Les formules mystiques

Index

GRIMOIRES....2
- Grimoire de Biopsie....2
- Grimoire de Cabale....2
- Grimoire de Cartomancie....3
- Grimoire de Chronomancie....5
- Grimoire de magie Chtonienne....6
- Grimoire de Circæus ténèbres....7
- Grimoire de Circæus Lumière....8
- Grimoire de Corruption....9
- Grimoire de Druidisme....10
- Grimoire élémentaire d'air....10
- Grimoire élémentaire d'Eau....12
- Grimoire élémentaire de Feu....14
- Grimoire élémentaire de Ténèbres....15
- Grimoire élémentaire de Terre....16
- Grimoire élémentaire de Lumière....18
- Grimoire d'Enskëm....19
- Grimoire élémentaire d'Exorcisme....21
- Grimoire de Féérie....21
- Grimoire de Forge....22
- Grimoire élémentaire d'Hermétisme....23
- Grimoire de Hurlements....24
- Grimoire de Lamentations....25
- Grimoire de Lithomancie....26
- Grimoire de Magie instinctive....26
- Grimoire de Magie Noire....27
- Grimoire de Murmures....28
- Grimoire de Mutation....29
- Grimoire de Nécromancie....30
- Grimoire de Primagie....32
- Grimoire de Rédemption....33
- Grimoire de Sélénisme....33
- Grimoire de Shamanisme....34
- Grimoire de Solaris....35
- Grimoire de Supplices....37
- Grimoire de Symbiose....37
- Grimoire de Sorcellerie....37
- Grimoire de Technomancie....39
- Grimoire de Tellurique....40
- Grimoire de Théurgie....41
- Grimoire de Tourments....42
- Grimoire de Typhonisme....43
- Grimoire des vents....44

LITANIES....46
- Litanie d'Arh-Tolth....46
- Litanie d'Arïn....46
- Litanie de Cernunnos....47
- Litanie de Chacal....48
- Litanie de Danu....49
- Litanie du Destin....49
- Litanie de la Destinée....50
- Litanie d'Earhë....51
- Litanie d'Elokani....51
- Litanie des Faathi....52
- Litanie de la Lumière....53
- Litanie de Merin....54
- Litanie de Mid-Nor....56
- Litanie de la Neösis....57
- Litanie de Rat....58
- Litanie de Salauël....59
- Litanie de la Souffrance....59
- Litanie des Ténèbres....60
- Litanie Universelle....61
- Litanie d'Uren....62
- Litanie de Vile-Tis....63
- Litanie de Vortiris....63
- Litanie d'Yllia....64

GRIMOIRES

Grimoire de Biopsie

Sombres arcanes

Coût : 0 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Ce sort doit être lancé au moment de l'élimination du combattant ami ciblé. Les effets dépendent du résultat d'un lancé de dé :

- 1-2 : le Magicien perd 1PV
- 3-4 : le Magicien récupère 1 gemme
- 5-6 : le Magicien récupère 3 gemmes et la capacité de sa réserve de mana est augmentée de 2.

Œil du chasseur

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé peut effectuer une charge ou un tir d'assaut sans voir sa cible.

Tétanie

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant ennemi — *Fréquence* : 1

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit –2 en INI/ATT/DEF. Le Magicien combat avec un seul dé de combat ce tour-ci, quel que soit le nombre d'adversaires.
Entretien/contact avec la cible

Grimoire de Cabale

Appel du sang

Coût : 2 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale
aire d'effet : le Commandeur ami — *Fréquence* : 1

Effet :
Une fois ce sort lancé avec succès, le joueur place un marqueur "appel du sang" sur son Commandeur.
Lors de n'importe quel tour de parole à venir, le Commandeur peut défausser son marqueur "appel du sang" pour effectuer immédiatement la tactique « Ruée ».
Un Commandeur ne peut bénéficier que d'un seul marqueur "appel du sang" à la fois.

Force des 4 vents

Coût : X / air — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +X en FOR. (MAX X = POU).

Dégénérescence

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé acquiert la compétence Éphémère/5-X.

Frappe du démon

Coût : 1 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Lorsque le combattant ami ciblé obtient un 6 sur un test d'attaque, le test de dégât qui s'ensuit inflige 1 point de dégât supplémentaire.

Lames des affamés

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami acquiert la compétence Enchaînement.

Mort hurlante

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : des combattants ennemis

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 6.
S'il la cible perd au moins 1PV suite à ce test, un autre combattant ennemi à 5 cm ou moins de la cible précédente peut être ciblé. Cette nouvelle cible subit un test de dégât de FOR 3.
Si cette cible perd au moins 1PV suite à ce test, un autre combattant ennemi à 5 cm ou moins de la cible peut être ciblé. Cette dernière cible subit un test de dégât de FOR 2.

Forge défunte

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Magicien cible un combattant ami doté d'un équipement noir.
Une fois le sort lancé avec succès, le Magicien peut dépenser jusqu'à rang gemmes supplémentaires.
La cible bénéficie au choix de + 1 + 2X en FOR s'il dispose d'une Arme noire ou de +1 + 2X en RES s'il dispose d'une Armure noire.
X est égal au nombre de gemmes supplémentaires dépensées.

Ténacité des mânes

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Ce sort doit être lancé juste après qu'un Mâne ami soit éliminé suite à un test de dégât subi.
Si cette élimination a lieu lors d'un combat, le sort prend effet avant la résolution de l'issue du combat. X est égal à la VAL du Mâne divisée par 10 et arrondie au supérieur.
Ce Mâne est immédiatement replacé avec 1PV à l'endroit où il se trouvait au moment de son élimination.
Si les adversaires du Mâne impliqués dans ce combat bénéficient d'un mouvement de poursuite, ils l'effectuent ensuite.
Si ils poursuivent sur le Mâne réanimé, le combat est immédiatement résolu, comme un mouvement de poursuite normal.
Ce Mâne ne peut plus être la cible de ce sort lors de ce tour.

Grimoire de Cartomancie

Le jugement

Coût : 1 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Sur un résultat de 5 ou plus sur un lancé de dé, la cible est soignée d'1PV.

Le Magicien

Coût : X / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien ciblé récupère X gemmes.

L'empereur

Coût : X / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : POU-2 (MIN 2) — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : des combattants amis

Effet :
Le Magicien cible un ou plusieurs combattants amis. Il peut répartir des points dans leurs caractéristiques de DEF et de RES pour un total de X.
Une même caractéristique ne peut être augmentée de plus de 2 points de cette manière. (MAX X = POU)

L'étoile

Coût : 2 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert les compétences Conscience et Immunité/peur.

La justice

Coût : 4 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégâts dans la colonne -1/0. Aucun effet de jeu ne peut altérer cette colonne de lecture.

Le diable

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
X est égal à la VAL de la cible, divisée par 25, arrondi aux 5PA supérieurs.
Ce sort doit être lancé après la réussite d'un test dans le TRUC par la cible. Son test est considéré comme un échec.
Un même combattant ne peut être affecté qu'une seule fois par partie par ce sort.

Faveur féerique

Coût : 3 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée*: instantanée/permanent
Fréquence : rang

aire d'effet : des combattants amis

Effet :
Le Magicien cible un Follet féerique ami et un autre combattant ami. Le Follet féerique est éliminé et l'autre combattant acquiert la compétence Chance/1.

Privilège

Coût : 2 / X — *Portée* : contrôle
Niveau : Y — *Durée* : 1 tour
Fréquence : Unique

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
X est l'un des 6 éléments.
Y est égal au nombre d'éléments différents que maîtrise le Magicien.
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Immunité/X. Tous les effets relatifs à X qui sont actifs sur la cible sont dissipés.
Entretien/X doit être changé lors de l'entretien, et ne peut jamais être identique à un X choisi précédemment.

La tour de la destruction

Coût : rang x3 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : rang x2 — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR égale à rang x8. Le Magicien perd rang PV.

Le chariot

Coût : 3 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant — *Fréquence* : rang

Effet :
L'ATT du combattant ciblé devient 7 et aucun effet de jeu ne peut altérer cette valeur.

Grimoire de Chronomancie

Jeu de hasard

Coût : 0 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : 1

aire d'effet : le Commandeur ennemi

Effet :
Ce sort doit être lancé juste avant la constitution des séquences d'activation. Le joueur pioche au hasard X cartes dans la pile d'activation ennemi sans les regarder. Le joueur ennemi constitue sa séquence d'activation puis les cartes piochées sont replacées dans la séquence ennemi au choix du joueur.
Note : Une carte représentant des combattants dotés de la compétence Prévisible n'est mise face visible qu'une fois intégrée dans la séquence d'activation.

Chronosphère

Coût : rang x2 / lumière — *Portée* : personnel
Niveau : rang x2 — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : zone de contrôle

Effet :
Les combattants présents même partiellement dans l'aire d'effet acquièrent la compétence Intimidation/FOR, FOR(tir) et leur MOU est divisé par 2, arrondi au demi centimètre supérieur.
Entretien/Immobile.

Désynchronisation

Coût : 0 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : X — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Magicien dépense X gemmes si le test de POU est réussi. Pour chaque gemme ainsi dépensée, la cible :
- augmente son INI de 2X et diminue sa RES de X
- diminue son INI de X et augmente sa RES de 2X.

l'INI et la RES de la cible ne peuvent descendre en dessous de 0 par le biais de ce sort. (MAX X = POU)

Ellipse

Coût : 0 / lumière — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien peut dépenser X gemmes si le test de POU est réussi.
Le Magicien augmente son MOU de 2,5*X cm pour le prochain déplacement qu'il effectuera. (MAX X = POU)

Distorsion temporelle

Coût : 3 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : Un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Harcèlement et bénéficie de +2,5 en MOU.

Grimoire de magie Chtonienne

Mains de peste

Coût : 2X-1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●● — *Durée* : spéciale
aire d'effet : un croyant ennemi — *Fréquence* : rang

Effet :
X marqueurs « Peste » sont placés sur le combattant ciblé. Après le placement des dés de combat, le Magicien peut défausser des marqueurs « Peste » pour transformer autant de dés d'attaque en dés de défense ou autant de dés de défense en dés d'attaque.
Ce sort est considéré comme actif tant que la cible possède des marqueurs « Peste » mais ils ne sont utilisables que lorsque la cible est dans la ZC du Magicien.

Volonté démoniaque

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Acharné.

Régénération démoniaque

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé doté de la compétence Possédé est soigné d'1PV mais perd la compétence Possédé jusqu'à la fin du tour.

Célérité des ombres

Coût : PUI / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +2,5 en MOU.

Malédiction des possédés

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le magicien cible un combattant ami doté de la compétence Possédé.
En fonction de la valeur de X, la cible acquiert la compétence :
- •1: Intimidation/INI
- •2: Intimidation/INI, DEF
- •3: Intimidation/INI, ATT, DEF

Harassement

Coût : 2 / ténèbres — *Portée*:contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence: rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit -2 en FOR.

Chaos intérieur

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : le Commandeur croyant ennemi

Effet :
X est égal à la DIS de la cible divisée par 2, arrondi au supérieur.
Le Commandeur ennemi ne peut plus utiliser de tactique.

Implosion sacrificielle

Coût : ATT / ténèbres — *Portée* : personnel
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien bénéficie de +10 en FOR. Les combattants qu'il élimine au corps à corps perdent la compétence Acharné et ne peuvent revenir en jeu d'aucune manière.

Héritier de l'hydre

Coût : 6 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : unique
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert les compétences Aguerri/FOR, Intimidation/FOR et Membre supplémentaire/2.

Excroissance tentaculaire

Coût : PUI+1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Membre supplémentaire/1.

Grimoire de Circæus ténèbres

Sonnet d'éternité

Réservé aux **Guerriers-mystiques**

Coût : 1 / neutre — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1
Effet :
Ce sortilège doit être incanté au début du tour.
A chaque fois qu'il subit un test de dégât, juste après que le dé ne soit lancé et après toute relance éventuelle, le Magicien peut dépenser X gemmes. Le test de dégât est alors lu X colonnes plus à gauche dans le BIDULE.
Ce sortilège est sans effet contre un test de dégâts provoqué par une Arme sacrée ou une Arme Noire.

Litanie mortelle

Coût : X / ténèbres — *Portée* : personnel
Niveau : rang x2 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1
Effet :
Le Magicien bénéficie de bonus qui dépendent de X :

- 1 : +1 en PEU
- 2 : +1 en PEU, FOR, RES
- 4 : +1 en PEU, FOR, RES, ATT, DEF
- 7 : +2 en PEU, FOR, RES, ATT, DEF
- 8 : +2 en PEU, FOR, RES, ATT, DEF et il acquiert la compétence Intimidation/COU.

Psaumes de la folie

Coût : 2X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : X — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang
aire d'effet : Un combattant ennemi
Effet :
Le Magicien effectue un défi PEU/COU contre un combattant ennemi ciblé. Pour ce défi, la PEU du Magicien est augmentée de X. (MAX X=rang)
Si le Magicien gagne ce défi, la cible passe en déroute.
Ce sort est sans effet contre les Incarnés et les combattants immunisés à la peur.

Anéantissement

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang
aire d'effet : Un Magicien ennemi
Effet :
Ce sortilège est sans effet sur les Magiciens qui maîtrisent la magie instinctive.
X est égal au rang de la cible. Un même combattant peut être ciblé par ce sort plusieurs fois pendant le même tour.
Le prochain sort incanté par la cible est automatiquement victime d'une tentative de contre-magie du Magicien, sans qu'il ne dépense de gemme. Cette tentative de contre-magie est possible même s'il ne voit pas la cible et même si cette cible n'est pas dans sa zone de contrôle. Le Magicien peut dépenser des gemmes supplémentaires pour augmenter sa maîtrise lors du test de contre magie.
Un combattant ciblé Y fois par ce sort verra ses Y prochaines incantations subir une tentative de contre-magie de la part du Magicien.

Distorsion

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : personnel
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Ce sort ne peut être lancé que si le Magicien n'a pas effectué d'action de déplacement
Si le Magicien est engagé au corps à corps, il est automatiquement désengagé, même s'il a été victime d'un assaut ce tour. Il continue toutefois à subir un éventuel malus de charge.
Il effectue immédiatement une marche. Une fois le sort résolu, le Magicien ne peut pas effectuer d'action de déplacement.

Cantique de désolation

Coût : X / ténèbres — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien bénéficie de +X en FOR. (MAX X = FOR)
Ce bonus n'est pas compté contre les Élémentaires d'Eau et les Magiciens qui maîtrisent l'élément Eau.

Marche funèbre

Coût : 4 / ténèbres — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien cible un combattant dans sa zone de contrôle.
Il bénéficie de +1 en COU, PEU, ATT, DEF et +2 en FOR, RES contre la cible de ce sort. Ce sort est dissipé à la fin de n'importe quel tour où le Magicien ce trouve au contact de la cible.

