

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur la guilde des Cartomanciens.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	6
Profils détaillés des Magiciens.....	7
Profils détaillés des Fidèles.....	8
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	9
Liste des sortilèges de la voie de la Cartomancie.....	10
Liste des miracles du culte de Désir.....	14

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

Liste des coûts des combattants individuels.

Agent : 38PA.

Assassin : 40PA.

Cartomancien (A, B, C, D & E) : 27PA.

Courtisane : 27PA.

Follet féérique : 14PA.

Homme de main : 12PA.

Mage-tarot : 42PA.

Mendigots : 12PA.

Porteur d'armes : 12PA.

Souffre-toile : 34PA.

Tire-la-douze : 12PA.

Traqueur : 45PA.



Liste des coûts des Champions.

L'Arlequin : 55PA.
Ayane (II) : 52PA.
Den Azhir : 386PA.
Harid : 70PA.
Marcenius : 47PA.
Rataki Trompette : 39PA.
Sabot Doré : 70PA.
Viress : 25PA.



Informations sur la guilde des Cartomanciens.

Les Éléments de prédilection des magiciens de la guilde des Cartomanciens sont les **Éléments priomodiaux**.

L'Élément interdit aux magiciens de la guilde des Cartomanciens est les **Ténèbres**.

La guilde des Cartomanciens est considérée comme une **faction** de la cité-franche de Cadwallon. Les combattants de toutes les factions appartiennent à l'armée de Cadwallon & sont donc à tout point de vue des combattants du même peuple.

Si vous jouez une armée de la guilde des Cartomanciens, celle-ci est la **faction majeure** de l'armée, il vous est possible de choisir une unique **faction mineure** pour l'accompagner.

Si un combattant appartient aux 2 factions, alors il n'est possible de le recruter qu'au sein de la guilde des Cartomanciens, en aucun cas il ne peut être recruté au sein de la faction mineure.

Les Champions issus de la faction mineure sont interdits.

Si la faction mineure choisie entretient des relations amicales avec la guilde des Cartomanciens, alors il est possible de recruter jusqu'à 40% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations amicales avec la guilde des Cartomanciens :

- Guilde des Lames.
- Guilde des Nochers.
- Milice.

Si la faction mineure choisie entretient des relations hostiles avec la guilde des Cartomanciens, alors il est possible de recruter jusqu'à 20% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations hostiles avec la guilde des Cartomanciens :

- Guilde des Usuriers.
- Guilde des Voleurs.

Si vous jouez une armée issue d'une autre faction majeure, la guilde des Cartomanciens peut être choisie pour être l'unique faction mineure de cette armée.

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

- Alyena, 64PA, Neutre.
- Erhyl, 54PA & scarabée-genèse, 8PA, Daïkinee.
- Yshaëlle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Agent.

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

TIR=3 ; Fusil : FOR6, 25/50/75.

Chance, Éclaireur, Réorientation, Tir instinctif.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Étude de l'ennemi.

38 PA

Étude de l'ennemi.

Chaque agent peut, une fois par partie, faire relancer un jet de Tactique (le sien ou celui d'un de ses adversaires) avec le même nombre de dés.

Le second résultat remplace le premier et ne peut plus être relancé par l'utilisation de cette capacité, même si un autre agent est présent sur le champ de bataille.

Si plusieurs agents tentent simultanément d'utiliser cette capacité, le jet n'est pas relancé et tous les agents impliqués sont considérés comme ayant fait usage de leur capacité.

Assassin.

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

TIR=3 ; Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.

Brutal, Assassin, Bravoure, Résolution/2.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les assassins cadwës.

40 PA

Les assassins cadwës.

Les assassins cadwës peuvent utiliser la compétence « Assassin » après avoir chargé ou engagé un adversaire lors de la phase d'Activation.

Follet féérique, faye.

10 - 3 - 2/2 - 4/2 - 2/0

Chance, Éclaireur.

Créature de Cadwallon. Petite taille.

14 PA

Homme de main.

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

Brute épaisse, Mercenaire.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

12 PA

Mendigots.

10 - 2 - 2/4 - 3/3 - 3/1

Désespéré, Renfort.

Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

Les traînes-savates.

12 PA

Les traînes-savates.

