

Sorts réservés

Art du diplomate.

Lumière=1

Voie : Réservé à Sardar (II)

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 50cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé après le jet de Tactique. Le résultat final du test d'Incantation remplace le résultat final du jet de Tactique de l'armée du lanceur.

Si le résultat donne une égalité, c'est le lanceur qui remporte le jet de Tactique.

Ascendance des astres.

Eau=X

Voie : Réservé à Saphyr

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne X points de Mutagène/1.

Si l'Incantation est un échec, il doit immédiatement retrancher ces X points de Mutagène/1 à ses caractéristiques.

Attaque symbiotique.

Terre=1, Ténèbres=X

Voie : Réservé à Sasia Samaris (III)

Fréquence=Illimitée

Difficulté=Aucune

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Sasia Samaris doit être équipée de la Cape de reptation pour être équipée de ce sortilège.

La cible doit effectuer un test de DEF d'une difficulté égale au résultat du test d'Incantation. En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=3X, maximum X=5) bénéficiant de la compétence « Arme sacrée/Magie ». Si la Blessure est localisée à la tête, la cible est Tuée net.

Aura du juste.

Feu=1, Lumière=1

Voie : Réservé à Kelen

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé pendant la phase Stratégique, avant le jet de Tactique. Le lanceur gagne la compétence « Commandement/15 ».

Tout combattant ami en déroute qui entre dans l'aura de Commandement du lanceur est immédiatement rallié.

Un combattant ami qui échoue à un test de Courage dans l'aura de Commandement de la cible ne part pas en-déroute et n'en subit aucun effet ; si ce combattant effectuait un assaut, son activation prend fin immédiatement.

Baiser volé.

Air=1

Voie : Réservé à la Babayagob

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Lancez 2d6. Si le résultat indique un double '4', '5' ou '6', la cible est immédiatement transformée en crapaud et retirée du champ de bataille.

Si la cible était sous l'effet du sortilège Séduction voluptueuse, elle est transformée sous n'importe quel double au résultat des dés.

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

Bête de Morzath.

Ténèbres=5

Voie : Réservé à Morzath

Fréquence=1

Difficulté=11

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/3

Morzath doit être équipé de la Charrette macabre pour être équipé de ce sortilège.

Remplacez la figurine de Morzath par celle d'un cyclope de Mid-Nor doté des caractéristiques de la Bête de Morzath. Ce sortilège ne peut pas être utilisé si le remplacement entraîne la manipulation d'une autre figurine.

Le lanceur conserve les Blessures dont il est affligé. Il ne bénéficie plus des effets de la Charrette macabre. Tant que le sortilège est actif, le lanceur ne bénéficie plus des effets de la Charrette macabre.

La bête de Morzath.

12,5 - 5 - 6/15 - 5/12 - -10/5

POU=7

Abominable, Enchaînement/2, Implacable/1, Inébranlable, Invocateur/5, Possédé, Récupération/2.

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Nécromancie.

(Artefact/2, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte de Cadwallon. Grande taille.

180 PA

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 ».

Chaîne des automates.

Lumière=X, Eau=Y

Voie : Réservé à Galhyan

Fréquence=Illimitée

Difficulté=-2+RES de la cible

Portée : 50cm

Aire d'effet : Un combattant Cynwäll ami doté de la compétence « Construct »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Aucune ligne de vue n'est nécessaire pour ce sortilège.

Ce sortilège doit être lancé au début d'une phase de jeu.

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

- X=1 : la cible gagne la compétence « Tir instinctif ».
- Y=1 : la cible gagne la compétence « Possédé ».
- X=2 : la cible gagne la compétence « Acharné ».
- Y=2 : la cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

Courroux du tonnerre.

Neutre=4

Voie : Réservé au Fils du tonnerre

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège peut cibler un point du champ de bataille ou un combattant ennemi. Ce sortilège fonctionne ensuite comme un tir d'Artillerie légère à effet de zone de FOR=12, le test de POU remplaçant le test de TIR.

Le lanceur peut se désigner lui même comme cible de ce sortilège. Dans ce cas, il ne subit pas le jet de Blessures si l'incantation est un succès.

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.

Déluge d'Idabaoth.

Eau=1, Feu=X

Voie : Réservé à Irix

Fréquence=1

Difficulté=2X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=3X), avec X compris entre 2 et 5.

Désespoir en marche.

Ténèbres=2+X

Voie : Efrath

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

X=nombre de cavaliers mânes dans l'aire d'effet.

Le lanceur gagne PEUR=7 et les mânes amis dans l'aire d'effet gagnent PEUR+1.

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.

- **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.

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 ».

Faux d'Hadès.

Feu=4

Voie : Réservé à Ganzhyr

Fréquence= 1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne 1 dé de combat supplémentaire par combattant ennemi impliqué dans le même combat (au lieu d'un seul).

Faveur du long soleil.

Neutre=1

Voie : Réservé au Fils du tonnerre

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne la compétence « Focus » et perd la compétence « Brute épaisse ».

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.

Flambeau de la haine.

Air=1 ou Feu=1

Voie : Réservé à Corwyn

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Ce sortilège DOIT être lancé avec 1 gemme d'Air OU 1 gemme de Feu. Seule la gemme de lancement du sortilège est prise en compte pour en déterminer l'effet, les gemmes de maîtrise n'ont aucune influence.

Ce sortilège peut être lancé lors de l'activation du lanceur &/ou lors de la phase d'Entretien.

Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même cible, au cours du même tour ou lors de tours différents.

S'il est lancé avec une gemme d'Air, la cible gagne un marqueur 'Haine' et la compétence « Dévotion/X » jusqu'à la fin de la partie, avec X=nombre de marqueurs 'Haine'. Par la suite, la cible gagne un marqueur 'Haine' supplémentaire à chaque fois qu'elle inflige une blessure à un combattant ennemi.

S'il est lancé avec une gemme de Feu, la cible est Tuée net et tous les combattants situés à 5cm d'elle subissent un jet de Blessure (FOR=Y), avec Y=X+COU/PEUR.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants qui ont été invoqués au cours de la partie et sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Flèches draconiques.

Lumière=1+X

Voie : réservé à Caelia.

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 25cm

Aire d'effet : X archers d'Alahan (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne l'arme de tir : Flèche draconique ; FOR8, 20/40/60, artillerie légère perforante.

La cible ne peut bénéficier d'aucun effet lui permettant de tirer plusieurs fois durant ce tour.

Fugue sournoise.

Eau=2

Voie : Réservé à Velrys

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Aucune ligne de vue n'est nécessaire. Le lanceur est déplacé à 5cm ou moins de la cible. Ce sortilège ne permet pas d'engager un combattant adverse.

Ce sortilège n'a aucun effet si le lanceur est en contact avec un combattant ennemi ou si la cible n'est pas au palier 0.

Griffe de Shaenre.

Eau=4

Voie : Réservé à Shaenre

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible subit un jet de Blessures (FOR=6) bénéficiant des effets de la compétence « Toxique/2 ».

Le lanceur gagne ATT+2 et FOR+2 jusqu'à la fin du tour.

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 ».

Nuée de charognards.

Neutre=4

Voie : Réservé à Tamaor

Fréquence=Unique

Difficulté=9

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Une carte Confrontation est placée sur le terrain à 10cm du lanceur. Elle ne peut pas recouvrir de combattant ou de décor. La Nuée de charognards est considérée comme un Élément de décor de taille Moyenne, Inaltérable, Infranchissable et Indestructible.

Lors de l'activation du lanceur, la Nuée de charognards peut être déplacée de 20cm au maximum, en ignorant les Éléments de terrain ou les combattants (mais sans pouvoir s'arrêter dessus).

2 marqueurs 'Charognard' sont placés sur la carte à chaque fois qu'un combattant est Tué net à 10cm ou moins de la Nuée de charognards. Elle peut contenir un maximum de 12 marqueurs.

Tout magicien Orque ami, lors de son activation, peut utiliser tout ou partie des marqueurs 'Charognard' de la Nuée de charognards s'il est en contact avec elle, chaque marqueur comptant comme une gemme Neutre.

Ce sortilège est immédiatement dissipé si le lanceur est retiré du jeu.

Oracle rouge.

Eau=1, Feu=1

Voie : Réservé à Damrahl

Fréquence=1

Difficulté= X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège est lancé sur un Champion, un magicien ou un fidèle ennemi lorsqu'il est éliminé. Aucune ligne de vue n'est requise.

- X=10 si la cible n'a ni POU ni FOI.
- X=8 si la cible est un mystique de rang initié ou dévôt.
- X=6 si la cible est un mystique de rang adepte ou zélote.
- X=4 si la cible est un mystique de rang maître ou doyen.
- X=2 si la cible est un mystique de rang virtuose ou avatar.

Le lanceur gagne POU+1 (maximum : POU=10).

Parchemin de foudre.

Air=2

Voie : Réservé à Gidzzit

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=X-2).

Poupées de chair.

Ténèbres=2

Voie : Réservé à Nurbald

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Le joueur désigne 2 combattants de son armée qui ont été éliminés. Ils sont retirés du jeu et ne peuvent revenir d'aucune manière. En contrepartie, un zombie est invoqué.

Zombie.

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

Mort-vivant, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

19 PA

Réveil des horreurs.

Eau=1, Ténèbres=1

Voie : Réservé à Mahal

Fréquence=3

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

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

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

Sang froid.

Eau=2

Voie : Réservé à Enoch

Fréquence=Illimitée

Difficulté=3+RES de la cible/2

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Éphémère/6 ».

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

Sceau de Vérion.

Lumière=1

Voie : Réservé à Méliador

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la prochaine incantation

Aucun effet de jeu ne pourra ni contrer ni absorber le prochain sort lancé par le lanceur.

Secret de Bâl-Torg.*Terre=1**Voie : Réservé à Bâl-Torg**Fréquence=Illimitée**Difficulté=6**Portée : 25cm**Aire d'effet : Un combattant ami**Durée : Spécial*

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible utilise une potion de force, de rapidité, de résistance ou de vivacité.

La potion ne peut pas échouer et n'est pas défaussée, la cible pourra l'utiliser à nouveau lors d'un prochain tour.

Les combattants amis ne possédant pas la compétence « Artefact/X » peuvent acquérir une unique potion (de force, de rapidité, de résistance ou de vivacité) chacun avec un coût de +2PA.

Supplice du marionnettiste.*Ténèbres=1**Voie : Réservé à Syd**Fréquence=2**Difficulté=2+POU de la cible**Portée : 25cm**Aire d'effet : Un magicien ennemi**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

Ce sortilège doit être lancé juste avant le jet de Tactique.

La cible ne peut plus faire appel à ses sortilèges destinés à invoquer ou rappeler des combattants sur le champ de bataille. Elle ne peut également plus dépenser de mana pour entretenir le lien avec ses éventuels combattants invoqués (Élémentaires, etc...).

Symphonie des égarés.*Eau=1**Voie : réservé à Okulai**Fréquence=Unique**Difficulté=8**Portée : 50cm**Aire d'effet : Le Commandeur ennemi**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

Ce sort ne peut être lancé que durant la phase Stratégique.

A chaque fois que le joueur qui contrôle la cible commence un tour de parole, le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Eau pour regarder la carte du dessus de la pile adverse.

Il peut immédiatement après avoir vu la carte, choisir de dépenser X gemmes Neutres (minimum = 1) pour obliger l'adversaire à utiliser un refus, à mettre la carte en réserve ou à activer X cartes parmi celles que le joueur adverse peut légalement activer : le tour de parole du joueur adverse prend fin immédiatement après.

Si le lanceur ne dépense pas de gemme Neutres, le tour de parole adverse se déroule normalement.

Tempête de Lumière.*Air=2, Lumière=1**Voie : Réservé à Méliador**Fréquence=Unique**Difficulté=11**Portée : Personnel**Aire d'effet : 50cm**Durée : Spécial*

Ce sortilège demeure actif jusqu'à ce que le lanceur se déplace (quel que soit l'effet de jeu), qu'il subisse un assaut, une Blessure ou qu'il soit Tué net.

Tant que le sortilège est actif, le lanceur peut cibler (lors de son activation) un combattant ennemi dans l'aire d'effet et sacrifier X gemmes de Lumière (minimum : 1). La cible subit un jet de Blessure (FOR=2X) sans qu'aucun test de Pouvoir ne soit nécessaire. Tant qu'il dispose d'assez de Mana, le lanceur peut désigner d'autres combattants (un même combattant peut être ciblé une seule fois par tour).

Tentacules du kraken.

Eau=2

Voie : Réservé à Kérozen

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les combattants ennemis dans l'aire d'effet bénéficient de INI-2.

Terre de la non-vie.

Terre=4

Voie : Efrath

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé au début de la phase d'Entretien.

Les mânes amis bénéficient de la compétence « Régénération/4 ».

Treizième voix.

Lumière=3

Voie : Réservé à Kelen

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Autorité ».

Aucun combattant ennemi dans l'aire d'effet ne peut utiliser la compétence « Autorité ».

Volonté d'Yllia.

Eau=2

Voie : Réservé à Ophyr

Fréquence=Unique

Difficulté= Automatique

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Spécial

Ce sortilège doit être lancé juste après que le lanceur ait été tué, peu importe de la manière dont cela arrive. Il n'est pas nécessaire de réussir un jet d'incantation, ce sortilège réussit automatiquement. Le lanceur revient à la vie. Ne retirez pas la figurine, laissez-la où elle est, avec une Blessure critique. Ce sort ne fonctionne que si au moins la moitié de l'armée (en effectif et sans compter le lanceur) est encore présente sur la table.



Primagie

Arc de Mana.

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jeu de Blessures (FOR=POU du lanceur).

Aura d'autorité.

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Autorité ».

Chaînes Élémentaires.

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=-1+ATT de la cible

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut effectuer aucun mouvement de poursuite.

Conversion Élémentaire.

Neutre=X

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Le lanceur gagne immédiatement X gemmes d'un unique Élément au choix parmi ceux qu'il maîtrise.

Ce sortilège ne peut pas être incanté en utilisant la compétence « Maîtrise des arcanes ».

Dissonance Élémentaire.

Neutre=2

Fréquence=Unique

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Tout magicien dans l'aire d'effet bénéficie de la compétence « Récupération/-3 ».

Le lanceur peut décider d'annuler ce sortilège au début de n'importe quelle phase Mystique.

Domaine de l'impossible.

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 10cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

Posez une carte de Confrontation à portée.

Tout sortilège ou miracle lancé à partir de cette zone ou parvenant (même partiellement) dans cette zone est un échec automatique si le test d'Incantation ou de Divination n'est pas strictement supérieur à X.

Égide Élémentaire.

Neutre=1

Fréquence=1

Difficulté= Spécial

Portée : Spécial

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège peut remplacer une tentative de Contre du lanceur. La difficulté est égale à celle du sortilège adverse (ce sort ne peut pas être lancé contre un sort ne possédant pas de difficulté).

Le sortilège adverse est annulé.

En cas d'échec, aucune autre tentative de contre ou d'absorption ne peut avoir lieu sur le sortilège adverse.

Ce sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.

Flamboyance Élémentaire.

Neutre=1

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Focus ».

Galvanisation mystique.

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, TIR+1 et COU+1.

Marche forcée.

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=2+MOU de la cible/2,5

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège ne peut être lancé que sur une cible libre de tout adversaire.

La cible peut immédiatement effectuer une marche, même si elle a déjà été activée lors du tour en cours. Ce déplacement exceptionnel ne compte pas comme un mouvement, la cible pourra par conséquent se déplacer de façon normale lors de son activation si elle ne l'a pas encore fait.

Soin mineur.

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Le niveau de Blessures de la cible est réduit d'un cran.

Rappel : Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures.

Sursis primagique.

Neutre=Spécial

Fréquence=1

Difficulté=Spécial

Portée : Personnel

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Ce sortilège doit être lancé après l'incantation réussie d'un autre sortilège, qui en constitue alors la cible. Le lanceur doit dépenser autant de gemmes de Mana (du même type, mais sans compter les gemmes de maîtrise) que le sortilège ciblé. La difficulté est la même que celle du sortilège ciblé ((si le sort ciblé ne possède pas de difficulté, la difficulté du sursis primagique est égale au résultat test d'Incantation du sort ciblé).

En cas d'échec, le sort ciblé est résolu normalement.

En cas de succès, l'application du sortilège ciblé sera retardée. Un sortilège en sursis pourra être déclenché plus tard avec les conditions suivantes :

- Le sortilège ciblé n'est pas lancé à nouveau, son incantation a déjà eût lieu avec succès, aucune gemme n'est dépensée, aucun test d'incantation n'a lieu.
- Le sortilège ciblé ne pourra pas être contré mais pourra être absorbé en dépensant les gemmes (tant en nombre qu'en nature) normalement nécessaires.
- Le sortilège est lancé lors de la phase indiquée dans sa rédaction, généralement lors de l'activation du lanceur, mais parfois non (avant le jet Tactique, pendant une phase de Combat, etc...).
- Le sortilège peut être lancé sur une autre cible que sa cible initiale, à condition que ce soit une cible légale. Dans le cas d'un sortilège dont la difficulté est variable, la nouvelle cible ne peut pas être choisie si la difficulté est supérieure à celle de la cible initiale.
- Le lanceur ne peut mettre qu'un seul sort en sursis à la fois.

