

Universel

Abnégation.

0/1/1 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle désigne une cible puis choisit d'affecter sa FOR ou sa RES. Après avoir fait appel à ce miracle, chaque point que le fidèle retire à sa propre caractéristique lui permet d'augmenter ou de diminuer celle de la cible de 1 point.

Sous l'effet de ce miracle, les caractéristiques d'origine du fidèle et de sa cible ne peuvent pas descendre en dessous de 0.

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

Arbitrage divin.

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

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

Ce miracle doit être appelé, avant le jet de Tactique. Pour tout le reste du tour, à chaque fois que les joueurs seront à égalité sur leurs tests, sauf pour l'ATT, la DEF, le COU et la PEUR, ils n'auront pas à relancer les dés. Considérez que le joueur qui bénéficie de ce miracle remporte le test d'un point. Si les deux joueurs souhaitent appeler ce miracle, celui qui obtient le meilleur résultat à son test de Divination en bénéficie. En cas d'égalité au test de Divination, les dieux n'interviendront pas lors de ce tour et ce miracle est sans effet...

Aura de bravoure.

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=3.

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Tous les combattants en déroute du même camp et du même peuple que le fidèle et situés dans l'aura de foi de celui-ci sont immédiatement ralliés.

Jusqu'à la fin du tour, tous les combattants dans l'aura de foi du fidèle gagnent COU+1

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

Autorité religieuse.

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

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

Ce miracle doit être accompli pendant la phase stratégique, après la constitution des séquences d'activation et avant le jet de Tactique. Il peut aussi être appelé pendant la phase de déploiement.

La cible gagne la compétence « Commandement/10 ».

Contemplation des royaumes.

0/2/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur= Libre.

Difficulté=2+POU de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Magicien ami ; Durée : Spécial.

La capacité de la réserve de Mana de la cible augmente d'un nombre de gemmes égal à la Ferveur choisie. L'effet de ce miracle cesse dès que le Magicien ciblé encaisse une Blessure.

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

Destinée tragique.

1/0/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=3.

Difficulté=9 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle doit être accompli pendant la phase stratégique, après la constitution des séquences d'activation et avant le jet de Tactique. Il peut aussi être accompli pendant la phase de déploiement.

Ce miracle ne requiert aucune cible, le fidèle fait simplement appel à la volonté de son dieu (il ne peut donc pas être censuré). Si l'appel est réussi, le nombre de cartes que le joueur adverse peut placer en réserve est réduit de 1 lors de la phase d'activation du tour en cours.

Egide de ferveur

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Esquive ».

Lame fantôme.

0/0/1 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.
Difficulté=3+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible gagne la compétence « Feinte ».

Œil divin.

1/0/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.
Difficulté=2+MOU de la cible/2,5 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible gagne la compétence « Conscience ».

Prière du guerrier.

0/1/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=1.
Difficulté=3+FOI du fidèle ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
Les points d'Aspects du fidèle sont immédiatement donnés à la cible et sont considérés comme des points de « Mutagène/0 ».
Une fois ce miracle appelé, le fidèle ne peut plus accomplir de miracles ni exercer la censure jusqu'à la fin du tour.

Royaume des aveugles.

0/0/1 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.
Difficulté=2+MOU de la cible/2,5 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible ne dispose plus d'aucune ligne de vue au-delà de 10cm, elle ne peut donc plus cibler aucun combattant situé à plus de 10cm d'elle.

Sursis miraculeux.

0/2/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=Spécial.
Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.
La cible est soignée d'un cran de Blessures.
La Ferveur de ce miracle dépend du niveau de Blessures de la cible.

- *Blessure légère : 1.*
- *Blessure grave : 2.*
- *Blessure critique : 3.*

Trait divin.

1/0/0 ; Culte : Litanie Universelle ; Ferveur=2.
Difficulté=3+TIR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible gagne la compétence « Précision ».
Cette compétence ne s'applique toutefois pas si le TIR de la cible est utilisé pour faire tirer une arme d'artillerie.

Lumière

Archer céleste.

0/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=2+MOU de la cible/2,5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Harcèlement ».

Arme des anges.

0/0/1 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Coup de maître/0 ».

Aura de sévérité.

0/0/1 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=3.

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

Les combattants ennemis bénéficient de la compétence « Ephémère/X » tant qu'ils se trouvent dans l'aura de foi du fidèle, avec X=6.

Le fidèle peut dépenser 2 FT supplémentaires pour que X=5.

Bienveillante luminescence.

1/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

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

Le fidèle gagne la compétence « Cible/+1 ». Si le fidèle est Chargé ou Engagé par un ennemi, celui-ci encaisse un jet de Blessures (FOR=0) au moment où il entre en contact avec le fidèle et ce miracle est immédiatement dissipé. Ce miracle n'inflige pas de jet de Blessures à un adversaire que le fidèle aurait Chargé ou Engagé.

Bras vengeur.

1/0/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si elle possède la compétence « Contre-attaque » ou « Ambidextre », la cible bénéficie de la compétence « parade », sauf en cas de défense soutenue.

Clarté purificatrice.

0/0/1 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

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

Les sortilèges et les miracles qui affectent la cible sont automatiquement dissipés.

Exaltation guerrière.

0/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=3.

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

Tous les combattants du même camp et du même peuple que le fidèle bénéficient de la compétence « Fanatisme » tant qu'ils se trouvent dans son aura de foi.

Incarnation de la Justice.

0/2/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Le fidèle perd automatiquement son Aura de foi et ses points de FT. Toute Blessure qui lui sera infligée sera considérée comme une Blessure légère tandis que toute Blessure qu'il infligera sera considérée comme une Blessure grave. Ces effets prennent fin au bon vouloir du fidèle. Un seul combattant du camp du fidèle peut bénéficier des effets de ce miracle en même temps.

Inspiration céleste.

1/0/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

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

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

Avant chaque jet de Blessures qu'elle effectue en Corps à corps, les fidèles amis à 20cm de la cible peuvent dépenser de la FT (maximum : 3), pour chaque point de FT dépensé la cible gagne FOR+2 pour le jet de Blessures qui suit. Aucune ligne de vue n'est nécessaire.

Intuition divine.

0/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=3.

Difficulté=8 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle ne requiert aucune cible, le fidèle fait simplement appel à la volonté de son dieu (il ne peut donc pas être censuré).

Si l'appel est réussi, le joueur qui contrôle le fidèle reprend toutes ses cartes en main, à l'exception de celles qui ont déjà été jouées. Il réorganise ensuite sa séquence d'activation et replace autant de cartes en réserve qu'il en avait au moment de l'appel.

Invocation d'ange de Lumière.

