

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les orques du Béhémoth.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	8
Profils détaillés des Magiciens.....	10
Profils détaillés des Fidèles.....	11
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	12
Liste des miracles du culte d'Elokani.....	13
Liste des sortilèges réservés aux combattants du Béhémoth.....	14
Liste des sortilèges de la voie de la magie Instinctive.....	15

Liste des coûts des combattants individuels.

Arbalétrier : 15PA.
Baliste ulunkor : 125PA.
Brute (cimenterre) : 18PA.
Brute (hache) : 17PA.
Brute (machette) : 19PA.
Cogneur : 21PA.
Cogneur tribal : 20PA.
Esquille : 38PA.
Gardien de l'Arbre-Esprit (1 & 2) : 35PA.
Guerrier : 16PA.
Guerrier de pierre (A) : 46PA.
Guerrier de pierre (B) : 50PA.
Guerrier des vents (A) : 24PA.
Guerrier des vents (B) : 25PA.
Montagnard : 35PA.
Musicien & Porte-étendard : 27PA.
Mystique (A) : 27PA.
Mystique (B) : 26PA.
Pisteur : 20PA.
Porteur de graine : 33PA.
Shaman des neiges éternelles : 31PA.
Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem : 23PA.
Sylve (enivrant) : 64PA.
Troll (1) : 61PA.
Troll (2) : 70PA.
Troll des neiges : 80PA.
Vétéran brute (cimenterre) : 22PA.
Vétéran brute (hache) : 21PA.
Vétéran brute (machette) : 23PA.

Liste des coûts des Champions.

Grakkha (I) : 94PA.

Grakkha (II) : 284PA.

Uniquement si Kamahru est présent dans l'armée.

Kamahru : 96PA.

Uniquement si Grakkha II est présent dans l'armée.

Kolghor : 71PA.

Tumakh (I) : 72PA.

Tumakh (II) : 72PA.

Vijkhal (I) : 108PA.

Vijkhal (II) : 106PA.



Informations sur les orques du Béhémoth.

Les magiciens du Béhémoth n'ont pas d'Élément de prédilection.

Tous les Éléments sont interdits aux magiciens du Béhémoth.

Les shamans orques du Béhémoth utilisent une forme de magie appelée magie Instinctive. Cette pratique incantatoire ne fait pas appel aux énergies des Royaumes élémentaires mais à des forces issues d'Aarklash et de l'esprit des orques. Le mana de ces magiciens est représenté par des gemmes de mana neutre.

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

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

Les orques du Béhémoth (**Arbre-esprit**) appartiennent aux chemins du Destin et sont alliés aux peuples suivants :

- Concorde de l'Aigle.
- Orques du Bran-Ô-Kor.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Béhémoth » :

- Morrigan, 69PA, Sessair.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Chemins du Destin » :

- Cyanhur, 101PA, Gobelin.
- Erhÿl, 63PA & scarabée-Genèse, 8PA, Daïkinee.
- Gorsnä, 105PA, Cadwallon.

Profils détaillés des troupiers.

Arbalétrier.

10 - 2 - 3/5 - 3/5 - 5/2
TIR=2 ; arbalète : FOR6, 10/20/40.
Brute épaisse, Endurance.
Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.
15 PA

Baliste ulunkor, brontops.

15 - 3 - 5/12 - 5/12 - -8/4
TIR=3 ; baliste : FOR10, 20/40/60, Artillerie lourde perforante.

Brute épaisse, Endurance, Bravoure, Charge bestiale, Contre-attaque, Énorme/1, Force en charge/15, Implacable/2, Inébranlable, Tir instinctif, Tireur embarqué, Tueur né.
Élite du Béhémoth. Très grande taille.

Baliste montée.

125 PA

Baliste montée.

- Le brontops et les deux servants orques comptent pour deux combattants pour le calcul de la FT des Fidèles.
- Les deux artilleurs juchés sur le dos du brontops ne peuvent pas être pris pour cibles d'une attaque, d'un tir, d'un sort, ou de quelque autre effet de jeu que ce soit. Leur profil est intégré à celui de leur porteur : si le brontops meurt, les deux orques sont également retirés du jeu.

Brute (cimenterre).

10 - 3 - 4/7 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse, Endurance.
Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.
18 PA

Brute (hache).

10 - 2 - 4/7 - 4/6 - 4/2
Brute épaisse, Endurance.
Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.
17 PA

Brute (machette).

10 - 2 - 4/9 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse, Endurance.
Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.
19 PA

Cogneur.

10 - 3 - 3/10 - 3/5 - 5/2
Brute épaisse, Endurance, Cri de guerre/6.
Vétéran du Béhémoth. Taille moyenne.
21 PA

Cogneur tribal, cogneur.

10 - 3 - 4/8 - 3/5 - 5/2
Brute épaisse, Endurance, Bravoure.
Vétéran du Béhémoth. Taille moyenne.
20 PA

Esquille.

10 - 2 - 3/7 - 3/7 - 6/4
Endurance, Immortel/Destin, Lames dorsales/2 (FOR=7).
(Conscience, Immunité/Toxique)
Créature du Béhémoth. Taille moyenne.

Bouture de Kamahru.

38 PA

Bouture de Kamahru (capacité spéciale).