Air

Asphyxie.

Air=3

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 30cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/Special

La cible est automatiquement Sonnée.

Lors de la phase d'Entretien, le lanceur peut sacrifier 1 gemme d'Air pour maintenir le sortilège un tour de plus. La cible subit alors une Blessure légère. Si le lanceur continue les tours suivants, la cible continue de subir une Blessure légère lors de chaque phase d'Entretien.

Si la cible se trouve à plus de 30cm du lanceur lors d'une phase d'Entretien, le sortilège prend alors automatiquement fin.

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

Attaque primaire d'Air.

Air=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible gagne ATT-1 ou DEF-1 (au choix du lanceur) jusqu'à la fin du tour.

Lancez 1d6.

- **1** : Aucun effet.
- **2 ou 3** : La cible est Sonnée.
- **4, 5 ou 6** : La cible subit une Blessure légère.

Invocation de l'Air.

Air=5

Fréquence=Unique

Difficulté=Aucune

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un Élémentaire d'Air est invoqué.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 2 : Mésestente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le lanceur, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le lanceur si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **3 à 6 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **7 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 14 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.

- **15 à 18 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne ATT+1 et FOR+1.
- **19 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne ATT+2 et FOR+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Seigneur céleste' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut.

Lors de chaque phase d'entretien, le lanceur peut sacrifier des gemmes d'Air pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 3 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 5 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le lanceur est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Élémentaire d'Air.

15/20 - 7 - 5/7 - 4/7 - -7/2

TIR=4 ; projection Élémentaire : FOR6, 20/30/40

Élémentaire/Air, Vol.

(Fléau/Terre et Ténèbres, Immunité/Air)

Créature Élémentaire. Grande taille.

Seigneur céleste.

62 PA

Invocation d'éolim.

Air=2

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un éolim est invoqué à 5cm ou moins du lanceur.

Légèreté des armes.

Air=1+X

Fréquence=1

Difficulté=5+X

Portée : 15cm

Aire d'effet : X combattants amis (maximum=3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les cibles gagnent l'un des bonus suivants, à choisir au lancement du sort, toutes doivent recevoir le même bonus :

- Les cibles gagnent la compétence « Vivacité ».
- Les cibles gagnent la compétence « Désengagement/4 ».
- Les cibles gagnent la compétence « Fine lame ».

Mur d'Air.

Air=2

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

2 marqueurs doivent être placés à portée du lanceur et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et d'une hauteur illimitée, représente le mur d'Air.

Les effets du mur sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir, tous les effets sont cumulatifs.

- **4 ou moins** : Le sort est un échec.
- **5/6** : Le mur bloque les lignes de vue à tous les paliers.
- **7/8** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Air supplémentaire pour activer cet effet. Tout combattant qui passe au travers du mur arrête obligatoirement son mouvement juste après avoir franchit le mur.
- **9/10** : La durée du sortilège devient '*Entretien/1*'.
- **11 à 13** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Air supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, l'ensemble forme un mur unique.
- **14 ou plus** : La durée du sortilège devient '*Jusqu'à la fin de la partie*'.

Souffle d'invisibilité.

Air=1

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les effets de ce sortilège dépendent de X.

- **X=4** : La cible gagne la compétence « Cible/+1 ».
- **X=6** : La cible gagne la compétence « Cible/+2 ».
- **X=8** : La cible gagne la compétence « Cible/+3 ».

Source d'Air.

Air=5

Fréquence=Unique

Difficulté=10

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé à portée pour représenter la source. 5 gemmes d'Air sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant l'Air peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 15cm de la source.

Lors de la phase Mystique, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de l'Air de POU=5.

Symbiose.

Air=1

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne les compétences « Esprit de l'Air » et « Focus ». Le lanceur ne peut utiliser ou récupérer que des gemmes d'Air.

Tourbillons de précision.

Air=2+X

Fréquence=2

Difficulté=FOR de l'arme de tir (minimum = 5, ou si la cible n'a pas d'arme de tir)

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne INI+1 et TIR+1. Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

- X=0 si la cible ne possède pas d'arme d'artillerie.

- $X=1$ si la cible possède une arme d'artillerie légère.
- $X=2$ si la cible possède une arme d'artillerie lourde.

Vent porteur.*Air=2**Fréquence=1**Difficulté=8**Portée : Personnel**Aire d'effet : Personnel**Durée : Instantané*

Ce sortilège doit être lancé au moment où le lanceur déclare un déplacement.

Ce déplacement est remplacé par un déplacement de 25cm ignorant tous les types de Terrains et tous les combattants.

Un éventuel test de désengagement est automatiquement réussi, mais uniquement si les conditions sont remplies pour tenter un désengagement.

Vitesse du vent.*Air=2+X**Fréquence=2**Difficulté=3+RES de la cible/2**Portée : 15cm**Aire d'effet : Un combattant ami**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne MOU+5 (y compris à son MOU aérien si elle est dotée de la compétence « Vol ») et la compétence « Bond ».

Si la cible est dotée de la compétence « Énorme/X », le coût est augmenté de X gemmes.

Eau

Attaque primaire d'Eau.

Eau=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Lancez 1d6.

- **1** : Aucun effet.
- **2 ou 3** : La cible est sonnée.
- **4, 5 ou 6** : La cible est sonnée et subit une Blessure légère.

Cycle éternel.

Eau=X

Fréquence=1

Difficulté= Y

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

X et Y dépendent de l'effet choisi.

- **Désenchantement (X=2 et Y=7)** : tous les sortilèges actifs sur la cible sont dissipés.
- **Purification (X=3 et Y=COU/PEUR de la cible)** : La cible subit une Blessure grave. Cet effet ne peut cibler que des combattants possédant la compétence « Construct », « Immortel/X », « Élémentaire/X » ou « Mort-vivant ». Les Champions sont immunisés à cet effet.
- **Renaissance (X=4 et Y=RES de la cible)** : La cible est soignée de 2 crans de Blessures. Un même combattant ne peut bénéficier de cet effet qu'une seule fois par partie.

Danse de l'Eau.

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=MOU de la cible/2,5

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut traverser les combattants durant son mouvement, sans la moindre pénalité. Elle ne peut pas terminer son mouvement en chevauchant un combattant.

Eaux troubles.

Eau=1+Puissance de la cible

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Éclaireur » et est considérée comme n'ayant pas encore été révélée. Le sortilège prend fin dès que la cible est révélée.

Le sortilège est sans effet si la cible est au contact d'au moins un combattant ennemi ou neutre.

Entraves aquatiques.

Eau=3

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT de la cible

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant
Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne MOU=0.

Invocation de l'Eau.

Eau=6
Fréquence=Unique
Difficulté=Aucune
Portée : 5cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

Un Élémentaire d'Eau est invoqué. Il est considéré comme étant caché (par l'intermédiaire de sa compétence « Éclaireur »).

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 3 : Mésestente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le lanceur, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le lanceur si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **4 à 7 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **8 à 11 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **12 à 15 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **16 à 19 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne DEF+1 et RES+1.
- **20 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne DEF+2 et RES+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Onde invisible' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut.

Lors de chaque phase d'entretien, le lanceur peut sacrifier des gemmes d'Eau pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 6 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le lanceur est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Élémentaire d'Eau.

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

TIR=3 ; projection Élémentaire : FOR6, 10/20/30

Élémentaire/Eau, Concentration/2, Éclaireur.

(Fléau/Feu et Ténèbres, Immunité/Eau)

Créature Élémentaire. Grande taille.

Onde invisible.

69 PA

Invocation d'hydrim.

Eau=2
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un hydrim est invoqué.

Mur d'Eau.

Eau=2

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

2 marqueurs doivent être placés à portée du lanceur et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm, représente le mur d'Eau.

Les effets du mur sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir, tous les effets sont cumulatifs.

- **4 ou moins** : Le sort est un échec.
- **5/6** : Le mur bloque les lignes de vue au palier 0.
- **7/8** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Eau supplémentaire pour activer cet effet. Aucun assaut ne peut être lancé à travers le mur. Tout combattant ami qui passe entièrement au travers du mur bénéficie immédiatement d'un jet de « Soins/5 » (une seule fois par tour).
- **9/10** : La durée du sortilège devient '*Entretien/1*'.
- **11 à 13** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Eau supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, l'ensemble forme un mur unique.
- **14 ou plus** : La durée du sortilège devient '*Jusqu'à la fin de la partie*'.

Nymphe.

Eau=4

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Tout le champ de bataille

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sort ne nécessite aucune ligne de vue.

La cible est guérie de toutes ses Blessures.

Si la cible n'est pas le lanceur, le sortilège est défaussé et ne peut plus être lancé.

Si la cible est le lanceur, lancez 1d6. Si le résultat est strictement inférieur au nombre de crans de blessures soignés, le sortilège est défaussé et ne peut plus être lancé.

En cas d'échec, le sortilège n'est jamais défaussé.

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

Perle de purification.

Eau=1

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible est immédiatement soignée d'un cran de Blessures.

La Difficulté de ce sortilège dépend de l'état de santé de la cible.

- Blessure légère : X=6.
- Blessure grave : X=7.
- Blessure critique : X=8.
- X est abaissée de 1 si la cible est au contact du lanceur.
- X est abaissée de 2 si la cible est le lanceur lui-même.

Ce sortilège est sans effets sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Mort-vivant » ou « Élémentaire/Feu ou Ténèbres ».

Source d'Eau.

Eau=5

Fréquence=Unique

Difficulté=10

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé à portée pour représenter la source. 5 gemmes d'Eau sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant l'Eau peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 15cm de la source.

Lors de la phase Mystique, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de l'Eau de POU=5.

Voile de brume.

Eau=4

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Contact

Aire d'effet : 30cm

Durée : Entretien/2

Un marqueur est déposé au contact du socle du lanceur, aucune ligne de vue ne peut dépasser 10cm dans l'aire d'effet du sortilège (quel que soit le palier).

Feu

Attaque primaire de Feu.

Feu=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Lancez 1d6.

- **1** : La cible est Sonnée.
- **2, 3, 4, 5 ou 6** : La cible subit une Blessure légère.

Boule de Feu.

Feu=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

Le lanceur peut sacrifier X gemmes de Feu (maximum = 4) après l'incantation pour renforcer les effets du sortilège.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=8+2X).

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=4+X).

Boule de flammes.

Feu=3

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=X+1).

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=X/2).

Si l'incantation est un échec, le lanceur subit un jet de Blessures (FOR=0).

Flèches d'Hécate.

Feu=2+X

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 10+15X cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=6).

Ignition.

Feu=X

Fréquence=Illimitée

Difficulté=2X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Choisissez X entre 1 et 5 avant chaque incantation de ce sortilège.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=3X).

Ce sort est sans effet sur un combattant ne possédant pas la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Invocation du Feu.

Feu=6

Fréquence=Unique

Difficulté=Aucune

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un Élémentaire de Feu est invoqué.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mésestente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le lanceur, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le lanceur si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **6 à 9 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **10 à 13 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **14 à 17 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **18 à 21 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne ATT+1 et FOR+1.
- **22 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne ATT+2 et FOR+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Éruption flamboyante' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut.

Lors de chaque phase d'entretien, le lanceur peut sacrifier des gemmes de Feu pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 7 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le lanceur est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Élémentaire de Feu.

15 - 4 - 6/14 - 4/9 - -8/3

TIR=3 ; projection Élémentaire : FOR8, 10/20/30

Élémentaire/Feu, Furie guerrière.

(Fléau/Eau et Ténèbres, Immunité/Feu)

Créature Élémentaire. Grande taille.

Éruption flamboyante.

95 PA

Invocation de pyrim.

Feu=2

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un pyrim est invoqué.

Mur de Feu.

Feu=2

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

2 marqueurs doivent être placés à portée du lanceur et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm, représente le mur de Feu.

Les effets du mur sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir, tous les effets sont cumulatifs.

- **4 ou moins** : Le sort est un échec.
- **5/6** : Le mur bloque les lignes de vue au palier 0.
- **7/8** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme de Feu supplémentaire pour activer cet effet. Tout combattant qui traverse le mur subit une Blessure légère.
- **9/10** : La durée du sortilège devient '*Entretien/1*'.
- **11 à 13** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme de Feu supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, chacun de ces murs doit être détruit séparément.
- **14 ou plus** : La durée du sortilège devient '*Jusqu'à la fin de la partie*'.

Possession fulminante.

Feu=3

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Bravoure » et « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Pyrotechnie.

Feu=X

Fréquence=Illimitée

Difficulté=5+X

Portée : 15cm

Aire d'effet : Une arme de tir

Durée : Spécial

La FOR du prochain tir effectué par la cible est augmentée de +2X (maximum FOR=10).

Si l'incantation est un échec, le lanceur subit un jet de Blessures (FOR=X).

Ce sortilège est sans effet sur une arme d'Artillerie.

Source de Feu.

Feu=5

Fréquence=Unique

Difficulté=10

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé à portée pour représenter la source. 5 gemmes de Feu sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant le Feu peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 15cm de la source.

Lors de la phase Mystique, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié du Feu de POU=5.

Tapis de flammes.

Feu=5

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : Contact

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Placer une carte Confrontation sur le terrain au contact du lanceur, c'est la surface qu'occupe le Tapis de flammes.

Tout combattant recouvert par la carte (même partiellement), et situé aux paliers 0 ou 1, subit un jet de Blessures (FOR=10).



Terre

Armure Élémentaire.

Terre=3

Fréquence=Unique

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

Si le lanceur s'est déplacé depuis le début du tour, ce sort est sans effet.

Le lanceur gagne MOU=0, INI=0, RES=15 et les compétences « Esprit de la Terre », « Inébranlable » et « Insensible/4 ».

Le lanceur ne peut plus être déplacée ni quitter le palier 0, quel que soit l'effet de jeu.

Le lanceur perd 1 dé de combat lors de chaque corps à corps.

Le lanceur perd toutes ses gemmes de Mana, à l'exception des gemmes de Terre.

Le lanceur ne peut récupérer ou utiliser que des gemmes de Terre.

Attaque primaire de Terre.

Terre=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible gagne INI-1 ou MOU-2,5 (au choix du lanceur) jusqu'à la fin du tour.

Lancez 1d6.

- **1** : Aucun effet.
- **2 ou 3** : La cible est Sonnée.
- **4, 5 ou 6** : La cible subit une Blessure légère.

Consécration.

Terre=3

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 15cm

Durée : Spécial

Tout combattant qui possède la compétence « Élémentaire/X (sauf Terre) », « Immortel/X », « Construct » ou « Mort-vivant » dans l'aire d'effet gagne les compétences « Vulnérable » et « Prévisible ».

Ce sortilège est automatiquement dissipé dès que le lanceur se déplace, quel que soit l'effet de jeu.

Croissance végétale.

Terre=4

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 30cm

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

1 marqueur est placé à portée du sortilège. L'aire d'effet du sortilège devient un Terrain encombré, avec RES=4 et 4PS, qui bloque partiellement toute ligne de vue.

Si le sortilège est lancé une seconde fois sur le même point, l'aire d'effet devient un Terrain infranchissable, avec RES=8 et 2PS supplémentaires. Tout combattant situé dans l'aire d'effet gagne alors MOU=0 et ne peut plus se déplacer, quel que soit l'effet de jeu.

Éruption chtonienne.

Terre=5

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 7,5cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=4+X, maximum : 15).

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=2+X/2).

Guerrier d'alphax.

Terre=4

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT de la cible

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne FOR+2 et RES+2.

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

Intuition.

Terre=2

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 15cm

Aire d'effet : un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège se lance après le jet de Tactique.

La cible gagne la compétence « Conscience », mais ne peut pas l'utiliser pour cibler ou repérer un combattant ennemi aux paliers 1 ou 2.

La cible perd cette compétence si elle quitte le palier 0.

Invocation de la Terre.

Terre=6

Fréquence=Unique

Difficulté=Aucune

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un Élémentaire de Terre est invoqué.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 3 : Mésestente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le lanceur, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le lanceur si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **4 à 7 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **8 à 11 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **12 à 15 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.

- **16 à 19 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne DEF+1 et RES+1.
- **20 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne DEF+2 et RES+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Force de la Terre' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut.

Lors de chaque phase d'entretien, le lanceur peut sacrifier des gemmes de Terre pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 6 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le lanceur est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Élémentaire de Terre.

10 - 2 - 5/8 - 5/13 - -7/6

TIR=2 ; projection Élémentaire : FOR6, 10/15/20

Élémentaire/Terre, Dur à cuire.