Grimoire de Circæus Lumière

Chant de négation

Coût : 0 / lumière — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien bénéficie de la compétence Aguerri/POU pour ses test de contre-magie.

Sonnet d'éternité

Réservé aux **Guerriers-mystique**

Coût : 1 / neutre — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Ce sortilège doit être incanté au début du tour.
A chaque fois qu'il subit un test de dégât, juste après que le dé ne soit lancé, et après toute relance éventuelle, le Magicien peut dépenser X gemmes, et alors le test de dégât est lu X colonnes plus à gauche dans le BIDULE.
Ce sortilège est sans effet contre un test de dégâts provoqué par une Arme sacrée ou une Arme Noire.

Chant mystique

Coût : rang / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : 1

Effet :
La cible acquiert la compétence Insensible/rang*2.

A la gloire du hardi

Coût : 3 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un Incarné ami — *Fréquence* : 1

Effet :
La cible et déplacée de MOU cm vers le Magicien. Si ce déplacement l'amène à son contact, la cible est soignée d'1PV.
Si elle était au contact d'un ou plusieurs adversaires, la cible se désengage et réussit automatiquement son désengagement.
Ce sort prend effet même si la cible avait déjà été activée ce tour-ci, et ne constitue pas une activation pour cette cible.

Chant de blessure

Coût : 1 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : X — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : 1
Effet :
Lors de chaque test de dégât qu'effectuera la cible, tout Magicien qui compte ce combattant dans sa zone de contrôle pourra dépenser jusqu'à X gemmes de lumière pour décaler d'autant de colonnes vers la droite la colonne de lecture de ce test de dégât. La dépense de gemmes à lieu avant le test dans le BIDULE.
Un seul Magicien peut agir ainsi pour un même test de dégât.

Que la lumière te garde

Coût : rang x4 / lumière — *Portée* : contact
Niveau : rang — *Durée* : permanent
aire d'effet : un Incarné ami — *Fréquence* : unique
Effet :
L'Incarné ami ciblé bénéficie de rang x2 dés de défense supplémentaires et acquiert la compétence Instinct de survie. Le Magicien est éliminé mais le sort reste actif jusqu'à la fin de la partie.

Triste regard

Coût : 3 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : 1
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami ciblé qui dispose d'un seul PV acquiert les compétences Possédé et Acharné. Ce sort est dissipé dès que la cible est soignée.

Grimoire de Corruption

Hémorragie des ténèbres

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
La prochaine fois qu'elle subit un test de dégât qui lui inflige au moins 2 points de dégâts, la cible subit un test de dégât de FOR égale à sa RES.

Fiel des possédés

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le magicien cible un combattant ami doté de la compétence Possédé.
Les attaques résultant de contre-attaques de la cible ne peuvent être défendues. De plus, les tests de dégât infligés suite à ces contre-attaques bénéficient de +X en FOR.
X est égal à la différence entre l'ATT de la cible et la DEF de son adversaire (MIN X = 0).

Poupée avide

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami cible doté de la compétence Possédé acquiert la compétence Furie guerrière. Tous les combattants ennemis à son contact perdent le bénéfice des compétences Dur à cuire, Acharné et Possédé.

Lacération des plaies

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit -X en RES.
X est égal au nombre de PV qui lui manquent.
Ce sort est dissipé dès que la cible possède son maximum de PV.

Désincarnation mineure

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Magicien cible un combattant ami doté de la compétence Possédé. Il récupère 3 gemmes et la cible perd la compétence Possédé jusqu'à la fin de la partie.

Grimoire de Druidisme

Onguent de soin

Coût : 1 / terre — *Portée* : contact
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un croyant ami — *Fréquence* : 1

Effet :
Le croyant ami ciblé est soignée d'1PV.

Bulbe empoisonné

Coût : X / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : X tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Le croyant ennemi ciblé acquiert la compétence Éphémère/3.
Ce sort ne peut pas être entretenu.

Sang de Danu

Coût : 2 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Si le croyant ami ciblé subit un ou plusieurs tests de dégâts dont la résolution entrainerait son élimination, elle peut choisir un test de dégât qui est annulé. Si les tests de dégâts restants n'entrainent pas l'élimination de la cible, elle reste en jeu avec 1PV et le sort est dissipé.

Rugissement primal

Coût : rang x2 / air — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : zone de contrôle

Effet :
Tous les combattants amis dans l'aire d'effet acquièrent la compétence Aguerri/COU. Les combattants dotés de la compétence Furie guerrière sont obligés d'y avoir recours.

Grimoire élémentaire d'air

Souffle d'invisibilité

Coût : PUI +1 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Intimidation/TIR,FOR(tir).

Purification

Coût : PUI x2 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un Élémentaire — *Fréquence* : rang

Effet :
Les élémentaires d'air ainsi que les élémentaires de rang 3 sont immunisés à cet effet.
La cible est éliminée.

Vent porteur

Coût : PUI +1 / air — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : instantané
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Ce sort doit être lancé lors de la déclaration d'une marche. Le Magicien est placé en un point de sa zone de contrôle à la place d'effectuer cette marche.
Le Magicien doit être placé hors de contact de tout adversaire.
Ce sort ne peut être lancé que si le Magicien est libre.

Source d'air

Coût : 4 / air — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : unique

Effet :
Une source d'air apparaît au contact du Magicien, contenant 4 gemmes d'air.
A chaque tour, la source récupère 4 gemmes d'air et peut en contenir jusqu'à 8.
Si au début d'un tour, la source est pleine, elle disparaît. Lors de son activation, tout Magicien maîtrisant l'air et situé au contact de la source peut y prélever des gemmes dans la limite de sa réserve de mana.

Vitesse du vent

Coût : 2 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Bond et bénéficie de +2,5 en MOU.

Tornade

Coût : 3 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : 5cm de rayon — *Fréquence* : unique

Effet :
Le Magicien cible un point qui devient le centre de l'aire d'effet. Dans l'aire d'effet, les vues dégagées sont considérées comme des vues partielles et les vues partielles sont considérées comme des vues inexistantes. Tous les combattants s'y trouvant même partiellement pendant la phase d'Entretien subissent les effets du sort « Attaque primaire d'air ».
Au début de son activation, le Magicien peut déplacer la tornade jusqu'à une distance de 20cm de sa position précédente. Le centre de l'aire d'effet ne peut sortir de sa zone de contrôle.

Le poids du Ciel

Coût : 4 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : 5cm de rayon — *Fréquence* : unique

Effet :
Le Magicien cible un point de la table de jeu qui devient le centre de l'aire d'effet. Tous les combattants situés même partiellement dans l'aire d'effet effectuent un test d'INI de difficulté égale au POU du Magicien.
En cas d'échec, leur MOU est réduit à 0. En cas de réussite, leur MOU est divisé par 2, arrondi au demi centimètre supérieur.

Attaque primaire d'air

Coût : 1 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un lancé de dé, la cible perd 1PV. Ce jet de dé est considéré comme un test de dégât mais il n'est pas résolu dans le BIDULE.

Invocation d'élémentaire d'air

Coût : 4 / air — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : unique

Effet :
Un élémentaire d'air est invoqué.

Asphyxie

Coût : 2 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Lors de la résolution des effets négatifs, la cible doit effectuer un test de DIS de difficulté égale au POU du Magicien.
Si elle échoue, elle perd 1PV.

Grimoire élémentaire d'Eau

Attaque primaire d'eau

Coût : 1 / eau
Niveau : ●●○○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un lancé de dé, la cible perd 1PV. Ce jet de dé est considéré comme un test de dégât mais il n'est pas résolu dans le BIDULE.

Danse de l'eau

Coût : 2 / eau
Niveau : ●●○○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
La cible acquiert les compétences Bond et Intimidation/(INI, MOU).

Noyade élémentaire

Coût : 5 / eau
Niveau : ●●●○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : unique

aire d'effet : des croyants ennemis

Effet :
La cible et tous les combattants ennemis à 5 cm ou moins de la cible subissent un test de dégât de FOR égale à leurs RES respectives.

Voile de brume

Coût : rang x2 / eau
Niveau : rang +1
Portée : personnel
Durée : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : zone de contrôle

Effet :
Dans l'aire d'effet, les vues dégagées sont considérées comme des vues partielles et les vues partielles sont considérées comme des vues inexistantes. Ce sort est dissipé dès que le Magicien effectue une action de déplacement.

Invocation d'élémentaire d'eau

Coût : 4 / eau
Niveau : ●●●○
Portée : contact
Durée : 1 tour
aire d'effet : invocation
Fréquence : unique

Effet :
Un élémentaire d'eau est invoqué.

Source d'eau

Coût : 4 / eau
Niveau : ●●●○
Portée : contact
Durée : 1 tour
aire d'effet : invocation
Fréquence : unique

Effet :
Une source d'eau apparaît au contact du Magicien, contenant 4 gemmes d'eau.
A chaque tour, la source récupère 4 gemmes d'eau et peut en contenir jusqu'à 8.
Si au début d'un tour, la source est pleine, elle disparaît. Lors de son activation, tout Magicien maîtrisant l'eau et situé au contact de la source peut y prélever des gemmes dans la limite de sa réserve de mana.

Entraves aquatiques

Coût : X / eau
Niveau : ●●○○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
La cible subit – X*2,5cm en MOU. Cet effet ne peut pas réduire le MOU à moins de 2,5cm.

Nymphe

Coût : 3 / eau
Niveau : ●●●○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : unique

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé est soigné de 3PV.

Eaux troubles

Coût : PUI +1 / eau
Portée : contrôle
Niveau : ●●○○
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
La cible doit être à plus de (PUI+1)*5 cm de tout combattant ennemi. La cible passe à l'état caché.

Perle de purification

Coût : 1 / eau
Portée : contrôle
Niveau : ●●○○
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Lancez un dé : si le résultat est supérieur au nombre de PV manquants à la cible, elle est soignée d'1 PV.

Grimoire élémentaire de Feu

Attaque primaire de feu

Coût : 1 / feu
Niveau : ●●○○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un lancé de dé, la cible perd 1PV. Ce jet de dé est considéré comme un test de dégât mais il n'est pas résolu dans le BIDULE.

Ignition

Coût : 3 / feu
Niveau : ●○○○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet :
un combattant qui n'est pas un croyant

Effet :
Le combattant ciblé qui n'est pas un croyant perd 1PV.

Tapis de flammes

Coût : POU / feu
Niveau : rang +1
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : POU cm de rayon

Effet :
Le Magicien cible un point de la table de jeu qui devient le centre de l'aire d'effet. Tous les combattants situés même partiellement dans l'aire d'effet subissent un test de dégât de FOR 6. Ceux qui perdent au moins 1PV de cette manière subissent un nouveau test de dégât de FOR 3.

Boule de feu

Coût : 3 / feu
Niveau : rang +1
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Une fois le sort lancé avec succès, le Magicien peut dépenser X gemmes de feu pour augmenter la FOR du sortilège (MAX X=rang).
Le combattant ciblé subit un test de dégât de FOR 6 +2X. Tous les éléments situés à 2,5 cm ou moins de la cible subissent un test de dégât de FOR égale à 3 +X.

Invocation d'élémentaire de feu

Coût : 4 / feu
Niveau : ●●●○
Portée : contact
Durée : 1 tour
aire d'effet : invocation
Fréquence : unique

Effet :
Un élémentaire de feu est invoqué.

Nuage consumant

Coût : 4 / feu
Niveau : ●●●○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
aire d'effet : 5cm de rayon
Fréquence : rang

Effet :
Tous les combattants situés même partiellement dans l'aire d'effet acquièrent la compétence Éphémère/X. X est égal à la différence entre 6 et le nombre de points de vie qui leur reste.

Source de feu

Coût : 4 / feu
Niveau : ●●●○
Portée : contact
Durée : 1 tour
aire d'effet : invocation
Fréquence : unique

Effet :
Une source de feu apparaît au contact du Magicien, contenant 4 gemmes de feu.
A chaque tour, la source récupère 4 gemmes de feu et peut en contenir jusqu'à 8.
Si au début d'un tour, la source est pleine, elle disparaît. Lors de son activation, tout Magicien maîtrisant le feu et situé au contact de la source peut y prélever des gemmes dans la limite de sa réserve de mana.

Mur de feu

Coût : 3 / feu
Niveau : ●●●○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
aire d'effet : spéciale
Fréquence : rang

Effet :
Le Magicien cible 2 points dans sa zone de contrôle et séparés au maximum de 10cm. Un mur de feu apparaît entre ces deux points. Ce mur est considéré comme un élément de décor qui bloque toute vision au palier 0. Un combattant peut effectuer un déplacement à travers un mur de feu mais il perd immédiatement 1PV.
Lors de la résolution des effets négatifs, tout combattant se trouvant même partiellement sur un mur de feu perd 1PV.

Pyrotechnie

Coût : X / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +X en FOR(tir). (MAX X = POU). Ce sort ne peut pas affecté un combattant doté d'une arme de tir d'artillerie.

Piège igné

Coût : 2 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Si le combattant ennemi ciblé effectue un déplacement, il subit un test de dégât de FOR 6 et le sort est dissipé.

Possession fulminante

Coût : 2 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert les compétences Possédé et Aguerri/COU.

Grimoire élémentaire de Ténèbres

Force abyssale

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le magicien cible un mort-vivant ami. La cible acquiert la compétence Coup de maître.

Attaque primaire de ténèbres

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un lancé de dé, la cible perd 1PV. Ce jet de dé est considéré comme un test de dégât mais il n'est pas résolu dans le BIDULE.

Invocation d'élémentaire de ténèbres

Coût : 4 / ténèbres — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : unique
Effet :
Un élémentaire de ténèbres est invoqué.

Source de ténèbres

Coût : 4 / ténèbres — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : unique
Effet :
Une source de ténèbres apparaît au contact du Magicien, contenant 4 gemmes de ténèbres.
A chaque tour, la source récupère 4 gemmes de ténèbres et peut en contenir jusqu'à 8.
Si au début d'un tour, la source est pleine, elle disparaît. Lors de son activation, tout Magicien maîtrisant les ténèbres et situé au contact de la source peut y prélever des gemmes dans la limite de sa réserve de mana.

Scarification ténébreuse

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le magicien cible un mort-vivant ami.
Lorsque la cible est éliminée, tous les combattants à son contact subissent un test de dégât de FOR égale à la RES de la cible.

Envol de l'âme

Coût : rang +2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : spéciale — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien cible un point de sa zone de contrôle.
Pour toute action mystique effectuée par le Magicien, on considère qu'il se trouve en ce point. Le Magicien bénéficie de la compétence Conscience pour la résolution de ses actions mystiques.
Ce sort est dissipé dès que le Magicien effectue une action de déplacement.

Putrescence

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
La cible subit un test de dégât de FOR 6. Pour ce test, sa RES est remplacée par la plus haute valeur entre COU et DIS.