Avant le jet de Tactique, chaque Mendigots peut désigner un combattant ennemi au contact et lancer 1d6 :

- '1', la cible gagne INI-1 jusqu'à la fin du tour.
- '2' ou '3', la cible gagne ATT-1 jusqu'à la fin du tour.
- '4' ou '5', la cible gagne DEF-1 jusqu'à la fin du tour.
- '6', la cible perd un dé de combat jusqu'à la fin du tour.

Porteur d'arme.

10 - 2 - 1/2 - 2/2 - 2/3

Asservi/Champion de Cadwallon, Conscience.

Irrégulier de Cadwallon. Petite taille.

Les porteurs d'armes.

12 PA

Les porteurs d'armes.

Chaque Champion de Cadwallon peut, lors de la constitution des armées, se voir apparié à un et un seul porteur d'arme. Il est alors considéré comme son maître.

Tant qu'ils se trouvent à 10cm (ou moins) l'un de l'autre, le maître et son porteur d'arme partagent leurs lignes de vue. Cette règle ne s'applique pas aux tirs, au lancement de sortilèges et à l'appel de miracles.

Tire-la-douze.

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

Cible/-2, Désespéré, Maudit des Dieux, Paria.

(Immunité/Peur)

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Déveine.

12 PA

Déveine.

Tout combattant situé à 5cm ou moins d'un tire-la-douze bénéficie de la compétence « Cible/-2 ».

Traqueur.

20 - 4 - 4/5 - 4/6 - 5/4

TIR=3, Fusil : FOR6, 20/40/60.

Chance, Infiltration/20, Réorientation, Tir d'assaut.

Spécial de Cadwallon. Grande taille.

45 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Marcenius, milicien nain, sergent.

7,5 - 1 - 4/6 - 4/8 - 5/4

Brutal, Commandement/10, Désespéré, Soins/5.

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

Champion régulier de Cadwallon. Petite taille.

Ivrogne.

Sergent cadwë.

47 PA

Ivrogne.

Tous les miliciens nains dans l'aura de commandement de Marcenius bénéficient de la compétence « Désespéré ».

Sergent cadwë.

La carte de chaque sergent cadwë peut représenter le sergent lui-même et deux autres combattants de la Milice (Valeur stratégique maximale de chaque combattant : 33 PA).

Rataki Trompette, faye, follet féérique.

10 - 5 - 4/4 - 5/4 - 4/0

Chance, Éclaireur, Feinte, Vivacité.

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

Champion créature de Cadwallon. Petite taille.

39 PA

Trompette de Désir (10).

Tout faye de Cadwallon (ami ou ennemi) sur le champ de bataille bénéficie de la compétence « Renfort » et peut utiliser le Courage du porteur.

Réservé à Rataki.

Sabot Doré, faye.

15 - 5 - 6/6 - 5/5 - 6/2

Bond, Chance, Éclaireur, Fine lame, Réorientation, Sélénite.

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

Champion créature de Cadwallon. Grande taille.

70 PA

Profils détaillés des Magiciens.

Cartomancien (A).

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

POU=4

Réflexes.

Initié de l'Air/Cartomancie.

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA

Cartomancien (B).

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

POU=4

Réflexes.

Initié de l'Eau/Cartomancie.

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA

Cartomancien (C).

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

POU=4

Réflexes.

Initié du Feu/Cartomancie.

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA

Cartomancien (D).

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

POU=4

Réflexes.

Initié de la Terre/Cartomancie.

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA

Cartomancien (E).

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

POU=4

Réflexes.

Initié de la Lumière/Cartomancie.

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA

Mage-tarot.

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

POU=3

Chance, Coup de maître/2, Guerrier-mage.

Initié de l'Eau/Cartomancie.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

Tireur de cartes.

42 PA

Tireur de cartes.

Chaque mage-tarot peut utiliser cette capacité une fois par tour.

Le joueur désigne un combattant situé à 20cm ou moins du mage-tarot au moment où un jet de dés vient d'être effectué pour cette cible. Aucune ligne de vue n'est requise. Le jet est annulé et relancé. Le nouveau résultat remplace l'ancien et ne peut plus être relancé.