(Fléau/Air et Ténèbres, Immunité/Terre)

Créature Élémentaire. Grande taille.

Force de la Terre.

83 PA

Invocation de faërim.

Terre=2

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un faërim est invoqué.

Mur de Terre.

Terre=2

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

2 marqueurs doivent être placés à portée du lanceur et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm, représente le mur de Terre.

Les effets du mur sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir, tous les effets sont cumulatifs.

- **4 ou moins :** Le sort est un échec.
- **5/6 :** Le mur est considéré comme un Élément de décor Infranchissable et Inaltérable, avec RES=4, 2PS et 10cm de hauteur.
- **7/8 :** Le lanceur peut dépenser 1 gemme de Terre supplémentaire pour activer cet effet. Le mur passe à RES=8, 6PS et sa hauteur couvre tout le palier 0.
- **9/10 :** La durée du sortilège devient 'Entretien/1'.
- Le lanceur peut sacrifier X gemmes de Terre pour que le mur gagne 2X PS (à répartir librement en cas de mur doublé), avec un maximum de 6PS par mur.
- **11 à 13 :** Le lanceur peut dépenser 1 gemme de Terre supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, chacun de ces murs doit être détruit séparément.
- **14 ou plus :** La durée du sortilège devient 'Jusqu'à la fin de la partie'.

Passe muraille.

Terre=1+X

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 15cm

Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les cibles gagnent MOU=10 et la compétence « Immunité/Terrain », sans toutefois pouvoir s'arrêter sur un terrain infranchissable.

Source de Terre.

Terre=5

Fréquence=Unique

Difficulté=10

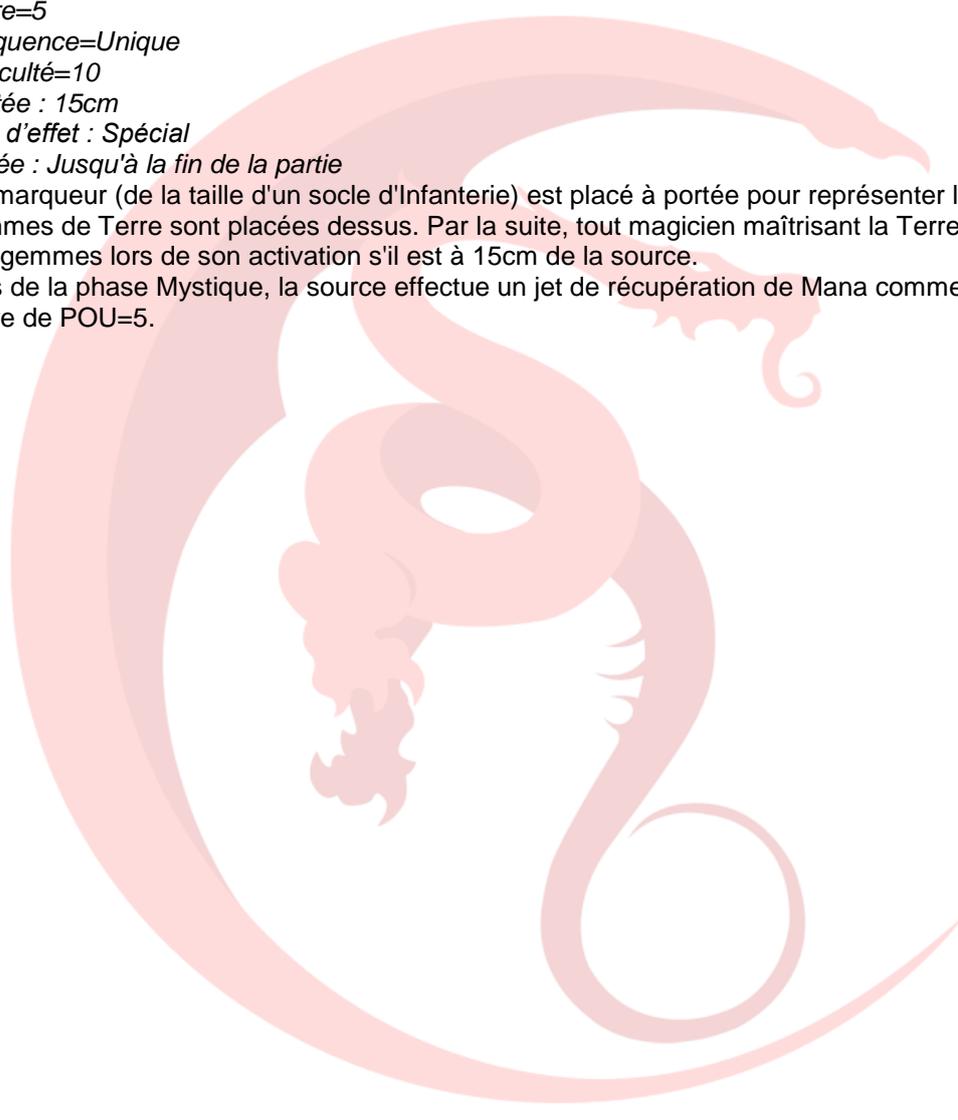
Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé à portée pour représenter la source. 5 gemmes de Terre sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant la Terre peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 15cm de la source.

Lors de la phase Mystique, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de la Terre de POU=5.



Lumière

Attaque primaire de Lumière.

Lumière=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible placera ses dés de combat avant tous les autres combattants jusqu'à la fin du tour.

Lancez 1d6.

- **1** : Aucun effet.
- **2 ou 3** : La cible est Sonnée.
- **4, 5 ou 6** : La cible subit une Blessure légère.

Aura de Lumière.

Lumière=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne COU+1, FOR+1 et RES+1.

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

Bannissement.

Lumière=2X

Fréquence=1

Difficulté=Spécial

Portée : Personnel

Aire d'effet : 15cm

Durée : Instantané

Le lanceur désigne X combattants ennemis dans l'aire d'effet. Ce sortilège ne peut cibler que les combattants dotés de la compétence « Mort-vivant », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Construct ». Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants Cynwälls dotés de la compétence « Construct ».

La difficulté de ce sortilège est égale à Y+2 (minimum = 7, Y=COU/PEUR le plus élevé parmi les cibles).

Lancez 1d6 pour chaque cible.

- **1** : La cible subit une Blessure légère.
- **2** : La cible subit une Blessure grave.
- **3** : La cible subit une Blessure critique.
- **4, 5 ou 6** : La cible est Tuée net et retirée de la partie.

Éblouissement.

Lumière=3

Fréquence=Unique

Difficulté=X+4

Portée : Personnel

Aire d'effet : Toute la table

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants dans l'aire d'effet qui possèdent une Ligne de vue sur le lanceur dont l'INI est inférieure ou égale à X gagnent INI-1, ATT-1, DEF-1 et ne peuvent plus désigner de cible à distance, pour quelque effet de jeu que ce soit. Ils peuvent lancer un assaut, mais ce sera obligatoirement un engagement.

Un combattant affecté et doté de la compétence « Conscience » peut désigner des cibles à distance ou charger normalement jusqu'à 20cm (maximum).

Ce sortilège est sans effet sur un magicien maîtrisant la Lumière ou un combattant doté de la compétence « Élémentaire/Lumière » ou « Immortel/Lumière ».

Fléau céleste.

Lumière=2

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 30cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Avant l'incantation, le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Lumière, le sortilège est alors considéré comme un tir d'Artillerie légère perforante qui s'arrête au maximum de la portée.

Après l'incantation, le lanceur peut sacrifier X gemmes de Lumière (maximum=4) pour renforcer les effets du sortilège.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5+2X).

Invocation de la Lumière.

Lumière=5

Fréquence=Unique

Difficulté=Spécial

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un Élémentaire de Lumière est invoqué.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 2 : Mésestente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le lanceur, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le lanceur si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **3 à 6 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
- **7 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 14 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **15 à 18 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne DEF+1 et RES+1.
- **19 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne DEF+2 et RES+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Clarté souveraine' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut.

Lors de chaque phase d'entretien, le lanceur peut sacrifier des gemmes de Lumière pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 3 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 5 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le lanceur est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Élémentaire de Lumière.
12,5/15 - 4 - 4/8 - 5/8 - -7/5

TIR=3 ; projection Élémentaire : FOR6, 15/25/35
 Élémentaire/Lumière, Vol.
 (Fléau/Ténèbres, Immunité/Lumière)
 Créature Élémentaire. Grande taille.
Clarté souveraine.
 58 PA

Invocation d'étincelant.

Lumière=2
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 15cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Spécial
 Un étincelant est invoqué.

Étincelant.
 10/15 - 3 - 2/4 - 2/3 - 5/2
 Élémentaire/Lumière, Dévotion/1, Vol.
 (Fléau/Ténèbres, Immunité/Lumière)
 Irrégulier Élémentaire. Petite taille.
Les étincelants.
 13 PA

Mot de puissance.

Lumière=X (maximum = POU/2, arrondi à l'inférieur)
 Fréquence=1
 Difficulté=4+POU du lanceur
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 15cm
 Durée : Spécial

Le lanceur gagne POU-X.

Le lanceur peut répartir 2X points entre ses caractéristiques et/ou celles d'un combattant ami dans l'aire d'effet. Cette répartition doit être effectuée immédiatement (et ne pourra pas être modifiée), avec un maximum de 2 points dans chaque caractéristique (sauf la Peur, la Discipline, le Pouvoir, la Foi et le Tir où aucun point ne peut être placé).

Ce sortilège dure jusqu'à ce que le lanceur soit Tué net ou qu'il y mette un terme lors d'une phase d'Entretien. Tant qu'il est actif, le lanceur ne peut pas le lancer à nouveau.

Ce sortilège ne peut pas être lancé à l'aide de la compétence « Maîtrise des arcanes ».

Mur de Lumière.

Lumière=2
 Fréquence=1
 Difficulté=Aucune
 Portée : 15cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

2 marqueurs doivent être placés à portée du lanceur et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 15cm, représente le mur de Lumière.

Les effets du mur sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir, tous les effets sont cumulatifs.

- **4 ou moins** : Le sort est un échec.
- **5/6** : Le mur bloque les lignes de vue au palier 0.
- **7/8** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme de Lumière supplémentaire pour activer cet effet. Tout combattant ennemi qui passe au travers du mur doit passer un test de COU (difficulté=10) : en cas d'échec, le combattant arrête immédiatement son mouvement au contact du mur.
Un combattant ami ne teste pas son COU et franchit le mur sans tester.
- **9/10** : La durée du sortilège devient 'Entretien/1'.

- **11 à 13** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme de Lumière supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, l'ensemble forme un mur unique.
- **14 ou plus** : La durée du sortilège devient '*Jusqu'à la fin de la partie*'.

Nouvel espoir.

Lumière=3

Fréquence=Unique

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un Champion ami du même peuple que le lanceur

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Si la cible est éliminée, un combattant ami non-Champion, du même peuple que le lanceur, à 15cm de la cible est désigné. Sa valeur stratégique doit être inférieure ou égale à celle de la cible. La cible ne peut plus revenir en jeu.

Ce combattant est soigné de toutes ses Blessures. Tous les effets de jeu dont il faisait l'objet et qui ne peuvent pas affecter un Champion sont dissipés. Il utilise immédiatement la compétence « Cri de ralliement ».

Il acquiert le statut de Champion jusqu'à la fin de la partie, avec tous les avantages afférents (compétences « Coup de maître/0 », « Contre-attaque », « Enchaînement/X », « Maîtrise des arcanes », « Piété/2 », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et/ou « Visée »). Après son incantation réussie, ce sortilège ne peut plus être dissipé.

Source de Lumière.

Lumière=5

Fréquence=Unique

Difficulté=10

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé à portée pour représenter la source. 5 gemmes de Lumière sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant la Lumière peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 15cm de la source.

Lors de la phase Mystique, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de la Lumière de POU=5.

Vision prémonitoire.

Lumière=2

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 30cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la phase d'Activation

Ce sort doit être lancé au début de la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation. Le joueur bénéficie d'une réserve supplémentaire pour la phase d'Activation.

Ténèbres

Attaque primaire de Ténèbres.

Ténèbres=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Éphémère/6 ».

Lancez 1d6.

- **1** : Aucun effet.
- **2 ou 3** : La cible est Sonnée.
- **4, 5 ou 6** : La cible subit une Blessure légère.

Drain de vie.

Ténèbres=3

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU-5, INI-1, ATT-1 et DEF-1.

Le lanceur est soigné d'un cran de Blessure.

Ce sortilège est sans effet sur les cibles dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Force abyssale.

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté 2+ATT de la cible

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Si le lanceur est la cible, avant chaque coup de maître qu'il tente (avant que l'adversaire annonce son éventuelle défense), il peut sacrifier X gemmes de Ténèbres pour bénéficier de la compétence « Coup de maître/2+2X » pour cette attaque (maximum = « Coup de maître/8 »).

Invocation des Ténèbres.

Ténèbres=6

Fréquence=Unique

Difficulté=Aucune

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un Élémentaire de Ténèbres est invoqué.

La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mésestente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le lanceur, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le lanceur si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
- **6 à 9 : Défiance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un

combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.

- **10 à 13 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le lanceur et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
- **14 à 17 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **18 à 21 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne ATT+1 et FOR+1.
- **22 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le lanceur gagne ATT+2 et FOR+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Étreinte du néant' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut.

Lors de chaque phase d'entretien, le lanceur peut sacrifier des gemmes de Ténèbres pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
- 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
- 7 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.

Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le lanceur est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Élémentaire de Ténèbres.

15 - 3 - 5/10 - 4/9 - -9/2

TIR=3 ; projection Élémentaire : FOR10, 15/30/45

Élémentaire/Ténèbres, Immunité/Peur, Abominable.

(Fléau/Élémentaire)

Créature Élémentaire. Grande taille.

Étreinte du néant.

80 PA

Invocation de sombre.

Ténèbres=3

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 5cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un sombre est invoqué.

Sombre.

10 - 3 - 4/5 - 2/5 - -6/1

Élémentaire/Ténèbres, Dévotion/1, Immunité/Jambes, Immunité/Terrain encombré.

(Fléau/Élémentaire)

Régulier Élémentaire. Taille moyenne.

18 PA

Mur de Ténèbres.

Ténèbres=2

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

2 marqueurs doivent être placés à portée du lanceur et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm, représente le mur de Ténèbres.

Les effets du mur sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir, tous les effets sont cumulatifs.

- **4 ou moins :** Le sort est un échec.
- **5/6 :** Le mur bloque les lignes de vue au palier 0.

- **7/8** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme de Ténèbres supplémentaire pour activer cet effet. Tout combattant qui passe au travers du mur doit réussir un test de COU (difficulté=10 pour les combattants ennemis, difficulté=8 pour les combattants amis) : en cas d'échec, le combattant achève son mouvement devant le mur ; en cas de succès, le combattant subit un Sonné et termine son mouvement normalement.
- **9/10** : La durée du sortilège devient '*Entretien/1*'.
- **11 à 13** : Le lanceur peut dépenser 1 gemme de Ténèbres supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, chacun de ces murs doit être détruit séparément.
- **14 ou plus** : La durée du sortilège devient '*Jusqu'à la fin de la partie*'.

Nous sommes légion.

Ténèbres=2

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tout combattant ami tué dans l'aire d'effet est placé en renfort (voir XIX-B-105. Renfort (passive)), avec les exceptions suivantes.

- Le combattant devra revenir en jeu à 10cm d'un magicien ami doté du sort 'Nous sommes légion' (même inactif) ou sur un portail de Ténèbres, à la place des conditions normales de la compétence.
- Une fois revenu en jeu, ce combattant ne bénéficiera pas de la compétence « Renfort ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants invoqués, les Champions et les combattants dont la valeur stratégique est strictement supérieure à 30PA.

Perversion spirituelle.

Ténèbres=X

Fréquence=1

Difficulté=5+X

Portée : 15cm

Aire d'effet : X combattants ennemis (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé durant la phase Stratégique.

Les cibles gagnent COU-1 et DIS-1.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés d'un score de PEUR ou de la compétence « Commandement/X », « Élémentaire/X » ou « Immortel/X ».

Portail de Ténèbres mineur.

Ténèbres=X

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Placez une carte Confrontation à portée du lanceur avec X marqueurs 'Invocation', elle représente le Portail de Ténèbres mineur.

Un combattant ami qui revient en renfort peut revenir sur le portail (même partiellement) en plus de ses points d'arrivée normaux.

Lorsqu'un combattant ami est invoqué sur le portail (même partiellement), l'invocateur peut dépenser Y marqueurs 'Invocation' du portail (Y = puissance du combattant invoqué) pour que ce combattant ne compte pas dans sa limite de contrôle des combattants invoqués. Le portail disparaît en même temps que le dernier marqueur.

Si le lanceur invoque un nouveau portail, le précédent disparaît immédiatement.

Putrescence.

