

Version
GB1019



Recueil Occulte

Version 4.51

Jeu géopolitique de Bicolline

TABLE DES MATIÈRES

Qu'est-ce que le Recueil Occulte	1	La mort/les ténèbres	46
Les sortilèges	1	La paix/la Lumière.....	46
Magie commune - Manthora.....	2	Le combat/la destruction	47
Magie des Artéfacts - Svir Kala.....	3	Le voyage/le temps.....	47
Magie noire - Gholir	4		
Magie ancestrale - Miguisse	5		
Magie totémique - Esprit de la forêt.....	6		
Pacte Démoniaque - Crâne	7		
Magie rituelle - Souffle de vie	8		
Potions - Ingrédient	9		
Babioles - Invention	10		
Description des sortilèges (par ordre alphabétique).....	11		
Objets magiques.....	27		
Artefact de Diedne.....	27		
Artefact de Martomasse.....	32		
Artefact de Simaël.....	33		
Bestiaire de conjuration	35		
Objets magiques spéciaux (unique, divin, etc.)	36		
Les Doctrines & Les pouvoirs de croyance	39		
Pouvoirs mineurs.....	40		
Pouvoirs communs.....	41		
Le monde des esprits/nature.....	45		
Les éléments (eau, terre, air, feu).....	45		
L'accomplissement de soi.....	45		
La connaissance	45		
La vie/la Création	46		

QU'EST-CE QUE LE RECUEIL OCCULTE

Le recueil occulte rassemble toute l'information sur les sorts, les pouvoirs les objets magiques du monde de Bicolline. Il sera constamment mis à jour suivant l'évolution des actions des personnages occultes.

LES SORTILÈGES

Les sorts sont la manifestation de la puissance d'un mage. Les maîtres, les adeptes et les apprentis tentent de maîtriser des sorts dont la puissance varie beaucoup. Tandis que certains sorts mineurs sont présents dans les parchemineries des lieux arcaniques, il existe des sorts puissants aux effets dévastateurs qui ne sont maîtrisés que par certains maîtres mages. Chaque mage inscrit les sorts qu'il réussit à apprendre dans son grimoire.

MAGIE COMMUNE - MANTHORA

Sort	Coût	Attaque Occulte	Durée	Limite	Portée	Effet
Mineur						
<u>Lenteur</u>	9	X	1 saison	Aucune	23 hex.	Réduction du déplacement.
<u>Cachet magique</u>	4		Instantanée	1 par saison	Aucune	Création d'un sceau.
<u>Barrière magique</u>	20		Jusqu'à utilisation	1 par saison	17 hex.	Protège la cible de la magie.
<u>Focalisateur</u>	5		Instantanée	1 par saison	Lieu arcanique	Augmente la portée d'un sort.
Majeur						
<u>Téléportation</u>	25		Instantanée	Aucune	17 hex.	Téléporte une bannière.
<u>Champ de force</u>	25		Une saison	Aucune	17 hex.	Bloque un hexagone.
<u>Confusion</u>	20	X	Une saison	1 par saison	17 hex.	Immobilise une bannière.
<u>Maîtrise magique</u>	2 énergies pures		Selon le sort	Selon le sort	Selon le sort	Accès à tous les sorts occultes.
<u>Conjuration</u>	Variable		Jusqu'à dissipation	1 par saison	13 hex.	Conjurer une créature.
<u>Caravane éthérée</u>	10		4 saisons	1 par bannière	17 hex.	Augmente le commerce d'une bannière.

