selon son choix dans les caractéristiques concernées. Il fait de même pour les caractéristiques de Force et de Résistance. Les éventuels échanges se font juste après le jet d'incantation du sort.

Le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Eau lors de la phase d'Entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour, il pourra à nouveau échanger ses points lors de son activation.

Voile de brume.

Eau=4 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Aucune ; Aire d'effet : 40cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Un marqueur est déposé au contact du socle du magicien, aucune ligne de vue ne peut dépasser 10cm dans l'aire d'effet du sortilège.

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 2 gemmes d'Eau pour prolonger les effets de ce sortilège lors du tour suivant, à condition d'être à 10cm du marqueur.

Liste des sortilèges du Feu.

Attaque primaire de Feu.

Feu=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

- '1' : *Aucun effet.*
- '2' ou '3' : *La cible est Sonnée.*
- '4', '5' ou '6' : *La cible subit une Blessure légère.*

Boule de Feu.

Feu=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Feu après l'incantation pour renforcer les effets du sortilège.

- 0 gemme : *La cible subit un jet de Blessures (FOR=8). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=4).*
- 1 gemme : *La cible subit un jet de Blessures (FOR=11). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=6).*
- 2 gemmes : *La cible subit un jet de Blessures (FOR=13). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=7).*
- 3 gemmes : *La cible subit un jet de Blessures (FOR=15). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=8).*

Boule de flammes.

Feu=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Libre ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté).

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté/2).

Si l'incantation est un échec, le magicien subit un jet de Blessures (FOR=0).

Flèches d'Hécate.

Feu=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5).

La portée de ce sortilège dépend du nombre de gemmes de Feu que le magicien dépense après l'incantation.

- 0 gemme : *30cm.*
- 1 gemme : *40cm.*
- 2 gemmes : *50cm.*
- 3 gemmes : *60cm.*

Ignition.

Feu=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=4.

Difficulté=2+FOR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Lors de la constitution de votre armée, choisissez la Puissance allouée à ce sortilège (entre 1 et 5).

Ce sort ne peut frapper que les Morts-vivants, les Constructs, les êtres élémentaires et les Immortels.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=2xPuissance).

Immolation.

Feu=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

La cible gagne ATT+1 ou FOR+1 (au choix du magicien). Ce sortilège prend fin dès lors que la cible encaisse une Blessure.

Si l'incantation échoue, le magicien subit un jet de Blessure (FOR=0).

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois au cours d'un même tour sur une même cible.

Invocation du Feu.

Feu=6 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=Aucune ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un Élémentaire de Feu est invoqué à 15cm du magicien.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mécontente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le magicien si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **6 à 9 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **10 à 13 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **14 à 17 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **18 à 21 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+1 et FOR+1.
- **22 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Éruption flamboyante' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut

Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes de Feu pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 7 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le magicien est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Elémentaire du Feu.

15

4

6/14

4/9

3

-8

3

Projection Élémentaire : FOR8, 10/20/30.

Fléau/Elémentaire de l'Eau et des Ténèbres, Furie guerrière, Immunité/Feu.

Créature Élémentaire. Grande taille.

Éruption flamboyante.

Les Élémentaires du Feu.

95 PA

Mur de Feu.

Feu=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur de Feu.

Ce sortilège bloque les lignes de vue au palier 0. Tout combattant qui passe au travers du sortilège subit une Blessure légère.

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Feu pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.

Nuage météorique.

Feu=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible et tout combattant en contact avec elle subit un jet de Blessure (FOR=0) ignorant la Résistance.

Nuée incandescente.

Feu=2 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Placer une carte Confrontation sur le terrain, c'est la surface qu'occupe la Nuée incandescente.

La Nuée incandescente coupe toutes les lignes de vue qui passent par elle.

Si un combattant passe un tour complet sous l'emprise de ce sortilège, il subit une Blessure légère.

Ce sortilège disparaît au bon vouloir du magicien, retirez la carte de sort du terrain. Le magicien peut alors lancer ce sortilège à nouveau.

Piège igné.

Feu=4 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=9 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant de petite taille ou de taille moyenne ; Durée : Spécial.

Un cercle de flammes se dresse à 5cm tout autour de la cible et jusqu'au palier 1. Il bloque toute ligne de vue, y compris aérienne, mais peut être traversé. Tout combattant qui passe au travers subit une Blessure légère. Si la cible se déplace ou disparaît du terrain, le cercle est brisé et le sort prend immédiatement fin.

Plusieurs Pièges Ignés ne peuvent pas se superposer, même partiellement.

Possession fulminante.

Feu=3 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=3.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne les compétences « Bravoure » et « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Pyrotechnie.

Feu=X ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Une arme de tir ; Durée : Instantané.

La Force du prochain tir effectué par la cible est augmentée de +X.

Si l'incantation est un échec, le magicien subit un jet de Blessures (FOR=X).

Ce sortilège est sans effet sur une arme d'Artillerie.

Source de Feu.

Feu=5 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes de Feu sont placées dessus.

Par la suite, tout magicien maîtrisant le Feu peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.

Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié du Feu de POU=5.

Tapis de flammes.

Feu=4 ; Voie : Elémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Placer une carte Confrontation sur le terrain, c'est la surface qu'occupe le Tapis de flammes.

Tout combattant recouvert par la carte (même partiellement) et situé aux paliers 0 ou 1 subit un jet de Blessures (FOR=10).

Liste des sortilèges de la Terre.

Attaque primaire de Terre.

Terre=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

- '1' : *Aucun effet.*
- '2' ou '3' : *La cible est Sonnée.*
- '4', '5' ou '6' : *La cible subit une Blessure légère.*

Consécration.

Terre=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 15cm ; Durée : Spécial.

Aucun être Élémentaire issu d'un autre élément que la Terre ne peut être invoqué ou pénétrer dans l'aire d'effet du sortilège.

Ce sortilège est automatiquement dissipé dès que le magicien se déplace, quel que soit l'effet de jeu.

Croissance végétale.

Terre=4 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

1 marqueur est placé à portée du sortilège.

L'aire d'effet du sortilège devient un Terrain encombré, avec RES=5 et 4PS.

Si le sortilège est lancé une seconde fois sur le même point, l'aire d'effet devient un Terrain infranchissable, avec RES=10 et 6PS. Tout combattant situé dans l'aire d'effet gagne alors MOU=0 et ne peut plus se déplacer, quel que soit l'effet de jeu.

Eruption chtonienne.

Terre=4 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5+Difficulté, maximum : 15).

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=2+Difficulté/2).

Etreinte de la Terre.

Terre=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

La magicien rentre sous terre et est retiré du champ de bataille. Placez un marqueur à l'endroit qu'il occupait au moment de l'incantation.

Tant qu'il est sous la terre, le magicien est considéré comme étant Inaltérable, Inamovible et Invulnérable. Il gagne la compétence « Régénération/5 » et ne peut rien faire d'autre que des tests de récupération de Mana.

Ce sortilège prend fin lorsque la réserve de Mana du magicien est pleine ou lorsqu'il est guéri de toutes ses Blessures.

Si un obstacle quelconque se trouve sur le marqueur lorsque le sortilège prend fin, le magicien reste bloqué sous terre jusqu'à ce que l'obstacle soit déplacé ou éliminé.

Gemme d'artifice.

Terre=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

1 marqueur est placé à portée du sortilège, à plus de 5cm de tout combattant.

Dès qu'un combattant entre ou est invoqué à 5cm du marqueur, celui-ci explose, le combattant subit alors un jet de Blessures (FOR=5). S'il survit, il peut continuer son éventuel déplacement.

Le marqueur est considéré comme un Élément de décor Indestructible, Inaltérable et Inamovible.

Guerrier d'alphax.

Terre=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne FOR+2 et RES+2.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Intuition.

Terre=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège se lance au début de la phase d'Activation

La cible gagne la compétence « Conscience ».

Invocation de la Terre.

Terre=6 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=Aucune ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un Élémentaire de Terre est invoqué à 15cm du magicien.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 3 : Mécontente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le magicien si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **4 à 7 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **8 à 11 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **12 à 15 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **16 à 19 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.
- **19 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Force de la terre' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut

Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 6 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le magicien est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Elémentaire de Terre.

10

2

5/8

5/13

2

-7

6

Projection Élémentaire : FOR6, 10/15/20.

Dur à cuire, Fléau/Élémentaire de l'Air et des Ténèbres, Immunité/Terre.

Créature Élémentaire. Grande taille.

La force de la Terre.**Les Élémentaires de Terre.**

83 PA

Lignes chtoniennes.

Terre=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un magicien maîtrisant la Terre ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les deux magiciens sont capables de s'échanger librement des gemmes de Terre jusqu'à la fin du tour. Ce transfert ne peut avoir lieu durant l'incantation d'un sortilège.

Si la cible est un magicien ennemi, effectuez un jet de Pouvoir avec les deux opposants. Le vainqueur décide alors de la manière dont les gemmes sont réparties.

Mur de Terre.

Terre=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur de Terre.

Ce sortilège est considéré comme un Élément de décor Infranchissable et Inaltérable, avec RES=8 et 6PS.

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Terre pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.

Passer muraille.

Terre=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Immunité/Terrain encombré ».

Source de Terre.

Terre=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes de Terre sont placées dessus.

Par la suite, tout magicien maîtrisant la Terre peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.

Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de la Terre de POU=5.

Liste des sortilèges de la Lumière.

Anéantissement des ombres.

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un étincelant ami ; Durée : Instantané.

La cible est Tuée net. Sa compétence « Dévotion/X » est sans effet.

Tous les magiciens et sources de Ténèbres, amis ou ennemis, situés à 5cm ou moins de la cible perdent la moitié (arrondie au chiffre supérieur) des gemmes de Ténèbres de leur réserve.

Ce sortilège n'affecte pas les gemmes contenues dans les artefacts.

Un même combattant ou une même source ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Attaque primaire de Lumière.

Lumière=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

- '1' : Aucun effet.
- '2' ou '3' : La cible est Sonnée.
- '4', '5' ou '6' : La cible subit une Blessure légère.

Aura de Lumière.

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne COU+1, FOR+1 et RES+1.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Bannissement.

Lumière=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=2+COU/PEUR de la cible ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

La difficulté de ce sortilège ne peut pas être inférieure à 7.

Ce sortilège ne peut cibler que les Morts-vivants, les Élémentaires et les Constructs.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions.

Lancez 1d6.

- '1' : La cible subit une Blessure légère.
- '2' : La cible subit une Blessure grave.
- '3' : La cible subit une Blessure critique.
- '4', '5' ou '6' : La cible est Tuée net et retirée de la partie.

Bannissement suprême.

Lumière=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège ne peut cibler que les Morts-vivants, les Élémentaires et les Constructs.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions.

Plusieurs cibles peuvent être affectées simultanément, la Difficulté du sortilège est égale à la somme de leurs COU/PEUR.

Lancez 1d6 pour chaque cible.

- '1' : La cible subit une Blessure légère.
- '2' : La cible subit une Blessure grave.
- '3' : La cible subit une Blessure critique.
- '4', '5' ou '6' : La cible est Tuée net et retirée de la partie.

Corps astral.

Lumière=4 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien quitte son corps physique, son âme peut se projeter jusqu'à 30cm de la figurine. L'âme est matérialisée sur le terrain par un marqueur, alors que la figurine du magicien reste immobile et perd tous ses dés de combat.

L'âme est Invulnérable, sauf si elle est attaquée par un Immortel. Dans ce cas, l'affrontement se résout normalement.

Sous sa forme astrale, le magicien peut lancer des sorts. Les règles d'incantation ou de contre-magie s'appliquent normalement depuis l'âme.

Si le corps physique subit une Blessure avant la fin du tour, la concentration est brisée et l'âme réintègre le corps. Lancez 1d6 : sur '1' ou '2', l'âme se perd dans les limbes. Retirez aussitôt la figurine du magicien qui est considéré comme Tué net.

Diffraction.

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé au début de la phase de Combat.

Le magicien gagne la compétence « Instinct de survie/5 ».

Cette compétence n'a pas d'effet face à un magicien maîtrisant la Lumière, un Élémentaire lié à la Lumière ou un Immortel de Lumière.

Eblouissement.

Lumière=4 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 20cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants dans l'aire d'effet qui possèdent une Ligne de vue sur le magicien doivent effectuer un test d'INI dont la difficulté est celle choisie pour l'incantation de ce sortilège.

En cas d'échec, un combattant gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et ne peut plus désigner de cible à distance, pour quelque effet de jeu que ce soit. Il peut lancer un assaut, mais ce sera obligatoirement un engagement.

Ce sortilège est sans effet sur un magicien maîtrisant la Lumière, un Élémentaire lié à la Lumière ou un Immortel de Lumière.

Faisceaux de Lumière.

Lumière=X ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=2X), avec X compris entre 1 et 6.

Fléau céleste.

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Avant l'incantation, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Lumière, le sortilège est alors considéré comme un tir d'Artillerie légère perforante.

Après l'incantation, le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière pour renforcer les effets du sortilège.

- 0 gemme : la cible subit un jet de Blessures (FOR=5).
- 1 gemme : la cible subit un jet de Blessures (FOR=8).
- 2 gemmes : la cible subit un jet de Blessures (FOR=11).
- 3 gemmes : la cible subit un jet de Blessures (FOR=13).
- 4 gemmes : la cible subit un jet de Blessures (FOR=14).
- 5 gemmes : la cible subit un jet de Blessures (FOR=15).

Invocation d'étincelant.

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un étincelant est invoqué à 10cm ou moins du magicien.

Étincelant.

10/15

3

2/4

2/3

-

5

2

Dévotion/1, Vol.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

Les étincelants.

12 PA

Invocation de la Lumière.

Lumière=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=Aucune ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un Élémentaire de Lumière est invoqué à 15cm du magicien.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 2 : Mésestente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le magicien si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **3 à 6 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **7 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 14 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **15 à 18 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.
- **19 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Clarté souveraine' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut

Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 3 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 5 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le magicien est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Élémentaire de Lumière.

12,5/15

4

4/8

5/8

3

-7

5

Projection Élémentaire: FOR6, 15/25/35.

Fléau/Élémentaire des Ténèbres, Immunité/Lumière, Vol.

Créature Élémentaire. Grande taille.

Clarté souveraine.**Les Élémentaires de Lumière.**

58 PA

Mot de puissance.

Lumière=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=4+POU de la cible ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Le magicien peut répartir tout ou partie de son score de Pouvoir entre ses caractéristiques ou celles d'un combattant ami à portée. Cette répartition doit être effectuée immédiatement et obéit aux règles de la compétence « Mutagène/0 ».

Ce sortilège dure jusqu'à ce que le magicien soit Tué net ou qu'il y mette un terme lors d'une phase d'Entretien. Tant qu'il est actif, le magicien ne peut pas le lancer à nouveau.

Mur de Lumière.

Lumière=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur de Lumière.

Ce sortilège bloque les lignes de vue au palier 0.

Tout combattant qui passe au travers du sortilège doit réussir un test de COU (difficulté=6 si le combattant possède un COU, difficulté=10 si le combattant possède une PEUR) :

- *En cas d'échec, le combattant subit une Blessure légère.*
- *En cas de succès, le combattant est Sonné.*

Aucun sortilège ne peut être lancé au travers du mur s'il est composé, même partiellement, de gemmes de Ténèbres. Aucun miracle des Méandres des Ténèbres ne peut être lancé au travers du mur.

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Lumière pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.

Nouvel espoir.

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un Champion ami du même peuple que le magicien ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est éliminée. La cible ne peut plus revenir en jeu. Un combattant ami non-Champion et à portée du sortilège est désigné. Sa valeur stratégique doit être inférieure ou égale à celle du Champion éliminé et il ne doit pas posséder les compétences « Musicien/X » ou « Etendard/X ». Ce combattant est soigné de toutes ses Blessures. Tous les effets de jeu dont il faisait l'objet et qui ne peuvent pas affecter un Champion sont dissipés. Il acquiert le statut de Champion jusqu'à la fin du jeu, avec tous les avantages afférents. Après son incantation réussie, ce sortilège ne peut plus être dissipé.

Source de Lumière.

Lumière=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes de Lumière sont placées dessus.

Par la suite, tout magicien maîtrisant la Lumière peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.

Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de la Lumière de POU=5.

Vision prémonitoire.

Lumière=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit être lancé au début de la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation.

Le joueur bénéficie d'une réserve supplémentaire pour la phase d'Activation.

Ce sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.

Liste des sortilèges des Ténèbres.

Amertume sanguinaire.

Ténèbres=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Une arme ; Durée : Spécial.

Le prochain jet de Blessures qu'infligera la cible sera lu une ligne plus bas sur le tableau des Blessures.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Anéantissement.

Ténèbres=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Spécial.

Placez une gemme de Ténèbres à côté de la cible. Cette gemme absorbera automatiquement la prochaine gemme que la cible dépensera.

Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps.

Ce sortilège est sans effet sur les magiciens Instinctifs.

Attaque primaire de Ténèbres.

Ténèbres=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

- '1' : Aucun effet.
- '2' ou '3' : La cible est Sonnée.
- '4', '5' ou '6' : La cible subit une Blessure légère.

Danse de Dhalilia.

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1, COU-1, DIS-1 et POU-1.

Drain de vie.

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU-5, INI-1, ATT-1 et DEF-1.

Le magicien est soigné d'un cran de Blessure.

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs et les Morts-vivants.

Envol de l'âme.

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège ne peut être lancé que si le magicien est libre de tout contact ennemi.

Le joueur désigne un point à 10cm du magicien. Tant que le sortilège est actif, le magicien lance ses sortilèges comme s'il se trouvait sur ce point. Toutes ses incantations bénéficient en outre de la compétence « Conscience ».

Tant que ce sortilège est actif, le magicien ne peut effectuer de contre-magie.

Le magicien peut dissiper ce sortilège n'importe quand. Ce sortilège est automatiquement dissipé dès qu'un combattant ennemi entre en contact avec le magicien.

Etoile des abysses.

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=RES de la cible).

La cible et chaque combattant à 2,5cm effectuent immédiatement un jet d'« Ephémère/5 ».

Force abyssale.

Ténèbres=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien gagne la compétence « Coup de maître/0 ».

Avant chaque coup de maître qu'il tente (avant que l'adversaire n'annonce son éventuelle défense), il peut sacrifier des gemmes de Ténèbres pour améliorer sa compétence.