Ténèbres=3

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur), sa RES est remplacée par sa plus haute valeur de COU/PEUR ou DIS.

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

Scarification ténébreuse.

Ténèbres=3

Fréquence=2

Difficulté=-1+RES de la cible

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ami non Champion

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Si la cible est Tuée net, tous les combattants en contact avec elle subissent un jet de Blessures (FOR=RES de la cible). La cible est alors retirée du jeu, et ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

Source de Ténèbres.

Ténèbres=5

Fréquence=Unique

Difficulté=10

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé à portée pour représenter la source. 5 gemmes de Ténèbres sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant les Ténèbres peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 15cm de la source.

Lors de la phase Mystique, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié des Ténèbres de POU=5.

Chtonienne

Célérité des ombres.

Voie : Chtonienne, Corruption

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+2,5.

Chaos intérieur.

Voie : Chtonienne

Ténèbres=3

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

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

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

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

Élixir de sauvagerie.

Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurique

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

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

Émeute carmine.

Voie : Chtonienne, Hurlements, Supplices

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

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

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

Excroissance tentaculaire.

Voie : Chtonienne

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé »

Durée : Entretien/1

La cible gagne les compétences « Concentration/2 (FOR et RES) » et « Membre supplémentaire ».

Hémorragie de Ténèbres.

Voie : Chtonienne, Corruption

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé »

Durée : Spécial

X=RES de la cible/2, arrondi à l'inférieur.

L'effet du sortilège est résolu dès que la cible encaisse une Blessure ou un Tué net (Sonné n'est pas une Blessure). Si cette Blessure a été infligée au corps à corps, le combattant qui vient de l'infliger subit immédiatement un Jet de Blessures (FOR=X).

Le sortilège cesse d'agir immédiatement après qu'une Blessure (même due à un Tir ou à tout autre effet) ait été infligée à la cible.

Héritier de l'hydre.

Voie : Chtonienne, Corruption

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un cyclope ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne 1 marqueur 'Héritier'.

La cible bénéficie d'un des bonus ci-dessous, tant qu'elle possède le nombre de marqueurs 'Héritier' indiqué :

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

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

Implosion sacrificielle.

Voie : Chtonienne

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

Le lanceur bénéficie de ATT+2 et FOR+5 contre la cible pendant la phase de Combat.

Ces bonus sont perdus après le premier jet de Blessures effectué en corps à corps par le lanceur contre la cible.

Si le lanceur élimine la cible au Corps à corps, le corps de celle-ci fond instantanément : la cible ne peut alors ni rester ni revenir en jeu d'aucune manière.

Main de peste.

Voie : Chtonienne

Ténèbres=4

Fréquence=2

Difficulté=3+DIS de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut pas tirer ni avoir recours à la magie ou à la divination jusqu'à la fin du tour. Au corps à corps, elle doit placer plus de dés en défense qu'en attaque et ne peut pas avoir recours à un effet de jeu qui lui permettrait de faire le contraire.

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

Malédiction des possédés.

Voie : Chtonienne

Ténèbres=3

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Pour tous ses tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Courage, de Discipline, de Tir, de Foi ou de Pouvoir, la cible considère un résultat naturel de '1' comme un échec automatique.

Si la cible lance plusieurs d6 pour certains de ces tests, elle lance 1d6 de moins au lieu de considérer le '1' comme un échec automatique pour les tests en question.

Orgie du sanguinaire.

Voie : Chtonienne

Neutre=3

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un rôdeur des abîmes ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les sortilèges et les miracles actifs sur la cible sont immédiatement dissipés.

La cible gagne les compétences « Charge bestiale », « Immunité/Peur » et « Inaltérable ».

Pétrification alchimique.

Voie : Chtonienne, Tellurique

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/X

La cible reçoit un marqueur 'Pétrification'.

Pour chaque marqueur 'Pétrification' qu'elle possède, la cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Si la cible possède 3+Puissance marqueurs 'Pétrification', elle est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.

Si la cible ne possède plus aucun marqueur 'Pétrification', le sort est immédiatement dissipé.

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

- X=7 : la cible gagne 2 marqueurs 'Pétrification'.

Possession démoniaque.

Voie : *Chtonienne*

Ténèbres=4

Fréquence=2

Difficulté=4+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant ami*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne FOR+2 et les compétences « Acharné », « Furie guerrière » et « Charge bestiale ».
Lors de la phase d'Entretien, la cible subit une blessure Grave.

Régénération démoniaque.

Voie : *Chtonienne*

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant ami doté de la compétence « Possédé »*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour suivant*

Ce sort doit être incanté au début de la phase d'Entretien.

La cible perd la compétence « Possédé » mais gagne la compétence « Régénération/5 ».

Volonté démoniaque.

Ténèbres=2

Voie : *Chtonienne, Corruption*

Fréquence=2

Difficulté=3+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant ami*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne la compétence « Acharné ».

Circæus

A la gloire du hardi.

Voie : Circæus

Lumière=3

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un Champion ami

Durée : Instantané

La cible peut immédiatement effectuer une marche en direction du lanceur. Si cela est possible, la cible doit venir se placer au contact du lanceur. Si le lanceur est trop éloigné, la cible doit se déplacer de son MOU maximal en évitant les obstacles par le chemin le plus court.

Ce déplacement exceptionnel est autorisé même si la cible est au contact d'un adversaire et même si elle a subi un assaut lors du tour en cours. Ce déplacement est en revanche interdit si un effet de jeu quelconque interdit à la cible de se déplacer.

Si la cible parvient au contact du lanceur, elle est soignée d'un cran de Blessure.

Ce déplacement exceptionnel ne compte pas comme un mouvement, même si la cible n'a pas encore été activée lors du tour en cours.

Assaut flamboyant.

Voie : Circæus, Hermétisme

Lumière=1

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Cantique de désolation.

Voie : Circæus

Ténèbres=X

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+2X.

Chant de blessure.

Voie : Circæus

Lumière=X

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé juste avant un jet de Blessures effectué par la cible (corps à corps et tir uniquement).

La cible gagne FOR+2X (maximum X = 2) sur ce jet de blessure.

Ce sortilège est sans effet sur un tir d'Artillerie.

Chant de gloire.

Voie : Circæus

Lumière=2

Fréquence=1

Difficulté=COU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé avant le jet de Tactique.

La cible gagne la compétence « Commandement/15 », mais perd la compétence « Éclaireur ».

Chant de lassitude.

Voie : Circæus

Neutre=3

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.

Voie : Circæus

Neutre=1

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.

Voie : Circæus

Neutre=0

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.

Couronne de gloire.

Voie : Hermétisme, Circæus.

Lumière=3

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X ».

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne +10cm à sa valeur de X.

Tous les combattants amis du même peuple bénéficient de FOR+1 tant qu'ils se trouvent dans l'aura de commandement de la cible. Cet effet ne se transmet pas le biais d'un état-major.

Défi de la mort.

Voie : Circæus.

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance=0.

Distorsion.

Voie : Circæus

Ténèbres=2

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.

Voie : Circæus, Maléfices.

Ténèbres=2

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.

Voie : Circæus

Ténèbres=3

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.

Double illusoire.

Voie : Circæus

Lumière=2

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège se joue au début d'un combat, juste après le test d'Initiative.

La cible effectue un test d'Initiative contre le résultat du test d'Incantation. En cas d'échec, la cible perd un dé de défense.

Force de l'au-delà.

Voie : Circæus, Nécromancie

Ténèbres=2

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.

Hymne à la colère.

Voie : Circæus

Lumière=X

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : X combattants amis

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les cibles gagnent la compétence « Cri de guerre/8 ».

La Lumière porte ma voix.

Voie : Circæus

Lumière=2

Fréquence=1

Difficulté=1+POU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un magicien ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut désormais lancer ses sortilèges à partir du lanceur.

Le choix de la cible du sortilège et la vérification de la distance sont effectués comme si l'incantation était effectuée par le lanceur de La Lumière porte ma voix. En outre, toute tentative de contre-magie est résolue comme si le sortilège était incanté par le lanceur de La Lumière porte ma voix. La fréquence du sortilège reste inchangée.

Si le sortilège lancé implique un effet sur le lanceur (jet de Blessure ou autre), celui-ci s'applique au lanceur de La Lumière porte ma voix.

Lame des aveugles.

Voie : Circæus

Lumière=1

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les combattants ennemis au contact de la cible gagnent DEF-1.

Litanie mortelle.

Voie : Circæus

Ténèbres=X

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.

Voie : Circæus, Hermétisme

Neutre=3

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.

Voie : Circæus

Ténèbres=X

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 ».

Que la Lumière te garde.

Voie : Circæus

Lumière=2

Fréquence=Unique

Difficulté=DEF de la cible

Portée : Contact

Aire d'effet : Un Champion ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur disparaît du champ de bataille. Retirez sa figurine et sa carte de références, il est considéré comme Tué net et ne peut revenir en jeu d'aucune manière. Tant que la cible est en vie, l'énergie du lanceur le protège des coups adverses.

La cible gagne la compétence « Instinct de survie/6 » et deux dés supplémentaires en combat, qu'elle doit obligatoirement placer en Défense.

Ce sortilège ne peut pas être dissipé.

Sonnet d'éternité.

Voie : Circæus

Ténèbres=0

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.

Voie : Circæus

Neutre=2

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.

Voile d'angoisse.

Voie : Circæus

Ténèbres=3

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 ».

Forge

Âme de la machine.

Terre=3

Voie : Forge

Fréquence=1

Difficulté=1+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'un scaphandre et d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible (qui peut être le lanceur) est Tuée net.

La cible passe en Blessure critique.

La cible gagne COU=-, DIS=- et les compétences « Construct », « Immunité/Sonné » et « Immunité/Pénalités de blessures ».

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct ».

Compression sélective.

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

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

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible choisit un de ses équipements à vapeur. Elle ne pourra plus utiliser ses autres équipements à vapeur, mais lancera autant de dés qu'elle possède d'équipement à vapeur lors de ses jets de Pression.

Par exemple, si elle possède deux équipements à vapeur, elle en choisira un seul mais lancera deux dés en cumulant les résultats.

Éther d'égarement.

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=PEUR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'un masque à vapeur/PEUR

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le bonus de pression est désormais limité à PEUR/COU+4.

Fer de l'esprit.

Terre=X

Voie : Tellurique, Forge

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Résolution/X » (maximum = 4).

Flèche d'Uren.

Neutre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=FOR de l'arme de tir

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Ce sortilège est sans effet sur une arme d'Artillerie.

Frénésie mécanique.

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 5cm

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

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible pourra relancer ses '6' sur les jets de Pression.

En cas de '1', même après avoir relancé un '6', le jet de pression est un échec, ne donne aucun bonus et entraîne un Incident de pression.

Jet de vapeur.

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=1

Difficulté=3

Portée : Personnel

Aire d'effet : Contact

Durée : Instantané

Chaque combattant en contact avec le lanceur encaisse un jet de Blessures (FOR=0).

Ce sortilège est sans effet si le lanceur ne possède pas une chaudière en état de fonctionnement.

Nuage de vapeur.

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

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

Durée : Spécial

Les équipements à vapeur de la cible sont inutilisables.

Toutes les lignes de vue passant à 5 cm ou moins de la cible sont coupées.

Ce sort prend fin dès que la cible se déplace ou est déplacée, par quelque effet de jeu que ce soit.

Principe d'inertie.

Terre=2

Voie : Tellurique, Forge

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+2,5.

Si la cible charge, elle gagne un bonus de Puissance de +1 pour le temps de la Charge.

Thermo-accélération.

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une armure khor, d'un scaphandre ou d'un razorback en armure

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut faire des jets de Pression (/MOU), même si elle ne possède pas de chaudière. Ces jets ne peuvent pas provoquer d'incident de pression.

Thermo-célérité.

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

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

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut faire des jets de Pression (/INI).

Thermo-compression.

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

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

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut relancer une fois chacun de ses jets de Pression si le résultat ne lui convient pas.

Thermo-destruction.

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

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

Durée : Instantané

La chaudière de la cible est détruite dans une terrible explosion. Appliquez les mêmes effets que lorsqu'une chaudière explose suite à un incident de Pression.

Thermo-propulsion.

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=3

Portée : 20cm

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

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le résultat des jets de pression des équipements à vapeur/MOU sera toujours '4'.

Transfert de pression.

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

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

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible doit lancer un dé de plus lors de chaque jet de pression.

Tant que le sortilège est actif, les équipements à vapeur du lanceur sont inutilisables et il ne peut pas relancer ce sortilège.

Ce sortilège est sans effet si le lanceur ne possède pas une chaudière en état de fonctionnement.



Hermétisme

Ange gardien.

Voie : Hermétisme.

Lumière=5

Fréquence=Unique

Difficulté=3+DEF de la cible

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne DEF+2 et la compétence « Régénération/5 ».

Le sortilège reste actif tant que la cible reste en vie. Si la cible doit être éliminée de quelque manière que ce soit, le sortilège annule l'effet et le sortilège est immédiatement dissipé.

Assaut flamboyant.

Voie : Circæus, Hermétisme.

Lumière=1

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Aura d'hypérion.

Voie : Hermétisme.

Lumière=2

Fréquence=2

Difficulté=X (minimum = 7, maximum = 10)

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Hypérion/X ».

Si la cible est le lanceur, tout combattant ennemi impliqué dans le même combat que lui gagne ATT-1 et DEF-1.

Châtiment de Lumière.

Voie : Hermétisme.

Lumière=2X

Fréquence=1

Difficulté=5+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : X combattants ennemis

Durée : Instantané

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

Corps astral.

Voie : Hermétisme, Solaris.

Lumière=1

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : 30cm

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Placez un marqueur à portée, le lanceur n'a pas besoin d'avoir de ligne de vue dessus.

La cible est considérée comme se trouvant au palier 1 à l'emplacement du marqueur pour toutes ses actions mystiques (incanter un sortilège, utiliser la contre-magie, récupérer du Mana...). La cible gagne MOU=0 et la compétence « Vulnérable », ne peut bénéficier d'aucun dé de combat, et ne peut effectuer aucune action ou effet de jeu autre que des actions mystiques ou des effets de jeu mystiques.

Couronne de gloire.

Voie : Hermétisme, Circæus.

Neutre=3

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X ».

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne +10cm à sa valeur de X.

Tous les combattants amis du même peuple bénéficient de FOR+1 tant qu'ils se trouvent dans l'aura de commandement de la cible. Cet effet ne se transmet pas le biais d'un état-major.

Éclat de Lahn.

Voie : Hermétisme, Théurgie.

Lumière=3, Feu=3

Fréquence=Unique

Difficulté=9

Portée : Personnel

Aire d'effet : Toute la table

Durée : Spécial

Aucune ligne de vue n'est nécessaire.

Tous les combattants ennemis sont Sonnés.

Tous les combattants ennemis voient leurs lignes de vue limitées aux distances suivantes, cet effet ne peut pas être dissipé mais un combattant peut continuer à utiliser la compétence « Conscience » normalement :

- 0cm jusqu'à la fin du tour.
- 15cm jusqu'à la fin du tour suivant.
- 30cm jusqu'à la fin du second tour suivant.
- Cette pénalité disparaît ensuite.

Force de la vertu.

Voie : Hermétisme.

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=COU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+X (X=COU/2, arrondi au supérieur).

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de PEUR.

Glaive chimérique.

Voie : Hermétisme.

Neutre=2+X (minimum X = 1)

Fréquence=1

Difficulté= Y

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible encaisse un jet de Blessures (FOR=Y).

Si ce jet de Blessures entraîne un résultat Blessure grave ou supérieur dans le tableau des Blessures, le sortilège affecte un autre combattant ennemi, au choix du joueur qui contrôle le lanceur. La nouvelle cible doit être située à 5cm ou moins de la précédente et à portée du sortilège. Le lanceur doit disposer d'une ligne de vue sur elle après l'éventuelle élimination de la victime précédente. Elle subit un jet de Blessures (FOR=Y).

Le nombre de combattants qui peuvent être frappés par ce sortilège est égal à X. Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par tour.

Lueur apaisante.

Voie : *Hermétisme.*

Lumière=X

Fréquence=2

Difficulté= Y

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant ami*

Durée : *Instantané*

Le nombre de gemmes nécessaires à l'incantation et la difficulté de celle-ci varient en fonction de l'effet recherché et de l'état de santé de la cible.

- Cible en Blessure légère : X=2, Y=6. La cible passe indemne.
- Cible en Blessure grave : X=2, Y=7. La cible passe en Blessure légère.
- Cible en Blessure grave : X=4, Y=8. La cible est indemne.
- Cible en Blessure critique : X=2, Y=8. La cible passe en Blessure grave.
- Cible en Blessure critique : X=4, Y=9. La cible passe en Blessure légère.

Mot de confusion.

Voie : *Circæus, Hermétisme.*

Neutre=3

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.

Pilier d'énergie.

