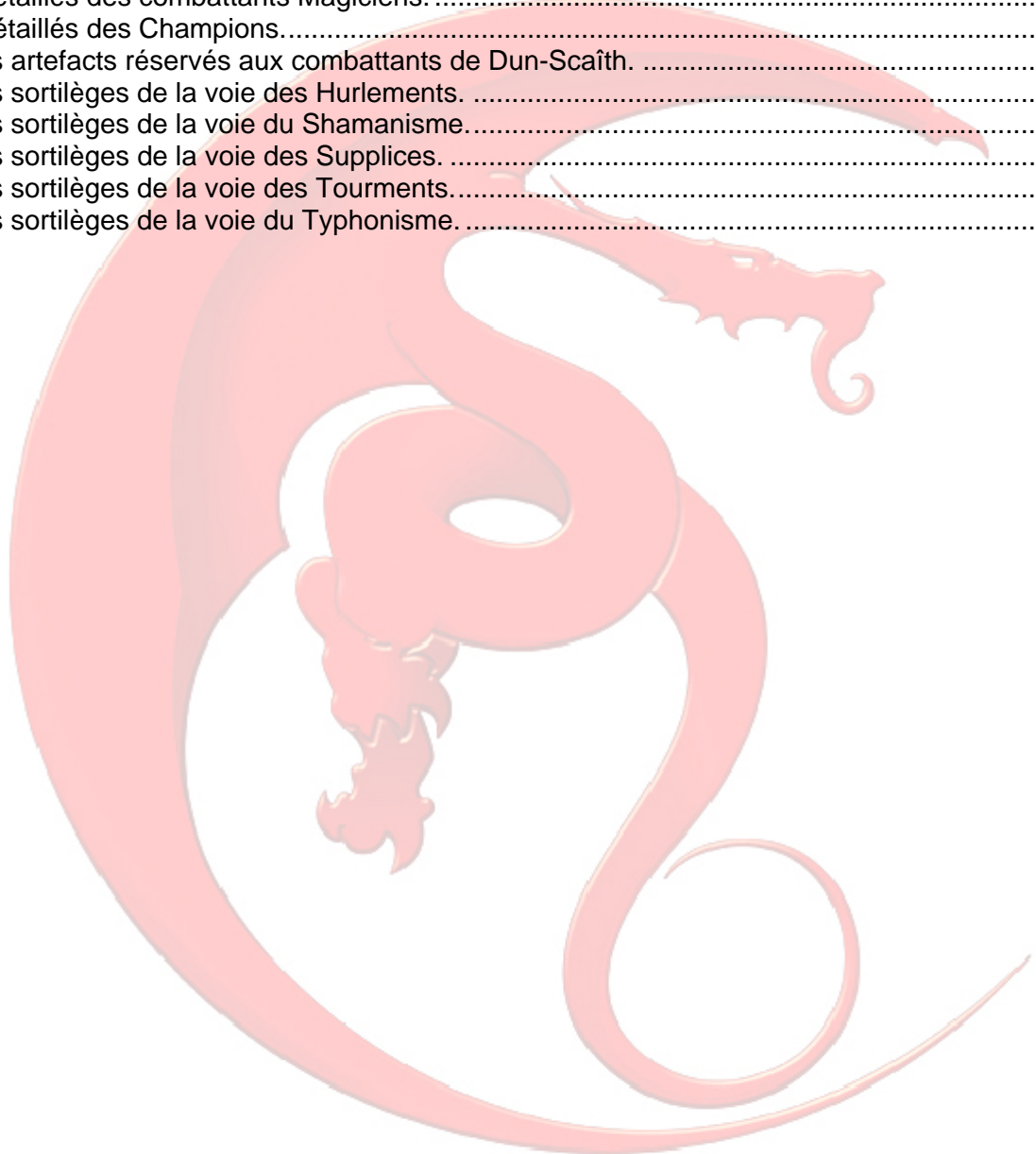


## Sommaire.

Sommaire. ....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Règles spéciales d'une armée de Dun-Scaïth.....	4
Profils détaillés des combattants individuels. ....	5
Profils détaillés des combattants Magiciens. ....	11
Profils détaillés des Champions.....	13
Liste des artefacts réservés aux combattants de Dun-Scaïth. ....	19
Liste des sortilèges de la voie des Hurlements. ....	20
Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme.....	23
Liste des sortilèges de la voie des Supplices. ....	25
Liste des sortilèges de la voie des Tourments.....	26
Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.....	28



## Liste des coûts des combattants individuels.

**Archer** : 21PA.  
**Carnassier (1) et (2)** : 54PA.  
**Carnassier (la douleur)** : 61PA.  
**Carnassier (l'endurance)** : 63PA.  
**Carnassier (la force)** : 57PA.  
**Chasseur de têtes** : 29PA.  
**Chasseur de Vile-Tis** : 37PA.  
**Chien de Scathâch** : 56PA.  
**Croc** : 30PA.  
**Golem de chair (Ténèbres)** : 112PA.  
**Haruspice** : 40PA.  
**Karnagh** : 26PA.  
**Karnagh de la horde** : 29PA.  
**Lanyfh des bois noirs (1)** : 15PA.  
**Lanyfh des bois noirs (2)** : 17PA.  
**Louve funeste** : 37PA.  
**Maître des carnages (1)** : 49PA.  
**Maître des carnages (2)** : 52PA.  
**Mâne Dévoreur (1)** : 41PA.  
**Mâne Dévoreur (2)** : 26PA.  
**Mâne Dévoreur (3)** : 32PA.  
**Mâne Drune** : 16PA.

Uniquement si un (ou +) mangeur d'âmes est présent dans l'armée.

