

<p style="text-align: center;">Grimoire de la Cabale Eau / Impie</p> <p><i>La magie de la Cabale est la magie du Sang : une forme impie de la magie de l'Eau. La magie de l'Eau s'appuie sur l'Espoir et la Crainte.</i></p> <p>Ils connaissent naturellement le sort Domination. Ces arcanistes maîtrisent aussi les sorts de l'Eau Bénie.</p>	<p style="text-align: center;">Domination Eau / Impie</p> <p><i>La victime se soumet à votre regard impitoyable.</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste</p> <p>Ciblez une figurine ennemie en ligne de vue, portée 6 pas (15 cms). Une domination est résolue avant la vigilance de la cible si vigilance il y a.</p> <p><u>0 succès</u> : votre adversaire recevra une carte de plus que sa main actuelle, au prochain tour, quelles que soient ses pertes lors de ce tour</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : Pour le prochain tour, cette figurine ne compte pas dans le nombre de figurines comptabilisée pour générer des cartes (maximum -1 carte par bande). La figurine ciblée doit faire un test de cran. Si ce test est un échec, la figurine est activée.</p> <p><u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>	<p style="text-align: center;">Malédiction Eau / Impie</p> <p><i>Sur 3 générations, je te maudis !</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie dans une portée maximale de 11 pas (27,5 cms)</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur bénédiction.</p> <p><u>1 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur malédiction qui disparaît à la phase de récupération (ou avant si utilisé)</p> <p><u>2 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur malédiction qui est conservé au prochain tour (si non utilisé).</p> <p><u>3 succès</u> : La descendance de cette figurine est également affectée par cet effet.</p>	<p style="text-align: center;">Explosion magique Eau / Impie</p> <p><i>Le saviez vous? Les animaux sont composés à 70% d'eau.</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie, visible, dans une portée maximale de 17,5 cms. Lancez un dé supplémentaire si la figurine n'est pas surnaturelle.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 5+. L'éventuelle armure est ignorée.</p> <p><u>3 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 6+. L'éventuelle armure est ignorée.</p>
<p style="text-align: center;">Danse de Mama Brigitte Eau / Sacré</p> <p><i>L'esprit farceur de Mama Brigitte s'empare des jambes de l'infortunée victime, qui entame de superbes cabrioles. Dommage que ce ne soit pas le moment !</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie à 9 pas ou moins du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : Mama Brigitte s'est un peu trompée de cible. Votre arcaniste doit avancer de 2 pas en ligne droite.</p> <p><u>1 succès</u> : Votre adversaire reçoit une bouteille de Whisky à la fin de la partie. Ca, c'est pour toi, c'est cadeau.</p> <p><u>2 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>3 succès</u> : Vous choisissez le mouvement de cette figurine (qui peut chuter d'un bâtiment), et qui devient activée.</p>	<p style="text-align: center;">Nettoyage de Sakpata Eau / Sacré</p> <p><i>L'énergie du grand Loa Sakpata balaye les enchantements et entités de la zone.</i></p> <p>Définissez un cercle de 15 cms autour de l'arcaniste.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste devient un revenant, asservi par l'arcaniste adverse. En l'absence d'arcaniste adverse, il devient un PNJ</p> <p><u>1 succès</u> : Une odeur de charogne envahit le terrain (aucun effet).</p> <p><u>2 succès</u> : L'odeur est moins désagréable, mais toujours aucun effet.</p> <p><u>3 succès</u> : Tous les marqueurs (bénédiction, malédiction, cercle de protection) sont supprimés. Les invocations et les revenants sont testés sur leur cran. En cas d'échec, elles sont bannies.</p>	<p style="text-align: center;">Guérison par la foi Eau / Sacré</p> <p><i>Vos mains brillent intensément lorsque vous les placez sur la blessure d'un camarade.</i></p> <p>Ciblez une figurine amie en contact avec l'arcaniste (l'arcaniste ne peut PAS se soigner lui-même).</p> <p><u>0 succès</u> : Oups...La blessure empire. Si la figurine était au sol, elle est retirée du plateau comme perte. Si elle était secouée, elle passe au sol.</p> <p><u>1 succès</u> : Vos mains brillent. Pour le tour entier, votre arcaniste peut être choisi par n'importe quel tireur ayant une ligne dessus comme la figurine la plus proche, même si ce n'est pas le cas.</p> <p><u>2 succès</u> : La figurine ciblée ignore les pénalités liées au marqueur secoué exactement comme si elle avait utilisé une bouteille de Whisky. Dont elle souffrira également des effets néfastes.</p> <p><u>3 succès</u> : La figurine ciblée supprime un marqueur secoué. Elle se relève avec un marqueur secoué si elle était au sol.</p>	<p style="text-align: center;">Communion Eau / Sacré</p> <p><i>Par l'esprit, je vole.</i></p> <p>Ciblez une figurine de PNJ à 12 pas ou moins.</p> <p><u>0 succès</u> : Le PNJ est mis au sol. L'arcaniste devient aveugle : il ne peut plus faire d'actions utilisant une ligne de vue, et subit également un malus au déplacement de 2 pouces jusqu'à la fin de la partie.</p> <p><u>1 succès</u> : Le PNJ vous prête main forte sans résistance : votre arcaniste peut utiliser ce PNJ pour déterminer des lignes de vue. Ce PNJ ne peut pas être ciblé par un tir tant qu'il n'entame pas d'actions offensives;</p> <p><u>2 succès</u> : Faites un test de cran. En cas de succès, vous contrôlez ce PNJ comme s'il faisait partie de votre bande, tant que votre arcaniste ne fait pas d'autre action ou ne subit pas de test de sauvegarde. Vous pouvez mettre fin au lien à votre convenance, mais si le PNJ est mis au sol, l'arcaniste subira une blessure secoué.</p> <p><u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>