Danse des Ténèbres

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
La cible effectue un test de COU de difficulté POU. Si elle échoue, elle passe en déroute.
Ce sort est sans effet sur les combattants immunisés à une PEU supérieure ou égale à POU.

Drain de vie

Coût : 3X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : rang x2 — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant

Effet :
La cible perd X PV et le Magicien est soigné de X PV. X ne peut être supérieur, ni au nombre de PV restant à la cible, ni au nombre de PV manquant au Magicien.

Amertume sanguinaire

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien lit ses tests de dégât au corps à corps une colonne plus à droite dans le BIDULE.

Grimoire élémentaire de Terre

Intuition

Coût : 2 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : 1

Effet :
La cible acquiert les compétences Conscience et Immunité/Assassin.

Invocation d'élémentaire de terre

Coût : 4 / terre — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : unique

Effet :
Un élémentaire de terre est invoqué.

Passe murailles

Coût : 2 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien acquiert la compétence Immunité/terrains encombrés et impossibles mais ne peut terminer un déplacement sur un terrain impossible.

Mur de terre

Coût : 3 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : spéciale — *Fréquence* : rang

Effet :
Le Magicien cible 2 points dans sa zone de contrôle et séparés au maximum de 10 cm. Aucun élément de jeu ne doit se trouver entre ces 2 points. Un mur de terre apparaît entre ces deux points. Ce mur est considéré comme un élément de décor qui bloque toute vision au palier 0. Un mur de terre est un élément de décor qui possède 6PV et une RES de 8.

Lignes de mana

Coût : 1 / terre — *Portée* : personnel
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : la zone de contrôle — *Fréquence* : 1

Effet :
Tous les Magiciens amis maîtrisant la terre et présents dans la zone de contrôle du Magicien peuvent s'échanger entre eux des gemmes de mana à n'importe quel moment de leur activation.

Attaque primaire de terre

Coût : 1 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un lancé de dé, la cible perd 1PV. Ce jet de dé est considéré comme un test de dégât mais il n'est pas résolu dans le BIDULE.

Éruption de la terre

Coût : 6 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : 5cm de rayon — *Fréquence* : unique

Effet :
Le Magicien cible un point de la table de jeu qui devient le centre de l'aire d'effet.
Tous les combattants présents entièrement dans l'aire d'effet subissent un test de dégât de FOR 10. Les combattants présents partiellement dans l'aire d'effet subissent un test de dégât de FOR 5.

Source de terre

Coût : 4 / terre — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : unique

Effet :
Une source de terre apparaît au contact du Magicien, contenant 4 gemmes de terre.
A chaque tour, la source récupère 4 gemmes de terre et peut en contenir jusqu'à 8.
Si au début d'un tour, la source est pleine, elle disparaît. Lors de son activation, tout Magicien maîtrisant la terre et situé au contact de la source peut y prélever des gemmes dans la limite de sa réserve de mana.

Consécration

Coût : 1 / terre — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Tous les élémentaires dans l'aire d'effet au palier 0 issus d'un autre élément que la terre subissent la compétence Éphémère/4.

Étreinte de la terre

Coût : 3 / terre — *Portée* : personnel
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : unique
Effet :
Le Magicien ne peut lancé ce sort que s'il est blessé. Il est retiré de la table de jeu mais pas de la partie et sa position doit être marquée. Sa carte est retirée de la pile d'activation. Il effectue donc sa récupération de mana pendant l'Entretien. Lors de la résolution des effets positifs, il est soigné d'1PV.
Le tour suivant un Entretien où ce sort était actif et n'a pas été entretenu, la carte du Magicien est réintégrée à la séquence d'activation. A la place de son activation, le Magicien est replacé n'importe où dans sa dernière zone de contrôle en considérant sa position comme étant sa dernière position sur la table de jeu.

Grimoire élémentaire de Lumière

Invocation d'étincelants

Coût : 3 / lumière — *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ — *Durée* : permanent
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : rang
Effet :
Un étincelant est invoqué.

Invocation d'élémentaire de lumière

Coût : 3 / lumière — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : unique
Effet :
Un élémentaire de lumière est invoqué.

Aura de lumière

Coût : 2 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : permanent
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +1 en FOR, RES, et COU

Faisceaux de lumière

Coût : 1 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : POU
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 0.

Diffraction

Coût : 2 / lumière — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1
Effet :
Les tests d'ATT, TIR, POU et FOI à l'encontre du Magicien sont lus 1 colonne plus à gauche.

Mot de puissance

Coût : POU / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : POU -1 (MIN 2) — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
La cible réparti immédiatement POU points dans ses caractéristiques (sauf POU et FOI) avec un maximum de 2 points par caractéristique.

Vision prémonitoire

Coût : 1 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : le Commandeur ami

Effet :
Ce sort doit être lancé lors de la constitution des piles d'activation. Désignez n'importe quelle carte de la séquence ennemi. Vous pouvez regarder cette carte puis la remettre face cachée à sa place dans la séquence ennemi.

Fléau céleste

Coût : 3 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : des combattants ennemis

Effet :
Le Magicien désigne une cible. Une fois ce sort lancé avec succès, le Magicien peut dépenser X gemmes supplémentaires pour augmenter la FOR du fléau céleste. (MAX X = rang)
La cible subit un test de dégât égal 6 +2X.
Le fléau céleste transperce ses cibles à la manière d'une arme de tir d'artillerie légère jusqu'au bord de la zone de contrôle. Il ne touche pas les combattants amis ou précédant la cible.

Ange gardien

Coût : X / lumière — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : permanent
Fréquence : unique

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
X est égal à la DEF de la cible.
La cible acquiert les compétences Régénération/4 et Intimidation/ATT.
Si la cible subit un ou plusieurs tests de dégâts dont la résolution entrainerait son élimination, elle peut choisir un test de dégât qui est annulé. Si les tests de dégâts restants n'entrainent pas l'élimination de la cible, elle reste en jeu et le sort est dissipé.

Éblouissement

Coût : 3 / lumière — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : la table de jeu

Effet :
Tous les combattants dans l'aire d'effet qui disposent d'une vue naturelle sur le Magicien au moment où il lance le sort, liront leurs tests de TIR/POU/FOI une colonne plus à gauche. Une vue naturelle n'est pas due à la compétence Conscience. Il n'est pas possible d'entretenir ce sort.

Grimoire d'Enskëm

Transfert de la chair

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : des combattants amis

Effet :
L'Esclave ami ciblé est éliminé. Le Serpent ami ciblé est placé à sa place, ou le plus proche possible, en privilégiant le maintient du maximum de contacts qu'avait l'esclave avec ses adversaires, et en privilégiant ceux ayant la plus grosse VAL parmi ces derniers.

Onction de perfidie

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
L'Esclave ami ciblé acquiert les compétences Acharné et Assassin. Lorsque ce sort est dissipé, il est éliminé. Cette élimination ne peut-être évitée.
X est égal à la VAL de la cible divisée par 10, arrondie au supérieur.

Mot de soumission

Coût : 3 / ténèbres *Portée* : contrôle
Niveau : rang x2 *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant ennemi *Fréquence* : rang

Effet :
X est égal à la VAL de la cible divisée par 10, arrondie au supérieur.
Le Magicien lance un défi POU contre la plus haute valeur entre le COU et la DIS de la cible.

- Le Magicien peut dépenser 1 gemme supplémentaire pour bénéficier de la compétence Intimidation/COU,DIS pour ce défi.
- Le Magicien peut dépenser 1 gemme supplémentaire pour bénéficier de la compétence Aguerri/POU pour ce défi.

Si la cible perd le défi, elle est considérée comme activée. Tant que le sort est actif, le combattant est représenté par la carte du Magicien. La cible ne peut pas être activée le tour où elle passe sous le contrôle du Magicien.

Tu vengeras ton maître !

Coût : 1 / ténèbres *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : permanent
aire d'effet : un combattant ami *Fréquence* : rang

Effet :
Lorsque le Magicien est éliminé par effet de jeu ennemi, l'Esclave ami ciblé acquiert la compétence Désespéré. Ce sort est actif jusqu'à la fin de la partie.

Sydion parmi les Sydions

Coût : 4 / ténèbres *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ *Durée* : permanent
Fréquence : unique

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Sydion ami ciblé bénéficie de +2 en COU,PEU,DIS. Les Esclaves dans l'aire d'effet de la cible acquièrent les compétences Furie-guerrière et Éphémère/4.

Transfert vital

Coût : 1 / ténèbres *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : des combattants amis

Effet :
L'Esclave ami ciblé perd 2PV et le Serpent ami ciblé est soigné d'1PV.

Grimoire élémentaire d'Exorcisme

Cercle de protection

Coût : 2 / feu — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : 5cm de rayon — *Fréquence* : 1

Effet :
Si un combattant effrayant pénètre même partiellement dans l'aire d'effet, il subit un test de dégât de FOR égale à sa PEU.
Ce test de dégât a lieu lors de la pénétration dans l'aire d'effet mais pas si le combattant effrayant en sort, ou s'y trouve déjà.
Ce sort est dissipé si le Magicien effectue un déplacement.

Sanction

Coût : 1 / feu — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : POU

Effet :
Ce sort peut être lancé plusieurs fois avec succès sur la même cible lors d'un même tour. Il doit être lancé juste avant d'effectuer un tir. Ce tir bénéficie au choix de la compétence Aguerri/TIR ou Aguerri/FOR(tir).

Excommunication

Coût : X / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : permanent
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
X est égal à la PEU de la cible divisée par 3, arrondi au supérieur
La combattant ennemi effrayant non Incarné ciblé n'est plus considéré comme effrayant par les croyants amis du Magicien.

Bûcher des sorcières

Coût : 1 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un Magicien ennemi

Effet :
Ce sort doit être lancé sur un Magicien ennemi au moment où il réussit l'incantation d'un sort ciblant le Magicien.
Pour augmenter la maîtrise du bûcher des sorcières, le Magicien bénéficie gratuitement d'autant de dés supplémentaires que la cible n'en a bénéficié pour l'incantation de son sort.
Le Magicien ennemi subit un test de dégât de FOR 6.

Grimoire de Féérie

Force de la nature

Coût : X+1 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert l'équipement FOR en charge/+2X.
(MAX 2X = POU).

Affaiblissement

Coût : X+1 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit -2X en FOR.
(MAX 2X = POU)

Racines de la colère

Coût : X / eau, terre — *Portée* : contrôle
Niveau : X — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Les effets de ce sort sur le combattant ennemi ciblé dépendent de la valeur de X :

- •1: la cible bénéficie de +2,5cm en MOU
- •2: la cible bénéficie de +5cm en MOU
- •3: la cible subit –5cm en MOU et subit un test de dégât de FOR 6
- •4: la cible subit – 7,5cm en MOU et subit un test de dégât de FOR 6 bénéficiant des effets de la compétence Féroce.

Entretien/seule la modification du MOU est entretenue.

Flot apaisant

Coût : rang +1 / eau
Niveau : rang x2
Portée : personnel
Durée : instantanée
Fréquence : 1

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Tous les combattants amis de l'aire d'effet bénéficient immédiatement d'un test de régénération/4.

Résolution meurtrière

Coût : X+1 / eau
Niveau : X
aire d'effet : un combattant ami
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +X en ATT,FOR et subit subit -2X en DEF.
(MAX 2X = DEF de la cible)

Grimoire de Forge

Thermo–destruction

Coût : 1 / terre
Niveau : ●○○○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
L'équipement à Vapeur du combattant ami ciblé explose. Le rayon de l'explosion est de 5cm.

Frénésie mécanique

Coût : 1 / terre
Niveau : ●○○○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Lorsque le combattant ami ciblé effectue un jet de vapeur, les dés sont additionnés. Si la différence entre les deux dés est inférieure ou égale à 1, un incident se produit. Si les dés indiquent un double 4, double 5, ou double 6, l'équipement explose.

Thermo–accélération

Coût : 2 / terre
Niveau : ●○○○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le magicien cible un combattant ami doté d'un module de thermo-accélération ou de l'équipement Vapeur/MOU.
La cible bénéficie de +X en MOU.
X est égal au plus petit résultat du lancé de 2 dés.
Lorsqu'un Magicien dispose de ce sort, jusqu'à rang cartes de Razorbacks peuvent être équipées de modules de thermo accélération. Chaque module coûte 5PA par carte.

Thermo–compression

Coût : 1 / terre
Niveau : ●○○○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé peut relancer une fois ses jets de vapeur.

Grimoire élémentaire d'Hermétisme

Châtiment lumineux

Coût : X / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
X est égal au COU de la cible/3. (MIN X = 1).
Le croyant de l'alliance des Ténèbres ciblé subit un test de dégâts de FOR égale à son COU.

Ténacité de la chimère

Coût : 2 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence dur à cuire.

Pilier d'énergie

Coût : X / lumière — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : 1

aire d'effet : X x2,5cm de rayon

Effet :
Tous les combattants amis dans l'aire d'effet sont soignés d'1 PV. Le rayon d'un pilier d'énergie n'a aucun effet en dehors de la zone de contrôle du lanceur du sort.

Assaut flamboyant

Coût : X+1 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : 1

aire d'effet : des combattants amis

Effet :
Les X combattants amis en attentes ciblés acquièrent la compétence Tir d'assaut. Ils effectuent immédiatement un tir d'assaut si ils en ont la possibilité, ce qui constitue leur activation.

Mot de confusion

Coût : X / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : spéciale — *Fréquence* : rang

Effet :
Ce sort doit être lancé après la dépense en PT effectuée par le Commandeur ennemi pour déclencher une tactique.
Ce sort peut cibler le Commandeur ennemi ou un bénéficiaire de cette tactique. L'effet de la tactique est annulé à moins ce que le Commandeur ne paie XPT supplémentaires.

Sceau de Dellar'n

Coût : 2 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant

Effet :
Un marqueur "sceau de Dellar'n" est placé sur un combattant ciblé.
Tout Magicien du camp du lanceur et qui compte la cible dans sa zone de contrôle, peut lors de son activation, défausser le marqueur "sceau de Dellar'n. Tous les combattants ennemis, situés à 2,5cm ou moins du combattant subissent un test de dégât de FOR 6. La cible ne subit pas le test de dégât.

Aura troublante

Coût : 3 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit -1 en INI/ATT/DEF.

Couronne de gloire

Coût : rang x2 / lumière — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : zone de contrôle

Effet :
Tous les combattants amis présents même partiellement dans l'aire d'effet bénéficient de +1 en FOR et COU.

Force de la vertu

Coût : 1 / lumière
Portée : contrôle
Niveau : ●○○○
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le magicien cible un combattant ami doté de la compétence Aguerri/COU ou Immunité/peur.
La cible acquiert la compétence Fléau/X. X est l'ensemble :

- des combattants ayant un COU égal à celui de la cible, et ne possédant ni la compétence Immunité/peur, ni la compétence Aguerri/COU
- des combattants ayant un COU inférieur à celui de la cible.