0/0/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un ange de Lumière est invoqué à 10cm ou moins du fidèle.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour. La fréquence d'appel dépend du rang du fidèle : Dévot/1, Zélote/2, Doyen/3 et Avatar/4.

Ange de Lumière.

10/15

3

3/5

2/4

-

4

3

Etre de Lumière, Soins/5, Vol.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste).

Régulier Immortel de la Lumière. Taille moyenne.

19 PA

Renoncement.

0/1/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=3.

Difficulté=3+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle doit être accompli lorsque la cible vient de réussir un assaut contre un combattant ami. La cible est déplacée de 1cm dans une direction choisie par le joueur qui utilise ce miracle. Elle est placée face au combattant qu'elle vient d'assaillir. L'assaut est annulé et le déplacement du combattant est terminé.

Vœu du guérisseur.

1/0/0 ; Culte : Voies de la Lumière ; Ferveur=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Le joueur lance 1d6. Sur '5' ou '6', la cible est soignée d'un cran de Blessure.

Le fidèle peut dépenser, après l'appel, autant de FT qu'il le désire. Chaque point de FT permet de lancer 1d6 supplémentaire. Si plusieurs dés donnent '5' ou '6', la cible est soignée d'autant de crans de Blessures.

Destin

Bouclier de ferveur.

0/2/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut utiliser la Défense soutenue même si elle a placé plus de dés en attaque qu'en défense.

Caprice du Destin.

0/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle peut être accompli après que la cible ait obtenu un résultat naturel de '5' ou '6' sur un test d'INI, d'ATT, de DEF, de TIR, de COU ou de DIS. Le test est annulé et doit être relancé. En contrepartie, le fidèle gagne immédiatement 4FT.

Ce miracle ne peut être accompli qu'une seule fois par tour, quel que soit l'effet de jeu qui permettrait de lancer un miracle plusieurs fois.

Chaînes de la fureur.

0/0/1 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Après chaque test d'ATT effectué par la cible (succès ou échec, peu importe), il subit FOR-2 (minimum : 0). Cette modification est effectuée avant le jet de Blessures qui suit le test d'ATT.

Ces modifications n'affectent pas les équipements de la cible (lames dorsales, etc...).

Couperet de la destinée.

0/0/1 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=10-FOR de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Féroce ».

Egarement.

0/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd la compétence « Commandement/X », « Etendard/X » ou « Musicien/X ».

Esprit de la guerre.

0/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=Libre.

Difficulté=8-INI de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI+X, X étant la Ferveur choisie (maximum : 6).

Instinct du guerrier.

1/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=3+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de la prochaine phase de Corps à Corps, la cible peut attendre que l'adversaire ait lancé son dé d'attaque avant de décider si elle défend, combien de dés de Défense elle assigne et quelle type de défense elle entreprend (défense soutenue, normale...).

Invocation d'anima sylvestre.

0/0/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un anima sylvestre est invoqué à 10cm ou moins du fidèle.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour. La fréquence d'appel dépend du rang du fidèle : Dévot/1, Zélateur/2, Doyen/3 et Avatar/4.

Anima sylvestre.

10/15

2

2/3

3/4

-

3

2

Etre du Destin, Eclaireur, Vol.
(Conscience, Immunité/Toxique).
Régulier Immortel du Destin. Taille moyenne.
13 PA

Marque du sang.

1/0/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=3+TIR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Tir instinctif ».

Psyché divine.

0/2/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle désigne un combattant ennemi ainsi qu'un combattant ami, chacun à moins de 10cm de lui et en contact socle à socle l'un avec l'autre. Le fidèle choisit ensuite l'une des caractéristiques de l'ennemi, à l'exception de POU et de FOI. Le combattant ami ciblé bénéficiera du même score dans la même caractéristique.

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

Rage aveugle.

0/1/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=1.

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

La cible gagne FOR+X, X étant égal à sa DEF (maximum : 5).

En contrepartie, elle gagne DEF=0 et tous ses tests de DEF sont considérés comme des échecs automatiques.

Sang de la terre.

1/0/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La difficulté de ce miracle ne peut pas être inférieure à 6.

La cible est soignée d'un cran de Blessure.

Le fidèle peut dépenser 2FT après l'appel de ce miracle pour soigner la cible de 2 crans de Blessure au lieu d'un.

Souffle du désordre.

0/0/1 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=3.

Difficulté=8 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle doit être accompli juste après que l'adversaire ait constitué sa séquence d'activation. Le joueur qui contrôle le fidèle tire alors une carte dans la séquence d'activation de son adversaire et la regarde. Il peut alors la replacer au début ou à la fin de la séquence d'activation de son adversaire, à sa guise.

Toile des réalités.

1/2/0 ; Culte : Chemins du Destin ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le fidèle désigne un point à 10cm puis un second point à 15cm du premier. Par la suite, si le fidèle se déplace sur l'un des deux points désignés, il est automatiquement transporté sur le second mais est Sonné. Un fidèle peut engager un combattant si celui-ci se trouve au contact du marqueur d'arrivée. Si l'un des marqueurs est recouvert par un adversaire ou un obstacle, il est impossible d'emprunter ce passage. Un fidèle ne peut pas activer ce miracle plusieurs fois en même temps. Seul le fidèle qui a appelé le miracle peut emprunter ce passage et celui-ci disparaît dès qu'il a été utilisé ou si le fidèle décide de le supprimer.

Ténèbres

Abjuration.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible ne peut plus être comptée dans le calcul du score de FT des fidèles de son camp. Elle peut toutefois être utilisée par les fidèles adverses qui possèdent la compétence « Iconoclaste ».

Ce miracle est sans effet sur les fidèles et sur les combattants possédant la compétence « Fanatisme ».

Aura des princes obscurs.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=3.

Difficulté=COU/PEUR du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Tous les combattants ennemis situés dans l'aura de foi du fidèle doivent effectuer un test de COU de difficulté égale au COU (ou PEUR) du fidèle.

Tout combattant qui échoue à ce test est immédiatement en déroute.

Ce miracle est sans effet sur les combattant bénéficiant de la compétence « Immunité/Peur ».

Brasier de la damnation.

0/2/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Ce miracle ne possède aucune difficulté. Le fidèle doit simplement obtenir le résultat le plus élevé possible. La cible effectue un test de DIS.

Si le résultat final du test est supérieur à celui du jet de divination du fidèle, rien ne se passe.

S'il est inférieur ou égal, la cible subit un jet de Blessures (FOR=différence entre les deux tests).

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

Brutalité des ombres.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=5 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La FOR du fidèle est remplacée par celle d'un ennemi de son choix en contact socle à socle avec lui.