Lorsqu'une esquille subit un Tué net, elle est remplacée par une bouture (indemne), après la résolution de l'éventuel combat en cours. Une seconde bouture (indemne elle aussi) est ensuite placée au contact de la première. Cette seconde bouture ne vient pas en jeu si son placement impose la manipulation d'une autre figurine. Le(s) combattant(s) ayant tué l'esquille est(sont) libre(s) de poursuivre librement sans être bloqué par la(es) bouture(s). Il est interdit de recruter des boutures, leur seule façon de venir en jeu est à la mort d'une esquille.

Bouture.

10 - 2 - 2/5 - 2/5 - 5/2
Endurance, Immortel/Destin.
(Conscience, Immunité/Toxique)
Créature du Béhémoth. Taille moyenne.
Bouture de Kamahru.
(10 PA)

Guerrier.

10 - 2 - 4/7 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse, Endurance.
Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.
16 PA

Guerrier de pierre (A).

12,5 - 3 - 5/9 - 5/9 - 5/3

Brute épaisse, Endurance, Bravoure, Furie guerrière.

Élite du Béhémoth. Taille moyenne.

Les guerriers de pierre.

46 PA

Guerrier de pierre (B).

12,5 - 3 - 5/9 - 5/9 - 5/3

Brute épaisse, Endurance, Coup de maître/0, Furie guerrière.

Élite du Béhémoth. Taille moyenne.

Les guerriers de pierre.

50 PA

Les guerriers de pierre.

La puissance de base d'un guerrier de pierre est de 2. Elle peut être augmentée de façon normale, notamment grâce aux compétences « Brute épaisse » et « Dur à cuire ».

Si un guerrier de pierre charge un adversaire dont la puissance est inférieure de deux points ou plus à la sienne, la pénalité de charge subie par la cible est - 2.

Guerrier des vents (A).

10 - 2 - 5/9 - 5/6 - 4/3

Brute épaisse, Endurance, Fanatisme.

Vétéran du Béhémoth. Taille moyenne.

24 PA

Guerrier des vents (B).

10 - 2 - 5/9 - 5/6 - 4/3

Brute épaisse, Endurance, Fanatisme, Féal/1.

Vétéran du Béhémoth. Taille moyenne.

25 PA

Montagnard.

12,5 - 2 - 5/9 - 4/8 - 5/2

Brute épaisse, Endurance, Éclaireur.

Spécial du Béhémoth. Taille moyenne.

Les montagnards du Béhémoth.

35 PA

Les montagnards du Béhémoth.

Lorsque vient son tour d'attaquer au cours d'une passe d'armes, chaque montagnard peut effectuer l'un des deux coups spéciaux suivants. Un montagnard ne peut en effectuer qu'un seul au cours d'un même tour.

- **Frappe-séisme** : Ce coup est effectué en combinaison avec une attaque normale. Tous les ennemis au contact du socle du montagnard subissent un échec automatique sur les résultats naturels de '1' à leurs tests d'Attaque et de Défense jusqu'à la fin du combat. Les combattants de Très grande taille ou bénéficiant de la compétence « Dur à cuire », « Brute épaisse » ou « Inébranlable » sont immunisés à cet effet. Le montagnard effectue ensuite son attaque. Il gagne FOR-2 pour l'éventuel jet de Blessures qui s'ensuit.
- **Frappe-avalanche** : Ce coup spécial remplace une attaque normale du montagnard. Le joueur effectue un test d'Attaque contre chaque adversaire au contact du montagnard. Il gagne FOR-2 pour les éventuels jets de Blessures qui s'ensuivent. La frappe-avalanche ne peut pas être combinée avec un coup de maître.

Musicien, brute.

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

Brute épaisse, Endurance, Infiltration/10, Musicien/10.

Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.

Surgis des brumes.

27 PA

Surgis des brumes.

Pour chaque combattant possédant cette capacité, un combattant ami du Béhémoth gagne la compétence « Infiltration/MOU ».

Pour chaque Champion possédant cette capacité, un combattant ami du Béhémoth supplémentaire gagne la compétence « Infiltration/MOU ».

Pisteur.

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

TIR=2 ; arbalète : FOR6, 15/25/45.

Brute épaisse, Endurance, Éclaireur, Précision.

Vétéran du Béhémoth. Taille moyenne.

20 PA

Porte-étendard, brute.

10 - 3 - 4/7 - 3/6 - 5/2

Brute épaisse, Endurance, Étendard/10, Infiltration/10.

Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.

Surgis des brumes. (page 6)

27 PA

Porte-totem.

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

Brute épaisse, Endurance, Étendard/10, Infiltration/10.

Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.

Surgis des brumes. (page 6)

23 PA

Souffleur de corne d'auroch.

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

Brute épaisse, Endurance, Infiltration/10, Musicien/10.

Régulier du Béhémoth. Taille moyenne.

Surgis des brumes. (page 6)

23 PA

Sylve (enivrant).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2

Brute épaisse, Endurance, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial du Béhémoth. Grande taille.

Enracinement enivrant.

64 PA

Enracinement enivrant.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Jusqu'à la fin du tour, les combattants amis à 10cm du Sylve bénéficient de la compétence « Immunité/Malus de blessure ».