Lueur apaisante

Coût : 2X / lumière
Portée : contrôle
Niveau : X +1
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé est soigné de X PV.

Grimoire de Hurlements

Déchéance inéluctable

Coût : X / eau
Portée : contrôle
Niveau : X
Durée : spéciale
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le prochain test de dégâts que subira le combattant ennemi ciblé sera lu X colonnes plus à droite. X ne peut être supérieur au rang du Magicien.
Si la cible doit subir des tests de dégâts simultanément, le Magicien choisi et distingue le test considéré comme le prochain avant que celui-ci ne soit résolu.

Piège des loups

Coût : 3 / eau
Portée : contrôle
Niveau : ●●●○
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR X. X est égal à la distance qu'il parcoure lors de chaque déplacement divisée par 2,5 et arrondie au supérieur.

Massacre

Coût : X+1 / eau
Portée : contrôle
Niveau : X
Durée : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Fréquence : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Implacable/X.

Appel du sang

Coût : 2 / eau
Portée : contrôle
Niveau : ●●○○
Durée : spéciale
Fréquence : 1

aire d'effet : le Commandeur ami

Effet :
Une fois ce sort lancé avec succès, le joueur place un marqueur "appel du sang" sur son Commandeur.
Lors de n'importe quel tour de parole à venir, le Commandeur peut défausser son marqueur "appel du sang" pour effectuer immédiatement la tactique « Ruée ».
Un Commandeur ne peut bénéficier que d'un seul marqueur "appel du sang" à la fois.

Morsure de l'âme

Coût : 3 / eau
Portée : contrôle
Niveau : ●○○○
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit l'état blessé.

Agilité des nymphes

Coût : 2 / eau
Portée : contrôle
Niveau : ●●○○
Durée : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Fréquence : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Aguerri/ATT.

Carnage

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : 1
Effet :
Le combattant bénéficie de +3 en FOR. Dans une armée de la révélation du Carnage, le niveau du sort est de 0 et non de 1.

Rage de la Hyène

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le magicien — *Fréquence* : 1
Effet :
Au début de chaque combat auquel il participe, le magicien peut dépenser X gemmes pour gagner autant de dés de combat supplémentaires. (MAX X = rang)

Grimoire de Lamentations

Anneau de fange

Coût : X / eau — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : X x5cm de rayon
Effet :
L'aire d'effet devient un terrain difficile. Ce sort n'a aucun effet en dehors de la zone de contrôle du lanceur.
Ce sort est dissipé si le Magicien effectue un déplacement.

Murmures des douleurs

Coût : 2 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : permanent
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami blessé ciblé acquiert la compétence Possédé.

Éclat de givre

Coût : 2 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Le prochain test de dégât que subit le combattant ennemi ciblé et qui lui inflige au moins 1 dégât, lui en inflige 1 supplémentaire.

Chuchotements troublants

Coût : 2 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Furie guerrière mais doit l'utiliser à chaque combat.

Anneau de glace

Coût : 1 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Intimidation/TIR, FOR(tir).

Grimoire de Lithomancie

Illusion cristalline

Coût : 2 / terre — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Ce sort doit être lancé au moment où le combattant ennemi ciblé réussit un assaut sur le Magicien.

- Si cet assaut était une charge, il est considéré comme un engagement.
- Si cet assaut était un engagement, la cible subit un malus de charge.

Âme du diamant

Coût : 2 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Un marqueur "Âme du diamant" est placé sur le combattant ami ciblé. Avant de résoudre un test de dégât au corps à corps, la cible peut défausser ce marqueur. Le test de dégât inflige alors 1 dégât supplémentaire.

Grimoire de Magie instinctive

Éclat de silex

Coût : 2 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 0 bénéficiant des effets de la compétence Féroce.

Sève mystique

Coût : X / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
X est égal au nombre de PV manquants à la cible.
Le combattant ami ciblé est soigné d'un PV.

Vortex de quartz

Coût : 2 / neutre — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : 2,5cm de rayon — *Fréquence* : 1

Effet :
Lors de la résolution des effets négatifs, tous les combattants situés même partiellement dans l'aire d'effet subissent un test de dégât de FOR 6 bénéficiant des effets de la compétence Féroce.
Entretien/immobile.

Baiser le la terre

Coût : X / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +2,5*X en MOU. Ceci ne peut augmenter le MOU de plus que sa valeur initiale, ni le diminuer de plus de moitié.

Don du rhinocéros

Coût : 2 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : X — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +X+1 en RES.

Rejet

Coût : PUI+1 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant

Effet :
Le combattant au palier 0 ciblé passe au palier 1. S'il était au corps à corps, il se désengage automatiquement. Pendant son activation, il ne peut effectuer aucune action de déplacement ni utiliser d'arme de tir. Une cible qui combat sous l'effet de ce sort, contre un combattant doté de la compétence Vol, subit –2 en ATT et DEF pour ce combat.
L'espace que la cible occupait au palier 0 devient un terrain impossible et lorsque le sort prend fin, la cible repasse au palier 0 à la place qu'elle occupait.
Un combattant ne peut être affecté avec succès par ce sort qu'une fois par partie. Les combattants dotés de la compétence Vol ne peuvent être pris pour par cible.
Si le Magicien se cible lui-même, il passe au palier 1 et acquiert la compétence Vol. Son MOU en Vol est égal à son MOU +5.
Le magicien est éliminé si le sort est dissipé alors qu'il se trouve au palier 2,.
Entretien/uniquement si le Magicien est la cible.

Don de préservation

Coût : rang x2 / neutre — *Portée* : personnel
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : zone de contrôle — *Fréquence* : 1

Effet :
Tous les combattants amis présent même partiellement dans l'aire d'effet acquièrent la compétence Instinct de survie.

Don du sanglier

Coût : 2 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Charge bestiale.

Don de la mangouste

Coût : X / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +2X en INI.

Don du serpent

Coût : 1 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Contre-attaque

Grimoire de Magie Noire

Vœu de tourments

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit des malus de blessures doublés.

Onde Carmine

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : des combattants ennemis

Effet :
Le Magicien cibles X combattants ennemis situés à 5 cm ou moins les uns des autres. Ces cibles subissent un test de dégât de FOR X.
(MAX X = POU)

Mort hurlante

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : des combattants ennemis

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 6. Si il perd au moins 1PV suite à ce test, le Magicien peut cibler un combattant à 5cm ou moins de la cible précédente. La nouvelle cible subit un test de dégât de FOR 3.
Si elle aussi perd 1PV suite à ce test, le Magicien peut cibler un combattant à 5cm ou moins de la cible précédente. Cette cible subit un test de dégât de FOR 2.

Forge défunte

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le Magicien cible un combattant ami doté d'un équipement noir.
Une fois le sort lancé avec succès, le Magicien peut dépenser jusqu'à rang gemmes supplémentaires.
La cible bénéficie au choix de + 1 + 2X en FOR s'il dispose d'une Arme noire ou de +1 + 2X en RES s'il dispose d'une Armure noire.
X est égal au nombre de gemmes supplémentaires dépensées.

Dégénérescence

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé acquiert la compétence Éphémère/5-X.

Maléfice des ombres

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit - 2X en INI.

Étreinte de la tarentule

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Toxique/6-X. Si il possède déjà cette compétence, la valeur de sa compétence Toxique/X est diminuée de 1.

Grimoire de Murmures

Instinct du fauve

Coût : 3 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Aguerri/ATT,FOR.

Rage sanguinaire

Coût : 2 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +X en FOR pour chaque combat. X est égal au nombre de points de dégâts que la cible a infligé lors du combat précédent.

Rapidité du prédateur

Coût : 2 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Aguerri/INI et bénéficie de +2,5 en MOU.

Esprit de la meute

Coût : rang / eau
Portée : personnel
Niveau : rang
Durée : 1 tour
aire d'effet : le Magicien
Fréquence : 1

Effet :
Le Magicien acquiert la compétence Commandement.

Mortification

Coût : 1 / eau
Portée : contrôle
Niveau : ●○○○
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé est soigné d'1 PV. Si le résultat d'un lancé de dé est supérieur au nombre de PV de la cible, le Magicien perd 1PV. Le magicien ne peut pas être la cible de ce sort.

Entraves

Coût : 3 / eau
Portée : contrôle
Niveau : ●●○○
Durée : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Fréquence : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Intimidation/ATT.

Grimoire de Mutation

Appendice juteux

Coût : 3 / air
Portée : contrôle
Niveau : ●●○○
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Mutant ami ciblé subit un test de dégât dans la colonne -1/0. Si le nombre de PV qu'il perd de cette manière est supérieur ou égal à 1, les autres combattants situés à 2,5cm ou moins subissent un test de dégât de FOR=2X+RES/2.

Envolée hystérique

réservé aux **Magiciens dotés de la compétence Vol**

Coût : PUI*2 / air
Portée : personnel
Niveau : ●●○○
Durée : spéciale
aire d'effet : le Magicien
Fréquence : unique

Effet :
Le Magicien doit être au palier 0 pour lancer ce sort.
Il passe immédiatement au palier 2 et réussit automatiquement tout test de désengagement. Lors de sa prochaine activation, une action de mouvement peut le faire se déplacer du palier 2 au palier 0. Dans ce cas, le Magicien perd X PV. X est égal au résultat d'un dé divisé par 2.
Si le Magicien effectue une charge en piquée du palier 2 au palier 0, les malus de charge qu'il inflige sont doublés.

Attaque psychique

Coût : 4 / air
Portée : contrôle
Niveau : rang
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
La cible subit un test de dégât de FOR 6 en remplaçant sa RES par sa plus haute valeur entre COU et DIS.

Mutation instantanée

Coût : 3 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : permanent
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le Fidèle cible un croyant ami non Incarné.
Les effets de ce sort dépendent du résultat d'un lancé de dé :

- 1: dégénérescence : Toutes les caractéristiques de la cible deviennent 1 sauf son MOU et sa RES qui deviennent 5. Il perd toutes ses compétences et capacités spéciales puis acquiert des compétences Insensible/infini et Régénération/2.
- 2, 3: gonflement : La cible bénéficie de +1 en PUI et acquiert une caractéristique de PEU égale à son COU-2.
- 4, 5: transformation : La cible acquiert la compétence Mutagène/1.
- 6: la cible acquiert les compétences Mutagène/2 et Membre supplémentaire/1.

Grimoire de Nécromancie

Répit des morts

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Magicien cible un mort-vivant ami.
Les effets de ce sort dépendent du résultat d'un lancé de dé :

- 1: la cible perd 1 PV
- 2, 3: aucun effet
- 4, 5,6: la cible est soignée d'1PV

Diversion des ombres

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé effectue ses combats avec un dé de combat de moins.

Emprise du nécromant

Coût : rang+1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le mort-vivant ami ciblé acquiert la compétence Concentration/rang. Les caractéristiques concentrables sont ATT/FOR/DEF.

Dévotion des morts

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Magicien cible un mort-vivant ami de rang inférieur ou égal au sien. La cible perd X PV et le Magicien récupère X gemmes. X ne peut pas être supérieur au nombre de PV restant à la cible. Un combattant invoqué ne peut pas être ciblé pour ce sort.

Force de l'au delà

Coût : 1 / ténèbres
Portée : contrôle
Niveau : ●○○○
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le mort-vivant ami ciblé ne subit pas de malus en FOR ni en RES lorsqu'il est blessé.

Vague de mort

Coût : 3 / ténèbres
Portée : contrôle
Niveau : ●●●●
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 6.
Le Magicien peut choisir d'éliminer jusqu'à rang morts-vivants amis non Incarnés situés dans sa zone de contrôle.
Chaque combattant ainsi éliminé augmente de X points la FOR de la vague de mort, où X est égal au nombre de PV restant à ce combattant au moment de son élimination.

Invocation d'ange morbide

Coût : 3 / ténèbres
Portée : contact
Niveau : ●●○○
Durée : permanent
aire d'effet : invocation
Fréquence : rang

Effet :
Un ange morbide est invoqué.

Invocation de pantins morbides

Coût : 2 / ténèbres
Portée : contact
Niveau : ●●○○
Durée : permanent
aire d'effet : invocation
Fréquence : rang

Effet :
Un pantin morbide est invoqué.

Défi de la mort

Coût : 2 / ténèbres
Portée : contrôle
Niveau : ●○○○
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
La PUI du combattant ennemi ciblé devient 0. Ce sort n'a aucun effet sur les combattants dotés de la compétence Énorme.

Réanimation des Zombies

Coût : X / ténèbres
Portée : contrôle
Niveau : ●●●○
Durée : instantanée
aire d'effet : un combattant ami
Fréquence : rang

Effet :
Ce sort doit être lancé lorsque le Zombie ami ciblé est éliminé suite à un test de dégât subit. Dans le cas d'une élimination au combat, ce sort prend effet avant la résolution de l'issue du combat.
X est égale à la valeur du Zombie divisé par 10 (arrondi au supérieur).
Ce Zombie est immédiatement replacé à l'endroit où il se trouvait au moment de son élimination, avec un seul point de vie. Si les adversaires du Zombie impliqués dans ce combat bénéficient d'un mouvement de poursuite, ils l'effectuent ensuite. Si ils poursuivent sur le Zombie réanimé, le combat est immédiatement résolu, comme un mouvement de poursuite normal. Ce Zombie ne peut plus être la cible de ce sort lors de ce tour.

Grimoire de Primagie

Flèche de mana

Coût : 2 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 6.

Soin mineur

Coût : 2 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé est soigné d'1PV.

Galvanisation mystique

Coût : 3 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +1 en INI/ATT/DEF.

Marche forcée

Coût : 2 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Lors de sa prochaine activation, le combattant ami ciblé devra effectuer une marche si il en a la possibilité. Il doit par exemple tenter un désengagement si nécessaire. Son MOU est doublé pour cette marche.

Guerrier élémentaire

Coût : 1 / neutre — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Le Magicien acquiert la compétence Mystique-guerrier. Ceci n'altère pas son grimoire personnel.

Aura d'autorité

Coût : 2 / neutre — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : 1

Effet :
Ce sort doit être lancé juste avant la détermination des PT. Le Magicien acquiert la compétence Autorité.

Chaînes élémentaires

Coût : 2 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ciblé ne pourra pas effectuer de mouvement de poursuite ce tour-ci.

Grimoire de Rédemption

Châtiment incandescent

Coût : 2 / feu — *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé doté d'une Lame de jugement acquiert la compétence Aguerri/FOR et l'équipement Arme sacrée.

Justice de Merin

Coût : 2 / feu — *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : unique

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé perd autant de points de vie qu'il en manque au Magicien, puis ce dernier est soigné d'1 PV.

Onde de ferveur

Coût : 2 / feu — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : 5cm de rayon — *Fréquence* : 1

Effet :
Tous les croyants ennemis dans l'aire d'effet subissent l'état blessé et perdent la compétence Immunité/malus de blessure. Ce sort est dissipé si le Magicien effectue un déplacement.