**Mangeur d'âmes** : 30PA.  
**Maraudeur (1)** : 39PA.  
**Maraudeur (2)** : 42PA.  
**Minotaure** : 62PA.  
**Musicien et Porte-étendard** : 21PA.  
**Persécuteur** : 18PA.  
**Pillard cornu (1)** : 46PA.  
**Pillard cornu (2)** : 43PA.  
**Pillard cornu (3)** : 49PA.  
**Puissant** : 38PA.  
**Séide** : 45PA.  
**Tyran** : 72PA.  
**Veneur** : 71PA.  
**Vétéran de la Gnose (épée)** : 20PA.  
**Vétéran de la Gnose (marteau)** : 22PA.  
**Vorace** : 31PA.  
**Wyrd** : 32PA.

## Liste des coûts des Champions.

**Asamôn** : 192PA.

**Balkron** : 131PA.

**Brentyr** : 51PA.

**Bysra I** : 46PA.

**Bysra II** : 57PA.

**Corwyn** : 46PA.

**Damrahl** : 79PA.

**Feylhin** : 55PA.

**Gwahyr** : 58PA.

**Kalyar I** : 74PA.

**Kalyar II** : 83PA.

**Morgwenn** : 62PA.

**Ranghor** : 108PA.

**Sarys** : 61PA.

**Shakansa** : 134PA.

**Shurat** : 377PA.

**Tyramon** : 116PA.

**Zeïren I** : 67PA.

**Zeïren II** : 76PA.



## Règles spéciales d'une armée de Dun-Scaïth.

### Commandement.

Les combattants Drones et Dévoreurs sont considérés comme étant du même peuple pour tout ce qui concerne le commandement.

Le jet de Tactique doit être effectué par un combattant Drone si l'armée est majoritairement constituée de Drones, par un combattant Dévoreur si l'armée est majoritairement constituée de Dévoreurs.

Un Etat-major doit être composé entièrement de combattants Drones ou de combattants Dévoreurs, sans possibilité de les mélanger.

### Composition de l'armée.

Au moins 40% de la valeur stratégique de l'armée doit être composée de combattants Drones.

Au moins 40% de la valeur stratégique de l'armée doit être composée de combattants Dévoreurs.

Aucun allié ni aucun mercenaire n'est autorisé. Les Immortels (Ténèbres uniquement), Familiers et Élémentaires sont cependant autorisés.

### Emulation de la horde.

Si l'armée est majoritairement constituée de Drones, tous les combattants Dévoreurs gagnent la compétence « FOR en charge/X », avec  $X=FOR+1$ .

Si l'armée est majoritairement constituée de Dévoreurs, tous les combattants Drones gagnent COU+1 ou PEUR+1, ceux qui bénéficient de la compétence « Cri de guerre/X » gagnent aussi un bonus de X+1.

### Fureur sanguinaire.

Les combattants de la horde de Dun-Scaïth ne sont pas autorisés à se désengager volontairement. Ils sont cependant autorisés à obéir à un effet de jeu les contraignant à tenter un désengagement.

Un combattant adverse tentant de se désengager (volontairement ou non) d'un combat alors qu'il est au contact d'un (ou plusieurs) combattants de Dun-Scaïth gagne un malus de -2 à son test de désengagement.

## Profils détaillés des combattants individuels.

### Archer.

10  
2  
3/3  
2/4  
3  
3  
2  
Arc de chasse Drune : FOR4, 20/40/60.  
Précision, Toxique/1.  
Régulier Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
21 PA

### Carnassier (la douleur).

15  
5  
5/9  
6/11  
-  
-8  
2  
Chaînes de calamité.  
Tueur né, Enchaînement/1, Possédé.  
Elite Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
61 PA

### Carnassier (1).

15  
5  
5/9  
6/10  
-  
-7  
2  
Chaînes de Calamité.  
Tueur né, Possédé.  
Elite Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
54 PA

### Carnassier (la force).

15  
5  
5/9  
6/11  
-  
-8  
2  
Chaînes de calamité.  
Tueur né, Coup de maître/1, Possédé.  
Elite Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
57 PA

### Carnassier (2).

15  
5  
5/8  
6/11  
-  
-7  
2  
Chaînes de Calamité.  
Tueur né, Possédé.  
Elite Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
54 PA

### Chasseur de têtes.

17,5  
4  
3/5  
3/6  
3  
-5  
1  
Chaîne de Carnage, Etoile de la bête : FOR7,  
15/25/35.  
Tueur né.  
Régulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
**Etoile de la bête.**  
29 PA

### Carnassier (l'endurance).

15  
5  
5/9  
6/11  
-  
-8  
2  
Chaînes de calamité.  
Tueur né, Contre-attaque, Possédé.  
Elite Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
63 PA

### Etoile de la bête.

Lorsqu'un chasseur rate son test de Tir, le joueur qui le contrôle peut désigner une nouvelle cible située à 5cm ou moins de la première et sur laquelle le tireur dispose d'une ligne de vue. Il doit alors tenter un nouveau jet de Tir, mais il gagne TIR-1 (cumulable avec tout autre malus). Si ce second test est réussi, la nouvelle cible est touchée par l'Etoile de la bête.

