

Sommaire.

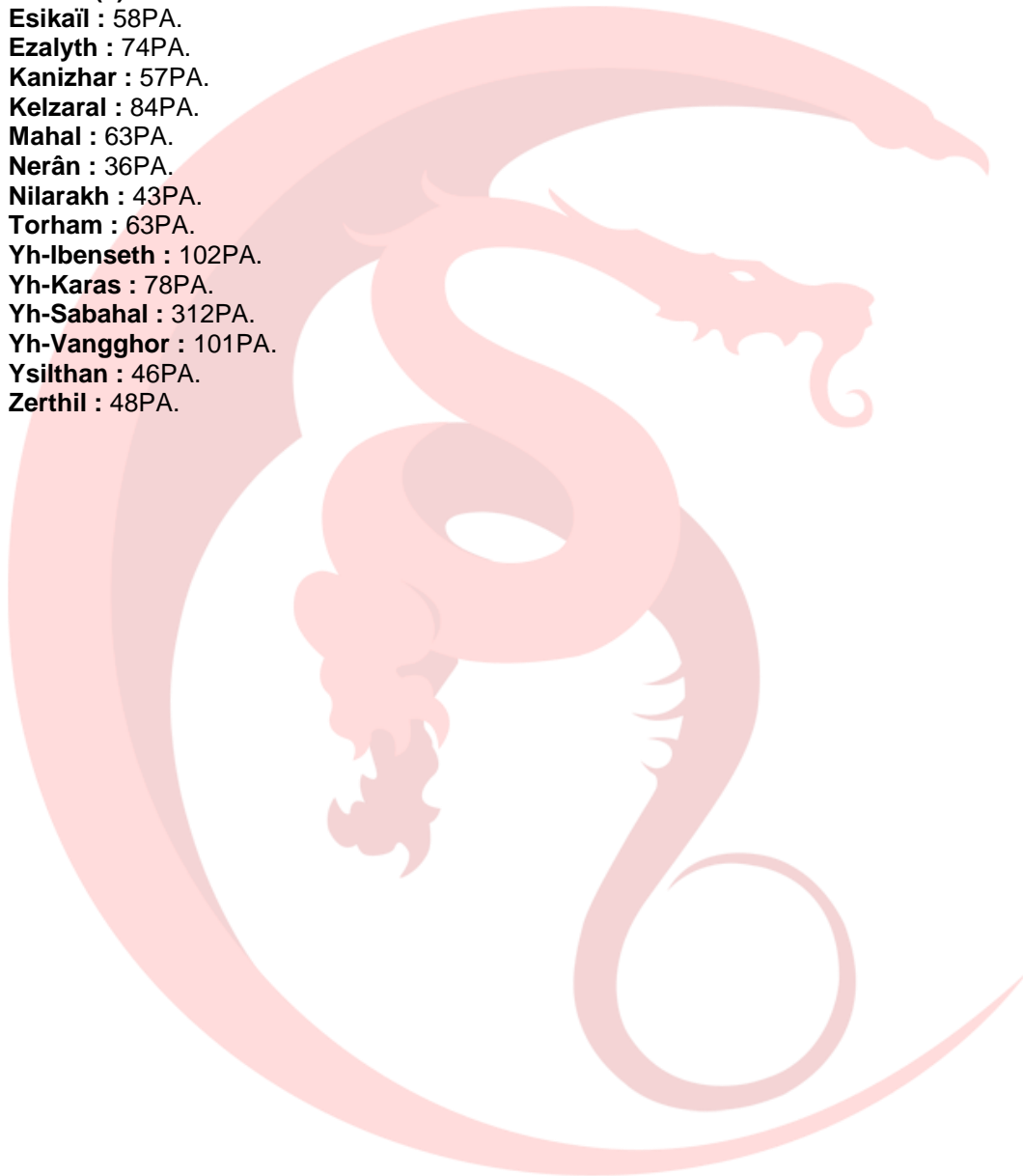
Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les nains de Mid-Nor.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	9
Profils détaillés des Magiciens.....	12
Profils détaillés des Fidèles.....	14
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	16
Liste des artefacts réservés aux combattants de Mid-Nor.....	17
Liste des poupées.....	18
Liste des miracles réservés aux combattants de Mid-Nor.....	20
Liste des miracles du culte de Mid-Nor.....	21
Liste des sortilèges réservés aux combattants de Mid-Nor.....	23
Liste des sortilèges de la voie Chthonienne.....	24
Liste des sortilèges de la voie de la Corruption.....	27
Faction : Kthan.....	29
Faction : Azahir.....	31
Faction : Ephorath.....	33
Faction : Ibenseth.....	35
Faction : Sabahal.....	37
Faction : Sankunrûn.....	39
Faction : Vangghor.....	41

Liste des coûts des combattants individuels.

Cavalier de la ruine : 29PA.
Collecteur du Despote : 29PA.
Crache-feu : 31PA.
Croisé des gouffres : 31PA.
Cyclope : 83PA.
Écorcheur (1 & 2) : 5PA.
Égaré(e) : 10PA.
Fils de l'Hydre : 35PA.
Golem de chair (Hydre) : 99PA.
Guerrier : 6PA.
Guerrier de l'Hydre : 42 PA.
Guerrier des gouffres (épée & kukri) : 7PA.
Guerrier des gouffres (pic de guerre) : 8PA.
Hallebardier : 6PA.
Hydre : 800PA.
Incube du Despote : 23PA.
Larve chthonienne : 65PA.
Licteur : 26PA.
Maître des poupées : 31PA.
Maraudeur des gouffres : 7PA.
Moissonneur : 6PA.
Moloch (pestiféré) : 85PA.
Musicien & Porte-étendard : 11PA.
Neuvième fidèle : 29PA.
Organiste : 9PA.
Porte-potence : 14PA.
Porteur de fléau : 21PA.
Rôdeur des abîmes (A) : 31PA.
Rôdeur des abîmes (B) : 39PA.
Rôdeur des abîmes (C) : 35PA.
Satyre démoniaque : 10PA.
Sentinelle : 24PA.
Sentinelle des gouffres : 24PA.
Tour de la désolation : 31PA.
Tour démoniaque : 127PA.
Vétéran des gouffres (épée & kukri) : 14PA.

Liste des coûts des Champions.

Akaranseth : 79PA.
Akkadhalet (I): 37PA.
Akkadhalet (II): 52PA.
Araqsalil (I) : 43PA.
Araqsalil (II) : 55PA.
Asturath : 131PA.
Azahir (I) : 46PA.
Azahir (II) : 61PA.
Esikaïl : 58PA.
Ezalyth : 74PA.
Kanizhar : 57PA.
Kelzaral : 84PA.
Mahal : 63PA.
Nerân : 36PA.
Nilarakh : 43PA.
Torham : 63PA.
Yh-Ibenseth : 102PA.
Yh-Karas : 78PA.
Yh-Sabahal : 312PA.
Yh-Vangghor : 101PA.
Ysilthan : 46PA.
Zerthil : 48PA.



Informations sur les nains de Mid-Nor.

L'Élément de prédilection des magiciens de Mid-Nor est les **Ténèbres**.

Les Éléments interdits aux magiciens de Mid-Nor sont la **Lumière** et l'**Air**.

Les Champions fidèles de Mid-Nor bénéficient dans leur profil de la compétence « **Invocateur/1+rang** ».

Les nains de Mid-Nor (**Hydre**) appartiennent aux méandres des Ténèbres et sont alliés aux peuples suivants :

- Alchimistes de Dirz.
- Dévoreurs de Vile-Tis.
- Elfes Akkyshans.
- Keltois du clan des Drunes.
- Morts-vivants d'Achéron.

Liste des combattants dotés de la compétence « **Alliance/Mid-Nor** » :

- Le Bossu, 49PA, Cadwallon.

Liste des combattants dotés de la compétence « **Alliance/Méandres des Ténèbres** » :

- Émissaire, 25AP, Achéron.
- Moloch (affamé), 90PA, Drune.
- Moloch (conquérant), 85PA, Dirz.
- Moloch (mortifère), 75PA, Achéron.
- Alyena, 64PA, Neutre.
- Elôwen, 60PA, Achéron.
- S'Érum, 100PA, Ophidien.

Poupées.

Un combattant de Mid-Nor peut prendre une unique poupée (sauf précision contraire, certaines poupées pouvant être prises en plusieurs exemplaires) s'il possède la compétence « **Possédé** ». Aucun combattant de Mid-Nor ne peut acquérir plusieurs poupées, même à l'aide de la compétence « **Artefact/X** ».

Une poupée n'est pas un artefact. Un combattant a besoin d'être un Champion, un Mystique ou de posséder la compétence « **Artefact/X** » pour pouvoir acquérir une poupée.

Profils détaillés des troupiers.

Cavalier de la ruine.

15 - 3 - 4/6 - 4/8 - -5/2

Possédé, Éclaireur.

Spécial de Mid-Nor. Taille moyenne.

Les cavaliers de la ruine.

29 PA

Les cavaliers de la ruine.

En plus de la sienne, un cavalier de la ruine dispose de la même ligne de vue que n'importe quel Champion Mid-Nor ami doté de la compétence « Commandement/X ».

Il doit cependant se trouver dans l'aura de Commandement du Champion pour bénéficier de cette aptitude. Ce pouvoir n'est pas réciproque : un Commandant Mid-Nor ne partage pas la ligne de vue d'un cavalier de la ruine.

Crache-feu.

5 - 1 - 2/3 - 2/7 - -4/3

TIR=2 ; Crache-feu : FOR8, 20/40/60, Artillerie légère à effet de zone.

Possédé.

Régulier de Mid-Nor. Taille moyenne.

31 PA

Croisé des gouffres.

7,5 - 3 - 5/8 - 4/7 - -6/3

Possédé, Contre-attaque.

Élite de Mid-Nor. Petite taille.

31 PA

Cyclope.

12,5 - 3 - 6/14 - 4/11 - -8/2

Possédé, Enchaînement/1, Féal/1, Implacable/1.

Créature de Mid-Nor. Grande taille.

Œil des profondeurs.

83 PA

Œil des profondeurs.

Une fois par tour, lors de l'activation du cyclope, le joueur qui le contrôle peut désigner un combattant ennemi situé à 20cm ou moins de lui et dans son angle de vue. Si le cyclope est engagé en corps à corps, la cible doit être désignée parmi les combattants au contact de son socle.

Le cyclope et sa cible effectuent un test de Courage/Peur.

- Si la cible remporte ce test ou est immunisée à la peur causée par le Cyclope, elle acquiert la compétence « Immunité/Œil des profondeurs ».
- Si le cyclope remporte ce test, la cible subit INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1 jusqu'à la fin du tour.

Un même combattant ne peut être ciblé par l'œil des profondeurs qu'une fois par tour.

Écorcheur (1).

7,5 - 3 - 2/3 - 2/4 - -3/0

Possédé, Martyr/1.