<p style="text-align: center;">Grimoire de la Confédération des Ténèbres</p> <p style="text-align: center;">Terre / Impie</p> <p><i>Les Nécromanciens de la Confédération usent les Golems, ces animalcules de la Terre, à des fins impies !</i></p> <p>Ils ne connaissent aucun sort naturellement. Ils ont également à des sorts liés à la Terre Bénie, et à l'Eau impie.</p>	<p style="text-align: center;">Vigueur impie</p> <p style="text-align: center;">Terre / Impie</p> <p><i>En projetant votre esprit, vous galvanisez les énergies nécrotiques de vos revenants. Vos créatures morts- vivantes se déplacent soudainement à une vitesse surnaturelle !</i></p> <p><u>0 succès</u> : Toutes les figurines adverses gagnent une action gratuite.</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : Lorsque ce pouvoir est lancé, toutes les figurines amies Revenants à moins de 9" et dans la ligne de vue du lanceur peuvent immédiatement effectuer une action gratuite de déplacement. C'est une action gratuite, qui peut être effectuée même si les figurines ont déjà été activées et qui ne compte pas non plus comme une Activation.</p> <p><u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>	<p style="text-align: center;">Souffle nécrotique</p> <p style="text-align: center;">Terre / Impie</p> <p><i>Lorsque vous prononcez les mots interdits, vous désignez l'un de vos Revenants. Le pouvoir nécromancien l'animant atteint un seuil critique, faisant exploser son corps en une sombre énergie dévastatrice !</i></p> <p>Ciblez une figurine Revenant amie à moins de 20 cms et dans la ligne de vue du lanceur.</p> <p><u>0 succès</u> : Le revenant est retiré de la table, sans autres effets</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>3 succès</u> : Toutes les autres figurines (amies ou ennemies) à moins de 3" doivent effectuer un test de sauvegarde à 5+. Si un autre Revenant ami est dans la zone d'explosion et qu'il échoue au test de sauvegarde, il explose également. De cette manière, il est possible</p>	<p style="text-align: center;">Sombre vitalité</p> <p style="text-align: center;">Terre / Impie</p> <p><i>D'un mouvement rapide, vous extrayez la force de vie du corps d'un de vos revenants et vous la dirigez vers votre propre corps ou celui d'un allié vivant, ce qui permet à la plaie de se refermer instantanément. !</i></p> <p>Ciblez une figurine Revenant amie à moins de 20 cms et dans la ligne de vue du lanceur.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>3 succès</u> : Le revenant ciblé devient immédiatement une victime et est retiré du jeu. Le lanceur ou une figurine amie visible non-Revenant à moins de 9", enlève immédiatement son marqueur Secouée si s'elle en a un ou se relève Secouée s'elle était au sol.</p>
<p style="text-align: center;">Cercle de protection</p> <p style="text-align: center;">Terre / Sacré</p> <p><i>Ces symboles feront barrière à ces créatures!</i></p> <p>Placez un cercle de protection de 5cm de diamètre centré sur le lanceur.</p> <p><u>0 succès</u> : Aucun effet : c'est bien le problème !</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : Les figurines surnaturelles ne peuvent pas entrer dans le cercle. Celles qui y sont présentes sont repoussées à l'extérieur. Le cercle reste en jeu indéfiniment, à moins que le lanceur ne soit mis au sol ou qu'il soit retiré comme perte.</p> <p><u>3 succès</u> : Le cercle de protection se matérialise. Il fait désormais obstacle aux projectiles (donc aux tirs, entrants et sortants). Ce cercle est reste en jeu tant que le lanceur n'effectue pas d'autre action/réaction (ou qu'il soit mis au sol ou qu'il soit retiré c</p>	<p style="text-align: center;">Empetrer</p> <p style="text-align: center;">Terre / Sacré</p> <p><i>Des racines épaisses surgissent du sol pour enserrer vos ennemis dans une étreinte noueuse.</i></p> <p>Désignez une figurine ennemie, située au niveau du sol, visible, et à 12 pas (30 cms) ou moins du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine ciblée gagne une action de mouvement.</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet.</p> <p><u>2 succès</u> : La figurine affectée divise par 2 son mouvement lors de ce tour.</p> <p><u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>	<p style="text-align: center;">Malédiction</p> <p style="text-align: center;">Eau / Impie</p> <p><i>Sur 3 générations, je te maudis !</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie dans une portée maximale de 11 pas (27,5 cms)</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur bénédiction.</p> <p><u>1 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur malédiction qui disparaît à la phase de récupération (ou avant si utilisé)</p> <p><u>2 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur malédiction qui est conservé au prochain tour (si non utilisé).</p> <p><u>3 succès</u> : La descendance de cette figurine est également affectée par cet effet.</p>	<p style="text-align: center;">Domination</p> <p style="text-align: center;">Eau / Impie</p> <p><i>La victime se soumet à votre regard impitoyable.</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie en ligne de vue, portée 6 pas (15 cms). Une domination est résolue avant la vigilance de la cible si vigilance il y a.</p> <p><u>0 succès</u> : votre adversaire recevra une carte de plus que sa main actuelle, au prochain tour, quelles que soient ses pertes lors de ce tour</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : Pour le prochain tour, cette figurine ne compte pas dans le nombre de figurines comptabilisée pour générer des cartes (maximum -1 carte par bande). La figurine ciblée doit faire un test de cran. Si ce test est un échec, la figurine est activée.</p> <p><u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>

<p style="text-align: center;">Grimoire des Hougans de la Congrégation</p> <p style="text-align: center;">Terre / Sacré</p> <p><i>Les Hougans commercent depuis toujours avec les Loas de la Terre et leurs Golems.</i></p> <p>Ils connaissent naturellement les sorts Explosion Magique et Cercle de Protection. Ils utilisent parfois également la magie de l'Eau Bénie</p>	<p style="text-align: center;">Explosion magique</p> <p style="text-align: center;">Terre / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Craaack !</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste</p> <p>Ciblez une figurine ennemie, visible, dans une portée maximale de 22,5 cms. Lancez un dé de moins si la figurine est surnaturelle.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 5+. L'éventuelle armure est ignorée.</p> <p><u>3 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 6+. L'éventuelle armure est ignorée.</p>	<p style="text-align: center;">Cercle de protection</p> <p style="text-align: center;">Terre / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Ces symboles feront barrière à ces créatures!</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste</p> <p>Placez un cercle de protection de 5cm de diamètre centré sur le lanceur.</p> <p><u>0 succès</u> : Aucun effet : c'est bien le problème !</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>2 succès</u> : Les figurines surnaturelles ne peuvent pas entrer dans le cercle. Celles qui y sont présentes sont repoussées à l'extérieur. Le cercle reste en jeu indéfiniment, à moins que le lanceur ne soit mis au sol ou qu'il soit retiré comme perte.</p> <p><u>3 succès</u> : Le cercle de protection se matérialise. Il fait désormais obstacle aux projectiles (donc aux tirs, entrants et sortants). Ce cercle est resté en jeu tant que le lanceur n'effectue pas d'autre action/réaction (ou qu'il soit mis au sol ou qu'il soit retiré c</p>	<p style="text-align: center;">Bénédiction</p> <p style="text-align: center;">Terre / Sacré</p> <p>Ciblez une figurine amie dans une portée maximale de 7 pas (17,5 cms)</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur maudit.</p> <p><u>1 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur bénédiction qui disparaît à la phase de récupération (ou avant si utilisé)</p> <p><u>2 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur bénédiction qui est conservé au prochain tour (si non utilisé).</p> <p><u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>
<p style="text-align: center;">Empetrer</p> <p style="text-align: center;">Terre / Sacré</p> <p><i>Des racines épaisses surgissent du sol pour enserrer vos ennemis dans une étreinte nouvelle.</i></p> <p>Désignez une figurine ennemie, située au niveau du sol, visible, et à 12 pas (30 cms) ou moins du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine ciblée gagne une action de mouvement.</p> <p><u>1 succès</u> : Aucun effet.</p> <p><u>2 succès</u> : La figurine affectée divise par 2 son mouvement lors de ce tour.</p> <p><u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>	<p style="text-align: center;">Danse de Mama Brigitte</p> <p style="text-align: center;">Eau / Sacré</p> <p><i>L'esprit farceur de Mama Brigitte s'empare des jambes de l'infortunée victime, qui entame de superbes cabrioles. Dommage que ce ne soit pas le moment !</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie à 9 pas ou moins du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : Mama Brigitte s'est un peu trompée de cible. Votre arcaniste doit avancer de 2 pas en ligne droite.</p> <p><u>1 succès</u> : Votre adversaire reçoit une bouteille de Whisky à la fin de la partie. Ça, c'est pour toi, c'est cadeau.</p> <p><u>2 succès</u> : Aucun effet</p> <p><u>3 succès</u> : Vous choisissez le mouvement de cette figurine (qui peut chuter d'un bâtiment), et qui devient activée.</p>	<p style="text-align: center;">Nettoyage de Sakpata</p> <p style="text-align: center;">Eau / Sacré</p> <p><i>L'énergie du grand Loa Sakpata balaye les enchantements et entités de la zone.</i></p> <p>Définissez un cercle de 15 cms autour de l'arcaniste.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste devient un revenant, asservi par l'arcaniste adverse. En l'absence d'arcaniste adverse, il devient un PNJ</p> <p><u>1 succès</u> : Une odeur de charogne envahit le terrain (aucun effet).</p> <p><u>2 succès</u> : L'odeur est moins désagréable, mais toujours aucun effet.</p> <p><u>3 succès</u> : Tous les marqueurs (bénédiction, malédiction, cercle de protection) sont supprimés. Les invocations et les revenants sont testés sur leur cran. En cas d'échec, elles sont bannies.</p>	<p style="text-align: center;">Communion</p> <p style="text-align: center;">Eau / Sacré</p> <p><i>Par l'esprit, je vole.</i></p> <p>Ciblez une figurine de PNJ à 12 pas ou moins.</p> <p><u>0 succès</u> : Le PNJ est mis au sol. L'arcaniste devient aveugle : il ne peut plus faire d'actions utilisant une ligne de vue, et subit également un malus au déplacement de 2 pouces jusqu'à la fin de la partie.</p> <p><u>1 succès</u> : Le PNJ vous prête main forte sans résistance : votre arcaniste peut utiliser ce PNJ pour déterminer des lignes de vue. Ce PNJ ne peut pas être ciblé par un tir tant qu'il n'entame pas d'actions offensives;</p> <p><u>2 succès</u> : Faites un test de cran. En cas de succès, vous contrôlez ce PNJ comme s'il faisait partie de votre bande, tant que votre arcaniste ne fait pas d'autre action ou ne subit pas de test de sauvegarde. Vous pouvez mettre fin au lien à votre convenance, mais si le PNJ est mis au sol, l'arcaniste subira une blessure secouée.</p> <p><u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>

