

CHAOS INTERIEUR

cout: 3 ténèbres



voie: chtonienne

portée: personnel

difficulté: 8

fréquence: 1

aire d'effet: spécial

durée: spécial

Effets: Le joueur adverse devra à son tour de jeu effectuer une des actions suivantes choisi par le magicien.

Activer une de ses cartes de réserves ;
Activer la prochaine carte de sa séquence ;
Placer sa prochaine carte de séquence en réserve (même si ça dépasse son maximum)
Dans les 3 cas, le joueur ne peut pas activer d'autres cartes que celles ciblées par le magicien et ne peut pas esquiver les effets de ce sort en utilisant la compétence « autorité ».



HEMORRAGIE DES TENEBRES

cout: 3 ténèbres



voie: Chtonienne

portée: 10 cm

difficulté: RES +2

fréquence: 2

aire d'effet:

durée: spécial

un combattant ami

Effets:

Si la cible subit un jet de blessures au corps à corps, le sort s'active et blesse en retour l'agresseur. La force du jet de blessures est égale à la difficulté du sort divisé par 2 (arrondi inférieur). Si la cible subit une blessure d'une autre manière, le sort est dissipé.



LIBERATION

cout: 3 ténèbres



voie: chtonienne

portée: 10 cm

difficulté: FOR de la cible

fréquence: 1

aire d'effet:

un combattant ami

durée: fin du tour

Effets: la cible gagne 1 point d'ATT et de Peur ainsi que la compétence « membre supplémentaire ». Le sort peut être maintenu d'un tour sur l'autre par le magicien si la cible est à portée du sort et qu'il sacrifie à la fin du tour 1 gemme de ténèbres pour chaque combattant pour lesquels il souhaite maintenir le sort.



MACHOIRE CHTONIENNE

cout: 2 ténèbres



voie: chtonienne

portée: 15 cm

difficulté: spécial

fréquence: 1

aire d'effet:

un combattant ennemi

durée: fin du tour

Effets: Ce sort n'a pas de difficulté. la cible doit effectuer un test de force, de difficulté égale au résultat final obtenu par le magicien pour le lancement de ce sort.

Si il échoue, le combattant est immobilisé pour le tour et aura un dé de moins pour les combats du tour.

Si il réussit le test, il subit uniquement une pénalité de -2.5 cm en MOUV

Ce sort n'a pas d'effets sur un être élémentaire de terre ou un combattant possédant « esprit de la terre ».



MAIN DE PESTE

cout: 3 ténèbres



voie: chtonienne

portée: 30 cm

difficulté: DIS de la cible

fréquence: 2

aire d'effet:

un combattant ennemi

durée: fin du tour

Effets: la cible ne peut pas tirer, incanter ou prier jusqu'à la fin du tour. Le sort est sans effets sur les combattants n'ayant pas de score de discipline.

Ce sort ne peut pas être absorbé mais il peut être contré



NECROSE

cout: 3 ténèbres



voie: chtonienne

portée: 15 cm

difficulté: RES de la cible

fréquence: 1

aire d'effet:

un combattant ennemi

durée: fin de partie

Effets: la cible doit être blessée, par la suite, la force de tous jets de blessures à son rencontre sera augmentée de 2 points.



ORGIE DU SANGUINAIRE

cout: 3 ténèbres



voie: chtonienne

portée: 10 cm

difficulté: 8

fréquence: 1

aire d'effet:

un combattant ami

durée: fin du tour

Effets: La cible ignore toute forme de peur et acquiert la compétence « charge bestiale ».



POSSESSION DEMONIAQUE

cout: 4 ténèbres



voie: chtonienne

portée: 15 cm

difficulté: 9

fréquence: 1

aire d'effet:

un combattant ami

durée: fin de partie

Effets: la cible gagne 2 points en FOR et acquiert les compétences « furie », « charge bestiale » et « achemé ».

A la fin du tour lancez un dé et appliquer les effets suivants :
sur 1-2 la cible encaisse une blessure légère
sur 3-4 une blessure grave
sur 5 une blessure critique,
sur un 6 elle est TUE NET.

Cet effet ne peut pas être évité.
Ce sort ne peut être actif que sur un combattant à la fois.



