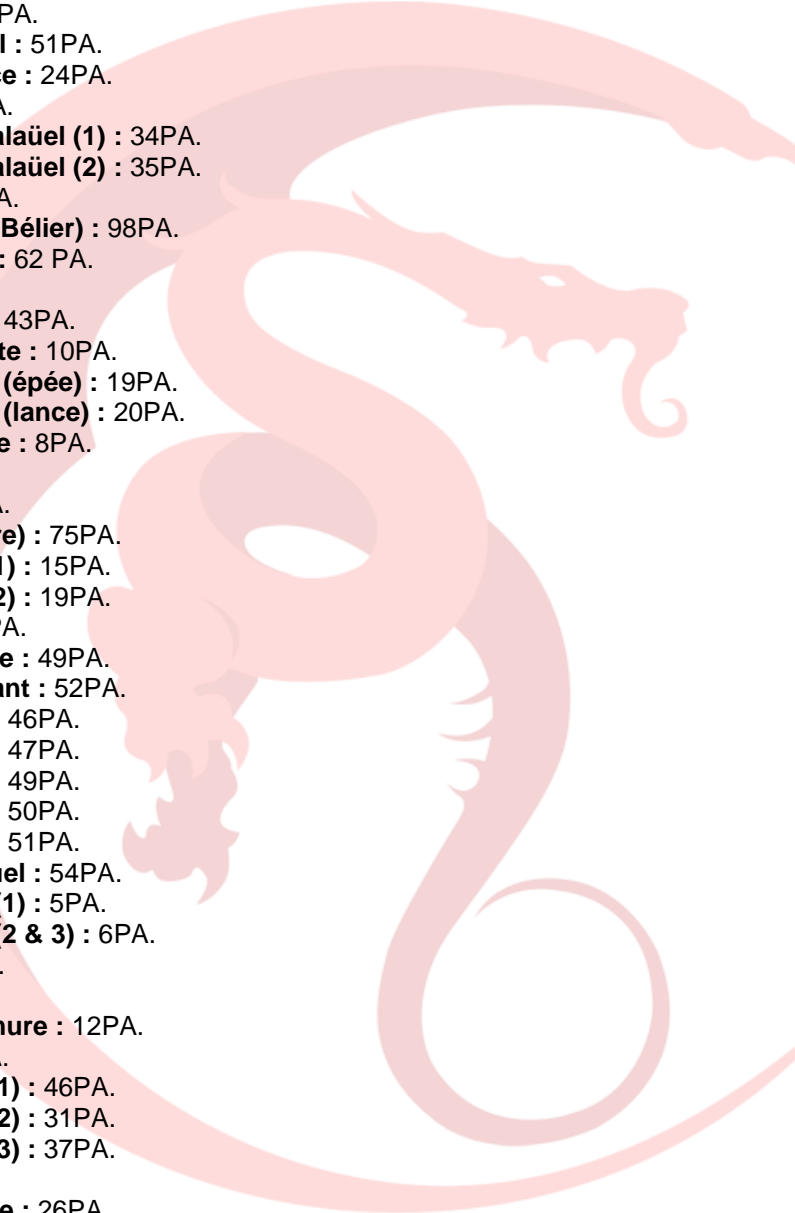


Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les morts-vivants d'Achéron.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	9
Profils détaillés des Magiciens.....	11
Profils détaillés des Fidèles.....	16
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	20
Liste des artefacts réservés aux combattants d'Achéron.....	23
Liste des miracles réservés aux combattants d'Achéron.....	26
Liste des miracles du culte de Salaüel.....	27
Liste des sortilèges réservés aux combattants d'Achéron.....	29
Liste des sortilèges de la voie du Circæus (ténébreux).....	30
Liste des sortilèges de la voie de la Nécromancie.....	33
Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.....	37
Faction : Maison Mantis.....	40
Faction : De Brisis.....	42
Faction : D'Hesthia.....	44
Faction : De Sarlath.....	46
Faction : De Vanth.....	48
Faction : Lazarian.....	50
Faction : Pandémonium de Janos.....	52
Faction : Tanit.....	54

Liste des coûts des combattants individuels.



Ange morbide : 10PA.
Banshee (1) : 22PA.
Banshee (2) : 28PA.
Centaure : 27PA.
Centaure de Dräcynran : 32PA.
Centaure lourd : 40PA.
Cerbère : 79PA.
Chantre de la destruction : 25PA.
Charognard : 38PA.
Crâne de Salaüel : 51PA.
Danseuse du vice : 24PA.
Emissaire : 25PA.
Fossoyeur de Salaüel (1) : 34PA.
Fossoyeur de Salaüel (2) : 35PA.
Gargouille : 35PA.
Golem de chair (Bélier) : 98PA.
Golem Lazarian : 62 PA.
Goule : 19PA.
Guerrier Crâne : 43PA.
Guerrier squelette : 10PA.
Guerrier zombie (épée) : 19PA.
Guerrier zombie (lance) : 20PA.
Lancier squelette : 8PA.
Liche : 25PA.
Loup noir : 65PA.
Moloch (mortifère) : 75PA.
Nain dégénéré (1) : 15PA.
Nain dégénéré (2) : 19PA.
Nécromant : 24PA.
Nécromant Crâne : 49PA.
Paladin nécromant : 52PA.
Paladin noir (1) : 46PA.
Paladin noir (2) : 47PA.
Paladin noir (3) : 49PA.
Paladin noir (4) : 50PA.
Paladin noir (5) : 51PA.
Paladin de Salaüel : 54PA.
Pantin morbide (1) : 5PA.
Pantin morbide (2 & 3) : 6PA.
Questeur : 30PA.
Spectre : 45PA.
Squelette en armure : 12PA.
Wamphyr : 25PA.
Wolfen zombie (1) : 46PA.
Wolfen zombie (2) : 31PA.
Wolfen zombie (3) : 37PA.
Zombie : 18PA.
Zombie cerbérade : 26PA.
Zombie disloqué : peut être acheté pour tout zombie de Taille moyenne pour **+1PA**.
Zombie en armure : 21PA.

Liste des coûts des Champions.

Aldéran : 86PA.
Anays : 85PA.
Asura (I) : 191PA.
Asura (II) : 219PA.
Azaël (I) : 39PA.
Azaël (II) : 46PA.
Bélial : 900PA.
Chagall (I) : 50PA.
Chagall (II) : 61PA.
Cmyr : 73PA.
Coryphée : 97PA.
Croquemitaine (I) : 39PA.
Croquemitaine (II) : 54PA.
Ejhin (I) : 70PA.
Ejhin (II) : 163PA.
Elöwen : 60PA.
Essais : 53PA.
Feyd Mantis : 600PA.
Ganzhyr : 111PA.
Gorgone : 114PA.
Grand Crâne : 295PA.
Janos (I) : 71PA.
Janos (II) : 83PA.
Kaïn : 115PA.
Llyr : 128PA.
Lo'Nua (I) : 37PA.
Lo'Nua (II) : 70PA.
Melmoth (I) : 73PA.
Melmoth (II) : 87PA.
Rhéal : 400PA.
Sephiroth : 115PA.
Sopht Drahas : 140PA.

Informations sur les morts-vivants d'Achéron.

L'Élément de prédilection des magiciens d'Achéron est les **Ténèbres**.

Les Éléments interdits aux magiciens d'Achéron sont la **Lumière** et l'**Eau**.

Les Champions magiciens d'Achéron bénéficient dans leur profil de la compétence « **Invocateur/1+rang** ».

Les morts-vivants d'Achéron (**Bélier**) appartiennent aux méandres des Ténèbres et sont alliés aux peuples suivants :

- Alchimistes de Dirz.
- Alliance Ophidienne.
- Dévoreurs de Vile-Tis.
- Elfes Akkyshans.
- Keltois du clan des Drones.
- Nains de Mid-Nor.

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

- Fossoyeur (1), 21PA, Cadwallon.
- Anthracite, 78PA, Gobelins.
- Ahsa Ruyar, 37PA, Cadwallon.
- Le Bossu, 49PA, Cadwallon.
- Grekkhan, 98PA, Drune.
- Lianzareth, 100PA, Cadwallon.

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

- Moloch (affamé), 90PA, Drune.
- Moloch (conquérant), 85PA, Dirz.
- Moloch (pestiféré), 85PA, Mid-Nor.
- Alyena, 64PA, Neutre.
- S'Érum, 100PA, Ophidien

Profils détaillés des troupiers.

Ange morbide, morbide.

7,5/17,5 - 0 - 2/3 - 0/3 - -6/-

Mort-vivant, Vol.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

10 PA

Banshee (1).

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

Mort-vivant, Abominable, Immunité/Tête.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Spécial d'Achéron. Taille moyenne.

22 PA

Banshee (2).

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

Mort-vivant, Abominable, Immunité/Tête, Seigneur des morts/10.

(Commandement/10, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Spécial d'Achéron. Taille moyenne.

28 PA

Centaure.

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

TIR=3 ; arc long : FOR3, 20/40/60.

Mort-vivant, Éclaireur.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite d'Achéron. Grande taille.

27 PA

Centaure de Dräcyran, centaure.

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

Arc noir : FOR5, 20/40/60.

Mort-vivant, Harcèlement.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite d'Achéron. Grande taille.

32 PA

Centaure lourd, centaure.

15 - 2 - 6/6 - 3/9 - -8/-

Mort-vivant, Charge bestiale, Force en charge/10.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite d'Achéron. Grande taille.

40 PA

Cerbère, zombie.

15 - 3 - 6/12 - 4/10 - -8/-

Mort-vivant, Enchaînement/1, Régénération/5, Tueur né.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Créature d'Achéron. Grande taille.

79 PA

Charognard, zombie.

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

Arme noire.

Mort-vivant, Acharné, Destrier, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite d'Achéron. Grande taille.

38 PA

Émissaire.

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

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

Spécial d'Achéron. Taille moyenne.

Messager des obscurs.

25 PA

Messager des obscurs.

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

Gargouille.

10/20 - 2 - 4/6 - 3/6 - -7/1

Dur à cuire, Immunité/Peur, Vol.

Créature d'Achéron. Grande taille.

35 PA

Golem de chair (Bélier).

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

Arme noire.

Mort-vivant, Charge bestiale, Construct, Énorme/1, Implacable/1, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Créature d'Achéron. Très grande taille.

98 PA

Golem Lazarian.

12,5 - 3 - 5/11 - 4/9 - -8/-

Mort-vivant, Abominable, Charge bestiale.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite d'Achéron. Grande taille.

Création dégénérée.

62 PA

Création dégénérée.

Lors de son activation, un magicien d'Achéron ami à 15 cm ou moins d'un golem Lazarian peut dépenser des gemmes de Ténèbres s'il a une Ligne de vue sur celui-ci. Le golem gagne alors jusqu'à la fin du tour une compétence au choix parmi les suivantes :

- « Acharné ».
- « Furie guerrière ».
- « Immunité/Malus de blessure ».
- « Implacable/1 ».

Un golem peut bénéficier de cette capacité plusieurs fois par tour, de la part d'un ou plusieurs magiciens. La première compétence nécessite de dépenser 1 gemme de Ténèbres, la seconde, 2 gemmes et la troisième, 3 gemmes. Lorsque le golem bénéficie à la fois de 3 compétences grâce à cette capacité, il gagne immédiatement la quatrième jusqu'à la fin du tour.

Goule.

10 - 3 - 3/6 - 3/6 - -6/0

Ambidextre.

Spécial d'Achéron. Taille moyenne.

19 PA

Guerrier Crâne, zombie.

10 - 3 - 4/8 - 3/8 - -7/-

Lame de carnage.

Mort-vivant, Artefact/1, Régénération/5, Toxique/0.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite d'Achéron. Grande taille.

Escorte.

43 PA

Escorte.

Une fois par tour, lors de son activation, un guerrier Crâne peut choisir un zombie ami non-champion à 5cm. Le guerrier-crâne effectue immédiatement un jet de Régénération/X (la valeur de X est celle de la compétence "Régénération/X" du zombie). Le zombie perd un cran de blessure pour chaque succès du guerrier Crâne.

Guerrier squelette, squelette.

7,5 - 0 - 3/6 - 0/5 - -5/-

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

10 PA

Guerrier zombie (épée), zombie.

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

Mort-vivant, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

19 PA

Guerrier zombie (lance), zombie.

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

Mort-vivant, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

20 PA

Lancier squelette, squelette.

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

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

8 PA

Loup noir.

17,5 - 4 - 5/8 - 4/7 - -7/2

TIR=3 ; javelot Wolfen : FOR8, 20/30/40.

Assassin, Résolution/1, Tueur né.

Créature d'Achéron. Grande taille.

65 PA

Nain dégénéré (1), zombie.

5 - 0 - 2/5 - 3/5 - -5/-

Mort-vivant, Régénération/4.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Petite taille.

15 PA

Nain dégénéré (2), zombie.

7,5 - 0 - 2/5 - 3/6 - -5/-

Mort-vivant, Acharné, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Petite taille.

19 PA

Paladin noir (1).

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Inébranlable, Juste.

(Immunité/Peur).

Spécial d'Achéron. Taille moyenne.

46 PA

Paladin noir (2).

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4
 Armure noire, épée noire.
 Contre-attaque, Enchaînement/1, Féal/1,
 Inébranlable, Juste.
 (Immunité/Peur).
 Spécial d'Achéron. Taille moyenne.
 47 PA

Paladin noir (3).

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4
 Armure noire, épée noire.
 Contre-attaque, Dur à cuire, Enchaînement/1,
 Inébranlable, Juste.
 (Immunité/Peur).
 Spécial d'Achéron. Taille moyenne.
 49 PA

Paladin noir (4).

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4
 Armure noire, épée noire.
 Contre-attaque, Enchaînement/1, Inébranlable,
 Juste, Régénération/5.
 (Immunité/Peur).
 Spécial d'Achéron. Taille moyenne.
 50 PA

Paladin noir (5).

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4
 Armure noire, épée noire.
 Contre-attaque, Enchaînement/1, Inébranlable,
 Juste, Toxique/2.
 (Immunité/Peur).
 Spécial d'Achéron. Taille moyenne.
 51 PA

Pantin morbide (1), morbide.

7,5 - 0 - 2/3 - 0/2 - -5/-
 Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
 5 PA

Pantin morbide (2), morbide.

7,5 - 0 - 2/5 - 0/2 - -5/-
 Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
 6 PA

Pantin morbide (3), morbide.

7,5 - 0 - 2/3 - 0/4 - -5/-
 Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
 6 PA

Spectre.

10 - 3 - 6/9 - 1/6 - -8/-
 Mort-Vivant, Éthéré.
 (Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain
 encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable).
 Spécial d'Achéron. Taille moyenne.
Voleur de vie.
 45 PA

Voleur de vie.

Lorsqu'un spectre inflige une Blessure localisée au
 thorax, la victime subit automatiquement un Tué net.
 Le spectre est alors soigné d'un cran de Blessures.
 Cette capacité est sans effet sur les combattant doté
 de la compétence « Construct », « Élémentaire/X »
 ou « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Squelette en armure, squelette.

7,5 - 0 - 3/5 - 0/7 - -5/-
 Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
 12 PA

Wamphyr, goule.

10/17,5 - 3 - 3/6 - 3/6 - -6/0
 Féroce, Vol.
 Spécial d'Achéron. Taille moyenne.
 25 PA

Wolfen zombie (1), zombie.

12,5 - 3 - 6/13 - 3/8 - -8/-
 Mort-vivant, Régénération/5.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Créature d'Achéron. Grande taille.
 46 PA

Wolfen zombie (2), zombie.

15 - 3 - 5/9 - 2/6 - -7/-
 Mort-vivant, Régénération/5.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Créature d'Achéron. Grande taille.
 31 PA

Wolfen zombie (3), zombie.