- 1 gemme : le magicien bénéficie de la compétence « Coup de maître/2 » pour cette attaque.
- 2 gemmes : le magicien bénéficie de la compétence « Coup de maître/4 » pour cette attaque.
- 3 gemmes : le magicien bénéficie de la compétence « Coup de maître/6 » pour cette attaque.

Invocation des Ténèbres.

Ténèbres=6 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=Aucune ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un Élémentaire de Ténèbres est invoqué à 15cm du magicien.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mécontente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le magicien si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **6 à 9 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **10 à 13 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **14 à 17 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **18 à 21 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+1 et FOR+1.
- **22 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Étreinte du néant' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut

Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 7 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le magicien est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Elémentaire des Ténèbres.

15

3

5/10

4/9

3

-9

2

Projection Élémentaire : FOR10, 15/30/45.

Abominable, Fléau/Élémentaire, Immunité/Peur.

Créature Élémentaire. Grande taille.

Étreinte du néant.**Les Élémentaires des Ténèbres.**

80 PA

Malédiction.

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1.

Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps.

Malédiction majeure.

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1, RES-1, TIR-1, COU/PEUR-1, DIS-1, POU-1 ou FOI-1, au choix du magicien.

Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps, à condition que le magicien choisisse une caractéristique différente.

Mot de douleur.

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=9 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit les mêmes pénalités qu'une Blessure grave, même si cette Blessure n'est pas réelle.

Si la cible était en Blessure critique, elle conserve les pénalités de Blessures et gagne MOU=0.

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour.

Mur de Ténèbres.

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur de Ténèbres.

Ce sortilège bloque les lignes de vue au palier 0.

Tout combattant qui passe au travers du sortilège doit réussir un test de COU (difficulté=10) :

- *En cas d'échec, le combattant achève son mouvement devant le mur.*
- *En cas de succès, le combattant subit une Blessure légère et termine son mouvement normalement.*

Aucun sortilège ne peut être lancé au travers du mur s'il est composé, même partiellement, de gemmes de Lumière. Aucun miracle des Voies de la Lumière ne peut être lancé au travers du mur.

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.

Nous sommes légion.

Ténèbres=X ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=3.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Le coût de ce sortilège est de 1 gemme pour chaque tranche (entamée) de 20PA de la valeur stratégique de la cible.

La cible gagne la compétence « Renfort », à 2 exceptions près.

- *Le combattant doit revenir en jeu à 5cm d'un Portail de Ténèbres et non à 10cm d'un combattant ami.*
- *Une fois revenue en jeu, la cible perd la compétence « Renfort ».*

Ce sortilège est sans effet sur les combattants invoqués, les Champions et les combattants dotés de la compétence « Renfort ».

Perversion spirituelle.

Ténèbres=1 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Ce sortilège peut être lancé n'importe quand durant la phase d'Activation.

La cible gagne COU-1 et DIS-1

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Ce sortilège est sans effet sur les Immortels, les Élémentaires et les combattants dotés de Peur.

Portail de Ténèbres mineur.

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Placez une carte Confrontation à portée du magicien, elle représente le Portail de Ténèbres mineur. Il est considéré comme un Élément de décor Inaltérable, Indestructible et Inamovible.

Le résultat final de tous les tests de Pouvoir/Foi visant à invoquer un combattant ami gagne +1 si le combattant est destiné à apparaître sur la carte.

Si le magicien invoque un deuxième portail, le premier disparaît immédiatement.

Putrescence.

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=4+POU du magicien ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=POU du magicien), sa Résistance est remplacée par sa plus haute valeur de Courage/Peur ou Discipline.

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs et les Morts-vivants.

Sang de la discorde.

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

A chaque fois que la cible inflige en Corps à corps une Blessure ou un Tué net localisé au Thorax, son niveau de Blessure remonte d'un cran.

Lancez 1d6 lors de chaque phase d'Entretien. Sur '1' le sortilège prend fin et la cible subit un jet de Blessures (FOR=0).

Ce sortilège est sans effet si le combattant qui subit la Blessure est un Construct, un Mort-vivant ou un Élémentaire.

Scarification ténébreuse.

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Si la cible est Tuée net, tous les combattants en contact avec elle subissent un jet de Blessures (FOR=RES de la cible).

La cible est alors retirée du jeu, et ne peut revenir d'aucune manière.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions.

Source de Ténèbres.

Ténèbres=5 ; Voie : Élémentaire ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes de Ténèbres sont placées dessus.

Par la suite, tout magicien maîtrisant les Ténèbres peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.

Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié des Ténèbres de POU=5.

Liste des sortilèges de la voie de la Biopsie.

Altération génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le nombre maximal de points de Mutagène pouvant être attribué à une même caractéristique de la cible est augmenté de 1.

Baiser des Ténèbres.

Ténèbres=2 ; Voie : Biopsie ; Fréquence=1.

Difficulté=COU de la cible ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé au tout début de la Phase de mouvement. Le Courage du magicien se transforme alors en Peur.

Fiabilité génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. Un '1' sur le dé de Mutagène n'est pas un échec automatique.

Œil du chasseur.

Ténèbres=2 ; Voie : Biopsie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

La cible gagne la compétence « Conscience ».

Reconstitution génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Instantané.

La cible peut immédiatement sacrifier 3 points de Mutagène/X pour se soigner d'un unique cran de Blessure.

Sérum d'assimilation.

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible ajoute +1 à sa valeur de « Mutagène/X ».

Sombres arcanes.

Ténèbres=2 ; Voie : Biopsie ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Ce sortilège ne peut être lancé que lorsqu'un combattant ami subit un Tué net. La capacité de réserve de Mana du magicien est augmentée d'1 point.

Liste des sortilèges de la voie de la Cabale.

Appel du sang.

Eau=3 ; Voie : Cabale, Hurllements ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le joueur choisit une carte de sa séquence d'activation qui n'a pas encore été activée. Elle est immédiatement activée et retirée de la séquence d'activation.

Dégénérescence.

Ténèbres=1 ; Voie : Cabale, Noire ; Fréquence=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Après l'incantation, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres pour augmenter les effets du sortilège.

- 0 : La cible gagne la compétence « Ephémère/5 ».
- 2 : La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».
- 4 : La cible gagne la compétence « Ephémère/3 ».

Ce sortilège est sans effet si la cible possède la compétence « Régénération/X » au moment de l'incantation.

Force des 4 vents.

Air=X ; Voie : Cabale, Sorcellerie ; Fréquence=3.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le nombre de gemmes dépensées influence les effets de ce sortilège.

- X=1 : la cible gagne FOR+1.
- X=2 : la cible gagne FOR+3.
- X=3 : la cible gagne FOR+5.

Forge défunte.

Ténèbres=1 ; Voie : Cabale, Nécromancie ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle ne peut être appelé que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier :

- Appelé sur un combattant possédant une « Armure noire », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme noire », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir noire », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.

L'arme et/ou l'armure d'un Champion d'Achéron peuvent devenir « Noires » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le champion est Asura de ou s'il est affilié à la maison de Sarlath.

Frappe du démon.

Neutre=1 ; Voie : Cabale, Supplices ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Avant chaque test d'Attaque de la cible, le joueur qui la contrôle doit annoncer un chiffre entre '1' et '6'. Si le résultat du dé pour ce test est supérieur au chiffre annoncé et que l'attaque est réussie, le résultat final du jet de Blessures qui s'ensuit est augmenté d'un nombre de points égal au chiffre annoncé.

Lames affamées.

Ténèbres=2 ; Voie : Cabale, Technomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Mort hurlante.

Ténèbres=3 ; Voie : Cabale, Noire ; Fréquence=1.

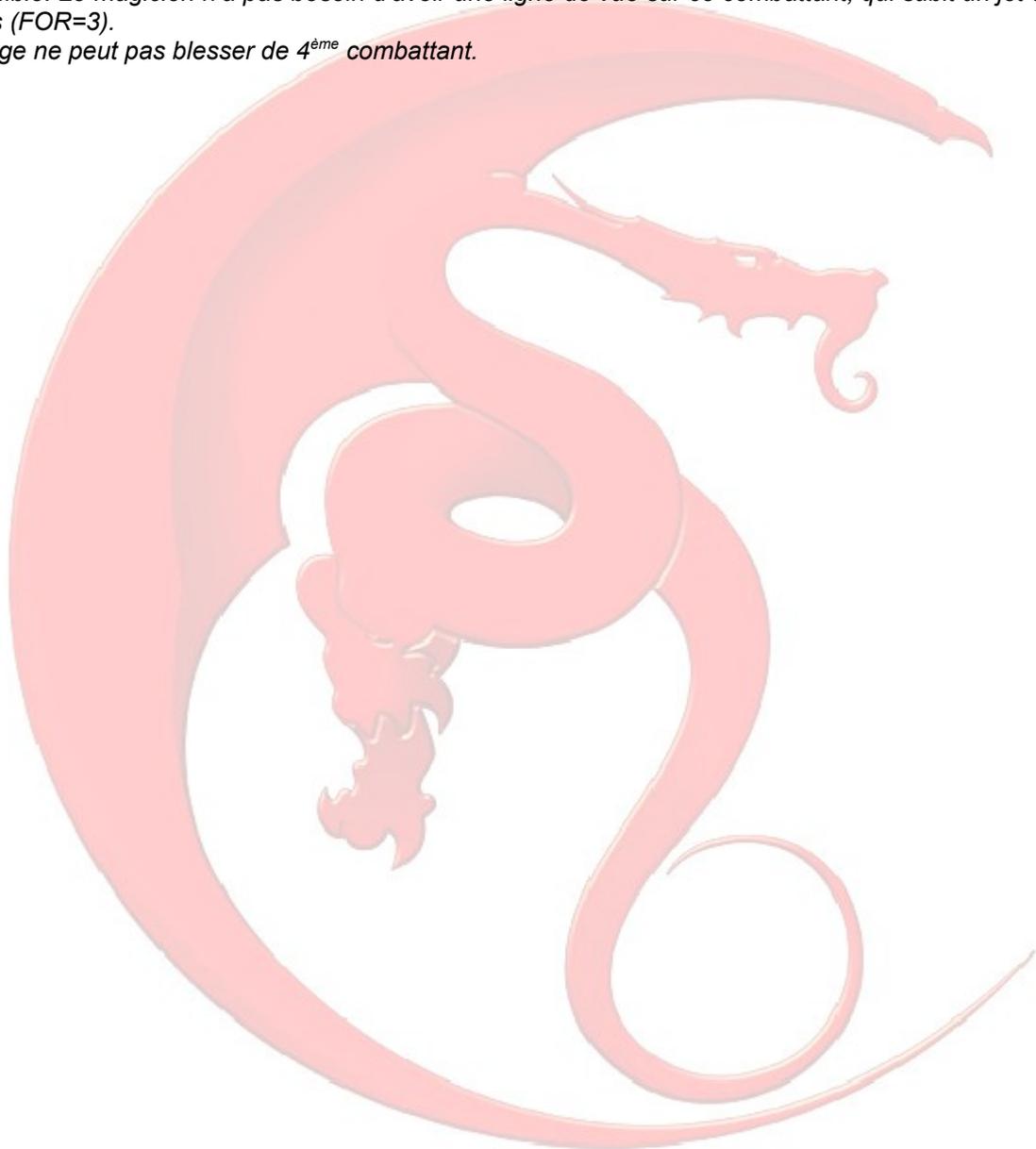
Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=9).

Si la cible subit une Blessure ou un Tué net (rappel : Sonné n'est pas une Blessure), le magicien désigne un autre combattant ennemi à 5cm de la cible. Le magicien n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur cette nouvelle cible, qui subit un jet de Blessures (FOR=6).

Si la nouvelle cible subit une Blessure ou un Tué net, le magicien désigne un 3^{ème} combattant ennemi à 5cm de la nouvelle cible. Le magicien n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur ce combattant, qui subit un jet de Blessures (FOR=3).

Ce sortilège ne peut pas blesser de 4^{ème} combattant.



Liste des sortilèges de la voie de la Cartomancie.

Arcane I - Le Magicien.

Neutre=X ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un magicien ami ; Durée : Instantané.

La cible récupère immédiatement X gemmes de Mana, dans la limite de sa réserve de Mana. La cible choisit la nature des gemmes récupérées parmi la liste des Eléments qu'elle maîtrise.

Arcane II - La Papesse.

Lumière=3 ; Voie : Cartomancie, Théurgie ; Fréquence=1.

Difficulté=X ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

Si la cible est un combattant ami, Difficulté=COU de la cible, la cible gagne COU+2 et la compétence "Hypérien" jusqu'à la fin de la partie.

Si la cible est un combattant ennemi, Difficulté=9, la cible effectue immédiatement un test de Courage, comme si elle était engagée par un combattant doté de PEUR=9 et des compétences "Abominable".

Arcane IV - L'Empereur.

Neutre=1, Terre=1 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=3+POU ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut convertir tout ou partie de ses points de Pouvoir en points de Défense ou de Résistance et les distribuer à différents combattants à portée de ce sort. Le magicien devra utiliser son nouveau score de Pouvoir jusqu'à la fin du tour.

Le nombre de gemmes de sa réserve de Mana n'est pas affecté.

Arcane VI - Amoureux.

Neutre=3 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=DIS+COU/2 de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le porteur bénéficie des compétences « Instinct de survie/1 » et « Insensible/1 » contre tout jet de Blessure infligé par la cible ou tout sort/miracle lancé par la cible.

Arcane VII - Le Chariot.

Eau=2 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=7.

Difficulté=7 ; Portée : 7cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne ATT=7.

Arcane VIII - La Justice.

Neutre=3 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=3) ignorant sa Résistance.

Arcane XV - Le Diable.

Ténèbres=2 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=2+COU de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

Le prochain d6 lancé par la cible sera automatiquement considéré comme un '1' naturel. Ce sort est sans effet sur les jets de Blessures ou les jets multiples. Ce sortilège ne peut affecter que les combattants disposant d'un score de Courage.

Arcane XVI - La Tour de destruction.

Feu=3 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=16).

Arcane XVII - L'Etoile.

Neutre=2 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne les compétences « Conscience » et « Juste »

Arcane XX - Le Jugement.

Neutre=1 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Régénération/5 »

Faveur féérique.

Neutre=2 ; Voie : Cartomancie, Féerie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Chance ». En contrepartie, un follet féérique ami est retiré du jeu.

Le magicien peut prolonger l'effet de ce sortilège d'un tour sur l'autre en payant une gemme de Mana lors de la phase d'entretien.

Privilège.

Neutre=3 ; Voie : Cartomancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=9 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

Ce sortilège immunise un combattant à tous les effets magiques composés même partiellement d'un Elément choisi par le magicien. Les gemmes employées lors de l'Incantation doivent être opposées ou identiques à l'Elément choisi. Le Privilège n'annule pas les effets des sortilèges précédemment lancés sur la cible. Un combattant peut bénéficier plusieurs tours de suite de ce sortilège, en choisissant à chaque fois un Elément différent. En revanche, un même magicien ne peut pas protéger en même temps plusieurs combattants contre le même Elément.

Liste des sortilèges de la voie de la Chronomancie.

Désynchronisation.

Lumière=1 ; Voie : Chronomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=2+INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut immédiatement dépenser des gemmes de Lumière supplémentaires (maximum : POU).

Chaque gemme ainsi dépensée peut être utilisée pour donner à la cible :

- INI+1 et RES-2.
- INI-1 et RES+2.

Aucune des deux caractéristiques ne peut être inférieure à 0 sous l'effet de ce sortilège.

Faveur solaire.

Lumière=2 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=3+INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Chance ».

Jeu de hasard.

Lumière=4 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=4+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la Discipline a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la Discipline la plus élevée.

Le joueur qui contrôle la cible doit mélanger et disposer faces cachées les cartes restant dans sa séquence d'activation. Il est ensuite autorisé à consulter sa nouvelle pioche.

Malédiction des lâches.

Lumière=1 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne DEF-1.

Liste des sortilèges de la voie Chtonienne.

Célérité des ombres.

Ténèbres=1 ; Voie : Chtonienne, Corruption ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU+2,5.

Chaos intérieur.

Ténèbres=3 ; Voie : Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit être lancé lorsque l'adversaire prend la main durant la Phase d'activation. Le joueur choisit alors l'un des effets suivants.

- *Il oblige son adversaire à jouer sa carte de réserve.*
- *Il oblige son adversaire à jouer la carte du dessus de sa séquence d'activation.*
- *Il oblige son adversaire à mettre en réserve la carte du dessus de sa séquence d'activation, cet effet ne peut pas conduire la réserve de son adversaire à dépasser son maximum.*

Dans les 3 cas, son adversaire ne peut jouer aucune autre carte lors de ce tour de parole.

Ce sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.

Elixir de sauvagerie.

Eau=2 ; Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

Ce sortilège est sans effet sur les Élémentaires, les Immortels, les Morts-vivants et les Constructs.

Emeute carmine.

Eau=2 ; Voie : Chtonienne, Hurlements, Supplices ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=0).

Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Tueur né », « Possédé » ou « Furie guerrière » acquièrent la compétence « Fléau/X », X étant la cible.

Ce sortilège ne peut cibler ni les Constructs, ni les Champions.

Excroissance tentaculaire.

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé » ;

Durée : Spécial.

La cible gagne les compétences « Membre supplémentaire » et « Concentration/2 (FOR/RES) » jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre en sacrifiant 1 gemme de Ténèbres durant la Phase d'entretien.

Harasement.

Ténèbres=1 ; Voie : Chtonienne, Corruption ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR-2.

Hémorragie de Ténèbres.

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne, Corruption ; Fréquence=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé » ; Durée : Spécial.

L'effet du sortilège est résolu dès que la cible encaisse une Blessure sur une attaque au Corps à corps (Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures). Le combattant qui vient d'infliger cette Blessure subit immédiatement un Jet de Blessures (FOR=RES de la cible divisée par deux et arrondie au chiffre inférieur). Le sort cesse d'agir immédiatement après qu'une Blessure, même due à un Tir ou à tout autre effet, ait été infligée à la cible.

Héritier de l'hydre.