Si l'adversaire dispose d'une capacité similaire et qu'il déclare son usage pour le jet désigné, le jet n'est pas relancé et tous les combattants impliqués sont considérés comme ayant fait usage de leur capacité.

L'Arlequin, cartomancien.

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

POU=4

Artefact/3, Bond, Bravoure, Bretteur, Chance.

Initié des 4 Éléments primordiaux/Cartomancie. (Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.

55 PA

Harid, mage-tarot.

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

POU=4

Assassin, Chance, Coup de maître/2, Guerrier-mage, Maîtrise des arcanes.

Initié de l'Eau/Cartomancie.

(Artefact/1, Contre-attaque, Enchaînement/2)

Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.

Tireur de cartes.

70PA

Profils détaillés des Fidèles.

Courtisane.

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

FOI=1/1/1

Réflexes, Fidèle de Désir/10.

Dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA

Souffre-toile.

12,5 - 5 - 5/4 - 5/4 - 4/3

FOI=0/1/1

Fidèle de Désir/10, Moine-guerrier, Thaumaturge,

Toxique/1.

(Contre-attaque)

Dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.

Les souffre-toiles.

34 PA

Les souffre-toiles.

Les souffre-toiles n'ont accès à aucun miracle universel ou d'alliance.

Les combattants de Cadwallon amis et qui sont en Blessure légère ou pire comptent pour un de plus dans l'aura de foi des souffre-toiles. Cet effet n'est pas cumulable avec celui d'une consécration.

Ayane (II).

10 - 5 - 5/8 - 5/7 - 6/5

FOI=1/1/0

Alliance/Ophidiens, Farouche/10, Fidèle de Désir/10, Juste, Moine-guerrier.

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

Champion dévôt de Cadwallon. Taille moyenne. 52 PA

Croc de S'Érum (12).

Le porteur gagne la compétence « Toxique/0 ».

Les jets de Blessures infligés par le porteur (en Corps à corps) au Thorax peuvent être relocalisés à la Tête.

Réservé à Ayane (II).

Baiser de vigueur.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ayane (II) ; Ferveur=3 ; Difficulté=7.

Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle s'appelle au moment où un combattant ami est Tué net. Il n'est pas retiré du jeu et gagne les compétences « Acharné » et « Immunité/Blessures ». La cible est retirée du jeu à la fin du tour.

Viress, chantre de la Destinée.

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

FOI=1/1/0

Fidèle de Désir/10, Moine-Guerrier, Soins/3.

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

Champion dévôt de Cadwallon. Taille moyenne. 20 PA

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Den Azhir, duc de Cadwallon.

10 - 11 - 12/9 - 12/10 - 10/10

Brutal, Aguerri, Autorité, Bretteur, Chance, Commandement/25, Enchaînement/5, Feinte, Inébranlable, Insensible/4, Parade.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0).

Champion légende vivante de Cadwallon. Taille moyenne.

386 PA

Sceptre de Vanius (50).

Le porteur gagne les compétences « Fléau/Mort-vivant », « Immunité/Peur » et « Tueur né ».

Réservé à Den Azhir.



Liste des sortilèges de la voie de la Cartomancie.

Combattants ayant accès à la voie de la Cartomancie :

- **Cartomancien (A)**, initié/Air, POU=4.
- **Cartomancien (B)**, initié/Eau, POU=4.
- **Cartomancien (C)**, initié/Feu, POU=4.
- **Cartomancien (D)**, initié/Terre, POU=4.
- **Cartomancien (E)**, initié/Lumière, POU=4.
- **Mage-tarot**, initié/Eau, chance, guerrier-mage, POU=3.
- **L'Arlequin**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, chance, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Harid**, initié/Eau, chance, guerrier-mage, maîtrise des arcanes, POU=4.

Arcane I - Le Magicien.

Neutre=X

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un magicien ami

Durée : Instantané

La cible récupère immédiatement X gemmes de Mana.

Arcane II - La Papesse.

Lumière=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=X+1

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Spécial

Si la cible est un combattant ami, la durée du sortilège est 'Entretien/2', la cible gagne PEUR=X et la compétence « Hypérien/X ».