Le fidèle peut choisir d'augmenter de +2 la difficulté de ce miracle avant d'effectuer le jet de Divination. La FOR transmise sera alors augmentée de +1.

Chuchotement des diables.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=4+DIS de l'adversaire ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi engagé en Corps à corps ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle décidera de la répartition du ou des dés de Corps à Corps de la cible (avant le jet d'Initiative de façon normale) durant ses mêlées jusqu'à la fin du tour. La cible de ce miracle reste cependant libre de recourir à des compétences qui doivent être annoncées au moment de placer les dés, comme la Furie guerrière. Cette décision est prise après que le fidèle a réparti les dés de combat de la cible. Si un effet, quel qu'il soit oblige la cible à placer ses dés de combat d'une certain façon, cet effet prend le pas sur ce miracle.

Ce miracle est sans effet sur les Hypériens, les Justes, les Êtres de Lumière et les Êtres de Ténèbres.

Force des Ténèbres.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=Libre.

Difficulté=3+Ferveur ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR+X, où X est égal à la Ferveur choisie (maximum : 5).

Intimidation.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=Libre.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit des malus qui dépendent de la Ferveur choisie.

- Ferveur 2 : INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1.
- Ferveur 3 : INI-2, ATT-2, DEF-2 et TIR-2.

Intuition démoniaque.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=3.

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Le joueur désigne une cible puis une carte dans la pioche d'activation de son adversaire ou dans sa réserve. La carte est révélée : si elle représente le combattant désigné, tous les combattants activés grâce à cette carte subissent un jet de Blessures (FOR=6).

La carte est ensuite replacée là ou elle se trouvait initialement, face cachée. Ce miracle ne peut être lancé avec succès qu'une fois par tour et par camp.

Invocation d'Irae tenebrae.

0/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un irae tenebrae est invoqué à 10cm ou moins du fidèle.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour. La fréquence d'appel dépend du rang du fidèle : Dévot/1, Zélote/2, Doyen/3 et Avatar/4.

Ira tenebræ.

10

3

3/7

3/5

-

-6

2

Etre des Ténèbres, Bond.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier Immortel des Ténèbres. Taille moyenne.

23 PA

Mauvais œil.

0/2/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=3+FOI du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle gagne la compétence « Thaumaturge » et ne subit pas de malus en FOI ou en FT pour le fait d'être en Corps à corps.

Le fidèle peut prolonger les effets de ce miracle d'un tour sur l'autre en dépensant 1FT lors de la phase d'entretien.

Œil des Ténèbres.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

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

Une fois l'appel réussi, le fidèle n'a plus besoin d'avoir une ligne de vue valide sur les cibles de ses miracles. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour. Il peut cependant être maintenu d'un tour sur l'autre en dépenser 1 FT lors de la phase d'entretien.

Ombre insaisissable.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Ce miracle peut être accompli juste avant que le fidèle tente un désengagement. Si l'appel est réussi, le fidèle bénéficie d'un +6 au résultat final de son jet de désengagement.

Ce miracle peut également être accompli lorsque le fidèle est libre de tout adversaire. Le fidèle est alors déplacé de 10cm, dans n'importe quelle direction, au même palier d'altitude et en ignorant les obstacles. Cet effet n'est pas considéré comme un déplacement.

Possession.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

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

La cible gagne la compétence « Possédé ».

Si elle possède déjà cette compétence, elle gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1.

Ruine.

0/1/1 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

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

Tant que la cible se trouve sous l'emprise de ce miracle, elle subit un jet de Blessure (FOR=6) à chaque fois qu'elle obtient un '6' sur un test d'INI, d'ATT, de DEF, de COU, de DIS, de POU ou de FOI. Cet effet ne s'applique pas aux jets de récupération de mana.

Si un test est effectué avec plusieurs d6 et que plusieurs '6' sont obtenus, la cible n'encaisse qu'un seul jet de Blessure. En revanche, un '6' obtenu suite à une relance entraîne un jet de Blessures.

Sang des abysses.

1/0/0 ; Culte : Méandres des Ténèbres ; Ferveur=2.

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

La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

Arh-Tolth

Lacération encéphale.

0/2/0 ; Culte : Arh-Tolth ; Ferveur=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La difficulté minimale de ce miracle est de 6.

La cible subit un jet de Blessure (FOR=FT du fidèle au moment où il a appelé ce miracle). Pour ce jet de Blessures, la victime remplace son score de Résistance par son score de Discipline. Si la victime subit une Blessure, elle perd aussitôt les Compétences « Commandement/X » et « Conscience » jusqu'à la fin du tour.

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

Serres d'Arh-Tolth.

1/0/0 ; Culte : Arh-Tolth ; Ferveur=1.

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

La cible subit une Blessure légère (sauf s'il s'agit d'un fidèle d'Arh-Tolth), gagne DEF-2 et ne pourra plus utiliser d'armes nécessitant un test de Tir jusqu'à la fin de la partie. En contrepartie, elle gagne FOR+2 et la compétence « Féroce ».

Tunique de sang.

0/1/0 ; Culte : Arh-Tolth ; Ferveur=1.

Difficulté=2+INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant Régulier ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible ne peut plus placer de dé de combat en Défense, mais elle gagne FOR+2 et RE+3.

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

Volonté ténébreuse.

1/0/0 ; Culte : Arh-Tolth ; Ferveur=1.

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

Ce miracle doit être appelé juste après qu'un Tir prenant pour cible le fidèle ait été réussi. La difficulté est égale à la Force de ce tir. Le tir est dévié et ne touche personne.

Le fidèle peut choisir d'augmenter de +3 la Difficulté de ce miracle avant d'effectuer le jet de Divination. En cas de réussite, le tir est renvoyé sur le tireur. Ce dernier subit le jet de Blessure dû à son arme de tir.

Ce miracle est sans effet contre les tirs d'Artillerie.

Arin

Auspices favorables.

1/1/0 ; Culte : Arin ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne l'une des compétences suivante : « Vivacité », « Fine lame », « Parade », « Bravoure », « Rigueur », « Exalté » ou « Esprit d'un Elément au choix ».

La difficulté est augmentée de +1 si la cible est un Champion.

Intuition salutaire.

0/1/0 ; Culte : Arin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de la prochaine phase de Corps à Corps, la cible peut attendre que l'adversaire ait lancé son dé d'attaque avant de décider si elle défend, combien de dés de Défense elle assigne et quelle type de défense elle entreprend (défense soutenue, normale...).

Secours d'Elad.

1/1/0 ; Culte : Arin ; Ferveur=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant du Lion ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle ne peut être appelé que sur un Lion ami blessé. En cas de succès, le niveau de Blessures de la cible est soigné d'un cran.