**Chasseur de Vile-Tis.**

17,5  
4  
3/5  
4/6  
3  
-5  
1

Chaîne de Carnage, Grande étoile de la bête :  
FOR7, 20/30/40.  
Tueur né, Harcèlement.  
Régulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
**Etoile de la bête.**  
37 PA

**Chien de Scathâch.**

15  
4  
6/10  
4/9  
-  
-8  
1

Talisman Formor.  
Brute épaisse, Charge bestiale, Implacable/1.  
Créature Drune de Dun-Scaïth. Grande taille.  
56 PA

**Croc de Vile-Tis.**

15  
4  
4/8  
4/7  
-  
-5  
1

Tueur né.  
Régulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
30 PA

**Golem de chair (Ténèbres).**

12,5  
3  
6/13  
5/11  
-  
-9  
-

Acharné, Tueur né, Charge bestiale, Construct,  
Enorme, Implacable/1, Régénération/5,  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature de Dun-Scaïth. Très grande taille.  
112 PA

**Karnagh.**

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

Hache Formor.  
Brute épaisse, Possédé.  
Elite Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
26 PA

**Karnagh de la horde.**

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

Hache Formor.  
Brute épaisse, Dur à cuire, Possédé.  
Elite Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
29 PA

**Lanyfh des bois noirs (1), Lanyfh.**

12,5  
4  
4/6  
3/3  
-  
4  
1

Bond, Instinct de survie/6.  
Spécial Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

**La rage des sorcières.**

15 PA

**La rage des sorcières.**

Si une Lanyfh placat au moins autant de dés en  
attaque qu'en défense, elle peut relancer une fois  
chaque jet de Blessures au corps à corps qui  
n'engendre ni Blessure ni Tué net.



**Lanyfh des bois noirs (2), Lanyfh.**

12,5  
4  
4/5  
3/3  
-  
4  
1

Bond, Eclaireur.  
Spécial Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

**La rage des sorcières.**

17 PA

**Louve funeste.**

17,5  
5  
4/7  
5/6  
-  
-5  
2

Chaînes de Carnage.  
Tueur né, Contre-attaque.  
Régulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
37 PA

**Mâne Dévoreur (1).**

12,5  
3  
6/13  
3/8  
-  
-8  
-

Chaînes de Carnage.  
Mort-vivant, Régénération/5.  
Irrégulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.

**Les mânes Dévoreurs.**

41 PA

**Les mânes Dévoreurs.**

Jusqu'à 2 mânes Dévoreurs peuvent être intégrés à une armée par maître des carnages qui en fait partie. Les mânes perdent l'usage de la compétence « Régénération/X » si plus aucun maître des carnages ami n'est présent sur le terrain.

**Mâne Dévoreur (2).**

15  
3  
5/9  
2/6  
-  
-7  
-

Chaînes de Carnage.  
Mort-vivant, Régénération/5.  
Irrégulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.

**Les mânes Dévoreurs.**

26 PA

**Mâne Dévoreur (3).**

15  
3  
5/11  
3/7  
-  
-7  
-

Chaînes de Carnage.  
Mort-vivant, Régénération/5.  
Irrégulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.

**Les mânes Dévoreurs.**

32 PA

**Mâne Drune.**

7,5  
1  
3/6  
2/5  
-  
-5  
-

Mort-vivant, Régénération/5.  
Irrégulier Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

**Les mânes Drones.**

15 PA

**Les mânes Drones.**

Jusqu'à 6 mânes Drones peuvent être intégrés à une armée par mangeur d'âmes qui en fait partie. Les mânes perdent l'usage de la compétence « Régénération/X » si plus aucun mangeur d'âmes ami n'est présent sur le terrain.

**Maraudeur de Vile-Tis (1).**

15  
5  
5/7  
5/8  
-  
-6  
1  
Chaînes de Supplice.  
Tueur né, Vivacité.  
Vétéran Drune de Dun-Scaïth. Grande taille.  
39 PA

**Maraudeur de Vile-Tis (2).**

15  
5  
5/7  
5/8  
-  
-6  
1  
Chaînes de Supplice.  
Tueur né, Furie guerrière.  
Vétéran Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
42 PA

**Minotaure.**

12,5  
3  
5/11  
3/10  
-  
-7  
1  
Acharné, Charge bestiale, Furie guerrière.  
Créature Drune de Dun-Scaïth. Grande taille.  
62 PA

**Musicien.**

10  
3  
3/6  
3/5  
-  
4  
2  
Acharné, Musicien/10.  
Régulier Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
21 PA

**Persécuteur.**

10  
3  
4/7  
3/6  
-  
4  
2  
Cri de guerre/5, Implacable/1.  
Vétéran Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
18 PA

**Pillard cornu (1).**

17,5  
4  
5/9  
5/7  
-  
6  
2  
Charge bestiale, Cri de guerre/7, Dur à cuire, Force en charge/11.  
Elite Drune de Dun-Scaïth. Grande taille.  
46 PA

**Pillard cornu (2).**

17,5  
4  
5/9  
5/7  
-  
6  
2  
Charge bestiale, Cri de guerre/7, Féroce, Force en charge/11.  
Elite Drune de Dun-Scaïth. Grande taille.  
43 PA

**Pillard cornu (3).**

17,5  
4  
5/9  
5/7  
-  
6  
2  
Charge bestiale, Cri de guerre/7, Force en charge/11, Implacable/1.  
Elite Drune de Dun-Scaïth. Grande taille.  
49 PA



**Porte-étendard.**

10  
3  
3/6  
3/5  
-  
5  
1

Acharné, Etendard/10.  
Régulier Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
21 PA

**Séide, Formor.**

12,5  
4  
5/10  
4/8  
-  
-7  
2

Epée Fomor  
Furie guerrière, Régénération/5.  
Elite Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

**Aura démoniaque.**

**Les démons sans peur.**

45 PA

**Aura démoniaque.**

Les Formors peuvent être dotés d'une des Auras démoniaques ci-dessous. Ceci n'est toutefois pas obligatoire. Ce don maléfique doit être choisi au moment de la composition des armées et restera le même jusqu'à la fin de la partie. Un même Formor ne peut posséder qu'une seule Aura démoniaque. Un champion Formor paye le double du coût indiqué.

