

# Primagie

## **Aura d'autorité.**

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Autorité ».*

## **Chaînes élémentaires.**

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible ne peut effectuer aucun mouvement de poursuite.*

## **Egide élémentaire.**

Neutre=1 ; Voie : Primagie ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

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

*Ce sortilège peut remplacer une tentative de Contre du magicien. La difficulté est égale à celle du sortilège adverse.*

*Le sortilège adverse est annulé.*

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

*Ce sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.*

## **Flèche de Mana.**

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté= 4+POU du magicien ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

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

## **Galvanisation mystique.**

Neutre=3 ; Voie : Primagie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

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

## **Marche forcée.**

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

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

*La cible peut immédiatement effectuer une marche, même si elle a déjà été activée lors du tour en cours. Ce*

*déplacement exceptionnel ne compte pas comme un mouvement, la cible pourra par conséquent se déplacer de façon normale lors de son activation si elle ne l'a pas encore fait.*

## **Soin mineur.**

Neutre=2 ; Voie : Primagie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté= 8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

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

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

# Air

## Asphyxie.

Air=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*La cible est automatiquement Sonnée. Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Air pour maintenir le sortilège un tour de plus. La cible subit alors une Blessure légère. Si le magicien continue les tours suivants, la Blessure encaissée devient grave puis critique avant que la cible ne soit Tué net. Si la cible se trouve à plus de 30cm du magicien lors d'une phase d'entretien, le sortilège prend alors automatiquement fin.*

*Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Immortels, les Morts-Vivants et les Possédés.*

## Attaque primaire d'Air.

Air=1 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

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

## Flux de la nullité absolue.

Air=1 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*Ce sortilège peut être lancé avant n'importe quel jet de dé adverse. La caractéristique concernée par le jet de la cible est alors considérée comme étant égale à 0 pour le jet de dé qui s'ensuit, et uniquement pour celui-ci.*

*Ce sortilège est sans effet sur les Champions, les Morts-Vivants et les Constructs.*

## Invocation de l'Air.

Air=4 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Un Elémentaire d'Air est invoqué à 15cm du magicien.*

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

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Elémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mésestente.** L'Elémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. L'Elémentaire et le magicien effectuent un test d'INI pour savoir lequel des 2 est activé en premier. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Elémentaire ne fait rien mais peut combattre normalement s'il est attaqué.
- **6 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire charge ou engage le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 15 : Obéissance.** L'Elémentaire est activé normalement.
- **16 à 20 : Synergie.** L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+1 et FOR+1.
- **21 et plus : Symbiose.** L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.

*Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes d'Air pour modifier le comportement de l'Elémentaire.*

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

*Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.*

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

## Elémentaire de l'Air.

15/20

7

5/7

4/7

4

-7

2

Projection Elémentaire: FOR6, 20/30/40.

Fléau/Elémentaire de la Terre et des Ténèbres, Immunité/Air, Vol.

Créature Élémentaire. Grande taille.  
**Les Élémentaires d'Air.**  
**Seigneur céleste.**  
62 PA

### **L'art étrange.**

Air=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=2.  
Difficulté=10 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.  
*La cible subit un jet de Blessures (FOR=0) ignorant sa RES.*

### **Main des géants.**

Air=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=5 ; Fréquence=1.  
Difficulté=Libre ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.  
*La cible subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté, maximum : 15).*  
*Lancez 1d6 est lancé pour chaque combattant à 2,5cm ou moins de la cible. Sur '4', '5' ou '6', le combattant subit un jet de Blessures (FOR=difficulté/2).*

### **Mur d'Air.**

Air=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur d'Air.*

***Ce sortilège ne bloque pas les lignes de vue.***

***Tout tir, sortilège ou miracle lancé au travers du sortilège subit un malus de -3. Tout assaut lancé à travers du sortilège est un Engagement.***

***Un combattant peut passer au travers du sortilège, mais il gagne MOU-2,5.***

***Ce sortilège affecte tous les paliers.***

*Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Air pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.*

### **Purification.**

Air=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.  
Difficulté=Spécial ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.  
*Ce sortilège ne peut être utilisé que sur un Élémentaire ou une créature invoquée à l'aide de gemmes de Ténèbres ou de Terre. Afin de bannir cette créature, le magicien doit réussir un jet de POU dont la difficulté est supérieure de 3 points à celle de l'invocation elle même. S'il y parvient, la créature invoquée se dématérialise au début de la prochaine phase d'Entretien.*  
*Ce sortilège est sans effet sur des combattants qui n'ont pas été invoqués sur le champ de bataille.*

### **Sifflement strident.**

Air=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.  
Difficulté=Libre ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 20cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Tous les combattants présents dans l'aire d'effet doivent effectuer un test de DIS de difficulté égale à celle choisie pour ce sortilège. En cas d'échec, un combattant est Sonné.*  
*Ce sortilège est sans effet sur les magiciens maîtrisant l'Air, les Constructs, les Possédés et les Morts-vivants.*

### **Souffle d'invisibilité.**

Air=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=3.  
Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Les effets de ce sortilège dépendent de la difficulté choisie.*

- **5** : La cible gagne la compétence « Cible/+1 ».
- **7** : La cible gagne la compétence « Cible/+2 ».
- **9** : La cible gagne la compétence « Cible/+3 ».

### **Source d'Air.**

Air=5 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.  
Difficulté=10 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

*Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes d'Air sont placées dessus.  
Par la suite, tout magicien maîtrisant l'Air peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.  
Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de l'Air de POU=5.*

### **Symbiose.**

*Air=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.  
Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
La cible gagne la compétence « Esprit de l'Air ».  
Chaque fois qu'il lance un sortilège composé d'au moins 1 gemme d'Air, le magicien bénéficie de la compétence « Focus ».  
Le magicien ne peut lancer ce sortilège deux tours consécutifs.*

### **Tornade.**

*Air=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.  
Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.  
La cible subit un jet de Blessures (FOR=0). Le sortilège reste en place, tant que la cible ne se déplace pas de plus de 2,5cm elle reste sous l'effet du sortilège. Elle ne peut alors plus ni tirer ni être la cible d'un tir (sauf les tirs d'Artillerie)  
Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Air pour prolonger les effets du sortilège un tour de plus. S'il sacrifie 1 gemme d'Air supplémentaire, le sortilège se déplace de 20cm et peut affecter un autre combattant (ou le même).*

### **Tourbillons de précision.**

*Air=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.  
La cible gagne INI+1 et TIR+1.  
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.*

### **Vent porteur.**

*Air=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.  
Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.  
Ce sortilège doit être lancé avant toute autre action du magicien.  
Le magicien se déplace de 25cm en ignorant tous les types de Terrains. Ce mouvement remplace le mouvement normal du magicien et permet d'engager des combattants ennemis.  
Un éventuel test de désengagement est automatiquement réussi, mais uniquement si les conditions sont remplies pour tenter un désengagement.  
La Fréquence de ce sortilège ne peut pas être augmentée, quel que soit l'effet de jeu.*

### **Vitesse du vent.**

*Air=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=2+RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
La cible gagne MOU+2,5 (y compris à son MOU aérien si elle est dotée de la compétence « Vol ») et la compétence « Bond ».  
En contrepartie, la cible perd la compétence « Harcèlement ».  
Ce sortilège est sans effet sur les combattants de Très grande taille.*

# Eau

## **Attaque primaire d'Eau.**

Eau=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

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

## **Baiser de Mnemosyne.**

Eau=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=4+POU de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible oublie un de ses sortilèges tirés au hasard.*

*Le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Eau lors de la phase d'Entretien, s'il est toujours à portée de la cible, pour prolonger d'un tour les effets de ce sortilège. La cible peut alors tenter un nouveau contre, mais pas une absorption*

## **Cycle éternel.**

Eau=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

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

*La difficulté de ce sortilège dépend de l'effet choisi.*

- **Désenchantement (Difficulté=7)** : *les sortilèges actifs sur la cible sont dissipés.*
- **Purification (Difficulté=5+COU/PEUR de la cible)** : *La cible est éliminée et retirée de la partie. Ce sortilège ne peut cibler que les êtres élémentaires, les Immortels, les Mort-Vivants ou les Constructs. Ce sortilège est sans effet sur les Champions.*
- **Renaissance (Difficulté=4+RES de la cible)** : *La cible est soignée de toutes ses Blessures.*

## **Danse de l'Eau.**

Eau=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La cible gagne la compétence « Bond ».*

## **Eaux troubles.**

Eau=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Eclaireur » et est considérée comme n'ayant pas encore été révélée.*

## **Entraves aquatiques.**

Eau=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne MOU=0.*

*Ce sortilège ne peut cibler que des combattants au palier 0.*

## **Invocation de l'Eau.**

Eau=4 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Un Élémentaire d'Eau est invoqué à 15cm du magicien.*

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

- **0 ou moins : Anéantissement.** *L'Elémentaire disparaît immédiatement.*
- **1 à 5 : Mécontente.** *L'Elémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. L'Elémentaire et le magicien effectuent un test d'INI pour savoir lequel des 2 est activé en premier. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Elémentaire ne fait rien mais peut combattre normalement s'il est attaqué.*
- **6 à 10 : Alliance.** *Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire charge ou engage le combattant ennemi le plus proche.*
- **11 à 15 : Obéissance.** *L'Elémentaire est activé normalement.*
- **16 à 20 : Synergie.** *L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.*
- **21 et plus : Symbiose.** *L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.*

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

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

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

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

### **Elémentaire de l'Eau.**

15

**3**

**5/9**

5/9

3

-7

2

Projection Elémentaire: FOR6, 10/20/30.

Concentration/2, Eclaireur, Fléau/Elémentaire du Feu et des Ténèbres, Immunité/Eau.

Créature Elémentaire. Grande taille.

**Les Elémentaires de l'Eau.**

**Onde invisible.**

69 PA

### **Mur d'Eau.**

Eau=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur d'Eau.

**Ce sortilège bloque les lignes de vue au palier 0.**

**Aucun sortilège ou miracle ne peut passer au travers du sortilège, même à l'aide de « Conscience ».**

**Tout combattant qui passe au travers du sortilège doit réussir un test de RES (difficulté=10) ou gagner MOU-5. Tout assaut lancé à travers du sortilège est un Engagement.**

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Eau pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.

### **Noyade Elémentaire.**

Eau=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

Le joueur place un gabarit de dispersion sur la cible. Tous les combattants sous le gabarit (même partiellement) subissent un jet de Blessures (FOR=0) ignorant la RES.

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

### **Nymphe.**

Eau=4 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Tout le champ de bataille ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible est guérie de toutes ses Blessures.

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

Si la cible est le magicien, lancez 1d6. Sur '1' ou '2', le sortilège est défaussé et ne peut plus être lancé.

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

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Morts-vivants, les Immortels et les Elémentaires liés au Feu ou aux Ténèbres.

### **Pavois de brume.**

Eau=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

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

La cible gagne la compétence « Régénération/6 ». Le sortilège est automatiquement dissipé dès que la cible de ce sort reçoit une nouvelle Blessure (rappel : Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures).

Ce sortilège est sans effets sur les Morts-vivants, les Constructs et les Elémentaires.

**Perle de purification.**

Eau=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

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

La cible est immédiatement soignée d'un cran de Blessures. La Difficulté de ce sortilège est proportionnelle à l'état de santé de la cible.

- Blessure légère : 6.
- Blessure grave : 8.
- Blessure critique : 10.

*Ce sortilège est sans effets sur les Morts-vivants, les Constructs et les Élémentaires lié au Feu.*

**Rage intérieure.**

Eau=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=4+FOR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=X), X étant égal au résultat final du test de POU du magicien.*

*Ce sortilège est sans effets sur les Morts-vivants, les Constructs et les Élémentaires lié à l'Eau.*

**Source d'Eau.**

Eau=5 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.

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

*Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes d'Eau sont placées dessus.*

*Par la suite, tout magicien maîtrisant l'Eau peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.*

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

**Trombe assourdissante.**

Eau=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne POU-2, TIR-2 et FOI-2. Tout combattant qui entre en contact avec la cible subit les mêmes malus tant que le sortilège est actif.*

*Le magicien peut sacrifier X gemmes d'Eau lors de la phase d'Entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour. La cible doit alors effectuer un test d'INI (difficulté=3X), en cas de réussite le sortilège est automatiquement dissipé.*

**Trouble.**

Eau=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Le magicien perd un dé de corps à corps et gagne la compétence « Cible/+2 ». S'il a recourt à la défense soutenue, il gagne DEF-1 et non pas DEF-2.*

**Vengeance de l'onde.**

Eau=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Le magicien calcule la somme des points ATT et DEF et répartit le résultat selon son choix dans les caractéristiques concernées. Il fait de même pour les caractéristiques de FOR et de RES. Les éventuels échanges se font juste après le jet d'incantation du sort.*

*Le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Eau lors de la phase d'Entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour, il pourra à nouveau échanger ses points lors de son activation.*

**Voile de brume.**

Eau=4 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Aucune ; Aire d'effet : 40cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Un marqueur est déposé au contact du socle du magicien, aucune ligne de vue ne peut dépasser 10cm dans l'aire d'effet du sortilège.*

*Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 2 gemmes d'Eau pour prolonger les effets de ce sortilège lors du tour suivant, à condition d'être à 10cm du marqueur.*

# Feu

## **Attaque primaire de Feu.**

Feu=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

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

## **Boule de Feu.**

Feu=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Feu après l'incantation pour renforcer les effets du sortilège.

- 0 gemme : La cible subit un jet de Blessures (FOR=8). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=4).
- 1 gemme : La cible subit un jet de Blessures (FOR=11). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=6).
- 2 gemmes : La cible subit un jet de Blessures (FOR=13). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=7).
- 3 gemmes : La cible subit un jet de Blessures (FOR=15). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=8).

## **Boule de flammes.**

Feu=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

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

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

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

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

## **Flèches d'Hécate.**

Feu=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

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

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

La portée de ce sortilège dépend du nombre de gemmes de Feu que le magicien dépense après l'incantation.

- 0 gemme : 30cm.
- 1 gemme : 40cm.
- 2 gemmes : 50cm.
- 3 gemmes : 60cm.

## **Ignition.**

Feu=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance= Libre ; Fréquence=4.

Difficulté=2+FOR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Lors de la constitution de votre armée, choisissez la Puissance allouée à ce sortilège (entre 1 et 5).

Ce sort ne peut frapper que les Morts-vivants, les Constructs, les êtres élémentaires et les Immortels.

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

## **Immolation.**

Feu=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

La cible gagne ATT+1 ou FOR+1 (au choix du magicien). Ce sortilège prend fin dès lors que la cible encaisse une Blessure.

Si l'incantation échoue, le magicien subit un jet de Blessure (FOR=0).

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois au cours d'un même tour sur une même cible.

## **Invocation du Feu.**

Feu=6 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.



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

Un Elémentaire du Feu est invoqué à 15cm du magicien.

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

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Elémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mésestente.** L'Elémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. L'Elémentaire et le magicien effectuent un test d'INI pour savoir lequel des 2 est activé en premier. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Elémentaire ne fait rien mais peut combattre normalement s'il est attaqué.
- **6 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire charge ou engage le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 15 : Obéissance.** L'Elémentaire est activé normalement.
- **16 à 20 : Synergie.** L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+1 et FOR+1.
- **21 et plus : Symbiose.** L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.

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

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

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepté, Maître ou Virtuose.

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

### Elémentaire du Feu.

15

4

6/14

4/9

3

-8

3

Projection Elémentaire : FOR8, 10/20/30.

Fléau/Elémentaire de l'Eau et des Ténèbres, Furie guerrière, Immunité/Feu.

Créature Elémentaire. Grande taille.

### Les Elémentaires du Feu.

#### Eruption flamboyante.

95 PA

### Mur de Feu.

Feu=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur de Feu.

Ce sortilège bloque les lignes de vue au palier 0. Tout combattant qui passe au travers du sortilège subit une Blessure légère.

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Feu pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.

### Nuage météorique.

Feu=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible et tout combattant en contact avec elle subit un jet de Blessure (FOR=0) ignorant la RES.

### Nuée incandescente.

Feu=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Placer une carte Confrontation sur le terrain, c'est la surface qu'occupe la Nuée incandescente.

La Nuée incandescente coupe toutes les lignes de vue qui passent par elle.

Si un combattant passe un tour complet sous l'emprise de ce sortilège, il subit une Blessure légère.

Ce sortilège disparaît au bon vouloir du magicien, retirez la carte de sort du terrain. Le magicien peut alors lancer ce sortilège à nouveau.

**Piège igné.**

Feu=4 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=2.

Difficulté=9 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant de petite taille ou de taille moyenne ; Durée : Spécial.

*Un cercle de flammes se dresse à 5cm tout autour de la cible et jusqu'au palier 1. Il bloque toute ligne de vue, y compris aérienne, mais peut être traversé. Tout combattant qui passe au travers subit une Blessure légère. Si la cible se déplace ou disparaît du terrain, le cercle est brisé et le sort prend immédiatement fin.*

*Plusieurs Pièges Ignés ne peuvent pas se superposer, même partiellement.*

**Possession fulminante.**

Feu=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=3.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

**Pyrotechnie.**

Feu=X ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Une arme de tir ; Durée : Instantané.

*La FOR du prochain tir effectué par la cible est augmentée de +X.*

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

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

**Source de Feu.**

Feu=5 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.

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

*Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes de Feu sont placées dessus.*

*Par la suite, tout magicien maîtrisant le Feu peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.*

*Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié du Feu de POU=5.*

**Tapis de flammes.**

Feu=4 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Placer une carte Confrontation sur le terrain, c'est la surface qu'occupe le Tapis de flammes.*

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

# Terre

## **Attaque primaire de Terre.**

Terre=1 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

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

## **Consécration.**

Terre=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 15cm ; Durée : Spécial.

Aucun être Elémentaire issu d'un autre élément que la Terre ne peut être invoqué ou pénétrer dans l'aire d'effet du sortilège.

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

## **Croissance végétale.**

Terre=4 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

1 marqueur est placé à portée du sortilège.

L'aire d'effet du sortilège devient un Terrain encombré, avec RES=5 et 4PS.

Si le sortilège est lancé une seconde fois sur le même point, l'aire d'effet devient un Terrain infranchissable, avec RES=10 et 6PS. Tout combattant situé dans l'aire d'effet gagne alors MOU=0 et ne peut plus se déplacer, quel que soit l'effet de jeu.

## **Eruption chthonienne.**

Terre=4 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5+Difficulté, maximum : 15).