<p style="text-align: center;">Bible Impie du Culte du Rail Feu / Impie</p> <p><i>Ces arcanistes dont de ceux dont les manches sont trop profondes. Est-ce qu'il y a un truc? Ou est ce que ces fumées sont bien réelles?</i></p> <p>Ils connaissent naturellement les sorts Invocation (simple) et Invocation (mineure) ainsi que Dissipation. Ils utilisent parfois également la magie de l'Air impie. Et en général, les mages de l'Eau ne les apprécient guère.</p>	<p style="text-align: center;">Invocation simple Feu / Impie</p> <p><i>D'un geste théâtral, vous convoquez un chien des enfers en lui désignant l'ennemi.</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Maximum 1 invocation (active) par arcaniste. Il n'est pas possible de rompre le lien entre invocateur et invoqué, même si la figurine invoquée est au sol. Une figurine de la bande de l'invocateur est autorisée à utiliser une action pour achever une figurine</p> <p><u>0 succès</u> : L'invocation est réussie ! Mais c'est l'adversaire qui la contrôle. <u>1 succès</u> : Vous contrôlez l'entité <u>2 succès</u> : Aucun effet <u>3 succès</u> : Un Archidémon profite de l'occasion pour s'échapper des enfers. Placez une figurine de démon mineur (et non une entité simple). Si lors d'un test à 3 dés un résultat 666 sort, le démon prend sa forme finale (Archi démon) et se retourne contre l'Arcaniste</p>	<p style="text-align: center;">Invocation mineure Feu / Impie</p> <p><i>Formulant des syllabes oubliées, vous invoquez une créature d'un autre plan de l'existence et la pliez à votre volonté.</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Maximum 1 invocation (active) par arcaniste. Il n'est pas possible de rompre le lien entre invocateur et invoqué, même si la figurine invoquée est au sol. Une figurine de la bande de l'invocateur est autorisée à utiliser une action pour achever une figurine</p> <p><u>0 succès</u> : L'invocation est réussie ! Mais c'est l'adversaire qui la contrôle. <u>1 succès</u> : L'invocation se comporte comme un PNJ. Elle ne compte pas comme une invocation active. <u>2 succès</u> : L'invocation est réussie <u>3 succès</u> : L'invocation est réussie</p>	<p style="text-align: center;">Dissipation Feu / Impie</p> <p><i>Bel effort ! Mais ...</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Ciblez une figurine visible dans les 15 cms porteuse d'un marqueur malédiction ou bénédiction.</p> <p><u>0 succès</u> : L'effet ciblé perdurera toute la partie <u>1 succès</u> : Un papillon bat frénétiquement des ailes. Rien d'autre de notable. <u>2 succès</u> : L'effet est dissipé. <u>3 succès</u> : L'effet est dissipé, et cette figurine NE peut PLUS être ciblée par cet effet pour le reste de la partie.</p>
<p style="text-align: center;">Ordre diabolique Feu / Impie</p> <p><i>Le genre qui laisse des traces...</i></p> <p>Désignez une figurine amie invoquée située à 9" ou moins du lanceur, qui n'est pas au sol</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur secoué <u>1 succès</u> : La figurine désignée peut immédiatement effectuer une action gratuite de votre choix, même si elle a déjà un marqueur activé. Dès l'action résolue, la figurine devient secouée, ou elle passe au sol si elle était déjà secouée ! <u>2 succès</u> : L'action gratuite est obtenue sans contrepartie <u>3 succès</u> :</p>	<p style="text-align: center;">Explosion magique Feu / Impie</p> <p><i>Baoum !</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie, visible, dans une portée maximale de 22,5 cms. Relancez les 6 quelque soit votre rang.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 5+. L'éventuelle armure est ignorée. <u>3 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 6+. L'éventuelle armure est ignorée.</p>	<p style="text-align: center;">Invocation majeure Feu / Impie</p> <p><i>Anonnant des mots interdits, vous priez un archi démon de répondre à votre appel.</i></p> <p>Maximum 1 invocation (active) par arcaniste. Il n'est pas possible de rompre le lien entre invocateur et invoqué, même si la figurine invoquée est au sol. Une figurine de la bande de l'invocateur est autorisée à utiliser une action pour achever une figurine</p> <p><u>0 succès</u> : Le démon prend possession de votre arcaniste, qui devient un PNJ pour le reste de la partie. <u>1 succès</u> : L'invocation est réussie ! Mais c'est l'arcaniste adverse (ou une figurine de la bande adverse s'il n'y a pas d'arcaniste) qui la contrôle. <u>2 succès</u> : Aucun effet <u>3 succès</u> : Placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi.</p>	<p style="text-align: center;">Porte infernale Feu / Impie</p> <p><i>Un genre de portes. Avec des flammes.</i></p> <p>Placez un cercle à maximum 3 pas (7,5 cms) du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Aucun effet <u>3 succès</u> : Toutes les figurines debout peuvent emprunter la Porte. Cette porte permet de sortir du terrain (les pions butins sont conservés). Le Magister ne peut pas emprunter cette Porte tant que l'Emissaire ne l'a pas emprunté au préalable.</p>