Irrégulier de Mid-Nor. Petite taille.

5 PA

Écorcheur (2).

7,5 - 3 - 2/3 - 2/4 - -3/0

Possédé, Dévotion/1.

Irrégulier de Mid-Nor. Petite taille.

5 PA

Égaré(e).

10 - 2 - 3/5 - 3/5 - -4/0

Possédé.

Régulier de Mid-Nor. Taille moyenne.

10 PA

Golem de chair (Hydre).

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

Possédé, Charge bestiale, Construct, Énorme/1, Implacable/1, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Créature de Mid-Nor. Très grande taille.

99 PA

Guerrier.

7,5 - 2 - 3/4 - 2/4 - -4/1

Possédé.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

6 PA

Guerrier de l'Hydre.

7,5 - 2 - 6/9 - 5/8 - -6/3

Possédé, Ambidextre, Implacable/1.

Élite de Mid-Nor. Petite taille.

42 PA

Guerrier des gouffres (épée).

7,5 - 2 - 3/4 - 3/4 - -4/1

Possédé.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

7 PA

Guerrier des gouffres (kukri).

7,5 - 3 - 3/4 - 2/4 - -4/1

Possédé.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

7 PA

Guerrier des gouffres (pic de guerre).

7,5 - 2 - 3/6 - 2/4 - -4/1

Possédé.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

8 PA

Hallebardier.

7,5 - 2 - 3/5 - 2/3 - -4/1

Possédé.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

6 PA

Incube du Despote.

7,5 - 2 - 4/6 - 4/6 - -5/0

Possédé, Instinct de survie/6, Toxique/2.

Spécial de Mid-Nor. Petite taille.

Hybride des gouffres.

23 PA

Hybride des gouffres.

Lors de son activation, un incube doit choisir l'une des deux capacités suivantes :

- Enduire son arme d'une bave corrosive : il gagne FOR+2 jusqu'à la fin du tour.
- Concentrer son fluide vital sur ses blessures : il gagne la compétence « Régénération/5 » jusqu'à la fin du tour.

Larve chthonienne.

10 - 2 - 4/8 - 2/11 - -7/0

Possédé, Immunité/Peur, Régénération/5, Soins/4.

Créature de Mid-Nor. Grande taille.

Les larves chthoniennes.

65 PA

Les larves chthoniennes.

Les combattants de Mid-Nor de Petite taille

bénéficient de la compétence « Régénération/5 » tant qu'ils se trouvent à 10cm ou moins d'une larve chthonienne amie.

Une fois par tour, un combattant de Mid-Nor ami (non-Champion et de Petite Taille) situé à 10cm ou moins d'une larve chthonienne et venant de subir un Tué net peut être désigné. 1d6 est alors lancé. Sur '5' ou '6', le combattant désigné revient en jeu lors de la phase d'entretien. Il est redéployé au contact de la larve chthonienne et hors de contact de tout adversaire. Si cela n'est pas possible, le pouvoir échoue.

Maraudeur des gouffres.

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

Possédé, Renfort.

Irrégulier de Mid-Nor. Petite taille.

7 PA

Moissonneur.

7,5/15 - 3 - 2/2 - 2/1 - -3/0

Possédé, Éclaireur, Vol.

Irrégulier de Mid-Nor. Petite taille.

6 PA

Musicien.

7,5 - 2 - 3/4 - 3/4 - -4/2

Possédé, Musicien/10.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

État-major du Despote.

11 PA

État-major du Despote.

Les combattants amis effrayants de Mid-Nor dans l'aura de commandement d'un état-major du Despote bénéficient de PEUR+1, en plus des autres bonus de Courage et de Discipline. Ce bonus ne peut pas amener la Peur du combattant qui en bénéficie à dépasser celle du commandant de l'état-major.

Si l'état-major est cassé (perte ou éloignement de l'un des membres), cette capacité est sans effet.

Organiste.

7,5 - 2 - 2/4 - 2/3 - -4/2

Possédé, Musicien/10.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

État-major du Despote.

9 PA

Porte-étendard.

7,5 - 2 - 3/4 - 3/4 - -5/1

Possédé, Étendard/10.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

État-major du Despote. (page 6)

11 PA

Porte-potence.

7,5 - 2 - 2/4 - 2/3 - -5/1

Possédé, Étendard/10.

Régulier de Mid-Nor. Petite taille.

État-major du Despote. (page 6)

Potence des tourments.

14 PA

Potence des tourments.

Lors de son activation, le Porte-potence peut cibler un combattant de Mid-Nor ami dans son aura de commandement. Ce combattant gagne ATT+DEF et DEF=0.

Lors de la phase d'entretien, le combattant ciblé lance 1d6 et encaisse une blessure Légère sur '4' ou '5'.

Porteur de fléau.

7,5 - 2 - 4/8 - 3/5 - -5/1

Possédé, Dur à cuire, Fléau/X.

Vétéran de Mid-Nor. Petite taille.

Fléaux de Mid-Nor.

21 PA

Fléaux de Mid-Nor.

Avant le début de la partie, pour chaque carte de références de porteurs de fléau présente dans votre armée, tirez une carte de références au hasard parmi toutes celles dont dispose votre adversaire. Si plusieurs cartes doivent être tirées au sort, remplacez chaque carte dans le paquet entre deux tirages. Une même carte peut ainsi être tirée plusieurs fois. Les porteurs de fléau possèdent la compétence « Fléau/X », X étant le type de combattant représenté par la carte tirée au sort.

Rôdeur des abîmes (A).

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

Possédé, Bond, Furie guerrière.

Vétéran de Mid-Nor. Grande taille.

31 PA

Rôdeur des abîmes (B).

15 - 3 - 4/9 - 5/7 - -6/2

Possédé, Bond, Implacable/1.

Vétéran de Mid-Nor. Grande taille.

39 PA

Rôdeur des abîmes (C).

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

Possédé, Bond, Charge bestiale.

Vétéran de Mid-Nor. Grande taille.

35 PA

Satyre démoniaque.

10/15 - 3 - 3/3 - 3/2 - -3/0

Possédé, Instinct de survie/6, Vol.

Irrégulier de Mid-Nor. Petite taille.

10 PA

Sentinelle.

12,5 - 3 - 4/6 - 3/7 - -5/1

Possédé, Éclaireur.

Élite de Mid-Nor. Petite taille.

24 PA

Sentinelle des gouffres, sentinelle.

12,5 - 3 - 4/7 - 3/6 - -5/2

Possédé, Implacable/1.

Élite de Mid-Nor. Petite taille.

24 PA

Tour de la désolation, tour.

5 - 0 - 3/4 - 3/9 - -4/3

TIR=2 ; Canon-harpon : FOR7, 35/50/70, Artillerie légère perforante.

Possédé, Tireur embarqué.

Spécial de Mid-Nor. Taille moyenne.

Tour de Mid-Nor.

31 PA

Tour de Mid-Nor.

Les tours de Mid-Nor possèdent un angle de vision de 360°.

Tour démoniaque, tour.

10 - 1 - 5/11 - 2/12 - -8/2

TIR=4 ; Canon-démon : FOR12, 30/60/90, Artillerie lourde à effet de zone.

Possédé, Harcèlement, Régénération/5, Tireur embarqué, Tueur né.

Créature de Mid-Nor. Grande taille.

Tour de Mid-Nor.

127 PA

Vétéran des gouffres (épée).

7,5 - 2 - 4/5 - 3/5 - -5/1

Possédé, Brute épaisse.

Vétéran de Mid-Nor. Petite taille.

14 PA

Vétéran des gouffres (kukri).

7,5 - 3 - 4/5 - 2/5 - -5/1

Possédé, Brute épaisse.

Vétéran de Mid-Nor. Petite taille.

14 PA



Profils détaillés des Champions guerriers.

Akaranseth, porteur de fléau.

7,5 - 4 - 6/9 - 6/7 - -6/5

Possédé, Dur à cuire, Féal/1, Fléau/X, Furie guerrière.

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

Champion vétérinaire de Mid-Nor. Petite taille.

Fléau du Despote.

79 PA

Fléau du Despote.

Avant le début de la partie, tirez 3 cartes de références au hasard parmi toutes celles dont dispose votre adversaire. Choisissez ensuite l'une de celles -ci. Akaranseth possède la compétence « Fléau/X », X étant le type de combattant représenté par la carte choisie.

Si le combattant ennemi ainsi ciblé est un Champion dont la valeur stratégique est supérieure à celle d'Akaranseth, ce dernier gagne la compétence « Implacable/1 » après avoir Tué net cet ennemi et ce jusqu'à la fin de la partie.

Araqsalil (I), l'écorcheur.

7,5 - 3 - 5/7 - 5/5 - -5/3

Possédé, Commandement/10.

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

Champion régulier de Mid-Nor. Petite taille.

43 PA

Araqsalil (II), l'écorcheur.

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

Possédé, Commandement/10, Enchaînement/3.

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

Champion vétérinaire de Mid-Nor. Petite taille.

55 PA

Asturath, le destructeur, cyclope.

12,5 - 4 - 7/15 - 5/11 - -9/3

Possédé, Féal/1, Implacable/2, Tueur né.

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

Champion créature de Mid-Nor. Grande taille.

Œil des profondeurs. (page 5)

131 PA

Azahir (I), le dément.

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

Possédé, Mutagène/0.

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

Champion régulier de Mid-Nor. Petite taille.

46 PA

Azahir (II), Yh-, dominant.

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

Possédé, Acharné, Mutagène/0.

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

Champion élite de Mid-Nor. Petite taille.

61 PA

Poupée d'Ensaïl (11).

Lors de la phase Mystique, le porteur peut sacrifier un unique combattant de Mid-Nor ami (n'importe où sur le champ de bataille) pour regagner un cran de Blessure.

Réservé à Azahir.

Esikaïl, porteur de fléau.

7,5 - 3 - 5/8 - 4/5 - -6/2

Possédé, Commandement/10, Dur à cuire, Fléau/X.

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

Champion vétérinaire de Mid-Nor. Petite taille.

Fléaux de Mid-Nor. (page 7)

58 PA

Kanizhar, le cannibale, incubé du Despote.

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

Possédé, Instinct de survie/6, Toxique/3.

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

Champion spécial de Mid-Nor. Petite taille.

Larve de l'Ymsur.

57 PA

Larve de l'Ymsur.

A chaque tour, lorsqu'il est activé, Kanizhar choisit l'une des deux capacités suivantes :

- Enduire son arme d'une bave corrosive : il gagne FOR+3 jusqu'à la fin du tour.
 - Concentrer son fluide vital sur ses blessures : il gagne la compétence « Régénération/5 » jusqu'à la fin du tour.
- De plus, il peut infliger une blessure Légère à un combattant ami en contact avec son socle s'il rate son test de Régénération. Il pourra alors relancer le dé. Il ne peut recourir à ce procédé qu'une seule fois par tour.