Troll (1).

12,5 - 1 - 5/13 - 4/12 - -8/0

TIR=2

Endurance, Régénération/5.

Créature du Béhémoth. Grande taille.

Les trolls du Béhémoth.

61 PA

Troll (2).

12,5 - 1 - 5/14 - 4/12 - -8/0

TIR=2

Endurance, Insensible/4, Régénération/5.

Créature du Béhémoth. Grande taille.

Les trolls du Béhémoth.

70 PA

Les trolls du Béhémoth.

Au début de la bataille, chaque troll du Béhémoth peut ramasser un rocher, matérialisé par un pion sur le socle du troll. Tant que ce dernier porte le rocher, il gagne MOU-2,5. Le troll peut toutefois se débarrasser du rocher au début de son activation. Un troll en possession d'un rocher peut le lancer comme s'il accomplissait un tir. Le rocher dispose des caractéristiques suivantes (rocher : FOR10, 10/15/30, Artillerie lourde perforante).

Une fois que le rocher a été lancé ou que le troll s'en est débarrassé pour avancer plus vite, la créature se concentre uniquement sur le combat et ne peut plus en ramasser d'autre.

Troll des neiges.

15 - 1 - 5/15 - 4/12 - -8/0

Endurance, Brutal, Coup de maître/3, Inébranlable, Régénération/5.

Créature du Béhémoth. Grande taille.

Frappe colossale.

80 PA

Frappe colossale.

Ce coup spécial remplace une attaque normale du troll des neiges. Le joueur effectue un test d'Attaque contre chaque adversaire au contact du troll des neiges. Il gagne FOR-4 pour les éventuels jets de Blessures qui s'ensuivent.

La frappe colossale ne peut pas être combinée avec un coup de maître. La frappe colossale ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Vétéran brute (cimeterre).

10 - 3 - 4/7 - 3/7 - 5/2

Brute épaisse, Endurance, Instinct de survie/6.

Vétéran du Béhémoth. Taille moyenne.

22 PA

Vétéran brute (hache).

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

Brute épaisse, Endurance, Instinct de survie/6.

Vétéran du Béhémoth. Taille moyenne.

21 PA

Vétéran brute (machette).

10 - 2 - 4/9 - 3/7 - 5/2

Brute épaisse, Endurance, Instinct de survie/6.

Vétéran du Béhémoth. Taille moyenne.

23 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Grakkha (I), guerrier de pierre.

12,5 - 5 - 7/11 - 6/10 - 7/5

Brute épaisse, Endurance, Bravoure, Furie guerrière, Implacable/1.

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

Champion élite du Béhémoth. Taille moyenne.

Armurerie de Grakkha.

Les guerriers de pierre. (page 6)

94 PA

Armurerie de Grakkha.

Les combattants du Béhémoth ont accès aux capacités suivantes lorsque Grakkha est présent dans leur armée :

- Arme de Grakkha (2 PA) : Le combattant gagne FOR+1.
- Armure de Grakkha (2 PA) : Le combattant gagne RES+1.

Peau du Béhémoth (15).

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Féroce ».

Toutes les Blessures légères infligées au porteur sont transformées en Sonné.

Réservé à Grakkha.

Roc-tonnerre (21).

Le porteur gagne la compétence « Feinte ».

Le porteur gagne INI+X et FOR+X, X étant égal au nombre de combattants ennemis au contact du porteur.

Réservé à Grakkha.

Kolghor.

10 - 4 - 5/8 - 5/8 - 6/3

TIR=3 ; fronde du vent: FOR4, 10/20/30.

Brute épaisse, Endurance, Commandement/10, Harcèlement, Infiltration/10.

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

Champion régulier du Béhémoth. Taille moyenne.

Surgis des brumes. (page 6)

71 PA

Fronde d'Elokani (8).

Le porteur gagne une arme de tir : FOR6, 20/40/60.

Le porteur peut tirer sur une cible sur laquelle il ne possède pas de Ligne de vue (en restant dans son angle de vue). Les malus de couvert s'appliquent normalement, y compris si la cible est hors de vue.

Réservé à Kolghor.

Vijkhal (I), le brave.

12,5 - 5 - 6/10 - 7/10 - 7/5

Brute épaisse, Endurance, Bravoure,
Commandement/10, Furie guerrière, Infiltration/10.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2)

Champion élite du Béhémoth. Taille moyenne.

Les guerriers de pierre. (page 6)

Surgis des brumes. (page 6)

108 PA

Vijkhal (II), le brave.

12,5 - 5 - 7/10 - 6/10 - 7/5

Brute épaisse, Endurance, Bravoure,
Commandement/10, Furie guerrière, Infiltration/10.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2)

Champion élite du Béhémoth. Taille moyenne.