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

## **Etreinte de la Terre.**

Terre=5 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

La magicien rentre sous terre et est retiré du champ de bataille. Placez un marqueur à l'endroit qu'il occupait au moment de l'incantation.

Tant qu'il est sous la terre, le magicien est considéré comme étant Inaltérable, Inamovible et Invulnérable. Il gagne la compétence « Régénération/5 » et ne peut rien faire d'autre que des tests de récupération de Mana.

Ce sortilège prend fin lorsque la réserve de Mana du magicien est pleine ou lorsqu'il est guéri de toutes ses Blessures.

Si un obstacle quelconque se trouve sur le marqueur lorsque le sortilège prend fin, le magicien reste bloqué sous terre jusqu'à ce que l'obstacle soit déplacé ou éliminé.

## **Gemme d'artifice.**

Terre=1 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

1 marqueur est placé à portée du sortilège, à plus de 5cm de tout combattant.

Dès qu'un combattant entre ou est invoqué à 5cm du marqueur, celui-ci explose, le combattant subit alors un jet de Blessures (FOR=5). S'il survit, il peut continuer son éventuel déplacement.

Le marqueur est considéré comme un Elément de décor Indestructible, Inaltérable et Inamovible.

## **Guerrier d'alphax.**

Terre=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne FOR+2 et RES+2.

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

### **Intuition.**

Terre=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.  
Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.  
Ce sortilège se lance au début de la phase d'Activation  
La cible gagne la compétence « Conscience ».

### **Invocation de la Terre.**

Terre=5 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.  
Difficulté=Aucune ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un Elémentaire de Terre est invoqué à 15cm du magicien.

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

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Elémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mésestente.** L'Elémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. L'Elémentaire et le magicien effectuent un test d'INI pour savoir lequel des 2 est activé en premier. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Elémentaire ne fait rien mais peut combattre normalement s'il est attaqué.
- **6 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire charge ou engage le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 15 : Obéissance.** L'Elémentaire est activé normalement.
- **16 à 20 : Synergie.** L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.
- **21 et plus : Symbiose.** L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.

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

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

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adeptes, Maître ou Virtuose.

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

### **Elémentaire de Terre.**

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

Projection Elémentaire : FOR6, 10/15/20.

Dur à cuire, Fléau/Elémentaire de l'Air et des Ténèbres, Immunité/Terre.

Créature Elémentaire. Grande taille.

### **Les Elémentaires de Terre.**

#### **La force de la Terre.**

83 PA

### **Lignes chtoniennes.**

Terre=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

Les deux magiciens sont capables de s'échanger librement des gemmes de Terre jusqu'à la fin du tour. Ce transfert ne peut avoir lieu durant l'incantation d'un sortilège.

Si la cible est un magicien ennemi, effectuez un jet de POU avec les deux opposants. Le vainqueur décide alors de la manière dont les gemmes sont réparties.

### **Mur de Terre.**

Terre=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur de Terre.

*Ce sortilège est considéré comme un Elément de décor Infranchissable et Inaltérable, avec RES=8 et 5PS.  
Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Terre pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.*

***Passe muraille.***

Terre=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*La cible gagne la compétence « Immunité/Terrain encombré ».*

***Source de Terre.***

Terre=5 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.  
Difficulté=10 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.  
*Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes de Terre sont placées dessus.  
Par la suite, tout magicien maîtrisant la Terre peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.  
Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de la Terre de POU=5.*

# Lumière

## **Anéantissement des ombres.**

Lumière=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un étincelant ami ; Durée : Instantané.

*La cible est Tuée net. Sa compétence « Dévotion/X » est sans effet.*

*Tous les magiciens et sources de Ténèbres, amis ou ennemis, situés à 5cm ou moins de la cible perdent la moitié (arrondie au chiffre supérieur) des gemmes de Ténèbres de leur réserve.*

*Ce sortilège n'affecte pas les gemmes contenues dans les artefacts.*

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

## **Attaque primaire de Lumière.**

Lumière=1 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

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

## **Aura de Lumière.**

Lumière=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

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

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

## **Bannissement.**

Lumière=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=2+COU/PEUR de la cible ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

*La difficulté de ce sortilège ne peut pas être inférieure à 7.*

*Ce sortilège ne peut cibler que les Morts-vivants, les Elémentaires et les Constructs.*

*Ce sortilège est sans effet sur les Champions.*

Lancez 1d6.

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

## **Bannissement suprême.**

Lumière=5 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=6 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège ne peut cibler que les Morts-vivants, les Elémentaires et les Constructs.*

*Ce sortilège est sans effet sur les Champions.*

*Plusieurs cibles peuvent être affectées simultanément, la Difficulté du sortilège est égale à la somme de leurs COU/PEUR.*

Lancez 1d6 pour chaque cible.

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

## **Corps astral.**

Lumière=4 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Le magicien quitte son corps physique, son âme peut se projeter jusqu'à 30cm de la figurine. L'âme est matérialisée sur le terrain par un marqueur, alors que la figurine du magicien reste immobile et perd tous ses dés de combat.*

*L'âme est Invulnérable, sauf si elle est attaquée par un Immortel. Dans ce cas, l'affrontement se résout normalement.*

*Sous sa forme astrale, le magicien peut lancer des sorts. Les règles d'incantation ou de contre-magie s'appliquent normalement depuis l'âme.*

*Si le corps physique subit une Blessure avant la fin du tour, la concentration est brisée et l'âme réintègre le corps. Lancez 1d6 : sur '1' ou '2', l'âme se perd dans les limbes. Retirez aussitôt la figurine du magicien qui est considéré comme Tué net.*

### **Diffraction.**

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé au début de la phase de Combat.*

*Le magicien gagne la compétence « Instinct de survie/5 ».*

*Cette compétence n'a pas d'effet face à un magicien maîtrisant la Lumière, un Élémentaire lié à la Lumière ou un Immortel de Lumière.*

### **Eblouissement.**

Lumière=4 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 20cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Tous les combattants dans l'aire d'effet qui possèdent une Ligne de vue sur le magicien doivent effectuer un test d'INI dont la difficulté est celle choisie pour l'incantation de ce sortilège.*

*En cas d'échec, un combattant gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et ne peut plus désigner de cible à distance, pour quelque effet de jeu que ce soit. Il peut lancer un assaut, mais ce sera obligatoirement un engagement.*

*Ce sortilège est sans effet sur un magicien maîtrisant la Lumière, un Élémentaire lié à la Lumière ou un Immortel de Lumière.*

### **Faisceaux de Lumière.**

Lumière=X ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=2X), avec X compris entre 1 et 6.*

### **Fléau céleste.**

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*Avant l'incantation, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Lumière, le sortilège est alors considéré comme un tir d'Artillerie légère perforante.*

*Après l'incantation, le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière pour renforcer les effets du sortilège.*

- 0 gemme : la cible subit un jet de Blessures (FOR=5).
- 1 gemme : la cible subit un jet de Blessures (FOR=8).
- 2 gemmes : la cible subit un jet de Blessures (FOR=11).
- 3 gemmes : la cible subit un jet de Blessures (FOR=13).
- 4 gemmes : la cible subit un jet de Blessures (FOR=14).
- 5 gemmes : la cible subit un jet de Blessures (FOR=15).

### **Invocation d'étincelant.**

Lumière=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

*Un étincelant est invoqué à 10cm ou moins du magicien.*

### **Etincelant.**

10/15

3

2/4

2/3

-

5

2

Dévotion/1, Vol.

Irrégulier Élémentaire. Petite taille.

### **Les étincelants.**

12 PA

### **Invocation de la Lumière.**

Lumière=4 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

Un Elémentaire de Lumière est invoqué à 15cm du magicien.

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

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Elémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mésestente.** L'Elémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. L'Elémentaire et le magicien effectuent un test d'INI pour savoir lequel des 2 est activé en premier. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Elémentaire ne fait rien mais peut combattre normalement s'il est attaqué.
- **6 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Elémentaire charge ou engage le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 15 : Obéissance.** L'Elémentaire est activé normalement.
- **16 à 20 : Synergie.** L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.
- **21 et plus : Symbiose.** L'Elémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.

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

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

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

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

### **Elémentaire de Lumière.**

12,5/15

4

4/8

5/8

3

-7

5

Projection Elémentaire: FOR6, 15/25/35.

Fléau/Elémentaire des Ténèbres, Immunité/Lumière, Vol.

Créature Elémentaire. Grande taille.

**Les Elémentaires de Lumière.**

**Clarté souveraine.**

58 PA

### **Mot de puissance.**

Lumière=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=4+POU de la cible ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Le magicien peut répartir tout ou partie de son score de POU entre ses caractéristiques ou celles d'un combattant ami à portée. Cette répartition doit être effectuée immédiatement et obéit aux règles de la compétence « Mutagène/0 ».

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

### **Mur de Lumière.**

Lumière=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur de Lumière.

**Ce sortilège bloque les lignes de vue au palier 0.**

**Tout combattant qui passe au travers du sortilège doit réussir un test de COU (difficulté=6 si le combattant possède un COU, difficulté=10 si le combattant possède une PEUR) :**

- **En cas d'échec, le combattant subit une Blessure légère.**
- **En cas de succès, le combattant est Sonné.**

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Lumière pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.



**Nouvel espoir.**

Lumière=2 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un Champion ami du même peuple que le magicien ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est éliminée. La cible ne peut plus revenir en jeu. Un combattant ami non-Champion et à portée du sortilège est désigné. Sa valeur stratégique doit être inférieure ou égale à celle du Champion éliminé et il ne doit pas posséder les compétences « Musicien/X » ou « Etendard/X ». Ce combattant est soigné de toutes ses Blessures. Tous les effets de jeu dont il faisait l'objet et qui ne peuvent pas affecter un Champion sont dissipés. Il acquiert le statut de Champion jusqu'à la fin du jeu, avec tous les avantages afférents. Après son incantation réussie, ce sortilège ne peut plus être dissipé.*

**Source de Lumière.**

Lumière=5 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.

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

*Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes de Lumière sont placées dessus.*

*Par la suite, tout magicien maîtrisant la Lumière peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.*

*Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de la Lumière de POU=5.*

**Vision prémonitoire.**

Lumière=3 ; Voie : Elémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Ce sort doit être lancé au début de la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation.*

*Le joueur bénéficie d'une réserve supplémentaire pour la phase d'Activation.*

*Ce sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.*

# Ténèbres

## **Amertume sanguinaire.**

Ténèbres=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Une arme ; Durée : Spécial.

*Le prochain jet de Blessures qu'infligera la cible sera lu une ligne plus bas sur le tableau des Blessures.*

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

## **Anéantissement.**

Ténèbres=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Spécial.

*Placez une gemme de Ténèbres à côté de la cible. Cette gemme absorbera automatiquement la prochaine gemme que la cible dépensera.*

*Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps.*

*Ce sortilège est sans effet sur les magiciens Instinctifs.*

## **Attaque primaire de Ténèbres.**

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

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

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

## **Danse de Dhalilia.**

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1, COU-1, DIS-1 et POU-1.*

## **Drain de vie.**

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

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

*Le magicien est soigné d'un cran de Blessure.*

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

## **Envol de l'âme.**

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

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

*Le joueur désigne un point à 10cm du magicien. Tant que le sortilège est actif, le magicien lance ses sortilèges comme s'il se trouvait sur ce point. Toutes ses incantations bénéficient en outre de la compétence « Conscience ».*

*Tant que ce sortilège est actif, le magicien ne peut effectuer de contre-magie.*

*Le magicien peut dissiper ce sortilège n'importe quand. Ce sortilège est automatiquement dissipé dès qu'un combattant ennemi entre en contact avec le magicien.*

## **Etoile des abysses.**

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

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=RES de la cible).*

*La cible et chaque combattant à 2,5cm effectuent immédiatement un jet d'« Ephémère/5 ».*

## **Force abyssale.**

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

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

*Le magicien gagne la compétence « Coup de maître/0 ».*

Avant chaque coup de maître qu'il tente (avant que l'adversaire n'annonce son éventuelle défense), il peut sacrifier des gemmes de Ténèbres pour améliorer sa compétence.

- 1 gemme : le magicien bénéficie de la compétence « Coup de maître/2 » pour cette attaque.
- 2 gemmes : le magicien bénéficie de la compétence « Coup de maître/4 » pour cette attaque.
- 3 gemmes : le magicien bénéficie de la compétence « Coup de maître/6 » pour cette attaque.

### **Invocation des Ténèbres.**

Ténèbres=5 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

Un Élémentaire de Ténèbres est invoqué à 15cm du magicien.

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

- **0 ou moins : Anéantissement.** L'Élémentaire disparaît immédiatement.
- **1 à 5 : Mésestente.** L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. L'Élémentaire et le magicien effectuent un test d'INI pour savoir lequel des 2 est activé en premier. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire ne fait rien mais peut combattre normalement s'il est attaqué.
- **6 à 10 : Alliance.** Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire charge ou engage le combattant ennemi le plus proche.
- **11 à 15 : Obéissance.** L'Élémentaire est activé normalement.
- **16 à 20 : Synergie.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+1 et FOR+1.
- **21 et plus : Symbiose.** L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.

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

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

Ce sort est réservé aux Champions magiciens de rang Adepte, Maître ou Virtuose.

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

### **Élémentaire des Ténèbres.**

15

3

5/10

4/9

3

-9

2

Projection Élémentaire : FOR10, 15/30/45.

Abominable, Fléau/Élémentaire, Immunité/Peur.

Créature Élémentaire. Grande taille.

### **Les Élémentaires des Ténèbres.**

#### **Etreinte du néant.**

80 PA

### **Malédiction.**

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

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

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

Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps.

### **Malédiction majeure.**

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=5 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

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

Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps, à condition que le magicien choisisse une caractéristique différente.

### **Mot de douleur.**

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.  
Difficulté=9 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*La cible subit les mêmes pénalités qu'une Blessure grave, même si cette Blessure n'est pas réelle.  
Si la cible était en Blessure critique, elle conserve les pénalités de Blessures et gagne MOU=0.  
Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour.*

### **Mur de Ténèbres.**

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 7cm, représente le Mur de Ténèbres.*

**Ce sortilège bloque les lignes de vue au palier 0.**

**Tout combattant qui passe au travers du sortilège doit réussir un test de COU (difficulté=10) :**

- **En cas d'échec, le combattant subit une Blessure légère et son mouvement s'achève devant le mur.**
- **En cas de succès, le combattant subit une Blessure légère et termine son mouvement normalement.**

*Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.*

### **Nous sommes légion.**

Ténèbres=X ; Voie : Élémentaire ; Puissance=1 ; Fréquence=3.  
Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.  
*Le coût de ce sortilège est de 1 gemme pour chaque tranche (entamée) de 20PA de la valeur stratégique de la cible.  
La cible gagne la compétence « Renfort », à 2 exceptions près.*

- *Le combattant doit revenir en jeu à 5cm d'un Portail de Ténèbres et non à 10cm d'un combattant ami.*
- *Une fois revenue en jeu, la cible perd la compétence « Renfort ».*

*Ce sortilège est sans effet sur les combattants invoqués, les Champions et les combattants dotés de la compétence « Renfort ».*

### **Perversion spirituelle.**

Ténèbres=1 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.  
Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.  
*Le sortilège peut être lancé n'importe quand durant la phase d'Activation.  
La cible gagne COU-1 et DIS-1  
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.  
Ce sortilège est sans effet sur les Immortels, les Élémentaires et les combattants dotés de PEUR.*

### **Portail de Ténèbres mineur.**

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.  
Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.  
*Placez une carte Confrontation à portée du magicien, elle représente le Portail de Ténèbres mineur. Il est considéré comme un Élément de décor Inaltérable, Indestructible et Inamovible.  
Le résultat final de tous les tests de POU/FOI visant à invoquer un combattant ami gagne +1 si le combattant est destiné à apparaître sur la carte.  
Si le magicien invoque un deuxième portail, le premier disparaît immédiatement.*

### **Putrescence.**

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.  
Difficulté=4+POU du magicien ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.  
*La cible subit un jet de Blessures (FOR=POU du magicien), sa RES est remplacée par sa plus haute valeur de COU/PEUR ou DIS.  
Ce sortilège est sans effet sur les Constructs et les Morts-vivants.*

### **Sang de la discorde.**

Ténèbres=2 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.  
Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.  
*A chaque fois que la cible inflige en Corps à corps une Blessure ou un Tué net localisé au Thorax, son niveau de Blessure remonte d'un cran.*

Lancez 1d6 lors de chaque phase d'Entretien. Sur '1' le sortilège prend fin et la cible subit un jet de Blessures (FOR=0).

Ce sortilège est sans effet si le combattant qui subit la Blessure est un Construct, un Mort-vivant ou un Élémentaire.

### **Scarification ténébreuse.**

Ténèbres=3 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

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

*Si la cible est Tuée net, tous les combattants en contact avec elle subissent un jet de Blessures (FOR=RES de la cible).*

*La cible est alors retirée du jeu, et ne peut revenir d'aucune manière.*

*Ce sortilège est sans effet sur les Champions.*

### **Source de Ténèbres.**

Ténèbres=5 ; Voie : Élémentaire ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.

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

*Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé au contact du magicien pour représenter la source. 5 gemmes de Ténèbres sont placées dessus.*

*Par la suite, tout magicien maîtrisant les Ténèbres peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est au contact de la source.*

*Lors de la phase d'Entretien, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié des Ténèbres de POU=5.*

# Biopsie

## **Altération génétique.**

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

## **Baiser des Ténèbres.**

Ténèbres=3 ; Voie : Biopsie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé au tout début de la Phase de mouvement. Le COU du magicien se transforme alors en PEUR.*

## **Fiabilité génétique.**

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. Un '1' sur le dé de Mutagène n'est pas un échec automatique.*

## **Œil du chasseur.**

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

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

*La cible gagne la compétence « Conscience ».*

## **Reconstitution génétique.**

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Instantané.

*La cible peut immédiatement sacrifier 3 points de Mutagène/X pour se soigner d'un unique cran de Blessure.*

## **Sérum d'assimilation.**

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Ce sortilège doit être lancé avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible ajoute +1 à sa valeur de « Mutagène/X ».*

## **Sombres arcanes.**

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

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*Ce sortilège ne peut être lancé que lorsqu'un combattant ami subit un Tué net. La capacité de réserve de Mana du magicien est augmentée d'1 point.*

# Cabale

## **Appel du sang.**

Eau=3 ; Voie : Cabale, Hurllements ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

## **Dégénérescence.**

Ténèbres=1 ; Voie : Cabale, Noire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Après l'incantation, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres pour augmenter les effets du sortilège.*

- 0 : La cible gagne la compétence « Ephémère/5 ».
- 2 : La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».
- 4 : La cible gagne la compétence « Ephémère/3 ».