Nilarakh, le malfaisant.

7,5 - 3 - 5/6 - 5/6 - -5/3

Possédé, Commandement/10.

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

Champion régulier de Mid-Nor. Petite taille.
43 PA

Faux dévoreuse (7).

Le porteur gagne FOR+2 et les compétences « Brute épaisse » et « Pugnacité ».

Réservé à Nilarakh.

Torham, croisé des gouffres.

7,5 - 4 - 6/9 - 4/9 - -7/4

Possédé, Abominable, Contre-attaque, Farouche/10, Membre supplémentaire.

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

Champion élite de Cadwallon/Mid-Nor. Petite taille.
63 PA

Yh-Ibenseth, dominant, guerrier de l'Hydre.

7,5 - 5 - 8/11 - 6/10 - -7/6

Possédé, Ambidextre, Commandement/15, Implacable/1.

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

Champion élite de Mid-Nor. Petite taille.
102 PA

Appendices tentaculaires (10).

Le porteur peut confier cet artefact à un autre Champion ami lors de la phase d'Approche. Avant chaque jet de Tactique, les mystiques amis à 10cm du porteur peuvent sacrifier des gemmes de Ténèbres ou des FT pour le porteur. Chaque gemme de Ténèbres et chaque FT sacrifié donne un marqueur 'Appendice' (maximum : 6). Tout marqueur 'Appendice' non utilisé est défaussé lors de la phase d'Entretien. Le porteur peut dépenser X marqueurs 'Appendice' pour activer les pouvoirs suivants :

- X=2, à déclarer avant le jet de Tactique, le porteur gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.
X marqueurs 'Appendice' supplémentaires peuvent être dépensés en même temps, le porteur gagne FOR+X jusqu'à la fin du tour.
- X=3, à déclarer avant le jet de Tactique, le porteur gagne PEUR+1 jusqu'à la fin du tour.
- X (maximum : 4), à déclarer avant de subir un jet de Blessures, le porteur gagne la compétence « Instinct de survie/6-X » contre ce jet de Blessures.
Ce pouvoir est utilisable une seule fois par jet de Blessures.

Réservé à Yh-Ibenseth.

Aralith (15).

Le porteur gagne les compétences « Autorité » et « Pugnacité ».

Le porteur doit être désigné pour effectuer le test d'Autorité.

Réservé à Yh-Ibenseth.

Yh-Karas, le roi des gouffres, dominant.

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

Possédé, Autorité, Commandement/15, Coup de Maître/5, Fléau/Commandement.

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

Champion élite de Mid-Nor. Taille moyenne.
78 PA

Couronne des conquérants (5).

Le porteur gagne la compétence « Commandement/20 ».

Si le porteur utilise la compétence « Autorité », il ignore la présence d'autres combattants possédant cette même compétence au sein de la mêlée.

Un combattant ami à portée de commandement peut être désigné au début de chaque phase de Combat, il gagne la compétence « Autorité ».

Réservé à Yh-Karas.

Yh-Vangghor, dominant.

12,5 - 4 - 7/11 - 5/10 - -8/5

Possédé, Abominable, Charge bestiale, Régénération/5, Vivacité.

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

Champion élite de Mid-Nor. Petite taille.
101 PA

Zerthil, le crépusculaire.

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

Possédé, Assassin, Féroce.

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

Champion spécial de Mid-Nor. Petite taille.
48 PA

Cape de suspension (7).

Le porteur gagne la compétence « Vol » avec MOU=7,5/15.

Réservé à Zerthil.

Poupée du crépuscule (8).

Chaque fois que le porteur inflige une blessure ou un Tué net en corps à corps (rappel : Sonné n'est pas une blessure), il regagne un cran de Blessure. Il faut que cela corresponde à la blessure infligée sur le tableau, pas à un Sonné modifié via une compétence (Fléau, Féroce, Dur à cuire...) ou un quelconque effet de jeu.

Cette poupée ne fonctionne pas si la victime du jet de Blessure est dotée de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Réservé à Zerthil.



Profils détaillés des Magiciens.

Licteur.

7,5 - 3 - 3/3 - 3/6 - -5/3

POU=4

Possédé.

Initié des Ténèbres/Chtonienne.

Initié de Mid-Nor. Petite taille.

26 PA

Maître des poupées.

7,5 - 2 - 4/6 - 4/7 - -5/1

POU=2

Possédé, Guerrier-mage, Instinct de survie/6.

Initié des Ténèbres/Corruption.

(Contre-attaque).

Initié de Mid-Nor. Petite taille.

Marionnettiste du Despote.

31 PA

Marionnettiste du Despote.

L'un des acolytes ci-dessous est choisi pour chaque maître des poupées juste avant la phase de déploiement.

- **Acolyte cabalistique.** Ce pouvoir est déclaré avant l'incantation d'un sortilège, le maître des poupées bénéficie de la compétence « Esprit des Ténèbres » jusqu'à la fin du tour.
- **Acolyte de la dévastation.** Le maître des poupées bénéficie de la compétence « Fine lame » jusqu'à la fin du tour.
- **Acolyte de la domination.** Ce pouvoir est déclaré au début de n'importe quelle phase de jeu. Un Champion de Mid-Nor ami situé dans l'aura de foi du maître des poupées bénéficie de la compétence « Ambidextre » jusqu'à la fin du tour. Ses effets prennent fin dès que le maître des poupées qui en est l'origine est Tué net.

1d6 est lancé après chaque utilisation d'un acolyte.

Sur '1', l'acolyte est détruit. Le pouvoir des acolytes détruits ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin de la partie.

Moloch (pestiféré).

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

POU=3

Arme noire

Alliance/Méandres des Ténèbres, Guerrier-mage,

Immortel/Ténèbres, Possédé, Vol.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

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

Initié de Mid-Nor. Grande taille.

Les molochs pestiférés.

85 PA

Les molochs pestiférés.

Chaque moloch peut utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, lors de son activation. Le moloch résout un test de Pouvoir de difficulté 8. Pour ce test, le moloch bénéficie de POU+1 pour chaque autre moloch ami situé à 30cm ou moins de lui. Si le test est réussi, tous les combattants amis situés à 15cm ou moins du moloch pestiféré gagnent la compétence « Toxique/1 » jusqu'à la fin du tour et reçoivent chacun un dé de Toxique.

Akkadhalet (I), licteur.

7,5 - 3 - 4/3 - 3/6 - -6/3

POU=4

TIR=2 ; Dagues de lancer : FOR1, 5/10/15.

Possédé.

Initié des Ténèbres/Chtonienne.

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

Champion initié de Mid-Nor. Petite taille.

37 PA

Akkadhalet (II), licteur.

7,5 - 3 - 4/3 - 3/6 - -6/3

POU=5

Possédé.

Adepté de la Terre et des Ténèbres/Chtonienne,

Corruption.

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

Champion adepte de Mid-Nor. Petite taille.

52 PA

Ezalyth, la reine des maudits, maître des poupées.

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

POU=4

Possédé, Conscience, Furie guerrière, Guerrier-
mage, Instinct de survie/6.

Initié des Ténèbres/Corruption.

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

Champion initié de Mid-Nor. Petite taille.

Marionnettiste du Despote. (page 13)

74 PA

Miroir du parjure (3).Lors de son activation, le porteur peut transformer
des gemmes de Ténèbres en marqueurs qui sont
conservés dans l'artefact (maximum=8).Lorsque le porteur effectue un jet d'Instinct de
survie, il peut dépenser 2 marqueurs pour lancer un
unique d6 supplémentaire (le meilleur est retenu).L'artefact ne peut donner qu'un seul dé de bonus
par jet d'Instinct de survie, mais peut être utilisé pour
plusieurs jets lors du même tour.**Réservé à Ezalyth.****Mahal, l'envoûteur,** licteur.

7,5 - 3 - 3/3 - 4/6 - -5/5

POU=6

Possédé, Membre supplémentaire, Régénération/5.

Adepté de l'Eau et des Ténèbres/Cabale,

Chtonienne.

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

Champion adepte de Mid-Nor. Petite taille.

63 PA

Réveil des horreurs.

Eau=1, Ténèbres=1

Voie : Réservé à Mahal

Fréquence=3

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

*Le lanceur peut être plusieurs fois la cible de ce
sortilège durant un même tour, à condition de choisir
des effets différents.*

- **X=7** : le lanceur gagne la compétence
« Tueur né ».
- **X=8** : tout combattant en contact avec le
lanceur bénéficie de INI-1, ATT-1 et DEF-1.
- **X=9** : tout combattant en contact avec le
lanceur perd un dé de Corps à corps. Cet
effet ne fonctionne pas contre les
combattants dont la FOR est supérieure ou
égale à 8.

Profils détaillés des Fidèles.

Collecteur du Despote.

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

FOI=1/1/0

Possédé, Fidèle de Mid-Nor/10, Furie guerrière, Moine-guerrier.

(Contre-attaque).

Dévot de Mid-Nor. Petite taille.

Équarisseur du Despote.

29 PA

Équarisseur du Despote.

Lorsqu'un combattant ennemi est éliminé dans l'aura de foi d'un ou plusieurs collecteurs du Despote, un unique marqueur 'Collecte' est généré. Ce marqueur est attribué à l'un des collecteurs dans l'aura de foi duquel il a été généré. Si des camps opposés peuvent réclamer ce marqueur, il revient à celui qui a obtenu le résultat le plus élevé sur le jet de Tactique. Un collecteur peut conserver jusqu'à deux marqueurs en réserve. Une fois par tour, au cours de la phase d'entretien, un collecteur peut défausser un de ses marqueurs 'Collecte' pour soigner un combattant ami dans son aura de foi d'un cran de Blessures (aucune ligne de vue n'est nécessaire).

Fils de l'Hydre.

7,5 - 2 - 4/7 - 4/7 - -5/2

FOI=0/1/1

Possédé, Fidèle de Mid-Nor/10, Moine-guerrier, Régénération/5.

(Contre-attaque).

Dévot de Mid-Nor. Petite taille.

Chiffre de l'Hydre.

Immortalité de l'Hydre.

35 PA

Chiffre de l'Hydre.

Chaque fils de l'Hydre gagne INI+ 2, ATT+2 et DEF+2 à tant que le camp dans lequel il joue compte exactement un nombre de combattants de Mid-Nor multiple de neuf.

Immortalité de l'Hydre.

2d6 sont lancés à chaque fois qu'un fils de l'Hydre est Tué net suite à un jet de Blessures. Ce jet ne peut être ni relancé, ni modifié. Si la somme des deux est égale à 9, le jet de Blessures qui a éliminé le fils de l'Hydre est ignoré (comme dans le cas d'un jet d'Instinct de survie réussi) et ce dernier est soigné de deux crans de Blessures.

Kelzaral, le diabolique.

7,5 - 4 - 4/4 - 5/7 - -5/5

FOI=1/2/2

Arme noire.