<p style="text-align: center;">Portail démoniaque Feu / Impie</p> <p><i>Un peu comme la Porte infernale, mais pour les démons uniquement. Si tu as des sentiments, tu rentres pas, on te dit.</i></p> <p>Désignez une figurine amie invoquée située à 12" ou moins du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine est retirée du jeu. L'arcaniste ne peut plus invoquer une autre entité. <u>1 succès</u> : La figurine invoquée n'est pas retirée du jeu (aucun effet) <u>2 succès</u> : La figurine est retirée du jeu. L'arcaniste peut invoquer une autre entité. <u>3 succès</u> : Placez immédiatement la figurine invoquée n'importe où à 3" ou moins et en ligne de vue du lanceur sans être au contact d'un ennemi.</p>	<p style="text-align: center;">Pacte avec le Démon Feu / Impie</p> <p><i>Généralement, c'est pas une bonne idée...</i></p> <p>Désignez une figurine amie invoquée qui n'est pas un archidémon (déguisé ou non) située à 6" ou moins du lanceur et n'étant pas au sol.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué. <u>1 succès</u> : La figurine désignée devient secouée. <u>2 succès</u> : L'arcaniste ne peut plus relancer les 6. <u>3 succès</u> : La figurine désignée devient secouée (ou passe au sol si elle était déjà secouée) puis le lanceur retire son propre marqueur secoué. A la place, vous pouvez inverser les effets et faire subir le dégât au lanceur pour retirer le marqueur secoué de la figur</p>	<p style="text-align: center;">Malédiction Amok ! Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Amok !</i></p> <p>Folie : 8. Ciblez un arcaniste adverse</p> <p><u>0 succès</u> : Vous perdez le sort "Folie" pour cette partie et les niveaux de cran que ce pouvoir a pu vous faire gagner <u>1 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. En cas d'échec, votre arcaniste subit un secoué <u>2 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. Le vaincu subit un secoué. <u>3 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. En cas de succès, l'arcaniste adverse subit un secoué</p>	<p style="text-align: center;">Signe des anciens Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Ca? Ca, c'est pas bon !</i></p> <p>Folie : 2</p> <p><u>0 succès</u> : Refaites un jet de folie. Conservez le résultat, même s'il est inférieur. <u>1 succès</u> : Refaites un jet de folie. Conservez le résultat, même s'il est inférieur. <u>2 succès</u> : Refaites un jet de folie. <u>3 succès</u> : Aucun effet</p>
<p style="text-align: center;">Distorsion temporelle Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>C'est un cauchemard. Toujours le même.</i></p> <p>Folie : 6</p> <p><u>0 succès</u> : Défaussez votre main, et repiochez les cartes non jouées. Les cartes que vous obtenez seront considérées comme de la couleur rouge. <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Vous pouvez échanger une carte avec votre défausse. <u>3 succès</u> : Vous et votre adversaire re-utiliserez la main actuelle au prochain tour.</p>	<p style="text-align: center;">Folie Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Je suis plusieurs...Mais c'est MOI qui décide !</i></p> <p>Folie : 4</p> <p><u>0 succès</u> : Vous devez lancer un appel d'Eldritch à la prochaine activation (même si vous ne connaissez pas ce sort, même si la folie est insuffisante). <u>1 succès</u> : Votre arcaniste s'avance en psalmodiant une liturgie impie. Vous devez avancer votre arcaniste en ligne droite <u>2 succès</u> : Aucun effet <u>3 succès</u> : Votre arcaniste gagne un cran pour la partie</p>	<p style="text-align: center;">Mot interdit Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Meuf!</i></p> <p>Folie : 8</p> <p><u>0 succès</u> : Une figurine de votre bande, déterminée aléatoirement, subit un jet de mutation <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Votre arcaniste n'est plus arcaniste jusqu'à la fin de la partie. N'employez plus le mot interdit ! <u>3 succès</u> : Une figurine adverse de votre choix subit un jet de mutation.</p>	<p style="text-align: center;">Appel d'Eldritch Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Fuyez, pauvres fous !</i></p> <p>Folie : 10</p> <p><u>0 succès</u> : Votre arcaniste est tué net. <u>1 succès</u> : Eldritch apparaît. Juste à côté de ses disciples. Qui se prosternent à ses pieds avant de finir massacrés par leur idole. Vous perdez votre bande. <u>2 succès</u> : C'est très insuffisant. <u>3 succès</u> : Essayez mieux ! (Il vous faut 4 succès et Il répond à votre prière...Eldritch est une Invocation de rang Dio, qui ne peut être bannie. Placez la figurine où vous le souhaitez sur la table. Eldritch connaît (et utilise) le pouvoir Domination sur la figurine</p>

<p style="text-align: center;">Bible Impie de l'Eglise du Renouveau Air / Impie</p> <p><i>Cette secte est elle une branche du Culte du Rail? C'est...Possible.</i></p> <p>Les Prêtres de Dagon utilisent la magie de l'Air, qui dépasse l'entendement humain. Ils connaissent une kyrielle de prières et d'incantation, et sont probablement un peu fou. Mais du genre dangereux.</p>	<p style="text-align: center;">Malédiction Amok ! Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Amok !</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Folie : 8. Ciblez un arcaniste adverse</p> <p><u>0 succès</u> : Vous perdez le sort "Folie" pour cette partie et les niveaux de cran que ce pouvoir a pu vous faire gagner <u>1 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. En cas d'échec, votre arcaniste subit un secoué <u>2 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. Le vaincu subit un secoué. <u>3 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. En cas de succès, l'arcaniste adverse subit un secoué</p>	<p style="text-align: center;">Signe des anciens Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Ca? Ca, c'est pas bon !</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Folie : 2</p> <p><u>0 succès</u> : Refaites un jet de folie. Conservez le résultat, même s'il est inférieur. <u>1 succès</u> : Refaites un jet de folie. Conservez le résultat, même s'il est inférieur. <u>2 succès</u> : Refaites un jet de folie. <u>3 succès</u> : Aucun effet</p>	<p style="text-align: center;">Distorsion temporelle Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>C'est un cauchemard. Toujours le même.</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Folie : 6</p> <p><u>0 succès</u> : Défaussez votre main, et repiochez les cartes non jouées. Les cartes que vous obtenez seront considérées comme de la couleur rouge. <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Vous pouvez échanger une carte avec votre défausse. <u>3 succès</u> : Vous et votre adversaire re-utiliserez la main actuelle au prochain tour.</p>
<p style="text-align: center;">Folie Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Je suis plusieurs...Mais c'est MOI qui décide !</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Folie : 4</p> <p><u>0 succès</u> : Vous devez lancer un appel d'Eldritch à la prochaine activation (même si vous ne connaissez pas ce sort, même si la folie est insuffisante). <u>1 succès</u> : Votre arcaniste s'avance en psalmodiant une liturgie impie. Vous devez avancer votre arcaniste en ligne droite <u>2 succès</u> : Aucun effet <u>3 succès</u> : Votre arcaniste gagne un cran pour la partie</p>	<p style="text-align: center;">Mot interdit Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Meuf!</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Folie : 8</p> <p><u>0 succès</u> : Une figurine de votre bande, déterminée aléatoirement, subit un jet de mutation <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Votre arcaniste n'est plus arcaniste jusqu'à la fin de la partie. N'employez plus le mot interdit ! <u>3 succès</u> : Une figurine adverse de votre choix subit un jet de mutation.</p>	<p style="text-align: center;">Appel d'Eldritch Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Fuyez, pauvres fous !</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Folie : 10</p> <p><u>0 succès</u> : Votre arcaniste est tué net. <u>1 succès</u> : Eldritch apparaît. Juste à côté de ses disciples. Qui se prosternent à ses pieds avant de finir massacrés par leur idole. Vous perdez votre bande. <u>2 succès</u> : C'est très insuffisant. <u>3 succès</u> : Essayez mieux ! (Il vous faut 4 succès et Il répond à votre prière...Eldritch est une Invocation de rang D10, qui ne peut être bannie. Placez la figurine où vous le souhaitez sur la table. Eldritch connaît (et utilise) le pouvoir Domination sur la figurine</p>	<p style="text-align: center;">Prémonition Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Par la Divination, l'Oniromancie, ou d'autres voies encore, le Maître de l'Air est capable de déchiffrer le Proche A Venir. Nommez un adversaire et...</i></p> <p style="text-align: center;">Maximum une fois par tour et par bande</p> <p><u>0 succès</u> : Vous devez révéler votre main restante à votre adversaire. Il peut la réorganiser à sa guise. <u>1 succès</u> : Votre adversaire doit vous révéler les deux prochaines cartes de sa main active. Vous avez ensuite 15 secondes pour réorganiser votre main. <u>2 succès</u> : En plus de l'effet précédent, vous pouvez réorganiser les 2 prochaines cartes de la main active de votre adversaire <u>3 succès</u> : En plus des 2 effets précédents, vous pouvez consulter les 2 premières cartes de la prochaine main de votre adversaire, et les noter.</p>