MAGIE DES ARTÉFACTS - SVIR KALA

Sort	Coût	Attaque Occulte?	Durée	Limite	Portée	Effet
Mineur						
<u>Création d'artefact mineur</u>	Variable		Instantanée	Aucune	Aucune	Recherches et créations d'objets.
<u>Désenchantement</u>	10	X	1 saison	Aucune	23 hex.	Supprime momentanément la magie.
<u>Rune astrale</u>	15	X	Jusqu'à utilisation.	Une par domaine.	13 hex.	Protègent contre la présence de créatures.
<u>Rune du destin</u>	10		Instantanée	1 par saison	Le lanceur	Permet de retirer une pierre de Syta.
Majeur						
<u>Création d'artefact majeur</u>	Variable		Immédiat	1 par saison	Aucune	Recherches et créations d'objets.
<u>Création de parchemin</u>	Encre magique + variable		Instantanée	Aucune	Le lanceur	Permet de créer un parchemin.
<u>Substitution arcanique</u>	16	X	Immédiat	Aucune	17 hex.	Change la nature d'un focus.
<u>Prison de glace</u>	2 pures et 20	X	4 saisons	1 par saison	17 hex.	Emprisonne la cible.
<u>Transmutation arcanique</u>	15		Instantané	1 par saison	Cérémonie	Permet la création d'énergies magiques.
<u>Rune de protection</u>	16		Jusqu'à utilisation	Un par domaine.	13 hex.	Place une rune explosive sur la cible.

MAGIE NOIRE - GHOLIR

Sort	Coût	Attaque Occulte?	Durée	Limite	Portée	Effet
Mineur						
<u>Cryptus Ferum</u>	10		Instantanée	Aucune	13 hex.	Crée des morts-vivants.
<u>Terreur</u>	16	X	Instantanée	Aucune	17 hex.	Fuite des unités militaires de la cible.
<u>Armée des damnés</u>	20		4 saisons	1 par saison	8 hex.	Création d'une bannière militaire.
<u>Absorption</u>	18		1 saison	Aucune	17 hex.	Protège une cible et absorbe la magie.
Majeur						
<u>Malédiction des damnés</u>	20	X	Jusqu'à dissipation	Aucune	23 hex.	Une maladie apparaît sur le domaine.
<u>Artefact de Martomasse</u>	Variable		Instantanée	1 par saison	Aucune	Recherches et créations d'objets de Martomasse.
<u>Brouillard ténébreux</u>	20	X	Jusqu'à dissipation	Aucune	23 hex.	Augmente les points de méfait.
<u>Contagion</u>	1 pure + 10 par cible		Instantanée	Aucune	23 hex.	Propage une maladie.
<u>Vent de mort</u>	80	X	Instantanée	1 par saison	17 hex.	Attaque la cible et création de morts-vivants.
<u>Chaînes de Tolimarth</u>	20	X	Jusqu'à dissipation.	Aucune	42 hex.	La cible du sort perd ses pouvoirs.

MAGIE ANCESTRALE - MIGUISSE

Sort	Coût	Attaque Occulte?	Durée	Limite	Portée	Effet
Mineur						
<u>Clémence d'Irendille</u>	7		4 saisons	1 par saison	21 hex.	Protège de la syta.
<u>Lumière d'Ostarië</u>	15	X	Instantanée	Aucune	17 hex.	Attaque sur les damnés.
<u>Garde d'Oron</u>	20		Une saison	Aucune	13 hex.	Protection contre les damnés.
<u>Soutien animal</u>	8		Instantanée	1 par saison	8 hex.	Augmente la réserve.
Majeur						
<u>Guérison des âmes</u>	10		Instantanée	1 par année	Aucune	Récupération de l'âme d'un personnage.
<u>Artefact de Simaël</u>	Variable		Instantanée	1 par saison	Aucune	Recherches et créations d'objets de Simaël.
<u>Forêt vengeresse</u>	30		Instantanée	Aucune	Lieu arcanique	Attaque un ennemi sur la résidence du mage.
<u>Purification</u>	20		Instantanée	1 par saison	17 hex.	Dissipe de façon permanente tout enchantement.
<u>Retour aux sources</u>	15	X	Instantanée	Aucune	17 hex.	Réduit le stade de développement.
<u>Mur de ronce</u>	20		2 saisons	1 par saison	17 hex.	Augmente la fortification.