Ténèbres=1 ; Voie : Chtonienne, Corruption ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un cyclope ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

Ce sortilège doit être lancé juste avant la phase de récupération de mana. Le magicien peut dépenser d'autres gemmes de Ténèbres afin de déposer autant de marqueurs « Ténèbres » près du cyclope. La somme de ces marqueurs est faite avant le jet de Tactique du tour suivant. Le total indique les bonus attribués à la cible jusqu'à la fin du tour. Les marqueurs sont alors défaussés.

- 1 : la cible gagne FOR+1 et RES+1.
- 3 : la cible gagne FOR+2, RES+2 et la compétence « Régénération/5 ».
- 5 : la cible gagne FOR+2, RES+2, ATT+1, DEF+1 et la compétence « Régénération/5 ».

Ce sortilège peut être lancé sur le même cyclope par plusieurs magiciens différents.

Implosion sacrificielle.

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

Le magicien gagne ATT+2 contre la cible pendant la phase de Corps à corps.

S'il parvient à toucher sa cible, le magicien gagne FOR+5 sur le premier jet de Blessures.

Si ce jet tue la cible, son corps fond instantanément : la cible ne peut alors revenir en jeu d'aucune manière.

Libération.

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne, Corruption ; Fréquence=2.

Difficulté=FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

La cible gagne la compétence « Membre supplémentaire » et ATT+1 ou DEF+1.

Main de peste.

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne ; Fréquence=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne peut pas tirer ni avoir recours à la magie ou à la divination jusqu'à la fin du tour. Au corps à corps, elle doit placer plus de dés en défense qu'en attaque et ne peut pas avoir recours à un effet de jeu qui lui permettrait de faire le contraire.

Ce sortilège est sans effet sur les Morts-vivants et les Constructs.

Malédiction des possédés.

Ténèbres=3 ; Voie : Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Pour tous ses tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense ou de Tir, la cible considère un résultat naturel de '1' comme un échec automatique.

Si la cible a la possibilité de lancer 1d6 supplémentaire pour le test en question, elle perd cette possibilité au lieu de considérer le '1' comme un échec automatique.

Orgie du sanguinaire.

Ténèbres=3 ; Voie : Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami de Mid-Nor ou doté de la compétence « Mort-vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne les compétences « Charge bestiale », « Inaltérable » et « Immunité/Peur ».

Pétrification alchimique.

Terre=4 ; Voie : Chtonienne, Tellurisme ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

Le joueur lance 1d6.

- '1' : Ralentissement. La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1 jusqu'à la fin du tour.
- '2', '3', '4' ou '5' : Paralysie. La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1 jusqu'à la fin du tour. Un nouveau d6 doit être lancé lors de la phase d'entretien pour voir les effets de ce sortilège lors du tour suivant.
- '6' : Pétrification. La cible est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.

Possession démoniaque.

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR+2 et les compétences « Acharné », « Furie guerrière » et « Charge bestiale ».

Lancez 1D6 lors de la Phase d'entretien.

- '1' ou '2'. La cible encaisse une Blessure légère.
- '3' ou '4'. La cible encaisse une Blessure grave.
- '5'. La cible encaisse une Blessure critique.
- '6'. La cible est Tuée net.

Régénération démoniaque.

Ténèbres=1 ; Voie : Chtonienne ; Fréquence=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé » ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La difficulté de l'incantation dépend du niveau de Blessure de la cible.

- Indemne : 4.
- Sonné/Blessure légère : 5.
- Blessure grave : 6.
- Blessure critique : 7.

La cible perd la compétence « Possédé » mais gagne la compétence « Régénération/5 ».

Volonté démoniaque.

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne, Corruption ; Fréquence=2.

Difficulté=1+FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence

« Possédé », « Mutagène/X » ou « Mort-vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Acharné ».

Liste des sortilèges de la voie du Circæus (lumineux).

A la gloire du hardi.

Lumière=3 ; Voie : Circæus ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut immédiatement effectuer une marche en direction du magicien. Ce déplacement exceptionnel est autorisé même si la cible est au contact d'un adversaire et même si elle a été assaillie lors du tour en cours. Ce déplacement est en revanche interdit si un effet de jeu quelconque interdit à la cible de se déplacer.

Si la cible parvient au contact du magicien, elle est soignée d'un cran de Blessure.

Ce déplacement exceptionnel ne compte pas comme un mouvement, même si la cible n'a pas encore été activée lors du tour en cours

Assaut flamboyant.

Lumière=2 ; Voie : Circæus, Hermétisme ; Fréquence=3.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Chant mystique.

Lumière=2 ; Voie : Circæus ; Fréquence=1.

Difficulté=3+POU du magicien ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Spécial.

Le prochain sortilège adverse lancé sur la cible de ce sortilège verra sa difficulté augmentée du Pouvoir du magicien qui a lancé ce sort.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Couplet de négation.

Lumière=1 ; Voie : Circæus ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.

Le magicien peut absorber n'importe quel type de gemmes avec ses gemmes de Lumière (y compris des gemmes de Lumière).

Sous l'effet de ce sortilège, le résultat final des jets de contre du magicien est augmenté de 1 point. Ses absorptions de sortilèges coûtent 1 gemme de moins (avec un minimum de 1 gemme).

Mot de confusion.

Lumière=3 ; Voie : Circæus, Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=3+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la Discipline a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la Discipline la plus élevée.

La carte du dessus de la séquence d'activation de l'adversaire est replacée en dernière position de sa séquence.

Que la Lumière te garde.

Lumière=2 ; Voie : Circæus ; Fréquence=Unique.

Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Spécial.

Le magicien disparaît du champ de bataille. Retirez sa figurine et sa carte de références, il est considéré comme Tué net et ne peut revenir en jeu d'aucune manière. Tant que la cible est en vie, l'énergie du magicien le protège des coups adverses. Le Champion gagne la compétence « Instinct de survie/6 » et deux dés supplémentaires en combat, qu'il doit obligatoirement placer en Défense.

Triste regard.

Lumière=3 ; Voie : Circæus ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne les compétences « Acharné » et « Possédé ». Elle doit en contrepartie prendre obligatoirement les X dés supplémentaires de sa compétence « Enchaînement/X » lors de chaque combat.

Liste des sortilèges de la voie du Circæus (ténébreux).

Cantique de désolation.

Ténèbres=1 ; Voie : Circæus ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR+1.

Après l'incantation, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres, chaque gemme donne FOR+1 à la cible. Ces bonus sont ignorés contre les êtres élémentaires issus de l'Eau et les magiciens maîtrisant l'Eau.

Défi de la mort.

Ténèbres=1 ; Voie : Circæus, Nécromancie ; Fréquence=2.

Difficulté=4+Puissance de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd 2 points de Puissance (minimum : 0).

Distorsion.

Ténèbres=2 ; Voie : Circæus ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Le magicien peut se déplacer de 10cm maximum. Il peut même automatiquement se désengager d'un combat s'il en a la possibilité, mais ne pourra pas se placer au contact d'un adversaire grâce à son nouveau déplacement.

Diversité des ombres.

Ténèbres=2 ; Voie : Circæus, Nécromancie ; Fréquence=2.

Difficulté=4+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd un dé de Corps à corps lors de chaque combat auquel elle participe.

Force de l'au-delà.

Ténèbres=1 ; Voie : Circæus, Nécromancie ; Fréquence=4.

Difficulté=Spécial ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence «Mort-vivant» ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La difficulté dépend du niveau de Blessure de la cible.

- *Indemne* : 3.
- *Sonné/Blessure légère* : 4.
- *Blessure grave* : 5.
- *Blessure critique* : 6.

La cible ne subit plus les malus de Blessures sur les jets de Blessures qu'elle inflige au Corps à corps (même ceux liés à l'état Sonné).

Litanie mortelle.

Ténèbres=1 ; Voie : Circæus ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres après l'incantation pour augmenter les effets de ce sortilège.

- **0 : courroux.** *La cible gagne PEUR+1.*
- **1 : furie.** *La cible gagne PEUR+1, FOR+1 et RES+1.*
- **3 : fléau.** *La cible gagne PEUR+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1 et RES+1.*
- **6 : destruction.** *La cible gagne PEUR+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2.*
- **7 : apocalypse.** *La cible gagne PEUR+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2, RES+2 et la compétence « Abominable ».*

Le magicien peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres lors de la Phase d'entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Psaumes de la folie.

Ténèbres=2 ; Voie : Circæus ; Fréquence=3.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Le joueur lance 2d6. Avant ce jet, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres, chacune augmente de +2 le résultat du jet de 2d6.

La cible doit effectuer un test de Courage d'une difficulté égale au résultat du jet de 2d6. En cas d'échec, la cible est immédiatement en déroute.

Ce sortilège n'a aucun effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Immunité/Peur ».



Liste des sortilèges de la voie de la Corruption.

Célérité des ombres.

Ténèbres=1 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU+2,5.

Désincarnation mineure.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption ; Fréquence=1.

Difficulté=PEUR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence

« Possédé » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd la compétence « Possédé ».

Le magicien gagne immédiatement une gemme de Ténèbres. En plus de cela, il pourra lancer 1d6 supplémentaire lors de son prochain jet de récupération de Mana.

Fiel des possédés.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption ; Fréquence=2.

Difficulté=3+DEF de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les attaques effectuées par la cible à l'aide des compétences « Contre-attaque » ou « Ambidextre » bénéficient des bonus suivants.

- *Elles ne peuvent pas faire l'objet de la moindre tentative de Défense.*
- *De plus, chacune de ces attaques bénéficie d'un bonus de FOR (minimum : 0) égal à la différence entre l'Attaque de l'attaquant et la Défense du défenseur.*

Harasement.

Ténèbres=1 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR-2.

Hémorragie de Ténèbres.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence

« Possédé » ; Durée : Spécial.

L'effet du sortilège est résolu dès que la cible encaisse une Blessure sur une attaque au Corps à corps (Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures). Le combattant qui vient d'infliger cette Blessure subit immédiatement un Jet de Blessures (FOR=RES de la cible divisée par deux et arrondie au chiffre inférieur). Le sort cesse d'agir immédiatement après qu'une Blessure, même due à un Tir ou à tout autre effet, ait été infligée à la cible.

Héritier de l'hydre.

Ténèbres=1 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un cyclope ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

Ce sortilège doit être lancé juste avant la phase de récupération de mana. Le magicien peut dépenser d'autres gemmes de Ténèbres afin de déposer autant de marqueurs « Ténèbres » près du cyclope. La somme de ces marqueurs est faite avant le jet de Tactique du tour suivant. Le total indique les bonus attribués à la cible jusqu'à la fin du tour. Les marqueurs sont alors défaussés.

- *3 : la cible gagne FOR+1 et RES+1.*
- *6 : la cible gagne FOR+2, RES+2 et la compétence « Régénération/5 ».*
- *9 : la cible gagne FOR+2, RES+2, ATT+1, DEF+1 et la compétence « Régénération/5 ».*

Ce sortilège peut être lancé sur le même cyclope par plusieurs magiciens différents.

Lacération des plaies.

Ténèbres=3 ; Voie : Corruption ; Fréquence=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi indemne ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne RES-2.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Le sortilège est dissipé dès que la cible est Tuée net ou est soignée de toutes ses Blessures.

Libération.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Fréquence=2.

Difficulté=FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

La cible gagne la compétence « Membre supplémentaire » et ATT+1 ou DEF+1.

Main du marionnettiste.

Ténèbres=1 ; Voie : Corruption ; Fréquence=2.

Difficulté=2+INI de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut dépenser 1 gemme de Ténèbres après chaque test d'Attaque ou de Défense de la cible. Le test est annulé et relancé comme s'il n'avait jamais eu lieu. Le nouveau résultat est conservé et ne peut être relancé.

Nécrose.

Ténèbres=3 ; Voie : Corruption ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté= Libre ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible doit effectuer un test de Résistance d'une difficulté égale à celle choisie pour l'incantation. En cas d'échec, la cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Poupée avide.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption ; Fréquence=2.

Difficulté=ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres après l'incantation, les combattants ennemis au contact de la cible ne peuvent plus utiliser les compétences « Acharné », « Dur à cuire » et « Possédé ».

Volonté démoniaque.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=1+FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé », « Mutagène/X » ou « Mort-vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Acharné ».

Liste des sortilèges de la voie du Druidisme.

Bulbe empoisonné.

Eau=2 ; Voie : Druidisme ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible et tous les combattants en contact avec elle subissent un jet de Blessure (FOR=0).

Chaque combattant dont l'état s'aggrave à cause de ce sortilège doit supporter un nouveau jet de Blessure (FOR=0) jusqu'à ce que le bulbe empoisonné ne lui fasse plus de dommages... Ou qu'elle soit morte.

Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.

Ce sortilège est sans effet sur les Morts-vivants, les Constructs, les êtres élémentaires et les Immortels.

Cœur ardent.

Feu=2 ; Voie : Druidisme, Shamanisme ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le joueur peut relancer chacun des jets d'Attaque de la cible si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.

Cuirasse de Terre.

Terre=1 ; Voie : Druidisme, Shamanisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre après l'incantation.

- 0 : la cible gagne RES+2.
- 1 : la cible gagne RES+3.
- 2 : la cible gagne RES+5.

Onguent de soin.

Terre=1 ; Voie : Druidisme ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami Sonné ou en Blessure légère ; Durée : Instantané.

La cible est de nouveau indemne.

Ce sortilège est sans effet sur les Blessures graves ou supérieures.

Rage du guerrier.

Feu=2 ; Voie : Druidisme, Shamanisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes. Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.

Sang de Danu.

Terre=1 ; Voie : Druidisme ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Enorme » et devient de Très grande taille.

Liste des sortilèges de la voie de l'Enskëm.

Sentier du péril.

Eau=2 ; Voie : Enskëm ; Fréquence=1.

Difficulté=3+COU/PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de la prochaine activation de la cible, le joueur peut forcer celle-ci à effectuer une marche ou une course dans la direction et sur la distance qu'il choisit. Ce sortilège ne permet pas de faire sortir la cible du champ de bataille.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions, les Constructs et les Morts-vivants.



Liste des sortilèges de la voie de l'Exorcisme.

Bûcher des sorcières.

Feu=1 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Fréquence=1.

Difficulté= Spécial ; Portée : Spécial; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé après que le magicien a absorbé ou contré un sortilège ennemi avec succès. La difficulté est égale au Pouvoir que le magicien ennemi a utilisé pour lancer le sortilège neutralisé.

Le magicien ennemi encaisse un jet de Blessures (FOR=10).

Cercle de protection.

Feu=2 ; Voie : Exorcisme ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce sortilège affecte un rayon de 5cm autour du magicien. Aucun combattant (ami ou ennemi) possédant une Peur strictement inférieure à 6 ne peut entrer ou être invoquée dans l'aire d'effet du sortilège. Si un tel combattant se trouve déjà dans l'aire d'effet au moment de l'incantation, il est Sonné tant qu'il demeure dans l'aire d'effet du sortilège.

L'effet de ce sortilège se prolonge jusqu'à ce que le magicien se déplace ou effectue un jet de récupération de Mana. Le joueur peut renoncer au jet de récupération de Mana du magicien pour maintenir l'effet du sortilège.

Edit de Merin.

Feu=1 ; Voie : Exorcisme ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=POU de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le lanceur de ce sortilège peut dépenser des gemmes supplémentaires de sa réserve et annuler autant de gemmes de la réserve du magicien ciblé. Le choix des Eléments des gemmes ainsi détruites est laissé au joueur adverse.

Excommunication.

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis du Griffon qui chargent la cible de ce sort réussissent automatiquement leur test de Courage.

Ce sortilège est sans effet sur un Champion.

Grâce de l'Inquisition.

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé sur un Inquisiteur, un Chasseur de ténèbres ou un Templier de l'Inquisition ami juste avant qu'il encaisse un jet de Blessures. Le jet de Blessures est annulé.

Marque d'infamie.

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Théurgie ; Fréquence=2.

Difficulté=5 ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Cible/-1 ».

Sanction.

Feu=1 ; Voie : Exorcisme ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé juste avant d'effectuer un jet de tir sur un magicien. Si le tir touche sa cible, la Force de l'arme à distance utilisée est multipliée par deux.

Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même cible au cours du même tour.

Liste des sortilèges de la voie de la Féérie.

Affaiblissement.

Eau=2 ; Voie : Féérie ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR-4.

Ange tellurique.

Terre=3 ; Voie : Féérie, Tellurisme ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

La cible gagne la compétence « Coup de maître/0 » et un dé de combat supplémentaire, qui devra obligatoirement être placé en attaque.

Le magicien ne peut pas lancer à nouveau ce sortilège tant que la cible est en jeu ou tant qu'il ne l'a pas annulé volontairement.

Contrôle de la matière.

Terre=3 ; Voie : Féérie, Technomancie, Tellurisme ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Spécial ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La difficulté de ce sortilège est égale à la plus haute valeur entre la Force et la Résistance de la cible. Le magicien peut échanger librement des points de Force et de Résistance de la cible, ou inversement. Il ne peut cependant réduire une caractéristique en-dessous de 1, ni augmenter de plus du double la caractéristique originale.

Faveur féérique.

Neutre=2 ; Voie : Féérie, Cartomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Chance ». En contrepartie, un follet féérique ami est retiré du jeu.

Le magicien peut prolonger l'effet de ce sortilège d'un tour sur l'autre en payant une gemme de Mana lors de la phase d'entretien.

Force de la nature.

Eau=2 ; Voie : Féérie, Symbiose ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « FOR en charge/X », avec $X=FOR+4$.

Muraille de ronces.

Eau=3 ; Voie : Féérie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un Nexus ; Durée : Spécial.

Ce sortilège enchante une zone de 15cm de rayon autour de la cible. Cette zone a 2 effets :

- *Les combattants ennemis la considère comme un Terrain encombré.*
- *Le résultat final des tests des tirs traversant cette zone est diminué de -1.*

Le magicien peut maintenir l'effet de ce sortilège d'un tour sur l'autre en dépensant 1 gemme d'eau lors de la phase d'entretien.

Un même Nexus ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par tour.

Racines de la colère.

Eau=1 ; Voie : Féérie ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut sacrifier des gemmes après l'incantation pour améliorer les effets de ce sortilège.