*Ce sortilège est sans effet si la cible possède la compétence « Régénération/X » au moment de l'incantation.*

## **Force des 4 vents.**

Air=X ; Voie : Cabale, Sorcellerie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

- X=1 : la cible gagne FOR+1.
- X=2 : la cible gagne FOR+3.
- X=3 : la cible gagne FOR+5.

## **Forge défunte.**

Ténèbres=1 ; Voie : Cabale, Nécromancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

- Appelé sur un combattant possédant une « Armure noire », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme noire », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir noire », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.

*L'arme et/ou l'armure d'un Champion d'Achéron peuvent devenir « Noires » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le champion est Asura de ou s'il est affilié à la maison de Sarlath.*

## **Frappe du démon.**

Neutre=1 ; Voie : Cabale, Supplices ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Avant chaque test d'ATT de la cible, le joueur qui la contrôle doit annoncer un chiffre entre '1' et '6'. Si le résultat du dé pour ce test est supérieur au chiffre annoncé et que l'attaque est réussie, le résultat final du jet de Blessures qui s'ensuit est augmenté d'un nombre de points égal au chiffre annoncé.*

## **Lames affamées.**

Ténèbres=2 ; Voie : Cabale, Technomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».*

## **Mort hurlante.**

Ténèbres=3 ; Voie : Cabale, Noire ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

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

*Si la cible subit une Blessure ou un Tué net (rappel : Sonné n'est pas une Blessure), le magicien désigne un autre combattant ennemi à 5cm de la cible. Le magicien n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur cette nouvelle cible, qui subit un jet de Blessures (FOR=6).*

*Si la nouvelle cible subit une Blessure ou un Tué net, le magicien désigne un 3<sup>ème</sup> combattant ennemi à 5cm de la nouvelle cible. Le magicien n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur ce combattant, qui subit un jet de Blessures (FOR=3).*

*Ce sortilège ne peut pas blesser de 4<sup>ème</sup> combattant.*



# Cartomancie

## **Arcane I - Le Magicien.**

Neutre=X ; Voie : Cartomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible récupère immédiatement X gemmes de Mana, dans la limite de sa réserve de Mana. La cible choisit la nature des gemmes récupérées parmi la liste des Eléments qu'elle maîtrise.*

## **Arcane IV - L'Empereur.**

Neutre=1, Terre=1 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Le magicien peut convertir tout ou partie de ses points de POU en points de DEF ou de RES et les distribuer à différents combattants à portée de ce sort. Le magicien devra utiliser son nouveau score de POU jusqu'à la fin du tour.*

*Le nombre de gemmes de sa réserve de Mana n'est pas affecté.*

## **Arcane VII - Le Chariot.**

Eau=2 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=7.

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

*La cible gagne ATT=7.*

## **Arcane VIII - La Justice.**

Neutre=3 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=3) ignorant sa RES.*

## **Arcane XV - Le Diable.**

Ténèbres=2 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

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

*Le prochain d6 lancé par la cible sera automatiquement considéré comme un '1' naturel. Ce sort est sans effet sur les jets de Blessures ou les jets multiples. Ce sortilège ne peut affecter que les combattants disposant d'un score de COU.*

## **Arcane XVI - La Tour de destruction.**

Feu=3 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un magicien ami ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=16).*

## **Arcane XVII - L'Etoile.**

Neutre=2 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne les compétences « Conscience » et « Juste »*

## **Arcane XX - Le Jugement.**

Neutre=1 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Régénération/5 »*

## **Faveur féérique.**

Neutre=2 ; Voie : Cartomancie, Féerie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Chance ». En contrepartie, un follet féérique ami est retiré du jeu.*

*Le magicien peut prolonger l'effet de ce sortilège d'un tour sur l'autre en payant une gemme de Mana lors de la phase d'entretien.*

**Privilège.**

Neutre=3 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=9 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

*Ce sortilège immunise un combattant à tous les effets magiques composés même partiellement d'un Élément choisi par le magicien. Les gemmes employées lors de l'Incantation doivent être opposées ou identiques à l'Élément choisi. Le Privilège n'annule pas les effets des sortilèges précédemment lancés sur la cible. Un combattant peut bénéficier plusieurs tours de suite de ce sortilège, en choisissant à chaque fois un Élément différent. En revanche, un même magicien ne peut pas protéger en même temps plusieurs combattants contre le même Élément.*

# Chronomancie

## **Désynchronisation.**

Lumière=1 ; Voie : Chronomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Le magicien peut immédiatement dépenser des gemmes de Lumière supplémentaires (maximum : POU). Chaque gemme ainsi dépensée peut être utilisée pour donner à la cible :*

- *INI+1 et RES-2.*
- *INI-1 et RES+2.*

*Aucune des deux caractéristiques ne peut être inférieure à 0 sous l'effet de ce sortilège.*

## **Faveur solaire.**

Lumière=3 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Chance ».*

## **Jeu de hasard.**

Lumière=4 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=4+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

*Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la DIS la plus élevée.*

*Le joueur qui contrôle la cible doit mélanger et disposer faces cachées les cartes restant dans sa séquence d'activation. Il est ensuite autorisé à consulter sa nouvelle pioche.*

## **Malédiction des lâches.**

Lumière=1 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne DEF-1.*

## Chtonienne

### **Célérité des ombres.**

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

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

*La cible gagne MOU+2,5.*

### **Chaos intérieur.**

Ténèbres=3 ; Voie : Chtonienne ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

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

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

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

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

*Ce sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.*

### **Elixir de sauvagerie.**

Eau=2 ; Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/5 ».*

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

### **Emeute carmine.**

Eau=2 ; Voie : Chtonienne, Hurllements, Supplices ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=0).*

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

*Ce sortilège ne peut cibler ni les Constructs, ni les Champions.*

### **Excroissance tentaculaire.**

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

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé » ; Durée : Spécial.

*La cible gagne les compétences « Membre supplémentaire » et « Concentration/2 (FOR et RES) » jusqu'à la fin du tour.*

*Le magicien peut prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre en sacrifiant 1 gemme de Ténèbres durant la Phase d'entretien.*

### **Harassement.**

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

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

*La cible gagne FOR-2.*

### **Hémorragie de Ténèbres.**

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

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

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

### **Héritier de l'hydre.**

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

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

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

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

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

### **Implosion sacrificielle.**

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

Difficulté=9 ; Portée : contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*Le magicien gagne ATT+2 contre la cible pendant la phase de Corps à corps.*

*S'il parvient à toucher sa cible, le magicien gagne FOR+5 sur le premier jet de Blessures.*

*Si ce jet tue la cible, son corps fond instantanément : la cible ne peut alors revenir en jeu d'aucune manière.*

### **Libération.**

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

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

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

### **Main de peste.**

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

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

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

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

### **Malédiction des possédés.**

Ténèbres=3 ; Voie : Chtonienne ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Pour tous ses tests d'INI, d'ATT, de DEF ou de TIR, la cible considère un résultat naturel de '1' comme un échec automatique.*

*Si la cible a la possibilité de lancer 1d6 supplémentaire pour le test en question, elle perd cette possibilité au lieu de considérer le '1' comme un échec automatique.*

### **Orgie du sanguinaire.**

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami de Mid-Nor ou doté de la compétence « Mort-vivant » ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

### **Pétrification alchimique.**

Terre=4 ; Voie : Chtonienne, Tellurique ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*Le joueur lance 1d6.*

- '1' : Ralentissement. La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1 jusqu'à la fin du tour.
- '2', '3', '4' ou '5' : Paralysie. La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1 jusqu'à la fin du tour. Un nouveau d6 doit être lancé lors de la phase d'entretien pour voir les effets de ce sortilège lors du tour suivant.
- '6' : Pétrification. La cible est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.

### **Possession démoniaque.**

Ténèbres=2 ; Voie : Chtonienne ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne FOR+2 et les compétences « Acharné », « Furie guerrière » et « Charge bestiale ».*

*Lancez 1D6 lors de la Phase d'entretien.*

- '1' ou '2'. *La cible encaisse une Blessure légère.*
- '3' ou '4'. *La cible encaisse une Blessure grave.*
- '5'. *La cible encaisse une Blessure critique.*
- '6'. *La cible est Tuée net.*

### **Régénération démoniaque.**

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

Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé » ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La difficulté de l'incantation dépend du niveau de Blessure de la cible.*

- *Indemne : 4.*
- *Sonné/Blessure légère : 5.*
- *Blessure grave : 6.*
- *Blessure critique : 7.*

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

### **Volonté démoniaque.**

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

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

*La cible gagne la compétence « Acharné ».*

## Circæus (lumineux)

### **A la gloire du hardi.**

Lumière=3 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible peut immédiatement effectuer une marche en direction du magicien. Ce déplacement exceptionnel est autorisé même si la cible est au contact d'un adversaire et même si elle a été assaillie lors du tour en cours. Ce déplacement est en revanche interdit si un effet de jeu quelconque interdit à la cible de se déplacer.*

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

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

### **Assaut flamboyant.**

Lumière=2 ; Voie : Circæus, Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

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

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

### **Chant mystique.**

Lumière=2 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=3+POU du magicien ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Spécial.

*Le prochain sortilège adverse lancé sur la cible de ce sortilège verra sa difficulté augmentée du POU du magicien qui a lancé ce sort.*

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

### **Couplet de négation.**

Lumière=1 ; Voie : Circæus ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

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

*Le magicien peut absorber n'importe quel type de gemmes avec ses gemmes de Lumière (y compris des gemmes de Lumière).*

*Sous l'effet de ce sortilège, le résultat final des jets de contre du magicien est augmenté de 1 point. Ses absorptions de sortilèges coûtent 1 gemme de moins (avec un minimum de 1 gemme).*

### **Mot de confusion.**

Lumière=3 ; Voie : Circæus, Hermétisme ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=3+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la DIS la plus élevée.*

*La carte du dessus de la séquence d'activation de l'adversaire est replacée en dernière position de sa séquence.*

### **Que la Lumière te garde.**

Lumière=3 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Spécial.

*Le magicien disparaît du champ de bataille. Retirez sa figurine et sa carte de références, il est considéré comme Tué net et ne peut revenir en jeu d'aucune manière. Tant que la cible est en vie, l'énergie du magicien le protège des coups adverses. Le Champion gagne la compétence « Instinct de survie/6 » et deux dés supplémentaires en combat, qu'il doit obligatoirement placer en Défense.*

### **Triste regard.**

Lumière=3 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne les compétences « Acharné » et « Possédé ». Elle doit en contrepartie prendre obligatoirement les X dés supplémentaires de sa compétence « Enchaînement/X » lors de chaque combat.*

## Circæus (ténébreux)

### **Cantique de désolation.**

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

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

*La cible gagne FOR+1.*

*Après l'incantation, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres, chaque gemme donne FOR+1 à la cible. Ces bonus sont ignorés contre les êtres élémentaires issus de l'Eau et les magiciens maîtrisant l'Eau.*

### **Défi de la mort.**

Ténèbres=1 ; Voie : Circæus, Nécromancie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=4+Puissance de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible perd 2 points de Puissance (minimum : 0).*

### **Distorsion.**

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

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

*Le magicien peut se déplacer de 10cm maximum. Il peut même automatiquement se désengager d'un combat s'il en a la possibilité, mais ne pourra pas se placer au contact d'un adversaire grâce à son nouveau déplacement.*

### **Diversité des ombres.**

Ténèbres=2 ; Voie : Circæus, Nécromancie ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=4+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible perd un dé de Corps à corps lors de chaque combat auquel elle participe.*

### **Force de l'au-delà.**

Ténèbres=1 ; Voie : Circæus, Nécromancie ; Puissance=1 ; Fréquence=4.

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

*La difficulté dépend du niveau de Blessure de la cible.*

- *Indemne : 3.*
- *Sonné/Blessure légère : 4.*
- *Blessure grave : 5.*
- *Blessure critique : 6.*

*La cible ne subit plus les malus de Blessures sur les jets de Blessures qu'elle inflige au Corps à corps (même ceux liés à l'état Sonné).*

### **Litanie mortelle.**

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

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

*Le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres après l'incantation pour augmenter les effets de ce sortilège.*

- **0 : courroux.** *La cible gagne PEUR+1.*
- **1 : furie.** *La cible gagne PEUR+1, FOR+1 et RES+1.*
- **3 : fléau.** *La cible gagne PEUR+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1 et RES+1.*
- **6 : destruction.** *La cible gagne PEUR+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2.*
- **7 : apocalypse.** *La cible gagne PEUR+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2, RES+2 et la compétence « Abominable ».*

*Le magicien peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres lors de la Phase d'entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre.*

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

### **Psaumes de la folie.**

Ténèbres=2 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*Le joueur lance 2d6. Avant ce jet, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres, chacune augmente de +2 le résultat du jet de 2d6.*



*La cible doit effectuer un test de COU d'une difficulté égale au résultat du jet de 2d6. En cas d'échec, la cible est immédiatement en déroute.*

*Ce sortilège n'a aucun effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Immunité/Peur ».*

# Corruption

## **Célérité des ombres.**

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

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

*La cible gagne MOU+2,5.*

## **Désincarnation mineure.**

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

Difficulté=PEUR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé » ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible perd la compétence « Possédé ».*

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

## **Fiel des possédés.**

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

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

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

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

## **Harasement.**

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

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

*La cible gagne FOR-2.*

## **Hémorragie de Ténèbres.**

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

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

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

## **Héritier de l'hydre.**

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

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

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

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

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

## **Lacération des plaies.**

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

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

*La cible gagne RES-2.*

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

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

**Libération.**

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

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

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

**Main du marionnettiste.**

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

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

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

**Nécrose.**

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

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

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

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

**Poupée avide.**

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

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

*La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».*

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

**Volonté démoniaque.**

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

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

*La cible gagne la compétence « Acharné ».*

## Druidisme

### **Bulbe empoisonné.**

Eau=2 ; Voie : Druidisme ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*La cible et tous les combattants en contact avec elle subissent un jet de Blessure (FOR=0).*

*Chaque combattant dont l'état s'aggrave à cause de ce sortilège doit supporter un nouveau jet de Blessure (FOR=0) jusqu'à ce que le bulbe empoisonné ne lui fasse plus de dommages... Ou qu'elle soit morte.*

*Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.*

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

### **Cœur ardent.**

Feu=2 ; Voie : Druidisme, Shamanisme ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*Le joueur peut relancer chacun des jets d'ATT de la cible si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.*

### **Cuirasse de Terre.**

Terre=1 ; Voie : Druidisme, Shamanisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre après l'incantation.*

- 0 : la cible gagne RES+2.
- 1 : la cible gagne RES+3.
- 2 : la cible gagne RES+5.

### **Onguent de soin.**

Terre=1 ; Voie : Druidisme ; Puissance=1 ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami Sonné ou en Blessure légère ; Durée : Instantané.

*La cible est de nouveau indemne.*

*Ce sortilège est sans effet sur les Blessures graves ou supérieures.*

### **Rage du guerrier.**

Feu=2 ; Voie : Druidisme, Shamanisme ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

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

*Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes. Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.*

### **Sang de Danu.**

Terre=1 ; Voie : Druidisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Si la cible est Tuée net durant ce tour, elle n'est pas retirée du jeu mais considérée comme en Blessure critique.*

*Toutefois, si elle subit un second Tué Net dans le même tour, retirez-la du jeu...*

## Enksëm

### **Sentier du péril.**

Eau=2 ; Voie : Enskëm ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=3+COU/PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Lors de la prochaine activation de la cible, le joueur peut forcer celle-ci à effectuer une marche ou une course dans la direction et sur la distance qu'il choisit. Ce sortilège ne permet pas de faire sortir la cible du champ de bataille.*

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

# Exorcisme

## **Bûcher des sorcières.**

Feu=1 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège peut être lancé après que le magicien a absorbé ou contré un sortilège ennemi avec succès. La difficulté est égale au POU que le magicien ennemi a utilisé pour lancer le sortilège neutralisé.*

*Le magicien ennemi encaisse un jet de Blessures (FOR=10).*

## **Cercle de protection.**

Feu=2 ; Voie : Exorcisme ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège affecte un rayon de 5cm autour du magicien. Aucun combattant (ami ou ennemi) possédant une Peur strictement inférieure à 6 ne peut entrer ou être invoquée dans l'aire d'effet du sortilège. Si un tel combattant se trouve déjà dans l'aire d'effet au moment de l'incantation, il est Sonné tant qu'il demeure dans l'aire d'effet du sortilège.*

*L'effet de ce sortilège se prolonge jusqu'à ce que le magicien se déplace ou effectue un jet de récupération de Mana.*

*Le joueur peut renoncer au jet de récupération de Mana du magicien pour maintenir l'effet du sortilège.*

## **Edit de Merin.**

Feu=1 ; Voie : Exorcisme ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

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

*Le lanceur de ce sortilège peut dépenser des gemmes supplémentaires de sa réserve et annuler autant de gemmes de la réserve du magicien ciblé. Le choix des Eléments des gemmes ainsi détruites est laissé au joueur adverse.*

## **Excommunication.**

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Tous les combattants amis du Griffon qui chargent la cible de ce sort réussissent automatiquement leur test de Courage.*

*Ce sortilège est sans effet sur un Champion.*

## **Grâce de l'Inquisition.**

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé sur un Inquisiteur, un Chasseur de ténèbres ou un Templier de l'Inquisition ami juste avant qu'il encaisse un jet de Blessures. Le jet de Blessures est annulé.*

## **Marque d'infamie.**

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Théurgie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=5 ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

## **Sanction.**

Feu=1 ; Voie : Exorcisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Ce sortilège doit être lancé juste avant d'effectuer un jet de tir sur un magicien. Si le tir touche sa cible, la Force de l'arme à distance utilisée est multipliée par deux.*

*Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même cible au cours du même tour.*

# Féerie

## **Affaiblissement.**

Eau=2 ; Voie : Féerie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne FOR-4.*

## **Ange tellurique.**

Terre=3 ; Voie : Féerie, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

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

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

## **Contrôle de la matière.**

Terre=3 ; Voie : Féerie, Technomancie, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La difficulté de ce sortilège est égale à la plus haute valeur entre la FOR et la RES de la cible. Le magicien peut échanger librement des points de FOR et de RES de la cible, ou inversement. Il ne peut cependant réduire une caractéristique en-dessous de 1, ni augmenter de plus du double la caractéristique originale.*

## **Faveur féérique.**

Neutre=2 ; Voie : Féerie, Cartomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Chance ». En contrepartie, un follet féérique ami est retiré du jeu.*

*Le magicien peut prolonger l'effet de ce sortilège d'un tour sur l'autre en payant une gemme de Mana lors de la phase d'entretien.*

## **Force de la nature.**

Eau=2 ; Voie : Féerie, Symbiose ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « FOR en charge/X », avec  $X=FOR+4$ .*

## **Muraille de ronces.**

Eau=3 ; Voie : Féerie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un Nexus ; Durée : Spécial.