MAGIE TOTÉMIQUE - ESPRIT DE LA FORÊT

Sort	Coût	Attaque Occulte?	Durée	Limite	Portée	Effet
Mineur						
<u>Bannissement</u>	20	X	Instantanée	Aucune	21 hex.	Attaque sur les unités démoniaque.
<u>Cercle de protection</u>	5		Une saison	Aucune	17 hex.	Protège des unités démoniaques.
<u>Infestation</u>	8	X	Instantanée	Aucune	21 hex.	Détruit la réserve.
<u>Germe de bienveillance</u>	2		4 saisons	Aucune	17 hex.	Protège de la syta.
Majeur						
<u>Rempart de la nature</u>	20		Une saison	Aucune	8 hex.	Augmente le bonus de protection.
<u>Veille de la nature</u>	10		Instantanée	Aucune	21 hex.	Permet de placer des points de justice.
<u>Appel des esprits</u>	5		Instantanée	Aucune	42 hex.	Permet de poser des questions aux esprits.
<u>Spectre ancestrale</u>	25		4 saisons	Aucune	21 hex.	Protection contre le méfait.
<u>Contrôle des vents</u>	10		Une saison	Aucune	17 hex.	Influence le déplacement d'un navire.
<u>Loi de la nature</u>	10		4 saisons	Aucune	13 hex.	Ajoute des pierres de savoir.

PACTE DÉMONIAQUE - CRÂNE

Sort	Coût	Attaque Occulte?	Durée	Limite	Portée	Effet
Mineur						
<u>Sacrifice</u>	-		Instantanée	1 par saison	Aucune	Transforme de la main-d'œuvre en crâne.
<u>Possession</u>	3		Instantanée		8 hex. d'une désolation	Transforme des unités en démons mineurs.
<u>Désolation</u>	8		Jusqu'à dissipation	5 par saison	Domaine consentant	Crée une désolation.
<u>Coulée de lave</u>	6		Instantanée		Une désolation	Inflige de dommage.
Majeur						
<u>Savoir démoniaque</u>	5		Instantanée		42 hex.	Recherche à l'aide des entités des enfers.
<u>Portail démoniaque</u>	1-40		Jusqu'à dissipation		8 hex. d'une désolation.	Ouvre un portail sur une désolation.
<u>Tremblement de Nesh</u>	Variable	X	Instantanée		17 hex. d'une désolation.	Inflige des dommages en lien avec le nombre de désolation.
<u>Gouffre démoniaque</u>	5+3 par point de force	X	Instantanée		14 hex.	Ouvre un gouffre et détruit une bannière.
<u>Malédiction de Nesh</u>	5 + X		4 saisons	Lancé avant la fin de la saison hiver.	Désolation	Malédiction pour diminuer l'influence.
<u>Rage chaotique</u>	25		Une saison	Aucune	7 hex. d'une désolation.	Augmente la force de combat d'une bannière.

MAGIE RITUELLE - SOUFFLE DE VIE

Sort	Coût	Attaque Occulte?	Durée	Limite	Portée	Effet
Mineur						
<u>Incendie</u>	10	X	Instantanée	Un par saison	17 hex.	Détruit la production d'un domaine.
<u>Offrande</u>	*		Instantanée	Un par saison	Aucune	Transforme des lots en souffle de vie.
<u>Pont de glace</u>	5		Une saison	Un par saison	17 hex.	Permet le passage d'un cours d'eau.
<u>Attaque élémentaire</u>	15	X	Instantanée	Un par saison	13 hex.	Inflige des points de dommage.
Majeur						
<u>Oubli</u>	20	X	Instantanée		17 hex.	Retire un sort du grimoire de la cible.
<u>Mer de glace</u>	20	X	Une saison		17 hex.	Immobilise un navire.
<u>Miroir de vision</u>	9		Instantanée		28 hex.	Dévoile le défi de 3 nuisances ciblées par le mage.
<u>Brumes fatales</u>	30		Instantanée			Inflige des dommages à un ennemi sur le lieu de résidence.
<u>Charme irrésistible</u>	1 pure +4*	X	Une saison		17 hex.	Permet de contrôler une bannière ou un navire.
<u>Pomme empoisonnée</u>	30	X	Jusqu'à dissipation		21 hex.	Le domaine ciblé est affecté par la peste noire.