Possédé, Fidèle de Mid-Nor/15, Régénération/5,

Thaumaturge.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Invocateur/3, Piété/2).

Champion zélateur de Mid-Nor. Taille moyenne.

84 PA

Pierre de Gwalgâl (3).

Lors de son activation, le porteur peut sacrifier 1FT pour invoquer automatiquement un Moissonneur à 10cm.

Cet artefact peut être utilisé au maximum 2 fois par tour.

Réservé à Kelzaral.**Chaplain des gouffres.**

0/0/0 ; Culte : Réservé à Kelzaral ; Ferveur=2.

Difficulté=2+FOI du fidèle ; Portée : Personnel.

Aire d'effet : Personnel.

Durée : Spécial.

*Si Kelzaral ne possède pas la compétence**« Iconoclaste », il l'acquiert jusqu'au prochain appel réussi de ce miracle. Son aura de foi augmente de 2,5 cm.**Si Kelzaral possède la compétence « Iconoclaste », il la perd jusqu'au prochain appel réussi de ce miracle. Son aura de foi diminue de 2,5 cm.***Nerân, l'épouvantable.**

7,5 - 4 - 3/4 - 3/5 - -7/3

FOI=1/1/1

Possédé, Fidèle de Mid-Nor/10.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Invocateur/2, Piété/2).

Champion dévot de Mid-Nor. Petite taille.

36 PA

Pelisse de l'humble (3).

Chaque fois qu'il subit un jet de Blessures, le porteur gagne RES+1 jusqu'à la fin de la partie. Le bonus est appliqué avant la résolution du jet de Blessures.

Réservé à Nerân.**Ysilthan, le fou de l'Ymsur.**

7,5 - 3 - 5/7 - 4/5 - -5/3

FOI=0/1/2

Possédé, Fidèle de Mid-Nor/10, Moine-guerrier,

Thaumaturge.

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

Enchaînement/2, Invocateur/2).

Champion dévot de Mid-Nor. Petite taille.

Diacre maudit.

46 PA

Diacre maudit.

Avant chaque jet de Tactique, Ysilthan peut sacrifier X points de FT.

- X=1, il gagne la compétence « Commandement/5 » jusqu'à la fin du tour.
- X=2, il gagne la compétence « Commandement/10 » jusqu'à la fin du tour.
- X=3, il gagne la compétence « Commandement/15 » jusqu'à la fin du tour.

Diagonale du fou.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ysilthan.

Ferveur=2 ; Difficulté=7 ; Portée : Personnel.

Aire d'effet : Spécial.

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Sous l'effet de ce Miracle, la volonté du Despote se désincarne d'Ysilthan et passe de corps en corps pour raviver la flamme qui brûle en chacun de ses serviteurs. Lancez 1d6 pour chaque combattant de Mid-Nor ami doté de la compétence « Possédé » situé dans son aura de foi. Le fidèle lui-même n'est pas affecté. Effectuez ces jets de dé un par un, dans l'ordre de votre choix.

- '1' : le combattant subit un jet de Blessures (FOR=5).
- '2' : rien ne se passe.
- '3', '4', '5' ou '6' : le combattant gagne FOR+2.

Grand roque.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ysilthan.

Ferveur=2 ; Difficulté=6 ; Portée : 20cm.

Aire d'effet : Spécial.

Durée : Spécial.

*Le fidèle calculera sa FT (lors de la prochaine phase mystique) comme s'il se tenait à la place de la cible (à condition que le fidèle et la cible soient au même palier d'altitude).**Si la cible est éliminée avant la phase mystique, ce miracle est sans effet.**Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.***Crosse de l'Ymsur (12).**

Le porteur peut, lors de son activation, lancer l'un de ses miracles sans tenir compte des conditions de Portée et d'Aire d'effet. En cas de succès, le miracle n'a aucun effet, mais est stocké dans l'artefact. Un seul miracle peut être stocké en même temps.

Au tour suivant, le porteur peut lancer automatiquement le miracle ainsi stocké sans

dépenser de FT (mais en remplissant les conditions de Portée et d'Aire d'effet).

Le lancement du miracle à partir de l'artefact n'empêche pas le porteur de le lancer "normalement".

Réservé à Ysilthan.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Hydre.

20 - 3 - 7/17 - 6/16 - -10/3

Possédé, Énorme/3, Force en charge/20, Immortel/Ténèbres, Implacable/3, Régénération/4, Tueur né.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Créature de Mid-Nor. Très grande taille.

Charge titanesque/10, Queues de l'Hydre, Rugissement/10, Têtes de l'Hydre.

800 PA

Queues de l'Hydre.

Orientation: Arrière.

Tout combattant adverse engagé sur la face arrière de l'Hydre doit placer au moins un dé de combat en défense.

Après la résolution d'une attaque de corps-à-corps (si celle-ci n'a pas été défendue) contre l'Hydre, le combattant qui a causé cette attaque ainsi que les 2 combattants adverses les plus proches de lui (en contact avec l'Hydre) subissent immédiatement une attaque de l'Hydre. S'il y a moins de 3 combattants adverses en contact avec l'Hydre, les attaques surnuméraires sont perdues.

Têtes de l'Hydre.

Orientation: -

L'Hydre bénéficie des compétences « Conscience » et « Immunité/Feinte » jusqu'à la fin du tour.

L'Hydre gagne un dé de combat supplémentaire, qui doit obligatoirement être placé en attaque.

Yh-Sabahal, dominant.

15/15 - 6 - 10/10 - 10/9 - -9/8

Possédé, Charge bestiale, Commandement/30, Implacable/1, Tueur né, Vol.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion légende vivante de Mid-Nor. Grande taille.

Flot de Ténèbres.

Fureur ailée.

Sacrifice.

312 PA

Flot de Ténèbres.

Les satyres démoniaques amis situés à 10cm ou moins d'Yh-Sabahal et au même palier d'altitude bénéficient de MOU=15/15, à l'exclusion de tout autre modificateur.

Fureur ailée.

Le commandement d'Yh-Sabahal s'applique à tous les combattants de Mid-Nor de son camp situés au même palier que lui et aux paliers adjacents.

Sacrifice.

Avant un jet de Tactique, le joueur qui contrôle Yh-Sabahal peut désigner un satyre démoniaque ami situé à 10cm ou moins de lui (aucun ligne de vue n'est nécessaire). Le satyre désigné est Tué net et le niveau de Blessures de Yh-Sabahal est remonté d'un cran. Cette capacité peut être utilisée jusqu'à trois fois par tour, tant que des satyres démoniaques amis se trouvent à portée.

Armure des asservis (21).

Le porteur gagne RES+X, X étant le nombre de marqueurs 'Asservi' sur l'artefact.

Chaque fois qu'un combattant de Mid-Nor ami possédant la compétence « Possédé » est tué à 10cm du porteur et au même palier, un marqueur 'Asservi' est gagné (maximum : 12).

Lors de chaque phase Stratégique, un marqueur 'Asservi' est retiré de l'artefact.

Réservé à Yh-Sabahal.

Poupée fléau (11).

Le porteur gagne la compétence « Fléau/X ».

A la fin de la phase d'Approche, le porteur doit désigner un combattant X ennemi dans sa ligne de vue.

Si tous les combattants X sont éliminés, un nouveau combattant X doit être désigné lors de la prochaine phase Stratégique, selon les mêmes conditions.

Chaque fois que le porteur tue lui-même un combattant X, il gagne FOR+1 (maximum : FOR+6).

Réservé à Yh-Sabahal.

Sefhrà (30).

Le porteur gagne un dé d'attaque à chaque fois qu'il inflige une Blessure à un combattant ennemi en Corps à corps sans le tuer. Ce dé doit être utilisé obligatoirement contre ce combattant, dans les conditions normales d'une passe d'armes, mais ne peut pas être utilisé pour effectuer un Coup de maître.

Cet artefact est sans effet contre un combattant possédant la compétence « Construct » ou « Structure/X ».

Réservé à Yh-Sabahal.

Liste des artefacts réservés aux combattants de Mid-Nor.

Acolyte des diableries (5).

Le nombre de combattants ennemis qui peuvent entrer en contact avec le porteur est réduit de 1 par rapport à ce qui est normalement autorisé en fonction de sa taille.

Relique. Ambre des profondeurs (10).

+1/-/-

Culte : Mid-Nor.

Émanation : chaque combattant de Mid-Nor ami tué dans l'aura de foi rapporte 1FT au porteur. Ces FT sont gardés à part, conservés d'un tour sur l'autre (en dehors de la Piété) et ne peuvent servir qu'à renforcer le lien d'un miracle, à l'exclusion de tout autre usage.

Prodige (2) : le porteur peut désigner un combattant de Mid-Nor ami (sauf un combattant invoqué) dans son aura de foi. La cible est retirée du jeu (pas Tué net) et le porteur gagne X points de Mutagène/0, X=2+DIS de la cible.

Cimenterre des gouffres (8).

Avant d'effectuer un Coup de maître, le porteur peut choisir de gagner FOR-2X (minimum : FOR=0), le combattant ciblé par le Coup de maître gagne alors DEF-X (minimum : DEF=0). Ces bonus ne durent que pour la résolution du Coup de maître.

Crosse du marionnettiste (10).

Le porteur choisit durant la phase d'Approche un combattant ami non-Champion possédant la compétence « Possédé ». Durant toute la partie, ce combattant sera activé sur la même carte que le porteur et remplacera son score d'Initiative par celui du porteur.

Si ce combattant est tué, le porteur perd automatiquement 2 gemmes de Ténèbres ou 2FT (s'il les possède).

Réservé aux Mystiques.

Masque du tortionnaire (12).

Le porteur gagne la compétence « Commandement/15 ».

S'il place au moins autant de dés en attaque qu'en défense, le porteur gagne ATT+1 jusqu'à la fin du combat.

S'il place tous ses dés en attaque, le porteur gagne la compétence « Fine lame » jusqu'à la fin du combat.

Réservé à Kanizhar et à Yh-Ibenseth.

Peau de troll (X).

Le porteur gagne la compétence « Régénération/5 ».

X=RES.

Talisman de l'Hydre-Dieu (20).

Le porteur peut courir et lancer des miracles durant le même tour.

Une fois par partie, lors de la phase Mystique, le porteur peut doubler le nombre de FT qu'il récupère.

Réservé aux Fidèles purs.

Urne-prison (7).

Lorsque l'artefact est activé, tous les combattants de Mid-Nor amis à 10cm gagnent la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.

Les combattants affiliés au clan Sabahal et les combattants possédant déjà la compétence « Furie guerrière » gagnent ATT+1 jusqu'à la fin du tour.

Une seule utilisation par partie.

Réservé aux Magiciens.

Liste des poupées.