15 - 3 - 5/11 - 3/7 - -7/-
 Mort-vivant, Régénération/5.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Créature d'Achéron. Grande taille.
 37 PA

Zombie.

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

Mort-vivant, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

18 PA

Zombie cerbéride, zombie.

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

Faucille noire.

Mort-vivant, Acharné, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite d'Achéron. Taille moyenne.

26 PA

Zombie disloqué.

5 - 0 - 2/1 - 0/1 - -3/-

Mort-vivant, Régénération/6.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Irrégulier d'Achéron. Petite taille.

Disclocation.

(1 PA)

Disclocation.

Les zombies disloqués ne sont pas des combattants déployés en début de partie.

Tout zombie de Taille moyenne a la possibilité d'acheter cette capacité pour un coût supplémentaire de +1PA. lors de la constitution de l'armée.

Lorsque le zombie est Tué net mais n'est pas retiré de la partie, effectuez un ultime test de Régénération. S'il est réussi, le zombie a été disloqué. Remplacez sa figurine par les deux parties du zombie disloqué, en contact socle à socle. Une seule des deux parties du zombie disloqué pourra être au contact d'un adversaire, comme s'il s'agissait d'un Engagement. Si le remplacement doit entraîner la manipulation d'une autre figurine, la transformation est impossible.

Pour les déplacements, les deux parties dépendent de la carte du zombie disloqué. Elles sont considérées comme des combattants indépendants disposant chacun de leurs crans de Blessures. Un zombie disloqué ne peut pas à son tour engendrer d'autres zombies disloqués. Les effets de jeu dont disposait le zombie d'origine sont dissipés lorsqu'il se transforme en zombie disloqué.

Zombie en armure, zombie.

7,5 - 1 - 4/5 - 2/9 - -5/-

Mort-vivant, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

21 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Aldéran, guerrier Crâne, zombie.

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

Lame de carnage.

Mort-vivant, Dur à cuire, Régénération/5, Seigneur des morts/10.

(Artefact/2, Commandement/10, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion élite d'Achéron. Grande taille.

Escorte. (page 6)

86 PA

Amertume (10).

Le porteur gagne FOI=1/1/0, le rang "Dévot" et les compétences « Fidèle de Salaüel/15 », « Fléau/X », « Iconoclaste » et « Moine-guerrier ».

X est le combattant qui subit le jet de Blessure, quel que soit son type.

Réservé à Aldéran.

Chagall (I), l'affamé, goule.

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

Ambidextre, Dur à cuire.

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

Champion spécial d'Achéron. Taille moyenne.

50 PA

Chagall (II), le chien des Ténèbres, goule.

10 - 4 - 6/8 - 5/7 - -8/2

Ambidextre, Dur à cuire, Implacable/2.

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

Champion spécial d'Achéron. Taille moyenne.

61 PA

Croc de Ténèbres (3).

Le porteur gagne les compétences « Féroce » et « Immunité/Féroce ».

Réservé à Chagall.

Poupée des affamés (10).

Le porteur gagne la compétence « Possédé ».

Le porteur peut détruire l'artefact lors de son activation. Il perd alors la compétence « Possédé », mais invoque 1d6 x 5 PA de combattants de Mid-Nor à 10cm. Ces combattants ne comptent pas dans la limite de combattants invoqués du porteur.

Si le résultat est '1', l'artefact ne peut pas être sacrifié ce tour et reste utilisable.

Réservé à Chagall.

Cmyr, de Vanth.

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

TIR=5 ; pistolet noir : FOR6, 10/15/20.

Arme noire.

Éclaireur, Immunité/Peur, Tireur d'élite.

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

Champion spécial d'Achéron. Taille moyenne.

73 PA

Incarnation masquée (5).

Le porteur peut recruter jusqu'à 100PA de combattants faucheurs d'Alahan, à l'exception des Champions.

Réservé à Cmyr.

Elôwen, l'usurière.

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

Arme noire.

Acharné, Alliance/Méandres des Ténèbres,

Assassin, Bravoure, Fine lame.

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

Champion élite d'Achéron. Taille moyenne.

60 PA

Llyr, guerrier Crâne, zombie.

10 - 5 - 8/11 - 7/11 - -9/-

Lame de carnage.

Mort-vivant, Bretteur, Implacable/2, Régénération/5, Seigneur des morts/12,5.

(Artefact/2, Commandement/12,5, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion élite d'Achéron. Grande taille.

Escorte. (page 6)

128 PA

Melmoth (I), guerrier Crâne, zombie.

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

Lame de carnage.

Mort-vivant, Frère de sang/Azaël, Régénération/5, Seigneur des morts/10.

(Artefact/2, Commandement/10, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion élite d'Achéron. Grande taille.

Escorte. (page 6)

73 PA

Melmoth (II), guerrier Crâne, zombie.

10 - 4 - 7/9 - 6/9 - -8/-

Lame de carnage.

Mort-vivant, Autorité, Frère de sang/Azaël,

Régénération/5, Seigneur des morts/10.

(Artefact/2, Commandement/10, Contre-attaque,
Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur,
Immunité/Toxique).

Champion élite d'Achéron. Grande taille.

Escorte. (page 6)

87 PA

Calvaire (7).

Le porteur gagne la compétence « Fléau/X ». X est le combattant qui subit le jet de Blessure, quel que soit son type.

Un combattant blessé par cette arme ne peut plus être soigné de ses blessures (de quelque manière que ce soit) jusqu'à la fin de la partie.

Réservé à Melmoth.

Orthanc, le lépreux, Wolfen zombie.

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

Mort-vivant, Régénération/4.

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

Champion créature d'Achéron. Grande taille.

97 PA

Faux du lépreux (10).

Le porteur gagne les compétences « Fléau/Wolfen » et « Implacable/2 ».

Réservé à Orthanc.

Sephiroth, le moissonneur, centaure.

17,5 - 4 - 7/9 - 5/11 - -9/-

Mort-vivant, Charge bestiale, Implacable/3, Seigneur des morts/15.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque,
Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur,
Immunité/Toxique).

Champion élite d'Achéron. Grande taille.

115 PA

Mizar (5).

Le porteur gagne FOR+X (maximum : FOR=15), X est égal au nombre de centaures (ami ou ennemi, porteur compris) à 15cm du porteur.

Réservé à Sephiroth.

Profils détaillés des Magiciens.

Liche.

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

POU=4

Mort-vivant.

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

25 PA

Moloch (mortifère).

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

POU=3

Arme noire.

Alliance/Méandres des Ténèbres, Guerrier-mage,

Immortel/Ténèbres, Résolution/2, Vol.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

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

Initié d'Achéron, Immortel des Ténèbres. Grande

taille.

Les molochs mortifères.

75 PA

Les molochs mortifères.

Chaque moloch peut utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, lors de son activation. Le moloch résout un test de Pouvoir (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 ennemis situés à 5cm ou moins du moloch mortifère subissent un jet de Blessures (FOR=PEUR du moloch).

Nécromant.

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

POU=4

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

24 PA

Nécromant Crâne, guerrier Crâne, zombie.

10 - 3 - 4/8 - 3/8 - -7/-

POU=2

Lame de carnage.

Mort-vivant, Artefact/1, Guerrier-mage,

Régénération/5, Toxique /0.

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

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

Initié d'Achéron. Grande taille.

Escorte. (page 6)

49 PA

Paladin nécromant (1), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

POU=2

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Guerrier-mage, Inébranlable, Juste.

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

52 PA

Paladin nécromant (2), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

POU=2

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Féal/1, Guerrier-mage, Inébranlable, Juste.

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

53 PA

Paladin nécromant (3), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

POU=2

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Dur à cuire, Enchaînement/1, Guerrier-mage, Inébranlable, Juste.

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

55 PA

Paladin nécromant (4), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

POU=2

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Guerrier-mage, Inébranlable, Juste, Régénération/5.

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

56 PA

Paladin nécromant (5), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

POU=2

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Guerrier-mage, Inébranlable, Juste, Toxique/2.

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

57 PA

Questeur.

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

POU=3

Mort-vivant, Guerrier-mage, Immunité/Terrains encombrés.

Initié des Ténèbres/Circæus.

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

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

Chœur de Salaüel.

31 PA

Chœur de Salaüel.

Lorsqu'un questeur tente d'incanter un sort de la voie du Circæus, chaque questeur présent à 10cm ou moins de lui peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Mana pour l'aider à renforcer la maîtrise du sortilège. Les gemmes ainsi dépensées sont considérées comme étant dépensées par le questeur qui effectue l'incantation.

Azaël (I), l'infidèle.

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

POU=4

Ennemi personnel/Agonn, Frère de sang/Melmoth. Initié des Ténèbres/Nécromancie, Typhonisme.

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

Champion initié d'Achéron. Taille moyenne.

42 PA

Azaël (II), l'infidèle.

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

POU=4

Ennemi personnel/Agonn, Frère de sang/Melmoth, Guerrier-mage, Maîtrise des arcanes.

Initié des Ténèbres et de la Terre/Nécromancie, Typhonisme.

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

Champion initié d'Achéron. Taille moyenne.

46 PA

Compagnon du sépulcre (2).

Le porteur maîtrise un Élément de plus (sauf la Lumière ou l'Eau), à choisir en début de partie.

Réservé à Azaël.

Le Coryphée, questeur.

10 - 4 - 6/7 - 5/8 - -8/-

POU=5

Mort-Vivant, Guerrier-mage, Immunité/Terrains encombrés, Seigneur des morts/15.

Adeptes des Ténèbres et de l'Air/Cabale, Circaeus, Nécromancie.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Invocateur/3).

Champion adepte d'Achéron. Taille moyenne.

Chœur de Salaüel. (page 12)

98 PA

Orphéon (13).

Le porteur gagne la compétence

« Enchaînement/3 ».

L'artefact possède 2 marqueurs en début de partie.

Il gagne 2 marqueurs supplémentaires chaque fois que le porteur inflige une Blessure ou un Tué net au Corps à corps (maximum : 6).

Avant un test, le porteur peut dépenser X marqueurs pour gagner INI+X, ATT+X, DEF+X ou POU+X, uniquement pour la durée du test.

Réservé au Coryphée.

Déchirement des âmes.

Ténèbres=2
 Voie : Réservé au Coryphée
 Fréquence=2
 Difficulté=FOR de la cible
 Portée : 25cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Instantané
Ce sortilège doit être invoqué juste avant que la cible n'effectue un jet de Blessures au corps à corps. Ce jet de Blessures devient un jet de Blessures amplifié.

Déchirement des âmes.

Ténèbres=2
 Voie : Réservé au Coryphée
 Fréquence=2
 Difficulté=FOR de la cible
 Portée : 25cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Instantané
Ce sortilège doit être invoqué juste avant que la cible n'effectue un jet de Blessures au corps à corps. Ce jet de Blessures devient un jet de Blessures amplifié.

Essais, questeur.

10 - 3 - 5/6 - 4/6 - -7/-
 POU=3
 Mort-Vivant, Guerrier-mage, Immunité/Terrains encombrés, Seigneur des morts/10.
 Initié des Ténèbres/Circaeus.
 (Artefact/1, Commandement/10, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Invocateur/2).
 Champion initié d'Achéron. Taille moyenne.
Chœur de Salaüel. (page 12)
 54 PA

La Gorgone, banshee.

10 - 4 - 5/5 - 4/6 - -9/-
 POU=6
 Mort-vivant, Abominable, Esprit des Ténèbres, Immunité/Tête, Seigneur des morts/10.
 Adeptes des Ténèbres et du Feu/ Circaeus, Nécromancie, Typhonisme.
 (Artefact/2, Commandement/10, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Invocateur/3, Maîtrise des arcanes).
 Champion adepte d'Achéron. Taille moyenne.
 114 PA

Ganzhyr, d'Hestia, centaure.

15 - 3 - 6/8 - 6/10 - -9/-
 POU=5
 Arme noire.
 Mort-vivant, Charge bestiale, Force en charge/11, Guerrier-mage.
 Adeptes des Ténèbres et du Feu/Nécromancie, Shamanisme.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Invocateur/3).
 Champion adepte d'Achéron. Grande taille.
 111 PA

Éternelle torpeur.

Ténèbres=4
 Voie : Réservé à la Gorgone
 Fréquence=1
 Difficulté=Aucune
 Portée : 25cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi qui dispose d'une ligne de vue sur le lanceur
 Durée : Spécial
Le lanceur effectue un test de POU sans difficulté. La cible effectue un test d'INI. Le résultat du test d'INI est retranché à celui du test de POU pour obtenir la valeur de X.

Blason d'Hestia (6).

Le porteur gagne les compétences « Immunité/Hypérien » et « Insensible/5 ».
Réservé à Ganzhyr.

- **X=0 et moins : Vanité de l'humble.** Le sortilège n'a aucun effet.
- **X est compris entre 1 et la RES de la cible : Contemplation abyssale.** La cible subit un jet de Blessures (FOR=X).
- **X est strictement supérieur à la RES de la cible : Éternelle torpeur.** La cible est pétrifiée. Elle est désormais considérée comme un Élément de décor Indestructible, Inaltérable et Inamovible. Elle peut être délivrée de ce sortilège par tout effet de jeu dissipant les sortilèges actifs, elle revient alors en jeu avec le même niveau de Blessures qu'au moment de l'incantation de ce sortilège, mais tous les autres effets de jeu l'affectant sont automatiquement dissipés. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin de la partie, elle est considérée comme une perte.

Sceau d'Hadès (8).

Le porteur double la limite de sorts autorisée par son rang.
 Les sorts du porteur bénéficient de la compétence « Fléau/X », X étant la cible du sort.
Réservé à Ganzhyr.

Ce sortilège ne peut être contré ou absorbé que par sa cible.

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

Sceptre des atrocités (5).

Le porteur double la limite de sorts autorisée par son rang, si tous ses sorts sont choisis dans le domaine Élémentaire des Ténèbres et parmi ses sorts réservés.

Réservé à la Gorgone.

Janos (I), le banni.

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

POU=5

Mort-vivant, Récupération/1, Invocateur/4, Seigneur des morts/10.

Adeptes des Ténèbres et du Feu/Nécromancie, Shamanisme.

(Artefact/2, Commandement/10, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte d'Achéron. Taille moyenne.

71 PA

Janos (II), le banni.

10 - 3 - 3/4 - 4/7 - -8/-

POU=6

Mort-vivant, Récupération/2, Seigneur des morts/10.

Adeptes des Ténèbres et du Feu/Nécromancie, Shamanisme.

(Artefact/2, Commandement/10, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Invocateur/3, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte d'Achéron. Taille moyenne.

87 PA

Sceau d'obsidienne (10).

Le porteur gagne la compétence « Toxique/2 ». Le dé de toxique peut être donné à n'importe quel jet de Blessures infligé par le porteur (que ce soit en corps à corps, au tir, à l'aide d'un sortilège, d'un miracle, d'un artefact...).

Réservé à Janos.

Feu du mont Damné.

Feu=4

Voie : Réservé à Janos

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

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

bénéficiant de la compétence « Arme sacrée/Magie ». Un combattant éliminé par ce sortilège ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

Lo'Nua (I).

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

POU=4

Chance, Instinct de survie/6.

Initié des Ténèbres/Noire.

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

Champion initié d'Achéron. Taille moyenne.

39 PA

Lo'Nua (II).

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

POU=6

Chance, Instinct de survie/6, Résolution/1.

Adeptes des Ténèbres et du Feu/Nécromancie, Noire.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Invocateur/3, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte d'Achéron. Taille moyenne.

75 PA

Masque Do'Yak (10).

Le porteur regagne un cran de Blessures à chaque fois qu'un combattant ennemi est éliminé à 15cm.