Voie : *Hermétisme.*

Lumière=3

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : *Personnel*

Aire d'effet : *5cm*

Durée : *Instantané*

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet réduisent leur niveau de Blessure d'un cran.

Sceau de Dellar'n.

Voie : *Hermétisme.*

Lumière=2

Fréquence=2

Difficulté= 7

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant*

Durée : *Spécial*

Un marqueur 'Dellar'n' est disposé sur le socle de la cible. Un même combattant ne peut porter qu'un seul marqueur 'Dellar'n' en même temps.

Au cours d'une phase d'Activation, y compris celle où ce sort est lancé, n'importe quel magicien ami capable de voir la cible et présent à 20cm peut dépenser 1 gemme de Lumière pour activer le pouvoir du sceau. Cette dépense ne peut être ni absorbée ni contrée.

Quand le sceau est activé, le marqueur 'Della'n' est retiré. Tous les combattants présents à 2,5cm ou moins du porteur du sceau encaissent un jet de Blessures (FOR=5). Le porteur n'est pas affecté. Un même magicien peut activer autant de sceaux que sa réserve de mana le lui permet.

Sceau de protection.

Voie : Hermétisme.

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Insensible/3 ».

Ténacité de la Chimère.

Voie : Hermétisme.

Lumière=2

Fréquence=2

Difficulté= 6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé après que la cible ait encaissé une Blessure (après application des éventuels modificateurs comme Dur à cuire, Fléau, etc...). La blessure subie est réduite d'un cran (une Blessure légère se transforme en Sonné).

Ce sortilège est sans effet sur les Blessures exceptionnelles et les jets de Blessures dont le résultat indique 'Sonné' ou 'Tué net'.

Hurlements

Agilité des nymphes.

Eau=1

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Fine lame ».

Appel du sang.

Eau=3

Voie : Hurlements, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur choisit une carte de sa propre séquence d'activation qui n'a pas encore été activée. Elle est immédiatement activée et retirée de la séquence d'activation.

Augure sanglant.

Eau=1

Voie : Hurlements

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'au prochain jet de Tactique

Ce sortilège doit être lancé au début de la phase d'Activation. Tout combattant Tué net à $2,5 \times X$ cm ou moins du lanceur permettra au joueur qui le contrôle d'ajouter +1 au résultat de son prochain jet de Tactique.

Carnage.

Neutre=2

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+3.

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

Si la cible est affiliée à la révélation du Carnage, la durée de ce sortilège devient 'Entretien/1'.

Déchéance inéluctable.

Eau= X+1

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence=2

Difficulté=X+5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES-2X (minimum RES=1, maximum X=4).

Émeute carmine.*Neutre=2**Voie : Chtonienne, Hurlements, Supplices**Fréquence=2**Difficulté=7**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ennemi**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

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

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

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

Festin sacré.*Eau=1**Voie : Hurlements, Supplices**Fréquence=Illimitée**Difficulté=7**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ennemi**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

Si la cible est tuée net lors d'un corps à corps, le lanceur peut désigner toute ou partie des combattants amis ayant participé à ce combat (aucune Ligne de vue n'est nécessaire), et sacrifier 1 gemme d'Eau pour chacun d'entre eux. Chacun de ces combattants est soigné d'un cran de Blessure, mais ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite jusqu'à la fin du tour.

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

Garde sanglante.*Eau=1**Voie : Hurlements, Tourments**Fréquence= 2**Difficulté=X**Portée : Personnel**Aire d'effet : Personnel**Durée : Instantané*

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible encaisse un jet de Blessures.

- X=4. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.
- X=6. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.
- X=8. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.

Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Malédiction du fauve.*Eau=2**Voie : Hurlements**Fréquence=2**Difficulté=6**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ami**Durée : Instantané*

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est éliminée du jeu. Aucune Ligne de vue n'est nécessaire. Tous les combattants ennemis au contact de la cible subissent immédiatement un jet d' « Éphémère/5 ».

Si la cible est le lanceur, celui-ci ignore les pénalités de Blessure pour le test d'Incantation.

Massacre.

Eau=2

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

Morsure de l'âme.

Eau=2

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence=1

Difficulté=COU/PEUR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

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

Mort certaine.

Eau=2

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible vient de subir un jet de Blessures qui ne lui a infligé aucune Blessure. Le Jet de Blessures est relancé.

Mort des croyants.

Neutre=2

Voie : Hurlements, Supplices

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi doté de la compétence « Féal/X » ou d'un score de FOI

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR = 8).

Piège des loups.

Eau=3

Voie : Hurlements

Fréquence=1

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible subit un jet de Blessure (FOR=X) au terme de chacun de ses déplacements. X étant égal à la moitié de la distance parcourue (arrondi au supérieur).
En ce qui concerne ce sortilège, une réorientation n'est pas considérée comme un déplacement.

Rage de la hyène.

Neutre=1

Voie : Hurllements

Fréquence=1

Difficulté=2+ATT du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Au moment de placer ses dés de combat, le lanceur peut sacrifier X gemmes (maximum = 2) pour gagner X dés de combat durant ce combat.



Instinctive

Baiser de la terre.

Voie : *Instinctive*

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+5 ou MOU-5, au choix du lanceur.

Charge du rhino.

Voie : *Instinctive*

Neutre=3+X (maximum X = 2)

Fréquence=1

Difficulté=6+2X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Le lanceur peut lancer ce sortilège uniquement au début de son activation, à condition de ne pas être en contact avec un combattant ennemi. Le lanceur peut se réorienter librement, il effectue ensuite un mouvement en ligne droite de 25cm maximum et bénéficie des compétences « Brutal », « Immunité/Peur » et « Impact/3+X ».

Si le lanceur percute un combattant et le tue, il est obligé de poursuivre son mouvement (toujours en ligne droite).

Si le lanceur percute un combattant et ne le tue pas, il s'arrête net et est considéré comme ayant effectué une Charge (cela peut constituer une exception aux règles de cumul des actions).

Si le lanceur percute un élément de décor pendant ce mouvement, il s'arrête net et subit un Sonné.

Don de Bran-Ô-Kor.

Voie : *Instinctive*

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un magicien ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne la compétence « Esprit de la magie Instinctive ».

Don de l'arbre démon.

Voie : *Instinctive*

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=X (maximum = 7)

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Cri de guerre/X ».

Don de la louve.

Voie : *Instinctive*

Neutre=X

Fréquence=1

Difficulté=4+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bravoure ».

Don de la mangouste.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI+2.

Don de préservation.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : Personnel

Aire d'effet : X

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Instinct de survie/6 ».

L'aire d'effet du don est déterminée en fonction du résultat du test de Pouvoir.

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

Don du brontops.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

Don du hibou.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Conscience ».

Don du mirage.

Voie : Instinctive

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

Don du puma.

Voie : Instinctive

Neutre=1

Fréquence=2

Difficulté=5+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bond ».

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

Don du rhinocéros.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté= 2X (maximum : X = 5)

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES+X.

Don du sanglier.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Charge bestiale ».

Don du scorpion.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort se lance durant la phase Stratégique.

La cible gagne la compétence « Toxique/1 ».

Don du serpent.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=2+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Contre-attaque ».

Don du tigre.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=RES de la cible (maximum = 9)

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Don du vautour.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un traqueur ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

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

Éclat de silex.

Voie : Instinctive

Neutre=1

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible peut tenter d'esquiver le sortilège, elle doit réussir un jet de Défense de difficulté égale au résultat final du jet d'Incantation. Sinon, elle subit un jet de Blessure (FOR=4).

Esprit des batailles.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un brontops ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et la compétence « Tueur né ».

Esprit des tempêtes.

Voie : Instinctive

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=4+INI de la cible

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un cogneur ami

Durée : Instantané

La cible est immédiatement activée et doit effectuer une charge. Le lanceur ne peut être la cible de son propre sortilège que s'il l'incante avant toute autre action.

Si la charge de la cible atteint un (ou plusieurs) combattant ennemi, le combat est immédiatement résolu (sans attendre la phase de Combat). Si ce combat donne lieu à un mouvement de poursuite, l'éventuel combat qui en découle est résolu normalement, lors de la phase de Combat, mais les combattants atteints sont immédiatement considérés comme ayant été engagés.

Dans tous les cas, la cible se bat normalement lors de la phase de Combat, même si cela l'amène à résoudre un nouveau corps à corps contre le même combattant ennemi.

Esprit du buffle.

Voie : Instinctive

Neutre=X

Fréquence=1

Difficulté=5+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Immunité/Peur ».

Si la cible n'a pas encore été activée, elle devra effectuer une charge lors de son activation, sauf si un quelconque effet de jeu l'empêche de le faire.

Pressentiment.

Voie : Instinctive

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Regardez une carte (choisie face cachée) dans la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Rejet.

Voie : Instinctive

Neutre=2+Puissance de la cible

Fréquence=1

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant au palier 0. La cible est soulevée jusqu'au palier 1 (un éventuel désengagement est automatique, même si la cible a subi un assaut lors de ce tour). Elle ne peut effectuer aucun autre déplacement ce tour. Aucun combattant ne peut se placer à l'endroit occupé par la cible au palier 0.

A la fin du tour, la cible est déposée sans le moindre dommage au palier 0, à l'endroit qu'elle occupait au moment où le sortilège a été incanté.

Ruse du chacal.

Voie : Instinctive

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé au début de la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation. Le joueur bénéficie d'une réserve supplémentaire pour la phase d'Activation.

Le lanceur gagne la compétence « Autorité ».

Sève mystique.

Voie : Instinctive

Neutre=X

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible est soignée d'un cran de blessure.

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

Songe fidèle.

Voie : Instinctive

Neutre=1

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

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

Si le lanceur est retiré du terrain alors que ce sort est actif, le plus proche magicien ami qui maîtrise la magie Instinctive acquiert gratuitement ce sortilège et peut le lancer pour bénéficier de ses effets.

Un seul magicien peut posséder ce sortilège dans l'armée.

Spectre immortel.

Voie : Instinctive

Neutre=3+2X

Fréquence=Unique

Difficulté=8+X

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion

Durée : Spécial

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

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

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

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

Talon de pierre.

Voie : Instinctive

Neutre=2+X

Fréquence=2

Difficulté=3+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne DEF=0.

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

Vengeance impure.

Voie : Instinctive

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

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

Vortex de quartz.

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=1

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

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Entretien/1

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

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

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

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

Lamentations

Anneau de brume.

Eau=1

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Insensible/5 », mais uniquement contre les sortilèges.

Le sortilège est immédiatement dissipé juste après la réussite d'un jet d'Insensible.

Anneau de fange.

Eau=2

Voie : Lamentations

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : Personnel

Aire d'effet : 7,5cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le terrain dans l'aire d'effet est considéré comme Encombré.

Le sortilège se dissipe immédiatement si le lanceur se déplace ou est déplacé, quel que soit l'effet de jeu.

Anneau de glace.

Eau=1

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Instinct de survie/5 », mais uniquement contre les tirs.

Le sortilège est immédiatement dissipé juste après la réussite d'un jet d'Instinct de survie.

Dernier retranchement.

Eau=1

Voie : Lamentations, Tourments

Fréquence=2

Difficulté= INI de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut effectuer ni mouvement de fuite ni désengagement.

Éclats de givre.

Eau=2

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Chaque Blessure infligée par la cible en corps à corps durant ce tour fait gagner RES-2 à sa victime jusqu'à la fin de la partie.

Entraves.

Voie : *Murmures, Lamentations*

Neutre=1

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant ami*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour*

Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.

Si un test d'Attaque est effectué contre la cible avec la compétence « Fine lame », les effets de cette compétence et de ce sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.

Grâce des anciens.

Voie : *Murmures, Lamentations*

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un gardien des sépultures ami*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour*

Les effets de la grâce sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir.

- 0 ou moins. Aucun effet.
- 1 ou 2. La cible gagne RES+1.
- 3 ou 4. La cible gagne RES+2.
- 5 ou 6. La cible gagne RES+3 et la compétence « Conscience ».
- 7 ou 8. La cible gagne RES+4 et la compétence « Conscience ».
- 9 ou 10. La cible gagne RES+5 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».
- 11 ou plus. La cible gagne RES+6 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».

Martyr d'Yllia.

Eau=1

Voie : *Lamentations*

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 10cm

Aire d'effet : *Un combattant ami*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour*

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant dont le niveau de Blessures est supérieur ou égal à celui du lanceur. Le lanceur ne peut pas être la cible de ce sortilège.

La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Le lanceur subit le malus le plus important entre son niveau de blessures & celui de la cible (si celle-ci est Tuée net, le lanceur subit le malus de Blessure Critique).

Masque de Gandhar.

Eau=2

Voie : *Lamentations*

Fréquence=2

Difficulté=-2+PEUR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant Wolfen ami*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne PEUR+1.

Si le lanceur est affilié à la meute de la roue des songes, la durée de ce sortilège devient '*Jusqu'à la fin de la partie*', le sortilège ne peut alors pas être incanté plusieurs fois sur la même cible avec succès.

Mortification.

Voie : *Murmures, Lamentations*

Eau=2

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant Wolfen ami*

Durée : *Instantané*

La cible est soignée d'un cran de Blessures.

Selon le niveau de Blessure initial de la cible, lancez 1d6.

- Blessure légère. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1'.
- Blessure grave. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1' ou '2'.
- Blessure critique. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1', '2' ou '3'.

Rapidité.

Eau=2

Voie : *Lamentations*

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 10cm

Aire d'effet : *Un combattant ami*

Durée : *Spécial*

La cible gagne MOU+2X et RES-X (maximum X=4).

Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'Entretien, au choix du joueur qui contrôle le lanceur.

Rapidité du prédateur.

Voie : *Murmures, Lamentations*

Eau=1

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant ami*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne la compétence « Vivacité ».

Rite de l'eau des apparitions.

Voie : *Murmures, Lamentations*

Eau=1

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un combattant ami*

Durée : *Jusqu'à la fin du tour*

Une unique fois dans le tour, la cible peut utiliser les lignes de vue du lanceur pour déclarer une charge ou pour appeler un miracle ou pour incanter un sortilège.

Rite de la chasse primale.

Neutre=1

Voie : *Lamentations*

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : *Un chasseur ami*

Durée : *Jusqu'à la fin de la partie*

La cible gagne la compétence « Fléau/X », X étant le combattant ennemi le plus proche de la cible lors de l'incantation (au choix du lanceur en cas d'égalité).

Attention : X ne concerne que la figurine en question, pas les éventuels combattants de même nom ou de même classe.

Rite du croc sanglant.

Neutre=2

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un croc ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Assassin ».



Murmures

Appel de la meute.

Voie : Murmures

Neutre=5

Fréquence=Unique

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Instantané

Les combattants Wolfen amis dans la zone d'effet peuvent immédiatement effectuer une Charge s'ils en ont la possibilité et qu'ils n'ont pas encore été activés ce tour.

Les combattants qui ont effectué une Charge grâce à ce sortilège comptent comme ayant été activés.

Chuchotement troublant.

Voie : Murmures, Hurllements

Eau=1

Fréquence= Illimitée

Difficulté=3

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Lancez 1d6.

- **1** : La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1 et DEF-1.
- **2** : La cible gagne MOU+2,5.
- **3** : La cible gagne INI+1.
- **4** : La cible gagne ATT+1.
- **5** : La cible gagne DEF+1.
- **6** : La cible gagne MOU+2,5, INI+1, ATT+1 et DEF+1.

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

Ce sortilège prend automatiquement fin dès lors que la cible obtient un '1' sur un quelconque jet de dé.

Course-tempête.

Voie : Murmures

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=2+MOU de la cible/2,5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Rapidité ».

Entraves.

Voie : Murmures, Lamentations

Neutre=1

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.

Si un test d'Attaque est effectué contre la cible avec la compétence « Fine lame », les effets de cette compétence et de ce sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.

Esprit de la meute.

Voie : Murmures

Eau=2

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé durant la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation.

La cible gagne la compétence « Chef de meute/15 ».

Grâce des anciens.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les effets de la grâce sont déterminés en fonction du résultat du test d'Incantation.

- **0 ou moins.** Aucun effet.
- **1 ou 2.** La cible gagne RES+1.
- **3 ou 4.** La cible gagne RES+2.
- **5 ou 6.** La cible gagne RES+3 et la compétence « Conscience ».
- **7 ou 8.** La cible gagne RES+4 et la compétence « Conscience ».
- **9 ou 10.** La cible gagne RES+5 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».
- **11 ou plus.** La cible gagne RES+6 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».

Griffes spirituelles.

Voie : Murmures, Hurlements

Neutre=4

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Le lanceur effectue immédiatement 3 jets d'attaque (ATT=5, FOR=6) contre la cible. Ces jets ne peuvent être affectés par aucun effet de jeu.

Quel que soit le nombre de dés de combat dont dispose la cible, elle a le droit à un unique jet de défense contre chaque attaque (avec sa propre DEF au moment de l'incantation, et ne bénéficiant d'aucune compétence ou dé supplémentaire).