*Ce sortilège enchante une zone de 15cm de rayon autour de la cible. Cette zone a 2 effets :*

- *Les combattants ennemis la considère comme un Terrain encombré.*
- *Le résultat final des tests des tirs traversant cette zone est diminué de -1.*

*Le magicien peut maintenir l'effet de ce sortilège d'un tour sur l'autre en dépensant 1 gemme d'eau lors de la phase d'entretien.*

*Un même Nexus ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par tour.*

## **Racines de la colère.**

Eau=1 ; Voie : Féerie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Le magicien peut sacrifier des gemmes après l'incantation pour améliorer les effets de ce sortilège.*

- *0 gemmes. La cible gagne MOU-2.*
- *1 gemme d'Eau. La cible gagne MOU-3.*
- *2 gemmes d'Eau. La cible gagne MOU-5.*
- *2 gemmes d'Eau et 1 gemme de Terre. La cible gagne MOU-5 et subit un jet de Blessures (FOR=3).*
- *2 gemmes d'Eau et 2 gemmes de Terre. La cible gagne MOU-5 et subit un jet de Blessures (FOR=6).*

## **Résine de pétrification.**

Terre=2 ; Voie : Féerie, Tellurique ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne RESx2, INI=0, TIR=0 et MOU=0.  
La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.*

**Résolution meurtrière.**

Eau=2 ; Voie : Féerie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne DEF=0, en contrepartie elle peut répartir les points de DEF perdus entre l'ATT et la FOR comme des points de « Mutagène/0 ».*

**Vigueur de l'onde.**

Eau=1 ; Voie : Féerie, Symbiose ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Brute épaisse ».*



# Forge

**Les sortilèges qui affectent un combattant doté d'une chaudière ne peuvent pas être lancés sur un combattant dont la chaudière a été détruite.**

## **Compression sélective.**

Terre=2 ; Voie : Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*La cible ne pourra utiliser qu'un seul de ses équipements à vapeur, mais lancera autant de dés de Pression qu'elle possède d'équipement à vapeur.*

*Par exemple, si elle en possède deux, elle choisira un seul mais lancera deux dés en cumulant les résultats. Un résultat de '1' sur un jet de Pression signifie toujours un incident.*

## **Fer de l'esprit.**

Terre=X ; Voie : Forge, Tellurique ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Résolution/X », X étant le nombre de gemmes dépensées (maximum : 4).*

## **Frénésie mécanique.**

Terre=2 ; Voie : Forge ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*La cible pourra relancer ses '6' sur les jets de Pression. En contrepartie, un Incident surviendra sur un résultat de '1' ou '2', même après avoir relancé un '6'.*

## **Jet de vapeur.**

Terre=1 ; Voie : Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

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

## **Principe d'inertie.**

Terre=2 ; Voie : Forge, Tellurique ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne MOU+2,5.*

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

## **Thermo-accélération.**

Terre=1 ; Voie : Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La cible peut faire des jets de Pression (/MOU), même si elle ne possède pas de chaudière.*

## **Thermo-compression.**

Terre=1 ; Voie : Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

## **Thermo-destruction.**

Terre=1 ; Voie : Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Instantané.

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

## **Thermo-propulsion.**

Terre=2 ; Voie : Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 15cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Ce sortilège affecte le magicien et jusqu'à trois combattants amis situés dans l'aire d'effet. Aucune ligne de vue n'est requise. La difficulté choisie doit être comprise entre 3 et 6.*

*La difficulté remplace le résultat des jets de pression des équipements à vapeur/MOU des combattants ciblés.*

***Transfert de pression.***

Terre=2 ; Voie : Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière ; Durée : Spécial.

*La cible doit lancer un dé de plus lors de chaque jet de pression. Additionnez les résultats de ces dés pour connaître le bonus obtenu grâce à la vapeur. Cependant, chaque résultat de '1' signifie qu'un incident s'est produit.*

*Tant que le sortilège est actif, les équipements à vapeur du magicien sont inutilisables. Le magicien peut prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre en sacrifiant 1 gemme de Terre lors de la phase d'Entretien.*

# Hermétisme

## **Ange gardien.**

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme, Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne DEF+2 et la compétence « Régénération/5 ». Le sort est en activité tant que la cible reste en vie. Si elle doit être éliminée de quelque manière que ce soit, le sortilège annule l'attaque adverse et le sort est brisé.*

*Un seul combattant sur la table peut subir les effets de ce miracle en même temps.*

*Ce n'est que lorsque le sortilège sera dissipé ou au bon vouloir du magicien qui l'a incanté que le sortilège prendra fin et qu'il sera possible de l'incanter à nouveau.*

## **Assaut flamboyant.**

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme, Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

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

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

## **Aura d'hypérion.**

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Hypérien ».*

## **Aura troublante.**

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Hypérien ».*

*Tout combattant ennemi impliqué dans le même combat que le magicien gagne ATT-1 et DEF-1.*

## **Châtiment de Lumière.**

Lumière=X ; Voie : Hermétisme ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=5+1 par cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

*Le joueur peut désigner un nombre maximal de cible égal au POU du magicien. X est égal à 1 gemme par cible désignée.*

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

## **Couronne de gloire.**

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : un combattant ami doté de « Commandement/X », « Etendard/X » ou « Musicien/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

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

## **Eclat de Lahn.**

Feu=3, Lumière=3 ; Voie : Hermétisme, Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=Unique.

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

*Le magicien crée dans un cercle de 50cm de diamètre une terrible lueur aveuglante. Tous les combattants dans cette zone qui ne sont pas issus des Voies de la Lumière sont Sonnés jusqu'à la fin du tour. Les victimes de ce sort équipées d'armes à distance ne peuvent plus tirer qu'à Portée courte jusqu'à la fin de la partie.*

## **Force de la vertu.**

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne FOR+X, X étant son COU.*

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

## **Forge des héliastes.**

Lumière=1 ; Voie : Hermétisme, Solaris ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

- *Appelé sur un combattant possédant une « Armure hélianthe », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.*
- *Appelée sur un combattant possédant une « Arme hélianthe », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.*
- *Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir hélianthe », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.*

*L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir « Hélianthes » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le Champion maîtrise la voie du Solaris.*

### **Glaive chimérique.**

Lumière=1, Neutre=X ; Voie : Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.  
Difficulté=Libre ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.  
*X doit au minimum être égal à 1*

*La cible encaisse un jet de Blessures (FOR=difficulté). Si ce jet de Blessures entraîne un résultat Blessure grave ou supérieur dans le tableau des Blessures, le sortilège affecte un autre combattant ennemi, au choix du joueur qui contrôle le magicien. La nouvelle cible doit être située à 5cm ou moins de la précédente et à portée du sortilège. Le magicien doit disposer d'une ligne de vue sur elle après l'éventuelle élimination de la victime précédente. Elle subit un jet de Blessures (FOR=difficulté). Le nombre d'adversaires qui peuvent être frappés par ce sortilège est égal à X. Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par tour.*

### **Lueur apaisante.**

Lumière=Spécial ; Voie : Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.  
Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.  
*Le nombre de gemmes nécessaires à l'incantation et la difficulté de celle-ci varient en fonction de l'effet recherché et de l'état de santé de la cible.*

- *Cible en Blessure légère : 2 gemmes/Difficulté=7. La cible est indemne.*
- *Cible en Blessure grave :*
  - 2 gemmes/Difficulté=8. La cible passe en Blessure légère.*
  - 5 gemmes/Difficulté=9. La cible est indemne.*
- *Cible en Blessure critique :*
  - 2 gemmes/Difficulté=9. La cible passe en Blessure grave.*
  - 5 gemmes/Difficulté=10. La cible passe en Blessure légère.*

### **Mot de confusion.**

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme, Circæus ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=3+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.  
*Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la DIS la plus élevée.*  
*La carte du dessus de la séquence d'activation de l'adversaire est replacée en dernière position de sa séquence.*

### **Pilier d'énergie.**

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=5 ; Fréquence=1.  
Difficulté=11 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 5cm ; Durée : Instantané.  
*Tous les combattants affectés réduisent leur niveau de Blessure d'un cran.*

### **Sceau de Dellar'n.**

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=2.  
Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.  
*Le marqueur représentant le sceau de Dellar'n est disposé sur le socle de la cible. Un même combattant ne peut porter qu'un seul marqueur en même temps.*  
*Au cours d'une phase d'Activation, y compris celle où ce sort est lancé, n'importe quel magicien du Lion ami capable de voir la cible et présent à 15cm peut dépenser 1 gemme de Lumière pour activer le pouvoir du sceau. Cette dépense ne peut être ni absorbée ni contrée. Si le sceau est activé, le marqueur est retiré. Tous les combattants présents à 2,5cm ou moins du porteur du sceau encaissent un jet de Blessures (FOR=5). Le porteur n'est pas affecté. Un même magicien peut activer autant de sceaux que sa réserve de mana le lui permet.*

**Sceau de protection.**

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

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

*La cible gagne la compétence « Insensible/4 ».*

**Tenacité de la Chimère.**

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Ce sortilège doit être lancé après que la cible ait encaissé une Blessure (après application des éventuels modificateurs comme Dur à cuire, Fléau, etc...). La difficulté est égale à la FOR du jet de Blessures.*

*La blessure subie est réduite d'un cran (une Blessure légère se transforme en Sonné).*

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

## Hurlements

### **Agilité des nymphes.**

Eau=1 ; Voie : Hurlements ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Fine lame ».*

### **Appel du sang.**

Eau=3 ; Voie : Hurlements, Cabale ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

### **Augure sanglant.**

Eau=1 ; Voie : Hurlements ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé au début de la phase d'Activation. Tout combattant Tué net dans un rayon de Xcm autour du magicien permettra au joueur qui le contrôle d'ajouter +1 au résultat de son prochain jet de Tactique. X étant égal au double de la difficulté choisie.*

### **Carnage.**

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

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

*La cible gagne FOR+3.*

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

*Si la cible est affiliée à la révélation du Carnage, la durée de ce sortilège devient « Jusqu'à la fin de la partie ».*

### **Chuchotement troublant.**

Eau=1 ; Voie : Hurlements, Murmures ; Puissance=3 ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

*Lancez 1d6.*

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

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

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

### **Crinière ardente.**

Feu=2 ; Voie : Hurlements, Murmures ; Puissance=3 ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Spécial.

*La cible gagne PEUR+2. Ce bonus ne se transmet pas par la compétence « Commandement/X ». En contrepartie, le Wolfen ne peut plus utiliser les Artefacts, Compétences et sortilèges incluant une quelconque forme de furtivité ou d'invisibilité (« Eclairer », etc...). Il peut même être Chargé par un ennemi qui ne le voit pas au début de son déplacement.*

*Le sortilège prend automatiquement fin dès que la cible subit une Blessure localisée à la tête.*

### **Déchéance inéluctable.**

Eau=X ; Voie : Hurlements, Tourments ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*La cible gagne RES-2X (minimum : RES=1), X étant le nombre de gemmes d'Eau utilisé pour l'incantation (maximum : 4).*

### **Emeute carmine.**

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Supplices, Chthonienne ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=0).*

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

*Ce sortilège ne peut cibler ni les Constructs, ni les Champions.*

### **Festin sacré.**

Neutre=2 ; Voie : Hurlements, Nécromancie, Supplices ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

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

*Le prochain Tué net que la cible infligera à un ennemi au Corps à corps lui permettra, si elle le souhaite, de remonter son niveau de Blessures d'un cran. Dans ce cas, elle ne pourra pas faire de mouvement de Poursuite. Si la victime sacrificielle est un Fidèle, le combattant sera soigné de deux niveaux de Blessures ! Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.*

*Il est impossible de dévorer les entrailles d'un Mort-Vivant, d'un Construct, d'un Immortel ou d'un Etre élémentaire.*

### **Garde sanglante.**

Eau=1 ; Voie : Hurlements, Tourments ; Puissance=1 ; Fréquence= 2.

Difficulté=2+POU du magicien ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit être lancé juste avant que le magicien encaisse un jet de Blessures. Le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau après l'incantation pour modifier les effets du sortilège.*

- **0.** Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.
- **1.** Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.
- **2.** Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.

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

### **Griffes spirituelles.**

Air=2, Eau=1 ; Voie : Hurlements, Murmures ; Puissance=5 ; Fréquence= Illimitée.

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

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

*Quel que soit le nombre de dés dont dispose la cible, elle a le droit à un unique jet de défense contre chaque attaque (avec sa propre DEF au moment de l'incantation).*

### **Malédiction du fauve.**

Eau=3 ; Voie : Hurlements ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*Ce magicien peut être lancé au moment où un combattant ami présent à 30cm du magicien est éliminé du jeu. Le magicien n'a pas besoin de disposer d'une ligne de vue sur sa cible pour lancer ce sortilège. Tous les combattants ennemis au contact de la cible subissent immédiatement un jet d' « Ephémère/5 ».*

*Le magicien peut lancer ce sortilège sur lui-même au moment où il est éliminé. Dans ce cas, tous les combattants ennemis au contact du magicien subissent immédiatement un jet d' « Ephémère/4 ».*

### **Massacre.**

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Tourments ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».*

### **Morsure de l'âme.**

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Tourments ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Si la cible ne possède pas de valeur de COU/PEUR, utiliser sa RES comme difficulté pour ce sortilège.*

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

### **Mort certaine.**

Eau=2 ; Voie : Hurlements ; Puissance=Libre ; Fréquence=Puissance.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*Choisissez la Puissance magique allouée à ce sortilège lors de la constitution des armées.*

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

*Un même combattant ne peut être ciblé par ce sortilège qu'une seule fois par tour, que l'Incantation ait été un succès ou non et même si plusieurs magiciens possèdent ce sortilège.*

**Offrande sanglante.**

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Shamanisme ; Puissance=2 ; Fréquence= 3.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège peut être lancé sur un combattant ami juste avant que celui-ci n'effectue un jet de Blessure au Corps à corps à l'encontre d'un adversaire. Si le jet de Blessure élimine l'adversaire, la cible remonte immédiatement son niveau de Blessures d'un cran.*

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

**Piège des loups.**

Eau=2 ; Voie : Hurlements ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible subit un jet de Blessure (FOR=X) au terme de chacun de ses déplacements. X étant égal à la moitié de la distance parcourue (arrondie au supérieur).*

*En ce qui concerne ce sortilège, une réorientation n'est pas considérée comme un déplacement.*

**Préservation.**

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Murmures ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège peut être effectué après un jet de Blessures de l'ennemi.*

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

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

**Rage de la hyène.**

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

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

*Au début de chaque combat auquel il participe, le magicien peut sacrifier X gemmes pour gagner X dés de combat.*

**Rapidité.**

Eau=2 ; Voie : Hurlements, Lamentations, Murmures ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La cible gagne MOU+2X et RES-X, X étant laissé au choix du joueur (maximum : 4).*

*Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'entretien, au choix du joueur qui contrôle le magicien.*



## Instinctive

### **Baiser de la terre.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La cible gagne MOU+5 ou MOU-5, au choix du joueur qui contrôle le magicien.*

### **Charge du rhino.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Le magicien peut lancer ce sortilège au début de son activation. Il effectue alors une charge (cela constitue une exception aux règles de cumul des actions). Durant cette charge, le magicien gagne MOU+2,5 mais doit bouger en ligne droite et ne peut contourner aucun obstacle.*

*Tout combattant se trouvant sur la trajectoire du magicien (y compris la cible de l'assaut) subit les effets de la compétence « Fauchage/8 ».*

*Si le magicien percute un élément de décor pendant sa charge, il s'arrête net et subit un Sonné.*

### **Don de la mangouste.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne INI+2.*

### **Don de préservation.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 5cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Instinct de survie/6 » tant qu'ils se trouvent à 5cm du magicien.*

### **Don du rhinocéros.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne RES+X, étant égal à la moitié (arrondie au supérieur) de la difficulté choisie (maximum : 10).*

### **Don du sanglier.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Charge bestiale ».*

### **Don du serpent.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Contre-attaque ».*

### **Eclat de silex.**

Neutre=1 ; Voie : Instinctive ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

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

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

### **Esprit du buffle.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La cible gagne la compétence « Immunité/Peur ».*

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

**Rejet.**

Neutre=1+Puissance de la cible ; Voie : Instinctive ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

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

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

**Ruse du chacal.**

Neutre=3 ; Voie : Instinctive ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

*Le magicien gagne la compétence « Autorité ».*

*Le joueur qui contrôle le magicien gagne la possibilité de mettre en réserve une carte supplémentaire.*

**Sève mystique.**

Neutre=1 ; Voie : Instinctive ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*Le magicien doit sacrifier des gemmes Neutres supplémentaires selon l'état de la cible pour la soigner d'un cran de Blessure.*

- *Cible en Blessure légère, 0 gemme Neutre.*
- *Cible en Blessure grave, 1 gemme Neutre.*
- *Cible en Blessure critique, 2 gemmes Neutres.*

**Songe fidèle.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*Le magicien lance un dé de plus lors des tests de récupération de Mana et retient celui qui lui convient. Dès que le magicien est retiré du terrain, le plus proche magicien ami qui maîtrise la magie Instinctive acquiert gratuitement ce sortilège et peut le lancer pour bénéficier de ses effets.*

*Un seul magicien par camp peut posséder ce sortilège.*

**Spectre immortel.**

Neutre=4 ; Voie : Instinctive ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Ce sort doit être lancé au moment où la cible est Tué net. Ce sortilège est inutile si la cible subit un effet qui la retire du jeu.*

*Ne retirez pas la cible du terrain. La cible est soignée de ses Blessures et ne peut plus être blessée par aucun effet de jeu.*

*Par la suite, la cible est retirée du terrain si elle subit une Blessure exceptionnelle ou un effet qui la retire du jeu.*

*Jetez 1d6 lors de chaque phase d'entretien : sur '5' ou '6', la cible se bat un tour de plus, sinon elle est retirée du jeu.*

*La cible ne peut revenir en jeu d'aucune manière une fois qu'elle a été retirée du jeu.*

**Talon de pierre.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne DEF=0.*

**Vortex de quartz.**

Neutre=2 ; Voie : Instinctive ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 5cm ; Durée : Spécial.