Embrasement

Coût : 2 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Le croyant ennemi ciblé effectue un test de DIS de difficulté égale à la DIS du Magicien. si le test échoue, il subit un test de dégât de FOR égale à la DIS du Magicien.

Grimoire de Sélénisme

Rayon Lunaire

Coût : 2 / Eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant — *Fréquence* : rang

Effet :
Si ce sort cible un combattant ami, il acquiert les compétences Instinct de survie et Régénération/4.
Si ce sort cible un combattant ennemi, il subit un test de dégât de FOR 0 et acquiert la compétence Ephémère/4.

Nuit glaciale

Coût : X+1 / eau — *Portée* : personnel
Niveau : rang+1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : X x7,5cm — *Fréquence* : 1

Effet :
Ce sort n'a aucun effet en dehors de la zone de contrôle du Magicien.
Dans l'aire d'effet, une vue dégagée devient une vue partielle et une vue partielle devient une vue inexistante.
De plus, tous les tests d'INI, ATT, DEF, TIR effectués par des combattants se trouvant dans l'aire d'effet sont lus une colonne plus à gauche.
Les Sélénites ignorent les effets du sort.

Silence

Coût : X+1 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : X — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
X est égal à 1 pour un Magicien de rang 1, 3 pour un Magicien de rang 2, et 5 pour un Magicien de rang 3.
Les compétences Commandement, Musicien, Porte-étendard, Cri de ralliement, Cri de guerre/X sont sans effet dans l'aire d'effet.
La distance de détection des éclaireurs présents même partiellement dans l'aire d'effet est divisée par 2.

Messager d'Ylla

Coût : 2 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
La cible bénéficie de la compétence Immunité/terrains encombrés.

Grimoire de Shamanisme

Cuirasse de la terre

Coût : X / Terre
Portée : contrôle
Niveau : X+2
Durée : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Fréquence : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +2X en RES.

Enlisement

Coût : PUI+2 / terre
Portée : contrôle
Niveau : ●●●○
Durée : 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Le combattant ciblé ne peut pas effectuer de mouvement de poursuite ni de désengagement, et sa valeur de MOU est divisée par 2,5.

Exposition de l'esprit

Coût : 2 / neutre
Portée : contrôle
Niveau : ●○○○
Durée : 1 tour
Fréquence : 1
aire d'effet : le Commandeur ennemi
Effet :
A chaque fois que le Commandeur ennemi utilise une tactique, il subit un test de dégât de FOR égale au nombre de PT que coûte cette tactique.

Téléportation mineure

Coût : PUI+1 / air
Portée : personnel
Niveau : rang+1
Durée : instantanée
aire d'effet : le Magicien
Fréquence : 1
Effet :
Le Magicien est placé en un point de sa zone de contrôle hors de contact de tout adversaire.
Jusqu'à la fin du tour, le Magicien ne peut pas effectuer d'action de déplacement.

Rage du guerrier

Coût : 2 / feu
Portée : contrôle
Niveau : ●○○○
Durée : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Fréquence : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie d'un dé de combat supplémentaire lors de ses combat mais doit placer tous ses dés en attaque.
Il acquiert la compétence Ephémère/X, où X est égal à 3+le nombre de combattant qu'il a éliminé au corps à corps depuis le début du tour.

Cœur ardent

Coût : 1 / feu
Portée : contrôle
Niveau : ●○○○
Durée : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Fréquence : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé perd 1PV et acquiert la compétence Aguerri/ATT.
Entretien/la cible perd 1PV.

Feu dévorant

Coût : rang x2 / feu
Portée : personnel
Niveau : rang
Durée : instantanée
Fréquence : unique
aire d'effet : la zone de contrôle
Effet :
Le Magicien perd 1PV.
Tous les combattants ennemis présents dans l'aire d'effet subissent un test de dégât de FOR 0.

Boule de flammes

Coût : 2 / feu
Portée : contrôle
Niveau : ●●○○
Durée : instantanée / 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégâts de FOR 6. Les combattants à son contact subissent un test de dégât de FOR 3. Les combattants ayant perdu au moins 1PV suite à ces test de dégât acquièrent la compétence Éphémère/7-X, où X est égal au nombre de PV ainsi perdus.

Don élémentaire

Coût : 1 / spéciale — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant bénéficie de +1 dans une caractéristique qui dépend de l'élément utilisé pour payer le coût du sort, selon la correspondance suivante:
•Feu: FOR
•Terre: RES
•Eau: MOU
•air: INI

Tempête élémentaire

Coût : 4 / eau, air, feu, terre — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : unique

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Le contenu des réserves de mana de tous les autres Magiciens présents dans l'aire d'effet est divisé par 2.

Grimoire de Solaris

Protection solaire

Coût : 2X / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : X+1 — *Durée* : spéciale
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
X marqueurs « Protection solaire » sont placés sur le combattant ami ciblé.
Pour chaque PV qu'il doit perdre, un marqueur « Protection solaire » peut être défaussé pour annuler cette perte.

Puissance solaire

Coût : 2 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Aguerri/FOR,FOR(tir).

Chef-d'œuvre hélianthe

Coût : rang x3 / lumière — *Portée*: personnel
Niveau : rang+1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : la zone de contrôle — *Fréquence* : 1

Effet :
Lorsqu'il lance le sortilège, le Magicien choisit un équipement hélianthe: arme, armure, arme de combat à distance ou mécanismes.
Tous les combattants dans l'aire d'effet dotés de cet équipement acquièrent la compétence Aguerri/X, où X dépend de l'équipement choisi:
• arme: Aguerri/ATT
• armure: Aguerri/DEF
• arme à distance: Aguerri/TIR
• mécanismes : Aguerri/FOR

Étoile solaire

Coût : 3 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : des combattants ennemis

Effet :
Le combattant ennemi ciblé et tous les combattants ennemis situés à 2,5cm ou moins de lui subissent un test de dégât de FOR 6.

Faveur solaire

Coût : 1 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Chance/1.

Lames sans pitié

Coût : rang x3 / lumière — *Portée* : personnel
Niveau : rang x2 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : la zone de contrôle — *Fréquence* : 1

Effet :
Les combattants amis présents dans l'aire d'effet bénéficient des effets de la compétence Féroce.

Forge des héliastes

Coût : 1 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : rang+1 — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Magicien cible un combattant ami doté d'un équipement hélianthe.
Une fois le sort lancé avec succès, le Magicien peut dépenser jusqu'à rang gemmes supplémentaires.
La cible bénéficie au choix de + 1 + 2X en FOR s'il dispose d'une Arme hélianthe ou de +1 + 2X en RES s'il dispose d'une Armure hélianthe.
X est égal au nombre de gemmes supplémentaires dépensées.

Éclat aveuglant

Coût : 2 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : 5cm de rayon — *Fréquence* : rang

Effet :
Le Magicien cible un point de la table de jeu qui devient le centre de l'aire d'effet. Cette dernière bloque toute vision.

Malédiction des lâches

Coût : 2 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Ce sort doit être lancé après le placement des dés de combat.
Un combattant ennemi ciblé qui a placé plus de dés en défense qu'en attaque subit immédiatement un test de dégât de FOR 6.

Pacte draconique

Coût : 6 / lumière — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●● — *Durée* : 2 tours
aire d'effet : invocation — *Fréquence* : unique

Effet :
Le Magicien invoque à son contact un Dragon Cynwäll.
Ce dragon est invoqué au palier 1.
Tous les points de vie perdus par le dragon sont aussi perdus par le Magicien.
Un seul un Magicien d'une même armée peut sceller disposer de ce sort dans son grimoire personnel. Dans l'affiliation des Dragons de Lumière, plusieurs Magiciens d'une même armée peuvent disposer de ce sort dans leurs grimoires personnels.

Grimoire de Supplices

Ténacité des mânes

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Ce sort doit être lancé lorsque le Mâne ami ciblé est éliminé suite à un test de dégât subit. Dans le cas d'une élimination au combat, ce sort prend effet avant la résolution de l'issue du combat.
Si cette élimination a lieu lors d'un combat, le sort prend effet avant la résolution de l'issue du combat. X est égal à la VAL du Mâne divisée par 10 et arrondie au supérieur.
Ce Mâne est immédiatement replacé avec 1PV à l'endroit où il se trouvait au moment de son élimination.
Si les adversaires du Mâne impliqués dans ce combat bénéficient d'un mouvement de poursuite, ils l'effectuent ensuite.
Si ils poursuivent sur le Mâne réanimé, le combat est immédiatement résolu, comme un mouvement de poursuite normal.
Ce Mâne ne peut plus être la cible de ce sort lors de ce tour.

Émeute carmine

Coût : 1 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
aire d'effet : un croyant ennemi — *Fréquence* : rang

Effet :
Le croyant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 0. Si ceci lui fait perdre au moins 1PV, tous les combattants amis possédant la compétence Tueur né acquièrent la compétence Fléau/cible jusqu'à la fin de la partie.

Frappe du démon

Coût : 1 / neutre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Lorsque la cible obtient un 6 sur un test d'attaque, le test de dégât qui s'ensuit inflige 1 point de dégât supplémentaire.

Grimoire de Symbiose

Peur fantasmagorique

Coût : X / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
X est égal au COU de la cible, divisé par 2.
Le croyant ennemi ciblé doit placer au moins autant de dés en défense qu'en attaque, et son MOU est divisé par 2,5.

Voile d'émeraude

Coût : PUI+1 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le Magicien doit cibler un combattant ami libre de tout contact. La cible ne peut plus être prise pour cible par aucun adversaire. Ce sort est dissipé si le combattant effectue lui-même une action autre qu'une marche, un mouvement d'esquive, ou une course.

Grimoire de Sorcellerie

Souffle puissant

Coût : 2 / air — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Coup de maître.

Force des 4 vents

Coût : X / air — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +X en FOR. (MAX X=POU).

Atrophie musculaire

Coût : 3 / air
Niveau : ●●○○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Les attaques au corps à corps de la cible infligent 1 dégât de moins (MIN 0).

Volonté du stratège

Coût : 2 / air
Niveau : ●●○○
Portée : contrôle
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé est activé immédiatement.

Élixir de sauvagerie

Coût : 4 / eau
Niveau : ●●●○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Fréquence : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert les compétences Furie guerrière, Charge bestiale et Cri de guerre/X, où X est égal à son COU-2.

Séduction Voluptueuse

Coût : 4 / air
Niveau : ●●●○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Le croyant ennemi en attente ciblé doit voir le Magicien. La cible effectue un test de DIS de difficulté POU.
Si ce test est un échec, la cible est activée et effectue immédiatement une marche ou tente un désengagement libre vers le Magicien ou effectue un engagement ou tente un désengagement assaillant sur le Magicien si elle est à distance convenable. Aucun dégât ou malus ou modificateur infligé par la cible au Magicien n'est pris en compte.
Entretien/la cible doit rater un test de DIS de difficulté égale au POU du Magicien. De plus, le Magicien et la cible doivent se voir.

Piège des vents

Coût : 2 / air
Niveau : ●○○○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
La cible doit placer plus de dés en attaque qu'en défense.

Apathie fatale

Coût : 3 / air
Niveau : ●●○○
Portée : contrôle
Durée : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit -1 PUI et les malus de charge qu'elle subit sont doublés.
Ce sort ne permet pas d'infliger un malus de charge sur une cible ayant subie un assaut et ne subissant pas de malus de charge.
Par contre, se sort double le malus de charge sur une cible qui subit déjà un malus de charge.

Rafale de corail

Coût : 2 / air, eau
Niveau : rang
Portée : contrôle
Durée: spéciale
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
La cible subit un test de dégât de FOR 6 et -X en RES, ou X est égal au nombre de dégâts qu'elle a subit à cause de ce test de dégât.

Illusion du dieu Rat

Coût : rang x3 / air, feu
Niveau : POU -1
Portée : personnel
Durée: instantanée
aire d'effet : la zone de contrôle
Fréquence : unique

Effet :
Tous les combattants ennemis situés dans l'aire d'effet effectuent un test de COU de difficulté POU. En cas d'échec, ils passent en déroute.
Ceci ne concerne que les combattants qui ne sont pas immunisés à une PEU de valeur POU.

Grimoire de Technomancie

Fiabilité génétique

Coût : 1 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : permanent
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Lorsque le combattant ami ciblé obtient un double 6 sur un test de mutagène, elle bénéficie du bonus et ne perd pas de point de vie.

Lames affamées

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Enchaînement.

Altération génétique

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé peut placer jusqu'à 3 points de mutagène dans une même caractéristique.

Injection suspecte

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé non doté d'une dose de mutagène acquiert la compétence Mutagène/2 et dispose immédiatement d'une dose de mutagène. Elle perd ensuite XPV, où X est égal à la valeur du plus petit dé du jet de mutagène divisé par 2. Ce sort ne peut être entretenu.

Souffle du désert

Coût : POU / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : spéciale — *Fréquence* : rang
Effet :
Le Magicien effectue immédiatement un souffle comme s'il bénéficiait de l'équipement Souffle POU/POU*2,5

Ivresse des ténèbres

Coût : X+2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le Magicien doit cibler un combattant ami doté de la compétence Mutagène/X mais qui n'est pas doté d'une dose de mutagène. La cible bénéficie immédiatement d'une dose de mutagène. (coût minimum : 1 gemme).

Reconstitution génétique

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé peut utiliser 2X PM pour être soignée de XPV.

Sérum d'assimilation

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : permanent
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami ciblé doté de la compétence Mutagène/X augmente de 1 point la valeur de sa compétence Mutagène/X.

Orbe de noirceur

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale
aire d'effet : un combattant — *Fréquence* : rang
Effet :
La cible acquiert la compétence Insensible/X.
Ce sort est dissipé à la fin du tour où un sort ennemi a pris effet sur la cible.

Silice plasmatique

Coût : 2 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée*:permanent
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert les compétences Dur à cuire et Éphémère/6-X, où X est égal au nombre de points de vie qu'il lui manque.

Grimoire de Tellurique

Fer de l'esprit

Coût : 2X / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : X — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Résolution/X.

Principe d'inertie

Coût : 2 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +2,5 en MOU et +1 en PUI.

Loi des armes

Coût : 3 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert les compétences Contre-attaque et Intimidation/ATT.

Ange tellurique

Coût : 5 / terre — *Portée* : contact
Niveau : ●●●● — *Durée*: permanent
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence*: unique
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Coup de maître et bénéficie d'un dé d'attaque supplémentaire au corps à corps.

Pétrification alchimique

Coût : 3 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●● — *Durée*: permanent
Fréquence: unique

aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Lors de chaque entretien où ce sort est actif, le Magicien peut dépenser 3 gemmes pour diminuer de 1 point toutes les caractéristiques du combattant ennemi ciblé.
Si le lanceur du sort est éliminé le sort et les effets qu'il a provoqués sont dissipés.