- Aura du fléau pour +7 PA, le combattant gagne la compétence « Acharné ».
- Aura du Cornu pour +5 PA, le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».
- Aura de sang pour +4 PA, le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».
- Aura de la horde pour +4 PA, pour chaque séide Formor, y compris lui même, situé à 20cm ou moins de lui, le combattant gagne FOR+1 (maximum : +5). Ce bonus disparaît aussitôt que le séide qui en est la cause est retiré du terrain ou s'éloigne à plus de 20cm.
- Aura des Puissants pour +2PA, le combattant gagne la compétence « Récupération/1 » et voit le maximum de sa réserve de Mana augmentée de 2 points. Réserve aux puissants.
- Aura de Négation pour +2PA, le combattant gagne POU+1 à chaque tentative pour contrer un sortilège pour la durée du contre, tout mage adverse tentant de contrer les sortilèges qu'il lance gagne POU-1 pour la durée de l'incantation. Réserve aux puissants.

**Les démons sans peur.**

Les séides Formors réussissent automatiquement leurs tests de Courage face à des ennemis effrayant, sauf si ceux-ci ont une Peur de 10 ou plus et bénéficient de la compétence « Mort-vivant », « Hypérien » ou « Immortel des Ténèbres »

**Tyran de Vile-Tis.**

15  
5  
6/11  
6/11  
-  
-8  
3

Chaînes de Calamité.  
Tueur né, Acharné, Brutal, Possédé.  
Elite Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
72 PA

**Veneur de Vile-Tis.**

15  
4  
4/6  
5/10  
4  
-7  
2

Chaînes de Calamité, Arc de Vile-Tis : FOR10, 25/50/75, Artillerie légère perforante.  
Tueur né, Possédé, Tir instinctif.  
Elite Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
71 PA

**Vétéran de la Gnose (épée).**

10  
3  
4/5  
3/6  
-  
4  
2

Acharné, Charge bestiale.  
Vétéran Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
20 PA

**Vétéran de la Gnose (marteau).**

10  
3  
3/7  
3/6  
-  
4  
2

Acharné, Charge bestiale.

Vétéran Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

22 PA

**Vorace.**

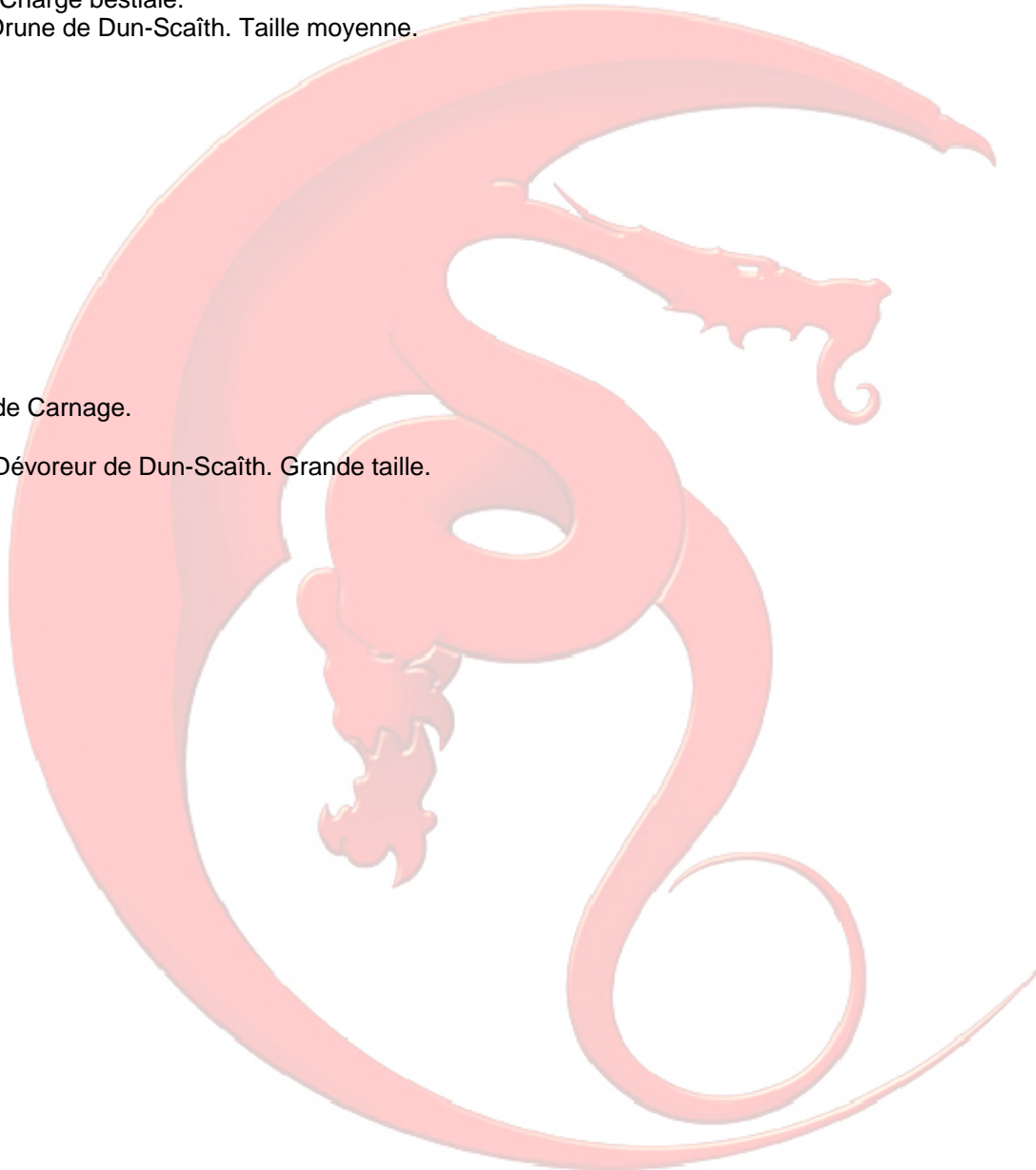
15  
4  
4/7  
5/7  
-  
-5  
0

Chaînes de Carnage.