POTIONS - INGRÉDIENT

Potion	Coût	Durée	Limite	Effet
Mineur				
<u>Appâts</u>	4	Instantanée	Un par navire	Augmente la production de ressources maritime.
<u>Raff</u>	1	Une saison	5 par réseau	Augmente la force d'un réseau clandestin.
<u>Fourrage enrichi</u>	8	Instantanée	Un par domaine	Augmente la production de bétail.
<u>Poudre à canon</u>	5	Instantanée		Crée une dose de poudre à canon.
Majeur				
<u>Assainissement</u>	15	Instantanée		Purger un domaine des effets d'une maladie.
<u>Héroïsme</u>	30	Une saison	Un par bannière	Augmente la force militaire d'une bannière.
<u>Potion d'apprentissage rapide</u>	5	Instantanée	Un par apprentissage	Tutorat magique.
<u>Guérison</u>	30	Instantanée		Permet de récupérer des unités qui ont été détruite.
<u>Poison de lame</u>	5	Une saison	Un par réseau	Augmente la puissance du poison.
<u>Encre magique</u>	5	Instantanée		Utiliser dans la création d'objet magique.

Note : Les potions sont utilisées comme des objets magiques.

BABIOLES - INVENTION

Potion	Coût	Attaque Occulte?	Durée	Limite	Effet
Mineur					
<u>Essieux renforcés</u>	3		4 saisons	1 par bannière	Augmente la vitesse d'une bannière.
<u>Canon à chaînes</u>	10	X	Instantanée	1/saison/navire	Inflige des dommages à la structure d'un navire.
<u>Bélier</u>	4		Instantanée		Permet de briser la fortification.
<u>Radeau de fortune</u>	5		Instantanée		Petite embarcation fragile.
Majeur					
<u>Dirigeable</u>	20	X	Instantanée	1 par bannière	Permet le déplacement rapide d'une bannière.
<u>Filtre-à-puit</u>	10		4 saisons	1 par domaine	Protège des empoisonnements et des maladies.
<u>Paratellutruc</u>	20		Jusqu'à utilisation	1/bannière, domaine ou navire	Protège des attaques occultes.
<u>Tromblon à ferraille</u>	20		1 saison	1 par bannière	Augmente la force d'une bannière.
<u>Cheminée à brume</u>	10		2 saisons	1 par domaine	Permet la dissimulation d'un domaine.
<u>Baril explosif</u>	3+ 1 poudre à canon		Jusqu'à utilisation	1 par bannière	Augmente la capacité de saccage d'une bannière.

Note : Les babioles sont utilisées comme des objets magiques.

DESCRIPTION DES SORTILÈGES (PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE)

Voici la description complète de tous les sorts des différentes sphères de magie. L'utilisation des potions et des inventions diffère du fait de la notion d'activation de ceux-ci. Une potion ou une invention se doit d'être déposée sur un domaine, navire ou bannière et dans la saison suivante d'être activé par l'utilisateur lors de la phase occulte s'il le désire ou tout simplement la laisser sur place jusqu'au moment voulu de l'utiliser.