Si la cible est un combattant ennemi, la durée du sortilège est 'Instantané', la cible effectue immédiatement un test de Courage, comme si elle était engagée par un combattant doté de PEUR=X et des compétences « Abominable » et « Hypérien/X », en cas d'échec la cible est immédiatement en déroute.

Arcane III - L'Impératrice.

Feu=X

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Si le lanceur est équipé du sort 'Arcane IV - L'Empereur' il gagne ATT+1 et FOR+1.

Le lanceur gagne POU-X (minimum POU = 0).

Le lanceur peut distribuer X points entre son Attaque &/ou sa Force, il peut aussi distribuer tout ou partie de ces X points sur l'Attaque &/ou la Force de combattants amis.

Arcane IV - L'Empereur.

Terre=X

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Si le lanceur est équipé du sort 'Arcane III - L'Impératrice' il gagne DEF+1 et RES+1.

Le lanceur gagne POU-X (minimum POU = 0).

Le lanceur peut distribuer X points entre sa Défense &/ou sa Résistance, il peut aussi distribuer tout ou partie de ces X points sur la Défense &/ou la Résistance de combattants amis.

Arcane V - Le Pape.

Lumière=X-1

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=X+3

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20 cm

Durée : Entretien/2

Tout combattant ami peut choisir, avant un test de Courage ou de Discipline, de remplacer le résultat naturel de son jet de d6 par X.

Arcane VI - L'Amoureux.

Neutre=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=2+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur bénéficie des compétences « Insensible/1 » et « Instinct de survie/1 » contre tout jet de Blessure infligé par la cible ou tout sort/miracle lancé par la cible.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Arcane VII - Le Chariot.

Eau=1
 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.

Lumière=3
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=9
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
 La cible subit un jet de Blessures (FOR=0) pour lequel il bénéficie de RES=0.

Arcane IX - L'Ermite.

X=2
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 10cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 Ce sort doit être lancé au début de l'activation du lanceur.
 Le lanceur gagne MOU=0 et perd un dé de combat.
 L'effet de ce sortilège dépend des gemmes de Mana (obligatoirement du même Élément) avec lequel il est incanté :

- **X=Air** : tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Pugnacité ».
- **X=Eau** : tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Soins/5 ».
- **X=Feu** : tous les combattants (à l'exception du lanceur) subissent un jet de blessure (FOR=6) lors de la phase d'Entretien.
- **X=Terre** : tous les combattants ennemis considèrent l'aire d'effet comme un terrain encombré et perdent l'usage des compétences « Bond », « Désengagement/X », « Pugnacité » & « Rapidité ».

Arcane X - La Roue de la fortune.

Eau=1
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 Lancez 1d6 pour déterminer l'effet du sortilège. Le lanceur peut choisir, avant de lancer les d6, d'infliger de X crans de blessures à un follet ami à portée pour modifier jusqu'à +/-X le résultat naturel du d6.

- '1'. La cible subit une blessure Grave.
- '2'. La cible subit une blessure Légère.
- '3'. La cible gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».
- '4'. La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».
- '5'. La cible gagne la compétence « Chance ».
- '6'. La cible gagne la compétence « Aimé des dieux ».

Arcane XI - La Force.

Terre=2
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20 cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne Puissance+1 et FOR+2.

Arcane XII - Le Pendu.

Air=4
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=5+RES de la cible/2
 Portée : 20 cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Entretien/2
 Aucun combattant ennemi ne peut assaillir la cible.
 La cible gagne MOU=0 & la compétence « Éphémère/4 ».
 Ce sortilège est sans effet sur les combattants en contact avec au moins un combattant ennemi.

Arcane XIII - La Mort.

Neutre=2
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=Unique
 Difficulté=2+POU du lanceur
 Portée : 20 cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
*Le lanceur est retiré de la partie.
 La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ».
 Aucun effet de jeu ne peut permettre à la cible de regagner des crans de blessures ou de perdre la compétence « Éphémère/4 ».
 Si ce sortilège est incanté exclusivement avec des gemmes de Ténèbres alors le lanceur n'est retiré de la partie que lors de la phase d'Entretien.
 Ce sortilège ne peut pas être dissipé.
 Ce sortilège est sans effet sur les combattants dont la Valeur stratégique est strictement supérieure à 10xPOU du lanceur.*

Arcane XIV - La Tempérance.