Les guerriers de pierre. (page 6)

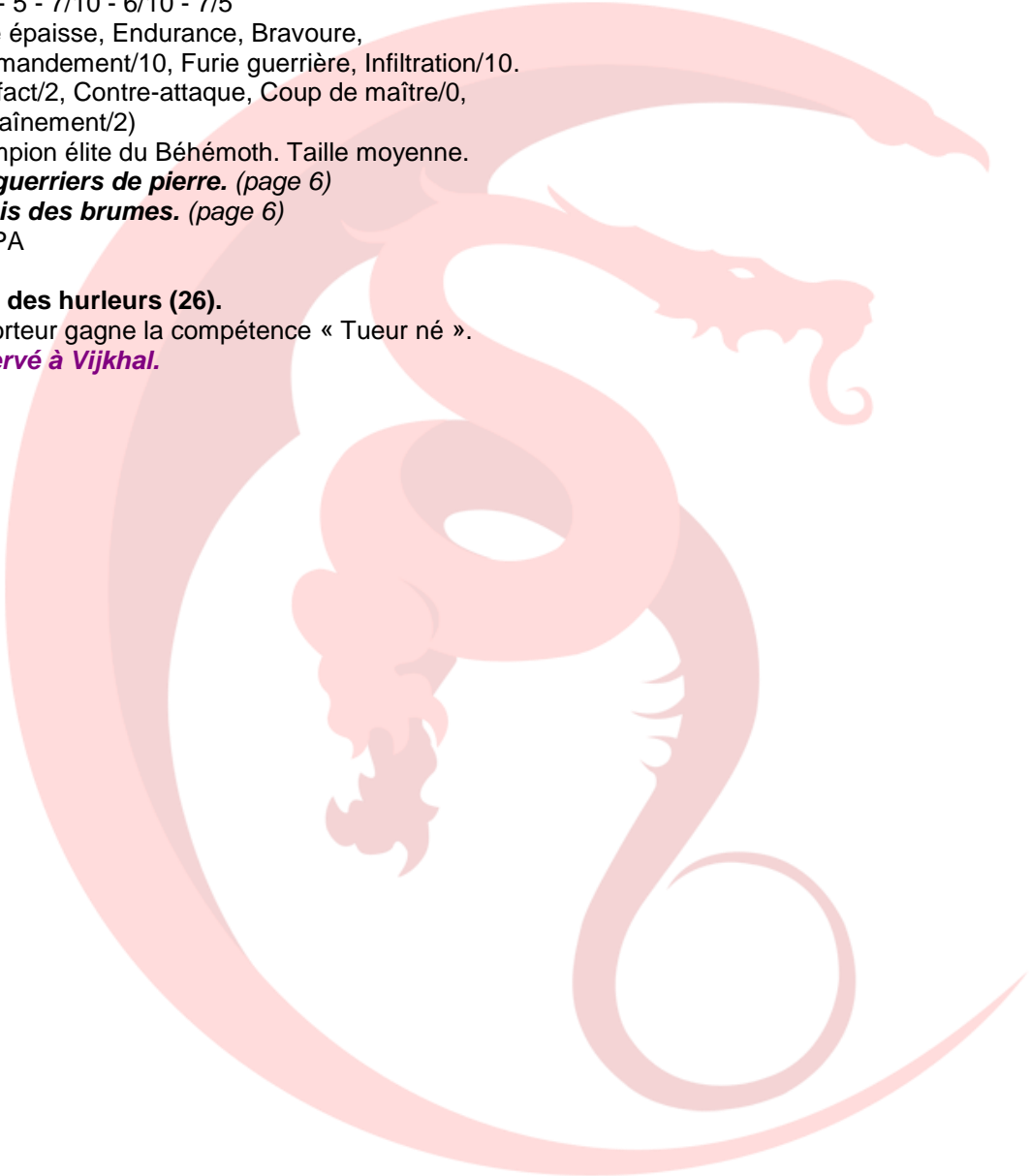
Surgis des brumes. (page 6)

106 PA

Faux des hurleurs (26).

Le porteur gagne la compétence « Tueur né ».

Réservé à Vijkhal.



Profils détaillés des Magiciens.

Mystique (A).

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

POU=1

Brute épaisse, Endurance, Esprit de la magie Instinctive, Guerrier-mage.

Initié de la magie Instinctive.

(Contre-attaque)

Initié du Béhémoth. Taille moyenne.

27 PA

Mystique (B).

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

POU=2

Brute épaisse, Endurance, Esprit de la magie Instinctive, Guerrier-mage.

Initié de la magie Instinctive.

(Contre-attaque)

Initié du Béhémoth. Taille moyenne.

26 PA

Shaman des neiges éternelles.