Instinct du fauve.

Voie : Murmures

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bretteur ».

Mortification.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=2

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Instantané

La cible est soignée d'un cran de Blessures.

Selon le niveau de Blessure initial de la cible, lancez 1d6.

- Blessure légère. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1'.
- Blessure grave. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1' ou '2'.
- Blessure critique. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1', '2' ou '3'.

Murmure des douleurs.

Voie : Murmures

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=RES de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Préservation.

Voie : Murmures, Hurllements

Eau=X

Fréquence=1

Difficulté=4+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Instantané

Ce sortilège peut être effectué après un jet de Blessures de l'ennemi (avant d'en appliquer les effets).

X dépend du résultat du jet de blessure :

- Sonné : X = 1.
- Légère : X = 2.
- Grave : X = 3.
- Critique : X = 4.
- Tué net : X = 5.

En cas de succès, la cible ignore le coup. N'appliquez aucun dommage.

En cas d'échec, la cible est trompée par son instinct : lisez le résultat du jet de Blessures une ligne plus bas sur le tableau de Blessures.

Rage sanguinaire.

Voie : Murmures

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un dé d'Attaque à chaque fois qu'elle inflige en Corps à corps un résultat 'Blessure critique' ou 'Tué net' sur le tableau de Blessures.

Ces dés d'attaque ne sont valables que pour le combat en cours.

Rapidité du prédateur.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=1

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Vivacité ».

Rite de l'eau des apparitions.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=1

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Une unique fois dans le tour, la cible peut utiliser les lignes de vue du lanceur pour déclarer une charge ou pour appeler un miracle ou pour incanter un sortilège.

Territoire sacré.

Voie : Murmures

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Le lanceur doit lancer ce sort lorsqu'il est dans sa zone de déploiement. La cible doit également se trouver dans cette zone. Tant qu'elle y reste, elle bénéficie de INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, TIR+1, PEUR+1 et DIS+1. Elle dispose d'un dé supplémentaire en combat s'ils sont tous placés en défense.

Le sort est automatiquement dissipé si la cible quitte la zone de déploiement.

Nécromancie

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 » ou « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Répit 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

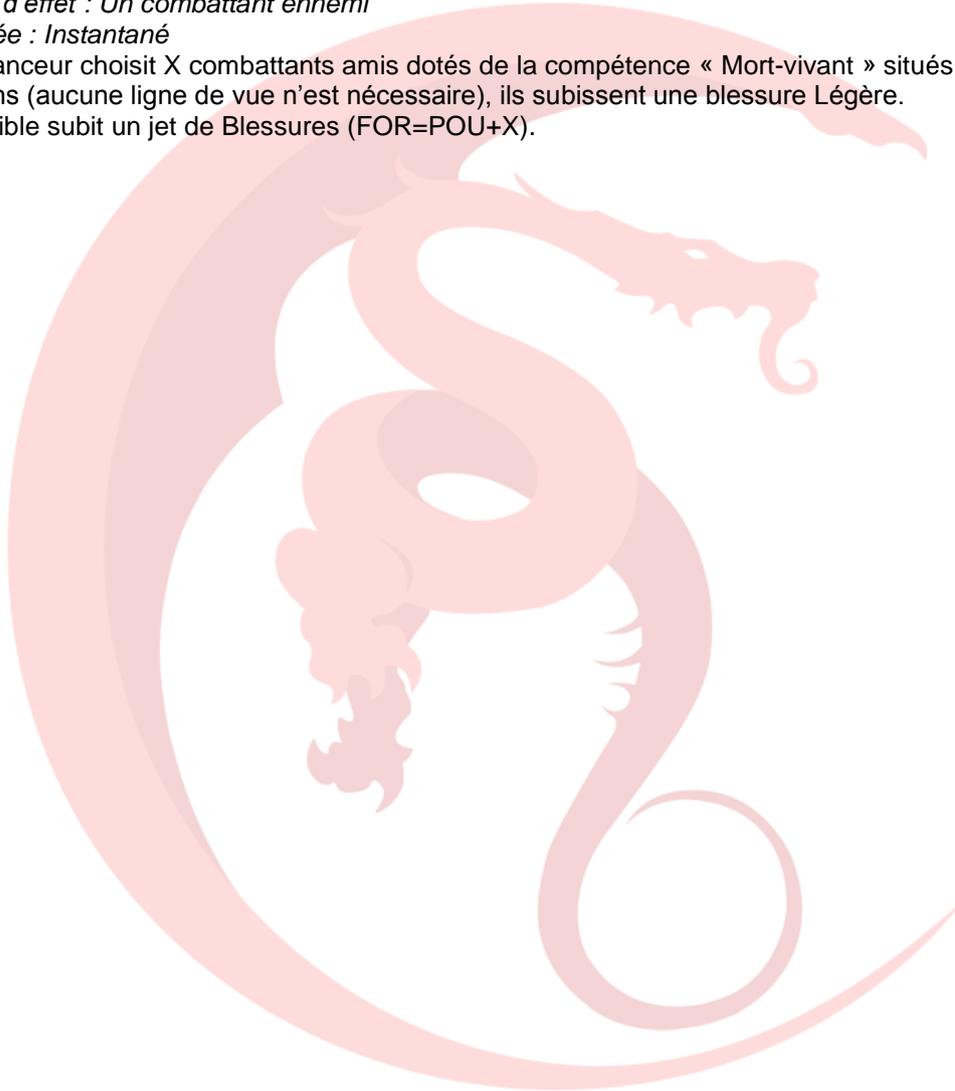
Portée : 20cm

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).



Noire

Asservissement courtois.

Neutre=3

Voie : Noire

Fréquence=1

Difficulté=2 + DIS de la cible

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut tenter aucune attaque, aucun tir, aucun miracle ni aucun sort contre le lanceur.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-Vivant ».

Aura blême.

Neutre=1

Voie : Noire

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tout combattant tué dans l'aire d'effet de ce sortilège rapporte 1 gemme (de l'Élément choisit pour incanter ce sortilège) au lanceur.

Un combattant doté de la compétence « Construct », « Mort-vivant » ou « Possédé » ne rapporte aucune gemme.

Dégénérescence.

Ténèbres=1

Voie : Noire, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

- X=7 : La cible gagne la compétence « Éphémère/5 ».
- X=8 : La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ».
- X=9 : La cible gagne la compétence « Éphémère/3 ».

Étreinte de la tarentule.

Neutre=2

Voie : Noire, Maléfiques

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Toxique/0 » et un dé de Toxique, utilisable uniquement lors de la phase de Combat.

Évocation ténébreuse.

Ténèbres=3

Voie : Noire

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Posez une carte de Confrontation à portée.

Tout combattant entièrement recouvert par la carte doit immédiatement réussir un test de Courage (difficulté = 9) ou passer en déroute.

Ivresse sanguinaire.

Ténèbres=3

Voie : Noire

Fréquence=2

Difficulté=4+RES/2 de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Furie guerrière » et « Implacable/1 », mais doit placer tous ses dés de combat en attaque.

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

Linceul de l'assassin.

Neutre=3

Voie : Noire

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne ATT+2 et effectue des jets de Blessures amplifiés au corps à corps.

Malédiction majeure.

Neutre=1

Voie : Noire

Fréquence= 2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne MOU-1, INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1, RES-1, COU-1, PEUR-1, DIS-1, TIR-1, POU-1 ou FOI-1, au choix du lanceur.

Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps, mais chaque caractéristique ne peut être choisie qu'une unique fois.

Maléfices des ombres.

Ténèbres=1

Voie : Noire, Maléfices

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-2.

Mort hurlante.

Ténèbres=3

Voie : Noire, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=9).

Si la cible est Tuée net par ce sortilège, le lanceur désigne un autre combattant ennemi à 5cm de la cible. Le lanceur n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur cette nouvelle cible, qui subit un jet de Blessures (FOR=6).

Si la nouvelle cible est Tuée net par ce sortilège, le lanceur désigne un 3ème combattant ennemi à 5cm de la nouvelle cible. Le lanceur n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur ce combattant, qui subit un jet de Blessures (FOR=3).

Ce sortilège ne peut pas blesser de 4^{ème} combattant.

Œil ténébreux.

Ténèbres=3

Voie : Noire

Fréquence=Unique

Difficulté= 3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur gagne les compétences « Conscience » et « Focus ».

S'il subit un jet de Blessure localisé à la tête, le lanceur est Tué net, même s'il est doté de la compétence « Immunité/Tête ».

Onde carmine.

Ténèbres=3

Voie : Noire, Maléfices

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est Tuée net. Si le lanceur est la cible, il subit alors des malus de blessure Critique.

Les combattants ennemis à 5cm ou moins de la cible subissent un jet de Blessures (FOR = X-2).

Sceau des Ténèbres.

Ténèbres=1

Voie : Noire

Fréquence= 2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Immunité/Peur ».

Séduction voluptueuse.

Neutre=5

Voie : Sorcellerie, Noire

Fréquence=1

Difficulté=4+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

La cible doit effectuer immédiatement une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible) et même si elle a été activée ce tour.

Lors de son éventuelle activation, la cible doit effectuer une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible), et ne peut effectuer aucune autre action.

Lorsque la cible arrive au contact du lanceur, elle ne peut placer ses dés de combat qu'en défense et aucun effet de jeu ne peut lui permettre d'acquérir des dés d'attaque.

Ce sortilège prend immédiatement fin à la mort du lanceur ou de la cible.

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

Vœu de tourments.

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme, Noire

Fréquence=2

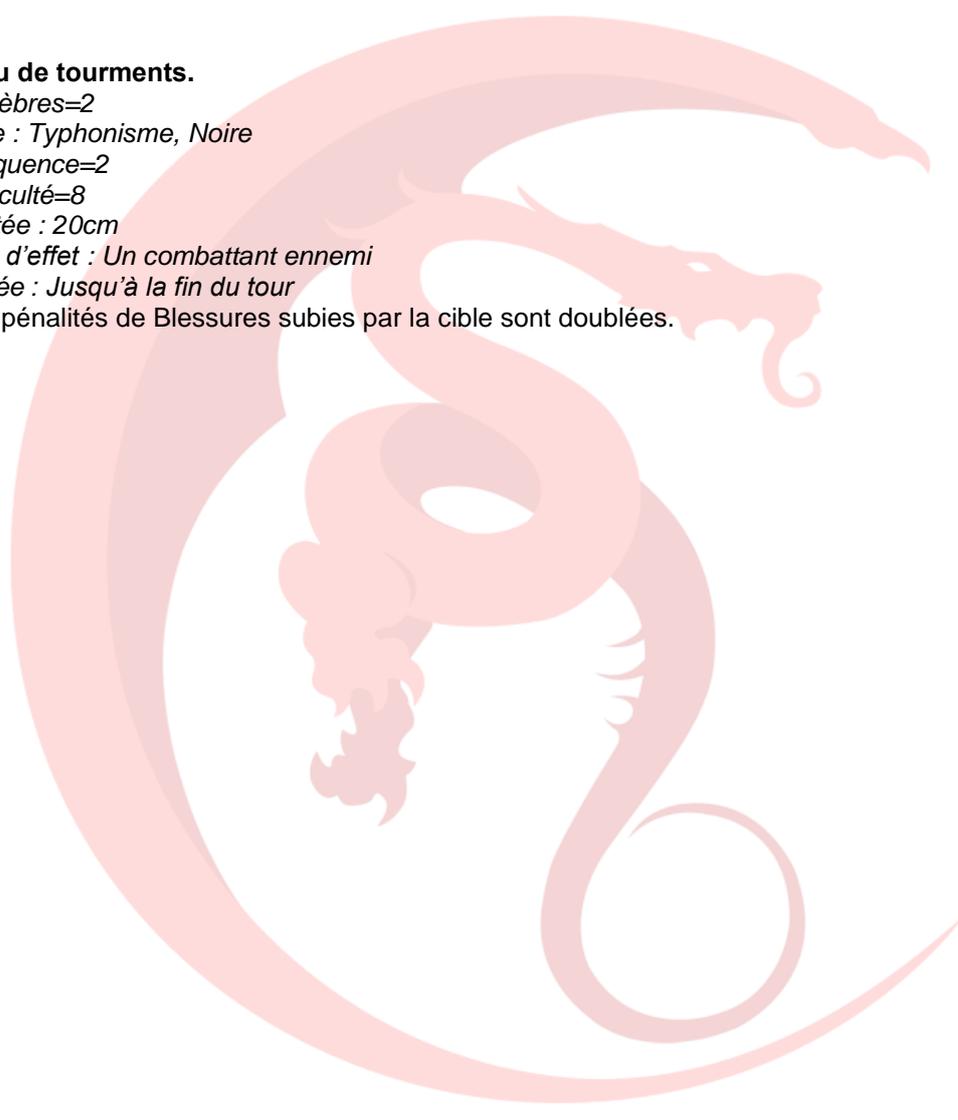
Difficulté=8

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.



Rédemption

Brasier sacrificiel.

Feu=2

Voie : Cabale, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible désigne un combattant ennemi en contact avec elle. Ces 2 combattants effectuent un test de Discipline en opposition :

- Si la cible remporte ce test, le combattant ennemi subit une touche (FOR=5+FOR de la cible).
- Si la cible perd ce test, le combattant ennemi subit une touche (FOR=FOR de la cible).

La cible est immédiatement retirée de la partie.

Ce sortilège ne peut pas cibler un combattant possédant la compétence « Construct », « Immunité/Feu » ou « Mort-vivant ».

Brûlure de l'acier.

Feu=2

Voie : Théurgie, Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=4+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, le combattant ennemi bénéficie de RES/2 pour le jet de Blessures en cours.

Bûcher de la rédemption.

Feu=2

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La prochaine fois que la cible se déplace ou est déplacée (par quelque effet de jeu que ce soit), elle subit un jet de Blessures (FOR=X+1).

Bûcher des sorcières.

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté= 6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Spécial

Ce sortilège ne peut être lancé qu'au moment où la cible incante un sortilège ou appelle un miracle, en lieu et place de toute absorption, censure ou tentative de contre.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=10) immédiatement après l'application des effets du sortilège ou du miracle.

Ce sortilège ne peut être ni contré ni absorbé.

Châtiment des hérétiques.

Neutre=2

Voie : Cabale, Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis bénéficient de FOR+5 pour tout jet de Blessures contre la cible lors d'un corps à corps.

Châtiment incandescent.

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une 'Lame du jugement'

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible effectue des jets de Blessures amplifiés au corps à corps.

Si un triple est obtenu, la victime est Tuée net.

Colère du guerrier.

Feu=2

Voie : Théurgie, Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Dernier souffle.

Neutre=1

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=Unique

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège doit être lancé au moment où le lanceur est Tué net (il subit les malus d'une blessure Critique).

La cible gagne la compétence « Concentration/X (INI, ATT, FOR) », avec X=POU du lanceur (les malus de blessure ne sont pas pris en compte).

Si la cible subit un Tué net, elle peut désigner un autre combattant ami à 10cm, lancez 1d6 :

- '1' ou '2' : le sort est immédiatement dissipé.
- '3' ou plus : le sort est transféré sur cette nouvelle cible.

Embrassement.

Feu=3

Voie : Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=4, FOR=8 si elle possède la compétence « Fanatisme ») pour lequel sa Résistance est remplacée par sa Discipline.

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

Excommunication.

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=-2+PEUR de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/1

Tous les combattants amis réussissent automatiquement leur test de Courage contre la cible.

Justice de Merin.

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=4+POU du lanceur

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège ne peut être lancé que sur une cible dont les blessures sont moins graves que celles du lanceur.

Le niveau de Blessures de la cible est augmenté d'un cran.

Le niveau de Blessures du lanceur est réduit d'un cran.

Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.

Main de braise.

Feu=2

Voie : Druidisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X+2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Pour le prochain jet de Blessures infligé par la cible en corps à corps, sa victime bénéficiera de RES-X (min RES = 1).

Onde de ferveur.

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Instantané

Tous les combattants ennemis sont Sonnés.

Ultime jugement.

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : un combattant ami doté d'une Lame du jugement

Durée : jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+2.

Pour chaque inquisiteur à 10cm de la cible, la cible bénéficie de FOR+1.

Vertu du sacrifice.