X=2
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*Les sortilèges actifs sur la cible sont dissipés s'ils sont composés (même partiellement) de l'Élément X ou de son opposé.
 La cible est immunisée aux sortilèges composés (même partiellement) de l'Élément X ou de son opposé.
 Attention : si le sortilège est incanté avec des gemmes de Ténèbres, un seul opposé doit être choisi par le lanceur.*

Arcane XV - Le Diable.

Neutre=1
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 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.
 Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant un score de PEUR ou la compétence « Immunité/Peur ».
 S'il est incanté avec des gemmes de Ténèbres, la fréquence de ce sortilège devient 'illimitée' jusqu'à la fin du tour.*

Arcane XVI - La Tour de destruction.

Feu=5
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=10
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
La cible subit un jet de Blessures (FOR=16).

Arcane XVII - L'Étoile.

Air=3
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Entretien/1
La cible gagne les compétences « Conscience » et « Juste ».

Arcane XVIII - La Lune.

Eau=3
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=6
 Portée : 20 cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : jusqu'à la fin de la partie
La cible gagne la compétence « Sélénite » (le jet de sélénisme est effectué immédiatement).

Arcane XIX - Le Soleil.

Feu=3
 Voie : Cartomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 10cm
 Durée : Instantané
Chaque combattant (à l'exception du lanceur) subit un unique jet de Blessures, selon sa position par rapport au lanceur :

- Contact : FOR=6.
- 5cm ou moins, mais pas en contact : FOR=3.
- Entre 5 & 10cm : FOR=0.

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 ».***Arcane XXI - Le Monde.**

Terre=X

Voie : Cartomancie

Fréquence=Unique

Difficulté=X+3

Portée : Personnel

Aire d'effet : Illimitée

Durée : Instantané

*X = POU du lanceur, en ignorant tout modificateur négatif.**Le lanceur est retiré de la partie.**Choisissez un élément de décor indestructible (qui n'est pas un élément de scénario) dont la plus grande dimension n'excède pas 4xXcm : s'il est sur le champ de bataille, retirez-le de la partie, sinon, mettez-le en jeu (en respectant les contraintes en vigueur).**Choisissez un combattant ennemi dont la Valeur stratégique est inférieure ou égale à la moitié de celle du lanceur et retirez-le de la partie.**Choisissez un combattant ami qui a été Tué net dont la Valeur stratégique est inférieure ou égale à la moitié de celle du lanceur et remettez-le en jeu tel qu'il était lors de son déploiement, à la place du lanceur (si cela est impossible, n'appliquez pas cet effet).***Arcane XXII - Le Fou.**

Air=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 40 cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

*La cible mélange sa pile d'activation et les X cartes de sa réserve ; puis pioche les X premières cartes de sa pile qu'il met en réserve.**Le lanceur mélange sa pile d'activation et les Y cartes de sa réserve ; puis consulte sa pile pour choisir Y cartes de sa pile qu'il met en réserve.*

Liste des miracles du culte de Désir.

Combattants ayant accès au culte de Désir :

- **Courtisane**, dévot (10), FOI=1/1/1.
- **Souffre-toile**, dévot (10), moine-guerrier, thaumaturge, FOI=0/1/1.
- **Ayane (II)**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/1/0.
- **Viress**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/1/0.

Ami des faves.

1/1/0 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

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

La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

Frappe-douleur.

0/1/1 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=10-FOR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Féroce ».

Ce miracle s'estompe à la fin du tour. Le fidèle peut cependant le maintenir un tour supplémentaire en dépensant 1 FT lors de la phase d'entretien.

Justice de la Destinée.

1/1/0 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : Illimitée ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle prend pour cible un Construct, un Immortel ou un Mort-vivant. La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ».

Ce miracle est sans effet sur les Champions.

Souffrance extatique.

0/1/1 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

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

La difficulté de ce miracle est égale à 8, moins le nombre de crans de Blessures perdus par la cible. Si l'appel est réussi, le niveau de Blessures de cette dernière s'aggrave d'un cran.

Un combattant Acharné en Blessure critique ou Tué net est immédiatement retiré du champ de bataille s'il est affecté par ce miracle.