Réservé à Lo'Nua.

Bête de la nuit.

Ténèbres=3

Voie : Réservé à Lo'Nua

Fréquence=2

Difficulté=PEUR de la cible

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Abominable ».

Sopht Drahas, liche, zombie.

5 - 3 - 7/9 - 5/7 - -12/-

POU=7

Mort-vivant, Dur à cuire, Régénération/5, Tueur né.

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Cartomancie, Nécromancie, Typhonisme.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Invocateur/3, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte d'Achéron. Grande taille.

140 PA

Trône des cendres (capacité spéciale)

Aucun effet de jeu ne peut permettre à Sophet d'augmenter son MOU au-delà de MOU=5.
 Aucun effet de jeu ne peut permettre à Sophet de quitter le palier 0.
 Aucun effet de jeu ne peut permettre à Sophet de se déplacer ou d'être déplacé autrement que par l'une des actions suivantes :

- Marche.
- Déplacement à couvert.
- Course.
- Assaut.
- Mouvement de fuite.
- Mouvement de poursuite.
- Utilisation du Talisman des ombres.

Cruelle (40).

Le porteur gagne un dé de combat supplémentaire.
 Lors de son activation, s'il est libre de tout contact, le porteur peut envoyer l'artefact combattre à sa place.
 Il désigne un combattant ennemi à 10cm, ce dernier subit un Engagement. L'artefact possède le profil ci-dessous, et est affecté par tous les effets de jeu qui affectent le porteur.

L'artefact retourne immédiatement à son porteur si l'une des conditions suivantes est remplie :

- La cible s'enfuit.
- L'artefact se trouve à 10cm ou plus du porteur.
- L'artefact élimine tous les adversaires à son contact.
- Le porteur est engagé par un combattant ennemi.
- A la fin de la phase de Combat.

Cruelle.

0 - 3 - 7/9 - 5/7 - -12/-

Mort-vivant, Immunité/Blessures, Inébranlable, Tueur né.

(Enchaînement/1, Immunité/Peur).

Champion spécial d'Achéron. Petite taille. (140 PA)

Réservé à Sophet Drahas.

Talisman des ombres (15).

Durant son activation, le porteur peut transmettre cet artefact à un combattant ami en contact, ou le récupérer d'un combattant ami en contact.

Durant son activation, le porteur peut activer son pouvoir à la place d'un déplacement : la cible est immédiatement tuée net et le porteur prend sa place, même si l'un des deux était engagé. Le porteur récupère l'artefact. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé si le porteur n'a pas l'espace nécessaire pour prendre la place de sa cible.

Si la cible était engagée, le combattant ennemi doit effectuer un test de Courage, en cas d'échec il est immédiatement mis en déroute, mais ne fuit pas.

Si la cible est éliminée, l'artefact est perdu.

Réservé à Sophet.

Majesté.

Ténèbres=3

Voie : Réservé à Sophet

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège peut être lancé n'importe quand durant le tour, sauf pendant un déplacement ennemi.

La cible effectue un test de COU (difficulté = 10). En cas d'échec, elle passe immédiatement en déroute.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Immunité/Peur ».

Profils détaillés des Fidèles.

Chantre de la destruction.

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

FOI=0/2/1

Mort-vivant, Fidèle de Salaüel/15, Iconoclaste.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

25 PA

Crâne de Salaüel, guerrier Crâne, zombie.

10 - 3 - 4/8 - 3/8 - -7/-

FOI=1/0/1

Lame de carnage.

Mort-vivant, Artefact/1, Fidèle de Samaüel/15,

Iconoclaste, Moine-guerrier, Régénération/5,

Toxique /0.

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

Dévoit d'Achéron. Grande taille.

Escorte. (page 6)

51 PA

Danseuse du vice.

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

FOI=0/2/1

Fidèle de Salaüel/15, Iconoclaste.

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

24 PA

Fossoyeur de Salaüel (1).

10 - 2 - 4/7 - 3/7 - -6/1

FOI=0/1/1

Acharné, Coup de maître/0, Fidèle de Salaüel/15,

Iconoclaste, Moine-guerrier.

(Contre-attaque).

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

Maître des zombies.

34 PA

Fossoyeur de Salaüel (2), zombie.

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

FOI=1/1/0

Mort-vivant, Fidèle de Salaüel/15, Iconoclaste,

Moine-guerrier, Régénération/5.

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

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

Maître des zombies.

35 PA

Maître des zombies.

Une fois par tour, juste avant un test de Divination, le fossoyeur peut désigner un zombie ami dans son aura de foi. Le fossoyeur bénéficie pour accomplir son miracle de la compétence « Exalté ».

Si l'appel est un échec, le zombie désigné subit un jet de Blessures (FOR=X) où X correspond à la Ferveur du miracle. Cette Blessure ne peut pas être évitée, mais elle peut cependant être soignée normalement.

Paladin de Salaüel (1), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

FOI=0/1/1

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Fidèle de

Samaüel/15, Iconoclaste, Inébranlable, Juste,

Moine-guerrier.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

54 PA

Paladin de Salaüel (2), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

FOI=0/1/1

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Féal/1, Fidèle de

Samaüel/15, Iconoclaste, Inébranlable, Juste,

Moine-guerrier.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

55 PA

Paladin de Salaüel (3), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

FOI=0/1/1

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Dur à cuire, Enchaînement/1, Fidèle

de Samaüel/15, Iconoclaste, Inébranlable, Juste,

Moine-guerrier.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

57 PA

Paladin de Salaüel (4), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

FOI=0/1/1

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Fidèle de

Samaüel/15, Iconoclaste, Inébranlable, Juste,

Moine-guerrier, Régénération/5.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

58 PA

Paladin de Salaüel (5), paladin noir.

10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4

FOI=0/1/1

Armure noire, épée noire.

Contre-attaque, Enchaînement/1, Fidèle de Samaüel/15, Iconoclaste, Inébranlable, Juste, Moine-guerrier, Toxique/2.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur).

Dévoit d'Achéron. Taille moyenne.

59 PA

Anays, de Vanth.

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

FOI=1/2/1

Arme noire.

Fidèle de Salaüel/17,5, Furie guerrière, Iconoclaste, Juste, Moine-guerrier.

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

Champion zélote de Cadwallon/Achéron. Taille moyenne.

85 PA

Téléportation.

0/0/0 ; Culte : réservé à Anays.

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

Aire d'effet : Personnel.

Durée : Instantané.

Anays est immédiatement déplacée de 30cm maximum. Ce déplacement ne nécessite aucun désengagement et n'est soumis à aucune pénalité ou restriction de mouvement quelconque. Ce déplacement ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Le Croquemitaine (I), zombie.

10 - 1 - 3/5 - 4/5 - -7/-

FOI=0/2/1

Mort-vivant, Fidèle de Salaüel/15, Iconoclaste, Régénération/5.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Piété/2).

Champion dévot d'Achéron. Taille moyenne.

39 PA

Le Croquemitaine (II), zombie.

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

FOI=0/2/2

Mort-vivant, Fidèle de Salaüel/17,5, Iconoclaste, Régénération/5, Seigneur des morts/10.

(Artefact/1, Commandement/10, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Piété/2).

Champion dévot d'Achéron. Taille moyenne.

54 PA

Ossuaire du fossoyeur (4).

Les combattants ennemis en déroute comptent pour 1 de plus dans le calcul de la FT du porteur.

Réservé au Croquemitaine.

Ejhin (I), de Vanth.

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

FOI=2/2/1

Fidèle de Salaüel/17,5, Iconoclaste, Instinct de survie/6.

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

Champion zélote d'Achéron. Taille moyenne.

70 PA

Emprise du démon.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ejhin.
Ferveur=2 ; Difficulté=7 ; Portée : 15cm.
Aire d'effet : Un servent corrompu ami.
Durée : Spécial.

Ce miracle ne peut être appelé qu'au moment où Ejhin subit un Tué net, et ce même si elle se trouve au Corps à Corps ou si elle a couru durant le même tour. Ejhin subit pour le lancement de ce miracle les pénalités liées à une Blessure critique.

La cible gagne la compétence « Fidèle de Salaüel/17,5, » les valeurs d'Aspects d'Ejhin, ses miracles ainsi que les points de FT qui lui restent et le rang Zélote. Ejhin perd cependant tous ses artefacts, à l'exception du Sceau des corrompus. Si elle était affectée par certains effets, ceux-ci sont automatiquement dissipés.

Le miracle peut être à nouveau appelé si l'hôte est Tué net et transférer ainsi à nouveau l'âme d'Ejhin dans un nouveau Servent corrompu.

A la fin de chaque phase d'Entretien, l'hôte d'Ejhin est Tué net.

Bénédictio du mal.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ejhin.
Ferveur= 1 ; Difficulté= 8 ; Portée : Personnel.
Aire d'effet : Personnel.
Durée : Instantané.

Ce miracle peut être appelé au moment où Ejhin doit recevoir un jet de Blessures (avant le jet d'Instinct de survie).

En cas de succès, le jet de Blessures n'affecte pas Ejhin mais un combattant ami à 20cm ou moins (aucune Ligne de vue n'est nécessaire).

Ce miracle ne peut être lancé qu'une seule fois par tour, quel que soit l'effet de jeu.

Kaïn (I), le fléau, paladin noir.

10 - 5 - 7/10 - 6/9 - -7/6
FOI=0/2/2
Armure noire, fléau noir.
Bretteur, Contre-attaque, Enchaînement/3, Fidèle de Salaüel/15, Force en charge/12, Iconoclaste, Inébranlable, Juste, Moine-guerrier.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Immunité/Peur).
Champion zélote d'Achéron. Taille moyenne.
Fléau d'Achéron.
115 PA

Kaïn (II), le fléau des âmes, paladin noir.

10 - 5 - 7/10 - 6/9 - -7/6
FOI=0/2/2
Armure noire, fléau noir.
Bretteur, Contre-attaque, Enchaînement/3, Féal/1, Fidèle de Salaüel/15, Force en charge/12, Iconoclaste, Inébranlable, Juste, Moine-guerrier.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Immunité/Peur).
Champion zélote d'Achéron. Taille moyenne.
Fléau d'Achéron.
117 PA

Kaïn (III), le fléau des batailles, paladin noir.

10 - 5 - 7/10 - 6/9 - -7/6
FOI=0/2/2
Armure noire, fléau noir.
Bretteur, Contre-attaque, Dur à cuire, Enchaînement/3, Fidèle de Salaüel/15, Force en charge/12, Iconoclaste, Inébranlable, Juste, Moine-guerrier.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Immunité/Peur).
Champion zélote d'Achéron. Taille moyenne.
Fléau d'Achéron.
119 PA

Kaïn (IV), le fléau des morts, paladin noir.

10 - 5 - 7/10 - 6/9 - -7/6
FOI=0/2/2
Armure noire, fléau noir.
Bretteur, Contre-attaque, Enchaînement/3, Fidèle de Salaüel/15, Force en charge/12, Iconoclaste, Inébranlable, Juste, Moine-guerrier, Régénération/5.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Immunité/Peur).
Champion zélote d'Achéron. Taille moyenne.
Fléau d'Achéron.
120 PA

Kaïn (V), le fléau des vivants, paladin noir.

10 - 5 - 7/10 - 6/9 - -7/6
FOI=0/2/2
Armure noire, fléau noir.
Bretteur, Contre-attaque, Enchaînement/3, Fidèle de Salaüel/15, Force en charge/12, Iconoclaste, Inébranlable, Juste, Moine-guerrier, Toxique/2.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Immunité/Peur).
Champion zélote d'Achéron. Taille moyenne.
Fléau d'Achéron.
125 PA

Kaïn (VI), le seigneur des fléaux, paladin noir.

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

FOI=0/2/2

Armure noire, fléau noir.

Bretteur, Contre-attaque, Enchaînement/3, Fidèle de Salaüel/15, Force en charge/12, Iconoclaste, Inébranlable, Juste, Moine-guerrier, Seigneur des morts/15.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque, Coup de maître/0, Immunité/Peur).

Champion zélateur d'Achéron. Taille moyenne.

Fléau d'Achéron.

130 PA

Fléau d'Achéron.

Kaïn gagne ATT+1 jusqu'à la fin du tour lorsqu'il effectue une charge.

Relique. Codex du fléau (10).

+1/-/-

Culte : réservé à Kaïn.

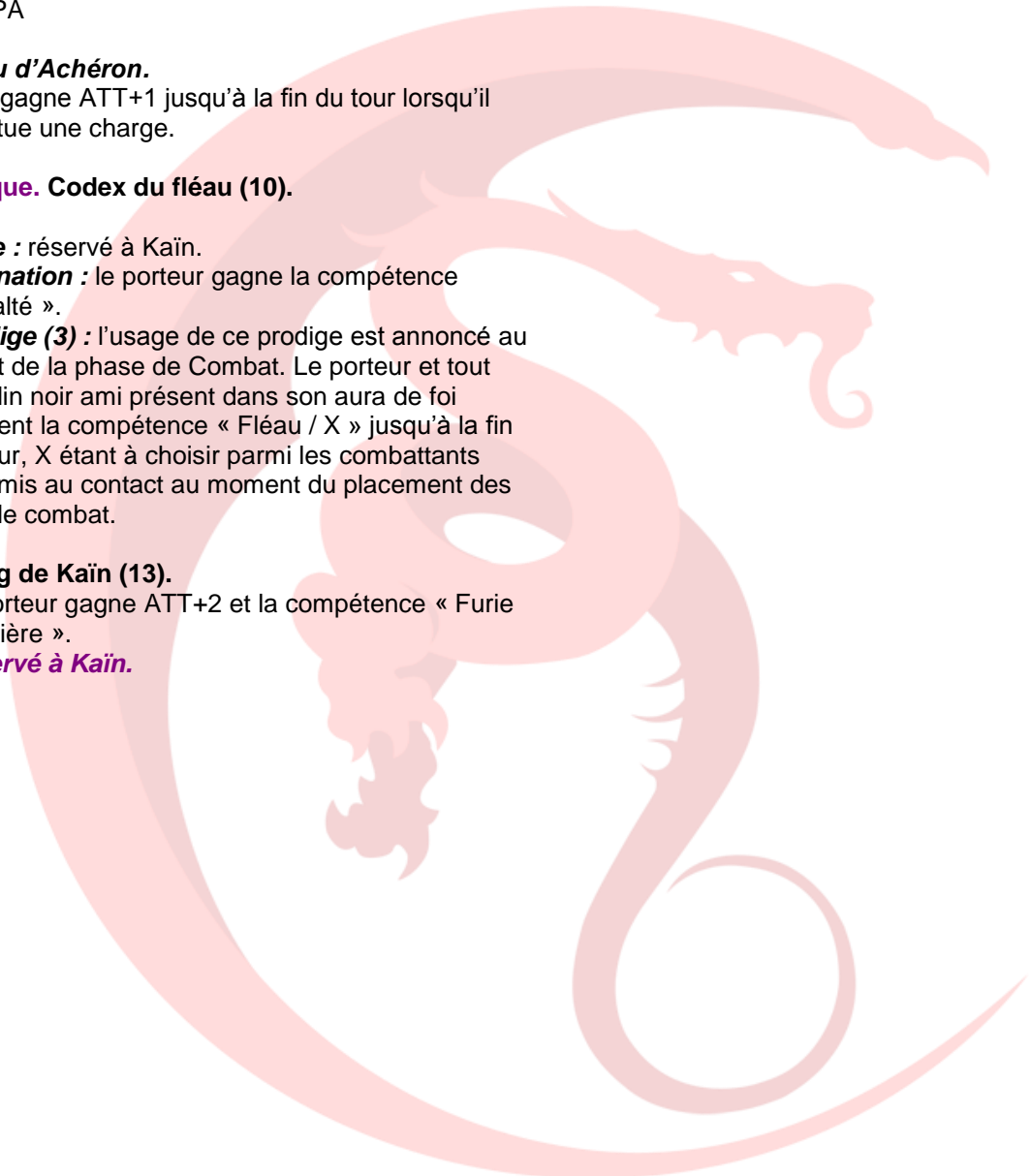
Émanation : le porteur gagne la compétence « Exalté ».