Poupées : un combattant de Mid-Nor peut prendre une unique poupée (sauf précision contraire, certaines poupées pouvant être prises en plusieurs exemplaires) s'il possède la compétence « Possédé ». Aucun combattant de Mid-Nor ne peut acquérir plusieurs poupées, même à l'aide de la compétence « Artefact/X ». Une poupée n'est pas un artefact. Un combattant a besoin d'être un Champion, un Mystique ou de posséder la compétence « Artefact/X » pour pouvoir acquérir une poupée.

Poupée du crépuscule (8).

Chaque fois que le porteur inflige une blessure ou un Tué net en corps à corps (rappel : Sonné n'est pas une blessure), il regagne un cran de Blessure. Il faut que cela corresponde à la blessure infligée sur le tableau, pas à un Sonné modifié via une compétence (Fléau, Féroce, Dur à cuire...) ou un quelconque effet de jeu. Cette poupée ne fonctionne pas si la victime du jet de Blessure est dotée de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Réservé à Zerthil.

Poupée-cyclope (6).

Le porteur gagne la compétence « Féal/1 » et la capacité "**Œil des profondeurs**" (page 5). Lorsque le porteur utilise cette capacité, lancez 1d6 :

- '1' : l'artefact est détruit.
- '2' ou '3' : la capacité "**Œil des profondeurs**" est perdue jusqu'à la fin de la partie.
- '4', '5' ou '6' : l'artefact continue à être utilisable normalement.

Poupée d'Ensaïl (11).

Lors de la phase d'Entretien, le porteur peut sacrifier un unique combattant de Mid-Nor ami (n'importe où sur le champ de bataille) pour regagner un cran de Blessure.

Réservé à Azahir.

Poupée d'évasion (6).

Le porteur peut acquérir POU/2 (arrondi à l'inférieur) poupées d'évasion.

Durant la phase d'Approche, chaque poupée doit être donnée à un Champion de Mid-Nor ami possédant la compétence « Possédé ».

Lors de son activation, le porteur peut sacrifier sa poupée, lancez 1d6 pour savoir ce qui se produit :

- '1' : le combattant portant la poupée subit un jet de Blessure (FOR = POU du porteur).
- '2' ou plus : le combattant portant la poupée est immédiatement déplacé au contact du porteur (si l'espace est suffisant), quelles que soient les conditions.

Réservé aux Licteurs.

Poupée fléau (11).

Le porteur gagne la compétence « Fléau/X ».

A la fin de la phase d'Approche, le porteur doit désigner un combattant X ennemi dans sa ligne de vue.

Si tous les combattants X sont éliminés, un nouveau combattant X doit être désigné lors de la prochaine phase Stratégique, selon les mêmes conditions.

Chaque fois que le porteur tue lui-même un combattant X, il gagne FOR+1 jusqu'à la fin de la partie (maximum : FOR+6).

Réservé à Yh-Sabahal.

Poupée de servitude (16).

Le porteur peut acquérir POU/2 (arrondi à l'inférieur) poupées de servitude.

Lors de son activation, le porteur peut sacrifier une unique poupée, un combattant de Mid-Nor est alors automatiquement invoqué à 10cm du porteur. Lancez 1d6 pour connaître la valeur stratégique du combattant invoqué :

- '1' ou '2' : 13PA maximum.
- '3' ou '4' : 21PA maximum.
- '5' ou '6' : 31PA maximum.

Réservé aux Licteurs.



Liste des miracles réservés aux combattants de Mid-Nor.

Esprit de l'hydre.

1/1/0 ; Culte : Réservé aux Collecteurs du Despote ; Ferveur=3.

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

Le joueur choisit une carte de sa séquence d'activation. Il la joue et les combattants qu'elle représente sont activés immédiatement.

Force démoniaque.

0/1/0 ; Culte : Réservé aux Collecteurs du Despote ; Ferveur=1.

Difficulté= -1+FOR de la cible ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor ami ; Durée : Spécial.

Ce miracle doit être appelé juste après que le fidèle ait infligé un Tué net au Corps à Corps sur un combattant ennemi. Il transfère une partie des organes de sa victime dans le corps d'un autre combattant de Mid-Nor ami à moins de 5cm de lui. Celui-ci gagne FOR+1 jusqu'à la fin de la partie.

Si ce miracle est appelé avec succès, le fidèle ne peut récupérer de marqueur 'Collecte' suite à ce Tué net. Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle que 2 fois par partie. Le fidèle ne peut utiliser ce miracle sur lui-même, mais peut néanmoins être la cible d'un autre Collecteur du Despote.

Résurrection des possédés.

1/0/0 ; Culte : Réservé aux Collecteurs du Despote ; Ferveur=2.

Difficulté=2+PEUR de la cible ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le fidèle désigne le combattant de Mid-Nor ami qu'il souhaite recréer, celui-ci doit impérativement avoir été Tué net au cours de la partie. Le fidèle doit être au Palier 0 et posséder un marqueur 'Collecte'. Défaussez celui-ci au moment d'effectuer le test de Divination. Si l'appel est réussi, placez la cible au contact socle à socle du fidèle. Il est impossible de faire appel à ce miracle si le placement de cette figurine doit entraîner la manipulation d'une autre figurine.

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

Liste des miracles du culte de Mid-Nor.

Combattants ayant accès au culte de Mid-Nor :

- **Collecteur du Despote**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/1/0.
- **Fils de l'Hydre**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=0/1/1.
- **Neuvième fidèle**, dévot (10), FOI=1/1/1.

- **Kelzaral**, zélote (15), invocateur/3, piété/2, thaumaturge, FOI=1/2/2.
- **Nerân**, dévot (10), invocateur/2, piété/2, FOI=1/1/1.
- **Ysilthan**, dévot (10), invocateur/2, moine-guerrier, thaumaturge, FOI=0/1/2.

- **Tortionnaire (solo - Ibenseth) : collecteur du Despote, fils de l'Hydre, neuvième fidèle, Kelzaral, Nerân** : le combattant gagne +2,5cm à son aura de foi et la compétence « Exalté ».

Chant des possédés.

1/1/1 ; Culte : Mid-Nor ; Ferveur=4.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis de Mid-Nor présents à 30cm ou moins du fidèle gagnent PEUR+1 et la compétence « Abominable ».

Envoutement de la poupée.

0/1/1 ; Culte : Mid-Nor ; Ferveur=1.

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

Le combattant ciblé doit effectuer un test de DIS dont le seuil de difficulté dépendra de la localisation choisie par le fidèle. En cas d'échec, la figurine encaisse un jet de Blessures (FOR=0) dans la localisation choisie pour ce miracle.

- *Jambes* : 11.
- *Bras* : 9.
- *Abdomen* : 7.
- *Thorax* : 5.
- *Tête* : 3.

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

Gambit des poupées.

0/1/1 ; Culte : Mid-Nor ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle doit être appelé au tout début du tour, avant le Jet de Tactique. Le combattant ciblé est Tué net.

Le fidèle gagne ATT+X et DEF+Y, X étant la valeur d'ATT de la cible et Y sa valeur de DEF.

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

Griffe du démon.

0/0/1 ; Culte : Mid-Nor ; Ferveur=2.

Difficulté=-2+FT du fidèle ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Seuls les Champions peuvent appeler ce miracle.

La cible encaisse un jet de Blessures (FOR= valeur de FT du fidèle).

Ce miracle est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Possédé ».

Invocation des moissonneurs.

0/1/0 ; Culte : Mid-Nor ; Ferveur=1.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un moissonneur est invoqué à 10cm ou moins du fidèle.

Ce miracle peut être lancé 2 fois par tour par un même fidèle.

Moissonneur.

7,5/15 - 3 - 2/2 - 2/1 - -3/0

Possédé, Éclaireur, Vol.

Irrégulier de Mid-Nor. Petite taille.

6 PA

Messager divin.

0/1/0 ; Culte : Mid-Nor, Merin ; Ferveur=Libre.

Difficulté=Ferveur+2 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

La cible est investie d'un nombre de points de FT égal à la Ferveur choisie. Par la suite, n'importe quel fidèle ami peut utiliser cette FT au moment d'appeler un miracle à condition d'être à 5cm ou moins de la cible.

Un fidèle (ami ou ennemi) doté de la compétence « Iconoclaste » peut également utiliser ces points de FT dans les mêmes conditions.

Ce miracle est sans effet sur les fidèles, les Constructs, les Immortels, les Morts-vivants et les créatures Élémentaires.

Rage du despote.

1/1/0 ; Culte : Mid-Nor ; Ferveur=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 « Enchaînement/1 ».

Si ce miracle est appelé par un collecteur, il peut défausser un marqueur 'Collecte' de sa réserve juste avant l'appel de ce miracle. Si l'appel est réussi, la cible gagne aussi ATT+1 et DEF+1.

Regard du despote.

1/1/0 ; Culte : Mid-Nor ; Ferveur=2.

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

Le fidèle est considéré comme disposant d'une ligne de vue de Grande taille. Tous les combattants de Mid-Nor amis situés à 15cm ou moins du fidèle peuvent utiliser la ligne de vue du fidèle. Les portées sont toujours mesurées entre le socle du fidèle et la cible.

Liste des sortilèges réservés aux combattants de Mid-Nor.

Famine mystique.

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

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

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

Glas.

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

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

La cible est éliminée et retirée de la partie.

Javelot des abysses.

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

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

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

Lèpre monstrueuse.

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

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

La cible gagne la compétence « Paria ».

Peste démoniaque.

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

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

La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».

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

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

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

Sacrifice de la poupée.

Neutre=0 ; Voie : Réservé aux Mid-Nor ; Fréquence=1.

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

Le magicien sacrifie une poupée canope et obtient une gemme de Ténèbres qu'il devra impérativement utiliser avant la fin du tour. Lancez ensuite 1d6 : sur '1', le magicien vient de sacrifier sa dernière poupée canope et ne pourra plus lancer ce sortilège jusqu'à la fin de la partie.

Si cette gemme n'est pas utilisée avant la fin du tour, elle explose, infligeant au magicien un jet de Blessures (FOR=1).

Vitesse démoniaque.

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

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

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

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

Liste des sortilèges de la voie Chthonienne.

Combattants ayant accès à la voie Chthonienne :

- **Licteur**, initié/Ténèbres, POU=4.
- **Akkadhalet (I)**, initié/Ténèbres, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Akkadhalet (II)**, adepte/Terre & Ténèbres (Corruption), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Mahal**, adepte/Eau & Ténèbres (Cabale), maîtrise des arcanes, POU=6
- **Cartomancien (solo - Azahir) : licteur, Akkadhalet (I & II), Mahal** : le combattant gagne POU+1.

Célérité des ombres.

Voie : Chthonienne, Corruption

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+2,5.

Chaos intérieur.

Voie : Chthonienne

Ténèbres=3

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé lorsque l'adversaire prend la main durant la Phase d'activation. Le joueur choisit alors l'un des effets suivants.