*Tous les combattants à portée subissent un jet de Blessures (FOR=6).*

*Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme Neutre pour prolonger les effets de ce sortilège pour le tour suivant.*

*Le magicien ne peut alors effectuer aucune action lors de la prochaine phase d'Activation et gagne MOU=0. Au début de la prochaine phase de Combat, chaque combattant à portée subira un jet de Blessure (FOR=6).*

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



## Lamentations

### **Anneau de brume.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=4 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.  
*La cible bénéficie de la compétence « Insensible/4 », mais uniquement contre les sortilèges.*

### **Anneau de fange.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=5 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Le terrain dans l'aire d'effet est considéré comme Encombré.*

### **Anneau de glace.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=4 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.  
*La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/3 », mais uniquement contre les tirs.*

### **Eclats de givre.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.  
*Chaque Blessure infligée par la cible en corps à corps durant ce tour fait gagner RES-2 à sa victime jusqu'à la fin de la partie.*

### **Entraves.**

Eau=1 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.  
Si un test d'Attaque est effectué avec la compétence « Fine lame », cette compétence et le sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.*

### **Grâce des anciens.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Le magicien choisit une des trois difficultés ci-dessous au moment de l'Incantation.*

- **4.** La cible gagne RES+1d6.
- **6.** La cible gagne RES+1d6 et la compétence « Conscience ».
- **9.** La cible gagne RES+1d6 et les compétences « Conscience » et « Acharné ».

### **Martyr d'Yllia.**

Eau=1 ; Voie : Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant Wolfen ami dont le niveau de Blessures est supérieur à celui du magicien. La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».  
Lors de la phase d'Entretien, le magicien subit un jet de Blessures (FOR=0).*

### **Masque de Gandhar.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami en contact avec un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.  
La cible gagne PEUR+2.  
Si le magicien est affilié à la meute de la roue des songes, la Fréquence de sortilège devient Illimitée et le nombre de gemmes nécessaire devient Eau=1.*

### **Mortification.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

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

*La suite dépend du niveau de Blessure du magicien, lancez 1d6.*

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

### **Rapidité.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations, Hurlements, Murmures ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La cible gagne MOU+2X et RES-X, X étant laissé au choix du joueur (maximum : 4).*

*Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'entretien, au choix du joueur qui contrôle le magicien.*

### **Rapidité du prédateur.**

Eau=2 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Vivacité ».*

### **Rite de l'eau des apparitions.**

Eau=1 ; Voie : Lamentations, Murmures ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*La cible peut viser un unique combattant ennemi sur lequel il n'a pas de ligne de vue, que ce soit pour une charge, un miracle ou un sortilège.*

# Lithomancie

## **Ame du diamant.**

Terre=1 ; Voie : Lithomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*La cible peut effectuer un unique coup spécial par combat. Ce coup spécial est résolu comme si la cible possédait la compétence « Coup de maître/X », mais il ne nécessite qu'un seul dé d'Attaque. X est égal à 0. Si la cible possède déjà la compétence « Coup de maître/X », appliquez le bonus normal.*

## **Illusion cristalline.**

Terre=1 ; Voie : Lithomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé au moment où le magicien est désigné comme cible d'un assaut. Lancez 1d6. Le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre pour renforcer l'efficacité de ce sort. Pour chaque gemme, le résultat du dé est augmenté de 1 point.*

- '1', '2' ou '3'. Le magicien bénéficie de la compétence « Inébranlable » pour le temps de l'assaut.
- '4', '5' ou '6'. Le magicien bénéficie de la compétence « Inébranlable » pour le temps de l'assaut et son agresseur subit une pénalité de charge.

## **Prémonition tellurique.**

Terre=2 ; Voie : Lithomancie, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Ce sortilège doit être lancé juste avant un test d'INI au corps à corps. La cible bénéficie de la compétence « Bretteur » pour la durée du combat.*

## **Volonté cruelle.**

Terre=2 ; Voie : Lithomancie, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible peut se déplacer de MOU lors de ses mouvements de Poursuite.*

## Maléfices

### **Etreinte de la tarentule.**

Ténèbres=2 ; Voie : Maléfices, Noire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Toxique/0 » et bénéficie d'un dé de Toxique.*

### **Maléfices des ombres.**

Ténèbres=2 ; Voie : Maléfices, Noire ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne INI-2.*

### **Onde carmine.**

Ténèbres=X ; Voie : Maléfices, Noire ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est Tuée net. Le magicien ne peut être la cible de ce sortilège.*

*Les adversaires situés à 5cm de la cible subissent un jet de Blessures dont la FOR dépend du nombre de gemmes utilisées pour l'incantation.*

- X=2 : FOR=3.
- X=3 : FOR=5.
- X=4 : FOR=7.

## Murmures

### **Appel de la meute.**

Eau=5 ; Voie : Murmures ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 20cm ; Durée : Spécial.

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

*Les combattants qui ont bénéficié de ce sortilège comptent comme ayant été activés.*

### **Chuchotement troublant.**

Eau=1 ; Voie : Murmures, Hurllements ; Puissance=3 ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Lancez 1d6.

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

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

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

### **Course-tempête.**

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Rapidité ».*

### **Crinière ardente.**

Feu=2 ; Voie : Murmures, Hurllements ; Puissance=3 ; Fréquence= Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Spécial.

*La cible gagne PEUR+2. Ce bonus ne se transmet pas par la compétence « Commandement/X ». En contrepartie, le Wolfen ne peut plus utiliser les Artefacts, Compétences et sortilèges incluant une quelconque forme de furtivité ou d'invisibilité (« Eclairer », etc...). Il peut même être Chargé par un ennemi qui ne le voit pas au début de son déplacement.*

*Le sortilège prend automatiquement fin dès que la cible subit une Blessure localisée à la tête.*

### **Entraves.**

Eau=1 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

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

*Si un test d'Attaque est effectué avec la compétence « Fine lame », cette compétence et le sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.*

### **Esprit de la meute.**

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

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

*La cible gagne la compétence « Commandement/15 ».*

### **Grâce des anciens.**

Eau=2 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Le magicien choisit une des trois difficultés ci-dessous au moment de l'Incantation.*

- **4.** La cible gagne RES+1d6.
- **6.** La cible gagne RES+1d6 et la compétence « Conscience ».
- **9.** La cible gagne RES+1d6 et les compétences « Conscience » et « Acharné ».



### **Griffes spirituelles.**

Air=2, Eau=1 ; Voie : Murmures, Hurllements ; Puissance=5 ; Fréquence= Illimitée.

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

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

*Quel que soit le nombre de dés dont dispose la cible, elle a le droit à un unique jet de défense contre chaque attaque (avec sa propre DEF au moment de l'incantation).*

### **Instinct du fauve.**

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Bretteur ».*

### **Mortification.**

Eau=2 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

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

*La suite dépend du niveau de Blessure du magicien, lancez 1d6.*

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

### **Murmure des douleurs.**

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

*Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier une gemme d'Eau pour chaque combattant ami sous l'emprise de ce sortilège pour en prolonger les effets d'un tour.*

### **Préservation.**

Eau=2 ; Voie : Murmures, Hurllements ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Eau=2 ; Voie : Hurllements, Murmures ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège peut être effectué après un jet de Blessures de l'ennemi.*

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

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

### **Rage sanguinaire.**

Eau=2 ; Voie : Murmures ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

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

### **Rapidité.**

Eau=2 ; Voie : Murmures, Hurllements, Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La cible gagne MOU+2X et RES-X, X étant laissé au choix du joueur (maximum : 4).*

*Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'entretien, au choix du joueur qui contrôle le magicien.*

### **Rapidité du prédateur.**

Eau=2 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Vivacité ».*

### **Rite de l'eau des apparitions.**

Eau=1 ; Voie : Murmures, Lamentations ; Puissance=1 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=5 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*La cible peut viser un unique combattant ennemi sur lequel il n'a pas de ligne de vue, que ce soit pour une charge, un miracle ou un sortilège.*

### **Territoire sacré**

Air=1, Eau=1 ; Voie : Murmures ; Puissance=5 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=9 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

*Le magicien doit lancer ce sort lorsqu'il est dans sa zone de déploiement. La cible doit également se trouver dans cette zone. Tant qu'elle y reste, elle bénéficie de INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, TIR+1, PEUR+1 et DIS+1.*

*Elle dispose d'un dé supplémentaire en combat s'ils sont tous placés en défense.*

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

## Mutations

### **Apathie fatale.**

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible subit Puissance-1.*

*Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées.*

### **Appendice juteux.**

Air=2 ; Voie : Mutations ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un mutant ; Durée : Instantané.

*La cible et tous les combattants à 5cm d'elle subissent un jet de Blessures (FOR=Difficulté/2)*

### **Atrophie musculaire.**

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (une Blessure légère est ignorée, une Blessure grave devient légère, une Blessure critique devient grave).*

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

### **Attaque psychique.**

Air=2 ; Voie : Mutations ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*Lors de chaque phase d'Entretien, la cible doit effectuer un test de DIS (difficulté=8).*

*En cas de succès, le sortilège est automatiquement dissipé.*

*En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=3) et le sortilège reste actif.*

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

### **Mutation instantanée.**

Air=2 ; Voie : Mutations ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un mutant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Lancez 1d6.

- **1 : Dégénérescence.** La cible gagne le profil suivant.

5

1

1/1

1/5

-

1

1

*Immunité/Sortilèges, Régénération/4.*

*Irrégulier Gobelin. Taille moyenne.*

- **'2' ou '3' : Gonflement.** Rien ne se passe.
- **'4' ou '5' : Transformation.** La cible gagne la compétence « Mutagène/-2 ».
- **6 : Mutation.** La cible gagne les compétences « Mutagène/1 » et « Membre supplémentaire ».

### **Piège des vents.**

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=1+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue.*

# Nécromancie

## **Aura blême.**

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

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Tout combattant tué dans l'aire d'effet de ce sortilège rapporte 1 gemme de Ténèbres au magicien.*

*Les Morts-vivants, les Constructs et les Possédés ne rapportent aucune gemme.*

## **Chair de l'hydre.**

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

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

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

*Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'il doit subir. 2d6 sont alors lancés.*

*Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la FOR du jet de Blessures, celui-ci est annulé. Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.*

*Ce sortilège ne permet pas d'éviter le jet de Blessures entraîné par l'échec d'un sortilège « Marcellarii ».*

*Ce sortilège est issu des Marcellarii Vitia. Sa Puissance magique est réduite de 1 (minimum : 1) pour chaque autre sortilège « Marcellarii » dont est doté le magicien.*

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

## **Danse macabre.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Libre ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un pantin morbide ; Durée : Instantané.

*La cible est retirée du jeu. Tous les combattants en contact socle à socle avec la cible subissent un jet de Blessures (FOR=Difficulté/2).*

## **Défi de la mort.**

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie, Circæus ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=4+Puissance de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible perd 2 points de Puissance (minimum : 0).*

## **Dévotion des morts.**

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Dévotion/3 ».*

## **Diversité des ombres.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie, Circæus ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=4+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible perd un dé de Corps à corps lors de chaque combat auquel elle participe.*

## **Division morbide.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un ange morbide ; Durée : Permanent.

*La cible doit être libre de tout contact ennemi et au palier 0.*

*La cible est remplacée par 2 pantins morbides qui sont placés en contact socle à socle. Chaque pantin morbide arrive en jeu avec le même niveau de Blessure que la cible. Les effets de jeu qui affectaient la cible sont automatiquement dissipés.*

*Ce sortilège ne peut pas être lancé s'il entraîne le déplacement d'une autre figurine.*

## **Emprise du nécromant.**

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

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Concentration/2 » (INI, ATT et DEF).*

### **Etreinte du crépuscule.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Le joueur répartit entre les différentes caractéristiques de la cible un nombre de points négatifs correspondant au POU du magicien (MOU, INI, ATT, FOR, DEF et RES : 2 points maximum par caractéristique). Ces points sont retranchés aux caractéristiques désignées (minimum : 0, sauf pour la RES, minimum : 1).*

### **Festin sacré.**

Neutre=2 ; Voie : Nécromancie, Hurlements, Supplices ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

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

*Le prochain Tué net que la cible infligera à un ennemi au Corps à corps lui permettra, si elle le souhaite, de remonter son niveau de Blessures d'un cran. Dans ce cas, elle ne pourra pas faire de mouvement de Poursuite. Si la victime sacrificielle est un Fidèle, le combattant sera soigné de deux niveaux de Blessures ! Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.*

*Il est impossible de dévorer les entrailles d'un Mort-Vivant, d'un Construct, d'un Immortel ou d'un Etre élémentaire.*

### **Force de l'au-delà.**

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie, Circæus ; Puissance=1 ; Fréquence=4.

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

*La difficulté dépend du niveau de Blessure de la cible.*

- Indemne : 3.
- Sonné/Blessure légère : 4.
- Blessure grave : 5.
- Blessure critique : 6.

*La cible ne subit plus les malus de Blessures sur les jets de Blessures qu'elle inflige au Corps à corps (même ceux liés à l'état Sonné).*

### **Forge défunte.**

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie, Cabale ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

- Appelé sur un combattant possédant une « Armure noire », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme noire », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir noire », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Ténèbres après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.

*L'arme et/ou l'armure d'un Champion d'Achéron peuvent devenir « Noires » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le champion est Asura de ou s'il est affilié à la maison de Sarlath.*

### **Fureur d'Hécate.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15m ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne ATT+X, avec X=DEF. En contrepartie, elle est obligée de placer tous ses dés de combat en attaque.*

*Dans ce cas, les effets de jeu qui obligent la cible à placer des dés en défense sont inefficaces (désengagement raté, etc...).*

*Si le magicien ou la cible est affilié à la maison d'Hestia, le magicien peut sacrifier X gemmes de Feu après l'incantation, la cible gagne la compétence « Implacable/X » (maximum : 3).*

### **Invocation de pantin morbide.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

*Un pantin morbide est invoqué à 10cm ou moins du magicien.*

### **Pantin morbide (2).**

7,5

0

2/5

0/2

-

-5

-

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

6 PA

### **Pantin morbide (3).**

7,5

0

2/3

0/4

-

-5

-

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

6 PA

### **Manipulation.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un pantin morbide ; Durée : Spécial.

*Ce sortilège doit être lancé après un jet d'Attaque de la cible, qu'il soit réussi ou non. La cible gagne immédiatement un dé d'Attaque supplémentaire jusqu'à la fin du tour.*

*Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois par tour.*

### **Marche funèbre.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie, Typhonisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*Le magicien bénéficie d'ATT+2, DEF+2, FOR+2 et RES+2 lorsqu'il se bat en Corps à corps contre la cible de ce sortilège.*

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

*Un magicien ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.*

### **Masque du condamné.**

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

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

*La cible peut tenter un test de COU/PEUR pour tenter d'échapper à l'emprise de ce sortilège. La difficulté de ce test est égale à la Difficulté choisie pour ce sort. En cas d'échec, la cible perd les compétences « Contre-attaque », « Coup de maître/X », « Enchaînement/X », « Maîtrise des arcanes », « Piété/X », « Commandement/X », « Rechargement rapide », « Tir d'assaut » et « Visée ».*

### **Mystique charnel.**

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

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

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

*Les pénalités de Blessures de la cible se transforment en bonus.*

*Ce sortilège est issu des Marcellarii Vitia. Sa Puissance magique est réduite de 1 (minimum : 1) pour chaque autre sortilège « Marcellarii » dont est doté le magicien.*

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

### **Ombre de la mort.**

Ténèbres=4 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé sur un combattant ennemi ou un point du champ de bataille, au même palier d'altitude que le magicien. Le gabarit de dispersion est disposé sur la cible. Lancez 1d6 pour chaque combattant couvert, même partiellement, par le gabarit. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', la victime encaisse un jet de Blessures (FOR=7). Une fois les jets de Blessures résolus, 1D6 est lancé. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', le magicien peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres pour reproduire l'attaque. Le gabarit dévie alors de sa position actuelle comme un projectile d'Artillerie à effet de zone. L'attaque se reproduit jusqu'à ce que le test de répétition échoue, que le magicien ne dépense plus de gemmes de Ténèbres ou que le gabarit sorte totalement du terrain. Le sortilège peut toucher plusieurs fois les mêmes combattants au cours de déviations successives.

### **Pulsion de mort.**

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

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

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

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. Le magicien gagne la compétence « Concentration/X » (MOU, ATT et DEF), avec X=Difficulté/3.

Ce sortilège est issu des Marcellarii Cupida. Sa Puissance magique est réduite de 1 (minimum : 1) pour chaque autre sortilège « Marcellarii » dont est doté le magicien.

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

### **Putréfaction.**

Ténèbres=2 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=3+RES de la cible ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Le magicien doit sacrifier 1 gemme de Ténèbres après l'incantation, la cible gagne RES-2.

Lors de chaque phase d'Entretien, le magicien peut dépenser 1 unique gemme de Ténèbres pour que la cible gagne RES-2 sans limitation de portée ou de Ligne de vue. Si la RES de la cible tombe à 0, celle-ci est immédiatement retirée du jeu et comptée comme perte.

### **Répît des morts.**

Ténèbres=1 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant » ; Durée : Instantané.

Lancez 1d6.

- '1' : le niveau de Blessures de la cible s'aggrave d'un cran.
- '2' ou '3' : aucun effet.
- '4', '5' ou '6' : la cible est soignée d'un cran de Blessures.

### **Vague de mort.**

Ténèbres=3 ; Voie : Nécromancie ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible encaisse un jet de Blessures (FOR=POU+X), X étant égal au nombre de Mort-Vivants amis situés à 10cm du magicien au moment de l'incantation.

La FOR maximum du jet de Blessures dépend du rang du magicien :

- Initié : FOR=7.
- Adepté : FOR=14.
- Maître : FOR=21.
- Virtuose : FOR=28.

# Noire

## **Dégénérescence.**

Ténèbres=1 ; Voie : Noire, Cabale ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Après l'incantation, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres pour augmenter les effets du sortilège.*

- 0 : La cible gagne la compétence « Ephémère/5 ».
- 2 : La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».
- 4 : La cible gagne la compétence « Ephémère/3 ».