Prodige (3) : l'usage de ce prodige est annoncé au début de la phase de Combat. Le porteur et tout paladin noir ami présent dans son aura de foi gagnent la compétence « Fléau / X » jusqu'à la fin du tour, X étant à choisir parmi les combattants ennemis au contact au moment du placement des dés de combat.

Poing de Kaïn (13).

Le porteur gagne ATT+2 et la compétence « Furie guerrière ».

Réservé à Kaïn.



Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Belial.

17,5 - 5 - 12/20 - 12/20 - -14/-

Mort-vivant, Abominable, Aimé des Dieux, Brutal, Cible/-2, Coup de maître/5, Enchaînement/4, Énorme/3, Immortel/Ténèbres, Inaltérable, Inébranlable, Seigneur des morts/30, Tueur né. (Artefact/4, Commandement/30, Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Champion allié majeur d'Achéron. Très grande taille.
900 PA

Le grand Crâne, guerrier Crâne, zombie.

15 - 6 - 11/13 - 10/13 - -12/-

Grande lame de Carnage.
Mort-vivant, Abominable, Ambidextre, Dur à cuire, Régénération/4, Seigneur des morts/30. (Artefact/3, Commandement/30, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Champion légende vivante d'Achéron. Grande taille.
Escorte. (page 6)
295 PA

Crépuscule (22).

Le porteur gagne POU=5 et les compétences « Esprit des Ténèbres », « Fléau/X », « Guerrier-mage », « Initié des Ténèbres/Nécromancie, Typhonisme » et « Invocateur/2 ». X est le combattant qui subit le jet de Blessure, quel que soit son type.

Réservé au Grand Crâne.

Croc de Wisshard (20).

Chaque fois qu'il tue un combattant ennemi, le porteur gagne MOU+1, INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1 ou PEUR+1 jusqu'à la fin de la partie.

Réservé au Grand Crâne.

Toge hurlante (40).

Une fois par partie, lors de son activation, le porteur peut utiliser le pouvoir de l'artefact. Tout combattant ennemi à 25cm du porteur effectue immédiatement un test de Courage (difficulté=12) et est immédiatement mis en déroute en cas d'échec. Tout combattant ennemi souhaitant se déplacer pour arriver à 25cm du porteur doit réussir un test de Courage (difficulté=12). Le pouvoir de cet artefact cesse immédiatement si le porteur se déplace ou est retiré du jeu.

Réservé au Grand Crâne.

Asura (I), de Sarlath.

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

POU=8
Régénération/5, Seigneur des morts/20. Maître de l'Air, du Feu et des Ténèbres/Nécromancie, Shamanisme, Sorcellerie, Typhonisme. (Artefact/3, Commandement/20, Enchaînement/1, Invocateur/4, Maîtrise des arcanes).
Champion maître d'Achéron. Taille moyenne.
Seigneur de la démence.
191 PA

Asura (II), de Sarlath.

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

POU=8
Régénération/5, Seigneur des morts/20. Maître de l'Air, de la Terre et des Ténèbres/Nécromancie, Shamanisme, Sorcellerie, Typhonisme. (Artefact/3, Commandement/20, Enchaînement/1, Invocateur/4, Maîtrise des arcanes).
Champion maître d'Achéron. Taille moyenne.
Seigneur de la démence.
191 PA

Asura (III), le seigneur de la démence.

15 - 6 - 6/6 - 5/10 - -10/6

POU=8
Destrier, Régénération/5, Seigneur des morts/20. Maître de l'Air, du Feu et des Ténèbres/Nécromancie, Shamanisme, Sorcellerie, Typhonisme. (Artefact/3, Commandement/20, Enchaînement/1, Invocateur/4, Maîtrise des arcanes).
Champion maître d'Achéron. Grande taille.
Seigneur de la démence.
219 PA

Asura (IV), le seigneur de la démence.

15 - 6 - 6/6 - 5/10 - -10/6

POU=8
Destrier, Régénération/5, Seigneur des morts/20. Maître de l'Air, de la Terre et des Ténèbres/Nécromancie, Shamanisme, Sorcellerie, Typhonisme. (Artefact/3, Commandement/20, Enchaînement/1, Invocateur/4, Maîtrise des arcanes).
Champion maître d'Achéron. Grande taille.
Seigneur de la démence.
219 PA

Seigneur de la démenche.

Asura ne peut être soumis ni à l'influence de la peur (sauf par le biais de la compétence « Hypérien/X »), ni aux effets de jeu inopérants sur les combattants dotés de la compétence « Mort-vivant ». Son commandement s'applique à tous les combattants d'Achéron de son camp situées au même palier que lui et aux paliers adjacents. Les combattants amis à portée de commandement ne bénéficient pas de sa Discipline s'ils sont dotés de la compétence « Mort-vivant ».

Haillons du revenant (44).

Le porteur gagne la compétence « Éthéré ».

Réservé à Asura.

Sceau de Phobos (25).

Le porteur gagne la compétence « Artefact/1 ». L'artefact possède 8 gemmes d'Air au début de la partie. Sa réserve peut en contenir jusqu'à 16. A tout moment, le porteur peut y puiser des gemmes pour alimenter sa réserve de Mana, ou y placer des gemmes d'Air pour un usage ultérieur. L'un des deux pouvoirs suivants peut être choisi lors de chaque phase Mystique.

- **Mana** : un jet de Récupération de mana est effectué pour l'artefact (Maître de l'Air, POU=8).
- **Vol** : le porteur gagne la compétence « Vol », avec MOU=20, jusqu'à la prochaine phase Mystique ; si le porteur est déjà au palier 1 ou 2 lors de la phase Mystique, ce pouvoir doit être choisi.

Réservé à Asura.

Règne du chaos.

Neutre=X ; Voie : Réservé à Asura ;
Fréquence=Spécial.

Difficulté=12 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

Le joueur lance 2d6 avant chaque jet de Tactique.

Le plus petit résultat indique le coût en gemmes de ce sortilège. Le plus élevé indique sa fréquence.

Ces résultats sont valables jusqu'au prochain jet de Tactique.

Ce sortilège peut être lancé juste après un jet d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, de Pouvoir, de Foi ou de Blessures effectué par la cible. Le jet désigné est annulé et doit être refait comme s'il n'avait jamais eu lieu.

Rhéal (I), de Brisis.

12,5 - 8 - 5/5 - 8/6 - -8/10

POU=10

Aimé des Dieux, Cible/+3, Immunité/Peur, Insensible/4, Instinct de survie/4, Seigneur des morts/20.

Virtuose de l'Air, de l'Eau, du Feu et des Ténèbres/Cabale, Circaeus, Nécromancie, Shamanisme, Typhonisme.

(Artefact/4, Commandement/20, Enchaînement/1, Invocateur/5, Maîtrise des arcanes).

Champion virtuose d'Achéron. Taille moyenne.
400 PA

Rhéal (II), de Brisis.

12,5 - 8 - 5/5 - 8/6 - -8/10

POU=10

Aimé des Dieux, Cible/+3, Immunité/Peur, Insensible/4, Instinct de survie/4, Seigneur des morts/20.

Virtuose de l'Air, de l'Eau, de la Terre et des Ténèbres/Cabale, Circaeus, Nécromancie, Shamanisme, Typhonisme.

(Artefact/4, Commandement/20, Enchaînement/1, Invocateur/5, Maîtrise des arcanes).

Champion virtuose d'Achéron. Taille moyenne.
400 PA

Rhéal (III), de Brisis.

12,5 - 8 - 5/5 - 8/6 - -8/10

POU=10

Aimé des Dieux, Cible/+3, Immunité/Peur, Insensible/4, Instinct de survie/4, Seigneur des morts/20.

Virtuose de l'Eau, du Feu, de la Terre et des Ténèbres/Cabale, Circaeus, Nécromancie, Shamanisme, Typhonisme.

(Artefact/4, Commandement/20, Enchaînement/1, Invocateur/5, Maîtrise des arcanes).

Champion virtuose d'Achéron. Taille moyenne.
400 PA

Magistère (50).

Le porteur gagne les compétences « Esprit de tous les Éléments (sauf Lumière) » et « Focus ».

Réservé à Rhéal.

Sceau d'Érébus (30).

Les sorts lancés par le porteur ne peuvent être ni contrés ni absorbés, même la compétence « Insensible/X » ne les arrête pas.

Réservé à Rhéal.

Ejhin (II), de Vanth.

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

FOI=2/3/2

Aimé des Dieux, Chance, Fidèle de Salaüel/20, Iconoclaste, Immunité/Peur, Instinct de survie/5, Soin/5.

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

Champion doyen d'Achéron. Taille moyenne.

163 PA

Feyd Mantis.

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

FOI=2/3/2

Arme noire, armure noire.

Aguerri, Ambidextre, Bretteur, Chance, Conscience, Enchaînement/4, Exalté, Fidèle de Salaüel/30, Iconoclaste, Juste, Moine-guerrier, Piété/2, Seigneur des morts/30, Stratège, Tueur né.

(Artefact/4, Commandement/30, Coup de maître/0, Immunité/Peur).

Champion avatar d'Achéron. Taille moyenne.

600 PA

Invocation de Belial.

0/0/0 ; Culte : réservé à Feyd Mantis ; Ferveur=10.

Difficulté=15 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ;

Durée : Spécial.

Belial est invoqué à 20cm ou moins du fidèle.

Tant qu'il est présent sur le champ de bataille, le fidèle perd son aura de foi, toute sa FT et ne peut plus regagner de FT.

Ce miracle ne peut être appelé avec succès qu'une fois par partie.

Ce miracle compte pour 3 miracles dans le total auquel le fidèle a normalement le droit.

Ce miracle n'est autorisé que si les Alliés majeurs le sont.

Liste des artefacts réservés aux combattants d'Achéron.

Arme des abysses (9).

Le porteur gagne FOR+2 et la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Arme maudite (12).

Le porteur gagne une Arme noire.

Lors d'un jet de Blessures infligé par le porteur (en Corps-à-corps uniquement), son adversaire bénéficie de RES/2.

Armure maudite (9).

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

Blason des obscurs (11).

Le porteur gagne les compétences « Énorme/1 », « Inébranlable » et « Dur à cuire ». Il devient de Très grande taille.

Interdit aux mystiques.

Codex de Salaüel (5).

Le porteur peut choisir 2 miracles de plus que le nombre maximal normalement autorisé. Ces 2 miracles doivent être choisis dans le culte de Salaüel.

Réservé aux Fidèles.

Cornes de damnation (10).

Le porteur gagne la compétence « Seigneur des morts/20 ».

Lors de son activation, un magicien ami à 10cm du porteur peut placer des gemmes de Ténèbres (maximum : PEUR du porteur) dans l'artefact.

Lors de son activation, un magicien ami à 10cm du porteur peut prendre des gemmes de Ténèbres dans l'artefact, sans pour autant pouvoir dépasser la capacité maximale de sa réserve.

L'artefact ne peut pas donner et recevoir des gemmes lors d'un même tour.

Réservé aux guerriers Crânes.

Crâne d'obsidienne (10).

Au début d'une phase de jeu, le porteur peut sacrifier un combattant (non-Champion) mort-vivant ami à 10cm pour regagner 2 crans de Blessure.

Diamant noir (10).

Le porteur peut dépenser jusqu'à 4 gemmes de Ténèbres avant le jet de Tactique si sa Discipline est utilisée pour le test. Il gagne DIS+2 pour chaque gemme dépensée, jusqu'à la fin du tour.

Réservé aux Magiciens dotés de la compétence « Mort-vivant ».

Engoulement (5).

Une fois par tour, lorsqu'un combattant est Tué net (sauf le porteur et les combattants dotés des compétences « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » et « Mort-vivant »), le porteur peut tenter un jet de « Régénération/5 ».

Si 2 combattants sont en compétition pour un même test, déterminez aléatoirement celui qui bénéficie de l'artefact.

Réservé aux Champions.

Grimoire noir (Y).

Y=POUx2.

Le porteur peut choisir un sort de plus que la limite autorisée par son rang.

Le porteur gagne la compétence « Esprit de X », X est l'une des voies de magie ci-dessous, choisie en début de partie parmi celles que le magicien maîtrise : Cabale, Circæus, Nécromancie ou Typhonisme.

Réservé aux Champions magiciens.**Liane-serpent (7).**

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Réservé à Janos et Lo'Nua.**Liber Necromantia (5).**

Le porteur double la limite de sorts autorisée par son rang, si tous ses sorts sont choisis dans la voie de la Nécromancie.

Réservé aux Nécromanciens.**Liber Typhonis (15).**

Le porteur peut lancer automatiquement un sort de Typhonisme qu'il possède (pas de jet de d6, pas de gemmes dépensées, absorption possible en dépensant le nombre de gemmes qu'il faudrait normalement pour lancer le sort, contre possible sur la difficulté normale du sort).

Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Magiciens.**Phylactère de pouvoir (5).**

Le porteur choisit l'un des pouvoirs suivants au début de chaque phase Mystique. L'effet prend fin avec la phase Mystique.

- **Flux.** Tous les magiciens d'Achéron amis à 15cm du porteur lancent 1d6 supplémentaire (seul le meilleur résultat est conservé) pour leur test de récupération de Mana.
- **Perturbation.** Tous les magiciens ennemis à 15cm du porteur considèrent un résultat de '1' comme un échec automatique pour leur test de récupération de Mana.

Si le porteur est affilié à la maison de Brisis, la portée est de 20cm.

Réservé aux Champions magiciens.**Sceau d'albâtre (16).**

Le porteur gagne la compétence « Féroce ». Cette compétence s'applique sur tous les jets de Blessures infligés par le porteur (que ce soit en corps à corps, au tir, à l'aide d'un sortilège, d'un miracle, d'un artefact...).

Réservé à Janos et Lo'Nua.**Sceptre de sombre absoluteion (Y).**

Y=15+X

Le porteur gagne une « Arme Noire ».

Le porteur gagne 1 marqueur (maximum : 6) chaque fois que le porteur élimine un combattant ennemi.

Tous les marqueurs sont automatiquement dépensés au début de chaque phase d'Entretien. Tout combattant ennemi à 15cm du porteur gagne COU-Z ou DIS-Z jusqu'à la fin du tour, Z étant le nombre de marqueurs dépensés.

Si le porteur bénéficie de la compétence « Commandement/X », la portée passe de 15cm à X+15cm.

Réservé aux Champions.

Stigmate abyssal (15).

Lancez 1d6 avant la phase d'Approche pour voir quel pouvoir sera utilisé jusqu'à la fin de la partie.

- **'1' ou '2' : cornes d'effroi.** Le porteur gagne les compétences « Immunité/Hypérien, Peur » et « Seigneur des morts/15 ».
- **'3' ou '4' : sang des abysses.** Le porteur gagne la compétence « Régénération/4 ».
- **'5' ou '6' : griffes d'obsidienne.** Le porteur gagne FOR+1 et peut relancer 1 jet de Blessures infligé à chaque tour.

Si le porteur est affilié à la maison de Vanth peut modifier son jet de +/-1 après l'avoir lancé.

Réservé aux Champions.



Liste des miracles réservés aux combattants d'Achéron.

Chaîne sépulcrale.

0/0/1 ; Culte : Réservé aux Fossoyeurs de Salaüel ; Ferveur=2.