Le fidèle peut alors dépenser 1 FT supplémentaire. Le joueur lance 1d6 : sur un résultat de '4', '5' ou '6' la cible régénère d'un autre cran de Blessures et le miracle prend fin. Le résultat du dé ne peut pas être modifié ou relancé, quel que soit l'effet de jeu.

Cernunnos

Aura de profanation.

0/1/1 ; Culte : Cernunnos, Vile-Tis ; Ferveur=1.

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un fidèle ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle désigné gagne de la compétence « Iconoclaste ». S'il possédait déjà cette compétence, il la perd.

S'il possède un attribut réservé ou interdit aux Iconoclastes, ou s'il possède la capacité d'acquérir ou de perdre cette compétence par ses propres moyens (artefact, capacité spéciale, miracle, vertu, etc.), ce miracle est sans effet.

Malveillance du Formor.

0/0/1 ; Culte : Cernunnos ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : un combattant ami doté d'un équipement Formor ; Durée : Instantané.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour. Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

S'il possède une arme Formor (arc, épée, etc.), ce miracle peut être appelé juste après la résolution d'un de ses jets de Blessures avec cette arme. Si l'appel réussit, le jet de Blessures est ignoré et doit être relancé.

S'il possède une protection Formor (armure, bouclier, talisman, etc.), ce miracle peut uniquement être appelé après la résolution d'un jet de Blessures qu'il a encaissé. Le jet de Blessures est annulé et doit être relancé. Ce pouvoir est inefficace si l'origine du jet de Blessures est une arme Sacrée, Formor, de Lune ou Noire.

Mort dans l'âme.

1/0/1 ; Culte : Cernunnos ; Ferveur=3.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : un Champion ou un fidèle ennemi ; Durée : Spécial.

Les effets sont appliqués au moment de l'élimination de la cible si celle-ci intervient avant la fin du tour. Dans le cas contraire, le miracle prend fin à la fin du tour.

Les combattants ennemis situés à 10cm ou moins de la cible gagnent la compétence « Éphémère/5 » jusqu'à la fin du tour.

Souffle du Cornu.

0/1/2 ; Culte : Cernunnos ; Ferveur=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle est appelé sur un combattant non-Champion doté de la compétence « Acharné ». Le fidèle ne peut pas lancer ce miracle sur lui-même. Lorsque la cible est Tué net, le fidèle peut dépenser deux points de FT lors de la phase d'entretien. La cible n'est pas retirée à la fin du tour : elle continue de bénéficier des effets d'Acharné au tour suivant.

Le fidèle peut dépenser des points de FT à chaque phase d'entretien pour maintenir en vie les combattants sous l'emprise de ce miracle. Ils sont considérés comme des pertes lorsqu'ils sont retirés du champ de bataille. S'il est éliminé, les bénéficiaires de ce miracle sont retirés à la fin du tour.

Chacal

Indulgence du charognard.

1/1/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle doit être appelé juste avant que la cible encaisse un jet de Blessures. La difficulté de ce miracle est égale à la Force du jet de Blessures qui doit être effectué (minimum : 5). Le jet de Blessures est annulé. Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour, sur des cibles différentes. Toutefois, sa Ferveur augmente de 1 FT après chaque appel réussi, et ce jusqu'à la fin du tour.

Mahata.

1/0/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant Orque ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Fine lame ».

Rage du chacal.

0/2/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=2.

Difficulté=2+INI de la cible ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un Guerrier chacal ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Possédé ».

Souffle de Chacal.

1/0/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=1.

Difficulté=2+POU de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un Magicien Orque ami ; Durée : Spécial.

Le fidèle peut transmettre à la cible tout ou partie des points de FT (maximum : 3) qu'il possède encore en réserve (après avoir déduit la Ferveur de ce miracle). Ces points de FT pourront être utilisés par la cible pour augmenter la Maîtrise de ses sorts comme s'il s'agissait de gemmes neutres, mais uniquement pour cela

Si le Magicien n'utilise pas ces points avant la fin du tour, ils seront défaussés au terme de la phase d'Entretien. Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois par tour.

Ténacité du roc.

0/2/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=2.

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

Si le fidèle est Chargé ou Engagé, il doit effectuer un test de RES, son assaillant effectuant un test de FOR.

Si le fidèle remporte ce test, l'assaillant est repoussé et s'arrête à 1cm du fidèle.

Si l'assaillant remporte ce test, l'assaut a lieu de façon normale, mais le fidèle ne subit pas les pénalités dues à la charge. Si le fidèle est Chargé ou Engagé plusieurs fois, effectuez des tests séparés pour chacun de ses adversaires.

Danu

Présage de Cianath.

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

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

Ce miracle peut cibler autant de combattants amis que la Ferveur choisie (maximum : 3).

Les cibles peuvent placer leurs dés de combat après le jet d'Initiative.

Rage divine.

1/0/1 ; Culte : Danu ; Ferveur=3.

Difficulté=FOR de la cible ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne FOR+2 après chaque mouvement de Poursuite qu'il effectue durant le tour. Ce bonus disparaît à la fin de ce tour.

Ce miracle reste cependant actif d'un tour sur l'autre et ne prendra fin qu'à la mort du combattant.

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

Ramure du cerf.

1/1/0 ; Culte : Danu ; Ferveur=3.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle ne peut cibler qu'un combattant possédant la compétence « Commandement/X ». Il gagne +10cm à sa valeur de X et la compétence « Bravoure ». Tous les combattants amis qui se trouvent dans son aura de Commandement bénéficient aussi de la compétence « Bravoure ».

Les effets de ce miracle ne peuvent pas être transmis par le biais d'un État- major.

Vigueur de la déesse.

1/1/0 ; Culte : Danu ; Ferveur=2.

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

La difficulté choisie pour l'appel de ce miracle détermine les bonus dont bénéficie la cible en cas de réussite.

- **5** : INI+1 et FOR+2.
- **6** : INI+1, ATT+1 et FOR+2.
- **8** : INI+2, AT +2 et FOR+3.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour par le fidèle sur des cibles différentes.

Désir (Destinée + Souffrance)

Ami des faves.

1/1/0 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

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

La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

Frappe-douleur.

0/1/1 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=10-FOR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Féroce ».

Ce miracle s'estompe à la fin du tour. Le fidèle peut cependant le maintenir un tour supplémentaire en dépensant 1 FT lors de la phase d'entretien.

Justice de la Destinée.

1/1/0 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : Illimitée ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle prend pour cible un Construct, un Immortel ou un Mort-vivant. La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ».