Tueur né.

Régulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.

31 PA



## Profils détaillés des combattants Magiciens.

### Haruspice.

15  
4  
3/5  
5/7  
-  
-6  
3  
POU=3  
Chaînes (une au choix).  
Tueur né, Initié de l'Eau/Hurlements.  
Initié Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
40 PA

### Maître des carnages (1).

17,5  
4  
4/8  
5/7  
-  
-6  
2  
POU=2  
Chaînes de Carnage, Chaînes de Calamités.  
Tueur né, Furie guerrière, Guerrier-mage, Initié de l'Eau/Tourments.  
(Contre-attaque).  
Initié Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
**La voie de la perfection.**  
49 PA

### Maître des carnages (2).

15  
4  
5/7  
6/7  
-  
-6  
2  
POU=2  
Chaînes de Carnage, Chaînes de Férocité.  
Tueur né, Enchaînement/1, Guerrier-mage, Initié de l'Eau/Tourments.  
(Contre-attaque).  
Initié Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
**La voie de la perfection.**  
52 PA

### La voie de la perfection.

Une fois par tour, lors de son activation un maître des carnages peut transformer tout ou partie de ses gemmes d'Eau en points de Furie (1 gemme = 2 points de furie). Il peut alors les transmettre à un combattant ami en contact socle à socle avec lui et équipé d'un des types de chaînes décrits ci-dessous. Un combattant ne peut recevoir des points de Furie que d'un seul Maître des Carnages par tour. S'il ne les dépense pas, il peut les accumuler au fil des tours jusqu'à un maximum égal à son Attaque. Un maître des carnages ne peut pas produire de points de Furie pour lui-même, mais peut en recevoir de la part d'un autre maître des carnages ami en contact avec lui. Un combattant peut libérer la puissance de la Furie juste avant un jet de dé. Le type de jet affecté varie selon la nature des chaînes du combattant

- Chaînes de Carnage, de Cruauté et du Destin : test d'Attaque ou de Défense.
- Chaînes de Supplice, de Férocité et d'Amertume : test d'Initiative ou jet de de Blessures.
- Chaînes de Calamité, d'Hécatombe et d'Apocalypse : test d'Attaque, de Défense ou jet de Blessures.

Le résultat du jet est alors augmenté d'un nombre de points égal à la Furie accumulée. Le combattant est obligé de vider entièrement sa réserve de Furie.

### Mangeur d'âmes.

10  
3  
4/6  
4/6  
-  
4  
3  
POU=3  
Guerrier-mage, Possédé, Initié d'1 Elément au choix (hors Lumière)/Supplices.  
(Contre-attaque).  
Initié Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
**Gardiens de la nécropole.**  
30 PA

**Gardiens de la nécropole.**

Une fois par tour, au terme de n'importe quelle phase, un mangeur d'âmes peut désigner un mâne ami à 10cm ou moins de lui. Il n'est pas nécessaire qu'il dispose d'une ligne de vue sur celui-ci. Une gemme de n'importe quel Élément est retirée de la réserve du mangeur d'âmes et 1d6 est lancé. Sur un résultat de '5' ou '6', le mangeur d'âmes est soigné d'un cran de Blessures. Quel que soit le résultat de ce jet, le mâne désigné ne peut pas utiliser la compétence « Régénération/X » ce tour-ci. Un même mâne ne peut être désigné qu'une seule fois par tour pour être la cible de cette aptitude. Un mangeur d'âmes ne peut pas utiliser cette capacité s'il a été tué, même s'il dispose de la compétence « Acharné ».

**Puissant, Formor.**

12,5

4

4/6

3/6

-

-6

2

POU=4

Arme Formor, Armure Formor.