- *0 gemmes. La cible gagne MOU-2.*
- *1 gemme d'Eau. La cible gagne MOU-3.*
- *2 gemmes d'Eau. La cible gagne MOU-5.*
- *2 gemmes d'Eau et 1 gemme de Terre. La cible gagne MOU-5 et subit un jet de Blessures (FOR=3).*
- *2 gemmes d'Eau et 2 gemmes de Terre. La cible gagne MOU-5 et subit un jet de Blessures (FOR=6).*

Résine de pétrification.

Terre=2 ; Voie : Féerie, Tellurisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne RESx2, INI=0, TIR=0 et MOU=0.

La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.

Résolution meurtrière.

Eau=1 ; Voie : Féerie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

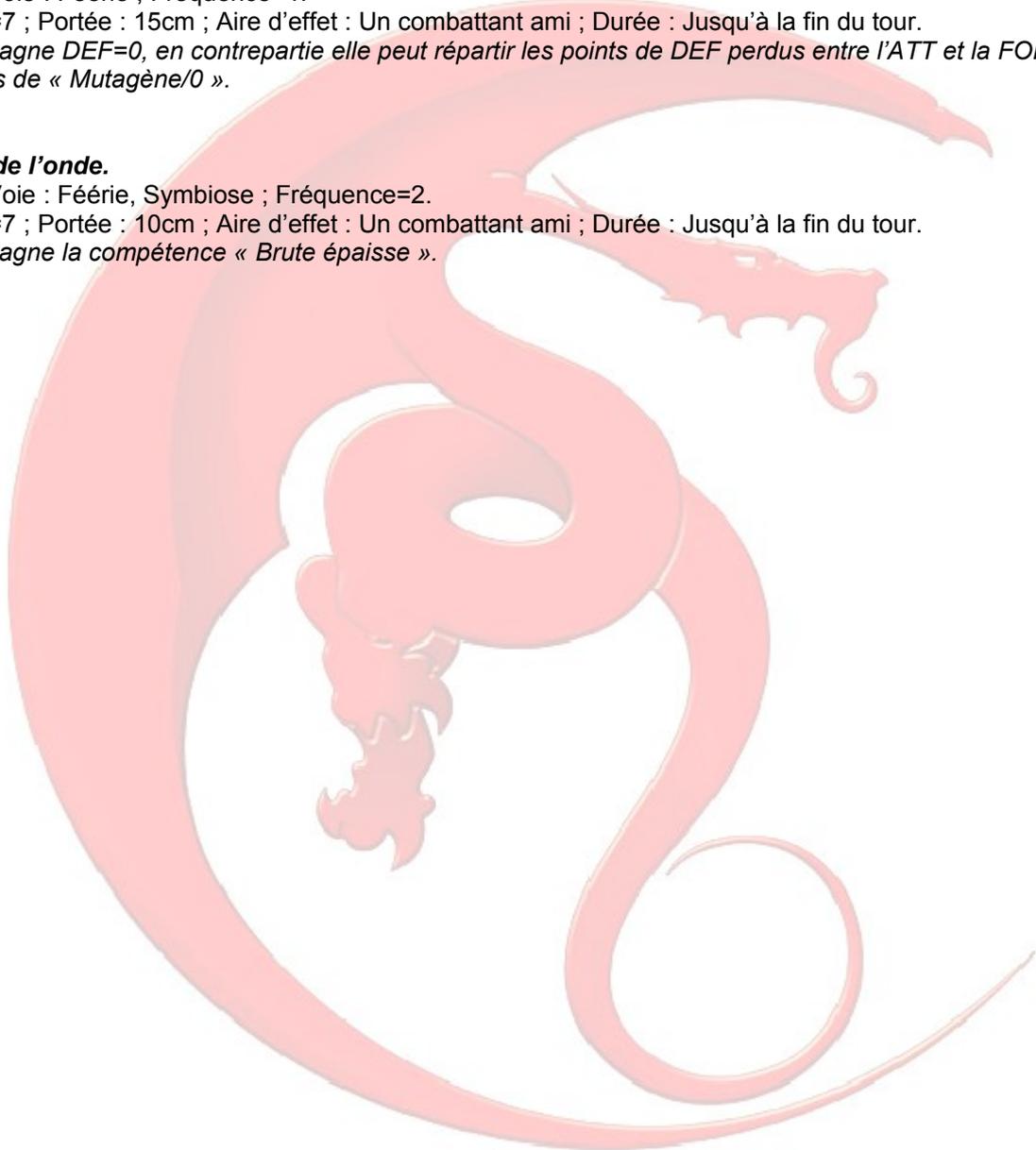
La cible gagne DEF=0, en contrepartie elle peut répartir les points de DEF perdus entre l'ATT et la FOR comme des points de « Mutagène/0 ».

Vigueur de l'onde.

Eau=1 ; Voie : Féerie, Symbiose ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Brute épaisse ».



Liste des sortilèges de la voie de la Forge.

Les sortilèges qui affectent un combattant doté d'une chaudière ne peuvent pas être lancés sur un combattant dont la chaudière a été détruite.

Compression sélective.

Terre=2 ; Voie : Forge ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne pourra utiliser qu'un seul de ses équipements à vapeur, mais lancera autant de dés de Pression qu'elle possède d'équipement à vapeur.

Par exemple, si elle en possède deux, elle choisira un seul mais lancera deux dés en cumulant les résultats. Un résultat de '1' sur un jet de Pression signifie toujours un incident.

Fer de l'esprit.

Terre=X ; Voie : Forge, Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne la compétence « Résolution/X », X étant le nombre de gemmes dépensées (maximum : 4).

Frénésie mécanique.

Terre=2 ; Voie : Forge ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible pourra relancer ses '6' sur les jets de Pression. En contrepartie, un Incident surviendra sur un résultat de '1' ou '2', même après avoir relancé un '6'.

Jet de vapeur.

Terre=1 ; Voie : Forge ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Chaque combattant en contact avec le magicien encaisse un jet de Blessures (FOR=0).

Principe d'inertie.

Terre=2 ; Voie : Forge, Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU+2,5.

Si la cible charge, elle gagne un bonus de Puissance de +1 pour le temps de la Charge.

Thermo-accélération.

Terre=1 ; Voie : Forge ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'un Razorback en armure ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut faire des jets de Pression (MOU), même si elle ne possède pas de chaudière.

Thermo-compression.

Terre=1 ; Voie : Forge ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut relancer une fois chacun de ses jets de Pression si le résultat ne lui convient pas.

Thermo-destruction.

Terre=1 ; Voie : Forge ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Instantané.

La chaudière de la cible est détruite dans une terrible explosion. Appliquez les mêmes effets que lorsqu'une chaudière explose suite à un incident de Pression.

Thermo-propulsion.

Terre=2 ; Voie : Forge ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 15cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège affecte le magicien et jusqu'à trois combattants amis situés dans l'aire d'effet. Aucune ligne de vue n'est requise. La difficulté choisie doit être comprise entre 3 et 6.

La difficulté remplace le résultat des jets de pression des équipements à vapeur/MOU des combattants ciblés.

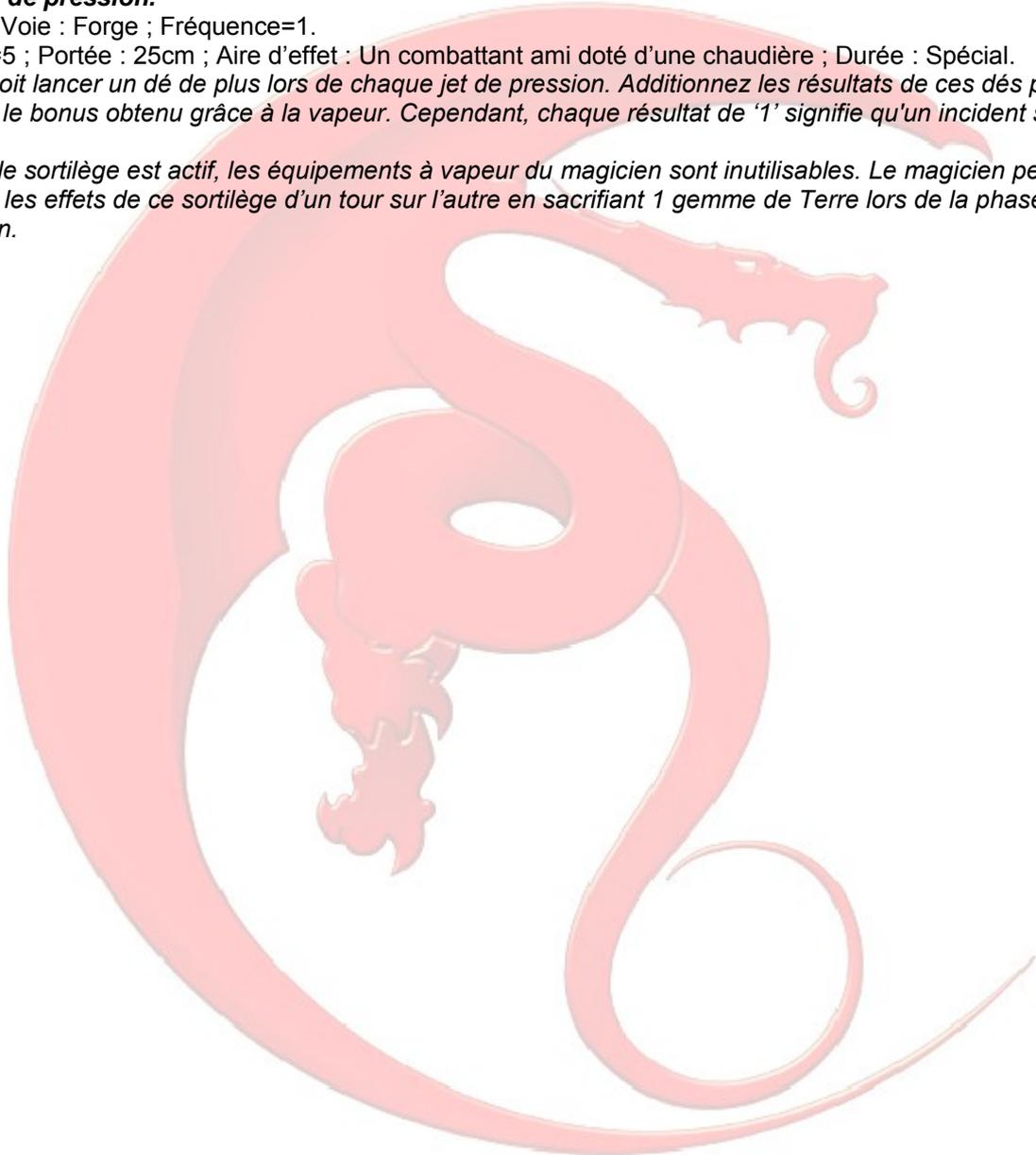
Transfert de pression.

Terre=2 ; Voie : Forge ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Spécial.

La cible doit lancer un dé de plus lors de chaque jet de pression. Additionnez les résultats de ces dés pour connaître le bonus obtenu grâce à la vapeur. Cependant, chaque résultat de '1' signifie qu'un incident s'est produit.

Tant que le sortilège est actif, les équipements à vapeur du magicien sont inutilisables. Le magicien peut prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre en sacrifiant 1 gemme de Terre lors de la phase d'Entretien.



Liste des sortilèges de la voie de l'Hermétisme.

Ange gardien.

Lumière=4 ; Voie : Hermétisme, Théurgie ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

La cible gagne DEF+2 et la compétence « Régénération/5 ». Le sort est en activité tant que la cible reste en vie. Si elle doit être éliminée de quelque manière que ce soit, le sortilège annule l'attaque adverse et le sort est brisé. Un seul combattant sur la table peut subir les effets de ce sortilège en même temps.

Ce n'est que lorsque le sortilège sera dissipé ou au bon vouloir du magicien qui l'a incanté que le sortilège prendra fin et qu'il sera possible de l'incanter à nouveau.

Assaut flamboyant.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme, Circæus ; Fréquence=3.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Aura d'hypériorion.

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Hypériorion ».

Aura troublante.

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Hypériorion ».

Tout combattant ennemi impliqué dans le même combat que le magicien gagne ATT-1 et DEF-1.

Châtiment de Lumière.

Lumière=X ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=5+1 par cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Le joueur peut désigner un nombre maximal de cible égal au POU du magicien. X est égal à 1 gemme par cible désignée.

Chaque cible subit un jet de Blessures (FOR=5).

Couronne de gloire.

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : un combattant ami doté de « Commandement/X », « Etendard/X » ou « Musicien/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne +10cm à sa valeur de X.

Tous les combattants amis du même peuple gagnent FOR+1 tant qu'ils se trouvent dans l'aura de commandement de la cible. Cet effet ne se transmet pas le biais d'un état-major.

Eclat de Lahn.

Feu=3, Lumière=3 ; Voie : Hermétisme, Théurgie ; Fréquence=Unique.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le magicien crée dans un cercle de 50cm de diamètre une terrible lueur aveuglante. Tous les combattants dans cette zone qui ne sont pas issus des Voies de la Lumière sont Sonnés jusqu'à la fin du tour. Les victimes de ce sort équipées d'armes à distance ne peuvent plus tirer qu'à Portée courte jusqu'à la fin de la partie.

Force de la vertu.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR+X, X=COU.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de Peur.

Forge des héliastes.

Lumière=1 ; Voie : Hermétisme, Solaris ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle ne peut être appelé que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier :

- *Appelé sur un combattant possédant une « Armure hélianthe », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.*
- *Appelée sur un combattant possédant une « Arme hélianthe », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.*
- *Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir hélianthe », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.*

L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir « Hélianthes » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le Champion maîtrise la voie du Solaris.

Glaive chimérique.

Lumière=1, Neutre=X ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

X doit au minimum être égal à 1

La cible encaisse un jet de Blessures (FOR=difficulté). Si ce jet de Blessures entraîne un résultat Blessure grave ou supérieur dans le tableau des Blessures, le sortilège affecte un autre combattant ennemi, au choix du joueur qui contrôle le magicien. La nouvelle cible doit être située à 5cm ou moins de la précédente et à portée du sortilège. Le magicien doit disposer d'une ligne de vue sur elle après l'éventuelle élimination de la victime précédente. Elle subit un jet de Blessures (FOR=difficulté). Le nombre d'adversaires qui peuvent être frappés par ce sortilège est égal à X.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par tour.

Lueur apaisante.

Lumière=Spécial ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Le nombre de gemmes nécessaires à l'incantation et la difficulté de celle-ci varient en fonction de l'effet recherché et de l'état de santé de la cible.

- *Cible en Blessure légère : 2 gemmes/Difficulté=7. La cible est indemne.*
- *Cible en Blessure grave :*
 2 gemmes/Difficulté=8. La cible passe en Blessure légère.
 5 gemmes/Difficulté=9. La cible est indemne.
- *Cible en Blessure critique :*
 2 gemmes/Difficulté=9. La cible passe en Blessure grave.
 5 gemmes/Difficulté=10. La cible passe en Blessure légère.

Mot de confusion.

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme, Circæus ; Fréquence=1.

Difficulté=3+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la Discipline a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la Discipline la plus élevée.

La carte du dessus de la séquence d'activation de l'adversaire est replacée en dernière position de sa séquence.

Pilier d'énergie.

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=11 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 5cm ; Durée : Instantané.

Tous les combattants amis affectés réduisent leur niveau de Blessure d'un cran.

Sceau de Dellar'n.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

Le marqueur représentant le sceau de Dellar'n est disposé sur le socle de la cible. Un même combattant ne peut porter qu'un seul marqueur en même temps.

Au cours d'une phase d'Activation, y compris celle où ce sort est lancé, n'importe quel magicien du Lion ami capable de voir la cible et présent à 15cm peut dépenser 1 gemme de Lumière pour activer le pouvoir du sceau. Cette dépense ne peut être ni absorbée ni contrée. Si le sceau est activé, le marqueur est retiré. Tous les combattants présents à 2,5cm ou moins du porteur du sceau encaissent un jet de Blessures (FOR=5). Le porteur n'est pas affecté.

Un même magicien peut activer autant de sceaux que sa réserve de mana le lui permet.

Sceau de protection.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=3.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Insensible/4 ».

Tenacité de la Chimère.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Fréquence=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé après que la cible ait encaissé une Blessure (après application des éventuels modificateurs comme Dur à cuire, Fléau, etc...). La difficulté est égale à la Force du jet de Blessures.

La blessure subie est réduite d'un cran (une Blessure légère se transforme en Sonné).

Ce sortilège est sans effet sur les Blessures exceptionnelles et les jets de Blessures dont le résultat indique « Sonné » ou « Tué net ».

Liste des sortilèges de la voie des Hurlements.

Agilité des nymphes.

Eau=1 ; Voie : Hurlements ; Fréquence=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Fine lame ».

Appel du sang.

Eau=3 ; Voie : Hurlements, Cabale ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le joueur choisit une carte de sa séquence d'activation qui n'a pas encore été activée. Elle est immédiatement activée et retirée de la séquence d'activation.

Augure sanglant.

Eau=1 ; Voie : Hurlements ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé au début de la phase d'Activation. Tout combattant Tué net dans un rayon de Xcm autour du magicien permettra au joueur qui le contrôle d'ajouter +1 au résultat de son prochain jet de Tactique. X étant égal au double de la difficulté choisie.

Carnage.

Ténèbres=2 ; Voie : Hurlements ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR+3.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Si la cible est affiliée à la révélation du Carnage, la durée de ce sortilège devient « Jusqu'à la fin de la partie ».

Chuchotement troublant.

Eau=1 ; Voie : Hurlements, Murmures ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Lancez 1d6.

- **1** : La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1 et DEF-1.
- **2** : La cible gagne MOU+2,5.
- **3** : La cible gagne INI+1.
- **4** : La cible gagne ATT+1.
- **5** : La cible gagne DEF+1.
- **6** : La cible gagne MOU+2,5, INI+1, ATT+1 et DEF+1.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Ce sortilège prend automatiquement fin dès lors que la cible obtient un '1' sur un quelconque jet de dé.

Crinière ardente.

Feu=2 ; Voie : Hurlements, Murmures ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne PEUR+2. Ce bonus ne se transmet pas par la compétence « Commandement/X ». En contrepartie, le Wolfen ne peut plus utiliser les Artefacts, Compétences et sortilèges incluant une quelconque forme de furtivité ou d'invisibilité (« Eclairer », etc...). Il peut même être Chargé par un ennemi qui ne le voit pas au début de son déplacement.