Ce miracle est sans effet sur les Champions.

Souffrance extatique.

0/1/1 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La difficulté de ce miracle est égale à 8, moins le nombre de crans de Blessures perdus par la cible. Si l'appel est réussi, le niveau de Blessures de cette dernière s'aggrave d'un cran.

Un combattant Acharné en Blessure critique ou Tué net est immédiatement retiré du champ de bataille s'il est affecté par ce miracle.

Earhë

L'œil d'Earhë.

0/1/0 ; Culte : Earhë ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne la compétence « Prévisible ».

Résurrection de Mandigorn.

2/0/0 ; Culte : Earhë ; Ferveur=3.

Difficulté=7 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce miracle est lancé sur un guerrier Mandigorn ami qui a été éliminé sans être retiré du jeu. Le Mandigorn désigné revient en jeu dans l'aura de foi du fidèle et hors de contact de tout ennemi. Il est soigné de toutes ses Blessures. Les effets de jeu qui l'affectaient avant son élimination sont dissipés. Il ne peut pas être activé ce tour-ci mais combat normalement s'il se retrouve engagé au corps à corps.

Elokani

Présage de Kunjan.

1/2/1 ; Culte : Elokani ; Ferveur=Libre.

Difficulté=1+INI de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI-X, où X est égal à la Ferveur choisie pour ce miracle (maximum : 5).

Faathi

Prophétie de l'Aigle.

0/1/0 ; Culte : Faathi ; Ferveur=3.

Difficulté=1+COU/PEUR du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Aura de foi du fidèle ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les combattants amis situés dans l'aura de foi du fidèle bénéficient de la compétence « Bravoure ».

Serre du tonnerre.

1/0/0 ; Culte : Faathi ; Ferveur=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Coup de maître/3 ».

Le fidèle n'a pas besoin de ligne de vue sur la cible.

Merin

Bras vengeur de Merin.

0/0/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un combattant du Griffon ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne l'équipement « Arme sacrée » pour le corps à corps.

Brûlure des infidèles.

0/0/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=FT du fidèle au moment où il appelle ce miracle).

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

Egide de Merin.

0/2/0 ; Culte : Merin ; Ferveur=3.

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

Ce miracle annule tout tir partant, traversant ou parvenant dans une zone de 7,5cm autour du fidèle. Cette règle ne concerne que les armes réclamant un test de Tir pour être utilisées.

Les armes de tir à effet de zone agissent normalement mais ne peuvent pénétrer l'aire d'effet de ce miracle.

Exécution sommaire.

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

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

Ce miracle peut prendre pour cible un ou plusieurs combattants du Griffon amis situés dans l'aura de foi du fidèle. La Ferveur du miracle est égale au nombre de tireurs ciblés.

Les cibles gagnent la compétence « Visée ».

Messager divin.

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

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

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

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

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

Promesse céleste.

2/1/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit INI-1, ATT-1 et DEF-1.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour par le fidèle.

Ce miracle est sans effet sur les Constructs, les Immortels, les Justes ou les Morts-vivants.

Psaume des héros.

0/0/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=3.

Difficulté=4+FOI du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Chaque combattant du Griffon ami Tué net dans un rayon de 5cm autour du fidèle lui procure 2 points de FT.

Ces points sont considérés comme des points de FT tout à fait normaux, à une exception près : ils ne sont pas défaussés à la fin du tour s'ils n'ont pas été utilisés. Ils ne comptent pas dans la réserve de FT des fidèles dotés de la compétence « Piété/X ».

Sainte prière.

1/0/0 ; Culte : Merin ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne la compétence « Résolution/2 ».

Sainte terreur.

1/0/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=2.

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le COU de la cible est remplacé par une PEUR égale à sa DIS.

Vengeance du Temple.

1/1/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=3.

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

Tous les combattants suivants bénéficient de la compétence « Coup de maître/1 » tant qu'ils se trouvent dans l'aura de foi du fidèle :

- *Templiers.*
- *Légionnaires du repentir.*
- *Répurgateur du Temple.*
- *Templier de Hod.*
- *Sénéchal templier de Hod.*
- *Artificier.*
- *Ambrosius.*
- *Tout combattant du Griffon ami si l'armée appartient à la faction de la Loge de Hod ou à une faction du Temple (Est, Ouest, Nord ou Sud).*

Mid-Nor

Chant des possédés.

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

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

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

Envoutement de la poupée.

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

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

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

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

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

Gambit des poupées.

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

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

Ce miracle doit être appelé au tout début du tour, avant le Jet de Tactique. Le combattant ciblé est Tué net. Le fidèle gagne ATT+X et DEF+Y, X étant la valeur d'ATT de la cible et Y sa valeur de DEF.

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

Griffe du démon.

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

Difficulté=3+FOI du fidèle ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Seuls les Champions peuvent appeler ce miracle.

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

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

Invocation des moissonneurs.

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

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

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

Moissonneur.

7,5/15

3

2/2

2/1

-

-3

0

Possédé, Eclaireur, Vol.

Irrégulier de Mid-Nor. Petite taille.

6 PA

Messenger divin.

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

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

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

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

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

Rage du despote.

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

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

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

Regard du despote.

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

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

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

Noësis

Vision meurtrière.

0/0/1 ; Culte : Noësis ; Ferveur=2.

Difficulté=1+FOR de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les jets de Blessures infligés par la cible sont considérés comme étant d'une gravité supérieure d'un cran par rapport au résultat indiqué par le tableau des Blessures.

L'état "Aucun dégât" devient "Sonné", "Sonné" devient "Blessure légère", etc. Si la victime des jets de Blessures dispose de Dur à Cuire, les deux effets de jeu s'annulent.

Odnir (+ Uren)

Arme de l'Aegis.

1/0/0 ; Culte : Odnir ; Ferveur=0.

Difficulté=5 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant Nain ami doté d'une arme Khor ; Durée : Spécial.

Le fidèle peut dépenser jusqu'à 3 FT supplémentaires après l'appel. Les points dépensés sont stockés dans l'arme de la cible.

La cible peut libérer les points de FT contenus dans son arme juste avant un test d'INI, d'ATT ou de DEF. Tous les points sont libérés d'un seul coup. Le résultat final du test qui s'ensuit est augmenté d'autant.

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

Déplacement de la montagne.

1/0/0 ; Culte : Odnir ; Ferveur=2.

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

Ce miracle doit être appelé juste après que le combattant ciblé ait annoncé qu'il désirait tenter de se désengager d'un Corps à Corps. Si le Déplacement de la montagne est appelé avec succès, le combattant ciblé bénéficiera d'un bonus de + 2 sur son dé de Désengagement.