Régénération/5, Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

**Aura démoniaque.**

**Les démons sans peur.**

38 PA

**Wyrd.**

10

4

3/3

3/4

-

4

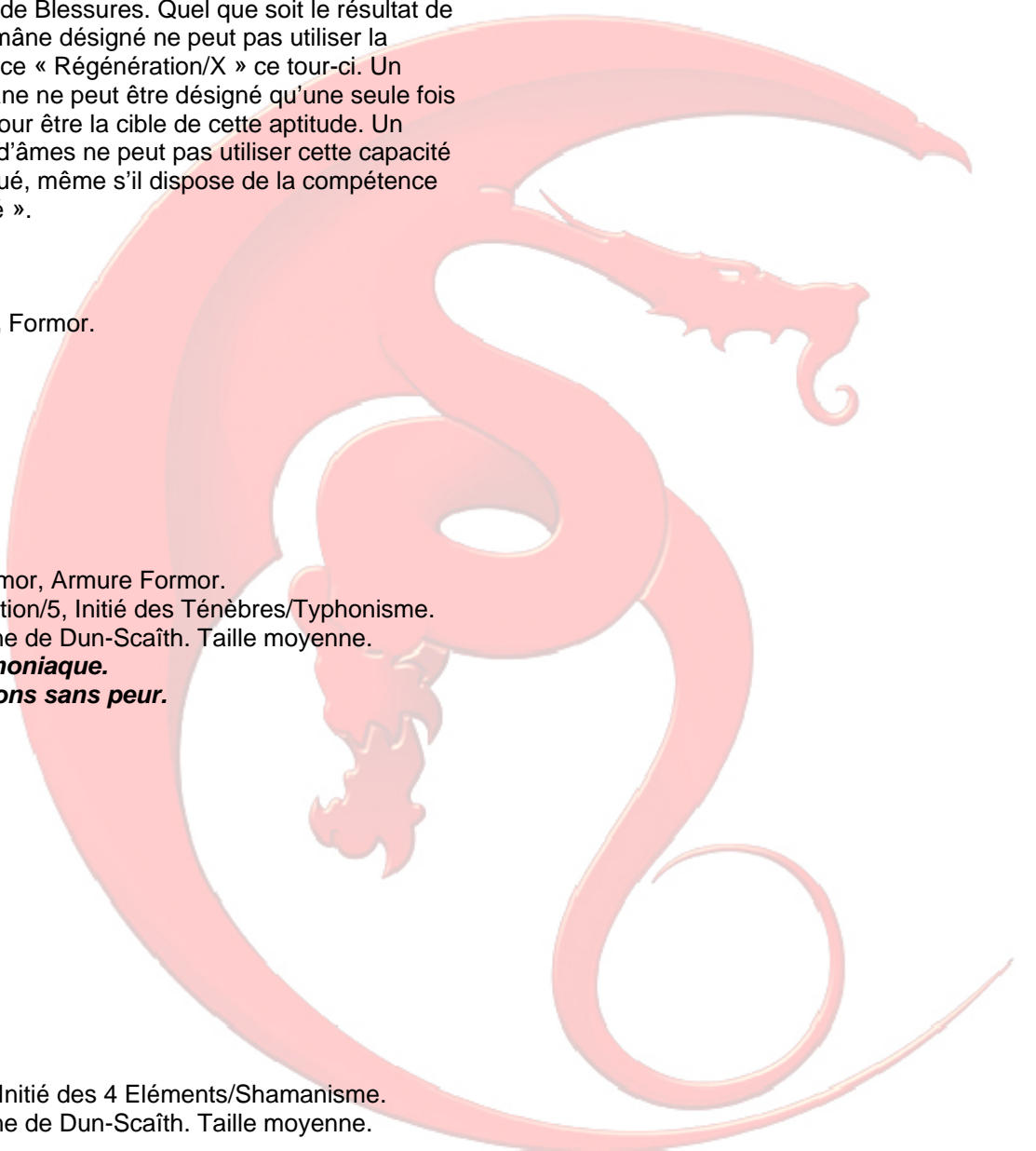
4

POU=4

Acharné, Initié des 4 Eléments/Shamanisme.

Initié Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

32 PA



## Profils détaillés des Champions.

### Asamon, le Formor de Dun Scaïth, Formor.

15  
5  
8/13  
7/11  
-  
-9  
6  
Armure Formor, Hache vorpale (tue net sur toute blessure localisée à la tête).  
Abominable, Charge bestiale, Implacable/2, Tueur né.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).  
Champion élite Drune de Dun-Scaïth. Grande taille.  
**Aura démoniaque.**  
**Les démons sans peur.**  
192 PA

### Balkròn, Formor.

15  
5  
7/12  
6/10  
-  
-8  
4  
Armure Formor, Epée Formor.  
Autorité, Furie guerrière, Implacable/2, Régénération/5.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).  
Champion élite Drune de Dun-Scaïth. Grande taille.  
**Les démons sans peur.**  
**Aura démoniaque.**  
131 PA

### Balrion (10).

Une cible est choisie avant chaque jet de Tactique. La cible doit être un combattant ennemi à 20cm possédant la compétence « Commandement/X ». Le porteur et sa cible font un jet de Courage/Peur en opposition. Si le porteur l'emporte, la cible perd sa compétence « Commandement/X » jusqu'à la fin du tour.

**Réservé à Balkròn.**

### Morakh (2).

Une caractéristique (Initiative, Attaque, Défense ou Force) est choisie avant chaque jet de Tactique. Le porteur gagne +X dans cette caractéristique en fonction de son état de santé :

- Indemne : X=0.
- Légère : X=1.
- Grave : X=2.
- Critique : X=3.

**Réservé à Balkròn.**

### Brentyr, l'esclavagiste.

10  
4  
4/7  
4/7  
-  
5  
3  
Acharné, Commandement/10, Ennemi personnel/Markhan.  
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).  
Champion régulier Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.  
51 PA

### Cœur de douleur (3).

Tout combattant en contact qui inflige au porteur une Blessure (ou un Tué net) au thorax ou à l'abdomen subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=3).

**Réservé à Brentyr.**

### Bysra I, le shaman noir.

15  
4  
3/6  
4/7  
-  
-7  
3  
POU=3  
Chaînes d'envoûtement.  
Tueur né, Initié de l'Eau/Hurlements.  
(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).  
Champion initié Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.  
46 PA



**Bysra II, le vagabond noir.**

15  
4  
4/7  
5/7  
-  
-7  
3  
POU=4  
Chaînes de Carnage, Chaînes d'envoûtement.  
Tueur né, Guerrier-mage, Initié de l'Eau/Hurllements,  
Lamentations.  
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,  
Enchaînement/2).  
Champion initié Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande  
taille.  
57 PA

**Marque de la Bête (6).**

Lancez 1D6 à chaque fois que le porteur obtient un  
1 sur un jet de d6, à l'exception d'un jet de POU ou  
d'un test de Blessures. Sur un résultat de 4, 5 ou 6,  
la nature destructrice du Porteur prend le dessus.  
Le porteur gagne alors INI+2, ATT+2, FOR+2,  
DEF+2, RES+2, PEUR+2 et la compétence  
« Possédé ». Il ne peut par contre plus effectuer de  
tests de POU, y compris pour récupérer de la Mana.  
Il peut toujours absorber des sortilèges. Le porteur  
perd 2 gemmes de Mana à chaque phase  
d'Entretien où l'artefact est actif.