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

Le prochain combattant tué net dans l'aura de foi du fidèle permet l'invocation immédiate et automatique d'un zombie (zombie, guerrier zombie ou zombie en armure) dans l'aura de foi du fidèle.

Ce miracle est sans effet si le combattant tué est un Mort-vivant ou un Construct.



Liste des miracles du culte de Salaüel.

Combattants ayant accès au culte de Salaüel :

- **Chantre de la destruction**, dévot (15), iconoclaste, FOI=0/2/1.
- **Crâne de Salaüel**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=1/0/1.
- **Danseuse du vice**, dévot (15), iconoclaste, FOI=0/2/1.
- **Fossoyeur de Salaüel (1)**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=0/1/1.
- **Fossoyeur de Salaüel (2)**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=1/1/0.
- **Paladin de Salaüel (1, 3, 4 & 5)**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=0/1/1.
- **Paladin de Salaüel (2)**, dévot (15), féal/1, iconoclaste, moine-guerrier, FOI=0/1/1.

- **Aldéran (Amertume)**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=1/1/0.
- **Anays**, zélote (17,5), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=1/2/1.
- **Le Croquemitaine (I)**, dévot (15), iconoclaste, piété/2, FOI=0/2/1.
- **Le Croquemitaine (II)**, dévot (17,5), iconoclaste, piété/2, FOI=0/2/2.
- **Ejhin (I)**, zélote (17,5), iconoclaste, piété/2, FOI=2/2/1.
- **Ejhin (II)**, doyen (20), aimé des dieux, chance, iconoclaste, piété/2, FOI=2/3/2.
- **Feyd Mantis**, avatar (30), aguerri, chance, conscience, exalté, iconoclaste, moine-guerrier, piété/2, FOI=2/3/2.
- **Kaïn (I, III, IV, V & VI)**, zélote (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=0/2/2.
- **Kaïn (II)**, zélote (15), féal/1, iconoclaste, moine-guerrier, FOI=0/2/2.

- **Éminence grise (solo - De Vanth) : chantre de la destruction, crâne de Salaüel, danseuse du vice, fossoyeur de Salaüel (1 & 2), paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), Anays, Le Croquemitaine (I & II), Ejhin (I & II), Kaïn (I, II, III, IV, V & VI) :** le combattant gagne la compétence « Invocateur/2 » et ajoute +1 au jet de Tactique de son armée (maximum +6).
- **Évangile du mal (solo - Maison Mantis) : chantre de la destruction, crâne de Salaüel, danseuse du vice, fossoyeur de Salaüel (1 & 2), paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), Aldéran, Le Croquemitaine (I & II), Kaïn (I, II, III, IV, V & VI) :** le combattant gagne la compétence « Exalté ».
- **Pacte (affiliation - De Vanth) : chantre de la destruction, crâne de Salaüel, danseuse du vice, fossoyeur de Salaüel (1 & 2), paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), Anays, Le Croquemitaine (I & II), Ejhin (I & II), Kaïn (I, II, III, IV, V & VI) :** le résultat final des jets d'invocation (miracles et sortilèges) destinés à faire apparaître un combattant ami est augmenté de +1 par mystique ami à 15cm (maximum +3). Un Fidèle gagne la compétence « Piété/3 ».
- **Parole divine (solo - De Brisis) : chantre de la destruction, crâne de Salaüel, danseuse du vice, fossoyeur de Salaüel (1 & 2), paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), Aldéran, Le Croquemitaine (I & II), Kaïn (I, II, III, IV, V & VI) :** le combattant gagne +2,5cm à son aura de foi.
- **Rites ancestraux (solo - De Vanth) : chantre de la destruction, crâne de Salaüel, danseuse du vice, fossoyeur de Salaüel (1 & 2), paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), Anays, Le Croquemitaine (I & II), Ejhin (I & II), Kaïn (I, II, III, IV, V & VI) :** le combattant gagne +1 en FOI (dans l'un des aspects possédés).

Absolution de Salaüel.

0/0/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

Tous les miracles et sortilèges auxquels est soumise la cible sont dissipés.

Envoûtement de Salaüel.

0/2/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=1.

Difficulté= Libre ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Mort-vivant ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne « Arme sacrée » et FOR+X, où X est égal à la moitié (arrondie au chiffre supérieur) de la Difficulté choisie pour ce miracle. Les effets de ce miracle cessent après le premier jet de Blessures effectué par la cible.

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

Éveil du démon.

0/0/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=Libre.

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

La ferveur de ce miracle est choisie avant l'appel (maximum : 6).

Le fidèle acquiert un nombre de points de bonus égal à la Ferveur choisie. La répartition de ces points répond aux mêmes règles que la compétence « Mutagène/0 ».

Si le fidèle est Ejhin de Vanth ou s'il est affilié à la maison de Vanth, l'aire d'effet de ce miracle devient « Un combattant ami » et la portée devient « Aura de foi du fidèle ».

Honneur des paladins noirs.

0/0/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=2.

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

Tous les paladins noirs amis à portée gagnent les compétences « Acharné » et « Possédé ».

En contrepartie, leurs tests d'Initiative au corps à corps sont automatiquement considérés comme des échecs.

Lame d'Erebus.

1/0/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=2.

Difficulté=FOR de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami; Durée : Spécial.

Le fidèle lie une créature des Abysses à l'arme de Corps à Corps de sa cible. Chaque Tué net infligé par une telle arme offre à son porteur un marqueur démoniaque.

Après une attaque réussie, le porteur peut décider de libérer la puissance du Démon s'il possède au moins un marqueur. A la place du jet de Blessures normal, effectuez un jet de Blessures (FOR=nombre de marqueurs accumulés). La Résistance de l'adversaire est ignorée ainsi que tout effet de jeu permettant de réduire ou d'annuler le jet de Blessures.

Tous les marqueurs sont ensuite défaussés et le miracle cesse d'agir.

Liste des sortilèges réservés aux combattants d'Achéron.

Famine mystique.

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

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

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

Glas.

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

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

La cible est éliminée et retirée de la partie.

Javelot des abysses.

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

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

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

Lèpre monstrueuse.

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

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

La cible gagne la compétence « Paria ».

Peste démoniaque.

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

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

La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».

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

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

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

Vitesse démoniaque.

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

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

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

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

Liste des sortilèges de la voie du Circæus (ténébreux).

Combattants ayant accès à la voie du Circæus :

- **Questeur**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=3.
- **Le Coryphée**, adepte/Ténèbres & Air (Cabale, Nécromancie), guerrier-mage, invocateur/3, POU=5.
- **Essais**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, invocateur/2, POU=3.
- **La Gorgone**, adepte/Ténèbres & Feu (Nécromancie, Typhonisme), esprit des Ténèbres, invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Rhéa**, virtuose/Ténèbres & 2 Éléments A-F-T (Cabale, Nécromancie, Shamanisme, Typhonisme), aimé des Dieux, invocateur/5, maîtrise des arcanes, POU=10.
- **Éminence grise (solo - De Vanth) : questeur, Le Coryphée, Essais, La Gorgone** : le combattant gagne la compétence « Invocateur/2 » et ajoute +1 au jet de Tactique de son armée (maximum +6).
- **Feu noir (solo - D'Hestia) : questeur, Le Coryphée, Essais** : le combattant gagne la maîtrise du Feu.
- **Pacte (affiliation - De Vanth) : questeur, Le Coryphée, Essais, La Gorgone** : le résultat final des jets d'invocation (miracles et sortilèges) destinés à faire apparaître un combattant ami est augmenté de +1 par mystique ami à 15cm (maximum +3). Un Fidèle gagne la compétence « Piété/3 ».
- **Prodige (solo - De Brisis) : questeur, Le Coryphée, Essais, La Gorgone** : le combattant gagne POU+1 et un élément au choix parmi le Feu, la Terre ou l'Air.
- **Sombres nuages (solo - De Sarlath) : La Gorgone** : le combattant gagne la maîtrise de l'Air.

Cantique de désolation.

Ténèbres=X
Voie : Circæus
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne FOR+2X.

Chant de lassitude.

Neutre=3
Voie : Circæus
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour
*Tous les combattants ennemis à portée bénéficient de ATT-1 et FOR-2.
Ce sort est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Mort-vivant », « Construct » ou « Élémentaire/X ».*

Chant mystique.

Neutre=1
Voie : Circæus
Fréquence=1
Difficulté=3+POU du lanceur
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un Champion ami
Durée : Spécial
*Le prochain sortilège adverse qui comptera la cible de ce sortilège dans son aire d'effet verra sa difficulté augmentée du Pouvoir du lanceur (au moment de l'incantation du chant mystique).
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.*

Couplet de négation.

Neutre=0
Voie : Circæus
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du lanceur
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour
*Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.
La cible gagne POU+2 lorsqu'elle tente de contrer un sortilège.
La cible peut absorber n'importe quel type de gemmes avec ses gemmes de Lumière (y compris des gemmes de Lumière).
La cible peut absorber des sortilèges avec 1 gemme de moins (avec un minimum de 1 gemme) si elle absorbe avec des gemmes de Ténèbres.*

Défi de la mort.

Ténèbres=1
 Voie : Circæus
 Fréquence=
 Difficulté=6
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne Puissance=0.

Distorsion.

Ténèbres=2
 Voie : Circæus
 Fréquence=1
 Difficulté=6
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Instantané
Le lanceur peut se déplacer de 10cm maximum. Il peut même automatiquement se désengager d'un combat s'il en a la possibilité, mais ne pourra pas se placer au contact d'un adversaire grâce à ce déplacement.

Divagation haineuse.

Ténèbres=2
 Voie : Circæus, Maléfices
 Fréquence=1
 Difficulté=6
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
*La cible gagne la compétence « Paria ».
 Ce sortilège n'a aucun effet sur les combattants dotés de la compétence « Commandement/X ».*

Diversión des ombres.

Ténèbres=3
 Voie : Circæus
 Fréquence=2
 Difficulté=3+ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible perd un dé de Corps à corps lors de chaque combat auquel elle participe.

Force de l'au-delà.

Ténèbres=2
 Voie : Circæus, Nécromancie
 Fréquence= Illimitée
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible ne subit plus les malus de Blessures en Force (même ceux liés à l'état Sonné), qui deviennent des bonus.

Litanie mortelle.

Ténèbres=X
 Voie : Circæus
 Fréquence=Unique
 Difficulté=Y+PEUR de la cible
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Entretien/2

- X=1 : *furie*. La cible gagne PEUR+1, FOR+1 et RES+1.
- X=2 : *fléau*. La cible gagne PEUR+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1 et RES+1.
- X=5 : *destruction*. La cible gagne PEUR+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2.
- X=6 : *apocalypse*. La cible gagne PEUR+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2, RES+2 et la compétence « Abominable ».

Y=1 si la cible possède la compétence « Abominable », Y=0 sinon.

Mot de confusion.

Neutre=3
 Voie : Circæus, Hermétisme
 Fréquence=1
 Difficulté=9
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Instantané
Ce sortilège doit être lancé avant le jet de tactique, après la constitution des séquences d'activation. Regardez la première carte de la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Psaumes de la folie.

Ténèbres=X
 Voie : Circæus
 Fréquence=2
 Difficulté=4X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
*La cible doit effectuer un test de Courage d'une difficulté de 4X (maximum = 10). En cas d'échec, la cible est immédiatement en déroute.
 Ce sortilège n'a aucun effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Immunité/Peur ».*

Voile d'angoisse.

Ténèbres=3
 Voie : Circæus
 Fréquence=1
 Difficulté=3+DIS de la cible
 Portée : 30cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*La cible ne peut plus tracer aucune Ligne de vue.
 Ce sortilège n'a aucun effet sur les magiciens maîtrisant les Ténèbres ou sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».*

Sonnet d'éternité.

Ténèbres=0
 Voie : Circæus
 Fréquence=1
 Difficulté=3+POU du lanceur
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.
 Le lanceur peut dépenser X gemmes de Mana juste avant de subir un jet de Blessures. Le jet de Blessures gagne FOR-3X et est ignoré si sa FOR est strictement inférieure à 0.
 Ce sortilège n'a aucun effet sur les jets de Blessures provoqués par des armes possédant l'attribut "Sacré", "Lune" ou "Noir".*

Triste regard.

Neutre=2
 Voie : Circæus
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant doté de la compétence « Enchaînement/X »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*La cible gagne les compétences « Acharné » et « Possédé ».
 La cible doit en contrepartie prendre obligatoirement les X dés supplémentaires de sa compétence « Enchaînement/X » lors de chaque combat.*

Liste des sortilèges de la voie de la Nécromancie.

Combattants ayant accès à la voie de la Nécromancie :

- **Liche**, initié/Ténèbres, POU=4.
- **Nécromant**, initié/Ténèbres, POU=4.
- **Nécromant Crâne**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=2.
- **Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5)**, Ténèbres /Eau, guerrier-mage, POU=2.
- **Asura (I & II)**, maître/Ténèbres, Air & 1 Élément F-T (Shamanisme, Sorcellerie, Typhonisme), invocateur/4, maîtrise des arcanes, POU=8.
- **Azaël (I)**, initié/Ténèbres (Typhonisme), invocateur/2, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Azaël (II)**, initié/Ténèbres & Terre (Typhonisme), guerrier-mage, invocateur/2, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Le Coryphée**, adepte/Ténèbres & Air (Cabale, Circæus), guerrier-mage, invocateur/3, POU=5.
- **Ganzhyr**, adepte/Ténèbres & Feu (Shamanisme), guerrier-mage, invocateur/3, POU=5.
- **La Gorgone**, adepte/Ténèbres & Feu (Circæus, Typhonisme), esprit des Ténèbres, invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Le grand Crâne (Crépuscule)**, initié/Ténèbres (Typhonisme), esprit des Ténèbres, guerrier-mage, invocateur/2, POU=5.
- **Janos (I)**, adepte/Ténèbres & Feu (Shamanisme), invocateur/4, maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Janos (II)**, adepte/Ténèbres & Feu (Shamanisme), invocateur/3, maîtrise des arcanes, récupération/2, POU=6.
- **Lo'Nua (II)**, adepte/Ténèbres & Feu (Noire), chance, invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Rhéa**, virtuose/Ténèbres & 2 Éléments A-F-T (Cabale, Circæus, Shamanisme, Typhonisme), aimé des Dieux, invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=10.
- **Sopht Drahas**, adepte/Ténèbres & Terre (Cartomancie, Typhonisme), invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Éminence grise (solo - De Vanth) : Le Coryphée, La Gorgone, Janos (II), Lo'Nua (II) :** le combattant gagne la compétence « Invocateur/2 » et ajoute +1 au jet de Tactique de son armée (maximum +6).
- **Feu noir (solo - D'Hestia) : liche, nécromant Crâne, paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), Le Coryphée, Le grand Crâne :** le combattant gagne la maîtrise du Feu.
- **Invocateur (solo - Pandémonium de Janos) : liche, nécromant, Janos (I & II), Lo'Nua (II) :** le combattant gagne la compétence « Esprit des Ténèbres ».
- **Pacte (affiliation - De Vanth) : Le Coryphée, La Gorgone, Janos (II), Lo'Nua (II) :** le résultat final des jets d'invocation (miracles et sortilèges) destinés à faire apparaître un combattant ami est augmenté de +1 par mystique ami à 15cm (maximum +3). Un Fidèle gagne la compétence « Piété/3 ».
- **Prodige (solo - De Brisis) : liche, nécromant, Le Coryphée, La Gorgone, Janos (II), Lo'Nua (II) :** le combattant gagne POU+1 et un élément au choix parmi le Feu, la Terre ou l'Air.
- **Sombres nuages (solo - De Sarlath) : liche, nécromant Crâne, paladin nécromant, La Gorgone, Janos (II), Lo'Nua (II) :** le combattant gagne la maîtrise de l'Air.
- **Terre maudite (solo - Tanit) : nécromant Crâne, paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), Le Coryphée, Le grand Crâne, Janos (II), Lo'Nua (II) :** le combattant gagne POU+1 et l'élément Terre.