Que ce miracle ait été appelé avec succès ou non, la cible devra ensuite effectuer son test de Désengagement.

Forge d'Odnir.

0/2/0 ; Culte : Odnir ; Ferveur=2.

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

La cible gagne la compétence « Féroce » ou « Instinct de survie/6 ».

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

Obstination irrépressible.

0/1/0 ; Culte : Odnir ; Ferveur=2.

Difficulté=2+MOU/2,5 de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami engagé en Corps à corps ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Durant ce tour, la cible de ce miracle pourra effectuer un mouvement de poursuite si elle en a la possibilité, même si elle n'a pas éliminé son adversaire. Elle se désengagera automatiquement, mais devra obligatoirement rejoindre un combat qui n'a pas encore été résolu. Si aucun combat ne se trouve à portée de la cible, le miracle est sans effet.

Protection d'Uren.

0/1/0 ; Culte : Odnir ; Ferveur=1.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Nain ami doté d'une chaudière ; Durée : Spécial.

Le prochain incident que subira la cible sur un jet de Pression n'entraînera aucun jet sur la table des Incidents.

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

Rat

Marée du dieu Rat.

1/0/0 ; Culte : Rat ; Ferveur=2.

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

Un Marée du dieu Rat est invoquée à 10cm du fidèle. Placez la carte du miracle pour représenter la Marée du dieu Rat. Elle est considérée comme un combattant individuel invoqué dont le socle est délimité par les rebords de la carte.

Elle peut être engagée par un maximum de 8 adversaires. Elle peut traverser les troupes alliées sans pénalité, quand bien même elle n'aurait pas été activée en même temps que celles-ci.

Marée du dieu Rat.

10

5

3/5

2/1

-

-3

0

Immunité/Commandement, Vivacité.

Petite taille. Irrégulier Gob.

12 PA

Peau de Rat.

0/1/0 ; Culte : Rat ; Ferveur=1.

Difficulté=2+RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd les compétences « Instinct de survie/X » et « Renfort » si elle les possède. Elle gagne INI+1, ATT+1, FOR+1 et DEF+1.

Retraite stratégique.

0/1/0 ; Culte : Rat ; Ferveur=Spécial.

Difficulté=2+INI du fidèle ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle et les combattants amis dans son aura de foi bénéficient de la compétence « Désengagement/5 ».

La Ferveur est égale à la moitié du nombre de combattants ciblés.

Salaüel

Absolution de Salaüel.

0/0/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.
Tous les miracles et sortilèges auxquels est soumise la cible sont dissipés.

Envoûtement de Salaüel.

0/2/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=1.

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

La cible gagne « Arme sacrée » et FOR+X, où X est égal à la moitié (arrondie au chiffre supérieur) de la Difficulté choisie pour ce miracle. Les effets de ce miracle cessent après le premier jet de Blessures effectué par la cible. Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

Eveil du démon.

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

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

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

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

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

Honneur des paladins noirs.

0/0/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=2.

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

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

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

Lame d'Erebus.

1/0/1 ; Culte : Salaüel ; Ferveur=2.

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

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

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

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

Vile-Tis

Aura de profanation.

0/1/1 ; Culte : Vile-Tis, Cernunnos ; Ferveur=1.

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un fidèle; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Iconoclaste ». Si elle possédait déjà cette compétence, elle la perd.

Si elle possède un attribut réservé ou interdit aux Iconoclastes, ou si elle possède la capacité d'acquérir ou de perdre cette compétence par ses propres moyens (artefact, capacité spéciale, miracle, vertu, etc.), ce miracle est sans effet.

Désaveu mystique.

0/0/1 ; Culte : Vile-Tis ; Ferveur=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : Illimitée ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Instantané.

Ce miracle doit être appelé au moment où cible réussit un Jet d'incantation. La Difficulté du miracle est alors égale au résultat du jet d'Incantation obtenu par le magicien.

Le sortilège est immédiatement dissipé. Même les sorts de magie Instinctive lancés par des magiciens Orques peuvent être annulés par ce miracle. Dans ce dernier cas cependant, la difficulté du test de Divination est augmentée de +1.

L'ombre de la bête.

0/1/0 ; Culte : Vile-Tis ; Ferveur=2.

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

Ce miracle ne peut pas être appelé si le fidèle a été Chargé ou Engagé lors du même tour, ou encore s'il se trouve engagé contre le maximum d'adversaires pouvant être accolés à son socle. Ce miracle ne peut pas être appelé lors du dernier tour de jeu ni si le fidèle est le dernier combattant de son camp encore présent sur le champ de bataille.

Le fidèle disparaît du champ de bataille. Sa figurine est retirée du terrain, mais il n'est pas considéré comme une perte. Il réapparaît automatiquement juste avant le jet de Tactique du prochain tour, à 15cm au maximum de l'endroit où il a disparu. Il ne pourra pas être placé au contact d'un adversaire, mais pourra agir normalement.

Voracité de la bête.

0/1/1 ; Culte : Vile-Tis ; Ferveur=1.

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

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Si elle utilise cette Compétence et que son adversaire est tué, elle restera sur place pour dévorer son cadavre, même si elle ne l'a pas tué elle-même, et ne pourra effectuer aucun Mouvement de Poursuite ce tour.

Yllia

Courroux d'Yllia.

0/1/1 ; Culte : Yllia ; Ferveur=1.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne les compétences « Vulnérable » et « Fléau/X », où X représente tous les combattants sur le terrain.

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

Cuirasse d'Yllia.

1/0/0 ; Culte : Yllia ; Ferveur=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne une « Armure sacrée ».

Ce miracle cesse aussitôt après avoir annulé une Blessure.

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

Présage aveugle.

1/0/1 ; Culte : Yllia ; Ferveur=3.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lancez 1d6 après l'appel de ce miracle.

- **'1' ou '2'** : Présage désastreux. La cible gagne la compétence « Maudit des Dieux ».
- **'3' ou '4'** : Présage propice. La cible gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, TIR+1, COU/PEUR+1, DIS+1, POU+1 et FOI+1.
- **'5' ou '6'** : Présage glorieux. La cible gagne les compétences « Vivacité », « Fine lame », « Parade », « Bravoure », « Rigueur », « Exalté » et « Esprit de tous les Eléments ».

Prix du sang.

0/2/1 ; Culte : Yllia ; Ferveur=1.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible est guérie de toutes ses Blessures mais le niveau de Blessure du fidèle augmente de deux crans, même s'il est protégé des Blessures sous quelque forme que ce soit.

Il est impossible de cibler un fidèle Wolfen avec ce miracle.

Réservés (classe de combattants)

Appel des rats.