ABSORPTION (MINEUR)

Type : Magie noire

Coût : 18 gholirs

Attaque Occulte : Non

Durée : 1 saison

Limite : Aucune

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Protège une cible (domaine, navire, bannière) contre tous effets occultes pour une saison. Si un effet de sort, pouvoir ou objet magique touche directement la cible (domaine, navire ou bannière) celui-ci sera annulé par l'absorption et la moitié des énergies magiques utilisées pour cet effet sont remises dans le coffre du mage qui a lancé l'absorption. Si la cible n'est pas visée directement (ex : un pouvoir ayant pour cible un hexagone), celle-ci sera protégée de l'effet, mais ne l'annulera pas et n'absorbera pas les énergies magiques.

Note : Le sort d'absorption ne peut pas annuler et absorber un effet de sort majeur ayant un coût de lancement de plus de 20 énergies magiques ou 4 points de pouvoir. Pour les objets magiques, nous prenons en considération le coût de fabrication en énergie. Cependant, il agira comme une protection occulte pour une saison.

APPÂTS (MINEUR)

Type : Potions

Coût : 4 ingrédients

Attaque Occulte : Non

Durée : Instantanée

Limite : 1 fois par navire

Portée : Aucune

Cible : Un navire

Effet : Augmente la production de lot de ressources maritime de la cible de 2 par main d'œuvre.

APPEL DES ESPRITS (MAJEUR)

Type : Magie totémique

Coût : 5 esprits de la forêt

Attaque Occulte : Non

Durée : Instantanée

Limite : Aucune

Portée : Aucune

Cible : Une cérémonie

Effet : Permet de poser des questions aux esprits. L'incantation n'est pas garante de succès mais devrait au moins assurer une communication privilégiée avec l'entité (Maître de Jeu).

ARMÉE DES DAMNÉS (MINEUR)

Type : Magie noire

Coût : 20 gholirs

Attaque Occulte : Non

Durée : 4 saisons

Limite : 1 par saison

Portée : 8 hexagones

Cible : Un domaine ou navire

Effet : Crée une petite bannière militaire avec 5 unités de morts-vivants sur un domaine ou navire consentant lors de la phase occulte. Les armées des damnées peuvent être entretenues si le sort est lancé à nouveau après 4 saisons. Il n'est pas besoin d'être à portée afin de pouvoir faire l'entretien. La bannière ne peut faire aucune action lors de la saison de sa création.

ARTEFACT DE MARTOMASSE

(MAJEUR)

Type : Magie noire
Coût : Variable
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 par saison
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Permet de créer les objets magiques de Martomasse dont la recette est connue par le mage. Permet aussi d'effectuer des recherches magiques afin de trouver la recette de création d'artefact de Martomasse. La préparation de ce sort n'a aucun coût. C'est lors de la création de l'artefact que l'énergie et les ingrédients devront être dépensés. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus de fragment de pierre de lune afin de pouvoir lancer ce sort. L'artefact pourra être récupéré aux greffes.

ARTEFACT DE SIMAËL (MAJEUR)

Type : Magie ancestrale
Coût : Variable
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par saison
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Permet de créer les objets magiques de Simaël dont la recette est connue par le mage. Permet aussi d'effectuer des recherches magiques afin de trouver la recette de création d'artefact de Simaël. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus de fragment de Simaël afin de pouvoir lancer ce sort. La préparation de ce sort n'a aucun coût. C'est lors de la création de l'artefact que l'énergie et les ingrédients devront être dépensés.

ASSAINISSEMENT (MAJEUR)

Type : Potions
Coût : 15 ingrédients
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : Aucune
Cible : Une maladie

Effet : Permet de purger un domaine des effets d'une maladie d'un domaine, navire ou autre.

ATTAQUE ÉLÉMENTAIRE (MINEUR)

Type : Magie rituelle
Coût : 15 souffles de vie
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par saison
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Inflige 5 points de force militaire à une cible (domaine, navire, bannière).

BANNISSEMENT (MINEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 20 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantané
Limite : Aucune
Portée : 21 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Inflige 10 points de dommage de force militaire aux unités possédant la caractéristique démoniaque.