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

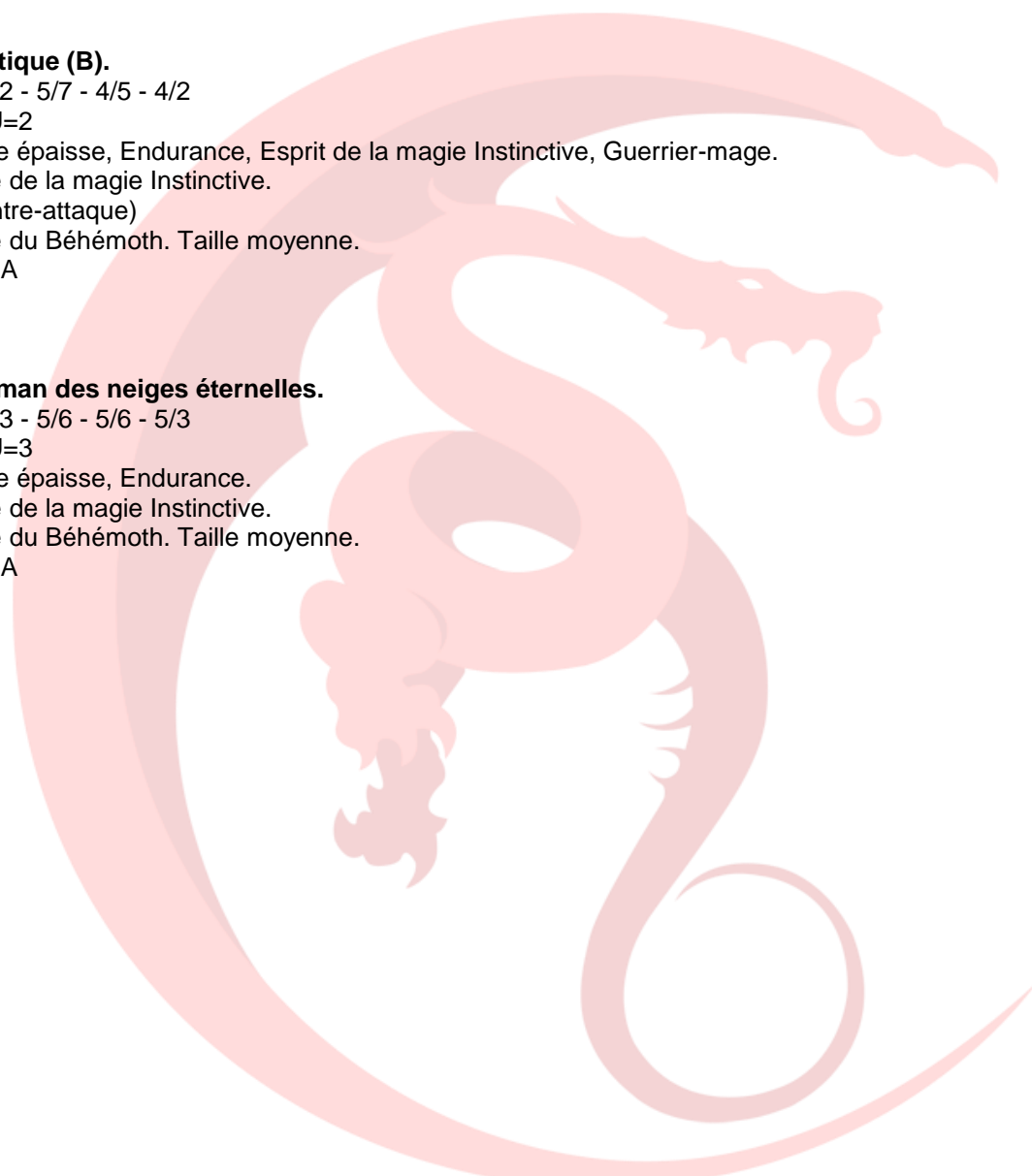
POU=3

Brute épaisse, Endurance.

Initié de la magie Instinctive.

Initié du Béhémoth. Taille moyenne.

31 PA



Profils détaillés des Fidèles.

Gardien de l'Arbre-Esprit (1).

10 - 2 - 5/8 - 4/7 - 4/4

FOI=1/0/1

Brute épaisse, Endurance, Fanatisme, Fidèle d'Elokani/10, Moine-guerrier.

(Contre-attaque)

Dévot du Béhémoth. Taille moyenne.

Gardien de l'Arbre-Esprit.

35 PA

Gardien de l'Arbre-Esprit (2).

10 - 2 - 5/8 - 4/7 - 4/4

FOI=1/1/0

Brute épaisse, Endurance, Fanatisme, Fidèle d'Elokani/10, Moine-guerrier.

(Contre-attaque)

Dévot du Béhémoth. Taille moyenne.

Gardien de l'Arbre-Esprit.

35 PA

Gardien de l'Arbre-Esprit.

Au début de la phase de corps à corps, le joueur peut désigner un unique guerrier des vent ou guerrier de pierre situé dans l'aura de foi du gardien de l'Arbre-Esprit (aucune ligne de vue n'est requise). Le gardien de l'Arbre-Esprit dépense 1FT. Il n'est pas possible de dépenser plus de FT pour augmenter l'effet de cette capacité. Cette dépense de FT ne peut pas être censurée. L'effet varie selon le type de guerrier désigné :

- Guerrier du vent : Le combattant gagne INI+1 jusqu'à la fin du tour.
- Guerrier de pierre : Le combattant gagne la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour, mais est obligé d'avoir recours à la compétence « Furie guerrière ».

Porteur de graine.

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

FOI=0/2/1

Brute épaisse, Endurance, Fidèle d'Elokani/10.

Dévot du Béhémoth. Taille moyenne.

33 PA

Tumahk (I), la voix du vent, gardien de l'Arbre-Esprit.

10 - 4 - 5/8 - 5/8 - 6/4

FOI=1/2/1

Brute épaisse, Endurance, Fanatisme, Fidèle d'Elokani/12,5, Moine-guerrier.

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

Champion zélate du Béhémoth. Taille moyenne.