Danse macabre.

Ténèbres=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=2X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un morbide
 Durée : Instantané
La cible est retirée du jeu. Tous les combattants en contact socle à socle avec la cible subissent un jet de Blessures (FOR=X).

Défi de la mort.

Ténèbres=1
 Voie : Circæus, Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne Puissance=0.

Dévotion des morts.

Ténèbres=4
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant »
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
 La cible gagne la compétence « Dévotion/3 ».

Envol morbide.

Ténèbres=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=1
 Difficulté=X
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Spécial
 L'effet du sortilège est choisi avant le test d'Incantation.

- **Division (X=5)** : cet effet doit cibler un ange morbide au palier 0 et libre de tout contact ennemi.
 La cible est remplacée par 2 pantins morbides (1) qui sont placés en contact socle à socle et à portée. Chaque pantin morbide arrive en jeu avec le même niveau de Blessure que la cible. Les effets de jeu qui affectaient la cible sont automatiquement dissipés. Les pantins morbides sont considérés comme ayant été invoqués par le lanceur.
 Cet effet ne peut pas être lancé s'il entraîne le déplacement d'une autre figurine.
- **Réarrangement (X=4)** : cet effet doit cibler 2 pantins morbides en contact l'un avec l'autre et libres de tout contact ennemi.
 Les 2 pantins sont retirés du jeu et remplacés par un unique ange morbide, indemne. Les effets de jeu qui affectaient les cibles sont automatiquement dissipés. L'ange morbide est considéré comme ayant été invoqué par le lanceur.
- **Invocation (X=6)** : un ange morbide est invoqué.

Ange morbide.

7,5/17,5 - 0 - 2/3 - 0/3 - -6/-
 Mort-vivant, Vol.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
 10 PA

Pantin morbide (1).

7,5 - 0 - 2/3 - 0/2 - -5/-
 Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
 5 PA

Emprise du nécromant.

Neutre=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=1+FOR de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un centaure ami doté de la compétence « Mort-Vivant »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Concentration/2 » (MOU, INI et DEF).

Force de l'au-delà.

Ténèbres=2
 Voie : Circæus, Nécromancie
 Fréquence= Illimitée
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible ne subit plus les malus de Blessures en Force (même ceux liés à l'état Sonné), qui deviennent des bonus.

Forge défunte.

Ténèbres=1+X (maximum X = 2)
 Voie : Cabale, Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 Ce sortilège ne peut être incanté que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier. Si la cible possède plusieurs équipements, un seul d'entre eux doit être choisi.

- Sur un combattant possédant une "Armure noire", celui-ci gagne RES+1+2X.
- Sur un combattant possédant une "Arme noire", celui-ci gagne FOR+1+2X.
- Sur un combattant possédant une "Arme de tir noire", celle-ci gagne FORTIR+1+2X.

Les Champions amis peuvent acquérir des équipements "Noirs" pour un coût de +2PA chacun. Ce coût n'est que de +1PA si le champion est Asura de ou s'il est affilié à la maison de Sarlath.

Fureur d'Hécate.

Neutre=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20m
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne FOR+X, avec X=DEF. En contrepartie, elle est obligée de placer tous ses dés de combat en attaque et gagne DEF=0. Dans ce cas, les effets de jeu qui obligent la cible à placer des dés en défense sont inefficaces (désengagement raté, etc...).
Le lanceur peut sacrifier Y gemmes Neutres après l'incantation, la cible gagne la compétence « Implacable/Y » (maximum = 3).

Invocation de pantin morbide.

Ténèbres=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Spécial
Un pantin morbide (1) est invoqué.

Pantin morbide (1).
 7,5 - 0 - 2/3 - 0/2 - -5/-
 Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
 5 PA

Manipulation.

Ténèbres=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=FOR de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un squelette ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Ce sortilège doit être lancé après un jet d'Attaque de la cible, qu'il soit réussi ou non. La cible gagne immédiatement un dé d'Attaque supplémentaire pour chaque combat auquel elle participe jusqu'à la fin du tour.
Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois par tour.

Marcellarii tentationis.

Ténèbres=X
 Voie : Nécromancie, Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=Y
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Le lanceur peut choisir chaque effet une seule fois durant la partie, mais tous les effets sont cumulables si le sortilège est lancé plusieurs fois.
Si l'incantation est un échec, le lanceur encaisse une Blessure grave.
Si le lanceur est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

- **Chair de l'hydre** (X=1, Y=3+POU du lanceur) : la cible peut dépenser 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'elle doit subir. 2d6 sont alors lancés. Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la FOR du jet de Blessures, celui-ci est annulé. Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.
- **Armure de Ténèbres** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne DEF+1 et RES+1. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Mystique charnel** (X=3, Y=4+POU du lanceur) : la cible ne subit plus les malus de Blessures, qui deviennent des bonus. Le Pouvoir et la Foi ne sont pas concernés par cet effet. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Sang amer** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : chaque fois que le lanceur subit un jet de Blessures, tous les combattants à son contact encaissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur, au moment de l'incantation du sang amer). Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Atroce visage** (X=3, Y=1+PEUR du lanceur) : la cible gagne la compétence « Abominable ». Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Pulsion de mort** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : la cible gagne MOU+5. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Souveraineté du dominateur** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne ATT+1 et FOR+1. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

Ombre de la mort.

Ténèbres=3
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=1
 Difficulté=3+POU du lanceur
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Instantané

Ce sortilège est lancé sur un point du champ de bataille (aucune Ligne de vue n'est nécessaire), et affecte uniquement le palier d'altitude sur lequel il est lancé. Le gabarit de dispersion est disposé sur le point ciblé. Lancez 1d6 pour chaque combattant couvert, même partiellement, par le gabarit. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', la victime encaisse un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur).

Une fois les jets de Blessures résolus, le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres pour reproduire l'attaque. Le gabarit dévie alors de sa position actuelle comme un projectile d'Artillerie à effet de zone.

L'attaque se reproduit tant que le lanceur dépense des gemmes de Ténèbres mais cesse si le gabarit sort totalement du terrain. Le sortilège peut toucher plusieurs fois les mêmes combattants au cours de déviations successives.

Putréfaction.

Ténèbres=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=1+RES de la cible/2
 Portée : 30cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne RES-1.

Lors de chaque phase d'Entretien, le lanceur peut dépenser 1 unique gemme de Ténèbres pour que la cible gagne RES-1, à condition d'être à portée et d'avoir une Ligne de vue sur la cible.

Si la RES de la cible tombe à 0, celle-ci est immédiatement retirée du jeu et comptée comme perte.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Élémentaire/X » « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Répît des morts.

Neutre=1
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant »
 Durée : Instantané

Lancez 1d6.

- '1' : la cible subit un Sonné.
- '2' ou '3' : aucun effet.
- '4', '5' ou '6' : la cible est soignée d'un cran de Blessures.

Vague de mort.

Ténèbres=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=1
 Difficulté=3+POU du lanceur
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané

Le lanceur choisit X combattants amis dotés de la compétence « Mort-vivant » situés à 10cm ou moins (aucune ligne de vue n'est nécessaire), ils subissent une blessure Légère.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=POU+X).

Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.

Combattants ayant accès à la voie du Typhonisme :

- **Liche (mystique - Lazarian)**, initié/Ténèbres (Nécromancie), conscience, POU=4.
- **Moloch (mortifère)**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=3.
- **Nécromant (mystique - Lazarian)**, initié/Ténèbres (Nécromancie), conscience, POU=4.
- **Nécromant Crâne (mystique - Lazarian)**, initié/Ténèbres (Nécromancie), conscience, guerrier-mage, POU=2.

- **Asura (I & II)**, maître/Ténèbres, Air & 1 Élément F-T (Shamanisme, Nécromancie, Sorcellerie), invocateur/4, maîtrise des arcanes, POU=8.
- **Azaël (I)**, initié/Ténèbres (Nécromancie), invocateur/2, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Azaël (II)**, initié/Ténèbres & Terre (Nécromancie), guerrier-mage, invocateur/2, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **La Gorgone**, adepte/Ténèbres & Feu (Circæus, Nécromancie), esprit des Ténèbres, invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Le grand Crâne (Crépuscule)**, initié/Ténèbres (Nécromancie), esprit des Ténèbres, guerrier-mage, invocateur/2, POU=5.
- **Janos (II) (mystique - Lazarian)**, adepte/Ténèbres & Feu (Nécromancie, Shamanisme), conscience, invocateur/3, maîtrise des arcanes, récupération/2, POU=6.
- **Lo'Nua (II) (mystique - Lazarian)**, adepte/Ténèbres & Feu (Nécromancie, Noire), chance, conscience, invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Rhèa**, virtuose/Ténèbres & 2 Éléments A-F-T (Cabale, Circæus, Nécromancie, Shamanisme), aimé des Dieux, invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=10.
- **Sopht Drahas**, adepte/Ténèbres & Terre (Cartomancie, Nécromancie), invocateur/3, maîtrise des arcanes, POU=7.

- **Éminence grise (solo - De Vanth) : moloch (mortifère), La Gorgone** : le combattant gagne la compétence « Invocateur/2 » et ajoute +1 au jet de Tactique de son armée (maximum +6).
- **Feu noir (solo - D'Hestia) : Le grand Crâne** : le combattant gagne la maîtrise du Feu.
- **Mystique (solo - Lazarian) : Azaël (I & II), Le grand Crâne** : le combattant gagne la compétence « Conscience » et la voie du Typhonisme.
- **Pacte (affiliation - De Vanth) : moloch (mortifère), La Gorgone** : le résultat final des jets d'invocation (miracles et sortilèges) destinés à faire apparaître un combattant ami est augmenté de +1 par mystique ami à 15cm (maximum +3). Un Fidèle gagne la compétence « Piété/3 ».
- **Prodige (solo - De Brisis) : La Gorgone** : le combattant gagne POU+1 et un élément au choix parmi le Feu, la Terre ou l'Air.
- **Sombres nuages (solo - De Sarlath) : La Gorgone** : le combattant gagne la maîtrise de l'Air.
- **Terre maudite (solo - Tanit) : Le grand Crâne** : le combattant gagne POU+1 et l'élément Terre.

Aile des abysses.

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

Le lanceur gagne la compétence « Vol »

(MOU=20 en vol).

S'il n'est pas au palier 0 alors que ce sortilège prend fin, le lanceur est Tué net.

Arme démon.

Ténèbres=1

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme

Noire ou Formor

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Beauté du diable.

Ténèbres=2
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=X+1
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
X est égal au meilleur score parmi COU et DIS de la cible.
Ce sortilège peut être incanté lors de la phase Stratégique.
La cible gagne la compétence « Paria ».
Si la cible est un fidèle, elle subit un jet de Blessures (FOR=réserve de FT).
Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Commandement/X », « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Exposition de l'esprit.

Neutre=3
 Voie : Shamanisme, Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=9
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Spécial
Ce sortilège peut être lancé durant la phase Stratégique, après le jet de Tactique.
La prochaine fois que le joueur qui contrôle la cible reprendra la main, il devra jouer la dernière carte de sa séquence d'activation. Il ne peut jouer aucune autre carte ni utiliser de refus.

Famine mystique.

Ténèbres=X
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=4+X
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Un mystique ennemi
 Durée : Instantané
La cible perd 2X gemmes de Mana ou FT.
Ce sortilège ne peut être ni contré ni absorbé.

Glas.

Neutre=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=COU de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi en Blessure critique
 Durée : Instantané
La cible est éliminée et retirée de la partie.

Impuissance.

Neutre=X
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Spécial
La cible reçoit X marqueurs 'Impuissance'.
Le lanceur peut sacrifier 1 marqueur 'Impuissance' après chaque test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU, DIS, POU ou 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.
Le sort est dissipé si le lanceur est retiré de la partie.
Le sort peut être lancé à nouveau sur la cible afin de lui rajouter des marqueurs 'Impuissance' supplémentaires.

Javelot des abysses.

Ténèbres=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 30cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
La cible subit un jet de Blessures (FOR=6).

Marche funèbre.

Ténèbres=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=5+FOR du lanceur/2
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Le lanceur bénéficie d'ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2 lorsqu'il est engagé dans le même Combat que la cible.
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.
Le lanceur ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.

Ombre de peste.

Neutre=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 20cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Aucun combattant ne peut regagner de cran de Blessures dans l'aire d'effet, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.

Marcellarii tentationis.

Voie : Nécromancie, Typhonisme

Ténèbres=X

Fréquence=1

Difficulté=Y

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur peut choisir chaque effet une seule fois durant la partie, mais tous les effets sont cumulables si le sortilège est lancé plusieurs fois.

Si l'incantation est un échec, le lanceur encaisse une Blessure grave.

Si le lanceur est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

- **Chair de l'hydre** (X=1, Y=3+POU du lanceur) : *la cible peut dépenser 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'elle doit subir. 2d6 sont alors lancés. Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la FOR du jet de Blessures, celui-ci est annulé. Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.*
- **Armure de Ténèbres** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : *la cible gagne DEF+1 et RES+1. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».*
- **Mystique charnel** (X=3, Y=4+POU du lanceur) : *la cible ne subit plus les malus de Blessures, qui deviennent des bonus. Le Pouvoir et la Foi ne sont pas concernés par cet effet. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».*
- **Sang amer** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : *chaque fois que le lanceur subit un jet de Blessures, tous les combattants à son contact encaissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur, au moment de l'incantation du sang amer). Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».*
- **Atroce visage** (X=3, Y=1+PEUR du lanceur) : *la cible gagne la compétence « Abominable ». Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».*
- **Pulsion de mort** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : *la cible gagne MOU+5. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».*
- **Souveraineté du dominateur** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : *la cible gagne ATT+1 et FOR+1. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».*

Peste démoniaque.

Ténèbres=4

Voie : Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Entretien/1

La cible gagne la compétence « Éphémère/5 ».

Tout combattant à 10cm de la cible bénéficie de la compétence « Éphémère/6 ».

Ce sortilège est sans effet et ne peut pas être lancé sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Soumission.

Neutre=3

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

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.

Vitesse démoniaque.

Ténèbres=3

Voie : Typhonisme

Fréquence= 1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis gagnent MOU+2,5.

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

Vœu de tourments.

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme, Noire

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.

Faction : Maison Mantis.

Suprématie (affiliation) : le combattant gagne DIS=PEUR et la compétence « Fléau/Voies de la Lumière ». Un Champion remporte tout test en opposition en cas d'égalité.

La cour des cendres (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants de Cadwallon (uniquement les troupiers affiliés de la guilde des Usuriers, pas de Champions). Le commandement des Champions d'Achéron peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Cadwë ou d'Achéron).

Faveur des abysses (Solo) : Tous (2/5PA) : le combattant gagne FOR+1 et DEF+1.

Prince des Ténèbres (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne les compétences « Autorité » et « Commandement/10 ». X=2xPEUR.

Âme damnée du baron (Solo) : Emissaire (5PA) : le combattant gagne la compétence « Assassin ».

Évangile du mal (Solo) : Fidèle (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Exalté ».

Fauve divin (Solo) : Créature (5PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Voix du baron (Solo) : Paladin (1PA) : le combattant gagne la compétence « Autorité ».

Combattants affiliés.

Banshee (1 & 2).

Centaure.

Centaure de Dräcynran, *centaure*.

Centaure lourd, *centaure*.

Cerbère, *zombie*.

Chantre de la destruction.