Le sortilège prend automatiquement fin dès que la cible subit une Blessure localisée à la tête.

Déchéance inéluctable.

Eau=X ; Voie : Hurlements, Tourments ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La cible gagne RES-2X (minimum : RES=1), X étant le nombre de gemmes d'Eau utilisé pour l'incantation (maximum : 4).

Emeute carmine.

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Supplices, Chthonienne ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=0).

Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Tueur né », « Possédé » ou « Furie guerrière » acquièrent la compétence « Fléau/X », X étant la cible.

Ce sortilège ne peut cibler ni les Constructs, ni les Champions.

Festin sacré.

Neutre=2 ; Voie : Hurlements, Nécromancie, Supplices ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Le prochain Tué net que la cible infligera à un ennemi au Corps à corps lui permettra, si elle le souhaite, de remonter son niveau de Blessures d'un cran. Dans ce cas, elle ne pourra pas faire de mouvement de Poursuite.

Si la victime sacrificielle est un Fidèle, le combattant sera soigné de deux niveaux de Blessures ! Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Il est impossible de dévorer les entrailles d'un Mort-Vivant, d'un Construct, d'un Immortel ou d'un Etre élémentaire.

Garde sanglante.

Eau=1 ; Voie : Hurlements, Tourments ; Fréquence= 2.

Difficulté=2+POU du magicien ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé juste avant que le magicien encaisse un jet de Blessures. Le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau après l'incantation pour modifier les effets du sortilège.

- **0.** *Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.*
- **1.** *Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.*
- **2.** *Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.*

Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Griffes spirituelles.

Air=2, Eau=1 ; Voie : Hurlements, Murmures ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=10 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Le magicien effectue immédiatement 3 jets d'attaque (ATT=5, FOR=6) contre la cible. Ces jets ne peuvent être affectés par aucun effet de jeu.

Quel que soit le nombre de dés dont dispose la cible, elle a le droit à un unique jet de défense contre chaque attaque (avec sa propre Défense au moment de l'incantation).

Malédiction du fauve.

Eau=3 ; Voie : Hurlements ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce magicien peut être lancé au moment où un combattant ami présent à 30cm du magicien est éliminé du jeu. Le magicien n'a pas besoin de disposer d'une ligne de vue sur sa cible pour lancer ce sortilège. Tous les combattants ennemis au contact de la cible subissent immédiatement un jet d' « Ephémère/5 ».

Le magicien peut lancer ce sortilège sur lui-même au moment où il est éliminé. Dans ce cas, tous les combattants ennemis au contact du magicien subissent immédiatement un jet d' « Ephémère/4 ».

Massacre.

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Tourments ; Fréquence=2.

Difficulté=1+FOR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

Morsure de l'âme.

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Tourments ; Fréquence=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si la cible ne possède pas de valeur de Courage/Peur, utiliser sa Résistance comme difficulté pour ce sortilège.

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Mort certaine.

Eau=2 ; Voie : Hurlements ; Fréquence=Puissance.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Choisissez la Puissance magique allouée à ce sortilège lors de la constitution des armées.

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible vient de subir un jet de Blessures qui ne lui a infligé aucune Blessure. Le Jet de Blessures est relancé.

Un même combattant ne peut être ciblé par ce sortilège qu'une seule fois par tour, que l'Incantation ait été un succès ou non et même si plusieurs magiciens possèdent ce sortilège.

Offrande sanglante.

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Shamanisme ; Fréquence= 3.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé sur un combattant ami juste avant que celui-ci n'effectue un jet de Blessure au Corps à corps à l'encontre d'un adversaire. Si le jet de Blessure élimine l'adversaire, la cible remonte immédiatement son niveau de Blessures d'un cran.

Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Piège des loups.

Eau=2 ; Voie : Hurlements ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit un jet de Blessure (FOR=X) au terme de chacun de ses déplacements. X étant égal à la moitié de la distance parcourue (arrondie au supérieur).

En ce qui concerne ce sortilège, une réorientation n'est pas considérée comme un déplacement.

Préservation.

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Murmures ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être effectué après un jet de Blessures de l'ennemi.

En cas de succès, la cible ignore le coup. N'appliquez aucun dommage.

En cas d'échec, la cible est trompée par son instinct : lisez le résultat du jet de Blessures une ligne plus bas sur le tableau de Blessures.

Rage de la hyène.

Ténèbres=1 ; Voie : Hurlements ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Au début de chaque combat auquel il participe, le magicien peut sacrifier X gemmes pour gagner X dés de combat.

Rapidité.

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Lamentations, Murmures ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne MOU+2X et RES-X, X étant laissé au choix du joueur (maximum : 4).

Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'entretien, au choix du joueur qui contrôle le magicien.

Liste des sortilèges de la voie de la magie Instinctive.

Baiser de la terre.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU+5 ou MOU-5, au choix du joueur qui contrôle le magicien.

Charge du rhino.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Le magicien peut lancer ce sortilège au début de son activation. Il effectue alors une charge (cela constitue une exception aux règles de cumul des actions). Durant cette charge, le magicien gagne MOU+2,5 mais doit bouger en ligne droite et ne peut contourner aucun obstacle.

Tout combattant se trouvant sur la trajectoire du magicien (y compris la cible de l'assaut) subit les effets de la compétence « Fauchage/8 ».

Si le magicien percute un élément de décor pendant sa charge, il s'arrête net et subit un Sonné.

Don de la mangouste.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=2.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI+2.

Don de préservation.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 5cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Instinct de survie/6 » tant qu'ils se trouvent à 5cm du magicien.

Don du rhinocéros.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=2.

Difficulté=Libre ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne RES+X, étant égal à la moitié (arrondie au supérieur) de la difficulté choisie (maximum : 10).

Don du sanglier.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Charge bestiale ».

Don du serpent.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Contre-attaque ».

Eclat de silex.

Neutre=1 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Spécial ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible peut tenter d'esquiver le sortilège, elle doit réussir un jet de Défense de difficulté égale au résultat final du jet d'Incantation. Sinon, elle subit un jet de Blessure (FOR=4).

Esprit du buffle.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Immunité/Peur ».

Si la cible n'a pas encore été activée, elle devra effectuer une charge lors de son activation, sauf si un quelconque effet de jeu l'empêche de le faire.

Rejet.

Neutre=1+Puissance de la cible ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant au palier 0. La cible est soulevée jusqu'au palier 1 (un éventuel désengagement est automatique, même si la cible a subi un assaut lors de ce tour). Elle ne peut effectuer aucun autre déplacement ce tour. Aucun combattant ne peut se placer à l'endroit occupé par la cible au palier 0.

A la fin du tour, la cible est déposée sans le moindre dommage au palier 0, à l'endroit qu'elle occupait au moment où le sortilège a été incanté.

Ruse du chacal.

Neutre=3 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.

Le magicien gagne la compétence « Autorité ».

Le joueur qui contrôle le magicien gagne la possibilité de mettre en réserve une carte supplémentaire.

Sève mystique.

Neutre=1 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Le magicien doit sacrifier des gemmes Neutres supplémentaires selon l'état de la cible pour la soigner d'un cran de Blessure.

- *Cible en Blessure légère, 0 gemme Neutre.*
- *Cible en Blessure grave, 1 gemme Neutre.*
- *Cible en Blessure critique, 2 gemmes Neutres.*

Songe fidèle.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=4+POU du magicien ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Le magicien lance un dé de plus lors des tests de récupération de Mana et retient celui qui lui convient. Dès que le magicien est retiré du terrain, le plus proche magicien ami qui maîtrise la magie Instinctive acquiert gratuitement ce sortilège et peut le lancer pour bénéficier de ses effets.

Un seul magicien par camp peut posséder ce sortilège.

Spectre immortel.

Neutre=4 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion ; Durée : Spécial.

Ce sort doit être lancé au moment où la cible est Tué net. Ce sortilège est inutile si la cible subit un effet qui la retire du jeu.

Ne retirez pas la cible du terrain. La cible est soignée de ses Blessures et ne peut plus être blessée par aucun effet de jeu.

Par la suite, la cible est retirée du terrain si elle subit une Blessure exceptionnelle ou un effet qui la retire du jeu.

Jetez 1d6 lors de chaque phase d'entretien : sur '5' ou '6', la cible se bat un tour de plus, sinon elle est retirés du jeu.

La cible ne peut revenir en jeu d'aucune manière une fois qu'elle a été retirée du jeu.

Talon de pierre.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=2.

Difficulté=3+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne DEF=0.

Vortex de quartz.

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 5cm ; Durée : Spécial.

Tous les combattants à portée subissent un jet de Blessures (FOR=6).

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme Neutre pour prolonger les effets de ce sortilège pour le tour suivant.

Le magicien ne peut alors effectuer aucune action lors de la prochaine phase d'Activation et gagne MOU=0. Au

début de la prochaine phase de Combat, chaque combattant à portée subira un jet de Blessure (FOR=6).

Ce sortilège prend automatiquement fin si le magicien est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.



Liste des sortilèges de la voie des Lamentations.

Anneau de brume.

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Fréquence=1.

Difficulté=4 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

La cible bénéficie de la compétence « Insensible/4 », mais uniquement contre les sortilèges.

Anneau de fange.

Eau=1 ; Voie : Lamentations ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le terrain dans l'aire d'effet est considéré comme Encombré.

Anneau de glace.

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Fréquence=1.

Difficulté=4 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/3 », mais uniquement contre les tirs.

Eclats de givre.

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Chaque Blessure infligée par la cible en corps à corps durant ce tour fait gagner RES-2 à sa victime jusqu'à la fin de la partie.

Entraves.

Eau=1 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.

Si un test d'Attaque est effectué avec la compétence « Fine lame », cette compétence et le sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.

Grâce des anciens.

Eau=2 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Fréquence=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien choisit une des trois difficultés ci-dessous au moment de l'Incantation.

- **4.** La cible gagne RES+1d6.
- **6.** La cible gagne RES+1d6 et la compétence « Conscience ».
- **9.** La cible gagne RES+1d6 et les compétences « Conscience » et « Acharné ».

Martyr d'Yllia.

Eau=1 ; Voie : Lamentations ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant Wolfen ami dont le niveau de Blessures est supérieur à celui du magicien. La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Lors de la phase d'Entretien, le magicien subit un jet de Blessures (FOR=0).

Masque de Gandhar.

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Fréquence=1.

Difficulté=PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami en contact avec un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.

La cible gagne PEUR+2.

Si le magicien est affilié à la meute de la roue des songes, la Fréquence de sortilège devient Illimitée et le nombre de gemmes nécessaire devient Eau=1.

Mortification.

Eau=2 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible est soignée d'un cran de Blessures.

La suite dépend du niveau de Blessure du magicien, lancez 1d6.

- *Blessure légère. Le magicien subit une Blessure légère sur '1'.*
- *Blessure grave. Le magicien subit une Blessure légère sur '1' ou '2'.*
- *Blessure critique. Le magicien subit une Blessure légère sur '1', '2' ou '3'.*

Rapidité.

Eau=2 ; Voie : Lamentations, Hurlements, Murmures ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne MOU+2X et RES-X, X étant laissé au choix du joueur (maximum : 4).

Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'entretien, au choix du joueur qui contrôle le magicien.

Rapidité du prédateur.

Eau=2 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Fréquence=2.

Difficulté=INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Vivacité ».

Rite de l'eau des apparitions.

Eau=1 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible peut viser un unique combattant ennemi sur lequel il n'a pas de ligne de vue, que ce soit pour une charge, un miracle ou un sortilège.

Liste des sortilèges de la voie de la Lithomancie.

Ame du diamant.

Terre=1 ; Voie : Lithomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut effectuer un unique coup spécial par combat. Ce coup spécial est résolu comme si la cible possédait la compétence « Coup de maître/0 », mais il ne nécessite qu'un seul dé d'Attaque. Si la cible possède déjà la compétence « Coup de maître/X », appliquez son bonus de X.

Illusion cristalline.

Terre=1 ; Voie : Lithomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé au moment où le magicien est désigné comme cible d'un assaut. Lancez 1d6. Le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre pour renforcer l'efficacité de ce sort. Pour chaque gemme, le résultat du dé est augmenté de 1 point.

- '1', '2' ou '3'. Le magicien bénéficie de la compétence « Inébranlable » pour le temps de l'assaut.
- '4', '5' ou '6'. Le magicien bénéficie de la compétence « Inébranlable » pour le temps de l'assaut et son agresseur subit une pénalité de charge.

Prémonition tellurique.

Terre=1 ; Voie : Lithomancie, Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit être lancé juste avant un test d'INI au corps à corps. La cible bénéficie de la compétence « Bretteur » pour la durée du combat.

Volonté cruelle.

Terre=2 ; Voie : Lithomancie, Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut se déplacer de MOU lors de ses mouvements de Poursuite.

Liste des sortilèges de la voie des Maléfices.

Etreinte de la tarentule.

Ténèbres=2 ; Voie : Maléfices, Noire ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Toxique/0 » et bénéficie d'un dé de Toxique.

Maléfices des ombres.

Ténèbres=2 ; Voie : Maléfices, Noire ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI-2.

Onde carmine.

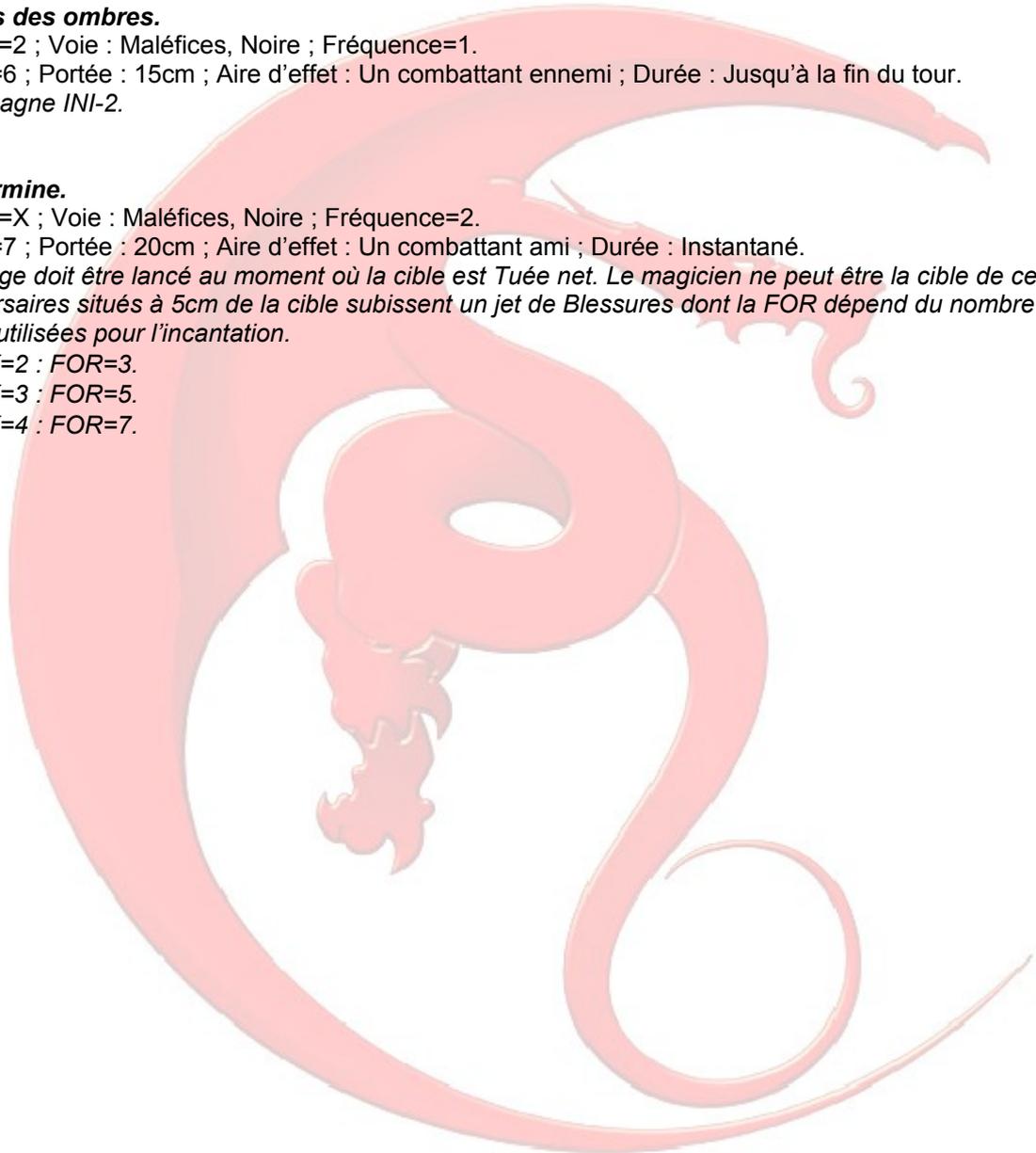
Ténèbres=X ; Voie : Maléfices, Noire ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est Tuée net. Le magicien ne peut être la cible de ce sortilège.

Les adversaires situés à 5cm de la cible subissent un jet de Blessures dont la FOR dépend du nombre de gemmes utilisées pour l'incantation.

- X=2 : FOR=3.
- X=3 : FOR=5.
- X=4 : FOR=7.



Liste des sortilèges de la voie des Murmures.

Appel de la meute.

Eau=5 ; Voie : Murmures ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 20cm ; Durée : Spécial.

Les combattants Wolfens amis dans la zone d'effet peuvent immédiatement effectuer une charge s'ils en ont la possibilité et qu'ils n'ont pas encore été activés ce tour.

Les combattants qui ont bénéficié de ce sortilège comptent comme ayant été activés.

Chuchotement troublant.

Eau=1 ; Voie : Murmures, Hurlements ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Lancez 1d6.

- **1** : La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1 et DEF-1.
- **2** : La cible gagne MOU+2,5.
- **3** : La cible gagne INI+1.
- **4** : La cible gagne ATT+1.
- **5** : La cible gagne DEF+1.
- **6** : La cible gagne MOU+2,5, INI+1, ATT+1 et DEF+1.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Ce sortilège prend automatiquement fin dès lors que la cible obtient un '1' sur un quelconque jet de dé.

Course-tempête.

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Rapidité ».

Crinière ardente.