Neutre=2

Voie : Rédemption, Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

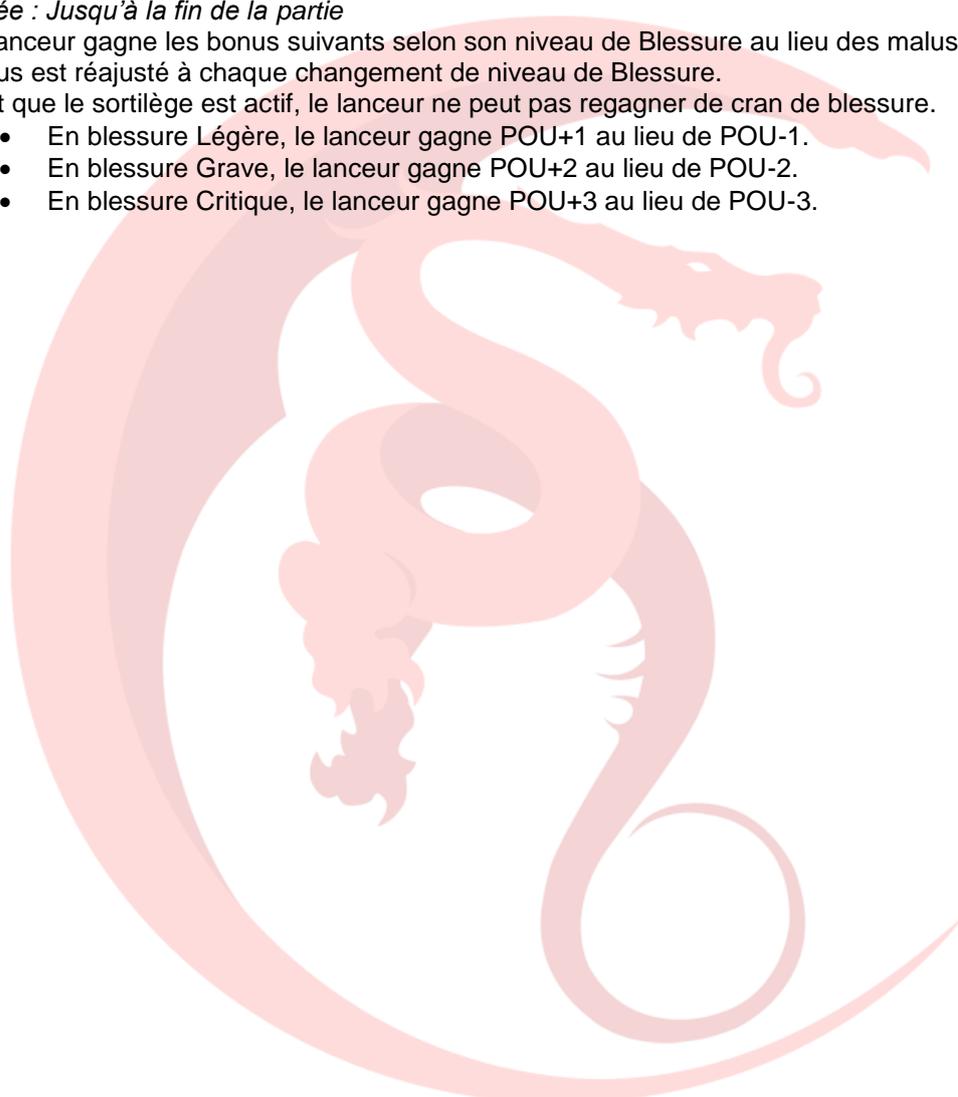
Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur gagne les bonus suivants selon son niveau de Blessure au lieu des malus indiqués, le bonus est réajusté à chaque changement de niveau de Blessure.

Tant que le sortilège est actif, le lanceur ne peut pas regagner de cran de blessure.

- En blessure Légère, le lanceur gagne POU+1 au lieu de POU-1.
- En blessure Grave, le lanceur gagne POU+2 au lieu de POU-2.
- En blessure Critique, le lanceur gagne POU+3 au lieu de POU-3.



Shamanisme

Apparition funeste.

Eau=4

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=4+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1 et perd un dé de combat.

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

Approbation des fondateurs.

Air=5

Voie : Shamanisme, Sorcellerie

Fréquence=Unique

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Si l'incantation est un échec, le lanceur subit une blessure Légère, qu'aucun effet de jeu ne peut prévenir ou réduire (cette blessure peut toutefois être soignée).

Avant le jet d'Incantation, choisissez l'un des effets suivants :

- **X=2+POU du lanceur : Ancêtre Magicien.** Le lanceur gagne la compétence « Esprit des 4 Éléments primordiaux ».
- **X=4+DEF du lanceur : Ancêtre guerrier.** Le lanceur gagne INI+1, ATT+2 et DEF+2.
- **X=9 : Ancêtre légendaire.** Le lanceur gagne la compétence « Soins/5 ». Au début de chaque phase de combat, tous les combattants ennemis à 10cm du lanceur subissent un jet de Blessures (FOR=0).

Cœur ardent.

Feu=1

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut relancer chacun de ses jets d'Attaque si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.

Cuirasse de Terre.

Terre=1+X

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES+1+2X (maximum X = 2).

Don Élémentaire.

Neutre=1

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Les effets de ce sortilège dépendent de la nature des gemmes utilisées pour l'incantation.

- **Air** : la cible gagne INI+1.
- **Eau** : la cible gagne DEF+1.
- **Feu** : la cible gagne FOR+1.
- **Terre** : la cible gagne RES+1.

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois par partie sur la même cible, en choisissant à chaque fois un Élément différent, y compris lors du même tour.

Un même combattant peut bénéficier plusieurs fois des effets de ce sortilège, avec une limite d'une seule fois par Élément.

Enlissement.

Terre=3

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=3+INI de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU-2,5. Elle ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite.

La difficulté de tous ses tests de désengagement est augmentée de +2.

Exposition de l'esprit.

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.

Feu dévorant.

Feu=3

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Instantané

Lancez 1d6 pour chaque combattant (à l'exception du lanceur) dans l'aire d'effet du sortilège. Sur '5' ou '6', il subit un jet de Blessures (FOR=6).

Javelot de granit.

Terre=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=1+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne l'arme de tir suivante : Javelot de granit, TIR=POU, FOR=5, 15/30/45.

Après son premier tir, le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Terre, il gagne alors la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Offrande sanglante.

Eau=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible n'effectue un jet de Blessure au Corps à corps à l'encontre d'un combattant ennemi. Si le jet de Blessure élimine le combattant ennemi, la cible remonte immédiatement son niveau de Blessures d'un cran.

Ce sort peut être lancé avec succès plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Rafale.

Air=4

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

La cible doit effectuer un test d'Initiative (difficulté = résultat du test d'Incantation). En cas d'échec, le combattant est déplacé en ligne droite d'1d6 dans la direction opposée au lanceur.

La cible se désengage automatiquement. Si la cible rencontre un obstacle, son mouvement est stoppé ; si cet obstacle est un combattant ennemi, alors il s'agit d'un Engagement.

Rage du guerrier.

Feu=3

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=2+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes.

Cela signifie qu'elle va pouvoir attaquer 2 fois un unique combattant lors de chaque d'armes.

Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.

Spectre de l'ambact.

Eau=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un dé de Défense supplémentaire.

Ce dé est indépendant du combattant et s'applique même si la cible ne peut normalement placer aucun dé en Défense. Ce dé possède une DEF=4 qui ne peut être modifiée par aucun effet de jeu. Ce

dé ne peut pas être utilisé pour effectuer une Défense soutenue. Ce dé ne peut pas servir pour gagner un dé d'Attaque, quelque soit l'effet de jeu.

Téléportation mineure.

Air=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Ce sortilège ne peut être lancé que si le lanceur est libre de tout contact ennemi.

Le lanceur est déplacé vers un point du champ de bataille sur lequel il possède une ligne de vue.

Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement et ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Si le lanceur ne bénéficie pas de la compétence « Vol », il doit cibler un point au palier 0.

Tempête Élémentaire.

Air=1, Eau=1, Feu=1, Terre=1

Voie : Shamanisme

Fréquence=Unique

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 40cm

Durée : Instantané

Toutes les réserves de Mana sont ramenées à 0 (sauf celle du lanceur).

Ce sortilège ne nécessite aucune Ligne de vue.

Ce sortilège ne peut pas être absorbé.

Sorcellerie

Alanguissement.

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté= ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/2

La cible gagne FOR-1 et RES-1 et ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite.

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

Apathie fatale.

Air=2

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance-1.

Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées. Cet effet ne fonctionne pas sur les éventuelles charges subies avant l'incantation de ce sortilège.

Atrophie musculaire.

Neutre=3

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (un Sonné devient Rien, une Blessure légère devient un Sonné, une Blessure grave devient légère, une Blessure critique devient grave, un Tué net devient critique).

Élixir de sauvagerie.

Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurique

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

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

Étreinte de l'éthéré.

Air=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté= X+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

X est le nombre de combattants ennemis (cible comprise) à 5cm ou moins de la cible.

La cible gagne MOU=5.

Exposition de l'âme.

Air=X (minimum = 0)

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion

Durée : Entretien/1

La cible devient un Champion et gagne la compétence « Juste » ainsi que les compétences correspondant à son type : « Enchaînement/X », « Contre-attaque », « Coup de maître/0 », « Maîtrise des arcanes », « Piété/2 », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et/ou « Visée ».

Lancez 1d6, ajoutez X au résultat :

- '1' : la cible est Tuée net.
- '2' : la cible encaisse une blessure Critique.
- '3' : la cible encaisse une blessure Grave.
- '4' : la cible encaisse une blessure Légère.
- '5' : la cible subit un Sonné.
- '6' ou plus : rien de particulier.

Fatalité.

Neutre=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

Le lanceur choisit une caractéristique de la cible.

Le prochain jet de d6 de la cible relatif à cette caractéristique sera automatiquement un résultat naturel de '1', quel que soit le nombre de d6 lancé lors de ce jet.

Frappe impulsive.

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un troll ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Chaque fois que la cible subit un jet de Blessures lors d'un combat, elle gagne immédiatement un dé d'attaque.

Force des 4 vents.

Air=X

Voie : Sorcellerie, Cabale

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le nombre de gemmes dépensées influence les effets de ce sortilège.

- **X=1** : la cible gagne FOR+1.

- **X=2** : la cible gagne FOR+3.
- **X=3** : la cible gagne FOR+5.

Piège des vents.*Air=3**Voie : Sorcellerie, Mutations**Fréquence=2**Difficulté=2+DEF de la cible**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ennemi**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue et perd l'usage des compétences « Ambidextre » et « Contre-attaque ».

Présence.*Neutre=2**Voie : Sorcellerie**Fréquence=1**Difficulté=2+POU de la cible**Portée : Personnel**Aire d'effet : Personnel**Durée : Entretien/1*

Le lanceur gagne PEUR=POU+3.

Rafale de corail.*Neutre=2**Voie : Sorcellerie**Fréquence=2**Difficulté=7**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible et tous les combattants en contact avec elle gagnent RES-2 (minimum : RES=1).

Séduction voluptueuse.*Neutre=5**Voie : Sorcellerie, Noire**Fréquence=1**Difficulté=4+DIS de la cible**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ennemi**Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant*

La cible doit effectuer immédiatement une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible) et même si elle a été activée ce tour.

Lors de son éventuelle activation, la cible doit effectuer une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible), et ne peut effectuer aucune autre action.

Lorsque la cible arrive au contact du lanceur, elle ne peut placer ses dés de combat qu'en défense et aucun effet de jeu ne peut lui permettre d'acquérir des dés d'attaque.

Ce sortilège prend immédiatement fin à la mort du lanceur ou de la cible.

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

Souffle puissant.

Air=1

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Volonté du stratège.

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

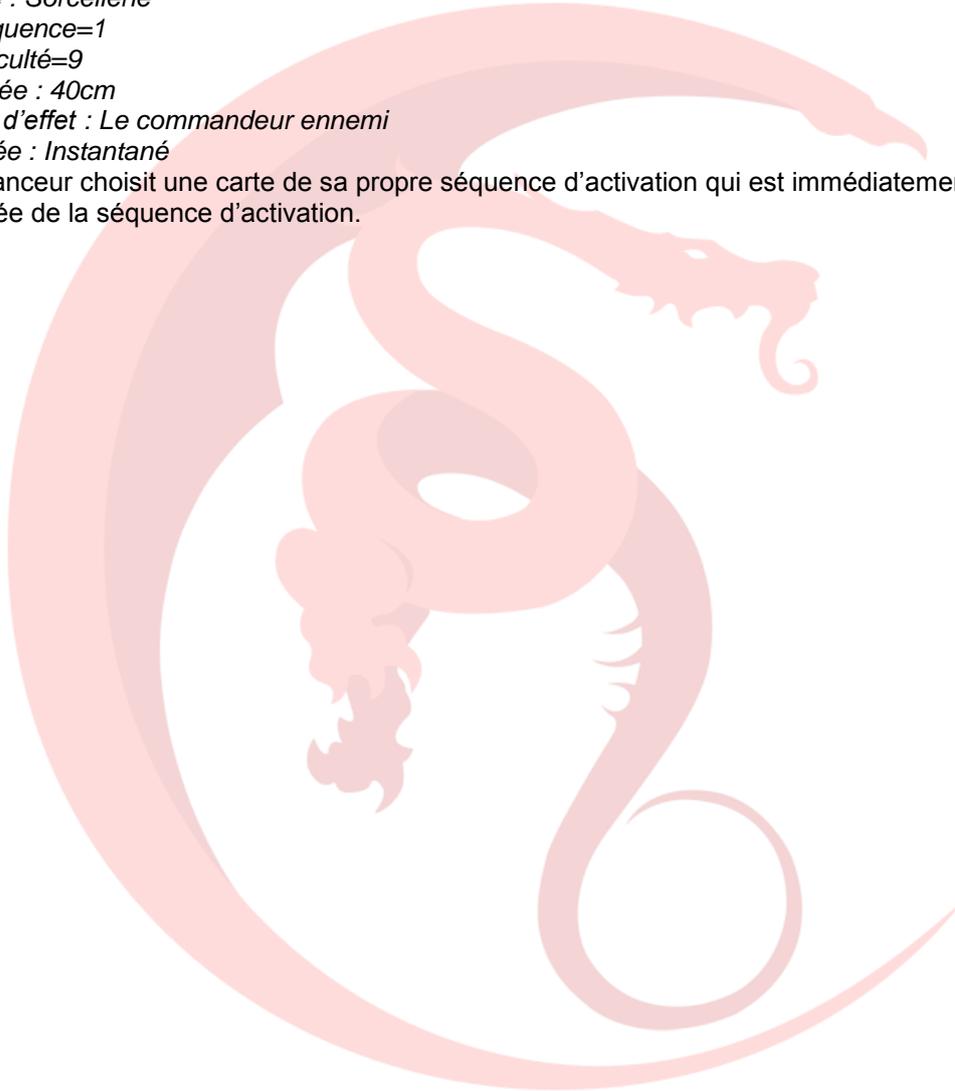
Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le lanceur choisit une carte de sa propre séquence d'activation qui est immédiatement activée, puis retirée de la séquence d'activation.



Technomancie

Antigène virulent.

Ténèbres=3

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible perd l'usage de toutes ses compétences actives.

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

Contrôle de la matière.

Neutre=1+X

Voie : Féerie, Technomancie, Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=6+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur choisit parmi l'un des effets ci-dessous :

- La cible gagne FOR+2X et RES-2X (minimum RES = 1).
- La cible gagne FOR-2X et RES+2X (minimum FOR = 1).

Fiabilité génétique.

Ténèbres=1

Voie : Biopsie, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le nombre maximal de points de Mutagène pouvant être attribué à une même caractéristique de la cible est augmenté de 1.

En lançant son dé de Mutagène, la cible reçoit toujours un minimum 2 points de Mutagène à répartir, même en cas de '1'.

Injection suspecte.

Ténèbres=2

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible effectue immédiatement un jet de mutagène/0 :

- En cas de '1' au dé de mutagène, elle est immédiatement éliminée.
- Un '6' au dé de mutagène doit être relancé (un '1' après relance s'additionne au résultat et n'est pas un échec), si le résultat final est supérieur à 10, la cible sera retirée de la partie lors de la prochaine phase d'Entretien.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant ayant disposé d'un dé de mutagène lors du tour en cours.

Ivresse des Ténèbres.

Ténèbres=3

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=7+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »

Durée : Instantané

La cible gagne un dé de « Mutagène/X », qu'elle doit lancer immédiatement.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant ayant disposé d'un dé de mutagène lors du tour en cours.

Lames affamées.

Neutre=2

Voie : Cabale, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Libation sanguinaire.

Ténèbres=2

Voie : Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible est retirée de la partie.

Le lanceur gagne immédiatement 6 gemmes de Ténèbres.

Ce sortilège ne peut pas être incanté sur un combattant au contact d'au moins un combattant ennemi ni sur un combattant doté de la compétence « Dévotion/X », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Mille déchirures.

Ténèbres=3

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible effectue un test de Résistance (difficulté=résultat du test d'Incantation) :

- En cas de succès, la cible subit un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur).
- En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=6+POU du lanceur).

Orbe de noirceur.

Ténèbres=2

Voie : Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible ignorera les effets du prochain sortilège qui devrait lui être appliqué. Tout magicien ainsi protégé ne pourra plus dépenser de gemmes de Mana ou effectuer de jet de Pouvoir (sauf pour le jet de récupération de Mana) sans dissiper immédiatement ce sortilège.