Gardien de l'Arbre-Esprit. (page 8)

72 PA

Tumahk (II), la voix du vent, gardien de l'Arbre-Esprit.

10 - 4 - 5/8 - 5/8 - 6/4

FOI=1/1/2

Brute épaisse, Endurance, Fanatisme, Fidèle d'Elokani/12,5, Moine-guerrier.

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

Champion zélate du Béhémoth. Taille moyenne.

Gardien de l'Arbre-Esprit. (page 8)

72 PA

Graine-royaume (10).

Tous les mystiques du Béhémoth amis à 20cm du porteur bénéficient de POU+1 ou FOI+1.

Réservé à Tumakh.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Grakkha (II), le champion de Kamahru, guerrier de pierre.

12,5 - 6 - 10/13 - 9/12 - 8/7

Brute épaisse, Endurance, Charge bestiale, Dur à cuire, Furie guerrière, Implacable/2, Juste, Tueur né.
(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion légende vivante du Béhémoth. Taille moyenne.

Armurerie de Grakkha. (page 9)

Grakkha et Kamahru.

Les guerriers de pierre. (page 6)

284 PA

Grakkha et Kamahru.

Kamahru ne peut être incorporé dans une armée que si Grakkha II s'y trouve également, et vice-versa. Ils doivent être disposés à 10cm ou moins l'un de l'autre lors du déploiement.

Colère de l'Esprit : Le joueur lance 1d6 si Kamahru est Tué net au cours de la partie et que Grakkha II est encore présent sur le champ de bataille. Sur '4', '5' ou '6', Grakkha II regagne immédiatement un cran de Blessures et gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1 et RES+1 jusqu'à la fin de la partie. Cette capacité ne s'applique pas si Grakkha II a déjà été éliminé et reste sur le champ de bataille grâce à un effet de jeu (« Acharné », etc...).

Kamahru, réincarné.

12,5 - 4 - 3/6 - 5/8 - 9/8

Brute épaisse, Endurance, Arme sacrée/Combat, Commandement/30, Infiltration/12.5, Juste, Régénération/5.
(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion légende vivante du Béhémoth. Taille moyenne.

Grakkha et Kamahru.

Surgis des brumes. (page 6)

96 PA

Sang de l'Arbre-Esprit (20).

A utiliser avant le jet de tactique.

Le porteur gagne MOU=5 et la compétence « Éthéré » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Kamarhu.

Liste des miracles du culte d'Elokani.

Combattants ayant accès au culte d'Elokani :

- **Gardien de l'Arbre-Esprit (1)**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/0/1.
- **Gardien de l'Arbre-Esprit (2)**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/1/0.
- **Porteur de graine**, dévot (10), FOI=0/2/1.

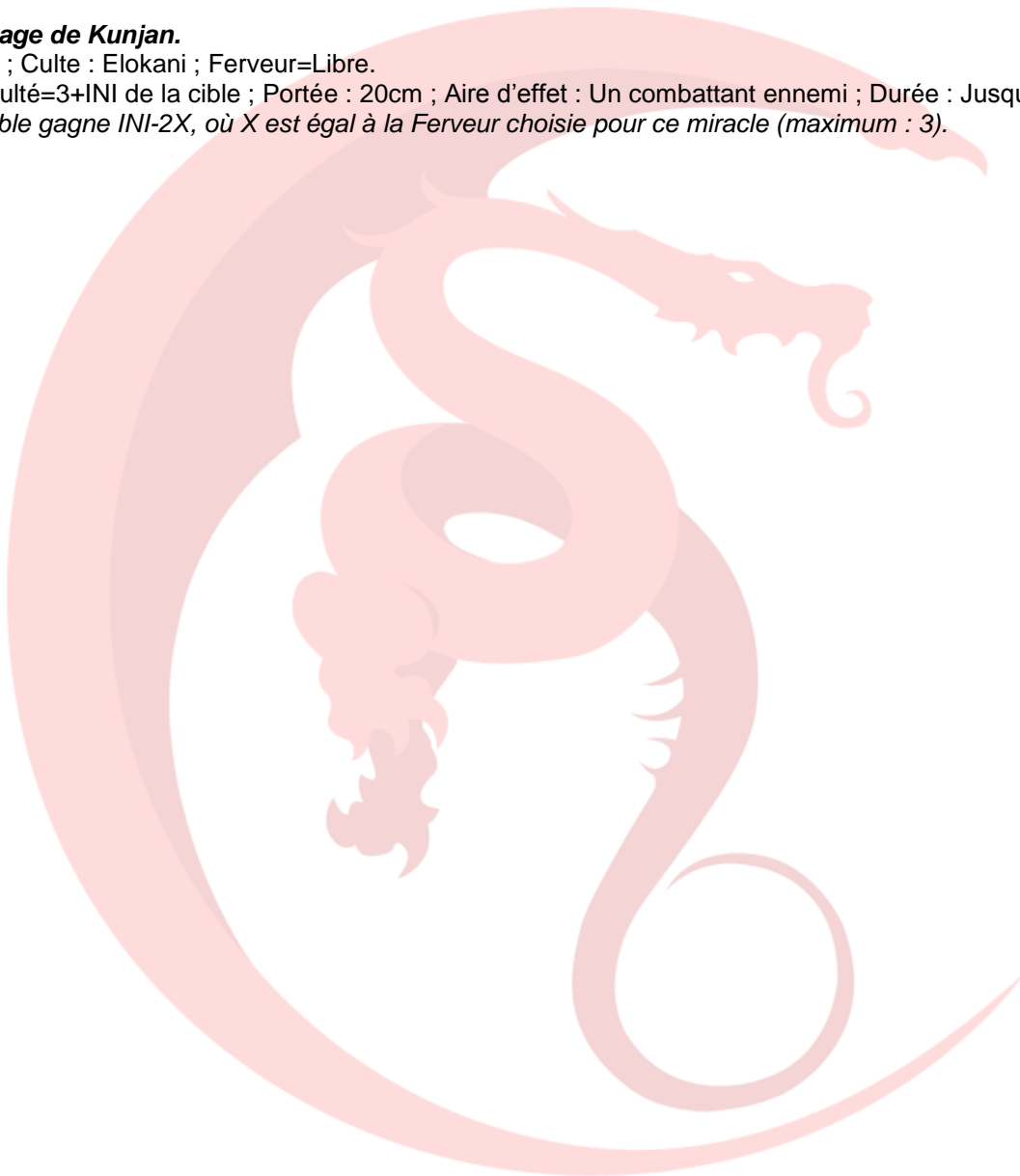
- **Tumahk (I), la voix du vent**, zélote (12,5), moine-guerrier, FOI=1/2/1.
- **Tumahk (I), la voix du vent**, zélote (12,5), moine-guerrier, FOI=1/1/2.