**Réservé à Bysra.**

**Corwyn, le bossu.**

10  
4  
3/5  
3/6  
-  
5  
4  
POU=4  
Acharné, Initié des 4 Eléments/Shamanisme.  
(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).  
Champion initié Drune de Dun-Scaïth. Taille  
moyenne.  
46 PA

**Flambeau de la haine.**

Air=1, Feu=2 ; Voie : Réservé à Corwyn ;  
Puissance=0 ; Fréquence=2.  
Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un  
combattant ami ; Durée : Spécial.  
*Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même  
cible, au cours du même tour ou lors de tours  
différents. Lors de la première incantation réussie, la  
cible gagne la compétence « Dévotion/1 ». Par la  
suite, sa valeur de Dévotion augmente de +1 à  
chaque fois qu'il inflige une blessure à un  
adversaire.*  
*Lancé pour la deuxième fois avec succès sur la  
même cible, le sortilège dévore celle-ci dans une  
colonne de flammes rugissantes. La cible est Tuée  
net et tous les combattants situés à 5cm d'elle  
subissent un jet de Blessure (FOR=X), X étant égal  
à la somme de Courage/Peur et de sa valeur de  
Dévotion.*  
*Ce sortilège est sans effet sur les Parias, les Morts-  
vivants et les combattants qui ont été invoqués au  
cours de la partie.*

**Damrahl, wyrd.**

10  
4  
5/7  
4/6  
-  
6  
5  
POU=6  
Dur à cuire, Fléau/Fidèle, Adeptes des 4  
Eléments/Cabale, Shamanisme.  
(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).  
Champion adepte Drune de Dun-Scaïth. Taille  
moyenne.  
79 PA

**Oracle rouge.**

Eau=1, Feu=1 ; Voie : Réservé à Damrahl ;  
Puissance=0 ; Fréquence=1.  
Difficulté=Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet :  
Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.  
*Ce sortilège est lancé sur un Champion, un  
magicien ou un fidèle ennemi lorsqu'il est éliminé.  
Aucune ligne de vue n'est requise.*  
*La difficulté est égale à 11 (si la cible n'a ni Pouvoir  
ni Foi), 11-POU de la cible (s'il s'agit d'un magicien)  
ou 11-FOI (s'il s'agit d'un fidèle).*  
*Le magicien gagne POU+1 (maximum : POU=10).*



### Cornes-esprits (10).

Le porteur gagne PEUR=7.

Le porteur peut dépenser des gemmes avant le jet de Tactique et choisir l'effet qui correspond (les effets sont cumulables et durent jusqu'à la fin du tour, aucun ne peut être choisit plus de 2 fois) :

- 1 gemme d'Air : le porteur gagne INI+1.
- 1 gemme d'Eau : le porteur gagne DEF+1.
- 1 gemme de Feu : le porteur gagne PEUR+1.
- 1 gemme de Terre : le porteur gagne RES+1.

Non cumulable avec les Cornes de Cernunnos.

**Réservé à Damralh.**

### Peaux shamaniques (9).

Le porteur peut utiliser le pouvoir de l'artefact avant le jet de Tactique.

Un combattant Drune ami à 10cm (pas besoin de Ligne de vue) gagne la compétence « Dévotion/3 » jusqu'à la fin de la partie.

Une seule utilisation par tour.

**Réservé à Damralh.**

### Feylhin, la sauvage, Lanyfh.

12,5

6

6/7

4/5

-

7

1

Bond, Frère de sang/Morgwenn, Furie guerrière, Instinct de survie/6.

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

Champion spécial Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

**L'ombre et la guerrière.**

**La rage des sorcières.**

55 PA

### L'ombre et la guerrière.

Lorsque Morgwen et Feylhin sont présentes dans la même armée, Morgwen peut acquérir la compétence « Instinct de survie/6 » pour +1PA et Feylhin peut acquérir la compétence « Éclaireur » pour +8PA.

Si l'une des deux vient à être tuée, sa sœur conserve la compétence « copiée ». De plus, elle acquiert immédiatement la compétence « Possédé » jusqu'à la fin de la partie.

### Gwahyr, l'impitoyable, persécuteur.

10

5

5/8

5/7

-

6

4

Commandement/10, Cri de guerre/6, Implacable/1. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétéran Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

58 PA

### Kalyar I, l'éveillé.

15

5

5/8

7/7

-

-7

3

Chaînes du destin.

Tueur né, Commandement/15.

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

Champion régulier Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.

74 PA

### Kalyar II, chef de guerre.

15

5

6/8

7/8

-

-7

3

Chaînes de Carnage.

Tueur né, Commandement/15, Vivacité.

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

Champion vétéran Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.

83 PA

**Morgwen, l'ensanglantée.**

12,5  
6  
5/6  
5/4  
-  
6  
2

Assassin, Bond, Eclaireur, Frère de sang/Feylhin.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,  
Enchaînement/2).

Champion spécial Drune de Dun-Scaïth. Taille  
moyenne.

**L'ombre et la guerrière.**

**La rage des sorcières.**

62 PA

**Ranghor, chef de guerre, carnassier.**

15  
6  
6/9  
6/11  
-  
-8  
5

Chaînes de Calamité.

Tueur né, Commandement/15, Possédé.

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

Champion élite Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande  
taille.

108 PA

**Sarys, mangeur d'âmes.**

10  
4  
4/6  
4/7  
-  
5  
3

POU=4

Armure noire.

Contre-attaque, Possédé, Initié des Ténèbres et d'1

Élément au choix (hors Lumière)/Shamanisme,

Supplices.

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

Champion initié de Cadwallon/keltois du clan des  
Drunes. Taille moyenne.

**Vaudou.**

61 PA

**Vaudou.**

Une fois par tour, au terme de n'importe quelle  
phase, Sarys peut cibler un combattant à 10cm ou  
moins de lui. Il n'est pas nécessaire qu'elle dispose  
d'une ligne de vue sur celui-ci. Une gemme de  
n'importe quel Élément est retirée de la réserve de  
Sarys et 1d6 est lancé.