Feu=2 ; Voie : Murmures, Hurlements ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne PEUR+2. Ce bonus ne se transmet pas par la compétence « Commandement/X ». En contrepartie, le Wolfen ne peut plus utiliser les Artefacts, Compétences et sortilèges incluant une quelconque forme de furtivité ou d'invisibilité (« Eclairer », etc...). Il peut même être Chargé par un ennemi qui ne le voit pas au début de son déplacement.

Le sortilège prend automatiquement fin dès que la cible subit une Blessure localisée à la tête.

Entraves.

Eau=1 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.

Si un test d'Attaque est effectué avec la compétence « Fine lame », cette compétence et le sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.

Esprit de la meute.

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé durant la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation.

La cible gagne la compétence « Commandement/15 ».

Grâce des anciens.

Eau=2 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Fréquence=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien choisit une des trois difficultés ci-dessous au moment de l'Incantation.

- **4**. La cible gagne RES+1d6.
- **6**. La cible gagne RES+1d6 et la compétence « Conscience ».
- **9**. La cible gagne RES+1d6 et les compétences « Conscience » et « Acharné ».

Griffes spirituelles.

Air=2, Eau=1 ; Voie : Murmures, Hurlements ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=10 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Le magicien effectue immédiatement 3 jets d'attaque (ATT=5, FOR=6) contre la cible. Ces jets ne peuvent être affectés par aucun effet de jeu.

Quel que soit le nombre de dés dont dispose la cible, elle a le droit à un unique jet de défense contre chaque attaque (avec sa propre Défense au moment de l'incantation).

Instinct du fauve.

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Bretteur ».

Mortification.

Eau=2 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible est soignée d'un cran de Blessures.

La suite dépend du niveau de Blessure du magicien, lancez 1d6.

- *Blessure légère. Le magicien subit une Blessure légère sur '1'.*
- *Blessure grave. Le magicien subit une Blessure légère sur '1' ou '2'.*
- *Blessure critique. Le magicien subit une Blessure légère sur '1', '2' ou '3'.*

Murmure des douleurs.

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier une gemme d'Eau pour chaque combattant ami sous l'emprise de ce sortilège pour en prolonger les effets d'un tour.

Préservation.

Eau=2 ; Voie : Murmures, Hurlements ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être effectué après un jet de Blessures de l'ennemi.

En cas de succès, la cible ignore le coup. N'appliquez aucun dommage.

En cas d'échec, la cible est trompée par son instinct : lisez le résultat du jet de Blessures une ligne plus bas sur le tableau de Blessures.

Rage sanguinaire.

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne un dé d'Attaque à chaque fois qu'elle inflige en Corps à corps un résultat "Blessure critique" ou "Tué net" sur le tableau de Blessures.

Ces dés d'attaque ne sont valables que pour le combat en cours.

Rapidité.

Eau=2 ; Voie : Murmures, Hurlements, Lamentations ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne MOU+2X et RES-X, X étant laissé au choix du joueur (maximum : 4).

Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'entretien, au choix du joueur qui contrôle le magicien.

Rapidité du prédateur.

Eau=2 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Fréquence=2.

Difficulté=INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Vivacité ».

Rite de l'eau des apparitions.

Eau=1 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible peut viser un unique combattant ennemi sur lequel il n'a pas de ligne de vue, que ce soit pour une charge, un miracle ou un sortilège.

Territoire sacré

Air=1, Eau=1 ; Voie : Murmures ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=9 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Le magicien doit lancer ce sort lorsqu'il est dans sa zone de déploiement. La cible doit également se trouver dans cette zone. Tant qu'elle y reste, elle bénéficie de INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, TIR+1, PEUR+1 et DIS+1. Elle dispose d'un dé supplémentaire en combat s'ils sont tous placés en défense.

Le sort est automatiquement dissipé si la cible quitte la zone de déploiement.



Liste des sortilèges de la voie des Mutations.

Apathie fatale.

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit Puissance-1.

Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées.

Appendice juteux.

Air=2 ; Voie : Mutations ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un mutant ; Durée : Instantané.

La cible et tous les combattants à 5cm d'elle subissent un jet de Blessures (FOR=Difficulté/2)

Atrophie musculaire.

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Fréquence=1.

Difficulté=FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (une Blessure légère devient un Sonné, une Blessure grave devient légère, une Blessure citrique devient grave).

Rappel : "Sonné" et "Tué net" ne sont pas des Blessures.

Attaque psychique.

Air=2 ; Voie : Mutations ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

Lors de chaque phase d'Entretien, la cible doit effectuer un test de DIS (difficulté=8).

En cas de succès, le sortilège est automatiquement dissipé.

En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=3) et le sortilège reste actif.

Ce sortilège est sans effet sur les Morts-vivants et les Constructs.

Mutation instantanée.

Air=2 ; Voie : Mutations ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un mutant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Lancez 1d6.

- **1 : Dégénérescence.** La cible gagne le profil suivant.

5

1

1/1

1/5

-

1

1

Immunité/Sortilèges, Régénération/4.

Irrégulier Gobelin. Taille moyenne.

- **'2' ou '3' : Gonflement.** Rien ne se passe.
- **'4' ou '5' : Transformation.** La cible gagne la compétence « Mutagène/-2 ».
- **6 : Mutation.** La cible gagne les compétences « Mutagène/1 » et « Membre supplémentaire ».

Piège des vents.

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Fréquence=1.

Difficulté=1+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue.

Liste des sortilèges de la voie de la Nécromancie.

Aura blême.

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tout combattant tué dans l'aire d'effet de ce sortilège rapporte 1 gemme de Ténèbres au magicien.

Les Morts-vivants, les Constructs et les Possédés ne rapportent aucune gemme.

Chair de l'hydre.

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Si l'incantation est un échec, le magicien encaisse une Blessure grave.

Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'il doit subir. 2d6 sont alors lancés. Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la Force du jet de Blessures, celui-ci est annulé.

Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures. Ce sortilège ne permet pas d'éviter le jet de Blessures entraîné par l'échec d'un sortilège « Marcellarii ».

Ce sortilège est issu des Marcellarii Vitia. Sa Puissance magique est réduite de 1 (minimum : 1) pour chaque autre sortilège « Marcellarii » dont est doté le magicien.

Si le magicien est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

Danse macabre.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Libre ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un pantin morbide ; Durée : Instantané.

La cible est retirée du jeu. Tous les combattants en contact socle à socle avec la cible subissent un jet de Blessures (FOR=Difficulté/2).

Défi de la mort.

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie, Circæus ; Fréquence=2.

Difficulté=4+Puissance de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd 2 points de Puissance (minimum : 0).

Dévotion des morts.

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Dévotion/3 ».

Diversité des ombres.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie, Circæus ; Fréquence=2.

Difficulté=4+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd un dé de Corps à corps lors de chaque combat auquel elle participe.

Division morbide.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un ange morbide ; Durée : Permanent.

La cible doit être libre de tout contact ennemi et au palier 0.

La cible est remplacée par 2 pantins morbides qui sont placés en contact socle à socle. Chaque pantin morbide arrive en jeu avec le même niveau de Blessure que la cible. Les effets de jeu qui affectaient la cible sont automatiquement dissipés.

Ce sortilège ne peut pas être lancé s'il entraîne le déplacement d'une autre figurine.

Emprise du nécromant.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Concentration/2 » (INI / ATT / DEF).

Etreinte du crépuscule.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le joueur répartit entre les différentes caractéristiques de la cible un nombre de points négatifs correspondant au Pouvoir du magicien (Mouvement, Initiative, Attaque, Force, Défense et Résistance : 2 points maximum par caractéristique). Ces points sont retranchés aux caractéristiques désignées (minimum : 0, sauf pour la Résistance, minimum : 1).

Festin sacré.

Neutre=2 ; Voie : Nécromancie, Hurlements, Supplices ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Le prochain Tué net que la cible infligera à un ennemi au Corps à corps lui permettra, si elle le souhaite, de remonter son niveau de Blessures d'un cran. Dans ce cas, elle ne pourra pas faire de mouvement de Poursuite. Si la victime sacrificielle est un Fidèle, le combattant sera soigné de deux niveaux de Blessures ! Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Il est impossible de dévorer les entrailles d'un Mort-Vivant, d'un Construct, d'un Immortel ou d'un Etre élémentaire.

Force de l'au-delà.

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie, Circæus ; Fréquence=4.

Difficulté=Spécial ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La difficulté dépend du niveau de Blessure de la cible.

- Indemne : 3.
- Sonné/Blessure légère : 4.
- Blessure grave : 5.
- Blessure critique : 6.

La cible ne subit plus les malus de Blessures sur les jets de Blessures qu'elle inflige au Corps à corps (même ceux liés à l'état Sonné).

Forge défunte.

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie, Cabale ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle ne peut être appelé que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier :

- Appelé sur un combattant possédant une « Armure noire », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme noire », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir noire », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.

L'arme et/ou l'armure d'un Champion d'Achéron peuvent devenir « Noires » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le champion est Asura de ou s'il est affilié à la maison de Sarlath.

Fureur d'Hécate.

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15m ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne ATT+X, avec X=DEF. En contrepartie, elle est obligée de placer tous ses dés de combat en attaque. Dans ce cas, les effets de jeu qui obligent la cible à placer des dés en défense sont inefficaces (désengagement raté, etc...).

Si le magicien ou la cible est affilié à la maison d'Hestia, le magicien peut sacrifier X gemmes de Feu après l'incantation, la cible gagne la compétence « Implacable/X » (maximum : 3).

Invocation de pantin morbide.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=Illimitée.
 Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.
Un pantin morbide est invoqué à 10cm ou moins du magicien.

Pantin morbide (2).

7,5

0

2/5

0/2

-

-5

-

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

6 PA

Pantin morbide (3).

7,5

0

2/3

0/4

-

-5

-

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

6 PA

Manipulation.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=Illimitée.
 Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un pantin morbide ; Durée : Spécial.
*Ce sortilège doit être lancé après un jet d'Attaque de la cible, qu'il soit réussi ou non. La cible gagne immédiatement un dé d'Attaque supplémentaire jusqu'à la fin du tour.
 Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois par tour.*

Marche funèbre.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie, Typhonisme ; Fréquence=1.
 Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.
*Le magicien bénéficie d'ATT+2, DEF+2, FOR+2 et RES+2 lorsqu'il se bat en Corps à corps contre la cible de ce sortilège.
 Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.
 Un magicien ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.*

Masque du condamné.

Ténèbres=3 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=1.
 Difficulté=Libre ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un Champion ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible peut tenter un test de Courage/Peur pour tenter d'échapper à l'emprise de ce sortilège. La difficulté de ce test est égale à la Difficulté choisie pour ce sort. En cas d'échec, la cible perd les compétences « Contre-attaque », « Coup de maître/X », « Enchaînement/X », « Maîtrise des arcanes », « Piété/X », « Commandement/X », « Rechargement rapide/X », « Tir d'assaut » et « Visée ».

Mystique charnel.

Ténèbres=3 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Si l'incantation est un échec, le magicien encaisse une Blessure grave.

Les pénalités de Blessures de la cible se transforment en bonus.

Ce sortilège est issu des Marcellarii Vitia. Sa Puissance magique est réduite de 1 (minimum : 1) pour chaque autre sortilège « Marcellarii » dont est doté le magicien.

Si le magicien est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

Ombre de la mort.

Ténèbres=4 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé sur un combattant ennemi ou un point du champ de bataille, au même palier d'altitude que le magicien. Le gabarit de dispersion est disposé sur la cible. Lancez 1d6 pour chaque combattant couvert, même partiellement, par le gabarit. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', la victime encaisse un jet de Blessures (FOR=7).

Une fois les jets de Blessures résolus, 1D6 est lancé. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', le magicien peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres pour reproduire l'attaque. Le gabarit dévie alors de sa position actuelle comme un projectile d'Artillerie à effet de zone. L'attaque se reproduit jusqu'à ce que le test de répétition échoue, que le magicien ne dépense plus de gemmes de Ténèbres ou que le gabarit sorte totalement du terrain. Le sortilège peut toucher plusieurs fois les mêmes combattants au cours de déviations successives.

Pulsion de mort.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si l'incantation est un échec, le magicien encaisse une Blessure grave. Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. Le magicien gagne la compétence « Concentration/X (MOU / Att / DEF) », avec X=Difficulté/3.

Ce sortilège est issu des Marcellarii Cupida. Sa Puissance magique est réduite de 1 (minimum : 1) pour chaque autre sortilège « Marcellarii » dont est doté le magicien.

Si le magicien est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

Putréfaction.

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=3+RES de la cible ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Le magicien doit sacrifier 1 gemme de Ténèbres après l'incantation, la cible gagne RES-2.

Lors de chaque phase d'Entretien, le magicien peut dépenser 1 unique gemme de Ténèbres pour que la cible gagne RES-2 sans limitation de portée ou de Ligne de vue. Si la Résistance de la cible tombe à 0, celle-ci est immédiatement retirée du jeu et comptée comme perte.

Répit des morts.

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=3.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant » ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

- '1' : le niveau de Blessures de la cible s'aggrave d'un cran.
- '2' ou '3' : aucun effet.
- '4', '5' ou '6' : la cible est soignée d'un cran de Blessures.

Vague de mort.

Ténèbres=3 ; Voie : Nécromancie ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible encaisse un jet de Blessures (FOR=POU+X), X étant égal au nombre de Mort-Vivants amis situés à 10cm du magicien au moment de l'incantation.

La FOR maximum du jet de Blessures dépend du rang du magicien :

- Initié : FOR=7.
- Adepté : FOR=14.
- Maître : FOR=21.
- Virtuose : FOR=28.

Liste des sortilèges de la voie de la magie Noire.

Dégénérescence.

Ténèbres=1 ; Voie : Noire, Cabale ; Fréquence=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Après l'incantation, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres pour augmenter les effets du sortilège.

- 0 : La cible gagne la compétence « Ephémère/5 ».
- 2 : La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».
- 4 : La cible gagne la compétence « Ephémère/3 ».

Ce sortilège est sans effet si la cible possède la compétence « Régénération/X » au moment de l'incantation.

Etreinte de la tarentule.

Ténèbres=2 ; Voie : Noire, Maléfices ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Toxique/0 » et bénéficie d'un dé de Toxique.

Maléfices des ombres.

Ténèbres=2 ; Voie : Noire, Maléfices ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI-2.

Marchand de sable.

Ténèbres=2 ; Voie : Noire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La cible est immédiatement déplacée de MOU/2 dans la direction du magicien. Elle s'arrête immédiatement si elle rentre en contact avec un obstacle quelconque (y compris un combattant, ce qui peut provoquer un engagement).

Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement pour tout ce qui concerne une éventuelle activation future de la cible durant ce tour.

Si la cible a une taille plus grande que le magicien, la difficulté du sort est augmentée de +1.

Les Constructs ne sont pas affectés par ce sort.

Mort hurlante.

Ténèbres=3 ; Voie : Noire, Cabale ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=9).

Si la cible subit une Blessure ou un Tué net (rappel : Sonné n'est pas une Blessure), le magicien désigne un autre combattant ennemi à 5cm de la cible. Le magicien n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur cette nouvelle cible, qui subit un jet de Blessures (FOR=6).

Si la nouvelle cible subit une Blessure ou un Tué net, le magicien désigne un 3^{ème} combattant ennemi à 5cm de la nouvelle cible. Le magicien n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur ce combattant, qui subit un jet de Blessures (FOR=3).

Ce sortilège ne peut pas blesser de 4^{ème} combattant.

Onde carmine.

Ténèbres=X ; Voie : Noire, Maléfices ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est Tuée net. Le magicien ne peut être la cible de ce sortilège.

Les adversaires situés à 5cm de la cible subissent un jet de Blessures dont la FOR dépend du nombre de gemmes utilisées pour l'incantation.

- X=2 : FOR=3.
- X=3 : FOR=5.
- X=4 : FOR=7.

Sangsue des âmes.

Ténèbres=3 ; Voie : Noire ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Tout combattant (ami ou ennemi) à 10cm du magicien bénéficie de la compétence « Ephémère/6 » et doit faire immédiatement un jet pour cette compétence.

Pour chaque niveau de blessure infligé, le magicien peut se soigner d'un cran de blessure, ou soigner un combattant ami dans l'aire d'effet d'un cran de blessure.

Tout combattant blessé par ce sortilège ne peut pas être soigné avant la fin du tour, quelque soit l'effet de jeu pris en compte.

Séduction voluptueuse.

Air=3 ; Voie : Noire, Sorcellerie ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La cible doit effectuer un test de DIS de difficulté égale à celle choisie pour le sortilège. Si elle échoue, elle doit effectuer une Marche vers le magicien, même si elle doit tenter de se Désengager. Lorsque la cible arrive au contact du magicien, elle ne peut que se défendre.

Lors de son activation, la cible peut tenter un jet de DIS contre la même difficulté que celle choisie pour le sortilège. En cas de réussite, le sortilège prend fin et la victime est immunisée à ce sortilège jusqu'à la fin de la partie. Il n'est possible pour le magicien de contrôler qu'un seul combattant à la fois à l'aide de ce sortilège. Ce n'est que lorsque le sort sera dissipé, la victime Tuée net ou au bon vouloir du magicien qui l'a lancé que le sort prendra fin.

Ce sortilège est sans effet sur les Justes, les Morts-vivants et les Constructs.

Vœu de tourments.

Ténèbres=2 ; Voie : Noire, Typhonisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.

Liste des sortilèges de la voie de la Rédemption.

Brûlure de l'acier.

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Théurgie ; Fréquence=2.

Difficulté=3+FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, la Résistance du combattant adverse est divisée par 2 (arrondi à l'inférieur) pour le jet de Blessures en cours.

Bûcher des sorcières.

Feu=1 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Fréquence=1.

Difficulté= Spécial ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé après que le magicien a absorbé ou contré un sortilège ennemi avec succès. La difficulté est égale au Pouvoir que le magicien ennemi a utilisé pour lancer le sortilège neutralisé.

Le magicien ennemi encaisse un jet de Blessures (FOR=10).

Châtiment incandescent.

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant qui possède une « Lame du jugement ».

Les jets de Blessures effectués suite à une attaque au corps à corps sont effectués avec 1d6 supplémentaire. Le joueur choisit les 2 résultats qui lui conviennent.

Si un triple est obtenu, la victime est Tuée net.