*Ce sortilège est sans effet si la cible possède la compétence « Régénération/X » au moment de l'incantation.*

## **Etreinte de la tarentule.**

Ténèbres=2 ; Voie : Noire, Maléfices ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Toxique/0 » et bénéficie d'un dé de Toxique.*

## **Maléfices des ombres.**

Ténèbres=2 ; Voie : Noire, Maléfices ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne INI-2.*

## **Mort hurlante.**

Ténèbres=3 ; Voie : Noire, Cabale ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

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

*Si la cible subit une Blessure ou un Tué net (rappel : Sonné n'est pas une Blessure), le magicien désigne un autre combattant ennemi à 5cm de la cible. Le magicien n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur cette nouvelle cible, qui subit un jet de Blessures (FOR=6).*

*Si la nouvelle cible subit une Blessure ou un Tué net, le magicien désigne un 3<sup>ème</sup> combattant ennemi à 5cm de la nouvelle cible. Le magicien n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur ce combattant, qui subit un jet de Blessures (FOR=3).*

*Ce sortilège ne peut pas blesser de 4<sup>ème</sup> combattant.*

## **Onde carmine.**

Ténèbres=X ; Voie : Noire, Maléfices ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est Tuée net. Le magicien ne peut être la cible de ce sortilège.*

*Les adversaires situés à 5cm de la cible subissent un jet de Blessures dont la FOR dépend du nombre de gemmes utilisées pour l'incantation.*

- X=2 : FOR=3.
- X=3 : FOR=5.
- X=4 : FOR=7.

## **Séduction voluptueuse.**

Air=3 ; Voie : Noire, Sorcellerie ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

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

*La cible doit effectuer un test de DIS de difficulté égale à celle choisie pour le sortilège. Si elle échoue, elle doit effectuer une Marche vers le magicien, même si elle doit tenter de se Désengager. Lorsque la cible arrive au contact du magicien, elle ne peut que se défendre.*

*Lors de son activation, la cible peut tenter un jet de DIS contre la même difficulté que celle choisie pour le sortilège.*

*En cas de réussite, le sortilège prend fin et la victime est immunisée à ce sortilège jusqu'à la fin de la partie. Il n'est possible pour le magicien de contrôler qu'un seul combattant à la fois à l'aide de ce sortilège. Ce n'est que lorsque le sort sera dissipé, la victime Tuée net ou au bon vouloir du magicien qui l'a lancé que le sort prendra fin.*

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

## **Vœu de tourments.**

Ténèbres=2 ; Voie : Noire, Typhonisme ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.



*Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.*

## Rédemption

### **Brûlure de l'acier.**

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Théurgie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, la RES du combattant adverse est divisée par 2 (arrondi à l'inférieur) pour le jet de Blessures en cours.*

### **Bûcher des sorcières.**

Feu=1 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège peut être lancé après que le magicien a absorbé ou contré un sortilège ennemi avec succès. La difficulté est égale au POU que le magicien ennemi a utilisé pour lancer le sortilège neutralisé.*

*Le magicien ennemi encaisse un jet de Blessures (FOR=10).*

### **Châtiment incandescent.**

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant qui possède une « Lame du jugement ».*

*Les jets de Blessures effectués suite à une attaque au corps à corps sont effectués avec 1d6 supplémentaire. Le joueur choisit les 2 résultats qui lui conviennent.*

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

*Ce sortilège ne peut pas permettre de lancer plus de 3d6 sur un jet de Blessures, même en cumulant plusieurs effets de jeu similaires.*

### **Colère du guerrier.**

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Théurgie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».*

### **Embrassement.**

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*La cible doit réussir un test de DIS d'une difficulté de 7. Si elle échoue, elle subit un jet de Blessures (FOR=0). Si la cible bénéficie de la compétence « Fanatisme », elle subit deux jets de Blessures (FOR=2).*

*Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Fidèles, les Justes et les Morts-vivants.*

### **Excommunication.**

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Tous les combattants amis du Griffon qui chargent la cible de ce sort réussissent automatiquement leur test de Courage.*

*Ce sortilège est sans effet sur un Champion.*

### **Grâce de l'Inquisition.**

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé sur un Inquisiteur, un Chasseur de ténèbres ou un Templier de l'Inquisition ami juste avant qu'il encaisse un jet de Blessures. Le jet de Blessures est annulé.*

### **Justice de Merin.**

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Le niveau de Blessures de la cible atteint celui du magicien. Dans un second temps, le niveau de Blessures de ce dernier est réduit d'un cran.*

*Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.*

*Ce sortilège ne peut pas être lancé sur une cible dont les blessures sont plus graves que celles du magicien.*

***Onde de ferveur.***

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège peut être lancé par un mage pur après un Engagement (mais pas après une charge).*

*Tous les combattants ennemis à 5cm ou moins du magicien sont Sonnés.*

# Shamanisme

## **Cœur ardent.**

Feu=2 ; Voie : Shamanisme, Druidisme ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*Le joueur peut relancer chacun des jets d'ATT de la cible si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.*

## **Cuirasse de Terre.**

Terre=1 ; Voie : Shamanisme, Druidisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre après l'incantation.*

- 0 : la cible gagne RES+2.
- 1 : la cible gagne RES+3.
- 2 : la cible gagne RES+5.

## **Don élémentaire.**

Spécial=1 ; Voie : Shamanisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

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

- Air : INI+1.
- Eau : DEF+1.
- Feu : FOR+1.
- Terre : RES+1.

*Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois par tour sur la même cible, en choisissant à chaque fois un Élément différent.*

## **Enlèvement.**

Terre=2 ; Voie : Shamanisme, Typhonisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne MOU-2,5. Elle ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite. La difficulté de tous ses tests de désengagement est augmentée de +2.*

## **Exposition de l'esprit.**

Air=2, Eau=1 ; Voie : Shamanisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=4+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la DIS la plus élevée.*

*Dès que le joueur qui contrôle la cible reprend la main, il doit jouer la dernière carte de sa séquence d'activation. Il ne peut jouer aucune autre carte ni utiliser de refus.*

## **Feu dévorant.**

Feu=3 ; Voie : Shamanisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Instantané.

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

## **Offrande sanglante.**

Eau=2 ; Voie : Shamanisme, Hurlements ; Puissance=2 ; Fréquence= 3.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège peut être lancé sur un combattant ami juste avant que celui-ci n'effectue un jet de Blessure au Corps à corps à l'encontre d'un adversaire. Si le jet de Blessure élimine l'adversaire, la cible remonte immédiatement son niveau de Blessures d'un cran.*

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

## **Rage des bannis.**

Feu=2 ; Voie : Shamanisme, Supplices ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Cri de guerre/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Si la cible effectue une Charge, elle gagne FOR+1 et la compétence « Furie Guerrière », mais sa rage est telle qu'elle est obligée d'utiliser la Furie guerrière.*

### **Rage du guerrier.**

Air=2 ; Voie : Shamanisme, Druidisme ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

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

*Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes. Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.*

### **Téléportation mineure.**

Air=2 ; Voie : Shamanisme, Typhonisme ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

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

*Le magicien est déplacé de 30cm vers un point sur lequel il possède une ligne de vue.*

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

### **Tempête élémentaire.**

Air=1, Eau=1, Feu=1, Terre=1 ; Voie : Shamanisme ; Puissance=3 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=8 ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit être lancé au tout début de la phase d'Activation. Tous les magiciens (à l'exception du jeteur du sortilège) à portée du sortilège voient leur réserve de gemmes baisser jusqu'à atteindre leur score de POU.*

*Ce sortilège ne peut pas détruire les gemmes de Lumière et de Ténèbres et n'a aucun effet sur les Familiers et les artefacts affectant les gemmes de Mana.*

# Solaris

## **Chef d'œuvre hélianthe.**

Lumière=X ; Voie : Solaris ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Avant l'incantation, le joueur choisit un type d'équipement hélianthe dans la liste ci-dessous. Il désigne ensuite X combattants (maximum : 3) dotés de l'équipement correspondant et situés à portée.*

*Selon la nature de l'équipement, le joueur peut relancer une fois chaque jet de la caractéristique correspondante avec les combattants affectés. Le deuxième jet doit être conservé et ne peut pas être relancé.*

- Arme de corps à corps : ATT.
- Arme à distance (sauf artillerie) : TIR.
- Armure ou bouclier : DEF.
- Mécanismes : INI

*L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir « Hélianthes » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le champion maîtrise la voie du Solaris.*

## **Éclat aveuglant.**

Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Une carte Confrontation® est disposée, entièrement ou partiellement, à portée du sortilège et dans l'angle de vue du magicien.*

*Bien qu'il ne représente pas un obstacle pour les déplacements, ce sortilège coupe les lignes de vue à l'intérieur de, à partir de, passant par et à destination de l'aire d'effet de la carte (quel que soit le palier auquel le sortilège a été lancé).*

*Les combattants en contact socle à socle dans l'aire d'effet peuvent se battre au corps à corps.*

## **Embrassement de l'âme.**

Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Contact ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Ce sortilège ne peut être lancé que par un magicien doté de la compétence « Hypérien ».*

*Tout combattant lié aux Ténèbres (méandres de Ténèbres, élémentaires de Ténèbres, Immortels de Ténèbres) au contact du magicien au moment de l'incantation subit un jet de Blessures (FOR=X), Où X est égal à la différence entre le COU du magicien et le COU/PEUR du combattant (minimum : 0, même si le COU/PEUR du combattant est supérieur au COU du magicien).*

*Tout combattant lié aux Ténèbres qui entre en contact avec le magicien subit lui aussi un jet de Blessures (FOR=X).*

## **Étoile solaire.**

Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Puissance=4 ; Fréquence=2.

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

*La cible du sortilège doit être un combattant ennemi.*

*Une fois l'incantation réussie, le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière supplémentaires pour augmenter les effets du sortilège.*

- 0 gemme : X=5.
- 1 gemme : X=8.
- 2 gemmes : X=10.
- 3 gemmes : X=12.

*La cible subit un jet de Blessure (FOR=X.) Lancez 1d6 pour chaque combattant situé dans un rayon de 2,5cm autour de la cible. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', ils subissent un jet de Blessures (FOR=X/2).*

## **Faveur solaire.**

Lumière=3 ; Voie : Solaris, Chronomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Chance ».*

## **Forge des héliastes.**

Lumière=1 ; Voie : Solaris, Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

- *Appelé sur un combattant possédant une « Armure hélianthe », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.*
- *Appelée sur un combattant possédant une « Arme hélianthe », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.*
- *Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir hélianthe », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.*

*L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir « Hélianthes » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le Champion maîtrise la voie du Solaris.*

#### **Jeu de hasard.**

*Lumière=4 ; Voie : Solaris, Chronomancie ; Puissance=4 ; Fréquence=1.*

*Difficulté=4+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.*

*Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la DIS la plus élevée.*

*Le joueur qui contrôle la cible doit mélanger et disposer faces cachées les cartes restant dans sa séquence d'activation. Il est ensuite autorisé à consulter sa nouvelle pioche.*

#### **Malédiction des lâches.**

*Lumière=1 ; Voie : Solaris, Chronomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.*

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

*La cible gagne DEF-1.*

#### **Protection de la Lumière.**

*Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Puissance=2 ; Fréquence=1.*

*Difficulté=Libre ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.*

*Le résultat final du prochain jet de Blessures subi par la cible est diminué d'un nombre de points égal à la difficulté choisie pour ce sortilège (maximum : 10).*

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

#### **Puissance solaire.**

*Lumière=2 ; Voie : Solaris ; Puissance=3 ; Fréquence=1.*

*Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.*

*Ce sortilège affecte les jets de Blessures que la cible inflige suite à des attaques au corps à corps ou des tirs (hors artillerie). Le résultat du dé le plus élevé indique la colonne qui doit être lue pour la localisation de la Blessure. Le résultat du dé le plus petit s'ajoute à la FOR (-RES de la victime) pour déterminer la gravité de la Blessure infligée.*

# Sorcellerie

## **Apathie fatale.**

Air=2 ; Voie : Sorcellerie, Mutations ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne Puissance-1.*

*Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées.*

## **Atrophie musculaire.**

Air=2 ; Voie : Sorcellerie, Mutations ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (une Blessure légère est ignorée, une Blessure grave devient légère, une Blessure citrique devient grave).*

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

## **Elixir de sauvagerie.**

Eau=2 ; Voie : Sorcellerie, Chthonienne, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/5 ».*

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

## **Force des 4 vents.**

Air=X ; Voie : Sorcellerie, Cabale ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

- X=1 : la cible gagne FOR+1.
- X=2 : la cible gagne FOR+3.
- X=3 : la cible gagne FOR+5.

## **Piège des vents.**

Air=2 ; Voie : Sorcellerie, Mutations ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=1+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue.*

## **Rafale de corail.**

Air=1, Eau=1 ; Voie : Sorcellerie ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

## **Séduction voluptueuse.**

Air=3 ; Voie : Sorcellerie, Noire ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

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

*La cible doit effectuer un test de DIS de difficulté égale à celle choisie pour le sortilège. Si elle échoue, elle doit effectuer une Marche vers le magicien, même si elle doit tenter de se Désengager. Lorsque la cible arrive au contact du magicien, elle ne peut que se défendre.*

*Lors de son activation, la cible peut tenter un jet de DIS contre la même difficulté que celle choisie pour le sortilège.*

*En cas de réussite, le sortilège prend fin et la victime est immunisée à ce sortilège jusqu'à la fin de la partie. Il n'est possible pour le magicien de contrôler qu'un seul combattant à la fois à l'aide de ce sortilège. Ce n'est que lorsque le sort sera dissipé, la victime Tuée net ou au bon vouloir du magicien qui l'a lancé que le sort prendra fin.*

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

## **Souffle puissant.**

Air=2 ; Voie : Sorcellerie ; Puissance=2 ; Fréquence=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 « Coup de maître/2 ».*



***Volonté du stratège.***

Air=3 ; Voie : Sorcellerie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant qui n'a pas encore été activé. La cible est immédiatement activée, comme si sa carte venait d'être jouée.*

*Lorsque sa carte est jouée par la suite, la cible n'est pas activée une seconde fois.*

# Supplices

## **Emeute carmine.**

Eau=2 ; Voie : Supplices, Hurlements, Chtonienne ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=0).*

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

*Ce sortilège ne peut cibler ni les Constructs, ni les Champions.*

## **Festin sacré.**

Neutre=2 ; Voie : Supplices, Hurlements, Nécromancie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

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

*Le prochain Tué net que la cible infligera à un ennemi au Corps à corps lui permettra, si elle le souhaite, de remonter son niveau de Blessures d'un cran. Dans ce cas, elle ne pourra pas faire de mouvement de Poursuite. Si la victime sacrificielle est un Fidèle, le combattant sera soigné de deux niveaux de Blessures ! Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.*

*Il est impossible de dévorer les entrailles d'un Mort-Vivant, d'un Construct, d'un Immortel ou d'un Etre élémentaire.*

## **Frappe du démon.**

Neutre=1 ; Voie : Cabale, Supplices ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Avant chaque test d'ATT de la cible, le joueur qui la contrôle doit annoncer un chiffre entre '1' et '6'. Si le résultat du dé pour ce test est supérieur au chiffre annoncé et que l'attaque est réussie, le résultat final du jet de Blessures qui s'ensuit est augmenté d'un nombre de points égal au chiffre annoncé.*

## **Fureur de l'écorché.**

Eau=2 ; Voie : Supplices, Tourments ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne des bonus de FOR en fonction de son état de Blessure.*

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

*Si la cible est soignée de quelque manière que ce soit, le bonus de Force est ajusté en conséquence.*

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

## **Rage des bannis.**

Feu=2 ; Voie : Supplices, Shamanisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Cri de guerre/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Si la cible effectue une Charge, elle gagne FOR+1 et la compétence « Furie Guerrière », mais sa rage est telle qu'elle est obligée d'utiliser la Furie guerrière.*

# Symbiose

## **Force de la nature.**

Eau=2 ; Voie : Symbiose, Féerie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « FOR en charge/X », avec  $X=FOR+4$ .*

## **Peur fantasmagorique.**

Eau=3 ; Voie : Symbiose ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne MOU=0. Elle doit placer plus de dés en Défense qu'en Attaque et ne peut pas avoir recours aux effets de jeu qui lui permettent de transgresser cette règle (Furie Guerrière, etc...).*

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

## **Vigueur de l'onde.**

Eau=1 ; Voie : Symbiose, Féerie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Brute épaisse ».*

## **Voile d'émeraude.**

Eau=2 ; Voie : Symbiose ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*La cible ne peut pas être désignée comme cible d'assauts, tirs, sortilèges et miracles ennemis. Elle est néanmoins soumise aux effets de zone et perforants.*

*Si la cible a réalisé un assaut au cours du tour, ce sortilège est sans effet. Si elle lance un assaut, le sortilège est automatiquement dissipé.*

# Technomancie

## **Altération génétique.**

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

## **Contrôle de la matière.**

Terre=3 ; Voie : Technomancie, Féerie, Tellurique; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La difficulté de ce sortilège est égale à la plus haute valeur entre la FOR et la RES de la cible. Le magicien peut échanger librement des points de FOR et de RES de la cible, ou inversement. Il ne peut cependant réduire une caractéristique en-dessous de 1, ni augmenter de plus du double la caractéristique originale.*

## **Fiabilité génétique.**

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. Un '1' sur le dé de Mutagène n'est pas un échec automatique.*

## **Injection suspecte.**

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Spécial.

*Lancez 1d6.*

- '1' : La cible est retirée du jeu immédiatement.
- '2', '3', '4' ou '5' : La cible effectue immédiatement un jet de Mutagène/0.
- '6' : La cible effectue immédiatement deux jets de Mutagène/0. Si c'est un double, elle est retirée du jeu à la fin du tour.

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

## **Ivresse des Ténèbres.**

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

Difficulté=8+Valeur de Mutagène/X de la cible ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Instantané.

*La cible gagne un dé de Mutagène, qu'elle doit lancer immédiatement.*

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

## **Lames affamées.**

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie, Cabale ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».*

## **Orbe de noirceur.**

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

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

## **Reconstitution génétique.**

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Instantané.