- Si le combattant ciblé est un combattant  
ami, sur un résultat de '5' ou '6', la cible est  
soignée d'un cran de Blessures. Si le  
combattant ciblé est un mort-vivant, alors un  
résultat de '4' le soigne aussi d'un cran de  
Blessures.
- Si le combattant ciblé est un combattant  
ennemi, sur un résultat '6', la cible subit une  
Blessure légère. Si le combattant ciblé est  
un mort-vivant, alors un résultat de '5' lui  
inflige aussi une Blessure légère.

Quel que soit le résultat de ce jet, le combattant  
ciblé ne pourra plus utiliser la compétence  
« Régénération/X » ce tour-ci. Un combattant ne  
peut pas être ciblé par cette capacité s'il a été tué,  
même s'il dispose de la compétence « Acharné ».

**Shakansa, maître des carnages.**

17,5  
5  
6/10  
7/9  
-  
-8  
4

POU=4

Chaînes de calamité, Chaînes de carnage.

Tueur né, Furie guerrière, Commandement/15,

Guerrier-mage, adepte de l'Eau et du

Feu/Hurllements, Tourments.

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

Champion adepte Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande  
taille.

**La voie de la perfection.**

134 PA

**Shurat, le maître de guerre.**

15  
7  
11/15  
10/13  
-  
-10  
4

Chaînes de calamité, Chaînes de carnage.  
Tueur né, Acharné, Aguerri, Charge bestiale, Implacable/4, Rapidité.  
(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).  
Champion légende vivante Dévoreur de Dun-Scaïth.  
Grande taille.  
377 PA

**Cuirasse du destructeur (50).**

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Malus de blessures ».

Quand il est en blessure Légère, le porteur gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, COU+1 et DIS +1.

Quand il est en blessure Grave, le porteur gagne INI+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2, COU+2 et DIS +2.

Quand il est en blessure Critique, le porteur gagne INI+3, ATT+3, FOR+3, DEF+3, COU+3 et DIS +3.

**Réservé à Shurat.**

**Fureur (50).**

Le porteur gagne un dé de combat supplémentaire et la compétence « Fine lame ».

**Réservé à Shurat.**

**Marque du carnage (14 + 2PA par combattant ami, maximum = 30).**

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Peur ». Les combattants amis à 30cm du porteur gagnent la compétence « Immunité/Peur ».

**Réservé à Shurat.**

**Tyramòn, puissant, Formor.**

12,5  
5  
5/10  
5/9  
-  
-7  
5

POU=5  
Arme Formor, Armure Formor.  
Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage, Régénération/5, Adepté du Feu et des Ténèbres/Supplices, Typhonisme.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).  
Champion adepte Drune de Dun-Scaïth. Taille moyenne.

**Aura démoniaque.**

**Les démons sans peur.**

116 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 de Dun-Scaïth. Grande taille.

67 PA

**Zeïren II.**

15  
6  
6/10  
6/8  
-  
-7  
0

Chaînes de Carnage.

Tueur né, Ennemi personnel/Le Veilleur, Farouche/10, Implacable/1, Résolution/2.

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

Champion vétéran Dévoreur de Dun-Scaïth. Grande taille.

76 PA

**Astérion (7).**

Si le porteur parvient à effectuer une Contre-attaque, il peut choisir d'activer le pouvoir de cet artefact.

Pour l'attaque ainsi gagnée, la Force du porteur sera augmentée d'un nombre de points égal au seuil final de l'Attaque que le porteur a contre-attaqué.

**Réservé à Zeiren.**



## Liste des artefacts réservés aux combattants de Dun-Scaïth.

### Anneaux d'absence (6).

Le porteur ne peut pas être la cible d'un sort ou d'un miracle si un combattant ami est plus proche et libre de tout contact.

Ne compte pas dans le nombre d'artefacts pour un combattant affilié au Blasphème.

**Réservé aux Dévoreurs.**

### Cornes de Cernunnos (10+1PA/combattant de l'armée, maximum=10).

Le porteur gagne les compétences « Fanatisme » et « Commandement/10 ».

Tout combattant Drune ami dans l'aura de commandement du porteur bénéficie de la compétence « Fanatisme ».

**Réservé aux Wyrds.**

### Lame vorace (4).

Le porteur gagne une Epée-hache.

**Réservé aux Dévoreurs.**

### Masque du corbeau (5+1PA/Lanyfh de l'armée).

Le porteur gagne COU+1 et la compétence « Bravoure ».

Toute Lanyfh amie à 15cm du porteur gagne COU+1.

Non cumulable avec le Masque du hibou.

**Réservé à Feylhin et Morgwenn.**

### Masque du hibou (6).

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Non cumulable avec le Masque du corbeau.

**Réservé à Feylhin et Morgwenn.**



## Liste des sortilèges de la voie des Hurlements.

### **Agilité des nymphes.**

Eau=1 ; Voie : Hurlements ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=1 ; 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 ; Puissance=4 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=Libre ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=1 ; 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 du Shamanisme.

### **Cœur ardent.**

Feu=2 ; Voie : Shamanisme, Druidisme ; Puissance=1 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 DIS 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 ; Puissance=3 ; 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, Hurllements ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 des Supplices.

### **Emeute carmine.**

Eau=2 ; Voie : Supplices, Hurllements, Chtonienne ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 des Tourments.

### **Déchéance inéluctable.**

Eau=X ; Voie : Tourments, Hurlements ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 Résistance 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=1 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=1 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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.*

### **Enlèvement.**

Terre=2 ; Voie : Typhonisme, Shamanisme ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=3 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=2 ; 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 ; Puissance=3 ; 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.*