<p style="text-align: center;">Saisie spirituelle Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Fais le, ou ne le fais pas. Mais n'essayes pas.</i></p> <p style="text-align: center;">Maximum une seule fois par partie et par bande. portée 4 pas en ligne de vue</p> <p><u>0 succès</u> : Oups...Votre adversaire choisit le déplacement de votre arcaniste (direction et portée (dans la limite de son mouvement habituel)) <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Vous pouvez choisir de dépouiller une figurine adverse d'une partie de son équipement (arme ou armure) pour la durée de la partie. <u>3 succès</u> : Vous pouvez déplacer de 2 pouces un élément de décor, qui peut être un bâtiment (quelle que soit sa taille). Cela ne doit pas créer de collision avec un autre élément de décor ni avec une figurine. OU Vous pouvez déplacer un marqueur butin révélé (revendi)</p>	<p style="text-align: center;">Invocation mineure Feu / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Formulant des syllabes oubliées, vous invoquez une créature d'un autre plan de l'existence et la pliez à votre volonté.</i></p> <p style="text-align: center;">Maximum 1 invocation (active) par arcaniste. Il n'est pas possible de rompre le lien entre invocateur et invoqué, même si la figurine invoquée est au sol. Une figurine de la bande de l'invocateur est autorisée à utiliser une action pour achever une figurine</p> <p><u>0 succès</u> : L'invocation est réussie ! Mais c'est l'arcaniste adverse (ou une figurine de la bande adverse s'il n'y a pas d'arcaniste) qui la contrôle. <u>1 succès</u> : L'invocation est réussie ! Mais elle n'est pas suffisamment maîtrisée, et se comporte comme un PNJ. Elle ne compte pas comme une invocation active. <u>2 succès</u> : Placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi. <u>3 succès</u> : Placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi.</p>	<p style="text-align: center;">Explosion magique Feu / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Baoum !</i></p> <p style="text-align: center;">Ciblez une figurine ennemie, visible, dans une portée maximale de 22,5 cms. Relancez les 6 quelque soit votre rang.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 5+. L'éventuelle armure est ignorée. <u>3 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 6+. L'éventuelle armure est ignorée.</p>	<p style="text-align: center;">Dissipation Feu / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Bel effort ! Mais ...</i></p> <p style="text-align: center;">Ciblez une figurine visible dans les 15 cms porteuse d'un marqueur malédiction ou bénédiction.</p> <p><u>0 succès</u> : L'effet ciblé perdurera toute la partie <u>1 succès</u> : Un papillon bat frénétiquement des ailes. Rien d'autre de notable. <u>2 succès</u> : L'effet est dissipé. <u>3 succès</u> : L'effet est dissipé, et cette figurine NE peut PLUS être ciblée par cet effet pour le reste de la partie.</p>
<p style="text-align: center;">Porte infernale Feu / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Un genre de portes. Avec des flammes.</i></p> <p style="text-align: center;">Placez un cercle à maximum 3 pas (7,5 cms) du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Aucun effet <u>3 succès</u> : Toutes les figurines debout peuvent emprunter la Porte. Cette porte permet de sortir du terrain (les pions butins sont conservés). Le Magister ne peut pas emprunter cette Porte tant que l'Emissaire ne l'a pas emprunté au préalable.</p>	<p style="text-align: center;">Portail démoniaque Feu / Impie</p> <p style="text-align: center;">Désignez une figurine amie invoquée située à 12" ou moins du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine est retirée du jeu. L'arcaniste ne peut plus invoquer une autre entité. <u>1 succès</u> : La figurine invoquée n'est pas retirée du jeu (aucun effet) <u>2 succès</u> : La figurine est retirée du jeu. L'arcaniste peut invoquer une autre entité. <u>3 succès</u> : Placez immédiatement la figurine invoquée n'importe où à 3" ou moins et en ligne de vue du lanceur sans être au contact d'un ennemi.</p>	<p style="text-align: center;">Pacte avec le Démon Feu / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Généralement, c'est pas une bonne idée...</i></p> <p style="text-align: center;">Désignez une figurine amie invoquée située à 6" ou moins du lanceur et n'étant pas au sol.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué. <u>1 succès</u> : La figurine désignée devient secouée. <u>2 succès</u> : L'arcaniste ne peut plus relancer les 6. <u>3 succès</u> : La figurine désignée devient secouée (ou passe au sol si elle était déjà secouée) puis le lanceur retire son propre marqueur secoué. A la place, vous pouvez inverser les effets et faire subir le dégât au lanceur pour retirer le marqueur secoué de la figurine</p>	<p style="text-align: center;">Immolation Feu / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Après un cri retentissant, vous libérez une onde d'énergie magique dans toutes les directions</i></p> <p style="text-align: center;">Toutes les figurines (lanceur compris) dont le centre du socle est situé à 3" du lanceur sont automatiquement affectées par ce sort. Celles dont le socle est partiellement situé dans l'aire d'effet doivent faire un test de réaction.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste (et lui seul) subit un secoué <u>1 succès</u> : L'arcaniste (et lui seul) doit faire un test de sauvegarde à 3+ <u>2 succès</u> : Les figurines touchées doivent faire un test de sauvegarde à 3+. <u>3 succès</u> : Les figurines touchées doivent faire un test à 5+. Les entités peuvent être ignorées si vous le souhaitez.</p>

Les puissances occultes de la Tradition Orale

Feu / Sacré

Leur charisme est impressionnant. Où qu'ils se tiennent, un silence respectueux s'installe.

Ils connaissent naturellement les sorts Banissement et Dissipation. Ils utilisent eux aussi parfois la magie de l'Air. Et en général, les mages de l'Eau ne les apprécient toujours pas.

Banissement

Feu / Sacré

Vous vous concentrez et renvoyez la créature fétide devant vous dans sa dimension d'origine.

Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste
Ciblez une entité ennemie visible située à 6" ou moins

0 succès : L'arcaniste subit un secoué

1 succès : Lancez un dé de cran pour l'arcaniste et un dé de cran pour l'entité. Si le score du lanceur est supérieur, la cible est immédiatement retirée du jeu. Dans le cas contraire, le pouvoir est sans effet.

2 succès : Aucun effet supplémentaire

3 succès : Aucun effet supplémentaire

Dissipation

Feu / Sacré

Bel effort ! Mais ...

Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste
Ciblez une figurine visible dans les 15 cms porteuse d'un marqueur malédiction ou bénédiction.

0 succès : L'effet ciblé perdurera toute la partie

1 succès : Un papillon bat frénétiquement des ailes. Rien d'autre de notable.

2 succès : L'effet est dissipé.

3 succès : L'effet est dissipé, et cette figurine NE peut PLUS être ciblée par cet effet pour le reste de la partie.

Danse de l'ombre

Feu / Sacré

La silhouette du guerrier s'etompe avec les échos du chant...

Ce sort doit être lancé au cours d'une activation duo impliquant un mouvement de la figurine amie lors de l'autre action. Le mouvement est déclaré et ne peut plus être annulé, mais il n'est réalisé qu'après l'incantation. La figurine ciblée doit être en l

0 succès : Aucun effet : c'est bien le problème !

1 succès : Aucun effet : c'est bien le problème !

2 succès : La figurine affectée ne sera jamais considérée comme étant l'ennemi le plus proche. Elle peut être ciblée par un tir, après un test de détection, comme si elle était placée APRES la figurine alliée la plus proche. Pour déterminer la portée du tir, on considèrera la position de cet allié.