BARIL EXPLOSIF (MAJEUR)

Type : Babioles
Coût : 3 inventions +1 poudre à canon
Attaque Occulte : Non
Durée : Jusqu'à utilisation
Limite : 1 fois par bannière
Portée : Aucune
Cible : Un domaine ou un navire

Effet : Augmente la capacité d'une bannière militaire à faire du saccage pour un total de 6

points de force. Ceci n'est pas considéré comme une attaque occulte.

BARRIÈRE MAGIQUE (MINEUR)

Type : Magie commune
Coût : 20 manthoras
Attaque Occulte : non
Durée : jusqu'à utilisation
Limite : 1 par saison
Portée : 17 hexagones
Cible : Une bannière, un domaine ou un navire

Effet : Protège une cible (domaine, bannière, navire) contre les attaques occultes. Une fois la protection utilisée, elle disparaît à la fin de la saison.

BÉLIER (MINEUR)

Type : Babioles
Coût : 4 inventions
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 par bannière
Portée : Aucune
Cible : Une fortification

Effet : Cette machine de guerre redoutable sert à défoncer les portes renforcées des fortifications. Lorsqu'utilisée par une bannière militaire, le bélier enlève un (1) point de fortification au domaine et est détruit dans l'action. Un seul bélier peut être utilisé par saison par domaine. Le bélier a priorité sur les armes de siège.

BROUILLARD TÉNÉBREUX (MAJEUR)

Type : Magie noire
Coût : 20 gholirs
Attaque Occulte : Oui
Durée : Jusqu'à dissipation
Limite : Aucune
Portée : 23 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Une pénombre constante affecte la cible de la malédiction. Si des points de méfait sont présents sur la cible, elle subit 10 points de

méfait supplémentaire chaque saison. Les points de méfait sont attribués à la source qui en a infligé le plus jusqu'à présent. Les méfaits attribués par le brouillard sont infligés à la fin de la saison. Cette malédiction est aussi considérée comme une maladie.

BRUMES FATALES (MAJEUR)

Type : Magie rituelle
Coût : 30 souffles de vie
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : Aucune
Cible : Une bannière

Effet : Inflige 20 points de force militaire à une bannière considérée comme ennemie sur le domaine de résidence du mage.

CACHET MAGIQUE (MINEUR)

Type : Magie commune
Coût : 4 manthoras
Attaque Occulte : non
Durée : instantanée
Limite : 1 par saison
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Le mage crée un sceau politique ou d'exploration portant le nom d'un type de magie. Le type de magie est déterminé par le type de sort le plus présent dans le grimoire du mage. Le sceau est créé lorsque le mage passe aux greffes et leur remet les énergies magiques.

CANON À CHAÎNES (MINEUR)

Type : Babioles
Coût : 10 inventions
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : 1 par saison par navire
Portée : 1 hexagone
Cible : Un navire

Effet : Le canon à chaînes effectue 2 points de dommage à la structure d'un navire se trouvant à une distance maximale de 1 hexagone.

CARAVANE ÉTHÉRÉE (MAJEUR)

Type : Magie commune
Coût : 10 manthoras
Attaque Occulte : Non
Durée : 4 saisons
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Une bannière de commerce

Effet : Augmente temporairement la capacité d'une bannière de commerce de 4 cargaisons.

CERCLE DE PROTECTION (MINEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 5 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Non
Durée : 1 saison
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : La cible (domaine, navire, bannière) ne peut recevoir aucune attaque provenant d'unité possédant la caractéristique démoniaque.

CHAÎNES DE TOLIMARTH (MAJEUR)

Type : Magie noire
Coût : 20 gholirs
Attaque Occulte : Oui
Durée : Jusqu'à dissipation
Limite : Aucune
Portée : 42 hexagones
Cible : Un mage ou un grand-prêtre

Effet : La cible du sort perd la capacité de lancer des sorts ou pouvoirs occultes. La cible du sort doit être un mage ou un grand-prêtre. Afin de cibler un mage, son lieu de résidence doit être affecté par le sort. Afin de cibler un grand-prêtre, un bâtiment de croyance encensé et autorisé par ce dernier doit être affecté par le sort. Un grand-prêtre doit payer 1 point de

pouvoir afin de se libérer des chaînes. Un mage doit payer 5 énergies magiques. Les énergies sont payées aux greffes.