Présage de Kunjan.

1/2/1 ; Culte : Elokani ; Ferveur=Libre.

Difficulté=3+INI de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI-2X, où X est égal à la Ferveur choisie pour ce miracle (maximum : 3).



Liste des sortilèges réservés aux combattants du Béhémoth.

Graine du Mokoro.

Neutre=2 ; Voie : Réservé aux Béhémoth ; Fréquence=1.

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

Les combattants du Béhémoth amis dans l'aire d'effet gagnent INI+1.

Peau du Béhémoth.

Neutre=1 ; Voie : Réservé aux Béhémoth ; Fréquence=2.

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

La cible gagne RES+3.



Liste des sortilèges de la voie de la magie Instinctive.

Combattants ayant accès à la voie de la magie Instinctive :

- **Mystique (1)**, initié/Instinctive, endurance, esprit de la magie Instinctive, guerrier-mage, POU=1.
- **Mystique (2)**, initié/Instinctive, endurance, esprit de la magie Instinctive, guerrier-mage, POU=2.
- **Shaman des neiges éternelles**, initié/Instinctive, endurance, POU=3.

Baiser de la terre.

Neutre=2
Voie : Instinctive
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne MOU+5 ou MOU-5, au choix du lanceur.

Charge du rhino.

Neutre=3+X (maximum X = 2)
Voie : Instinctive
Fréquence=1
Difficulté=6+2X
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Instantané
Le lanceur peut lancer ce sortilège uniquement au début de son activation, à condition de ne pas être en contact avec un combattant ennemi. Le lanceur peut se réorienter librement, il effectue ensuite un mouvement en ligne droite de 25cm maximum et bénéficie des compétences « Brutal », « Immunité/Peur » et « Impact/3+X ».
Si le lanceur percute un combattant et le tue, il est obligé de poursuivre son mouvement (toujours en ligne droite).
Si le lanceur percute un combattant et ne le tue pas, il s'arrête net et est considéré comme ayant effectué une Charge (cela peut constituer une exception aux règles de cumul des actions).
Si le lanceur percute un élément de décor pendant ce mouvement, il s'arrête net et subit un Sonné.

Don de Bran-Ô-Kor.

Neutre=2
Voie : Instinctive
Fréquence=1
Difficulté=2+POU de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un magicien ami
Durée : Entretien/1
La cible gagne la compétence « Esprit de la magie Instinctive ».

Don de l'arbre démon.

Neutre=3
Voie : Instinctive
Fréquence=1
Difficulté=X (maximum = 7)
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Cri de guerre/X ».

Don de la louve.

Neutre=X
Voie : Instinctive
Fréquence=1
Difficulté=4+X
Portée : 20cm
Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Bravoure ».

Don de la mangouste.

Neutre=2
Voie : Instinctive
Fréquence=2
Difficulté=5
Portée : 20cm
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=Aucune
Portée : Personnel
Aire d'effet : X
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Instinct de survie/6 ».
L'aire d'effet du don est déterminée en fonction du résultat du test de Pouvoir.

- 2 ou moins : le sort est un échec.
- 3 à 5 : X=Personnel.
- 6 à 8 : X=5cm.
- 9 à 11 : X=10cm.
- 12 ou plus : X=15cm.

Don du brontops.

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=1+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 « Implacable/1 ».***Don du hibou.**

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La cible gagne la compétence « Conscience ».***Don du mirage.**

Neutre=3

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La cible ne peut plus être ciblée par aucun effet de jeu (tir, sort, miracle, assaut...) à l'exception des passes d'armes lors d'un combat, à moins que le combattant qui la cible possède la compétence « Conscience » (et soit situé à 20cm ou moins) ou réussisse un test de Discipline (difficulté= résultat du test d'Incantation, à tester à chaque tentative).***Don du puma.**

Neutre=1

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=5+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bond ».