- *Il oblige son adversaire à jouer sa carte de réserve.*
- *Il oblige son adversaire à jouer la carte du dessus de sa séquence d'activation.*
- *Il oblige son adversaire à mettre en réserve la carte du dessus de sa séquence d'activation, cet effet ne peut pas conduire la réserve de son adversaire à dépasser son maximum.*

Dans les 3 cas, son adversaire ne peut jouer aucune autre carte lors de ce tour de parole.

Élixir de sauvagerie.

Voie : Chthonienne, Sorcellerie, Tellurique

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Émeute carmine.

Voie : Chthonienne, Hurllements, Supplices

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Furie guerrière », « Possédé » ou « Tueur né » gagnent la compétence « Fléau/X », X étant la cible.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Construct ».

Excroissance tentaculaire.

Voie : Chtonienne
 Ténèbres=2
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé »
 Durée : Entretien/1
La cible gagne les compétences « Concentration/2 (FOR et RES) » et « Membre supplémentaire ».

Hémorragie de Ténèbres.

Voie : Chtonienne, Corruption
 Ténèbres=2
 Fréquence=2
 Difficulté=X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé »
 Durée : Spécial
X=RES de la cible/2.
L'effet du sortilège est résolu dès que la cible encaisse une Blessure ou un Tué net (Sonné n'est pas une Blessure). Si cette Blessure a été infligée au corps à corps, le combattant qui vient de l'infliger subit immédiatement un Jet de Blessures (FOR=X).
Le sortilège cesse d'agir immédiatement après qu'une Blessure (même due à un Tir ou à tout autre effet) ait été infligée à la cible.

Héritier de l'hydre.

Voie : Chtonienne, Corruption
 Ténèbres=1
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un cyclope ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne 1 marqueur 'Héritier'.
La cible bénéficie d'un des bonus ci-dessous, tant qu'elle possède le nombre de marqueurs 'Héritier' indiqué :

- **1 ou 2** : la cible gagne FOR+1 et RES+1.
- **3 ou 4** : la cible gagne FOR+2, RES+2 et la compétence « Régénération/5 ».
- **5 ou plus** : la cible gagne FOR+2, RES+2, ATT+1, DEF+1 et la compétence « Régénération/5 ».

Ce sortilège peut être lancé sur la même cible plusieurs fois par tour.

Implosion sacrificielle.

Voie : Chtonienne
 Ténèbres=2
 Fréquence=2
 Difficulté=8
 Portée : contact
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Spécial
Le lanceur bénéficie de ATT+2 et FOR+5 contre la cible pendant la phase de Combat.
Ces bonus sont perdus après le premier jet de Blessures effectué en corps à corps par le lanceur contre la cible.
Si le lanceur élimine la cible au Corps à corps, le corps de celle-ci fond instantanément : la cible ne peut alors ni rester ni revenir en jeu d'aucune manière.

Main de peste.

Voie : Chtonienne
 Ténèbres=4
 Fréquence=2
 Difficulté=3+DIS de la cible
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible ne peut pas tirer ni avoir recours à la magie ou à la divination jusqu'à la fin du tour. Au corps à corps, elle doit placer plus de dés en défense qu'en attaque et ne peut pas avoir recours à un effet de jeu qui lui permettrait de faire le contraire.
Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Malédiction des possédés.

Voie : Chtonienne
 Ténèbres=3
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Pour tous ses tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Courage, de Discipline, de Tir, de Foi ou de Pouvoir, la cible considère un résultat naturel de '1' comme un échec automatique.
Si la cible lance plusieurs d6 pour certains de ces tests, elle lance 1d6 de moins au lieu de considérer le '1' comme un échec automatique pour les tests en question.

Orgie du sanguinaire.

Voie : Chtonienne
 Neutre=3
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un rôdeur des abîmes ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tous les sortilèges et les miracles actifs sur la cible sont immédiatement dissipés.
La cible gagne les compétences « Charge bestiale », « Immunité/Peur » et « Inaltérable ».

Pétrification alchimique.

Voie : Chtonienne, Tellurique
 Neutre=3
 Fréquence=1
 Difficulté=9
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Entretien/X
La cible reçoit un marqueur 'Pétrification'.
Pour chaque marqueur 'Pétrification' qu'elle possède, la cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.
Si la cible possède 3+Puissance marqueurs 'Pétrification', elle est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs.
Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.
Si la cible ne possède plus aucun marqueur 'Pétrification', le sort est immédiatement dissipé.

- X=0 : la cible perd 1 marqueur 'Pétrification'.
- X=1 : rien ne se passe.
- X=3 : la cible gagne 1 marqueur 'Pétrification'.
- X=7 : la cible gagne 2 marqueurs 'Pétrification'.

Possession démoniaque.

Voie : Chtonienne
 Ténèbres=4
 Fréquence=2
 Difficulté=4+FOR de la cible/2
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne FOR+2 et les compétences « Acharné », « Furie guerrière » et « Charge bestiale ».
Lors de la phase d'Entretien, la cible subit une blessure Grave.

Régénération démoniaque.

Voie : Chtonienne
 Ténèbres=1
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant
Ce sort doit être incanté au début de la phase d'Entretien.
La cible perd la compétence « Possédé » mais gagne la compétence « Régénération/5 ».

Volonté démoniaque.

Ténèbres=2
 Voie : Chtonienne, Corruption
 Fréquence=2
 Difficulté=3+FOR de la cible/2
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Acharné ».

Liste des sortilèges de la voie de la Corruption.

Combattants ayant accès à la voie de la Corruption :

- **Licteur (corrupteur - Sankunrûn)**, initié/Ténèbres (Chtonienne), invocateur/2, récupération/2, POU=4.
- **Maître des poupées**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=2.
- **Akkadhalet (I) (corrupteur - Sankunrûn)**, initié/Ténèbres (Chtonienne), invocateur/2, maîtrise des arcanes, récupération/2, POU=4.
- **Akkadhalet (II)**, adepte/Terre & Ténèbres (Chtonienne), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Ezalyth**, initié/Ténèbres (Corruption), guerrier-mage, POU=4.
- **Mahal (corrupteur - Sankunrûn)**, adepte/Eau & Ténèbres (Cabale, Chtonienne), invocateur/2, maîtrise des arcanes, récupération/2, POU=6
- **Cartomancien (solo - Azahir) : maître des poupées, Akkadhalet (II)** : le combattant gagne POU+1.

Célérité des ombres.

Ténèbres=1 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

La cible gagne MOU+2,5.

Désincarnation mineure.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=PEUR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd la compétence « Possédé ».

Le magicien gagne immédiatement une gemme de Ténèbres. En plus de cela, il pourra lancer 1d6 supplémentaire lors de son prochain jet de récupération de Mana.

Fiel des possédés.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=3+DEF de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les attaques effectuées par la cible à l'aide des compétences « Contre-attaque » ou « Ambidextre » bénéficient des bonus suivants.

- *Elles ne peuvent pas faire l'objet de la moindre tentative de Défense.*
- *De plus, chacune de ces attaques bénéficie d'un bonus de FOR (minimum : 0) égal à la différence entre l'Attaque de l'attaquant et la Défense du défenseur.*

Harassement.

Ténèbres=1 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

La cible gagne FOR-2.

Hémorragie de Ténèbres.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé » ; Durée : Spécial.

L'effet du sortilège est résolu dès que la cible encaisse une Blessure sur une attaque au Corps à corps (Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures). Le combattant qui vient d'infliger cette Blessure subit immédiatement un Jet de Blessures (FOR=RES de la cible divisée par deux et arrondie au chiffre inférieur). Le sort cesse d'agir immédiatement après qu'une Blessure, même due à un Tir ou à tout autre effet, ait été infligée à la cible.

Héritier de l'hydre.

Ténèbres=1 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

Ce sortilège doit être lancé juste avant la phase de récupération de mana. Le magicien peut dépenser d'autres gemmes de Ténèbres afin de déposer autant de marqueurs « Ténèbres » près du cyclope. La somme de ces marqueurs est faite avant le jet de Tactique du tour suivant. Le total indique les bonus attribués à la cible jusqu'à la fin du tour. Les marqueurs sont alors défaussés.

- 3 : la cible gagne FOR+1 et RES+1.
- 6 : la cible gagne FOR+2, RES+2 et la compétence « Régénération/5 ».
- 9 : la cible gagne FOR+2, RES+2, ATT+1, DEF+1 et la compétence « Régénération/5 ».

Ce sortilège peut être lancé sur le même cyclope par plusieurs magiciens différents.

Lacération des plaies.

Ténèbres=3 ; Voie : Corruption ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

La cible gagne RES-2.

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

Le sortilège est dissipé dès que la cible est Tuée net ou est soignée de toutes ses Blessures.

Libération.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

La cible gagne la compétence « Membre supplémentaire » et ATT+1 ou DEF+1.

Main du marionnettiste.

Ténèbres=1 ; Voie : Corruption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

Le magicien peut dépenser 1 gemme de Ténèbres après chaque test d'Attaque ou de Défense de la cible. Le test est annulé et relancé comme s'il n'avait jamais eu lieu. Le nouveau résultat est conservé et ne peut être relancé.

Nécrose.

Ténèbres=3 ; Voie : Corruption ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté= Libre ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible doit effectuer un test de Résistance d'une difficulté égale à celle choisie pour l'incantation. En cas d'échec, la cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1

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

Poupée avide.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres après l'incantation, les combattants ennemis au contact de la cible ne peuvent plus utiliser les compétences « Acharné », « Dur à cuire » et « Possédé ».

Volonté démoniaque.

Ténèbres=2 ; Voie : Corruption, Chtonienne ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=1+FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé », « Mutagène/X » ou « Mort-vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Acharné ».

Faction : Kthan.

Hérauts de la destruction (affiliation) : le combattant peut poursuivre de MOU au lieu de MOU/2.

Intimidation (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne +1 en Puissance.

Aura de puissance (Solo) : Champion (XPA) : le combattant gagne FOR+1, tous les combattants amis à 10cm bénéficient de FOR+1 (maximum +2).

X=6 pour le Champion le plus cher de l'armée.

X=3 pour tout Champion supplémentaire prenant ce solo.

Marée démoniaque (Solo) : Régulier (sauf Crache-feu) (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Peau de héros (Solo) : Guerrier de l'Hydre (7PA) : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

Sang obscur (Solo) : Mystique (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Négation ».

Tour de garde (Solo) : Crache-feu (2PA), Tour démoniaque (13PA) : le combattant gagne TIR+1.

Combattants affiliés.

Collecteur du Despote.

Crache-feu.

Cyclope.

Guerrier.

Guerrier de l'Hydre.

Guerrier des gouffres (épée, kukri & pic).

Hallebardier.

Hydre.

Larve chtonienne.

Licteur.

Maître des poupées.

Moissonneur.

Moloch (pestiféré).

Musicien & Porte-étendard.

Neuvième fidèle.

Organiste & Porte-potence.

Porteur de fléau.