*La cible peut immédiatement sacrifier 3 points de Mutagène/X pour se soigner d'un unique cran de Blessure.*

## **Sérum d'assimilation.**

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Ce sortilège doit être lancé avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible ajoute +1 à sa valeur de « Mutagène/X ».*

### **Silice plasmétique.**

Ténèbres=3 ; Voie : Technomancie ; Puissance=6 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*La cible gagne la compétence « Dur à cuire ».*

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

### **Souffle du désert.**

Ténèbres=2, Terre=2 ; Voie : Technomancie ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

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

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

*Tout combattant à 5cm de la cible subit un jet de Blessures (FOR=X), X étant égal au nombre total de gemmes de Ténèbres investies dans ce sortilège (coût d'incantation et gemmes destinées à améliorer la maîtrise).*

# Tellurique

## **Ange tellurique.**

Terre=3 ; Voie : Tellurique, Féerie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

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

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

## **Catalyseur Khor.**

Eau=1, Terre=1 ; Voie : Tellurique ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme Khor ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*Le magicien peut sacrifier des gemmes après l'incantation pour augmenter les effets du sortilège.*

- 0 gemme : la cible gagne INI+1.
- 1 gemme d'Eau et 1 gemme de Terre : la cible gagne INI+2.
- 2 gemmes d'Eau et 2 gemmes de Terre : la cible gagne INI+3.
- 3 gemmes d'Eau et 3 gemmes de Terre : la cible gagne INI+4.
- 4 gemmes d'Eau et 4 gemmes de Terre : la cible gagne INI+5.

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

## **Concentré de fracas.**

Terre=3 ; Voie : Tellurique ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=Libre ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté-1).*

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

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

## **Contrôle de la matière.**

Terre=3 ; Voie : Tellurique, Féerie, Technomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La difficulté de ce sortilège est égale à la plus haute valeur entre la FOR et la RES de la cible. Le magicien peut échanger librement des points de FOR et de RES de la cible, ou inversement. Il ne peut cependant réduire une caractéristique en-dessous de 1, ni augmenter de plus du double la caractéristique originale.*

## **Elixir de sauvagerie.**

Eau=2 ; Voie : Tellurique, Chtonienne, Sorcellerie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/5 ».*

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

## **Fer de l'esprit.**

Terre=X ; Voie : Tellurique, Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Résolution/X », X étant le nombre de gemmes dépensées (maximum : 4).*

## **Guerrier de la Terre.**

Terre=1 ; Voie : Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne 2 bonus à choisir parmi INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, TIR+1, COU+1 ou DIS+1.*

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

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

## **Loi des armes.**

Terre=2 ; Voie : Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Ambidextre ».*

### **Pétrification alchimique.**

Terre=4 ; Voie : Tellurique, Chtonienne ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*Le joueur lance 1d6.*

- **'1'** : Ralentissement. *La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1 jusqu'à la fin du tour.*
- **'2', '3', '4' ou '5'** : Paralysie. *La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1 jusqu'à la fin du tour. Un nouveau d6 doit être lancé lors de la phase d'entretien pour voir les effets de ce sortilège lors du tour suivant.*
- **'6'** : Pétrification. *La cible est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.*

### **Prémonition tellurique.**

Terre=2 ; Voie : Tellurique, Lithomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Ce sortilège doit être lancé juste avant un test d'INI au corps à corps. La cible bénéficie de la compétence « Bretteur » pour la durée du combat.*

### **Principe d'inertie.**

Terre=2 ; Voie : Tellurique, Forge ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne MOU+2,5.*

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

### **Résine de pétrification.**

Terre=2 ; Voie : Tellurique, Féerie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

*La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.*

### **Sérum de sang de géant.**

Terre=2 ; Voie : Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*La cible gagne FOR+1 et RES+1.*

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

### **Vice caché.**

Terre=3 ; Voie : Tellurique ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

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

### **Volonté cruelle.**

Terre=2 ; Voie : Tellurique, Lithomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible peut se déplacer de MOU lors de ses mouvements de Poursuite.*

# Théurgie

## **Ange gardien.**

Lumière=3 ; Voie : Théurgie, Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne DEF+2 et la compétence « Régénération/5 ». Le sort est en activité tant que la cible reste en vie. Si elle doit être éliminée de quelque manière que ce soit, le sortilège annule l'attaque adverse et le sort est brisé.*

*Un seul combattant sur la table peut subir les effets de ce miracle en même temps.*

*Ce n'est que lorsque le sortilège sera dissipé ou au bon vouloir du magicien qui l'a incanté que le sortilège prendra fin et qu'il sera possible de l'incanter à nouveau.*

## **Autodafé.**

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=5). Elle ne pourra pas bénéficier de la compétence « Régénération/X » jusqu'à la fin du tour.*

*Si la cible bénéficiait, avant que le sortilège ne soit lancé, des effets du sortilège Immolation, elle se transforme instantanément en une torche vivante. La FOR du jet de Blessures qu'elle encaisse passe à 10 et tous les combattants en contact socle à socle avec elle encaissent un jet de Blessures (FOR=2). Un combattant Tué net par l'Autodafé est retiré de la partie et ne pourra revenir d'aucune manière, y compris à l'aide de la compétence « Renfort ».*

*Ce sortilège est sans effet sur les Constructs.*

## **Brûlure de l'acier.**

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, la RES du combattant adverse est divisée par 2 (arrondi à l'inférieur) pour le jet de Blessures en cours.*

## **Brûlure spirituelle.**

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne ATT+2 et DEF-2.*

*Ce sortilège est sans effet sur les Champions, les Constructs, les Morts-vivants et les Élémentaires.*

## **Colère du guerrier.**

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».*

## **Dévotion guerrière.**

Feu=3 ; Voie : Théurgie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Tueur né ».*

## **Eclat de Lahn.**

Feu=3, Lumière=3 ; Voie : Théurgie, Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=Unique.

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

*Le magicien crée dans un cercle de 50cm de diamètre une terrible lueur aveuglante. Tous les combattants dans cette zone qui ne sont pas issus des Voies de la Lumière sont Sonnés jusqu'à la fin du tour. Les victimes de ce sort équipées d'armes à distance ne peuvent plus tirer qu'à Portée courte jusqu'à la fin de la partie.*

## **Guerrier élémentaire.**

Neutre=2 ; Voie : Théurgie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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



*La cible gagne la compétence « Guerrier-mage » tant qu'elle se trouve sous l'emprise de ce sortilège. Cela ne change rien au nombre de sortilèges qu'elle peut posséder, en revanche toutes les autres règles liées à cette compétence s'appliquent.*

*Le magicien peut sacrifier 2 gemmes Neutres lors de la phase d'entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre.*

**Marque d'infamie.**

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Exorcisme ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=5 ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

**Précipitation fatale.**

Neutre=3 ; Voie : Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

*Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la DIS la plus élevée.*

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

**Rage ardente.**

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Implacable/2 », mais devra placer tous ses dés de combat en Attaque et engager le plus d'ennemis possible lors de chaque mouvement de Poursuite.*

*Si la cible bénéficiait, avant que ce sortilège ne soit lancé, des effets du sortilège Immolation, elle gagne en plus la compétence « Tueur né ».*

*Durant la phase d'entretien, la cible encaisse automatiquement une Blessure légère.*

# Tourments

## **Déchéance inéluctable.**

Eau=X ; Voie : Tourments, Hurlements ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*La cible gagne RES-2X (minimum : RES=1), X étant le nombre de gemmes d'Eau utilisé pour l'incantation (maximum : 4).*

## **Exaltation de la souffrance.**

Eau=3 ; Voie : Tourments ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne des bonus de RES en fonction de son état de Blessure.*

- *Blessure légère : RES+2.*
- *Blessure grave : RES+4.*
- *Blessure critique : RES+6.*

*Si la cible possède la compétence « Implacable/X », elle peut choisir de gagner RES-2 pour augmenter de +1 sa valeur de X.*

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

## **Fureur de l'écorché.**

Eau=2 ; Voie : Tourments, Supplices ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne des bonus de FOR en fonction de son état de Blessure.*

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

*Si la cible est soignée de quelque manière que ce soit, le bonus de Force est ajusté en conséquence.*

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

## **Garde sanglante.**

Eau=1 ; Voie : Tourments, Hurlements ; Puissance=1 ; Fréquence= 2.

Difficulté=2+POU du magicien ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit être lancé juste avant que le magicien encaisse un jet de Blessures. Le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau après l'incantation pour modifier les effets du sortilège.*

- *0. Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.*
- *1. Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.*
- *2. Le magicien bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.*

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

## **Massacre.**

Eau=2 ; Voie : Tourments, Hurlements ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».*

## **Morsure de l'âme.**

Eau=2 ; Voie : Tourments, Hurlements ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*Si la cible ne possède pas de valeur de COU/PEUR, utiliser sa RES comme difficulté pour ce sortilège.*

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

## **Pacte des enchaînés.**

Eau=2 ; Voie : Tourments ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de chaînes de Carnage ou de Calamité ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible perd un dé de combat. En contrepartie, le magicien bénéficie de certains bonus.*

- *Si la cible est dotée de chaînes de Carnage, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.*
- *Si la cible est dotée de chaînes de Calamité, le magicien gagne un dé de combat supplémentaire.*
- *Si la cible est dotée des deux types de chaînes, le magicien doit choisir l'un des deux effets ci-dessus.*

*Un magicien ne peut pas lancer ce sort sur lui-même.  
Ce sortilège est sans effet si la cible n'est pas engagée en corps à corps au moment de l'incantation.*

# Typhonisme

## **Aile des abysses.**

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*La cible gagne la compétence « Vol » (MOU=20 en vol).*

*Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre. Si elle n'est pas au palier 0 alors que ce sortilège prend fin, la cible est Tué net.*

*Ce sortilège ne peut pas être lancé par un magicien dont le MOU est inférieur ou égal à 5.*

## **Arme démon.**

Ténèbres=3 ; Voie : Typhonisme ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Les « Armes noires » des combattants amis dans l'aire d'effet deviennent des « Armes sacrées ».*

## **Beauté du diable.**

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Paria ». S'il s'agit d'un fidèle de la Lumière ou du Destin, il subit un jet de Blessures (FOR=réserve de FT).*

*Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Immortels, les Morts-Vivants et les Justes.*

## **Enlèvement.**

Terre=2 ; Voie : Typhonisme, Shamanisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne MOU-2,5. Elle ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite. La difficulté de tous ses tests de désengagement est augmentée de +2.*

## **Impuissance.**

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

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Le magicien peut sacrifier 1 gemme des Ténèbres après chaque test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU, DIS, POU ou FOI de la cible. Le test désigné est alors annulé et relancé.*

*Le résultat ne peut pas être relancé et le second résultat doit être accepté. Si la cible bénéficie d'un autre effet permettant de relancer le test, les deux effets s'annulent.*

## **Marche funèbre.**

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme, Nécromancie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*Le magicien bénéficie d'ATT+2, DEF+2, FOR+2 et RES+2 lorsqu'il se bat en Corps à corps contre la cible de ce sortilège.*

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

*Un magicien ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.*

## **Ombre de peste.**

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

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 20cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Tous les combattants dans l'aire d'effet sont affectés. Ils ne peuvent plus regagner de cran de Blessures, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.*

## **Soumission.**

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

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

*La cible doit placer au moins autant de dés en Défense qu'en Attaque.*

*La cible ne peut pas effectuer de mouvement de poursuite.*

***Téléportation mineure.***

Air=2 ; Voie : Typhonisme, Shamanisme ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

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

*Le magicien est déplacé de 30cm vers un point sur lequel il possède une ligne de vue.*

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

***Vœu de tourments.***

Ténèbres=2 ; Voie : Typhonisme, Noire ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.*

## Réservés (race)

### **Ange de Feu.**

Feu=2, Lumière=2 ; Voie : Réservé aux Griffons ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Tous les combattants du Griffon amis dans l'aire d'effet gagnent la compétence « Tueur né ».*

*Chaque combattants affecté par ce sortilège subira une Blessure légère à la fin de la phase de Corps à corps s'il n'a pas infligé au moins une Blessure légère à un adversaire.*

### **Cœur du géant.**

Terre=3 ; Voie : Réservé aux Nains ; Puissance=1 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un guerrier-montagne ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est éliminée. La cible ne peut plus revenir en jeu d'ici la fin de la partie. Tous les magiciens Nains amis gagnent POU+1.*

### **Flot apaisant.**

Eau=4 ; Voie : Réservé aux Daïkinees ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*1d6 est lancé pour chaque combattant Daïkinee ami à 10cm du Magicien. Sur '4', '5' ou '6', le combattant est soigné d'un cran de Blessure.*

### **Graine du Mokoro.**

Neutre=2 ; Voie : Réservé aux Béhémoth ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

*Les combattants du Béhémoth amis dans l'aire d'effet gagnent INI+1.*

### **Illusion du dieu Rat.**

Air=2, Feu=1 ; Voie : Réservé aux Gobelins ; Puissance=3 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 50cm ; Durée : Instantané.

*Tout combattant ennemi dans l'aire d'effet du sortilège doit effectuer un test de COU. Le magicien peut sacrifier des gemmes de Feu après l'incantation pour modifier la difficulté de ce test.*

- 0 gemme : difficulté=5.
- 1 gemme : difficulté=6.
- 2 gemmes : difficulté=7.
- 3 gemmes : difficulté=8.
- 4 gemmes : difficulté=9.
- 5 gemmes : difficulté=10.

*Tout combattant qui échoue à ce test est immédiatement en déroute. Un combattant qui n'a pas encore été activé ce tour doit effectuer immédiatement un mouvement de fuite.*

### **Invocation d'ange morbide.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux magiciens purs d'Achéron ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

*Un ange morbide est invoqué à 10cm ou moins du magicien.*

#### **Ange morbide.**

7,5/17,5

0

2/3

0/3

-

-6

-

Mort-vivant, Vol.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

10 PA

### **Lames sans pitié.**

Lumière=3 ; Voie : Réservé aux Cynwälls ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

*Tous les combattants amis situés à 10cm ou moins du magicien bénéficient de la compétence « Féroce ».*

### **Pacte draconique.**

Lumière=4 ; Voie : Réservé aux Cynwälls ; Puissance=4 ; Fréquence=Unique.

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

*Un dragon non-Champion (pas un Wyrn) est invoqué à 10cm du magicien, au palier 1. Ce dragon est immédiatement activé et il agit normalement tout au long du tour.*

*Lors de la phase d'Entretien, le dragon est retiré de la partie.*

*Une armée ne peut lancer ce sortilège avec succès qu'une fois par partie, sauf si elle est affiliée au Dragon de Lumière.*

### **Dragon.**

15/20

4

6/13

5/13

4

-9

4

Souffle de dragon : FOR10, 20/30/40. Artillerie lourde à effet de zone.

Enorme, Implacable/1, Tueur né, Vol.

Créature Cynwäll. Très grande taille.

**Souffle du dragon.**

**Présence du dragon.**

140 PA

### **Peau du Béhémoth.**

Neutre=1 ; Voie : Réservé aux Béhémoth ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne RES+3.*

### **Sacrifice de la poupée.**

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

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

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

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

## Réservés (classe de combattants)

### **Art de la furie.**

Eau=1 ; Voie : Réservé à aux maîtres des carnages ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

*Le magicien acquiert immédiatement 2 points de furie et peut s'en attribuer normalement par la suite.*

*Le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau après l'incantation, chaque gemme se transforme en 2 points de furie qui s'ajoutent à sa réserve de furie, dans la limite normale.*

### **Bombe de Feu.**

Feu=3 ; Voie : Réservé aux appuis-feu cadwës ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

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

*Le joueur pose un pion "Piège" à portée du magicien. Ce pion représente une bombe de feu.*

*A chaque fois qu'un combattant termine un déplacement à moins de 10cm d'une bombe de feu, le joueur qui l'a posée peut décider de la faire exploser.*

*Lorsqu'une bombe de feu explose, tous les combattants situés à moins de 10cm subissent un jet de Blessures (FOR=6) et le pion est retiré.*

### **Boulet rouge.**

Feu=4 ; Voie : Réservé aux appuis-feu cadwës ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*Le choix de la cible de ce sortilège s'effectue comme pour un tir d'artillerie perforante. La portée choisie vaut toujours 20cm.*

*La cible et tout combattant sur la trajectoire subissent un jet de Blessures (FOR=6).*

*Tout combattant qui subit effectivement une Blessure est soumis à un second jet de Blessures (FOR=3) qui ignore sa RES.*

### **Chant de blessure.**

Lumière=0 ; Voie : Réservé aux bardes ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

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

*Le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière après l'incantation pour améliorer les effets du sortilège.*

- 1 gemme : Le jet de Blessures se fait avec FOR+2.
- 2 gemmes : Le jet de Blessures se fait avec FOR+4.

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

### **Création d'ange morbide.**

Ténèbres=1 ; Voie : Réservé aux magiciens purs d'Achéron ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un pantin morbide ami ; Durée : Spécial.

*La cible doit être en contact avec un autre pantin morbide ami. Les 2 pantins morbides doivent être libres de tout contact ennemi et à portée du sortilège. Au moins l'un d'entre eux doit être Indemne.*

*Les 2 pantins sont retirés du jeu et remplacés par un unique ange morbide.*

#### **Ange morbide.**

7,5/17,5

0

2/3

0/3

-

-6

-

Mort-vivant, Vol.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

10 PA

### **Ellipse.**

Lumière=1 ; Voie : Réservé aux synchronïmes ; Puissance=1 ; Fréquence=1.



Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*Le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière après l'incantation. Il gagne MOU+2,5 pour chaque gemme dépensée (maximum : MOU=20).*

### **Envolée hystérique.**

Air=2 ; Voie : Réservé aux psycho-mutants dotés de la compétence « Vol » ; Puissance=2 ; Fréquence=1.  
Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

*Le Magicien passe instantanément au palier 2 sans subir la moindre pénalité de mouvement. Ce sortilège permet au Magicien de se désengager s'il en a le droit et peut être utilisée après avoir Chargé.*

### **Esprit des batailles.**

Neutre=2 ; Voie : Réservé aux shamans animistes sur Brontops ; Puissance=1 ; Fréquence=1.  
Difficulté=1+ATT de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un brontops ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
*La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et la compétence « Tueur né ».*

### **Esprit des tempêtes.**

Neutre=3 ; Voie : Réservé aux shamans animistes sur Brontops ; Puissance=2 ; Fréquence=1.  
Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un brontops ami ; Durée : Instantané.

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

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

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

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

### **Etreinte de la mandragore.**

Terre=2 ; Voie : Réservé aux croque-morts ; Puissance=3 ; Fréquence=1.  
Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne MOU=0.*

*Ce sort est sans effet si la cible n'est pas au palier 0.*

### **Famine mystique.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=3 ; Fréquence=2.  
Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un mystique ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

### **Flambeau de l'au-delà.**

Lumière=2 ; Voie : Réservé aux croque-morts ; Puissance=3 ; Fréquence=2.  
Difficulté=COU de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Hypérien ».*

### **Glas.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi en Blessure critique ; Durée : Instantané.

*La cible est éliminée et retirée de la partie.*

### **Javelot des abysses.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

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

### **Lèpre monstrueuse.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=3 ; Fréquence=2.  
Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Paria ».