Vice caché

Coût : X / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1

aire d'effet : le Commandeur ennemi
Effet :
Ce sort peut être lancé juste après la constitution des séquences d'activation, ou lors de l'activation du Magicien. Nommez X cartes de la séquence ennemi. La cible ne pourra plus générer de tactique affectant des combattants représentés par ces cartes.

Guerrier de la terre

Coût : X / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
La cible réparti 1 point dans X caractéristiques différentes. Le POU ou la FOI ne peuvent être augmentés de cette manière.

Concentré de fracas

Coût : 4 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : unique

aire d'effet : 2,5cm de rayon
Effet :
Le combattant ennemi ciblé et tous les combattants à son contact subissent un test de dégât de FOR 6 bénéficiant de la compétence Féroce. Ceux qui sont partiellement dans l'aire d'effet subissent un test de dégât de FOR 6.

Cœur du géant

Coût : 2 / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : permanent
Fréquence : unique

aire d'effet : des combattants amis
Effet :
Le Magicien cible un Géant ami. Le Géant est éliminé. Tous les Magiciens de l'aire d'effet augmentent leur POU de 1 point et sont soignés d'1PV. Cet effet dure jusqu'à la fin de la partie.

Volonté cruelle

Coût : PUI / terre — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Le combattant ami ciblé peut se déplacer de la totalité de son MOU lorsqu'il effectue des mouvements de poursuite.

Grimoire de Théurgie

Brûlure spirituelle

Coût : 1 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant — *Fréquence* : rang
Effet :
La DEF du combattant ciblé est diminuée de 1 point, et son ATT est augmentée de 1 point.
Tant que la cible est sous l'effet du sort "immolation", ces altérations sont doublées.

Dévotion guerrière

Coût : X / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ami non Incarné
Effet :
Le combattant ami non Incarné ciblé bénéficie d'un dé supplémentaire au corps à corps, qu'il devra obligatoirement placer en attaque. X est égal à la VAL de la cible, divisée par 15, arrondie au supérieur.

Grâce de l'unique

Coût : 2 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
Ce sort doit être lancé juste après qu'un effet de jeu généré par la cible a éliminé un adversaire. La cible est soignée d'un PV. Ce sort peut être lancé avec succès plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Colère du guerrier

Coût : 2 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami ciblé doté de la compétence Fanatisme acquiert la compétence Furie guerrière mais subit -2 en DEF.
Il est obligé d'utiliser la furie guerrière lorsqu'il en a la possibilité.

Brûlure de l'acier

Coût : 3 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang
Effet :
Lorsque le combattant ami ciblé doit effectuer un test de dégât suite à une attaque au corps à corps, son ennemi subit -X en RES pour ce test. X est égal au résultat du dé de ce test de dégâts.

Précipitation fatale

Coût : 2 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : 1
aire d'effet : le Commandeur ennemi
Effet :
Le Commandeur ennemi ciblé effectue une tactique de ruée à chaque tour de parole où il en a la possibilité.

Autodafé

Coût : 2 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Le croyant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 6 + 3X. X est égal au nombre de marqueurs «Immolation » qu'elle possède. Les combattants au contact de la cible subissent un test de dégât de FOR égale à la moitié de celle du test de dégât subit par la cible.

Immolation

Coût : 2 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale
aire d'effet : un combattant — *Fréquence* : rang

Effet :
L'immolation peut être lancée plusieurs avec succès lors d'un même tour sur un même combattant. Un marqueur « Immolation » est placé sur le combattant ciblé. La cible bénéficie de +2 X en FOR et + X en FOR, ou X est égal au nombre de marqueurs « Immolation » qu'elle possède.
Tous les marqueurs « Immolation » sont défaussés dès que la cible perd au moins 1PV.
Si l'incantation de ce sort échoue, le Magicien subit un test de dégât de FOR 6.

Marque d'infamie

Coût : 2 / feu — *Portée* : illimitée
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Tous les tirs dirigés contre le combattant ennemi ciblé bénéficient des effets de la compétence Aguerri/FOR (tir).
Entretien/Le Magicien doit voir la cible

Rage ardente

Coût : PUI+1 / feu — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Implacable/2 jusqu'à la fin du tour.
Cet effet est prolongé tant qu'il possède au moins un marqueur « Immolation". La cible acquiert alors également la compétence Furie guerrière mais est obligée d'en faire usage.
Tant que dure ce sort, la cible doit effectuer un assaut sur le plus de combattants possibles.

Grimoire de Tourments

Garde sanglante

Coût : 2 / eau — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Magicien — *Fréquence* : rang

Effet :
Le Magicien acquiert les compétences Instinct de survie et Intimidation/FOR

Fureur de l'écorché

Coût : 1 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée*: permanent
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +X en FOR, où X est égal au nombre de PV qui lui manquent.

Exaltation de la souffrance

Coût : 1 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : permanent
aire d'effet : un combattant ami — *Fréquence* : rang

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +1 en RES par PV qu'il lui manque.
Au lieu du bonus de +1 en RES, elle peut choisir d'acquérir la compétence Implacable/1 ou d'augmenter la valeur de sa compétence Implacable/X de 1.

Pacte des enchaînés

Coût : 3 / eau — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé doit être au contact d'un adversaire. Il perd 1 dé de combat, et le Magicien choisit parmi les deux effets suivants:
- Il gagne 2 dés de combat
- Il bénéficie de +3 en ATT et en FOR

La cible ne pourra plus effectuer de mouvement de poursuite ni de désengagement.

Grimoire de Typhonisme

Arme-Démon

Coût : 2X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : X combattants amis — *Fréquence* : rang

Effet :
La Magicien cible X combattants dotés d'arme noire. Les cibles acquièrent l'équipement Arme sacrée.

Javelot de Abysses

Coût : 4 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●● — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : Un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit un test de dégâts de FOR 10.

Lèpre Monstrueuse

Coût : 2X / ténèbres — *Portée*:contrôle
Niveau : 2X — *Durée* : 1 Tour
Fréquence: rang

aire d'effet : Un combattant ennemi

Effet :
X est égal au rang de la cible
Le combattant ennemi ciblé acquiert la compétence Paria. Si elle disposait déjà de cette compétence, elle n'en bénéficie plus.

Famine Mystique

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : Un combattant ennemi

Effet :
Le mystique ennemi ciblé perd X+2 UM.

Glas

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : Un combattant ennemi

Effet :
Le Magicien doit cibler un combattant ennemi avec un seul PV. X est égal à la résistance de la cible divisée par 4, arrondi au supérieur.
Le combattant ennemi est éliminé.

Peste Démoniaque

Coût : 4 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 Tour
aire d'effet : 10cm de rayon — *Fréquence* : rang

Effet :
Le croyant ennemi ciblé acquiert la compétence Éphémère/3 et devient le centre de l'aire d'effet.
Les croyants présents dans l'aire d'effet lors de la phase d'entretien acquièrent la compétence Éphémère/4.

Ombre de Peste

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 Tour
Fréquence : 1

aire d'effet : des combattants ennemis

Effet :
X est égal au nombre de combattants affectés par le sort. Une cible présente dans la zone de contrôle du Magicien ne peut pas être soignée.

Soumission

Coût : ATT/2 / ténèbres — *Portée*:contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 Tour
Fréquence: rang

aire d'effet : Un combattant ennemi

Effet :
Lors du placement des dés de combat, le combattant ennemi ciblé ne peut pas placer plus de dés en attaque qu'en défense. Il ne peut pas utiliser la compétence Contre-attaque ni effectuer de mouvement de poursuite.

Vitesse Démoniaque

Coût : X / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 Tour
Fréquence : 1

aire d'effet : des combattants amis

Effet :
Les X combattants amis ciblés bénéficient de +2,5cm en MOU.

Impuissance

Coût : 3 / ténèbres — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 Tour
Fréquence : 1

aire d'effet : Un combattant ennemi

Effet :
Tous les tests du combattant ennemi ciblé subissent les effets de la compétence Intimidation/ (ATT,TIR,COU,PEU,POU,FOI).

Grimoire des vents

Flèche du courant

Coût : X / air — *Portée* : contrôle
Niveau : Y — *Durée* : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé qui vient de désigner la cible de son tir réussit automatiquement ce tir.
X est égal à la FOR du tir divisée par 3. (minimum : 1)
Y dépend de la portée du tir :

- portée courte : 1
- portée moyenne : 2
- portée longue : 4

Ce sort ne peut être utilisé sur une cible doté d'une arme d'artillerie.

Mur des vents

Coût : X / air — *Portée* : contrôle
Niveau : Y — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : spéciale — *Fréquence* : rang

Effet :
Le Magicien cible 2 points dans sa zone de contrôle et qui ne sont pas espacés de plus de Y*5cm.
Aucun tir ennemi au palier 0 ou 1 et de FOR inférieure ou égale à X*3 ne peut traverser l'espace entre ces 2 points.

Vents pacificateurs

Coût : X / air — *Portée* : contrôle
Niveau : X — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : une mêlée — *Fréquence* : rang

Effet :
Chaque combattant de la mêlée ciblée doit se trouver même partiellement dans la zone de contrôle du Magicien. X est égal au nombre de combattants dans l'aire d'effet.
Tous les combattants de la mêlée ciblée lisent leurs tests d'ATT une colonne plus à gauche dans le TRUC et leurs tests de dégâts une colonne plus à gauche dans le BIDULE.

Rafales

Coût : X / air
Portée : contrôle
Niveau : ●●●○
Durée : instantanée
Fréquence : rang

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le Magicien effectue X tests de POU de difficulté la RES de la cible. (MAX X = POU)
Pour chaque succès obtenu, le Magicien lance un dé et déplace le combattant ennemi ciblé d'autant de cm que le résultat du dé dans la direction opposée à celle du Magicien. La cible s'arrête si ce déplacement la fait rentrer en contact avec un obstacle. Ce déplacement est automatique et n'est pas soumis à un éventuel jet de désengagement. La cible ne peut pas sortir de la table de jeu suite à ce sort.

Vents protecteurs

Coût : PUI+1 / air
Portée : personnel
Niveau : ●●○○
Durée : 1 tour
aire d'effet : le Magicien
Fréquence : 1

Effet :
Le Magicien acquiert la compétence Intimidation/ (ATT, TIR, FOR(tir))

LITANIES

Litanie d'Arh-Tolth

Les lames sombres

Coût : 3 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Lorsque le combattant ami ciblé effectue un coup de maître, il inflige 1 dégât supplémentaire.

Serres d'Arth-Tolth

Coût : 3 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ *Durée* : permanent
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami ciblé perd 1PV, acquiert la compétence Féroce et bénéficie de +2 en FOR.

Tunique de sang

Coût : 3 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ *Durée* : permanent
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami de rang 1 ciblé bénéficie de +2 en ATT et en FOR et sa DEF devient 0.

Volonté ténébreuse

Coût : X FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ *Durée* : instantanée
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Ce sort doit être lancé après un test de tir réussi sur un combattant ami ciblé.

- Si X est égal à la FOR du test de dégât divisée par 2, arrondie au supérieur, le test de dégât est annulé.
- Si X est égal à la FOR du test de dégât, c'est la source du tir qui subit le test de dégât à la place de la cible du sort. Si ce test bénéficie de la compétence Aguerri/FOR, c'est le Fidèle qui choisit le dé à retenir.

Litanie d'Arïn

Intuition salutaire

Coût : X FT *Portée* : aucune
Niveau : ●●○○ *Durée* : la phase d'activation
aire d'effet : la pile d'activation ennemi
Effet :
Ce miracle doit être lancé après la constitution des séquences d'activation. Le joueur choisit X cartes de la séquence d'activation ennemi et les tourne face visible.

Aura de profanation

Coût : rang de la cible FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour
aire d'effet : 10cm de rayon
Effet :
Le Fidèle ciblé acquiert ou perd l'usage de la compétence Iconoclaste. Si le Fidèle est la cible de ce miracle, le coût est réduit de 1.

Secours d'Elad

Coût : X FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ *Durée* : instantanée
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
X est égal au COU de la cible, divisé par 3, arrondi au supérieur
Le joueur lance autant de dés que le COU de la cible. Pour chaque 6 obtenu, la cible est soignée d'1PV.
Si la cible n'est pas soignée de cette manière, elle acquiert les compétences Acharné et Possédé jusqu'à la fin du tour.

Auspices favorables

Coût : 2X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : X +1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Chance/X

Litanie de Cernunnos

Mort dans l'âme

Coût : 3 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : 10cm de rayon
Effet :
Un Incarné ou un un Fidèle ennemi est ciblé et devient le centre de l'aire d'effet. Il acquiert la compétence Éphémère/4 et tous les combattants ennemis situés à 10cm ou moins acquièrent la compétence Éphémère/5.

Souffle du cornu

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang+1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un acharné ami
Effet :
Ce miracle doit être lancé au moment ou la cible perd son dernier PV. Elle reste en jeu jusqu'à la fin du tour dans les conditions de la compétence Acharné, au lieu d'y rester jusqu'à la fin de la phase seulement.
Ce miracle ne peut pas être entretenu deux tours de suite.

Malveillance du Formor

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour sur des combattants différents.
Le Fidèle choisit un effet :
• Le miracle est lancé juste après un test de dégât infligé par le combattant ami ciblé doté d'une arme Formor. Ce test bénéficie des effets de la compétence Aguerri/FOR.
• Le miracle est lancé lorsque le combattant ami ciblé doté d'une armure Formor cible doit subir un test de dégât. La cible bénéficie des effets de la compétence Intimidation/FOR pour ce test.

Litanie de Chacal

Ténacité du roc

Coût : 2 FT — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Fidèle
Effet :
Ce sort peut être lancé lors de l'activation du Fidèle ou lorsqu'un adversaire déclare un assaut sur le Fidèle. Le Fidèle acquiert la compétence Immunité/déconcentration.
Lorsque le Fidèle est assailli, l'assaillant effectue un test de FOR de difficulté la RES du Fidèle.
• S'il échoue, son assaut est annulé et il est placé à 1cm du Fidèle, hors de contact de tout combattant ami.
• S'il réussit, l'assaut est résolu et le Fidèle effectue un test de RES de difficulté FOR de l'assaillant. Si ce test est un succès, il ne subit pas malus de charge.

Rage du chacal

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
Le combattant acquiert la compétence Possédé.

Mahata

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
La cible acquiert la compétence Aguerri/ATT.

Indulgence du charognard

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
Ce miracle doit être lancé au moment où la cible doit subir un test de dégât.
X est égal à la FOR du test de dégât divisée par 3 et arrondie au supérieur. Le test de dégât est annulé.
Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour, mais son coût augmente de 1FT à chaque nouvel appel.
Un test de dégât bénéficiant des effets de la compétence Coup de maître n'est pas annulé mais les effets de cette compétence sont annulés à la place.