3 succès : La figurine ne peut plus être ciblée par un tir direct et n'est plus utilisée pour déterminer l'ennemi le plus proche et devient surnaturelle si elle ne l'était pas.

Immolation

Feu / Sacré

Après un cri retentissant, vous libérez une onde d'énergie magique dans toutes les directions

Toutes les figurines (lanceur compris) dont le centre du socle est situé à 3" du lanceur sont automatiquement affectées par ce sort. Celles dont le socle est partiellement situé dans l'aire d'effet doivent faire un test de réaction.

0 succès : L'arcaniste (et lui seul) subit un secoué

1 succès : L'arcaniste (et lui seul) doit faire un test de sauvegarde à 3+

2 succès : Les figurines touchées doivent faire un test de sauvegarde à 3+.

3 succès : Les figurines touchées doivent faire un test à 5+. Les entités peuvent être ignorées si vous le souhaitez.

Invocation simple

Feu / Impie

D'un geste théâtral, vous convoquez un chien des enfers en lui désignant l'ennemi.

Maximum 1 invocation (active) par arcaniste. Il n'est pas possible de rompre le lien entre invocateur et invoqué, même si la figurine invoquée est au sol. Une figurine de la bande de l'invocateur est autorisée à utiliser une action pour achever une figurine

0 succès : L'invocation est réussie ! Mais c'est l'arcaniste adverse (ou une figurine de la bande adverse s'il n'y a pas d'arcaniste) qui la contrôle.

1 succès : Placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi.

2 succès : Aucun effet

3 succès : Un Archidémon profite de l'occasion pour s'échapper des enfers. Placez une figurine de démon mineur (et non une entité simple). Si lors d'un test de cette figurine, 3 dés donnent un résultat 6 (666), le démon prend sa forme finale (Archidémon) et se reto

Invocation mineure

Feu / Impie

Formulant des syllabes oubliées, vous invoquez une créature d'un autre plan de l'existence et la pliez à votre volonté.

Maximum 1 invocation (active) par arcaniste. Il n'est pas possible de rompre le lien entre invocateur et invoqué, même si la figurine invoquée est au sol. Une figurine de la bande de l'invocateur est autorisée à utiliser une action pour achever une figurine

0 succès : L'invocation est réussie ! Mais c'est l'arcaniste adverse (ou une figurine de la bande adverse s'il n'y a pas d'arcaniste) qui la contrôle.

1 succès : L'invocation est réussie ! Mais elle n'est pas suffisamment maîtrisée, et se comporte comme un PNJ. Elle ne compte pas comme une invocation active.

2 succès : Placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi.

3 succès : Placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi.

Invocation majeure

Feu / Impie

Anonnant des mots interdits, vous priez un archi démon de répondre à votre appel.

Il n'est pas possible de connaître ce sort sans connaître au préalable l'invocation mineure. Maximum 1 invocation (active) par arcaniste. Il n'est pas possible de rompre le lien entre invocateur et invoqué, même si la figurine invoquée est au sol. Une fig

0 succès : Le démon prend possession de votre arcaniste, qui devient un PNJ pour le reste de la partie.

1 succès : L'invocation est réussie ! Mais c'est l'arcaniste adverse (ou une figurine de la bande adverse s'il n'y a pas d'arcaniste) qui la contrôle.

2 succès : Aucun effet

3 succès : Placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi.

<p style="text-align: center;">Pacte avec le Démon Feu / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Généralement, c'est pas une bonne idée...</i></p> <p>Désignez une figurine amie invoquée située à 6" ou moins du lanceur et n'étant pas au sol.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué. <u>1 succès</u> : La figurine désignée devient secouée. <u>2 succès</u> : L'arcaniste ne peut plus relancer les 6. <u>3 succès</u> : La figurine désignée devient secouée (ou passe au sol si elle était déjà secouée) puis le lanceur retire son propre marqueur secoué. A la place, vous pouvez inverser les effets et faire subir le dégât au lanceur pour retirer le marqueur secoué de la figur</p>	<p style="text-align: center;">Prémonition Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Par la Divination, l'Oniromancie, ou d'autres voies encore, le Maître de l'Air est capable de déchiffrer le Proche A Venir. Nommez un adversaire et...</i></p> <p style="text-align: center;">Maximum une fois par tour et par bande</p> <p><u>0 succès</u> : Vous devez révéler votre main restante à votre adversaire. Il peut la réorganiser à sa guise. <u>1 succès</u> : Votre adversaire doit vous révéler les deux prochaines cartes de sa main active. Vous avez ensuite 15 secondes pour réorganiser votre main. <u>2 succès</u> : En plus de l'effet précédent, vous pouvez réorganiser les 2 prochaines cartes de la main active de votre adversaire <u>3 succès</u> : En plus des 2 effets précédents, vous pouvez consulter les 2 premières cartes de la prochaine main de votre adversaire, et les noter.</p>	<p style="text-align: center;">Saut spirituel Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>C'est proprement incroyable. Il était ici, et l'instant d'après, là bas. Instantanément ! Nommez un adversaire</i></p> <p><u>0 succès</u> : Oups...Vous perdez votre action <u>1 succès</u> : Vous pouvez déplacer votre arcaniste. <u>2 succès</u> : Les figurines de la bande adverse doivent effectuer un test de détection pour réussir leur vigilance lors du mouvement (offert) de votre arcaniste <u>3 succès</u> : Aucune vigilance ne peut être déclenchée contre le mouvement (offert) de votre arcaniste</p>	<p style="text-align: center;">Saisie spirituelle Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Fais le, ou ne le fais pas. Mais n'essayes pas.</i></p> <p style="text-align: center;">Maximum une seule fois par partie et par bande. portée 4 pas en ligne de vue</p> <p><u>0 succès</u> : Oups...Votre adversaire choisit le déplacement de votre arcaniste (direction et portée (dans la limite de son mouvement habituel) <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Vous pouvez choisir de dépouiller une figurine adverse d'une partie de son équipement (arme ou armure) pour la durée de la partie. <u>3 succès</u> : Vous pouvez déplacer de 2 pouces un élément de décor, qui peut être un bâtiment (quelle que soit sa taille). Cela ne doit pas créer de collision avec un autre élément de décor ni avec une figurine. OU Vous pouvez déplacer un marqueur butin révélé (revendi</p>
<p style="text-align: center;">Chorégraphie Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Retiens ton souffle...Maintenant !</i></p> <p><u>0 succès</u> : Vous perdez votre prochaine carte (et les activations qui y sont liées). Si votre adversaire dispose d'une figure (roi, dame, valet) parmi ces cartes, elle lui rapporte une activation supplémentaire. <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Votre prochaine carte n'apportera qu'une seule activation. Mais la suivante permettra de faire 3 activations simultanées. <u>3 succès</u> : Votre prochaine carte permettra de faire 3 activations. La suivante sera jouée normalement (2 activations).</p>			