Ce sortilège ne peut pas permettre de lancer plus de 3d6 sur un jet de Blessures, même en cumulant plusieurs effets de jeu similaires.

Colère du guerrier.

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Théurgie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Embrasement.

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible doit réussir un test de Discipline d'une difficulté de 7. Si elle échoue, elle subit un jet de Blessures (FOR=0). Si la cible bénéficie de la compétence « Fanatisme », elle subit deux jets de Blessures (FOR=2).

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Fidèles, les Justes et les Morts-vivants.

Excommunication.

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis du Griffon qui chargent la cible de ce sort réussissent automatiquement leur test de Courage.

Ce sortilège est sans effet sur un Champion.

Grâce de l'Inquisition.

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé sur un Inquisiteur, un Chasseur de ténèbres ou un Templier de l'Inquisition ami juste avant qu'il encaisse un jet de Blessures. Le jet de Blessures est annulé.

Justice de Merin.

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Le niveau de Blessures de la cible atteint celui du magicien. Dans un second temps, le niveau de Blessures de ce dernier est réduit d'un cran.

Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.

Ce sortilège ne peut pas être lancé sur une cible dont les blessures sont plus graves que celles du magicien.

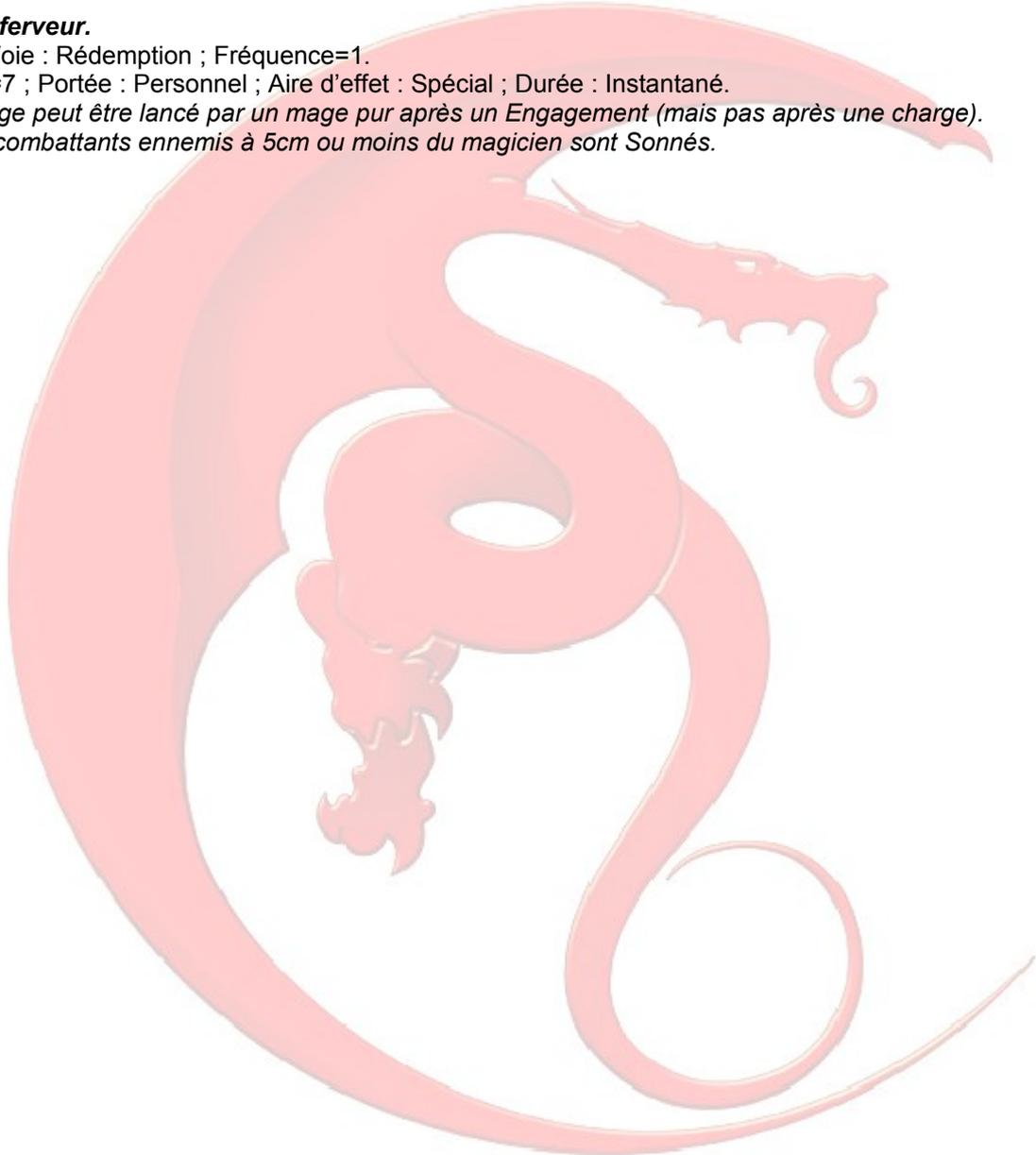
Onde de ferveur.

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé par un mage pur après un Engagement (mais pas après une charge).

Tous les combattants ennemis à 5cm ou moins du magicien sont Sonnés.



Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme.

Cœur ardent.

Feu=2 ; Voie : Shamanisme, Druidisme ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le joueur peut relancer chacun des jets d'Attaque de la cible si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.

Cuirasse de Terre.

Terre=1 ; Voie : Shamanisme, Druidisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre après l'incantation.

- 0 : la cible gagne RES+2.
- 1 : la cible gagne RES+3.
- 2 : la cible gagne RES+5.

Don élémentaire.

Spécial=1 ; Voie : Shamanisme ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les effets de ce sortilège dépendent de la nature des gemmes utilisées pour l'incantation.

- Air : la cible gagne INI+1.
- Eau : la cible gagne DEF+1.
- Feu : la cible gagne FOR+1.
- Terre : la cible gagne RES+1.

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois par tour sur la même cible, en choisissant à chaque fois un Élément différent.

Enlèvement.

Terre=2 ; Voie : Shamanisme, Typhonisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU-2,5. Elle ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite. La difficulté de tous ses tests de désengagement est augmentée de +2.

Exposition de l'esprit.

Air=2, Eau=1 ; Voie : Shamanisme ; Fréquence=1.

Difficulté=4+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la Discipline a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la Discipline la plus élevée.

Dès que le joueur qui contrôle la cible reprend la main, il doit jouer la dernière carte de sa séquence d'activation. Il ne peut jouer aucune autre carte ni utiliser de refus.

Feu dévorant.

Feu=3 ; Voie : Shamanisme ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6 pour chaque combattant (à l'exception du magicien) dans l'aire d'effet du sortilège. Sur '5' ou '6', il subit un jet de Blessures (FOR=6).

Offrande sanglante.

Eau=2 ; Voie : Shamanisme, Hurlements ; Fréquence= 3.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé sur un combattant ami juste avant que celui-ci n'effectue un jet de Blessure au Corps à corps à l'encontre d'un adversaire. Si le jet de Blessure élimine l'adversaire, la cible remonte immédiatement son niveau de Blessures d'un cran.

Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Rage des bannis.

Feu=2 ; Voie : Shamanisme, Supplices ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Cri de guerre/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si la cible effectue une Charge, elle gagne FOR+1 et la compétence « Furie Guerrière », mais sa rage est telle qu'elle est obligée d'utiliser la Furie guerrière.

Rage du guerrier.

Feu=2 ; Voie : Shamanisme, Druidisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes. Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.

Téléportation mineure.

Air=2 ; Voie : Shamanisme, Typhonisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège ne peut être lancé que si le magicien est libre de tout contact ennemi.

Le magicien est déplacé de 30cm vers un point sur lequel il possède une ligne de vue.

Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement et ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Tempête élémentaire.

Air=1, Eau=1, Feu=1, Terre=1 ; Voie : Shamanisme ; Fréquence=Unique.

Difficulté=8 ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé au tout début de la phase d'Activation. Tous les magiciens (à l'exception du jeteur du sortilège) à portée du sortilège voient leur réserve de gemmes baisser jusqu'à atteindre leur score de Pouvoir.

Ce sortilège ne peut pas détruire les gemmes de Lumière et de Ténèbres et n'a aucun effet sur les Familiers et les artefacts affectant les gemmes de Mana.

Liste des sortilèges de la voie du Solaris.

Chef d'œuvre hélianthe.

Lumière=X ; Voie : Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Avant l'incantation, le joueur choisit un type d'équipement hélianthe dans la liste ci-dessous. Il désigne ensuite X combattants (maximum : 3) dotés de l'équipement correspondant et situés à portée.

Selon la nature de l'équipement, le joueur peut relancer une fois chaque jet de la caractéristique correspondante avec les combattants affectés. Le deuxième jet doit être conservé et ne peut pas être relancé.

- Arme de corps à corps : ATT.
- Arme à distance (sauf artillerie) : TIR.
- Armure ou bouclier : DEF.
- Mécanismes : INI

L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir « Hélianthes » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le champion maîtrise la voie du Solaris.

Éclat aveuglant.

Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Une carte Confrontation® est disposée, entièrement ou partiellement, à portée du sortilège et dans l'angle de vue du magicien.

Bien qu'il ne représente pas un obstacle pour les déplacements, ce sortilège coupe les lignes de vue à l'intérieur de, à partir de, passant par et à destination de l'aire d'effet de la carte (quel que soit le palier auquel le sortilège a été lancé).

Les combattants en contact socle à socle dans l'aire d'effet peuvent se battre au corps à corps.

Embrassement de l'âme.

Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Contact ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège ne peut être lancé que par un magicien doté de la compétence « Hypérien ».

Tout combattant lié aux Ténèbres (méandres de Ténèbres, élémentaires de Ténèbres, Immortels de Ténèbres) au contact du magicien au moment de l'incantation subit un jet de Blessures (FOR=X), Où X est égal à la différence entre le Courage du magicien et le Courage / Peur du combattant (minimum : 0, même si le Courage /Peur du combattant est supérieur au Courage du magicien).

Tout combattant lié aux Ténèbres qui entre en contact avec le magicien subit lui aussi un jet de Blessures (FOR=X).

Étoile solaire.

Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

La cible du sortilège doit être un combattant ennemi.

Une fois l'incantation réussie, le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière supplémentaires pour augmenter les effets du sortilège.

- 0 gemme : X=5.
- 1 gemme : X=8.
- 2 gemmes : X=10.
- 3 gemmes : X=12.

La cible subit un jet de Blessure (FOR=X.) Lancez 1d6 pour chaque combattant situé dans un rayon de 2,5cm autour de la cible. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', ils subissent un jet de Blessures (FOR=X/2).

Faveur solaire.

Lumière=2 ; Voie : Solaris, Chronomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=3+INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Chance ».

Forge des héliastes.

Lumière=1 ; Voie : Solaris, Hermétisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle ne peut être appelé que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier :

- *Appelé sur un combattant possédant une « Armure hélianthe », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.*
- *Appelée sur un combattant possédant une « Arme hélianthe », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.*
- *Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir hélianthe », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.*

L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir « Hélianthes » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le Champion maîtrise la voie du Solaris.

Jeu de hasard.

Lumière=4 ; Voie : Solaris, Chronomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=4+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la Discipline a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la Discipline la plus élevée.

Le joueur qui contrôle la cible doit mélanger et disposer faces cachées les cartes restant dans sa séquence d'activation. Il est ensuite autorisé à consulter sa nouvelle pioche.

Malédiction des lâches.

Lumière=1 ; Voie : Solaris, Chronomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne DEF-1.

Protection de la Lumière.

Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne RES+X (X=difficulté ; maximum : 10). Le sortilège est automatiquement dissipé dès que la cible subit un jet de Blessures.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Puissance solaire.

Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège affecte les jets de Blessures que la cible inflige suite à des attaques au corps à corps ou des tirs (hors artillerie). Le résultat du dé le plus élevé indique la colonne qui doit être lue pour la localisation de la Blessure. Le résultat du dé le plus petit s'ajoute à la Force (moins la Résistance de la victime) pour déterminer la gravité de la Blessure infligée.

Liste des sortilèges de la voie de la Sorcellerie.

Apathie fatale.

Air=2 ; Voie : Sorcellerie, Mutations ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne Puissance-1.

Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées.

Atrophie musculaire.

Air=2 ; Voie : Sorcellerie, Mutations ; Fréquence=1.

Difficulté=FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (une Blessure légère devient un Sonné, une Blessure grave devient légère, une Blessure critique devient grave).

Rappel : "Sonné" et "Tué net" ne sont pas des Blessures.

Elixir de sauvagerie.

Eau=2 ; Voie : Sorcellerie, Chtonienne, Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

Ce sortilège est sans effet sur les Élémentaires, les Immortels, les Morts-vivants et les Constructs.

Force des 4 vents.

Air=X ; Voie : Sorcellerie, Cabale ; Fréquence=3.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le nombre de gemmes dépensées influence les effets de ce sortilège.

- X=1 : la cible gagne FOR+1.
- X=2 : la cible gagne FOR+3.
- X=3 : la cible gagne FOR+5.

Piège des vents.

Air=2 ; Voie : Sorcellerie, Mutations ; Fréquence=1.

Difficulté=1+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue.

Rafale de corail.

Air=1, Eau=1 ; Voie : Sorcellerie ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible et tous les combattants en contact avec elle gagnent RES-2 (minimum : RES=1).

Séduction voluptueuse.

Air=3 ; Voie : Sorcellerie, Noire ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La cible doit effectuer un test de Discipline de difficulté égale à celle choisie pour le sortilège. Si elle échoue, elle doit effectuer une Marche vers le magicien, même si elle doit tenter de se Désengager. Lorsque la cible arrive au contact du magicien, elle ne peut que se défendre.

Lors de son activation, la cible peut tenter un jet de Discipline contre la même difficulté que celle choisie pour le sortilège. En cas de réussite, le sortilège prend fin et la victime est immunisée à ce sortilège jusqu'à la fin de la partie. Il n'est possible pour le magicien de contrôler qu'un seul combattant à la fois à l'aide de ce sortilège. Ce n'est que lorsque le sort sera dissipé, la victime Tuée net ou au bon vouloir du magicien qui l'a lancé que le sort prendra fin.

Ce sortilège est sans effet sur les Justes, les Morts-vivants et les Constructs.

Souffle puissant.

Air=2 ; Voie : Sorcellerie ; Fréquence=2.

Difficulté=3+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

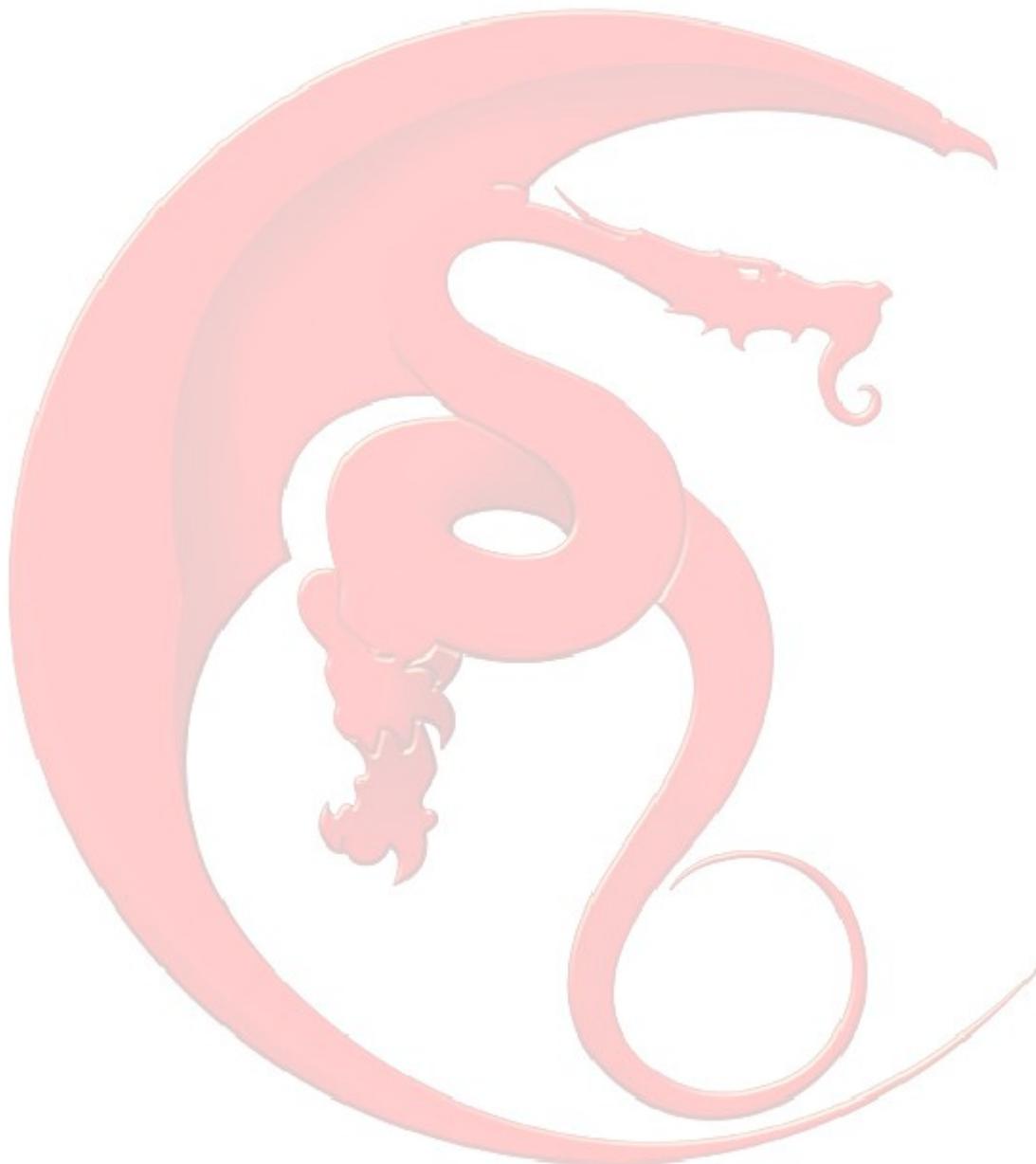
Volonté du stratège.

Air=3 ; Voie : Sorcellerie ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant qui n'a pas encore été activé. La cible est immédiatement activée, comme si sa carte venait d'être jouée.