VOLONTE DEMONIAQUE

cout: 2 ténèbres



voie: chtonienne

portée: 10 cm

difficulté: FOR de la cible

fréquence: 2

aire d'effet:


un combattant ami

durée: fin du tour

Effets: la cible bénéficie de la compétence « acharné ».




CELERITE DES OMBRES

cout: 1 ténèbres  portée: 10 cm
voie: corruption fréquence: 2
difficulté: 6 durée: fin du tour
aire d'effet:
un combattant ami

Effets: La cible gagne +2.5 en MOU.




HARASSEMENT

cout: 2 ténèbres  portée: 15 cm
voie: corruption fréquence: 2
difficulté: 6 durée: fin du tour
aire d'effet:
un combattant ennemi

Effets: la cible subit un malus de -3 en FOR.





MAIN DU MARIONNETISTE

cout: 1 ténèbres  portée: 10 cm
voie: corruption fréquence: 1
difficulté: INI +2 durée: fin du tour
aire d'effet:
un combattant ami

Effets: Le magicien peut dépenser une gemme de ténèbres après chaque test d'attaque ou de défense effectué par la cible. Le dé est relancé. Le dé ne peut plus être relancé grâce à cet effet




MALEDICTION DES POSSEDES

cout: 2 ténèbres   portée: 15 cm
voie: corruption fréquence: 2
difficulté: 6 durée: fin du tour
aire d'effet:
un combattant ennemi

Effets: Pour tous ses prochains jets, la cible subit un malus de 1 au résultat de ses dés (un 2 est donc considéré comme un 1).



POUPEE AVIDE

cout: 1 ténèbres  portée: 15 cm
voie: corruption fréquence: 2
difficulté: 6 durée: fin du tour
aire d'effet:
un combattant ennemi


Effets: la cible perd une compétence au choix du magicien. Elle ne pourra pas utiliser cette compétence lors du tour.

le sort peut supprimer les compétences suivantes:
Dur à cuire, Furie, Contre attaque, Acharné, Possédé, Charge bestiale, Assassin.

Si le combattant n'a aucune de ses compétences, le sort est sans effets.




SACRIFICE DE LA POUPEE

cout: 0 gemme  portée: personnel
voie: corruption fréquence: illimité
difficulté: 5 durée: instantané
aire d'effet:
personnel

Effets: Le magicien récupère 1 gemme de ténèbres, il lance ensuite un dé, sur un 1 ce sort est défaussé (c'était sa dernière poupée).
Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour mais à chaque lancé supplémentaire on rebranche au dé le nombre de lancements précédents du sort dans le tour.



COUDELAS PREDATEUR

cout: X ténèbres  ...
voie: réservé Akkadhalet portée: spécial
difficulté: spécial fréquence: 1
duree: instantané
aire d'effet:
un combattant ennemi




Effets: Akkadhalet dispose d'une lame maléfique, il peut la charger de X gemmes de ténèbres avant de la lancer sur un adversaire.

La difficulté du sort dépend de la distance de la cible.
portée 10/15/20 pour une difficulté de 7/9/11

Son arme a une force de X, la RES ennemie est ignorée pour ce jet. (Xmax = 5)



FIEL DES POSSEDES



cout: 3 ténèbres    portée: 10 cm
voie: réservé Ezalith fréquence: 2
difficulté: 7 durée: fin du tour
aire d'effet:
un combattant ami

Effets: Si lors de la phase des combats, la cible récupère un dé d'attaque par le biais des compétences «ambidextre» ou «contre attaque».

L'attaque représentée par ce dé gagnera un bonus de + 2 en attaque et en force.



REVEIL DES HORREURS

cout: X eau et 1 ténèbres   ...
voie: réservé Mahal portée: personnel
difficulté: 10 fréquence: 3
duree: fin du tour
aire d'effet: personnel

Effets: Mahal peut lancer ce sort sur chacun de ses tentacules (3)
Il peut utiliser 1 à 3 gemmes d'eau et applique l'effet correspondant :

1 gemme : mahal peut désigner un combattant au contact de son socle, celle-ci subit une pénalité d'1 point en INI ATT et DEF

2 gemmes : Mahal gagne 1 point en ATT et 2 en FOR

3 gemmes : Mahal peut désigner un combattant à son contact, celui-ci perd un dé de combat.

Ces effets ne marchent que sur des combattants dont la force est inférieure à 9 et tant que les cibles sont au contact de Mahal