Charognard, *zombie*.

Crâne de Salaüel, *Crâne, zombie*.

Danseuse du vice.

Émissaire.

Fossoyeur de Salaüel (1).

Fossoyeur de Salaüel (2), *zombie*.

Gargouille.

Guerrier Crâne, *Crâne, zombie*.

Loup noir.

Moloch (mortifère).

Nécromant Crâne, *Crâne, zombie*.

Paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin noir (1, 2, 3, 4 & 5).

Questeur.

Spectre.

Wolfen zombie (1, 2 & 3), *zombie*.

Zombie cerbéride, *zombie*.

Aldéran, *Crâne, zombie*.

Belial.

Le Coryphée, *questeur*.

Le Croquemitaine (I & II), *zombie*.

Elôwen.

Essais, *questeur*.

Feyd Mantis.

La Gorgone, *banshee*.

Le grand Crâne, *Crâne, zombie*.

Janos (II).

Kaïn (I, II, III, IV, V & VI), *paladin noir*.

Llyr, *Crâne, zombie*.

Lo'Nua (I).

Orthanc, *Wolfen zombie*.

Sephiroth, *centaure*.

Sopht Drahas, *liche, zombie*.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +8PA pour les Champions).

Ange morbide, *morbide*.
 Guerrier squelette, *squelette*.
 Guerrier zombie (épée & lance), *zombie*.
 Golem de chair (Bélier).
 Golem Lazarian.
 Goule.
 Lancier squelette, *squelette*.
 Liche.
 Nain dégénéré (1 & 2), *zombie*.
 Nécromant.
 Pantin morbide (1, 2 & 3), *morbide*.
 Squelette en armure, *squelette*.
 Wamphyr, *goule*.
 Zombie.
 Zombie disloqué.
 Zombie en armure, *zombie*.

Anays.
 Asura (I & II).
 Azaël (I & II).
 Chagall (I & II), *goule*.
 Cmyr.
 Ejhin (I & II).
 Ganzhyr, *centaure*.
 Janos (I).
 Lo'Nua (II).
 Melmoth (I & II), *Crâne, zombie*.
 Rhéa.

Combattants interdits.

Aucun.



Faction : De Brisis.

Innombrables (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Alliances des Ténèbres (affiliation) : peut devenir une armée des Ténèbres, doit alors recruter 2 à 4 des alliés suivants :

- 10 à 20% de combattants Dirz (uniquement les troupiers affiliés de Shamir, pas de personnages).
- 10 à 20% de combattants Drunes (uniquement les troupiers affiliés du Fléau rouge, pas de personnages).
- 10 à 20% de combattants Dévoreurs (uniquement les troupiers affiliés d'Armageddon, pas de personnages).
- 10 à 20% de combattants Mid-Nor (uniquement les troupiers affiliés de Kthan, pas de personnages).
- 10 à 20% de combattants de Cadwallon (uniquement les troupiers affiliés de la guilde des Usuriers, pas de personnages).

Le commandement des personnages d'Achéron peut être utilisé par tout combattant de l'armée (quelle que soit son armée d'origine).

Diversité (Solo) : Tous (2PA) : le combattant gagne les compétences « Martyr/2 » et « Dévotion/2 ».

Charisme (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne les compétences « Rigueur » et « Stratège ».

Parole divine (Solo) : Fidèle (2/3PA) : le combattant gagne +2,5cm à son aura de foi.

Possession (Solo) : Zombie (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Prodige (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne POU+1 et un élément au choix parmi le Feu, la Terre ou l'Air.
X=POU+2.

Zélate (Solo) : Émissaire, Goule (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Combattants affiliés.

Ange morbide, morbide.
Chantre de la destruction.
Crâne de Salaüel, Crâne, *zombie*.
Danseuse du vice.
Émissaire.
Fossoyeur de Salaüel (1).
Fossoyeur de Salaüel (2), *zombie*.
Guerrier squelette, *squelette*.
Guerrier zombie (épée & lance), *zombie*.
Goule.
Lancier squelette, *squelette*.
Liche.
Nécromant.
Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.
Pantin morbide (1, 2 & 3), *morbide*.
Questeur.
Squelette en armure, *squelette*.
Wamphyr, *goule*.
Zombie.
Zombie en armure, *zombie*.

Aldéran, Crâne, *zombie*.
Chagall (I & II), *goule*.
Le Coryphée, *questeur*.
Le Croquemitaine (I & II), *zombie*.
Essaïs, *questeur*.
La Gorgone, *banshee*.
Janos (II).
Kaïn (I, II, III, IV, V & VI), *paladin noir*.
Lo'Nua (II).
Rhéa.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Banshee (1 & 2).
 Gargouille.
 Guerrier Crâne, *Crâne, zombie*.
 Moloch (mortifère).
 Nain dégénéré (1 & 2), *zombie*.
 Nécromant Crâne, *Crâne, zombie*.
 Paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.
 Paladin noir (1, 2, 3, 4 & 5).
 Spectre.
 Zombie cerbérade, *zombie*.
 Zombie disloqué.

Elôwen.
 Feyd Mantis.
 Le grand Crâne, *Crâne, zombie*.
 Llyr, *Crâne, zombie*.
 Melmoth (I & II), *Crâne, zombie*.
 Sephiroth, *centaure*.

Combattants interdits.

Centaure.
 Centaure de Dräcynran, *centaure*.
 Centaure lourd, *centaure*.
 Cerbère, *zombie*.
 Charognard, *zombie*.
 Golem de chair (Bélier).
 Golem Lazarian.
 Loup noir.
 Wolfen zombie (1, 2 & 3), *zombie*.

Anays.
 Asura (I & II).
 Azaël (I & II).
 Belial.
 Cmyr.
 Ejhin (I & II).
 Ganzhyr, *centaure*.
 Janos (I).
 Lo'Nua (I).
 Orthanc, *Wolfen zombie*.
 Sophet Drahas, *liche, zombie*.

Faction : D'Hesthia.

Armée des morts (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Féroce ».

Destructeur (Solo) : Tous (2/5PA) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

Seigneur embrasé (Solo) : Champion (20PA) : le combattant gagne FOR+2, INI+2 et les compétences « Stratège » et « Implacable/1 ».

Feu noir (Solo) : Mage (2PA) : le combattant gagne la maîtrise du Feu.

Fils de Sephiroth (Solo) : Centaure (4/8PA) : le combattant gagne la compétence « Destrier » ou « Tireur d'élite ».

Gardien de l'Hadès (Solo) : Cerbère (5PA) : Les combattants ennemis éliminés à 15cm du combattant sont retirés du jeu et ne peuvent plus revenir sur le champ de bataille. S'ils possèdent la compétence « Renfort », ils ne peuvent pas en bénéficier.

Aucun combattant ennemi ne peut être invoqué dans l'aire d'effet. Les combattants ennemis ne peuvent pas utiliser d'effet de jeu permettant d'invoquer un combattant tant qu'ils se trouvent dans l'aire d'effet.

Lune sombre (Solo) : Loup noir (2PA) : le combattant gagne la compétence « Cible/+2 ».

Combattants affiliés.

Ange morbide, *morbide*.

Centaure.

Centaure de Dräcynran, *centaure*.

Centaure lourd, *centaure*.

Cerbère, *zombie*.

Crâne de Salaüel, *Crâne, zombie*.

Danseuse du vice.

Golem de chair (Bélier).

Golem Lazarian.

Guerrier Crâne, *Crâne, zombie*.

Guerrier squelette, *squelette*.

Lancier squelette, *squelette*.

Liche.

Loup noir.

Moloch (mortifère).

Nécromant Crâne, *Crâne, zombie*.

Paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin noir (1, 2, 3, 4 & 5).

Pantin morbide (1, 2 & 3), *morbide*.

Questeur.

Squelette en armure, *squelette*.

Aldéran, *Crâne, zombie*.

Le Coryphée, *questeur*.

Essaïs, *questeur*.

Ganzhyr, *centaure*.

Le grand Crâne, *Crâne, zombie*.

Kaïn (I, II, III, IV, V & VI), *paladin noir*.

Llyr, *Crâne, zombie*.

Melmoth (I & II), *Crâne, zombie*.

Sephiroth, *centaure*.

Combattants limités (+5PA pour la troupe, +7PA pour les Champions).

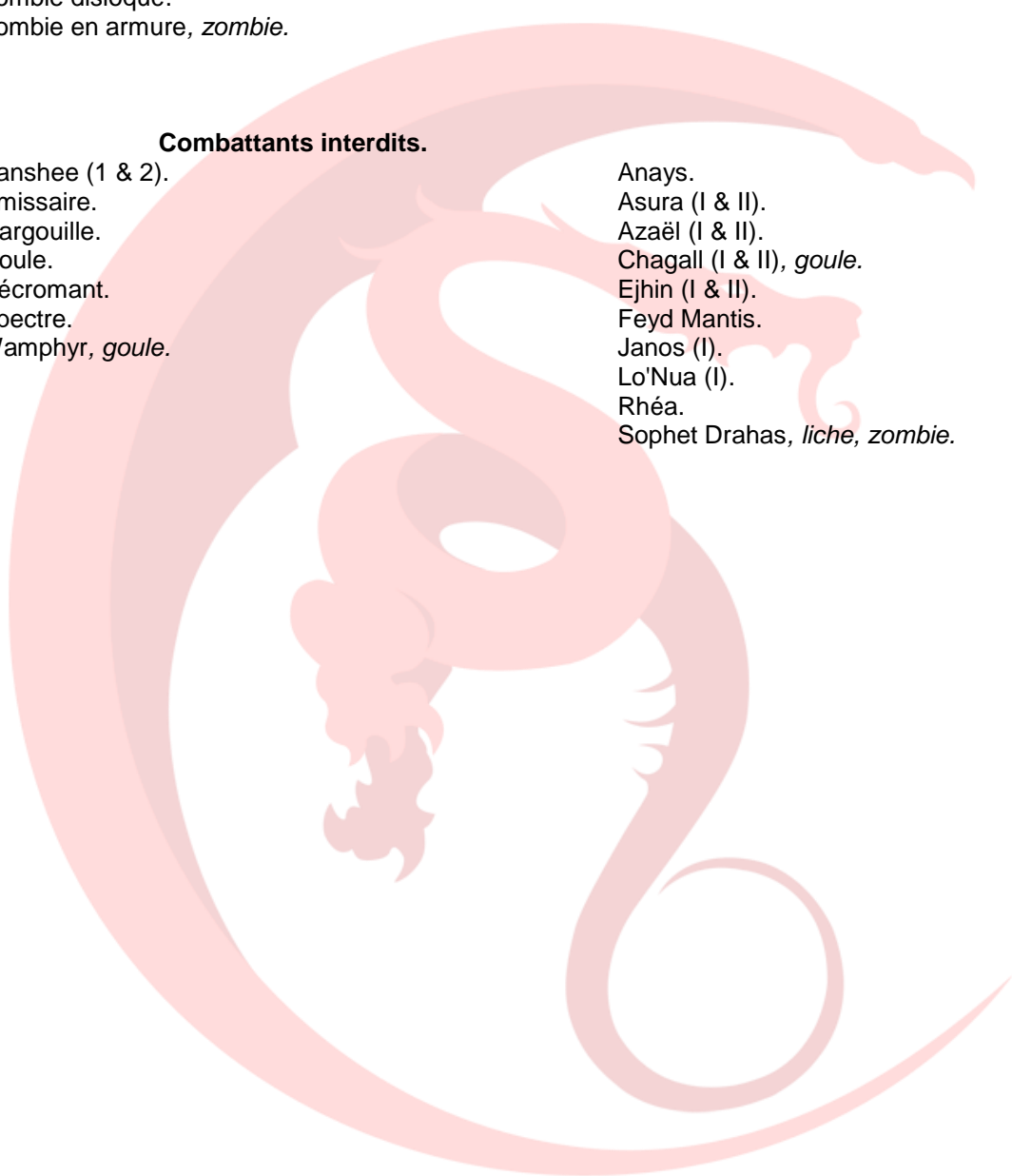
Chantre de la destruction.
 Charognard, *zombie*.
 Fossoyeur de Salaüel (1).
 Fossoyeur de Salaüel (2), *zombie*.
 Guerrier zombie (épée & lance), *zombie*.
 Nain dégénéré (1 & 2), *zombie*.
 Wolfen zombie (1, 2 & 3), *zombie*.
 Zombie.
 Zombie cerbérade, *zombie*.
 Zombie disloqué.
 Zombie en armure, *zombie*.

Belial.
 Cmyr.
 Le Croquemitaine (I & II), *zombie*.
 Elôwen.
 La Gorgone, *banshee*.
 Janos (II).
 Lo'Nua (II).
 Orthanc, *Wolfen zombie*.

Combattants interdits.

Banshee (1 & 2).
 Émissaire.
 Gargouille.
 Goule.
 Nécromant.
 Spectre.
 Wamphyr, *goule*.

Anays.
 Asura (I & II).
 Azaël (I & II).
 Chagall (I & II), *goule*.
 Ejhin (I & II).
 Feyd Mantis.
 Janos (I).
 Lo'Nua (I).
 Rhéa.
 Sophet Drahas, *liche, zombie*.



Faction : De Sarlath.

Paradoxe (affiliation) : X dés sont lancés avant le jet d'Approche. Ils ne peuvent pas être relancés. Ils sont conservés et sont nommés "dés de paradoxe".

Au cours de la partie, le joueur peut choisir un de ses dés de paradoxe avant la résolution d'un jet d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Discipline, de Pouvoir ou de Foi.

Aucun dé n'est alors lancé pour le test concerné (même s'il s'agit d'un test à dés multiples, en raison d'une compétence ou d'un effet de jeu), le résultat naturel du jet est remplacé par le résultat du dé de paradoxe. Ce résultat ne peut être affecté par quelque effet que ce soit. En revanche les modificateurs normaux s'appliquent au résultat final. Seul le résultat du dé ne peut être modifié.

Le dé de paradoxe utilisé est défaussé. Si cette capacité est utilisée contre un combattant ennemi, et que le joueur qui le contrôle utilise lui aussi une capacité lui permettant de remplacer le résultat d'un dé par un résultat prédéterminé, les deux effets s'annulent et le jet doit être effectué de façon normale.

Un seul dé de paradoxe peut être utilisé par test.

X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Culte du Kriss (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Gobelins (uniquement les troupes affiliés de Plongegouffre, pas de Champions).

Le commandement des Champions d'Achéron peut être utilisé par tout combattant vivant de l'armée (qu'il soit Gobelins ou d'Achéron).

Équipement noir (Solo) : Tous (2/4PA) : le combattant gagne une « Arme noire » et une « Armure noire ».

Un combattant possédant déjà une Arme noire gagne FOR+1, un combattant possédant déjà une Armure noire gagne RES+1.

Démence prophétique (Solo) : Champion (10PA) : à utiliser avant un jet de Tactique, la carte du Champion est mise en réserve à la place de la réserve normale.

Démence fantomatique (Solo) : Banshee, Spectre (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Horreur démentielle (Solo) : Loup noir, Nain dégénéré, Paladin noir (X PA) : le combattant gagne la compétence « Abominable ».

X=PEUR.

Nuée de Phobos (Solo) : Gargouille, Ange morbide (2PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Sombres nuages (Solo) : Mage (2PA) : le combattant gagne la maîtrise de l'Air.

Combattants affiliés.

Ange morbide, *morbide*.

Banshee (1 & 2).

Chantre de la destruction.

Émissaire.

Gargouille.

Goule.

Liche.

Loup noir.

Nain dégénéré (1 & 2), *zombie*.

Nécromant Crâne, *Crâne*, *zombie*.

Paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin noir (1, 2, 3, 4 & 5).