<p style="text-align: center;">Les Velins de Salem l'oubliée Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Les mages de l'air sont puissants, craints, et incompris. Alors quand en plus ce sont des femelles...</i></p> <p>Elles connaissent naturellement le sorts Prémonition. Elles usent aussi du Feu bien sûr.</p>	<p style="text-align: center;">Prémonition Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Par la Divination, l'Oniromancie, ou d'autres voies encore, le Maître de l'Air est capable de déchiffrer le Proche A Venir. Nommez un adversaire et...</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Maximum une fois par tour et par bande</p> <p><u>0 succès</u> : Vous devez révéler votre main restante à votre adversaire. Il peut la réorganiser à sa guise. <u>1 succès</u> : Votre adversaire doit vous révéler les deux prochaines cartes de sa main active. Vous avez ensuite 15 secondes pour réorganiser votre main. <u>2 succès</u> : En plus de l'effet précédent, vous pouvez réorganiser les 2 prochaines cartes de la main active de votre adversaire <u>3 succès</u> : En plus des 2 effets précédents, vous pouvez consulter les 2 premières cartes de la prochaine main de votre adversaire, et les noter.</p>	<p style="text-align: center;">Saut spirituel Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>C'est proprement incroyable. Il était ici, et l'instant d'après, là bas. Instantanément ! Nommez un adversaire</i></p> <p><u>0 succès</u> : Oups...Vous perdez votre action <u>1 succès</u> : Vous pouvez déplacer votre arcaniste. <u>2 succès</u> : Les figurines de la bande adverse doivent effectuer un test de détection pour réussir leur vigilance lors du mouvement (offert) de votre arcaniste <u>3 succès</u> : Aucune vigilance ne peut être déclenchée contre le mouvement (offert) de votre arcaniste</p>	<p style="text-align: center;">Saisie spirituelle Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Fais le, ou ne le fais pas. Mais n'essayes pas.</i></p> <p>Maximum une seule fois par partie et par bande. portée 4 pas en ligne de vue</p> <p><u>0 succès</u> : Oups...Votre adversaire choisit le déplacement de votre arcaniste (direction et portée (dans la limite de son mouvement habituel) <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Vous pouvez choisir de dépouiller une figurine adverse d'une partie de son équipement (arme ou armure) pour la durée de la partie. <u>3 succès</u> : Vous pouvez déplacer de 2 pouces un élément de décor, qui peut être un bâtiment (quelle que soit sa taille). Cela ne doit pas créer de collision avec un autre élément de décor ni avec une figurine. OU Vous pouvez déplacer un marqueur butin révélé (revendi</p>
<p style="text-align: center;">Chorégraphie Air / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Retiens ton souffle...Maintenant !</i></p> <p><u>0 succès</u> : Vous perdez votre prochaine carte (et les activations qui y sont liées). Si votre adversaire dispose d'une figure (roi, dame, valet) parmi ces cartes, elle lui rapporte une activation supplémentaire. <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Votre prochaine carte n'apportera qu'une seule activation. Mais la suivante permettra de faire 3 activations simultanées. <u>3 succès</u> : Votre prochaine carte permettra de faire 3 activations. La suivante sera jouée normalement (2 activations).</p>	<p style="text-align: center;">Malédiction Amok ! Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Amok !</i></p> <p>Folie : 8. Ciblez un arcaniste adverse</p> <p><u>0 succès</u> : Vous perdez le sort "Folie" pour cette partie et les niveaux de cran que ce pouvoir a pu vous faire gagner <u>1 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. En cas d'échec, votre arcaniste subit un secoué <u>2 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. Le vaincu subit un secoué. <u>3 succès</u> : Effectuez un jet de pouvoir en opposition. En cas de succès, l'arcaniste adverse subit un secoué</p>	<p style="text-align: center;">Signe des anciens Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Ca? Ca, c'est pas bon !</i></p> <p>Folie : 2</p> <p><u>0 succès</u> : Refaites un jet de folie. Conservez le résultat, même s'il est inférieur. <u>1 succès</u> : Refaites un jet de folie. Conservez le résultat, même s'il est inférieur. <u>2 succès</u> : Refaites un jet de folie. <u>3 succès</u> : Aucun effet</p>	<p style="text-align: center;">Distorsion temporelle Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>C'est un cauchemard. Toujours le même.</i></p> <p>Folie : 6</p> <p><u>0 succès</u> : Défaussez votre main, et repiochez les cartes non jouées. Les cartes que vous obtenez seront considérées comme de la couleur rouge. <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Vous pouvez échanger une carte avec votre défausse. <u>3 succès</u> : Vous et votre adversaire re-utiliserez la main actuelle au prochain tour.</p>

<p style="text-align: center;">Folie Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Je suis plusieurs...Mais c'est MOI qui décide !</i></p> <p style="text-align: center;">Folie : 4</p> <p><u>0 succès</u> : Vous devez lancer un appel d'Eldritch à la prochaine activation (même si vous ne connaissez pas ce sort, même si la folie est insuffisante). <u>1 succès</u> : Votre arcaniste s'avance en psalmodiant une liturgie impie. Vous devez avancer votre arcaniste en ligne droite <u>2 succès</u> : Aucun effet <u>3 succès</u> : Votre arcaniste gagne un cran pour la partie</p>	<p style="text-align: center;">Mot interdit Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Meuf!</i></p> <p style="text-align: center;">Folie : 8</p> <p><u>0 succès</u> : Une figurine de votre bande, déterminée aléatoirement, subit un jet de mutation <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Votre arcaniste n'est plus arcaniste jusqu'à la fin de la partie. N'employez plus le mot interdit ! <u>3 succès</u> : Une figurine adverse de votre choix subit un jet de mutation.</p>	<p style="text-align: center;">Appel d'Eldritch Air / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Fuyez, pauvres fous !</i></p> <p style="text-align: center;">Folie : 10</p> <p><u>0 succès</u> : Votre arcaniste est tué net. <u>1 succès</u> : Eldritch apparaît. Juste à côté de ses disciples. Qui se prosternent à ses pieds avant de finir massacrés par leur idole. Vous perdez votre bande. <u>2 succès</u> : C'est très insuffisant. <u>3 succès</u> : Essayez mieux ! (Il vous faut 4 succès et Il répond à votre prière...Eldritch est une Invocation de rang D10, qui ne peut être bannie. Placez la figurine où vous le souhaitez sur la table. Eldritch connaît (et utilise) le pouvoir Domination sur la figurine</p>	<p style="text-align: center;">Danse de l'ombre Feu / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Alors que le chant sacré décroît, la silhouette du guerrier s'etompe et ondule comme une brume de chaleur désertique, le rendant difficile à distinguer ...</i></p> <p>Désignez une figurine amie à moins de 6 pas (15 cms) du lanceur. La cible du sort peut-être le lanceur lui-même. Ce sort doit être lancé au cours d'une activation duo impliquant un mouvement de la figurine amie désignée par le sort lors de l'autre action.</p> <p><u>0 succès</u> : Aucun effet : c'est bien le problème ! <u>1 succès</u> : Aucun effet : c'est bien le problème ! <u>2 succès</u> : La figurine affectée ne sera jamais considérée comme étant l'ennemi le plus proche. Elle peut être ciblée par un tir, après un test de détection, comme si elle était placée APRES la figurine alliée la plus proche. Pour déterminer la portée du tir, on considèrera la position de cet allié. <u>3 succès</u> : La figurine ne peut plus être ciblée par un tir direct et n'est plus utilisée pour déterminer l'ennemi le plus proche. En contrepartie, elle ne peut plus bénéficier du dé supplémentaire en charge et devient surnaturelle si elle ne l'était pas.</p>
<p style="text-align: center;">Banissement Feu / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Vous vous concentrez et renvoyez la créature fétide devant vous dans sa dimension d'origine.</i></p> <p style="text-align: center;">Ciblez une entité ennemie visible située à 6" ou moins</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué <u>1 succès</u> : Lancez un dé de cran pour l'arcaniste et un dé de cran pour l'entité. Si le score du lanceur est supérieur, la cible est immédiatement retirée du jeu. Dans le cas contraire, le pouvoir est sans effet. <u>2 succès</u> : Aucun effet supplémentaire <u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>	<p style="text-align: center;">Explosion magique Feu / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Baoum !</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie, visible, dans une portée maximale de 22,5 cms. Lancez un dé de plus si la figurine est surnaturelle.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste subit un secoué <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 5+. L'éventuelle armure est ignorée. <u>3 succès</u> : La figurine ciblée doit faire une sauvegarde à 6+. L'éventuelle armure est ignorée.</p>	<p style="text-align: center;">Dissipation Feu / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Bel effort ! Mais ...</i></p> <p>Ciblez une figurine visible dans les 15 cms porteuse d'un marqueur malédiction ou bénédiction.</p> <p><u>0 succès</u> : L'effet ciblé perdurera toute la partie <u>1 succès</u> : Un papillon bat frénétiquement des ailes. Rien d'autre de notable. <u>2 succès</u> : L'effet est dissipé. <u>3 succès</u> : L'effet est dissipé, et cette figurine NE peut PLUS être ciblée par cet effet pour le reste de la partie.</p>	<p style="text-align: center;">Immolation Feu / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Après un cri retentissant, vous libérez une onde d'énergie magique dans toutes les directions</i></p> <p>Toutes les figurines (lanceur compris) dont le centre du socle est situé à 3" du lanceur sont automatiquement affectées par ce sort. Celles dont le socle est partiellement situé dans l'aire d'effet doivent faire un test de réaction.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste (et lui seul) subit un secoué <u>1 succès</u> : L'arcaniste (et lui seul) doit faire un test de sauvegarde à 3+ <u>2 succès</u> : Les figurines touchées doivent faire un test de sauvegarde à 3+. <u>3 succès</u> : Les figurines touchées doivent faire un test à 5+. Les entités peuvent être ignorées si vous le souhaitez.</p>