Reconstitution génétique.

Ténèbres=1

Voie : Biopsie, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène

Durée : Instantané

La cible peut immédiatement sacrifier 2 points de Mutagène/X pour se soigner d'un unique cran de Blessure.

Sérum d'assimilation.

Ténèbres=1

Voie : Biopsie, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible gagne la compétence « Mutagène/2 ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants de Grande ou de Très grande taille.

Silice plasmétique.

Ténèbres=2

Voie : Technomancie

Fréquence=2

Difficulté= 3+RES de la cible/2

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Dur à cuire ».

En cas d'échec de l'incantation, la cible subit une Blessure légère.

Souffle du désert.

Neutre=6

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 10cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé sur un combattant ou sur un point du champ de bataille.

Tout combattant à 5cm de la cible subit un jet de Blessures (FOR=X).

Substances expérimentales.

Ténèbres=3

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

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

- **Mycosymbiose (6 ou moins).** Lorsque la cible est Tué net, placez une carte Confrontation centrée sur sa position. Cette carte représente le nuage de gaz qui s'échappe du cadavre et coupe toute Ligne de vue jusqu'à la fin de la partie.
- **Rage de Djaran (7 à 10).** La cible gagne la compétence « Tueur né », mais encaisse une Blessure légère lors de chaque phase d'Entretien.
- **Virus adrénal (11 ou plus).** La cible gagne FOR+5, les compétences « Acharné », « Désespéré » et « Immunité/Malus de blessure » et encaisse immédiatement une Blessure grave. Aucun effet de jeu ne pourra permettre à la cible de regagner des crans de blessures.

Substrat de cristallite.

Neutre=4

Voie : Technomancie

Fréquence=1

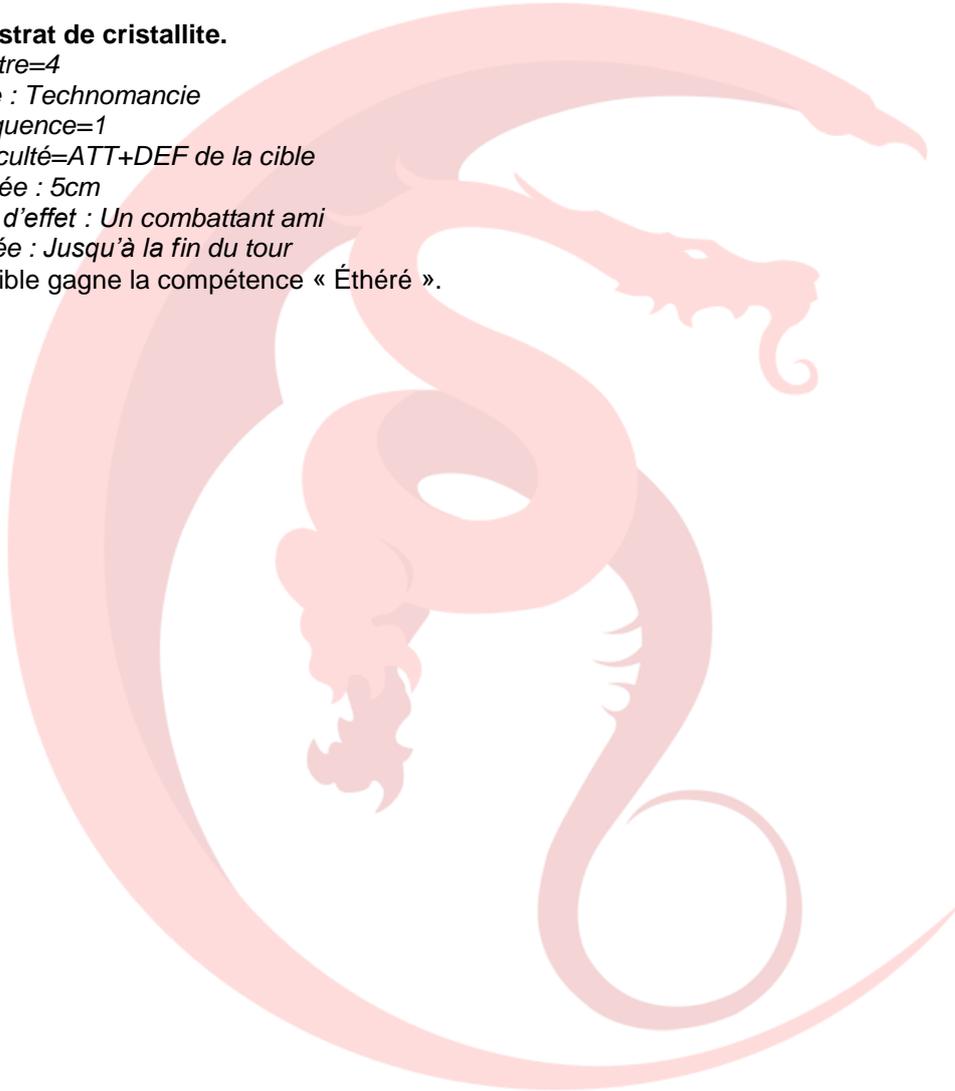
Difficulté=ATT+DEF de la cible

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Éthéré ».



Tellurique

Ange tellurique.

Terre=5

Voie : Féerie, Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Coup de maître/0 » et un dé de combat supplémentaire, qui devra obligatoirement être placé en attaque.

Le lanceur ne peut pas lancer à nouveau ce sortilège tant que la cible est en jeu ou tant qu'il ne l'a pas annulé volontairement.

Si la cible quitte le palier 0, quel que soit l'effet de jeu, ce sortilège est immédiatement dissipé.

Catalyseur Khor.

Neutre=X

Voie : Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=5+X

Portée : 20cm

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

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne INI+X.

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

Concentré de fracas.

Terre=3

Voie : Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

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

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6', il subit un jet de Blessures (FOR=X/2).

En cas d'échec lors de l'incantation, le lanceur subit un jet de Blessures (FOR=0).

Contrôle de la matière.

Neutre=1+X

Voie : Féerie, Technomancie, Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=6+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur choisit parmi l'un des effets ci-dessous :

- La cible gagne FOR+2X et RES-2X (minimum RES = 1).
- La cible gagne FOR-2X et RES+2X (minimum FOR = 1).

Élixir de sauvagerie.

Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurique

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

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

Fer de l'esprit.

Terre=X

Voie : Forge, Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Résolution/X » (maximum = 4).

Guerrier de la Terre.

Terre=1

Voie : Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+1 et RES+1.

Le lanceur peut sacrifier des gemmes de Terre après l'incantation pour améliorer les effets de ce sortilège. Pour chaque gemme sacrifiée, la cible gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, TIR+1, COU+1 ou DIS+1.

Chaque caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois grâce à ce sortilège.

Loi des armes.

Terre=3

Voie : Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=1+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Ambidextre ».

Pétrification alchimique.

Voie : Chthonienne, Tellurique

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/X

La cible reçoit un marqueur 'Pétrification'.

Pour chaque marqueur 'Pétrification' qu'elle possède, la cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Si la cible possède 3+Puissance marqueurs 'Pétrification', elle est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y

compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.

Si la cible ne possède plus aucun marqueur 'Pétrification', le sort est immédiatement dissipé.

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

Prémonition tellurique.

Terre=1

Voie : Lithomancie, Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=-1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Ce sortilège ne peut être lancé que juste avant le placement des dés de combat lors d'un corps à corps.

La cible gagne la compétence « Bretteur » jusqu'à la fin du combat.

Principe d'inertie.

Terre=2

Voie : Forge, Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+2,5.

Si la cible charge, elle gagne un bonus de Puissance de +1 pour le temps de la Charge.

Résine de pétrification.

Neutre=3

Voie : Féérie, Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RESx2, MOU=0, INI=0 et TIR=0.

La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.

Sérum de sang de géant.

Terre=2

Voie : Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne FOR+1 et RES+1.

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

Vice caché.

Terre=4

Voie : Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur nomme 2 cartes qui n'ont pas encore été jouées (2 des siennes ou 2 de son adversaire). Les cartes désignées sont interverties dans la séquence d'activation (y compris si l'une d'entre elles est placée dans la réserve).

Volonté cruelle.

Terre=2

Voie : Lithomancie, Tellurique

Fréquence=2

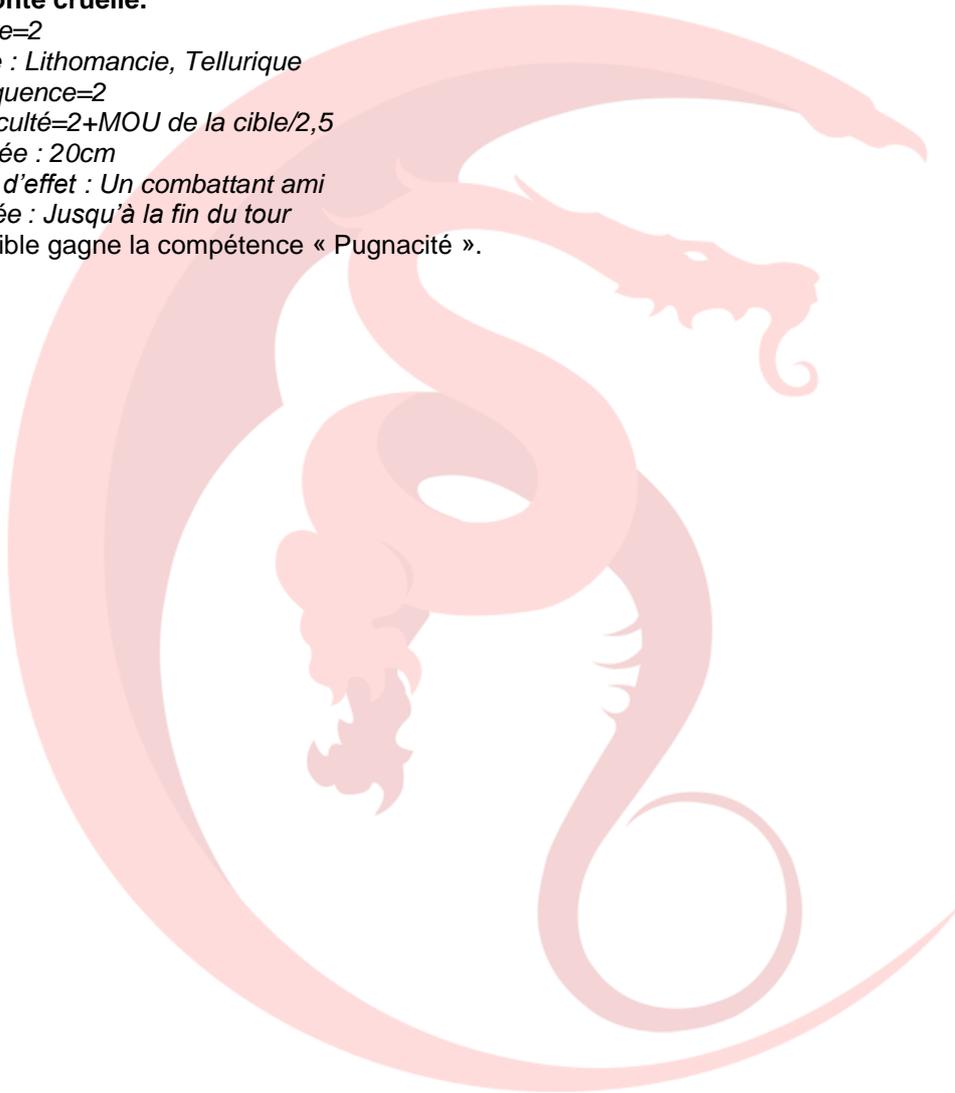
Difficulté=2+MOU de la cible/2,5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Pugnacité ».



Théurgie

Ange de Feu.

Feu=4

Voie : Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être lancé que durant la phase Stratégique.

Tout combattant ami dans l'aire d'effet gagne les compétences « Cible/-2 » et « Tueur né ».

Chaque combattant qui a bénéficié de ce sortilège subira une Blessure légère lors de la phase d'Entretien s'il n'a pas infligé au moins une blessure à un combattant ennemi durant la phase de Combat.

Autodafé.

Feu=2

Voie : Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne pourra être soignée d'aucun cran de blessure et perd l'usage de la compétence « Acharné ».

La cible subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=5) ; si la cible bénéficiait, au moment de l'incantation, des effets du sortilège Immolation, le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Feu pour améliorer ce dernier effet : le jet de Blessures subit par la cible passe à FOR=10 et tous les combattants à son contact subissent un jet de Blessures (FOR=5).

Un combattant éliminé par l'Autodafé est retiré de la partie et ne pourra revenir d'aucune manière (y compris à l'aide de la compétence « Renfort »).

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

Brasier intérieur.

Feu=1

Voie : Théurgie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne FOR+1.

Lors de chaque phase d'Entretien, lancez 1d6. Sur '1' la cible subit une blessure Légère, sur '2' ou plus la cible gagne FOR+1. Un même combattant peut être sous l'influence de plusieurs Brasiers intérieurs à la fois. Il devra cependant lancer 1d6 lors de la phase d'Entretien pour chaque sortilège actif.

Brûlure de l'acier.

Feu=2

Voie : Théurgie, Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=4+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, le combattant ennemi bénéficie de RES/2 pour le jet de Blessures en cours.

Brûlure spirituelle.

Feu=2

Voie : Théurgie

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne ATT+2 et DEF-2.

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

Colère du guerrier.

Feu=2

Voie : Théurgie, Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Dévotion guerrière.

Neutre=3

Voie : Théurgie

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Tueur né ».

Éclat de Lahn.

Lumière=3, Feu=3

Voie : Hermétisme, Théurgie

Fréquence=Unique

Difficulté=9

Portée : Personnel

Aire d'effet : Toute la table

Durée : Spécial

Aucune ligne de vue n'est nécessaire.

Tous les combattants ennemis sont Sonnés.

Tous les combattants ennemis voient leurs lignes de vue limitées aux distances suivantes, cet effet ne peut pas être dissipé mais un combattant peut continuer à utiliser la compétence « Conscience » normalement :

- 0cm jusqu'à la fin du tour.
- 15cm jusqu'à la fin du tour suivant.
- 30cm jusqu'à la fin du second tour suivant.
- Cette pénalité disparaît ensuite.

Étincelle de vie.

Feu=3

Voie : Théurgie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un templier ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Acharné » et « Immunité/Malus de blessure ».

Lors de la phase d'Entretien, la cible est retirée de la partie.

Guerrier Élémentaire.

Neutre=3

Voie : Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

Le lanceur gagne les compétences « Contre-attaque » et « Guerrier-mage » (ainsi que les compétences « Coup de maître/0 » et « Enchaînement/2 » s'il s'agit d'un Champion) mais perd la compétence « Maîtrise des arcanes ». Cela ne change rien au nombre de sortilèges qu'il peut posséder.

Immolation.

Voie : Théurgie

Feu=X

Fréquence=2

Difficulté=5+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Spécial

La cible gagne X points à répartir entre son ATT et sa FOR (au choix du lanceur).

Ce sortilège prend fin dès lors que la cible encaisse une Blessure.

Si l'incantation échoue, le lanceur subit un jet de Blessure (FOR=X).

Marque d'infamie.

Neutre=1

Voie : Théurgie, Exorcisme

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : Illimitée

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Cible/-1 ».

Précipitation fatale.

Neutre=3

Voie : Théurgie

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 adverse reprend la main, il doit jouer toutes les cartes de sa réserve ainsi que la première carte de sa séquence d'activation. Il ne peut pas passer son tour, même s'il lui reste encore des refus.

Rage ardente.*Feu=2**Voie : Théurgie**Fréquence=2**Difficulté=7**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ami**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne la compétence « Implacable/2 », mais devra placer tous ses dés de combat en Attaque et aller au contact du plus de combattants ennemis possible lors de chaque déplacement.

Si la cible bénéficie du sortilège Immolation, elle bénéficie en plus la compétence « Tueur né ».

Durant la phase d'Entretien, la cible subit automatiquement une Blessure légère si elle a été sous l'emprise du sortilège Immolation durant ce tour.

Vertu du sacrifice.*Neutre=2**Voie : Rédemption, Théurgie**Fréquence=1**Difficulté=3+POU du lanceur**Portée : Personnel**Aire d'effet : Personnel**Durée : Jusqu'à la fin de la partie*

Le lanceur gagne les bonus suivants selon son niveau de Blessure au lieu des malus indiqués, le bonus est réajusté à chaque changement de niveau de Blessure.

Tant que le sortilège est actif, le lanceur ne peut pas regagner de cran de blessure.

- En blessure Légère, le lanceur gagne POU+1 au lieu de POU-1.
- En blessure Grave, le lanceur gagne POU+2 au lieu de POU-2.
- En blessure Critique, le lanceur gagne POU+3 au lieu de POU-3.

Typhonisme

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).

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 ».

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.

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.