Sentinelle.

Sentinelle des gouffres, *sentinelle*.

Tour démoniaque, *tour*.

Vétéran des gouffres (épée & kukri).

Akaranseth, *porteur de fléau*.

Akkadhalet (I & II), *licteur*.

Araqsalil (I & II), l'écorcheur.

Asturath, le destructeur, *cyclope*.

Azahir (I), le dément.

Esikaïl, *porteur de fléau*.

Kelzaral, le diabolique.

Mahal, l'envoûteur, *licteur*.

Nerân, l'épouvantable.

Nilarakh, le malfaisant.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Cavalier de la ruine.

Croisé des gouffres.

Écorcheur (1 & 2).

Égaré(e).

Fils de l'Hydre.

Golem de chair (Hydre).

Incube du Despote.

Maraudeur des gouffres.

Rôdeur des abîmes (A, B & C).

Satyre démoniaque.

Tour de la désolation, *tour*.

Azahir (II), Yh-, *dominant*.

Ezalyth, *maître des poupées*.

Kanizhar, le cannibale, *incube du Despote*.

Torham, *croisé des gouffres*.

Yh-Ibenseth, *dominant, guerrier de l'Hydre*.

Yh-Karas, le roi des gouffres, *dominant*.

Yh-Sabahal, *dominant*.

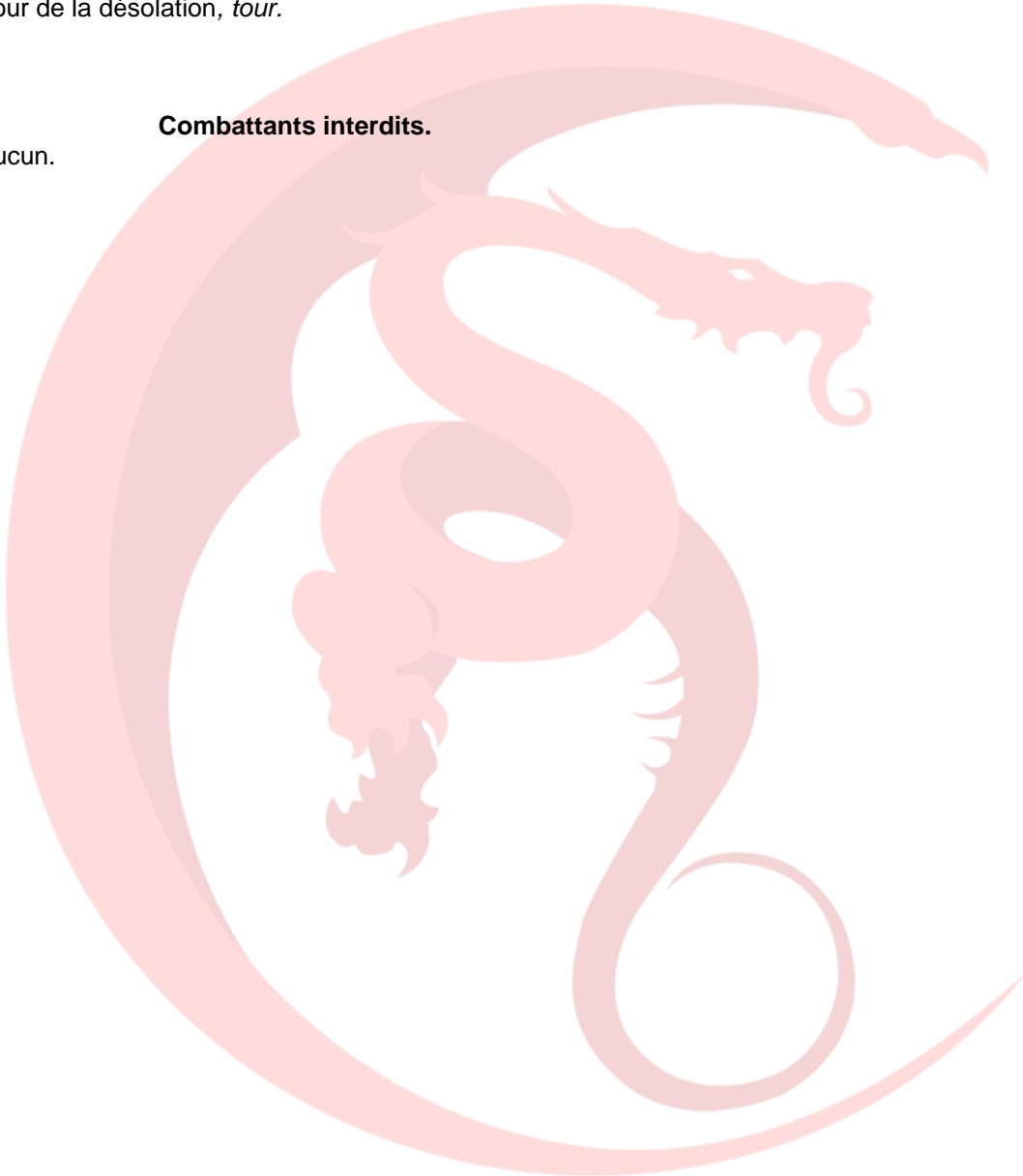
Yh-Vanghor, *dominant*.

Ysilthan, le fou de l'Ymsur.

Zerthil, le crépusculaire.

Combattants interdits.

Aucun.



Faction : Azahir.

Horde des égarés (affiliation) : un marqueur 'Égaré' est acquis par tranche complète de 50 PA de combattants ennemis éliminés. 0 à 3 marqueurs 'Égaré' peuvent être défaussés lors de la phase d'Entretien. Chaque marqueur 'Égaré' défaussé permet de déployer un Égaré (selon les règles de « Renfort »).

Les égarés déployés lors d'un même tour grâce à cette capacité sont représentés par une unique carte de références.

Horreur (Solo) : Tous (X PA) : le combattant gagne la compétence « Abominable ». X=PEUR.

Orateur (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne la compétence « Commandement/10 ». X= PEUR + DIS.

Cartomancien (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne POU+1. X=POU.

Faux lépreux (Solo) : Régulier (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Fléau des ombres (Solo) : Sentinelle (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Cible/+2 ».

Monstre des égouts (Solo) : Cyclope (12/20PA) : le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

Combattants affiliés.

Crache-feu.
Cyclope.
Égaré(e).
Golem de chair (Hydre).
Guerrier.
Guerrier des gouffres (épée, kukri & pic).
Hallebardier.
Licteur.
Maître des poupées.
Maraudeur des gouffres.
Musicien & Porte-étendard.
Organiste & Porte-potence.
Rôdeur des abîmes (A, B & C).
Sentinelle.
Vétéran des gouffres (épée & kukri).

Akkadhalet (I & II), *licteur*.
Araqsalil (I & II), l'écorceur.
Asturath, le destructeur, *cyclope*.
Azahir (I), le dément.
Azahir (II), Yh-, *dominant*.
Le Bossu (CADWALLON).
Mahal, l'envoûteur, *licteur*.
Nilarakh, le malfaisant.
Torham, *croisé des gouffres*.
Zerthil, le crépusculaire.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Collecteur du Despote.
Fils de l'Hydre.
Guerrier de l'Hydre.
Moissonneur.
Neuvième fidèle.
Porteur de fléau.
Sentinelle des gouffres, *sentinelle*.
Tour démoniaque, *tour*.

Akaranseth, *porteur de fléau*.
Esikaïl, *porteur de fléau*.
Ezalyth, *maître des poupées*.
Kelzaral, le diabolique.
Nerân, l'épouvantable.

Combattants interdits.

Cavalier de la ruine.
Croisé des gouffres.
Écorcheur (1 & 2).
Hydre.
Incube du Despote.
Larve chtonienne.
Moloch (pestiféré).
Satyre démoniaque.
Tour de la désolation, *tour*.

Kanizhar, le cannibale, *incube du Despote*.
Yh-Ibenseth, *dominant, guerrier de l'Hydre*.
Yh-Karas, le roi des gouffres, *dominant*.
Yh-Sabahal, *dominant*.
Yh-Vangghor, *dominant*.
Ysilthan, le fou de l'Ymsur.



Faction : Ephorath.

Possession d'Ephorath (affiliation) : X combattants de Petite taille, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1 et RES+1 jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.
Les Champions affiliés coûtent -5PA.

Les yeux du démon (Solo) : Tous (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Conscience ».

Favori du roi des gouffres (Solo) : Champion, Cyclope (10PA) : le combattant gagne la compétence « Chance ».

Bénédictio de l'Ymsur (Solo) : Fidèle (4/6PA) : le combattant peut donner la compétence « Membre supplémentaire » à un combattant ami à 15cm (pas besoin de Ligne de vue) jusqu'à la fin du tour. Ce même combattant gagne aussi la compétence « Contre-attaque » jusqu'à la fin du tour si le fidèle dépense 2FT.

Chercheur de démons (Solo) : Écorcheur (3PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Esprit ancien (Solo) : Régulier, Sentinelle (3/5PA) : le combattant gagne la compétence la compétence « Acharné ».

Secrets invouables (Solo) : Maître des poupées (1/2PA) : le combattant bénéficie de POU+1 (maximum +3) pour chaque combattant possédant ce solo à 15cm.

Combattants affiliés (-5PA pour les Champions).

Cavalier de la ruine.

Collecteur du Despote.

Crache-feu.

Cyclope.

Écorcheur (1 & 2).

Golem de chair (Hydre).

Guerrier.

Guerrier des gouffres (épée, kukri & pic).

Hallebardier.

Licteur.

Maître des poupées.

Musicien & Porte-étendard.

Organiste & Porte-potence.

Rôdeur des abîmes (A, B & C).

Sentinelle.

Sentinelle des gouffres, *sentinelle*.

Tour de la désolation, *tour*.

Akkadhalet (I & II), *licteur*.

Araqsalil (I & II), l'écorcheur.

Asturath, le destructeur, *cyclope*.

Ezalyth, *maître des poupées*.

Nilarakh, le malfaisant.

Yh-Karas, le roi des gouffres, *dominant*.

Ysilthan, le fou de l'Ymsur.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Incube du Despote.
 Maraudeur des gouffres.
 Moissonneur.
 Neuvième fidèle.
 Porteur de fléau.
 Tour démoniaque, *tour*.
 Vétéran des gouffres (épée & kukri).

Akaranseth, *porteur de fléau*.
 Azahir (I), le dément.
 Esikaïl, *porteur de fléau*.
 Kanizhar, le cannibale, *incube du Despote*.
 Kelzaral, le diabolique.
 Mahal, l'envoûteur, *licteur*.
 Nerân, l'épouvantable.

Combattants interdits.

Croisé des gouffres.
 Égaré(e).
 Fils de l'Hydre.
 Guerrier de l'Hydre.
 Hyde.
 Larve chtonienne.
 Moloch (pestiféré).
 Satyre démoniaque.