1/1/0 ; Culte : Réservé aux Prophètes ; Ferveur=1.

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

Choisissez l'un des trois effets ci-dessous.

- *Poignée de rats* : le fidèle subit une Blessure légère. La cible subit un jet de Blessure (FOR=3).
- *Meute de Rats* : le fidèle subit une Blessure grave. La cible subit un jet de Blessure (FOR=7).
- *Flot de Rats* : le fidèle subit une Blessure critique. La cible subit un jet de Blessure (FOR=11).

Les Blessures reçues par le fidèle ne peuvent être évitées d'aucune manière.

Chaîne sépulcrale.

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

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

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

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

Courroux de Rat.

0/1/0 ; Culte : Réservé aux Prophètes ; Ferveur=2.

Difficulté=3+FOI du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Ce miracle reste actif tant qu'un combattant adverse se trouve dans l'aura de foi du fidèle.

Si le fidèle subit une Blessure, lancez 1d6. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', la transformation s'opère. Le fidèle gagne alors ATT+1, FOR+2, RES+2, COU+2 et les compétences « Furie guerrière » et « Possédé ».

Si la transformation est un échec, elle doit être tentée à nouveau lors de chaque Blessure et de chaque phase d'entretien.

Si le fidèle se transforme, lancez 1d6 lors de chaque phase d'entretien (sauf celle du tour où il s'est transformé), sur '1' ou '2', la transformation prend fin et le miracle s'achève.

Esprit de l'hydre.

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

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

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

Faveur de Danu.

1/0/0 ; Culte : Réservé aux Oracles de Danu ; Ferveur=1.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle doit être appelé juste après un test d'INI, d'ATT, de DEF, de TIR, de COU, de POU ou de FOI de la cible.

Si l'appel est réussi, ce test peut être relancé, avec un seul d6 et malus de -1 (un '1' constituant un échec automatique). Le résultat de la relance doit être accepté et ne peut pas être relancé.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois au cours d'un même tour.

Force démoniaque.

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

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

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

Si ce miracle est appelé avec succès, le fidèle ne peut récupérer de marqueur Collecte suite à ce Tué net.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle que 2 fois par partie. Le fidèle ne peut utiliser ce miracle sur lui-même, mais peut néanmoins être la cible d'un autre Collecteur du Despote.

Inspiration guerrière.

0/1/1 ; Culte : Réservé aux Pythies d'Azël ; Ferveur=2.

Difficulté=1+DEF de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Contre-attaque ».

Les lames sombres.

1/0/1 ; Culte : Réservé aux Vicaires ; Ferveur=2.

Difficulté=1+ATT de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si le fidèle parvient à effectuer un Coup de maître contre la cible lors de la prochaine phase de Corps à corps, la RES de cette dernière est divisée par deux pour ce jet de Blessures.

Résurrection des possédés.

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

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

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

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

Sentence des justes.

1/0/1 ; Culte : réservé aux Magistrats ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle ne peut être appelé que sur des combattants du Griffon amis disposant d'un équipement particulier :

- *Appelé sur un combattant possédant une « Armure bénie », celui-ci gagne RES+2. En cas d'échec du jet de Divination, la cible gagne RES-1.*
- *Appelé sur un combattant possédant une « Lame du jugement », celui-ci gagne FOR+2. En cas d'échec du jet de Divination, la cible gagne FOR-1.*

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

Sentence du condamné.

1/0/1 ; Culte : réservé aux Magistrats ; Ferveur=3.

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

Si la cible est prise pour cible par un tireur du camp du magistrat, les portées de tir de ce dernier sont modifiées de la façon suivante le temps du tir :

- *Portée courte : +10cm.*
- *Portée moyenne : +15cm.*
- *Portée longue : +20cm.*

Ce miracle ne peut jamais apporter de modification aux portées d'un tir d'artillerie.

Vengeance d'Azël.

0/1/1 ; Culte : Réservé aux Pythies d'Azël ; Ferveur=1.

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

Si la cible de ce miracle est tuée, désignez un combattant ennemi au moment de la retirer du terrain. Celui-ci doit se trouver à 10cm de la cible au maximum et dans sa ligne de vue. Le combattant désigné subit un jet de Blessures (FOR=COU/PEUR de la cible).

Vérité blessante.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=Libre.

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

La Ferveur de ce miracle est choisie avant l'appel (maximum : 3).

La FOR de tous les jets de Blessures qu'encaisse la cible jusqu'à la fin du tour est augmentée de la Ferveur choisie.

Vérité évasive.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=Spécial.

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis à portée sont affectés. Tant qu'ils se trouvent dans l'aura de foi du fidèle, la difficulté de leurs tests de Désengagement ne peut pas être supérieure à INI+3.

La Ferveur est égale à la moitié du nombre de combattants ciblés.

Vérité intangible.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=2.

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

Ce miracle doit être appelé avant le jet de Tactique.

Le fidèle gagne la compétence « Ethéré ».

Vérité invisible.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=2.

Difficulté=1+DEF du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne DEF+1 et la compétence « Cible/+2 ».

Vérité prophétique.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=Libre.

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

La cible gagne INI+X, où X est égal à la Ferveur choisie (maximum : 3).

Réservés (Champions)

Caresse d'Arh-Tolth.

0/0/0 ; Culte : Réservé à Claudia Nesselith ; Ferveur=0.

Difficulté=7 ; Portée : Aura de foi ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Le fidèle peut sacrifier des points de FT après l'appel de ce miracle pour en améliorer l'efficacité.

- 2 FT : la cible est soignée d'1 cran de Blessure.
- 4 FT : la cible est soignée de 2 crans de Blessure.
- 6 FT : la cible est soignée de 3 crans de Blessure.

Champion d'émeraude.

0/0/0 ; Culte : réservé à Méari ; Ferveur=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant Daïkinee ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible acquiert le statut de Champion jusqu'à la fin du tour. Le fidèle peut dépenser 2 FT supplémentaires lors de la phase d'entretien pour maintenir les effets de ce miracle pour le tour suivant.

Ce miracle n'a aucun effet sur les combattants de rang Créature, sauf sur les faves.

Chant du Rat.

0/0/0 ; Culte : Réservé à Wazabi ; Ferveur=3.

Difficulté=7 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce miracle peut être appelé à la fin de la phase stratégique du déploiement. Sa ferveur est alors retranchée à la FT avec laquelle le fidèle débute la partie. Il affecte le fidèle et autant de combattants amis que la somme de ses aspects.

Au cours de la partie, ce miracle peut être appelé normalement. Il affecte alors Wazabi ainsi qu'un nombre de combattants amis inférieur ou égal à sa FOI et situés dans son aura de foi.