### **Peste démoniaque.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=3 ; Fréquence=1.  
Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».

Tout combattant ennemi du lanceur bénéficie de la compétence « Ephémère/5 » tant qu'il reste à 10cm de la cible.  
Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir ce sortilège d'un tour sur l'autre.

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

### **Petite mort.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux succubes ; Puissance=3 ; Fréquence=2.  
Difficulté=8 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
La cible est considérée comme ayant été activée.

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

### **Résurrection des mânes.**

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé aux mangeurs d'âmes ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=7 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Lorsqu'un mâne est tué sans être retiré du jeu, le joueur qui le contrôlait attribue un marqueur à l'un des mangeurs d'âmes de son armée doté de ce sortilège, quelle que soit sa position sur le terrain. Ce magicien peut par la suite lancer ce sortilège sur un marqueur en sa possession.

Le marqueur est défaussé et le mâne est remis en jeu à 5cm du Magicien.

### **Rugissement primal.**

Air=2 ; Voie : Réservé aux guerriers-mages Keltois ; Puissance=2 ; Fréquence=1.  
Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 15cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet du sortilège gagnent la compétence « Bravoure ». Les combattants dotés de la Compétence « Furie guerrière » devront placer tous leurs dés en Attaque lors de la prochaine phase de Corps à corps.

### **Sonnet d'éternité.**

Ténèbres=1 ; Voie : Réservé aux questeurs ; Puissance=2 ; Fréquence=1.  
Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.

Le Magicien peut dépenser des gemmes de Mana juste avant de subir un jet de Blessures. La FOR du jet est alors diminuée de 3 points par gemme dépensée : le jet de Blessures est ignoré si sa FOR est strictement inférieure à 0 sous l'effet de ce sort.

Ce sortilège est sans effet sur les jets de Blessures provoqués par des armes possédant l'attribut « Sacré » ou « Noir ».

### **Ténacité des mânes.**

Neutre=2 ; Voie : Réservé aux mangeurs d'âmes ; Puissance=2 ; Fréquence=2.  
Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un mâne ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Acharné ».

Exceptionnellement, la cible peut utiliser la compétence « Régénération/X » si elle a été Tué net pendant le tour. Dans ce cas, si son premier jet de Régénération est réussi, elle passe en Blessure critique.

### **Tétanie.**

Ténèbres=1 ; Voie : Réservé aux biopsistes ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.  
Difficulté=RES de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à al fin du tour.

La cible subit un malus de 3 points qu'elle peut répartir au choix en INI, ATT ou DEF. Le Magicien perd un dé de Corps à corps. Un même combattant ne peut être la cible de ce sortilège qu'une seule fois par tour.

### **Vitesse démoniaque.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=3 ; Fréquence=Unique.  
Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Tous les combattants amis dans l'aire d'effet et au même palier que le magicien gagnent MOU+5.  
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.*

***Voile mortuaire.***

*Air=2 ; Voie : Réservé aux croque-morts ; Puissance=3 ; Fréquence=2.*

*Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.*

*Le champ de vision de la cible est obstrué. Celle-ci ne peut plus tracer de ligne de vue valide sur aucun combattant, à l'exception de ceux qui sont à son contact.*

*La cible perd l'usage de la compétence « Conscience ».*

*Ce sortilège est sans effet sur les Morts-vivants et les constructs.*

## Réservés (Champions)

### **Art du diplomate.**

Lumière=1 ; Voie : Réservé à Sardar ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé juste avant que l'adversaire n'effectue son Jet de Tactique. La difficulté choisie est considérée comme le résultat obtenu au jet de Tactique du camp du magicien.*

*Si l'incantation est un échec, le jet de Tactique est effectué normalement. Si ce jet de Tactique est effectué par Sardar ou la Lionne Rousse, le résultat final du prochain Jet de Tactique est tout de même augmenté de +1.*

### **Ascendance des astres.**

Neutre=2 ; Voie : Réservé à Saphyr ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

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

*Le magicien gagne 3 points de Mutagène/1.*

*Si l'incantation est un échec, il doit immédiatement retrancher ces 3 points de Mutagène/1 à ses caractéristiques.*

### **Attaque symbiotique.**

Terre=2, Ténèbres=2 ; Voie : Réservé à Sasia Samaris ; Puissance=0 ; Fréquence=Illimitée.

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

*La cible doit effectuer un test de DEF d'une difficulté égale à celle du sortilège. En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=nombre de gemmes dépensées dans ce sortilège, en comptant celles investies pour augmenter la maîtrise).*

*La portée de ce sortilège ne peut jamais être augmentée.*

*Si la Blessure est exceptionnelle ou si elle est localisée à la tête, la cible est Tuée net.*

*Sasia Samaris ne peut être dotée ce sortilège que si elle est équipée de sa cape de reptation.*

### **Aura du juste.**

Feu=2, Lumière=2 ; Voie : Réservé à Kelen ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. La cible gagne la compétence « Commandement/15 ». Tout combattant en fuite qui entre dans l'aura de Commandement de la cible peut immédiatement tenter un jet de Ralliement.*

### **Baiser volé.**

Air=3 ; Voie : Réservé à la Babayagob ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

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

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

*Ce sortilège est sans effet sur les Champions et sur les combattants n'ayant pas de score de DIS.*

### **Bête de la nuit.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé à Lo'Nua ; Puissance=0 ; Fréquence=2.

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

*La cible gagne la compétence « Abominable ».*

### **Bête de Morzath.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé à Morzath ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

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

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

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

*Le magicien conserve les Blessures dont il est affligé. Il ne bénéficie plus des effets de la Charrette macabre.*

*Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir l'effet du sortilège d'un tour sur l'autre. Dans le cas contraire, il reprend son apparence originelle. Dans ce cas, il retrouve l'usage de la Charrette macabre.*

### **La bête de Morzath.**

12,5

5

6/15

5/12

-

-10

5

POU=7

Abominable, Enchaînement/2, Implacable/1, Inébranlable, Invocateur/5, Possédé, Récupération/2, Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Nécromancie.

(Artefact/2, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte de Cadwallon. Grande taille.

180 PA

### **Chaîne des automates.**

Neutre=0 ; Voie : Réservé à Galhyan ; Puissance=0 ; Fréquence=10.

Difficulté=6+INI de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Construct Cynwäll ami équipé de mécanismes hélianthes ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Pour le lancement de ce sortilège, l'angle de vue du magicien est de 360°. Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique, la cible est liée au magicien jusqu'à la fin du tour.*

*Au début d'une phase de jeu, le magicien peut sacrifier des gemmes de Mana pour booster les Constructs liés, quelle que soit leur position sur leur terrain.*

- 1 gemme de Lumière : la cible gagne la compétence « Tir instinctif » (Akhamiäl uniquement).
- 1 gemme d'Eau : la cible gagne la compétence « Possédé ».
- 2 gemmes de Lumière : la cible gagne la compétence « Acharné ».
- 2 gemmes d'Eau : la cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

### **Chimère aux 1000 visages.**

Lumière=5 ; Voie : Réservé à la Chimère ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=12 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit être lancé au moment où le magicien est éliminé. Il revient en jeu à 15cm ou moins d'un Champion du Lion ami. Si cela n'est pas possible, le sortilège est sans effet.*

*L'état de santé, les artefacts et la réserve de mana du magicien reviennent à leur état initial. Les effets de jeu auxquels il était soumis sont dissipés.*

### **Courroux du tonnerre.**

Neutre=4 ; Voie : Réservé au Fils du tonnerre ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

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

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

### **Déchirement des âmes.**

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé au Coryphée ; Puissance=0 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit être invoqué juste avant que la cible n'effectue un jet de Blessures au corps à corps. Le jet de Blessures bénéficie de la compétence « Assassin ».*

### **Déluge d'Idabaoth.**

Eau=1, Feu=X ; Voie : Réservé à Irix ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=2X ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=3X), avec X compris entre 1 et 5.*

### **Effet troll.**

Neutre=1 ; Voie : Réservé à Sulfur ; Puissance=0 ; Fréquence=3.

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

Ce sortilège doit être lancé juste avant un jet d'incantation ou de contre.

Le joueur choisit l'un des 2 effets ci-dessous.

- La cible gagne FOR-2 et RES-2 Jusqu'à la fin du tour, le magicien gagne POU+1 pour son prochain test de POU.
- La cible gagne FOR-4 et RES-4 Jusqu'à la fin du tour, le magicien gagne POU+2 pour son prochain test de POU.

### **Eternelle torpeur.**

Ténèbres=4 ; Voie : Réservé à la Gorgone ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=Aucune ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi qui dispose d'une ligne de vue sur le magicien ; Durée : Spécial.

Le magicien effectue un test de POU sans difficulté. La cible effectue un test d'INI. Le résultat du test d'INI est retranché à celui du test de POU et on applique les effets correspondant au résultat obtenu.

- **0 et moins : Vanité de l'humble.** Le sortilège n'a aucun effet.
- **1 à 5 : Mirage du vide.** La cible subit un jet de Blessures (FOR=0).
- **6 à 10 : Contemplation abyssale.** La cible subit un jet de Blessures (FOR=X), X étant égal au résultat obtenu.
- **11 et plus : Eternelle torpeur.** La cible est pétrifiée. Elle est désormais considérée comme un Élément de décor Indestructible, Inaltérable et Inamovible. Elle peut être délivrée de ce sortilège par tout effet de jeu dissipant les sortilèges actifs, elle revient alors en jeu avec le même niveau de Blessures qu'au moment de l'incantation de ce sortilège, mais tous les autres effets de jeu l'affectant sont automatiquement dissipés. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin de la partie, elle est considérée comme une perte.

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

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

### **Faveur du long soleil.**

Neutre=1 ; Voie : Réservé au Fils du tonnerre ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

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

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

### **Feu du mont Damné.**

Feu=3 ; Voie : Réservé à Janos ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=10) considéré comme une Arme sacrée. Un combattant éliminé par ce sortilège ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

### **Flambeau de la haine.**

Air=1, Feu=2 ; Voie : Réservé à Corwyn ; Puissance=0 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même cible, au cours du même tour ou lors de tours différents. Lors de la première incantation réussie, la cible gagne la compétence « Dévotion/1 ». Par la suite, sa valeur de Dévotion augmente de +1 à chaque fois qu'il inflige une blessure à un adversaire.

Lancé pour la deuxième fois avec succès sur la même cible, le sortilège dévore celle-ci dans une colonne de flammes rugissantes. La cible est Tuée net et tous les combattants situés à 5cm d'elle subissent un jet de Blessure (FOR=X), X étant égal à la somme de COU/PEUR et de sa valeur de Dévotion.

Ce sortilège est sans effet sur les Parias, les Morts-vivants et les combattants qui ont été invoqués au cours de la partie.

### **Fugue sournoise.**

Eau=1 ; Voie : Réservé à Velrys ; Puissance=0 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Le magicien n'a pas besoin de disposer d'une ligne de vue sur sa cible. Le magicien est disposé au palier 0 à 5cm de la cible. Ce sortilège ne permet pas d'engager un combattant adverse.

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

### **Griffe de Shaenre.**

Eau=3 ; Voie : Réservé à Shaenre ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=6) bénéficiant des effets de la compétence « Toxique/2 ». Le magicien gagne ATT+2 et FOR+2 jusqu'à la fin du tour.*

### **Maître du domaine.**

Eau=2 ; Voie : Réservé à Mirvilis ; Puissance=0 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=11 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Un marqueur lié à ce sortilège ; Durée : Spécial.

*Ce sortilège peut être attribué jusqu'à trois fois au magicien lors de la constitution des armées. Un marqueur pour chaque exemplaire est placé dans la zone de déploiement du camp du magicien (au palier 0). Le premier marqueur est placé avant le jet d'Approche. S'il y en a un deuxième, celui-ci est placé au moment où le magicien est déployé. S'il y en a un troisième, il est placé avant le jet de Tactique du premier tour. Chaque marqueur est considéré comme un élément de décor (RES=6 ; Petite Taille ; 3 PS ; Inaltérable), qui ne peut pas être déplacé par les effets qui modifient le terrain.*

*Le magicien n'est pas obligé d'avoir une ligne de vis sur la cible, mais doit se trouver au Palier 0. Le magicien peut immédiatement tenter de lancer un autre sortilège (dont la portée n'est pas Personnel) comme s'il se trouvait à l'emplacement du marqueur désigné. Pour le lancement de ce deuxième sortilège, le magicien dispose d'un angle de vue de 360°. Seul son esprit se trouve projeté grâce à ce sortilège : sa figurine n'est donc pas déplacée. Toute tentative de contremagie sur le deuxième sortilège doit être effectuée en considérant que le magicien se trouve à la place du marqueur désigné. Un combattant placé sur le marqueur désigné bloque les lignes de vues depuis celui-ci, y compris pour la compétence « Conscience ». Il est considéré comme étant au contact du magicien pour la portée des sortilèges lancés par l'intermédiaire de ce sortilège.*

### **Majesté.**

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé à Sophet ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Instantané.

*Ce sortilège peut être lancé n'importe quand durant le tour, sauf pendant un déplacement ennemi. La cible doit effectuer un test de COU contre la PEUR du magicien. En cas d'échec, elle part immédiatement en déroute.*

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

### **Nuée de charognards.**

Neutre=4 ; Voie : Réservé à Tamaor ; Puissance=0 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=9 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

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

*Lors de l'activation du magicien, la Nuée de charognards peut être déplacée. Elle se déplace au palier 0 de 20cm au maximum.*

*3 gemmes Neutres sont placées sur la carte à chaque fois qu'un combattant est Tué net à 10cm ou moins de la Nuée de charognards. Elle peut contenir un maximum de 12 marqueurs.*

*Tout magicien Orque ami, lors de son activation, peut piocher des gemmes dans la réserve de la Nuée de charognards s'il est en contact avec elle.*

*Ce sortilège est automatiquement dissipé si Tamaor est retiré du jeu.*

### **Oracle rouge.**

Eau=1, Feu=1 ; Voie : Réservé à Damrahl ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

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

*La difficulté est égale à 11 (Si la cible n'a ni POU ni FOI), 11-POU de la cible (s'il s'agit d'un magicien) ou 11-FOI (s'il s'agit d'un fidèle).*

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

### **Parchemin de foudre.**

Air=2 ; Voie : Réservé à Gidzzit ; Puissance=0 ; Fréquence=2.

Difficulté=Libre ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

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

### **Poupées de chair.**

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé à Nurbald ; Puissance=0 ; Fréquence=2.

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

*Le joueur désigne 2 combattants de son armée qui ont été éliminés. Ils sont retirés du jeu et ne peuvent revenir d'aucune manière. En contrepartie, un zombie est invoqué à 10cm ou moins du magicien.*

### **Zombie.**

7,5

1

4/7

2/5

-

-5

-

Mort-vivant, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

18 PA

### **Règne du chaos.**

Neutre=X ; Voie : Réservé à Asura ; Puissance=0 ; Fréquence=Spécial.

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

*Le joueur lance 2d6 avant chaque jet de Tactique. Le plus petit résultat indique le coût en gemmes de ce sortilège. Le plus élevé indique sa fréquence. Ces résultats sont valables jusqu'au prochain jet de Tactique.*

*Ce sortilège peut être lancé juste après un jet d'INI, d'ATT, de DEF, de TIR, de COU, de DIS, de POU, de FOI ou de Blessures effectué par la cible. Le jet désigné est annulé et doit être refait comme s'il n'avait jamais eu lieu.*

### **Réveil des horreurs.**

Eau=1, Ténèbres=1 ; Voie : Réservé à Mahal ; Puissance=0 ; Fréquence=3.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

*Le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau après l'incantation pour modifier les effets de ce sortilège.*

- 0 gemme : un combattant en contact avec le magicien gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1. Ces malus prennent fin dès que le combattant et le magicien ne sont plus en contact.
- 1 gemme : le magicien gagne la compétence « Tueur né ».
- 2 gemmes : un combattant en contact avec le magicien perd un dé de Corps à corps. Ce malus prend fin dès que le combattant et le magicien ne sont plus en contact. Cet effet est inutilisable contre les combattants dont la FOR est supérieure ou égale à 8.

### **Sang froid.**

Terre=2 ; Voie : Réservé à Enoch ; Puissance=0 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*La cible gagne la compétence « Ephémère/6 ».*

*Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Elémentaires, les Morts-vivants et les combattants dotés de la compétence « Régénération/X ».*

### **Secret de Bâl-Torg.**

Terre=3 ; Voie : Réservé à Bâl-Torg ; Puissance=0 ; Fréquence=2.

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

*Ce sortilège doit être lancé juste après que la cible ait utilisée une potion de force, de rapidité, de résistance ou de vivacité.*

*L'effet de la potion dure jusqu'à la fin de la partie.*

### **Supplice du marionnettiste.**

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé à Syd ; Puissance=0 ; Fréquence=3.

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

*Ce sortilège doit être lancé juste avant le jet de Tactique. La cible ne peut plus faire appel à ses sortilèges destinés à invoquer ou rappeler des combattants sur le champ de bataille. Elle ne peut également plus dépenser de mana pour entretenir le lien avec ses créatures invoquées (Elémentaires, etc...).*

### **Tempête de Lumière.**

Air=3, Lumière=2 ; Voie : Réservé à Méliador ; Puissance=0 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=11 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 50cm ; Durée : Spécial.

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



*Tant que le sortilège est actif, le magicien peut désigner (lors de son activation) un combattant ennemi dans l'aire d'effet et sacrifier X gemmes de Lumière (minimum : 1). La cible subit un jet de Blessure (FOR=2X) sans qu'aucun test de POU ne soit nécessaire. Tant qu'il dispose d'assez de Mana, le magicien peut désigner d'autres combattants.*

***Tentacules du kraken.***

Eau=2 ; Voie : Réservé à Kérozen ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

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

*Les combattants ennemis au contact du magicien gagnent INI-2 (minimum : INI=0).*

***Treizième voix.***

Lumière=2 ; Voie : Réservé à Kelen ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

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

*Ce sortilège doit être lancé au début de la phase de Combat. Le joueur qui contrôle le magicien peut choisir le premier combat à résoudre, même s'il a perdu le jet de Tactique. Si l'adversaire dispose d'un pouvoir similaire, c'est le vainqueur du jet de Tactique qui choisit le premier combat.*

*Ce sortilège ne peut pas être lancé si le camp du magicien a remporté le jet de Tactique.*

***Volonté d'Yllia.***

Eau=2 ; Voie : Réservé à Ophyr ; Puissance=0 ; Fréquence=Unique.

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

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