Spectre.

Wamphyr, *goule*.

Asura (I & II).

Chagall (I & II), *goule*.

Elôwen.

La Gorgone, *banshee*.

Janos (II).

Kaïn (I, II, III, IV, V & VI), *paladin noir*.

Lo'Nua (II).

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

Cerbère, *zombie*.
 Charognard, *zombie*.
 Crâne de Salaüel, *Crâne, zombie*.
 Danseuse du vice.
 Fossoyeur de Salaüel (1).
 Fossoyeur de Salaüel (2), *zombie*.
 Golem de chair (Bélier).
 Golem Lazarian.
 Guerrier Crâne, *Crâne, zombie*.
 Guerrier zombie (épée & lance), *zombie*.
 Moloch (mortifère).
 Nécromant.
 Wolfen zombie (1, 2 & 3), *zombie*.
 Zombie.
 Zombie cerbéride, *zombie*.
 Zombie disloqué.
 Zombie en armure, *zombie*.

Aldéran, *Crâne, zombie*.
 Belial.
 Cmyr.
 Le Croquemitaine (I & II), *zombie*.
 Le grand Crâne, *Crâne, zombie*.
 Llyr, *Crâne, zombie*.
 Melmoth (I & II), *Crâne, zombie*.
 Orthanc, *Wolfen zombie*.

Combattants interdits.

Centaure.
 Centaure de Dräcyran, *centaure*.
 Centaure lourd, *centaure*.
 Guerrier squelette, *squelette*.
 Lancier squelette, *squelette*.
 Pantin morbide (1, 2 & 3), *morbide*.
 Questeur.
 Squelette en armure, *squelette*.

Anays.
 Azaël (I & II).
 Le Coryphée, *questeur*.
 Ejhin (I & II).
 Essais, *questeur*.
 Feyd Mantis.
 Ganzhyr, *centaure*.
 Janos (I).
 Lo'Nua (I).
 Rhéa.
 Sephiroth, *centaure*.
 Sophet Drahas, *liche, zombie*.

Faction : De Vanth.

Pacte (affiliation) : le résultat final des jets d'invocation (miracles et sortilèges) destinés à faire apparaître un combattant ami est augmenté de +1 par mystique ami à 15cm (maximum +3).
 Un Fidèle gagne la compétence « Piété/3 ».
 Un Magicien gagne la compétence « Récupération/2 ».

Sang de démon (Solo) : Tous (4/7PA) : le combattant gagne INI+1, FOR+1, RES+1 et PEUR+1.

Éminence grise (Solo) : Champion, Mystique (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Invocateur/2 » et ajoute +1 au jet de Tactique de son armée (maximum +6).

Dernier-mort (Solo) : Squelette (2PA) : le combattant gagne la compétence « Infiltration/10 ».

Diabolique (Solo) : Banshee, Spectre (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Concentration/X (INI/ATT/DEF) », X est égal au nombre de combattants amis avec ce solo à 10cm (maximum 3).

Rites ancestraux (Solo) : Fidèle (2/4PA) : le combattant gagne +1 en FOI (dans l'un des aspects possédés).

Souillure corrosive (Solo) : Gargouille (10PA) : le combattant gagne TIR=4, la compétence « Harcèlement » et une Souillure corrosive : FOR6/15-25-35.

Combattants affiliés.

Ange morbide, *morbide*.

Banshee (1 & 2).

Chantre de la destruction.

Crâne de Salaüel, *Crâne, zombie*.

Danseuse du vice.

Fossoyeur de Salaüel (1).

Fossoyeur de Salaüel (2), *zombie*.

Gargouille.

Guerrier squelette, *squelette*.

Lancier squelette, *squelette*.

Moloch (mortifère).

Paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Pantin morbide (1, 2 & 3), *morbide*.

Questeur.

Spectre.

Squelette en armure, *squelette*.

Anays.

Belial.

Cmyr.

Le Coryphée, *questeur*.

Le Croquemitaine (I & II), *zombie*.

Ejhin (I & II).

Essaïs, *questeur*.

La Gorgone, *banshee*.

Janos (II).

Kaïn (I, II, III, IV, V & VI), *paladin noir*.

Lo'Nua (II).

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

Centaure.
 Centaure de Dräcynran, *centaure*.
 Centaure lourd, *centaure*.
 Émissaire.
 Goule.
 Loup noir.
 Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.
 Paladin noir (1, 2, 3, 4 & 5).
 Wamphyr, *goule*.

Aldéran, *Crâne, zombie*.
 Chagall (I & II), *goule*.
 Sephiroth, *centaure*.

Combattants interdits.

Cerbère, *zombie*.
 Charognard, *zombie*.
 Golem de chair (Bélier).
 Golem Lazarian.
 Guerrier Crâne, *Crâne, zombie*.
 Guerrier zombie (épée & lance), *zombie*.
 Liche.
 Nain dégénéré (1 & 2), *zombie*.
 Nécromant.
 Nécromant Crâne, *Crâne, zombie*.
 Wolfen zombie (1, 2 & 3), *zombie*.
 Zombie.
 Zombie cerbéride, *zombie*.
 Zombie disloqué.
 Zombie en armure, *zombie*.

Asura (I & II).
 Azaël (I & II).
 Elôwen.
 Feyd Mantis.
 Ganzhyr, *centaure*.
 Le grand Crâne, *Crâne, zombie*.
 Janos (I).
 Llyr, *Crâne, zombie*.
 Lo'Nua (I).
 Melmoth (I & II), *Crâne, zombie*.
 Orthanc, *Wolfen zombie*.
 Rhéa.
 Sophet Drahas, *liche, zombie*.

Faction : Lazarian.

Charnel (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Mutagène/X ».

X=-1 pour les troupes et X=0 pour les Champions et les combattants dont la valeur stratégique est supérieure à 50PA.

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

Résurrection (Solo) : Champion (10PA) : les combattants amis à 10cm qui possèdent la compétence « Régénération/X » bénéficient d'un bonus de +1 à la valeur de X (non cumulatif).

Destrier démoniaque (Solo) : Charognard (3PA) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».

Esclave de la Lune sombre (Solo) : Wolfen zombie (10PA) : le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

Fauve de Typhon (Solo) : Cerbère (6PA) : les mages amis à 15cm bénéficient de la compétence « Récupération/2 » et peuvent utiliser la Ligne de vue du Cerbère pour absorber/contrer un sortilège.

Mystique (Solo) : Mage (5/7PA) : le combattant gagne la compétence « Conscience » et la voie du Typhonisme.

Combattants affiliés.

Cerbère, *zombie*.

Chantre de la destruction.

Charognard, *zombie*.

Crâne de Salaüel, *Crâne, zombie*.

Danseuse du vice.

Fossoyeur de Salaüel (1).

Fossoyeur de Salaüel (2), *zombie*.

Golem de chair (Bélier).

Golem Lazarian.

Guerrier Crâne, *Crâne, zombie*.

Guerrier zombie (épée & lance), *zombie*.

Liche.

Nain dégénéré (1 & 2), *zombie*.

Nécromant.

Nécromant Crâne, *Crâne, zombie*.

Wolfen zombie (1, 2 & 3), *zombie*.

Zombie.

Zombie cerbéride, *zombie*.

Zombie disloqué.

Zombie en armure, *zombie*.

Aldéran, *Crâne, zombie*.

Azaël (I & II).

Le Croquemitaine (I & II), *zombie*.

Le grand Crâne, *Crâne, zombie*.

Janos (II).

Llyr, *Crâne, zombie*.

Lo'Nua (II).

Melmoth (I & II), *Crâne, zombie*.

Orthanc, *Wolfen zombie*.

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

Banshee (1 & 2).

Émissaire.

Gargouille.

Goule.

Loup noir.

Moloch (mortifère).

Paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin noir (1, 2, 3, 4 & 5).

Questeur.

Spectre.

Wamphyr, *goule*.

Chagall (I & II), *goule*.

Le Coryphée, *questeur*.

Essais, *questeur*.

La Gorgone, *banshee*.

Kaïn (I, II, III, IV, V & VI), *paladin noir*.

Combattants interdits.

Ange morbide, *morbide*.

Centaure.

Centaure de Dräcynran, *centaure*.

Centaure lourd, *centaure*.

Guerrier squelette, *squelette*.

Lancier squelette, *squelette*.

Pantin morbide (1, 2 & 3), *morbide*.

Squelette en armure, *squelette*.

Anays.

Asura (I & II).

Belial.

Cmyr.

Ejhin (I & II).

Elôwen.

Feyd Mantis.

Ganzhyr, *centaure*.

Janos (I).

Lo'Nua (I).

Rhêa.

Sephiroth, *centaure*.

Sophet Drahas, *liche, zombie*.

Faction : Pandémonium de Janos.

Reclus (affiliation) : le combattant gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1 et RES+1.

Insulaire (Solo) : Tous (3/6PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Terreur du volcan (Solo) : Champion (13PA) : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

Garde de Zoukhoï (Solo) : Zombie (3PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Invocateur (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne la compétence « Esprit des Ténèbres ». X=POU.

Maître des cioux sombres (Solo) : Ange morbide (6PA) : le combattant gagne DEF+2 et la compétence « Charge bestiale ».

Résurrection (Solo) : Pantin (3PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Combattants affiliés.

Ange morbide, *morbide*.

Guerrier Crâne, *Crâne, zombie*.

Guerrier squelette, *squelette*.

Guerrier zombie (épée & lance), *zombie*.

Lancier squelette, *squelette*.

Liche.

Nécromant.

Pantin morbide (1, 2 & 3), *morbide*.

Squelette en armure, *squelette*.

Zombie.

Zombie cerbérade, *zombie*.

Zombie disloqué.

Zombie en armure, *zombie*.

Janos (I & II).

Lo'Nua (I & II).

Melmoth (I), *Crâne, zombie*.

Combattants limités (+6PA pour la troupe, +8PA pour les Champions).

Banshee (1 & 2).

Chantre de la destruction.

Crâne de Salaüel, *Crâne, zombie*.

Fossoyeur de Salaüel (2), *zombie*.

Goule.

Nécromant Crâne, *Crâne, zombie*.

Spectre.

Wamphyr, *goule*.

Chagall (I & II), *goule*.

Le Croquemitaine (I & II), *zombie*.

La Gorgone, *banshee*.

Combattants interdits.

Centaure.
 Centaure de Dräcynran, *centaure*.
 Centaure lourd, *centaure*.
 Cerbère, *zombie*.
 Charognard, *zombie*.
 Danseuse du vice.
 Émissaire.
 Fossoyeur de Salaüel (1).
 Gargouille.
 Golem de chair (Bélier).
 Golem Lazarian.
 Loup noir.
 Moloch (mortifère).
 Nain dégénéré (1 & 2), *zombie*.
 Paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.
 Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.
 Paladin noir (1, 2, 3, 4 & 5).
 Questeur.
 Wolfen zombie (1, 2 & 3), *zombie*.

Aldéran, *Crâne, zombie*.
 Anays.
 Asura (I & II).
 Azaël (I & II).
 Belial.
 Cmyr.
 Le Coryphée, *questeur*.
 Ejhin (I & II).
 Elôwen.
 Essais, *questeur*.
 Feyd Mantis.
 Ganzhyr, *centaure*.
 Le grand Crâne, *Crâne, zombie*.
 Kaïn (I, II, III, IV, V & VI), *paladin noir*.
 Llyr, *Crâne, zombie*.
 Melmoth (II), *Crâne, zombie*.
 Orthanc, *Wolfen zombie*.
 Rhéa.
 Sephiroth, *centaure*.
 Sophet Drahas, *liche, zombie*.

Faction : Tanit.

Gardiens (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Artefact/1 ».

X marqueurs sont gagnés avant le jet de Tactique.

X=1 par tranche de 200PA d'armée.

1d6 marqueurs sont gagnés chaque fois qu'un combattant adverse possédant l'une des caractéristiques suivantes est tué par un combattant de l'armée (jeter 1d6 par caractéristique si le combattant en possède plus d'une) :

- Champion.
- Élémentaire.
- Immortel.
- Combattant possédant un artefact.

Ils peuvent être dépensés, au début de chaque phase, de la façon suivante :

- 1 marqueur pour donner 1 gemme de Ténèbres (mage uniquement) ou 1 point de F.T. (fidèle uniquement).
- 2 marqueurs pour soigner un cran de blessure.
- 3 marqueurs pour donner 1d6 gemme de Ténèbres (mage uniquement) ou 1d6 point de F.T. (fidèle uniquement).

Sang obscur (Solo) : Tous (X PA) : le combattant gagne MOU+2,5 et INI+2.

X=3 pour les combattants de petite taille ou de taille normale, X=6 pour les combattants de grande taille, X=9 pour les Champions.

Bénédictio des Dieux sombres (Solo) : Champion (16PA) : le combattant gagne la compétence « Chance ».

Errance (Solo) : Emissaire, Paladin noir (5/7PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Terre maudite (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne POU+1 et l'élément Terre. X=1+POU.

Vampire (Solo) : Goule (6/11PA) : le combattant gagne ATT+1 et DEF+1.

Regagne un cran de blessure à chaque fois qu'elle inflige un 'Tué net' (y compris par accumulation de blessures) ou une blessure 'Critique' (lue sur le tableau).

Veilleur spectral (Solo) : Créature (7/15PA) : le combattant gagne la compétence « Ethéré ».

Combattants affiliés.

Centaure.

Centaure de Dräcyran, *centaure*.

Centaure lourd, *centaure*.

Cerbère, *zombie*.

Charognard, *zombie*.

Crâne de Salaüel, *Crâne, zombie*.

Émissaire.

Gargouille.

Goule.

Guerrier Crâne, *Crâne, zombie*.

Loup noir.

Moloch (mortifère).

Nécromant Crâne, *Crâne, zombie*.

Paladin de Salaüel (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin nécromant (1, 2, 3, 4 & 5), *paladin noir*.

Paladin noir (1, 2, 3, 4 & 5).

Questeur.

Wamphyr, *goule*.

Aldéran, *Crâne, zombie*.

Chagall (I & II), *goule*.

Le Coryphée, *questeur*.

Essais, *questeur*.

Le grand Crâne, *Crâne, zombie*.

Janos (II).

Kaïn (I, II, III, IV, V & VI), *paladin noir*.

Lo'Nua (II).

Sephiroth, *centaure*.

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

Ange morbide, morbide.
 Banshee (1 & 2).
 Chantre de la destruction.
 Danseuse du vice.
 Fossoyeur de Salaüel (1).
 Fossoyeur de Salaüel (2), *zombie*.
 Golem de chair (Bélier).
 Golem Lazarian.
 Spectre.
 Wolfen zombie (1, 2 & 3), *zombie*.
 Zombie cerbérade, *zombie*.

Belial.
 Le Croquemitaine (I & II), *zombie*.
 Elôwen.
 La Gorgone, *banshee*.
 Llyr, *Crâne, zombie*.
 Melmoth (I & II), *Crâne, zombie*.
 Orthanc, *Wolfen zombie*.

Combattants interdits.

Guerrier squelette, *squelette*.
 Guerrier zombie (épée & lance), *zombie*.
 Lancier squelette, *squelette*.
 Liche.
 Nain dégénéré (1 & 2), *zombie*.
 Nécromant.
 Pantin morbide (1, 2 & 3), *morbide*.
 Squelette en armure, *squelette*.
 Zombie.
 Zombie disloqué.
 Zombie en armure, *zombie*.

Anays.
 Asura (I & II).
 Azaël (I & II).
 Cmyr.
 Ejhin (I & II).
 Feyd Mantis.
 Ganzhyr, *centaure*.
 Janos (I).
 Lo'Nua (I).
 Rhéa.
 Sophet Drahas, *liche, zombie*.