Souffle du chacal

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un Magicien ami
Effet :
Une fois le miracle appelé avec succès, le Fidèle dépense X FT. Le Magicien ami ciblé récupère X gemmes. (MAX X = FOI)

Litanie de Danu

Ramure du Cerf

Coût : 4 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Commandeur ami
Effet :
Le Fidèle cible le Commandeur ami doté de la compétence Commandement.
La cible bénéficie de +1 rang et acquiert la compétence Aguerri/COU ou Immunité/peur si elle possède déjà cette compétence.
Tous les combattants amis présents dans sa zone de galvanisation acquièrent la compétence Aguerri/COU ou Immunité/peur pour ceux qui possèdent déjà cette compétence.

Rage divine

Coût : 2 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : permanent
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
Le croyant ami ciblé bénéficie de +2 en FOR après chaque mouvement de poursuite qu'il effectue. Ce bonus est réduit à 0 à la fin de chaque tour.

Présage de Cianath

Coût : 1 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Ce miracle doit être lancé après le placement des dés de combat. La cible peut replacer ses dés.

Vigueur de la déesse

Coût : X FT *Portée* : contrôle
Niveau : X -2 (MIN 2) *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
La cible peut répartir X points parmi ses caractéristiques d'INI/ATT/FOR (MAX 2 par caractéristique).
X ne peut être supérieur à FOI.

Litanie du Destin

Invocation d'Animæ sylvestre

Coût : 3 FT *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ *Durée* : permanent
aire d'effet : invocation
Effet :
Une animæ sylvestre est invoquée.

Bouclier de ferveur

Coût : 1 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Instinct de survie.

Chaînes de la fureur

Coût : X+1 FT *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Ce sort doit être lancé lors de la résolution des tests de dégât d'un combat. Le combattant ennemi ciblé subit –2X en FOR. X est égal au nombre de tests de dégâts qu'il va effectuer lors de cette résolution des tests de dégâts.

Instinct du guerrier

Coût : 1 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Bretteur.

Caprice du destin

Coût : 0 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Ce miracle doit être accompli au moment ou la cible vient de réussir un test sur le TRUC avec un 5 ou un 6. Le dé est relancé, et le résultat suivant remplace le précédent. Le Fidèle récupère 3FT.
Le Fidèle ne peut récupérer des FT qu'une seule fois par tour de cette manière.

Esprit de la guerre

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé bénéficie de +2X en INI. (MAX 2X = FOI)

Souffle du désordre

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : le Commandeur ennemi

Effet :
Ce miracle peut être appelé pendant l'activation du Fidèle ou juste après le calcul des PT.
Le Commandeur ennemi perd immédiatement X PT. (MAX X=FOI).

Couperet de la destiné

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Féroce.

Rage aveugle

Coût : DEF/2 FT(minimum : 1) — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé bénéficie de +DEF en FOR et sa DEF devient 0.

Sang de la terre

Coût : 3 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé est soigné d'1 PV. Le Fidèle peut ensuite dépenser 2FT pour soigner la cible d'1PV.

Marque de sang

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Tir instinctif.

Litanie de la Destinée

Ami des Fayes

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Régénération/4.

Justice de la destinée

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un combattant ennemi qui n'est pas un croyant

Effet :
Le combattant ennemi ciblé qui n'est pas un croyant perd 1PV.

Litanie d'Earhë

L'œil d'Earhë

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : des combattants ennemis

Effet :
Ce miracle doit être lancé au début du tour. Les X combattants ennemis ciblés acquièrent la compétence Prévisible.

Résurrection de Mandigorn

Coût : 6 FT — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : spéciale

Effet :
Un Mandigorn non incarné éliminé est remis en jeu avec tous ses PV solos et équipements de départ, mais sans les sorts/miracles/effets de jeu qui l'affectaient avant son élimination.
Ce miracle ne peut être appelé qu'une seule fois par partie par un même Fidèle.

Litanie d'Elokani

Noces de la pierre et du vent

Coût : 4 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant mi

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Dur à cuire et bénéficie de +2,5 en MOU

Inébranlable

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Immunité/malus de charge.

Comme une montagne

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +1 en PUI.

Avalanche

Coût : X+2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : X+1 — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Implacable/X. A chaque fois qu'elle élimine un adversaire, elle bénéficie de +1 en FOR/RES. Ce miracle ne peut être entretenu.

Épreuve du froid

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit les malus de blessure comme si il possédait 1 PV de moins (MIN 1).
Les combattants immunisés aux malus de blessure et sous l'effet de ce miracle perdent leur immunité à la place de l'effet mentionné précédemment.

Litanie des Faathi

Serres salvatrices

Coût : X+1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Ce miracle doit être appelé au moment où le combattant ami ciblé est assailli avec succès.
Il ne subit aucun malus de charge et elle est placé dans la zone de contrôle du Fidèle au maximum à XD6cm de sa position initiale.
L'assaillant peut ensuite rediriger son assaut dans la limite de son potentiel de déplacement. Une charge devient un engagement s'il ne voit pas la cible de ce nouvel assaut.

Charge de l'Aigle

Coût : PUI x2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Ce miracle doit être appelé au moment où le combattant ami ciblé déclare un assaut.
La cible acquiert la compétence Immunité/terrain encombré et impossible, mais ne peut s'arrêter dans un terrain impossible.

Résurrection de Mandigorn

Coût : 6 FT — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : spéciale

Effet :
Un Mandigorn non incarné éliminé est remis en jeu avec tous ses PV solos et équipements de départ, mais sans les sorts/miracles/effets de jeu qui l'affectaient avant son élimination.
Ce miracle ne peut être appelé qu'une seule fois par partie par un même Fidèle.

Tempête des Faathi

Coût : rang x2 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de +2 en INI, et les combattants ennemis subissent -2 en INI.

Épreuve de volonté

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 2 tours

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
L'effet de ce miracle dépend du résultat d'un lancé de dé :

- 1 : la cible subit -1 en FOR
- 2 : la cible subit -1 en RES
- 3 : la cible subit -1 en INI
- 4 : la cible subit -1 en COU et DIS
- 5 : la cible subit -1 en ATT
- 6 : la cible subit -1 en DEF

Litanie de la Lumière

Invocation d'Ange de lumière

Coût : 3 FT — *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ — *Durée* : permanent
aire d'effet : invocation
Effet :
Un ange de lumière est invoqué.

Bras vengeur

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Contre-attaque.

Renoncement

Coût : ATT FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang+1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Ce miracle doit être lancé au moment où le combattant ennemi ciblé déclare un assaut.
La cible n'est pas déplacée et est considérée comme activée.

Clarté purificatrice

Coût : X +1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un combattant
Effet :
Tous les sortilèges et miracles encore actifs sur le combattant ciblé sont dissipés. X est égal au nombre de sortilèges et miracles actifs sur la cible.

Intuition divine

Coût : 3 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Commandeur ami
Effet :
Le camp du Commandeur ami ciblé sépare automatiquement la mêlée ou se trouve le Commandeur et peut choisir de résoudre un combat de son choix avant le Dominant à condition que ce combat soit issu d'une mêlée comprenant le Commandeur.
Le Commandeur acquiert les compétences Bretteur et Immunité/bretteur.

Exaltation guerrière

Coût : rang x3 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang x2 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : la zone de contrôle
Effet :
Tous les croyants amis dans l'aire d'effet, acquièrent la compétence Aguerri/FOR.

Aura de sévérité

Coût : rang x3 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang +2 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : la zone de contrôle
Effet :
Tous les combattants ennemis situés dans la zone de contrôle du Magicien acquièrent la compétence Éphémère/4.

Vœu du guérisseur

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un croyant ami
Effet :
Une fois ce miracle lancé avec succès, le Fidèle peut dépenser des FT supplémentaires.
Lancez un dé par FT dépensé de cette manière. Pour chaque résultat de 4, 5 ou 6, le croyant ami ciblé est soigné d'1PV.

Inspiration céleste

Coût : 3 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé bénéficie de +1 en INI/ATT/DEF. Lorsqu'il doit effectuer un jet de blessure et qu'il se trouve dans la zone de contrôle d'un Fidèle ami, celui-ci peut dépenser jusqu'à X FT (MAX X = rang+1). La cible bénéficie de +2X en FOR.
La FOR de chaque jet de dégât ne peut être altérée ainsi que par un seul Fidèle.

Arme des anges

Coût : rang +1 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Coup de maître.

Inspiration céleste

Coût : 2 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Harcèlement.

Litanie de Merin

Bras vengeur de Merin

Coût : 2 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert l'équipement Arme sacrée.

Sainte prière

Coût : rang x2 FT *Portée* : contrôle
Niveau : rang *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Résolution/rang

Exécution sommaire

Coût : X+1 FT *Portée* : contrôle
Niveau : X *Durée* : 1 tour

aire d'effet : des croyants amis

Effet :
Les X croyants amis ciblés dotés d'une arme de tir peuvent effectuer l'action "tir en visée" comme une action cumulative.

Sainte terreur

Coût : X FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé devient effrayant. Sa PEU est égale à son COU. X est égal au COU de la cible divisé par 2.

Brûlure des inFidèles

Coût : 0 FT *Portée* : contrôle
Niveau : FOI -2 *Durée* : instantanée

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Le croyant ennemi ciblé non doté de la compétence Fanatique subit un test de dégât de FOR égale au nombre de FT dont dispose le Fidèle (MAX FOI*2).
Le Fidèle perd un nombre de FT égal au nombre de dégâts infligés par ce test. S'il ne dispose pas de suffisamment de FT, il perd tous ses FT puis 1PV par FT manquant.

Promesse céleste

Coût : rang de la cible x2 FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé subit –1 dans chaque caractéristique sauf le MOU.

Vengeance du temple

Coût : rang x3 FT *Portée* : personnel
Niveau : ●●●○ *Durée* : 1 tour

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Les Templiers dans l'aire d'effet acquièrent la compétence Féroce.

Psaume des héros

Coût : rang FT *Portée* : personnel
Niveau : rang *Durée* : 1 tour

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Pour chaque croyant éliminé ce tour-ci dans la zone de contrôle du Fidèle, il récupère 4FT lors de la récupération mystique.
Ce miracle ne peut être accompli qu'une seule fois par partie.

Messager divin

Coût : X FT *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ *Durée* : spéciale

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
X-1 marqueurs "messager divin" sont placés sur le croyant ami ciblé. Tant que la cible se trouve dans la zone de contrôle d'un Fidèle ami, celui-ci peut, lors de son activation, enlever X marqueurs « message divin » de la cible. Le Fidèle récupère X FT.
Le sort est dissipé lorsque la cible ne possède plus de marqueur "messager divin".

Égide de Merin

Coût : X FT *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ *Durée* : 1 tour

aire d'effet : X*5cm de rayon

Effet :
Tous les tirs passant par l'aire d'effet son annulés.
Ce miracle n'a aucun effet en dehors de la zone de contrôle.
Ce miracle est dissipé si le Fidèle effectue un déplacement.

Litanie de Mid-Nor

Rage du despote

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Enchaînement, mais doit toujours utiliser cette compétence et placer tous ses dés en attaque.
Si c'est un Collecteur du despote qui lance ce miracle, il peut dépenser 1 marqueur « collecte » après avoir appelé ce miracle avec succès. La cible acquiert alors la compétence Tueur-né à la place d'Enchaînement mais doit tout de même placer tous ses dés en attaque.

Invocation des moissonneurs

Coût : 2 FT — *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ — *Durée* : permanent
aire d'effet : invocation

Effet :
Un moissonneur est invoqué.

Regard du despote

Coût : rang x2 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang x2 — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Le Fidèle dispose d'une vue dégagée sur tout le champ de bataille. Tous les croyants amis de l'Hydre de sa zone de contrôle peuvent, lors de tout ciblage, utiliser la vue du Fidèle. Dans le cas d'un tir, un combattant doit voir sa cible avant de pouvoir considérer la vue dégagée procurée par le regard du despote.

Esprit de l'Hydre

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : des croyants amis

Effet :
Le Fidèle doit cibler tous les croyants amis représentés par une carte de référence. Les cibles sont activées immédiatement. Lancé par un Collecteur du despote, ce miracle a une portée illimitée.

Envoûtement de la poupée

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : FOI-2 (MIN 1) — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un croyant ennemi non Incarné

Effet :
Le croyant ennemi non Incarné ciblé effectue un test avec sa plus haute valeur entre COU et DIS de difficulté égale à la FOI du Fidèle.
En cas d'échec, la cible perd X PV.
X ne peut être supérieur au rang du Fidèle.

Gambit des poupées

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant possédé ami ciblé est éliminé.
Le Fidèle réparti immédiatement ATT de la cible points dans ses caractéristiques sauf POU/FOI (MAX 2 par caractéristique).
Ce miracle ne peut être entretenu deux tours de suite.

Griffe du démon

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang+1 — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Le croyant ennemi ciblé perd 1PV.
Ce miracle ne peut être lancé avec succès qu'une seule fois par partie sur un même combattant.

Messager divin

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
X-1 marqueurs "messager divin" sont placés sur le croyant ami ciblé. Tant que la cible se trouve dans la zone de contrôle d'un Fidèle ami, celui-ci peut, lors de son activation, enlever X marqueurs « message divin » de la cible. Le Fidèle récupère X FT.
Le sort est dissipé lorsque la cible ne possède plus de marqueur "messager divin".

Chant des possédés

Coût : rang x3 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Tous les possédés amis de l'aire d'effet bénéficient de +1 en COU/PEU et acquièrent la compétence Intimidation/COU.

Litanie de la Neösis

Vision meurtrière

Coût : 5 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé inflige 1 dégât supplémentaire lors de tout test de dégât qu'elle inflige.

Vérité prophétique

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert les compétence Bretteur et Immunité/Bretteur

Vérité blessante

Coût :X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Les tests de dégâts subit par le combattant ennemi ciblé bénéficient de +X en FOR. (MAX X = FOI)

Vérité invisible

Coût : X+1 FT — *Portée* : personnel
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : le Fidèle

Effet :
Le Fidèle acquiert X compétences au choix parmi les suivantes:
- Intimidation/ATT
- Intimidation/TIR
- Intimidation/FOR(tir)

Lors de l'entretien de ce miracle, le Fidèle peut changer ce choix de compétences.

Vérité évasive

Coût : rang x2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Les combattants amis dans la ZC acquièrent la compétence Intimidation/(INI, MOU).

Litanie de Rat

Retraite stratégique

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : instantanée

aire d'effet : X combattants amis

Effet :
Le Fidèle cible X combattants amis en attente et au contact d'ennemi..
Les cibles sont activés immédiatement et doivent effectuer une action de désengagement libre.
Elles bénéficient de la compétence Aguerri/INI pour ce test. Les combattants qui disposent déjà de la compétence Aguerri/INI réussissent automatiquement le test de désengagement.