<p style="text-align: center;">Les Commandements des Sycophantes Eau / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Dans la Hierarchie du Temple, tout n'est pas ... Clair.</i></p> <p>Ces mages de l'Eau connaissent naturellement des sorts de Guérison et de Ménage. Derrière ce cliché, quelques pointes de Domination, et probablement la magie la plus versatile du jeu.</p>	<p style="text-align: center;">Nettoyage de Sakpata Eau / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>L'énergie du grand Loa Sakpata balaye les enchantements et entités de la zone.</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Définissez un cercle de 15 cms autour de l'arcaniste.</p> <p><u>0 succès</u> : L'arcaniste devient un revenant, asservi par l'arcaniste adverse. En l'absence d'arcaniste adverse, il devient un PNJ <u>1 succès</u> : Une odeur de charogne envahit le terrain (aucun effet). <u>2 succès</u> : L'odeur est moins désagréable, mais toujours aucun effet. <u>3 succès</u> : Tous les marqueurs (bénédiction, malédiction, cercle de protection) sont supprimés. Les invocations et les revenants sont testées sur leur cran. En cas d'échec, elles sont bannies.</p>	<p style="text-align: center;">Guérison par la foi Eau / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Vos mains brillent ...</i></p> <p>Inné : ce sort peut être incanté conjointement à une action de mouvement et ne compte pas dans le nombre de sorts connus par l'Arcaniste Ciblez une figurine amie en contact avec l'arcaniste (l'arcaniste ne peut PAS se soigner lui-même).</p> <p><u>0 succès</u> : Oups...La blessure empire. Si la figurine était au sol, elle est retirée du plateau comme perte. Si elle était secouée, elle passe au sol. <u>1 succès</u> : Vos mains brillent. Pour le tour entier, votre arcaniste peut être choisi par n'importe quel tireur ayant une ligne dessus comme la figurine la plus proche, même si ce n'est pas le cas. <u>2 succès</u> : La figurine ciblée ignore les pénalités liées au marqueur secoué exactement comme si elle avait utilisé une bouteille de Whisky. Dont elle souffrira également des effets néfastes. <u>3 succès</u> : La figurine ciblée supprime un marqueur secoué. Elle se relève avec un marqueur secoué si elle était au sol.</p>	<p style="text-align: center;">Communion Eau / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Par l'esprit, je vole.</i></p> <p>Ciblez une figurine de PNJ à 12 pas ou moins.</p> <p><u>0 succès</u> : Le PNJ est mis au sol. L'arcaniste devient aveugle : il ne peut plus faire d'actions utilisant une ligne de vue, et subit également un malus au déplacement de 2 pouces jusqu'à la fin de la partie. <u>1 succès</u> : Le PNJ vous prête main forte sans résistance : votre arcaniste peut utiliser ce PNJ pour déterminer des lignes de vue. Ce PNJ ne peut pas être ciblé par un tir tant qu'il n'entame pas d'actions offensives; <u>2 succès</u> : Faites un test de cran. En cas de succès, vous contrôlez ce PNJ comme s'il faisait partie de votre bande, tant que votre arcaniste ne fait pas d'autre action ou ne subit pas de test de sauvegarde. Vous pouvez mettre fin au lien à votre convenance, mais si le PNJ est mis au sol, l'arcaniste subira une blessure secoué. <u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>
<p style="text-align: center;">Malédiction Eau / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>Sur 3 générations, je te maudis !</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie dans une portée maximale de 11 pas (27,5 cms)</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur bénédiction. <u>1 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur malédiction qui disparaît à la phase de récupération (ou avant si utilisé) <u>2 succès</u> : La figurine ciblée gagne un marqueur malédiction qui est conservé au prochain tour (si non utilisé). <u>3 succès</u> : La descendance de cette figurine est également affectée par cet effet.</p>	<p style="text-align: center;">Domination Eau / Impie</p> <p style="text-align: center;"><i>La victime se soumet à votre regard impitoyable.</i></p> <p>Ciblez une figurine ennemie en ligne de vue, portée 6 pas (15 cms). Une domination est résolue avant la vigilance de la cible si vigilance il y a.</p> <p><u>0 succès</u> : votre adversaire recevra une carte de plus que sa main actuelle, au prochain tour, quelles que soient ses pertes lors de ce tour <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Pour le prochain tour, cette figurine ne compte pas dans le nombre de figurines comptabilisées pour générer des cartes (maximum -1 carte par bande). La figurine ciblée doit faire un test de cran. Si ce test est un échec, la figurine est activée. <u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>	<p style="text-align: center;">Cercle de protection Terre / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Ces symboles feront barrière à ces créatures!</i></p> <p>Placez un cercle de protection de 5cm de diamètre centré sur le lanceur.</p> <p><u>0 succès</u> : Aucun effet : c'est bien le problème ! <u>1 succès</u> : Aucun effet <u>2 succès</u> : Les figurines surnaturelles ne peuvent pas entrer dans le cercle. Celles qui y sont présentes sont repoussées à l'extérieur. Le cercle reste en jeu indéfiniment, à moins que le lanceur ne soit mis au sol ou qu'il soit retiré comme perte. <u>3 succès</u> : Le cercle de protection se matérialise. Il fait désormais obstacle aux projectiles (donc aux tirs, entrants et sortants). Ce cercle est resté en jeu tant que le lanceur n'effectue pas d'autre action/réaction (ou qu'il soit mis au sol ou qu'il soit retiré)</p>	<p style="text-align: center;">Empêtrer Terre / Sacré</p> <p style="text-align: center;"><i>Des racines épaisses surgissent du sol pour enserrer vos ennemis dans une étreinte noueuse.</i></p> <p>Désignez une figurine ennemie, située au niveau du sol, visible, et à 12 pas (30 cms) ou moins du lanceur</p> <p><u>0 succès</u> : La figurine ciblée gagne une action de mouvement. <u>1 succès</u> : Aucun effet. <u>2 succès</u> : La figurine affectée divise par 2 son mouvement lors de ce tour. <u>3 succès</u> : Aucun effet supplémentaire</p>