Azahir (II), Yh-, *dominant*.
 Torham, *croisé des gouffres*.
 Yh-Ibenseth, *dominant, guerrier de l'Hydre*.
 Yh-Sabahal, *dominant*.
 Yh-Vangghor, *dominant*.
 Zerthil, le crépusculaire.



Faction : Ibenseth.

Croisade démoniaque (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Ferveur (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Zèle (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne la compétence « Fanatisme ».
Tous les combattants amis dans son aura de Commandement bénéficient de la compétence « Fanatisme ».

Croisé (Solo) : Guerrier de l'Hydre (4PA) : le combattant gagne INI+1 et la compétence « Enchaînement/1 ».

Férocité démoniaque (Solo) : Tour, Cyclope (5/9PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Mille-pattes (Solo) : Incube (2/4PA) : le combattant gagne MOU+2,5.

Tortionnaire (Solo) : Fidèle (3/6PA) : le combattant gagne +2,5cm à son aura de foi et la compétence « Exalté ».

Combattants affiliés.

Collecteur du Despote.

Croisé des gouffres.

Cyclope.

Fils de l'Hydre.

Golem de chair (Hydre).

Guerrier de l'Hydre.

Hydre.

Incube du Despote.

Musicien & Porte-étendard.

Neuvième fidèle.

Organiste & Porte-potence.

Porteur de fléau.

Rôdeur des abîmes (A, B & C).

Sentinelle des gouffres, *sentinelle*.

Tour démoniaque, *tour*.

Akaranseth, *porteur de fléau*.

Asturath, le destructeur, *cyclope*.

Esikaïl, *porteur de fléau*.

Kanizhar, le cannibale, *incube du Despote*.

Kelzaral, le diabolique.

Nerân, l'épouvantable.

Torham, *croisé des gouffres*.

Yh-Ibenseth, *dominant, guerrier de l'Hydre*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Crache-feu.

Guerrier.

Guerrier des gouffres (épée, kukri & pic).

Hallebardier.

Licteur.

Maître des poupées.

Moissonneur.

Moloch (pestiféré).

Sentinelle.

Vétéran des gouffres (épée & kukri).

Akkadhalet (I & II), *licteur*.

Araqsalil (I & II), l'écorcheur.

Azahir (I), le dément.

Mahal, l'envoûteur, *licteur*.

Nilarakh, le malfaisant.

Combattants interdits.

Cavalier de la ruine.

Écorcheur (1 & 2).

Égaré(e).

Larve chthonienne.

Maraudeur des gouffres.

Satyre démoniaque.

Tour de la désolation, *tour*.

Azahir (II), Yh-, *dominant*.

Ezalyth, *maître des poupées*.

Yh-Karas, le roi des gouffres, *dominant*.

Yh-Sabahal, *dominant*.

Yh-Vangghor, *dominant*.

Ysilthan, le fou de l'Ymsur.

Zerthil, le crépusculaire.



Faction : Sabahal.

Ruse maléfique (affiliation) : X combattants ennemis, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Prévisible » jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Démon intérieur (Solo) : Tous (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

Maître stratège (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne les compétences « Autorité » et « Stratège ».

Acier démoniaque (Solo) : Incube (4/6PA) : le combattant gagne les compétences « Brutal » et « Inébranlable ».

Larve de combat (Solo) : Larve chthonienne (10PA) : le combattant gagne DEF+2 et les compétences « Abominable » et « Enchaînement/1 ».

Nuée des gouffres (Solo) : Irrégulier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Patineur de l'extrême (Solo) : Sentinelle (4PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Combattants affiliés.

Crache-feu.
Guerrier.
Guerrier des gouffres (épée, kukri & pic).
Hallebardier.
Incube du Despote.
Larve chthonienne.
Maraudeur des gouffres.
Moissonneur.
Moloch (pestiféré).
Musicien & Porte-étendard.
Organiste & Porte-potence.
Satyre démoniaque.
Sentinelle.
Sentinelle des gouffres, *sentinelle*.

Araqsalil (I), l'écorcheur.
Azahir (I), le dément.
Kanizhar, le cannibale, *incube du Despote*.
Nilarakh, le malfaisant.
Yh-Sabahal, *dominant*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Cyclope.
Golem de chair (Hydre).
Guerrier de l'Hydre.
Hydre.
Porteur de fléau.
Rôdeur des abîmes (A, B & C).
Tour démoniaque, *tour*.
Vétéran des gouffres (épée & kukri).

Akaranseth, *porteur de fléau*.
Araqsalil (II), l'écorcheur.
Asturath, le destructeur, *cyclope*.
Esikaïl, *porteur de fléau*.
Zerthil, le crépusculaire.

Combattants interdits.

Cavalier de la ruine.
Collecteur du Despote.
Croisé des gouffres.
Écorcheur (1 & 2).
Égaré(e).
Fils de l'Hydre.
Licteur.
Tour de la désolation, *tour*.
Neuvième fidèle.
Maître des poupées.

Akkadhalet (I & II), *licteur*.
Azahir (II), Yh-, *dominant*.
Ezalyth, *maître des poupées*.
Kelzaral, le diabolique.
Mahal, l'envoûteur, *licteur*.
Nerân, l'épouvantable.
Torham, *croisé des gouffres*.
Yh-Ibenseth, *dominant, guerrier de l'Hydre*.
Yh-Karas, le roi des gouffres, *dominant*.
Yh-Vangghor, *dominant*.
Ysilthan, le fou de l'Ymsur.



Faction : Sankunrûn.

Mauvais œil (affiliation) : X combattants ennemis, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent INI-1, ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Archéologue (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Artefact/1 ».

Rongeur d'âmes (Solo) : Champion, Mystique (6PA) : les combattants adverses au contact lors de la phase d'Entretien bénéficient de la compétence « Éphémère/5 ».

Corrupteur (Solo) : Mage (3/5PA) : le combattant gagne la voie de la Corruption et les compétences « Invocateur/2 » et « Récupération/2 ».

Fléau des vivants (Solo) : Porteur de fléau (2PA) : le combattant gagne les compétences « Dévotion/2 » et « Martyr/2 ».

Force ailée (Solo) : Moissonneur, Satyre (11PA) : le combattant gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+2, RES+2 et PEUR+2.

Marionnettiste (Solo) : Rôdeur, Sentinelle (5PA) : le combattant gagne les compétences « Dur à cuire » et « Vivacité ».

Combattants affiliés.

Collecteur du Despote.
Cyclope.
Fils de l'Hydre.
Golem de chair (Hydre).
Incube du Despote.
Larve chtonienne.
Licteur.
Maître des poupées.
Moissonneur.
Neuvième fidèle.
Porteur de fléau.
Rôdeur des abîmes (A, B & C).
Satyre démoniaque.
Sentinelle.
Sentinelle des gouffres, *sentinelle*.

Akaranseth, *porteur de fléau*.
Akkadhalet (I & II), *licteur*.
Asturath, le destructeur, *cyclope*.
Esikaïl, *porteur de fléau*.
Ezalyth, *maître des poupées*.
Kanizhar, le cannibale, *incube du Despote*.
Kelzaral, le diabolique.
Mahal, l'envoûteur, *licteur*.
Nerân, l'épouvantable.
Ysilthan, le fou de l'Ymsur.
Zerthil, le crépusculaire.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Guerrier.
Guerrier de l'Hydre.
Guerrier des gouffres (épée, kukri & pic).
Hallebardier.
Hydre.
Moloch (pestiféré).
Musicien & Porte-étendard.
Organiste & Porte-potence.
Vétéran des gouffres (épée & kukri).

Araqsalil (I & II), l'écorcheur.
Azahir (I), le dément.
Nilarakh, le malfaisant.

Combattants interdits.

Cavalier de la ruine.

Crache-feu.

Croisé des gouffres.

Écorcheur (1 & 2).

Égaré(e).

Maraudeur des gouffres.

Tour de la désolation, *tour*.

Tour démoniaque, *tour*.

Azahir (II), Yh-, *dominant*.

Torham, *croisé des gouffres*.

Yh-Ibseth, *dominant, guerrier de l'Hydre*.

Yh-Karas, le roi des gouffres, *dominant*.

Yh-Sabahal, *dominant*.

Yh-Vangghor, *dominant*.



Faction : Vangghor.

Bourreaux (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Assassin » jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Hâte du démon (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne MOU+2,5.

Célérité démoniaque (Solo) : Champion (3PA) : le combattant gagne la compétence « Vivacité ».

Barbarie (Solo) : Régulier (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Brute épaisse ».

Destructeur (Solo) : Porteur de fléau (4/6PA) : le combattant gagne les compétences « Fléau/X » et « Toxique/2 ». X comprend tous les combattants adverses.

Hurlement (Solo) : Incube (3PA) : le combattant gagne la compétence « Cri de guerre/9 ».

Venin démoniaque (Solo) : Crache feu (2PA) : l'arme du combattant devient 'Artillerie lourde à effet de zone'.

Combattants affiliés.

Crache-feu.
Guerrier.
Guerrier de l'Hydre.
Guerrier des gouffres (épée, kukri & pic).
Hallebardier.
Hydre.
Incube du Despote.
Larve chtonienne.
Moissonneur.
Moloch (pestiféré).
Musicien & Porte-étendard.
Organiste & Porte-potence.
Porteur de fléau.
Tour démoniaque, *tour*.
Vétéran des gouffres (épée & kukri).

Akaranseth, *porteur de fléau*.
Araqsalil (I & II), *l'écorcheur*.
Azahir (I), *le dément*.
Esikaïl, *porteur de fléau*.
Kanizhar, *le cannibale, incube du Despote*.
Nilarakh, *le malfaisant*.
Yh-Vangghor, *dominant*.
Zerthil, *le crépusculaire*.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +7PA pour les Champions).

Collecteur du Despote.
Cyclope.
Fils de l'Hydre.
Golem de chair (Hydre).
Licteur.
Maître des poupées.
Neuvième fidèle.
Rôdeur des abîmes (A, B & C).
Sentinelle.
Sentinelle des gouffres, *sentinelle*.

Akkadhalet (I & II), *licteur*.
Asturath, *le destructeur, cyclope*.
Kelzaral, *le diabolique*.
Mahal, *l'envoûteur, licteur*.
Nerân, *l'épouvantable*.

Combattants interdits.

Cavalier de la ruine.

Croisé des gouffres.

Écorcheur (1 & 2).

Égaré(e).

Maraudeur des gouffres.

Satyre démoniaque.

Tour de la désolation, *tour*.

Azahir (II), Yh-, *dominant*.

Ezalyth, *maître des poupées*.

Torham, *croisé des gouffres*.

Yh-Ibenseth, *dominant, guerrier de l'Hydre*.

Yh-Karas, le roi des gouffres, *dominant*.

Yh-Sabahal, *dominant*.

Ysilthan, le fou de l'Ymsur.