Marée du dieu Rat

Coût : 5 FT — *Portée* : contact
Niveau : ●●●○ — *Durée* : permanent

aire d'effet : invocation

Effet :
Une carte de jeu est placée au contact du Fidèle. Cette carte représente un combattant de hauteur nulle. Le profil de la Marée du dieu Rat est le suivant:
Marée du dieu rat, 1, 30PA
10 5 3/5 2/1 - 3/1-
Aguerri/INI, Membres supplémentaires/6, Ethéré
La marée du Dieu Rat possède 8 PV et une PUI de 1. Elle peut terminer un déplacement sous d'autres combattants. Les combattants adversaires ne peuvent par contre par la traverser. Tous les combattants ennemis sur la Marée du dieu Rat sont considérés comme à son contact et peuvent donc combattre contre elle.
Aucun effet de jeu ne peut altérer les caractéristiques de la marée du dieu Rat.
La marée du dieu rat ne peut arriver en jeu que par le biais d'une invocation.

Peau de Rat

Coût : 4 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé doit être doté de la compétence Renfort ou Instinct de survie. Il perd la compétence Renfort jusqu'à la fin de la partie et Instinct de survie jusqu'à la fin du tour puis bénéficie de +1 en INI, ATT, FOR, DEF, RES.

Appel de Rat

Coût : X FT — *Portée* : contact
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le Fidèle perd X PV et le combattant ennemi ciblé subit un test de dégât de FOR 3X. (MAX X = nombre de PV du Fidèle)

Courroux de Rat

Coût : 2 FT — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : permanent

aire d'effet : le Fidèle

Effet :
A chaque fois qu'un effet de jeu ennemi fait perdre au moins 1PV au Fidèle, il lance un dé. Sur un résultat inférieur ou égal au nombre de FT qu'il possède, toutes ses caractéristiques (sauf la FOI et le POU), sont augmentées de 2 points. Si le Fidèle est soigné d'au moins 1PV, ce miracle est dissipé.
Ce miracle ne peut être appelé qu'une seule fois par partie par un même Fidèle.
Un combattant possédant plus de 4PV ne peut bénéficier de cet effet que si le test de dégât lui a infligé au moins 2 dégâts.

Litanie de Salauël

Éveil du démon

Coût : X FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang+1 — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : le Fidèle

Effet :
Le Fidèle bénéficie de X points de mutagène. (MAX X = FOI).

Envoûtement de Salauël

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : spéciale

aire d'effet : Un combattant ami

Effet :
X marqueurs « Envoûtement » sont placés sur le mort-vivant ami ciblé. (MAX X = FOI)
Après avoir lancé le dé pour un test de dégât au corps à corps et avant de lire ce test dans le BIDULE, la cible peut défausser des marqueurs « Envoûtement ». Chaque marqueur ainsi défaussé augmente de 1 point le résultat du dé (MAX 6) avant que celui-ci ne soit lu dans le BIDULE.

Absolution de Salauël

Coût : X+1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Tous les miracles et sortilège actifs sur le combattant ami ciblé sont dissipés.

Lame d'Erebus

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale

aire d'effet : Un combattant ami

Effet :
Chaque combattant ennemi éliminé au corps à corps par le combattant ami ciblé lui procure un marqueur « Démoniaque ». Ce miracle prend fin lorsque la cible ne possède plus de marqueur « Démoniaque ».
Lorsqu'elle effectue un test de dégâts, la cible peut défausser un ou des marqueurs « Démoniaque ». Le test de dégâts ne prend alors pas en compte les compétences suivantes : Instinct de Survie, Dur à Cuire, Immunité/X et Armure sacrée.
La colonne dans laquelle le test de dégâts est lu ne dépend alors pas de la FOR et de la RES des combattants, mais du nombre de marqueurs défaussés :

- 1 marqueur : colonne -1/+0
- 2 marqueurs : colonne +1/+2
- 3 marqueurs : colonne +3/+4
- 4 marqueurs : colonne +5/+6
- 5 marqueurs : colonne +7/+8

Litanie de la Souffrance

Frappe douleur

Coût : 1 FT — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Ce miracle doit être lancé au moment où le combattant ami ciblé effectue un test de dégât. Ce test bénéficie des effets de la compétence Féroce.

Souffrance extatique

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
X est égal au nombre de PV du combattant ennemi ciblé. La cible perd 1PV.

Litanie des Ténèbres

Invocation d'Ira Tenebræ

Coût : 3 FT — *Portée* : contact
Niveau : ●●○○ — *Durée* : permanent
aire d'effet : invocation
Effet :
Une Ira Tenebræ est invoquée.

Brasier de la damnation

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : instantanée
aire d'effet : un croyant ennemi
Effet :
Le croyant ennemi ciblé subit un jet de dégât de FOR 6 + FOI – DIS de la cible si cette FOR est positive.

Ombre insaisissable

Coût : 2 FT — *Portée* : personnel
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : le Fidèle
Effet :
Le Fidèle réussit automatiquement ses désengagements, et acquiert la compétence immunité/terrains encombrés, terrains impossibles.
Il ne peut pas s'arrêter dans les terrains impossibles et ne peut que les traverser.

Force des ténèbres

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang +1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de +X en FOR. (MAX X = FOI)

Intimidation

Coût : 3 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Le combattant ennemi ciblé considère toujours que ses adversaires disposent de la compétence Intimidation/X. X est une caractéristique au choix.

Aura des princes obscurs

Coût : rang x2 FT — *Portée* : personnel
Niveau : (rang x2)-1 — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : la zone contrôle
Effet :
Tous les combattants amis effrayants acquièrent la compétence Intimidation/COU et tous les combattants amis non effrayant acquièrent une caractéristique de PEU=COU-2.
Une fois ce sort lancé avec succès, le Fidèle peut consommer rang FT supplémentaire pour augmenter de 1 la valeur de PEU de tous les combattants amis bénéficiant de cet effet.

Intuition démoniaque

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●●○ — *Durée* : instantanée
aire d'effet : des combattants ennemis
Effet :
Le Fidèle cible X combattants ennemis à portée puis il désigne une carte de la séquence de son adversaire.
Si cette carte représente tous les combattants désignés, et que le miracle est réussi, alors tous ces combattants subissent un test de dégât de FOR 6.

Ruine

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour
aire d'effet : un combattant ennemi
Effet :
Un Fidèle ami peut consommer 1FT lorsque le combattant ennemi non Incarné ciblé obtient un résultat de 6 sur un test dans le TRUC alors qu'il se trouve dans la zone de contrôle du Fidèle. La cible perd 1PV. Cet effet peut être utilisé rang fois par tour.

Possession

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : permanent
aire d'effet : un combattant ami
Effet :
Le combattant ami ciblé bénéficie de la compétence Possédé tant qu'il se trouve dans la ZC du Fidèle.

Oeil des ténèbres

Coût : rang +1 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : le Fidèle

Effet :
Le Fidèle n'a pas besoin de voie les cibles de ses miracles.

Sang des abysses

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Régénération/4.

Litanie Universelle

Sursis miraculeux

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé est soigné d'1PV.

Autorité religieuse

Coût : rang FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : le Fidèle

Effet :
Le Fidèle acquiert la compétence commandement.

Œil divin

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Conscience.

Royaume des aveugles

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé ne voit pas à plus de Xcm autour de lui. X est égal à la moitié de la distance qui sépare la cible du Fidèle.

Destinée tragique

Coût : 1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : le Commandeur ennemi

Effet :
Le Commandeur ennemi ciblé doit payer 1PT de plus pour chaque tactique qu'il souhaite utiliser.

Prière du guerrier

Coût : FOI FT — *Portée* : contrôle
Niveau : FOI-1 (MIN 2) — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé réparti immédiatement FOI points dans ses caractéristiques (sauf POU et FOI) avec un maximum de 2 points par caractéristique.

Aura de bravoure

Coût : 2 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : instantanée

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Le Fidèle effectue un cri de ralliement.

Trait divin

Coût : 3 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : spéciale

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le prochain tir effectué par le croyant ami ciblé bénéficie des effets de la compétence Aguerri/TIR, FOR(tir).
Ce miracle est sans effet sur une cible disposant d'une arme de tir d'artillerie.

Égide de ferveur

Coût : 2X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Les tests d'ATT à l'encontre du combattant ami ciblé sont lus X colonnes plus à gauche.
(MAX X = rang)

Lame fantôme

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé acquiert la compétence Feinte

Litanie d'Uren

Arme de l'Aegis

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : Un croyant ami

Effet :
Les effets dépendent de l'équipement Khor dont est doté le croyant ami ciblé :

- Si elle est dotée d'une arme Khor, la cible acquiert la compétence Aguerri/FOR.
- Si elle est dotée d'une armure Khor, la cible acquiert la compétence Intimidation/FOR.
- Si elle est dotée d'une arme Khor et d'une armure Khor, le Fidèle peut consommer 2 FT supplémentaire pour que la cible bénéficie simultanément des deux effets. Sinon, un seul effet est choisi.

Forge d'Odnir

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : Un croyant ami

Effet :
Le Fidèle choisit un des deux effets suivants :

- Tous les tests de dégâts effectués par la cible sont lus une colonne plus à droite dans le BIDULE
- Tous les tests de dégâts effectués contre la cible sont lus une colonne plus à gauche dans le BIDULE

Déplacement de la montagne

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : Un croyant ami

Effet :
La cible peut tenter un désengagement en force quelle que soit la PUI de ses adversaires. Elle bénéficie de la compétence Expert/FOR lors de ses désengagements en force.

Obstination irrépressible

Coût : PUI +1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale

aire d'effet : Un croyant ami

Effet :
Le croyant ami ciblé peut effectuer un mouvement de poursuite même si tous les adversaires de sont combat ne sont pas éliminés.
La cible doit engager un ennemi avec ce mouvement de poursuite. Si ce n'est pas possible, ce miracle n'a aucun effet.

Protection d'Uren

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale

aire d'effet : Un croyant ami

Effet :
La prochaine explosion que subit la cible devient une surchauffe et la prochaine surchauffe que subit la cible est annulée. Le miracle prend fin dès que l'un des deux effets précédent est utilisé.

Litanie de Vile-Tis

Aura de profanation

Coût : rang de la cible FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un Fidèle

Effet :
Le Fidèle ciblé acquiert ou perd l'usage de la compétence Iconoclaste. Si le Fidèle est la cible de ce miracle, le coût est réduit de 1.

Voracité de la bête

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert la compétence Furie guerrière, mais ne peut effectuer aucun mouvement de poursuite.
Les combattants ennemis éliminés lors d'un combat auquel la cible a participé ne peuvent pas bénéficier de la compétence Acharné et sont retirés de la partie. Ils ne peuvent revenir en jeu d'aucune manière.

Désaveu mystique

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un mystique ennemi

Effet :
Ce miracle doit être lancé au moment où un mystique ennemi lance une formule mystique, une fois que le mystique ennemi a consommé les UM nécessaires.
X est égal à ce coût +1. L'appel ou l'incantation de la cible est interrompu, et la formule mystique ne peut plus être lancée jusqu'à la fin du tour.

L'ombre de la bête

Coût : 2 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang — *Durée* : spéciale

aire d'effet : le Fidèle

Effet :
Ce miracle doit être appelé au moment où le fidèle est assaillit. Le fidèle est retiré de la partie jusqu'au début du prochain tour et ne récupèrera donc pas de FT ce tour-ci. L'emplacement où il se trouvait devient un terrain impossible jusqu'à ce que le fidèle y soit replacé au début du tour prochain.

Litanie de Vortiris

Métamorphose

Coût : X FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Ce miracle doit cibler un Esclave ami non Incarné et de rang inférieur ou égal à celui du Fidèle.
Le profil de cet Esclave est remplacé :

- par un Guerrier Ophidien s'il est de rang 1
- par un Vortiran s'il est de rang 2

La figurine de l'Esclave est remplacée par la figurine correspondante. La cible subit immédiatement les effets de la compétence Éphémère/X (MIN X=3) et acquiert la compétence Éphémère/X. Ce miracle ne peut être lancé qu'une fois par partie avec succès sur un même combattant.

Pluie de venin

Coût : (rang x2)+1 FT — *Portée* : personnel
Niveau : rang+1 — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : la zone de contrôle

Effet :
Ce miracle est dissipé si le Magicien se déplace.
Au début de la phase d'entretien, un marqueur Toxique/4 est placé sur tous les autres combattants présents dans l'aire d'effet.
Les combattants dotés de la compétence Toxique/X reçoivent un marqueur Toxique/6 à la place du marqueur Toxique/4.

Prolongement de l'agonie

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : spéciale

aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :
Le combattant ennemi ciblé doit disposer d'un marqueur Toxique/X lors de la phase d'entretien. Ce marqueur Toxique/X n'est pas enlevé lors de la résolution des effets de la compétence.
Ce miracle ne peut être lancé qu'une fois par partie avec succès sur une même cible.

Trouble de la conscience

Coût : 2 FT — *Portée* : illimité
Niveau : ●●○○ — *Durée* : 2 tour

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Ce miracle doit être lancé au moment où le croyant ennemi ciblé perd au moins 1PV suite à un test de dégât infligé par un combattant doté de la compétence Toxique/X.
La cible ignore l'effet de Toxique/X lié à ce test de dégât, mais tous ses tests sont lus une colonne plus à gauche dans le TRUC, jusqu'à la fin du tour suivant.
Les combattants immunisés à la compétence Toxique sont immunisés à ce miracle. Ce miracle ne peut être entretenu.

Rampe !

Coût : X-2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : rang+1 — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un croyant ennemi

Effet :
Le MOU du croyant ennemi ciblé est divisé par 2,5. X est égal à la plus haute valeur parmi COU et DIS de la cible. (MIN X = 3)

Litanie d'Yllia

Présage aveugle

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Les effets de ce miracle sur le combattant ami ciblé dépendent du résultat d'un lancé de dé :

- 1 : il perd 1 PV.
- 2,3 : il acquiert la compétence Aguerri/ATT,TIR
- 4,5 : il acquiert la compétence Aguerri/DEF.
- 6 : il acquiert la compétence Aguerri/ATT,DEF,TIR

Cuirasse d'Yllia

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé acquiert l'équipement Armure sacrée.

Courroux d'Yllia

Coût : 2 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●○○○ — *Durée* : 1 tour

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Chaque test de dégât infligé au corps à corps par le combattant ami ciblé inflige un dégât supplémentaire. La cible subit 1 point de dégât supplémentaire pour chaque test de dégât qu'elle subit au corps à corps.

Prix du sang

Coût : X+1 FT — *Portée* : contrôle
Niveau : ●●○○ — *Durée* : instantanée

aire d'effet : un combattant ami

Effet :
Le combattant ami ciblé est soigné de X PV. Le Fidèle perd X-1 PV. Si le Fidèle perd son dernier PV, la cible est soignée d'1PV supplémentaire.