Les combattants ciblés gagnent la compétence « Eclairer ».

Au cours de la partie, ceux-ci sont considérés comme cachés à la fin de l'appel, sauf si ils sont à moins de 10cm d'un combattant ennemi (20cm si celui-ci est doté de la compétence « Conscience »).

Chapelain des gouffres.

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

Difficulté=2+FOI du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

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

Si Kelzaral possède la compétence « Iconoclaste », il la perd jusqu'au prochain appel réussi de ce miracle. Son aura de foi diminue de 2,5 cm.

Clairvoyance prophétique.

0/0/0 ; Culte : réservé à Miséricorde ; Ferveur=Libre.

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

Le joueur lance 2d6. Le résultat de ce jet ne peut pas être modifié. Si la somme des résultats est supérieure ou égale à 8, la cible regagne un nombre de points de FT égal double de la Ferveur choisie.

Conspiration éhontée.

0/0/0 ; Culte : Réservé à Hoosû Ūzo ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle doit être lancé, juste après le jet de Tactique, sur le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour ce même jet.

Le fidèle peut sacrifier des points de FT supplémentaires après l'appel de ce miracle pour en améliorer l'efficacité.

- 0 FT : le résultat du jet de Tactique de la cible est diminuée de 2 points (minimum : 0).
- 1 FT : le résultat du jet de Tactique de la cible est diminuée de 3 points (minimum : 0).
- 2 FT : le résultat du jet de Tactique de la cible est diminuée de 4 points (minimum : 0).

Désincarnation mystique.

0/0/0 ; Culte : réservé à Shaka-Morkhaï ; Ferveur=Libre.

Difficulté=3xFerveur ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

La cible est déplacée d'une distance inférieure ou égale à la Ferveurx5cm, ce même si elle est entourée par le maximum de figurines pouvant être accolées à son socle. Elle peut être déplacée dans n'importe quelle direction sans avoir besoin de voir son point d'arrivée. Elle peut alors être placée au contact d'un adversaire (même l'un de ceux avec lesquels il se trouvait en contact) qui est alors considéré comme étant engagé. Ce miracle peut être lancé même si la cible a été chargée ou engagée lors du même tour. Aucun test de désengagement n'est requis dans ce cas.

Diagonale du fou.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ysilthan ; Ferveur=2.

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

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

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

Emprise du démon.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ejhin ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un servent corrompu ami ; Durée : Spécial.

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

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

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

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

Envoûtement de Fiann.

0/0/0 ; Culte : réservé à Viraë ; Ferveur=2.

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

Ce miracle doit être appelé avant le jet de Tactique. Si l'appel est un succès, les caractéristiques de la fianna désignée changent pour correspondre à celles d'une fianna envoûtée.

Fianna envoûtée

10

4

5/7

4/6

-

4

2

Furie guerrière, Possédé, Tueur né.

Spécial keltois du clan des Sessairs. Taille moyenne.

Epée de l'ange vengeur.

0/0/0 ; Culte : réservé à Miséricorde ; Ferveur=2.

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

La cible gagne les compétences « Brute épaisse » et « Coup de Maître / X ». La valeur de X varie en fonction de la difficulté choisie pour le jet de Divination :

- Difficulté=6 : « Coup de Maître/2 ».
- Difficulté=7 : « Coup de Maître/5 ».
- Difficulté=8 : « Coup de Maître/8 ».

Grand roque.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ysilthan ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le fidèle calculera sa FT (lors de la prochaine phase mystique) comme s'il se tenait à la place de la cible (à condition que le fidèle et la cible soient au même palier d'altitude).

Si la cible est éliminée avant la phase mystique, ce miracle est sans effet.

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

Inspiration de Merin.

0/0/0 ; Culte : réservé à Saphon ; Ferveur=2.

Difficulté=DIS du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Saphon ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Commandement/10 ».

Le joueur peut maintenir l'effet d'un tour sur l'autre, pour cela le fidèle doit sacrifier 2 points de FT lors de la phase d'entretien.

Invocation de Na'Goth.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ardokath ; Ferveur=6.

Difficulté=10 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Na'Goth est invoqué à 15cm ou moins du fidèle.

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

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

Ce miracle compte pour 2 miracles dans le totale auquel le fidèle a normalement le droit.

Ce miracle n'est autorisé que si les Légendes vivantes le sont.

Na'Goth, sihir, Élémentaire des Ténèbres.

15

6

8/11

7/12

4

-11

5

Projection Élémentaire : FOR14, 25/45/60.

Abominable, Fléau/Élémentaire, Immunité/Peur, Implacable/2, Régénération/5, Tueur né.

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

Champion légende vivante Élémentaire. Grande taille.

Les Élémentaires des Ténèbres.

Etreinte du néant.

308 PA

Main de Merin.

0/0/0 ; Culte : réservé à Saphon ; Ferveur=2.

Difficulté=2+TIR de la cible ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Saphon ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne TIR+1 et l'équipement « Arme sacrée » sur ses tirs.

« Arme sacrée » est sans effet sur les fidèles de Merin, les Immortel de la Lumière et les Justes.

Œil de Merin.

0/0/0 ; Culte : réservé à Aertth ; Ferveur=4.

Difficulté=10 ; Portée : 30 cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Aimé des dieux ». Aertth ne peut pas être la cible de ce miracle.

Oracle sanguinaire.

0/0/0 ; Culte : Réservé à Gwernydd ; Ferveur=Libre.

Difficulté=8 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle doit être appelé avant le jet de Tactique. L'effet dépend de la Ferveur choisie pour appeler ce miracle.

- *Ferveur=2 : Le joueur adverse perd 1 refus pour la phase d'activation.*
- *Ferveur=4 : Le joueur adverse perd 2 refus pour la phase d'activation.*
- *Ferveur=6 : Le joueur adverse perd 3 refus pour la phase d'activation.*

- *Ferveur=8 : Le joueur adverse perd 4 refus pour la phase d'activation.*

Serment du condamné.

0/0/0 ; Culte : réservé à Sered ; Ferveur=Libre.

Difficulté=3xFerveur ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Le fidèle peut tenter d'accomplir ce miracle chaque fois qu'il subit une blessure. Le joueur doit déclarer la Ferveur qu'il attribue à ce miracle avant chaque utilisation (minimum : 2, maximum : 6).

Chaque combattant ennemi présent dans l'aura de foi du fidèle doit effectuer un test de DIS d'une difficulté égale à celle du miracle. En cas d'échec, les cibles subissent un jet de Blessures (FOR=3xFerveur). Les combattants ne disposant pas de DIS sont considérés comme ayant DIS=0.