- *X=0 si la cible est de taille Petite ou Moyenne.*
- *X=1 si la cible est de Grande taille.*
- *X=2 si la cible est de Très grande taille.*

Don du rhinocéros.

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté= 2X (maximum : X = 5)

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La cible gagne RES+X.***Don du sanglier.**

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=1+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 « Charge bestiale ».***Don du scorpion.**

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*Ce sort se lance durant la phase Stratégique.**La cible gagne la compétence « Toxique/1 ».***Don du serpent.**

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=2+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La cible gagne la compétence « Contre-attaque ».***Don du tigre.**

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=RES de la cible (maximum = 9)

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».***Don du vautour.**

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un traqueur ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les effets du don sont déterminés en fonction du résultat du test d'Incantation.

- *2 ou moins. Aucun effet.*
- *3 ou 4. La cible gagne TIR=3.*
- *5 ou 6. La cible gagne TIR=3 et les portées 15/20/25.*
- *7 ou 8. La cible gagne TIR=3, les portées 15/20/25 et la compétence « Harcèlement ».*
- *9 ou plus. La cible gagne TIR=3, les portées 15/20/25 et les compétences « Harcèlement » et « Tir d'assaut ».*

Éclat de silex.

Neutre=1
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=Aucune
 Portée : 20cm
 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 des batailles.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un brontops ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et la compétence « Tueur né ».

Esprit des tempêtes.

Neutre=3
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=4+INI de la cible
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Un cogneur ami
 Durée : Instantané
La cible est immédiatement activée et doit effectuer une charge. Le lanceur ne peut être la cible de son propre sortilège que s'il l'incante avant toute autre action.
Si la charge de la cible atteint un (ou plusieurs) combattant ennemi, le combat est immédiatement résolu (sans attendre la phase de Combat). Si ce combat donne lieu à un mouvement de poursuite, l'éventuel combat qui en découle est résolu normalement, lors de la phase de Combat, mais les combattants atteints sont immédiatement considérés comme ayant été engagés.
Dans tous les cas, la cible se bat normalement lors de la phase de Combat, même si cela l'amène à résoudre un nouveau corps à corps contre le même combattant ennemi.

Esprit du buffle.

Neutre=X
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=5+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)
 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.

Pressentiment.

Neutre=3
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=9
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Instantané
Regardez une carte (choisie face cachée) dans la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Rejet.

Neutre=2+Puissance de la cible
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=2+ATT de la cible
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 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=8
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Ce sort 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.
Le lanceur gagne la compétence « Autorité ».

Sève mystique.

Neutre=X
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Instantané
La cible est soignée d'un cran de blessure.

- Si la cible en Blessure légère, X=1.
- Si la cible en Blessure grave, X=2.
- Si la cible en Blessure critique, X=3.

Songe fidèle.

Neutre=1

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur lance un dé de plus lors des tests de récupération de Mana et retient celui qui lui convient.

Si le lanceur est retiré du terrain alors que ce sort est actif, 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 peut posséder ce sortilège dans l'armée.

Spectre immortel.

Neutre=3+2X

Voie : Instinctive

Fréquence=Unique

Difficulté=8+X

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion

Durée : Spécial

La cible gagne X+1 marqueurs 'Spectre' et la compétence « Acharné ».

Une fois qu'elle a subi un 'Tué net', la cible bénéficie des compétences « Immunité/Pénalité de blessure » et « Immunité/Sonné ».

Contrairement à ce qui est indiqué dans la compétence « Acharné », la cible n'est pas retirée du jeu lors de la phase d'Entretien si elle possède au moins un marqueur 'Spectre'.

Lors de la phase d'Entretien, si elle a subi un 'Tué net' durant ce tour ou un tour précédent, la cible doit dépenser un de ses marqueurs 'Spectre'. Lorsqu'elle dépense son dernier marqueur 'Spectre', la cible est immédiatement retirée de la partie.

Talon de pierre.

Neutre=2+X

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=3+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne DEF=0.

X=1 si la cible est un Champion, X=0 sinon.

Vengeance impure.

Neutre=3

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Chaque fois que la cible devra effectuer un jet lié à la compétence « Mutagène/Y » ou « Toxique/Y », après ce jet de dé un magicien ami (maîtrisant la magie Instinctive) à 20cm ou moins pourra dépenser X gemmes (minimum = 1 ; maximum = 3) pour que la cible subisse un jet de Blessure (FOR = X x POU du magicien) (la cible ne peut subir cet effet qu'une seule fois par tour).

Vortex de quartz.

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=X+2 (minimum : X= 2, maximum : X = 8)

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Entretien/1

Ce sortilège doit être lancé avant toute autre action de la part du lanceur, le lanceur gagne MOU=0.

Tous les combattants dans l'aire d'effet subissent un jet de Blessures (FOR=X), à l'exception du lanceur.

Au début de la prochaine phase de Combat, chaque combattant dans l'aire d'effet subira un jet de Blessure (FOR=X), à l'exception du lanceur.

Ce sortilège prend automatiquement fin si le lanceur est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.