Lorsque sa carte est jouée par la suite, la cible n'est pas activée une seconde fois.



Liste des sortilèges de la voie des Supplices.

Emeute carmine.

Eau=2 ; Voie : Supplices, Hurllements, Chtonienne ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=0).

Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Tueur né », « Possédé » ou « Furie guerrière » acquièrent la compétence « Fléau/X », X étant la cible.

Ce sortilège ne peut cibler ni les Constructs, ni les Champions.

Festin sacré.

Neutre=2 ; Voie : Supplices, Hurllements, Nécromancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Le prochain Tué net que la cible infligera à un ennemi au Corps à corps lui permettra, si elle le souhaite, de remonter son niveau de Blessures d'un cran. Dans ce cas, elle ne pourra pas faire de mouvement de Poursuite.

Si la victime sacrificielle est un Fidèle, le combattant sera soigné de deux niveaux de Blessures ! Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Il est impossible de dévorer les entrailles d'un Mort-Vivant, d'un Construct, d'un Immortel ou d'un Etre élémentaire.

Frappe du démon.

Neutre=1 ; Voie : Cabale, Supplices ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Avant chaque test d'Attaque de la cible, le joueur qui la contrôle doit annoncer un chiffre entre '1' et '6'. Si le résultat du dé pour ce test est supérieur au chiffre annoncé et que l'attaque est réussie, le résultat final du jet de Blessures qui s'ensuit est augmenté d'un nombre de points égal au chiffre annoncé.

Fureur de l'écorché.

Eau=2 ; Voie : Supplices, Tourments ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne des bonus de Force en fonction de son état de Blessure.

- *Blessure légère : FOR+1.*
- *Blessure grave : FOR+2.*
- *Blessure critique : FOR+3.*

Si la cible est soignée de quelque manière que ce soit, le bonus de Force est ajusté en conséquence.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Rage des bannis.

Feu=2 ; Voie : Supplices, Shamanisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Cri de guerre/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si la cible effectue une Charge, elle gagne FOR+1 et la compétence « Furie Guerrière », mais sa rage est telle qu'elle est obligée d'utiliser la Furie guerrière.

Liste des sortilèges de la voie de la Symbiose.

Force de la nature.

Eau=2 ; Voie : Symbiose, Féerie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « FOR en charge/X », avec X=FOR+4.

Peur fantasmagorique.

Eau=3 ; Voie : Symbiose ; Fréquence=1.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU=0. Elle doit placer plus de dés en Défense qu'en Attaque et ne peut pas avoir recours aux effets de jeu qui lui permettent de transgresser cette règle (Furie Guerrière, etc...).

Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Immunité/Peur ».

Vigueur de l'onde.

Eau=1 ; Voie : Symbiose, Féerie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Brute épaisse ».

Voile d'émeraude.

Eau=2 ; Voie : Symbiose ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne peut pas être désignée comme cible d'assauts, tirs, sortilèges et miracles ennemis. Elle est néanmoins soumise aux effets de zone et perforants.

Si la cible a réalisé un assaut au cours du tour, ce sortilège est sans effet. Si elle lance un assaut, le sortilège est automatiquement dissipé.

Liste des sortilèges de la voie de la Technomancie.

Altération génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le nombre maximal de points de Mutagène pouvant être attribué à une même caractéristique de la cible est augmenté de 1.

Contrôle de la matière.

Terre=3 ; Voie : Technomancie, Féerie, Tellurisme ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Spécial ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La difficulté de ce sortilège est égale à la plus haute valeur entre la Force et la Résistance de la cible. Le magicien peut échanger librement des points de Force et de Résistance de la cible, ou inversement. Il ne peut cependant réduire une caractéristique en-dessous de 1, ni augmenter de plus du double la caractéristique originale.

Fiabilité génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. Un '1' sur le dé de Mutagène n'est pas un échec automatique.

Injection suspecte.

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Spécial.

Lancez 1d6.

- '1' : La cible est retirée du jeu immédiatement.
- '2', '3', '4' ou '5' : La cible effectue immédiatement un jet de Mutagène/0.
- '6' : La cible effectue immédiatement deux jets de Mutagène/0. Si c'est un double, elle est retirée du jeu à la fin du tour.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant ayant disposé d'un dé de mutagène lors du tour en cours.

Ivresse des Ténèbres.

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=8+Valeur de Mutagène/X de la cible ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Instantané.

La cible gagne un dé de Mutagène, qu'elle doit lancer immédiatement.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant ayant disposé d'un dé de mutagène lors du tour en cours.

Lames affamées.

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie, Cabale ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Orbe de noirceur.

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

La cible ignorera les effets du prochain sortilège qui devrait lui être appliqué. Tout magicien ainsi protégé ne pourra plus dépenser de gemmes de Mana ou effectuer de jet de Pouvoir (sauf pour le jet de récupération de Mana) sans dissiper immédiatement ce sortilège.

Reconstitution génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Instantané.

La cible peut immédiatement sacrifier 3 points de Mutagène/X pour se soigner d'un unique cran de Blessure.

Sérum d'assimilation.

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible ajoute +1 à sa valeur de « Mutagène/X ».

Silice plasmatique.

Ténèbres=3 ; Voie : Technomancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne la compétence « Dur à cuire ».

En cas d'échec de l'incantation, la cible subit une Blessure légère.

Souffle du désert.

Ténèbres=2, Terre=2 ; Voie : Technomancie ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé sur un combattant ou sur un point du champ de bataille.

Tout combattant à 5cm de la cible subit un jet de Blessures (FOR=X), X étant égal au nombre total de gemmes de Ténèbres investies dans ce sortilège (coût d'incantation et gemmes destinées à améliorer la maîtrise).

Liste des sortilèges de la voie du Tellurisme.

Ange tellurique.

Terre=3 ; Voie : Tellurisme, Féerie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

La cible gagne la compétence « Coup de maître/0 » et un dé de combat supplémentaire, qui devra obligatoirement être placé en attaque.

Le magicien ne peut pas lancer à nouveau ce sortilège tant que la cible est en jeu ou tant qu'il ne l'a pas annulé volontairement.

Catalyseur Khor.

Eau=1, Terre=1 ; Voie : Tellurisme ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme Khor ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Le magicien peut sacrifier des gemmes après l'incantation pour augmenter les effets du sortilège.

- 0 gemme : la cible gagne INI+1.
- 1 gemme d'Eau et 1 gemme de Terre : la cible gagne INI+2.
- 2 gemmes d'Eau et 2 gemmes de Terre : la cible gagne INI+3.
- 3 gemmes d'Eau et 3 gemmes de Terre : la cible gagne INI+4.
- 4 gemmes d'Eau et 4 gemmes de Terre : la cible gagne INI+5.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Concentré de fracas.

Terre=3 ; Voie : Tellurisme ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté-1).

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6', il subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté/2).

En cas d'échec lors de l'incantation, le magicien subit un jet de Blessures (FOR=0).

Contrôle de la matière.

Terre=3 ; Voie : Tellurisme, Féerie, Technomancie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Spécial ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La difficulté de ce sortilège est égale à la plus haute valeur entre la Force et la Résistance de la cible. Le magicien peut échanger librement des points de Force et de Résistance de la cible, ou inversement. Il ne peut cependant réduire une caractéristique en-dessous de 1, ni augmenter de plus du double la caractéristique originale.

Elixir de sauvagerie.

Eau=2 ; Voie : Tellurisme, Chtonienne, Sorcellerie ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

Ce sortilège est sans effet sur les Elémentaires, les Immortels, les Morts-vivants et les Constructs.

Fer de l'esprit.

Terre=X ; Voie : Tellurisme, Forge ; Fréquence=2.

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne la compétence « Résolution/X », X étant le nombre de gemmes dépensées (maximum : 4).

Guerrier de la Terre.

Terre=1 ; Voie : Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne 2 bonus à choisir parmi INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, TIR+1, COU+1 ou DIS+1.

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre après l'incantation pour améliorer les effets de ce sortilège. Pour chaque gemme sacrifiée, la cible gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, TIR+1, COU+1 ou DIS+1.

Chaque caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois grâce à ce sortilège.

Loi des armes.

Terre=2 ; Voie : Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Ambidextre ».

Pétrification alchimique.

Terre=4 ; Voie : Tellurisme, Chtonienne ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

Le joueur lance 1d6.

- '1' : Ralentissement. La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1 jusqu'à la fin du tour.
- '2', '3', '4' ou '5' : Paralysie. La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1 jusqu'à la fin du tour. Un nouveau d6 doit être lancé lors de la phase d'entretien pour voir les effets de ce sortilège lors du tour suivant.
- '6' : Pétrification. La cible est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.

Prémonition tellurique.

Terre=1 ; Voie : Tellurisme, Lithomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit être lancé juste avant un test d'Initiative au corps à corps. La cible bénéficie de la compétence « Bretteur » pour la durée du combat.

Principe d'inertie.

Terre=2 ; Voie : Tellurisme, Forge ; Fréquence=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU+2,5.

Si la cible charge, elle gagne un bonus de Puissance de +1 pour le temps de la Charge.

Résine de pétrification.

Terre=2 ; Voie : Tellurisme, Féerie ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne RESx2, INI=0, TIR=0 et MOU=0.

La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.

Sérum de sang de géant.

Terre=2 ; Voie : Tellurisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne FOR+1 et RES+1.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Vice caché.

Terre=3 ; Voie : Tellurisme ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le joueur nomme 2 cartes qui n'ont pas encore été jouées (2 des siennes ou 2 de son adversaire). Les cartes désignées sont interverties dans la séquence d'activation (y compris si l'une d'entre elles est placée dans la réserve).

Volonté cruelle.

Terre=2 ; Voie : Tellurisme, Lithomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut se déplacer de MOU lors de ses mouvements de Poursuite.

Liste des sortilèges de la voie de la Théurgie.

Ange gardien.

Lumière=3 ; Voie : Théurgie, Hermétisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

La cible gagne DEF+2 et la compétence « Régénération/5 ». Le sort est en activité tant que la cible reste en vie. Si elle doit être éliminée de quelque manière que ce soit, le sortilège annule l'attaque adverse et le sort est brisé. Un seul combattant sur la table peut subir les effets de ce miracle en même temps.

Ce n'est que lorsque le sortilège sera dissipé ou au bon vouloir du magicien qui l'a incanté que le sortilège prendra fin et qu'il sera possible de l'incanter à nouveau.

Arcane II - La Papesse.

Lumière=3 ; Voie : Cartomancie, Théurgie ; Fréquence=1.

Difficulté=X ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

Si la cible est un combattant ami, Difficulté=COU de la cible, la cible gagne COU+2 et la compétence "Hypérien" jusqu'à la fin de la partie.

Si la cible est un combattant ennemi, Difficulté=9, la cible effectue immédiatement un test de Courage, comme si elle était engagée par un combattant doté de PEUR=9 et des compétences "Abominable".

Autodafé.

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5). Elle ne pourra pas bénéficier de la compétence « Régénération/X » jusqu'à la fin du tour.

Si la cible bénéficiait, avant que le sortilège ne soit lancé, des effets du sortilège Immolation, elle se transforme instantanément en une torche vivante. La Force du jet de Blessures qu'elle encaisse passe à 10 et tous les combattants en contact socle à socle avec elle encaissent un jet de Blessures (FOR=2). Un combattant Tué net par l'Autodafé est retiré de la partie et ne pourra revenir d'aucune manière, y compris à l'aide de la compétence « Renfort ».

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs.

Brûlure de l'acier.

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Rédemption ; Fréquence=2.

Difficulté=3+FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, la Résistance du combattant adverse est divisée par 2 (arrondi à l'inférieure) pour le jet de Blessures en cours.

Brûlure spirituelle.

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne ATT+2 et DEF-2.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions, les Constructs, les Morts-vivants et les Élémentaires.

Colère du guerrier.

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Rédemption ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Dévotion guerrière.

Feu=3 ; Voie : Théurgie ; Fréquence=2.

Difficulté=FOR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Tueur né ».

Eclat de Lahn.

Feu=3, Lumière=3 ; Voie : Théurgie, Hermétisme ; Fréquence=Unique.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le magicien crée dans un cercle de 50cm de diamètre une terrible lueur aveuglante. Tous les combattants dans cette zone qui ne sont pas issus des Voies de la Lumière sont Sonnés jusqu'à la fin du tour. Les victimes de ce sort équipées d'armes à distance ne peuvent plus tirer qu'à Portée courte jusqu'à la fin de la partie.

Guerrier élémentaire.

Neutre=2 ; Voie : Théurgie ; Fréquence=1.

Difficulté=3+POU du magicien ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

La cible gagne la compétence « Guerrier-mage » tant qu'elle se trouve sous l'emprise de ce sortilège. Cela ne change rien au nombre de sortilèges qu'elle peut posséder, en revanche toutes les autres règles liées à cette compétence s'appliquent.

Le magicien peut sacrifier 2 gemmes Neutres lors de la phase d'entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre.

Marque d'infamie.

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Exorcisme ; Fréquence=2.

Difficulté=5 ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Cible/-1 ».

Précipitation fatale.

Neutre=3 ; Voie : Théurgie ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la Discipline a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la Discipline la plus élevée.

Lorsque le joueur adverse reprend la main, il doit jouer toutes les cartes de sa réserve ainsi que la première carte de sa séquence d'activation. Il ne peut pas passer son tour, même s'il lui reste encore des refus.

Rage ardente.

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Implacable/2 », mais devra placer tous ses dés de combat en Attaque et engager le plus d'ennemis possible lors de chaque mouvement de Poursuite.

Si la cible bénéficiait, avant que ce sortilège ne soit lancé, des effets du sortilège Immolation, elle gagne en plus la compétence « Tueur né ».

Durant la phase d'entretien, la cible encaisse automatiquement une Blessure légère.

Liste des sortilèges de la voie des Tourments.

Déchéance inéluctable.

Eau=X ; Voie : Tourments, Hurlements ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La cible gagne RES-2X (minimum : RES=1), X étant le nombre de gemmes d'Eau utilisé pour l'incantation (maximum : 4).

Exaltation de la souffrance.

Eau=3 ; Voie : Tourments ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne des bonus de RES en fonction de son état de Blessure.

- *Blessure légère : RES+2.*
- *Blessure grave : RES+4.*
- *Blessure critique : RES+6.*

Si la cible possède la compétence « Implacable/X », elle peut choisir de gagner RES-2 pour augmenter de +1 sa valeur de X.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Fureur de l'écorché.

Eau=2 ; Voie : Tourments, Supplices ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne des bonus de Force en fonction de son état de Blessure.

- *Blessure légère : FOR+1.*
- *Blessure grave : FOR+2.*
- *Blessure critique : FOR+3.*

Si la cible est soignée de quelque manière que ce soit, le bonus de Force est ajusté en conséquence.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Garde sanglante.

Eau=1 ; Voie : Tourments, Hurlements ; Fréquence= 2.

Difficulté=2+POU du magicien ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé juste avant que le magicien encaisse un jet de Blessures. Le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau après l'incantation pour modifier les effets du sortilège.

- *0. Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.*
- *1. Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.*
- *2. Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.*

Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Massacre.

Eau=2 ; Voie : Tourments, Hurlements ; Fréquence=2.

Difficulté=1+FOR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

Morsure de l'âme.

Eau=2 ; Voie : Tourments, Hurlements ; Fréquence=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si la cible ne possède pas de valeur de Courage/Peur, utiliser sa Résistance comme difficulté pour ce sortilège.

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Pacte des enchaînés.

Eau=2 ; Voie : Tourments ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de chaînes de Carnage ou de Calamité ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd un dé de combat. En contrepartie, le magicien bénéficie de certains bonus.

- *Si la cible est dotée de chaînes de Carnage, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.*
- *Si la cible est dotée de chaînes de Calamité, le magicien gagne un dé de combat supplémentaire.*
- *Si la cible est dotée des deux types de chaînes, le magicien doit choisir l'un des deux effets ci-dessus.*

Un magicien ne peut pas lancer ce sort sur lui-même.

Ce sortilège est sans effet si la cible n'est pas engagée en corps à corps au moment de l'incantation.



Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.

Aile des abysses.

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Vol » (MOU=20 en vol).

Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre. Si elle n'est pas au palier 0 alors que ce sortilège prend fin, la cible est Tué net.

Ce sortilège ne peut pas être lancé par Sophet Drahas.

Arme démon.

Ténèbres=3 ; Voie : Typhonisme ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les « Armes noires » des combattants amis dans l'aire d'effet deviennent des « Armes sacrées ».

Beauté du diable.

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme ; Fréquence=3.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Paria ». S'il s'agit d'un fidèle de la Lumière ou du Destin, il subit un jet de Blessures (FOR=réserve de FT).

Ce sortilège est sans effet sur les Champions, les Constructs, les Immortels, les Morts-Vivants et les Justes.

Enlissement.

Terre=2 ; Voie : Typhonisme, Shamanisme ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU-2,5. Elle ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite. La difficulté de tous ses tests de désengagement est augmentée de +2.

Impuissance.

Ténèbres=1 ; Voie : Typhonisme ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut sacrifier 1 gemme des Ténèbres après chaque test d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, de Pouvoir ou de Foi de la cible. Le test désigné est alors annulé et relancé.

Le résultat ne peut pas être relancé et le second résultat doit être accepté. Si la cible bénéficie d'un autre effet permettant de relancer le test, les deux effets s'annulent.

Marche funèbre.

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme, Nécromancie ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Le magicien bénéficie d'ATT+2, DEF+2, FOR+2 et RES+2 lorsqu'il se bat en Corps à corps contre la cible de ce sortilège.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Un magicien ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.

Ombre de peste.

Ténèbres=3 ; Voie : Typhonisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 20cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants dans l'aire d'effet sont affectés. Ils ne peuvent plus regagner de cran de Blessures, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.

Soumission.

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible doit placer au moins autant de dés en Défense qu'en Attaque.

La cible ne peut pas effectuer de mouvement de poursuite.

Téléportation mineure.

Air=2 ; Voie : Typhonisme, Shamanisme ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège ne peut être lancé que si le magicien est libre de tout contact ennemi.

Le magicien est déplacé de 30cm vers un point sur lequel il possède une ligne de vue.

Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement et ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Vœu de tourments.

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme, Noire ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.