CHAMP DE FORCE (MAJEUR)

Type : Magie commune
Coût : 25 manthoras
Attaque Occulte : spécial
Durée : 1 saison
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : Bloque la sortie et l'entrée de toutes bannières ou navires sur le domaine ciblé. Les bannières qui assiègent un domaine sont considérées comme étant à l'extérieur du champ de force ce qui brise le siège et les repousse d'un hexagone terrestre dans une direction aléatoire. Une bannière ou un navire étant protégé de la magie n'est pas affecté par ce sort. Pour qu'une bannière débarque d'un navire sur le domaine, celle-ci devra être protégée de la magie, sans quoi l'action sera refusée.

CHARME IRRÉSISTIBLE (MAJEUR)

Type : Magie rituelle
Coût : 1 énergie pure +4 souffles de vie/point de force militaire
Attaque Occulte : Oui
Durée : 1 saison
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Une bannière ou un navire

Effet : Permet de contrôler une bannière ou un navire. Chaque tranche d'un point de force militaire présent dans la cible augmente le coût du sort de 4 souffles de vie. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus de fragment élémentaire afin de pouvoir lancer ce sort. La préparation pour l'élément de ce sort ne coûte qu'une énergie pure. Les souffles de vie nécessaires pour la force du sort doivent être dépensés lors du lancement du sort.

CHEMINÉE À BRUME (MAJEUR)

Type : Babioles
Coût : 10 inventions
Attaque Occulte : Non
Durée : 2 saisons
Limite : 1 fois par domaine
Portée : Aucune
Cible : Un domaine

Effet : Cette machine permet de former de la brume autour du domaine. Cette babiole donne un facteur de dissimulation de 3 points non cumulable.

CLÉMENCE D'IRENDILLE (MINEUR)

Type : Magie ancestrale
Coût : 7 miguisses
Attaque Occulte : Non
Durée : 4 saisons
Limite : 1 par saison
Portée : 21 hexagones
Cible : Un domaine ou navire

Effet : Protège la cible (navire et domaine) contre les effets néfastes de la Syta.

CONFUSION (MAJEUR)

Type : Magie commune
Coût : 20 manthoras
Attaque Occulte : Oui
Durée : 1 saison
Limite : 1 fois par saison
Portée : 17 hexagones
Cible : Une bannière

Effet : Réduit le déplacement d'une bannière à 0 pour le temps d'une saison

CONJURATION (MAJEUR)

Type : Magie commune
Coût : Variable
Attaque Occulte : Non
Durée : Jusqu'à dissipation ou destruction
Limite : 1 fois par saison
Portée : 13 hexagones
Cible : Le lanceur

Effet : Permet au mage de conjurer une créature dont il connaît la recette. Les recettes peuvent être trouvées sur le terrain lors des événements du duché ou être échangées entre joueurs. La préparation de ce sort n'a aucun coût. C'est lors de la conjuration que l'énergie et les ingrédients devront être dépensés.

CONTAGION (MAJEUR)

Type : Magie noire
Coût : 1 énergie pure + 10 gholirs/cible
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 23 hexagones
Cible : Un domaine ou navire

Effet : La contagion vise une cible (domaine ou navire) qui est déjà affecté par une maladie. Si la cible est un domaine, tous les domaines contigus peuvent être ciblés par le sort. Si la cible est un navire, tous les navires présents dans le même hexagone maritime peuvent être ciblés. Les cibles voisines sur lesquels se répand la maladie ne sont pas considérés comme ayant subi une attaque occulte.

CONTRÔLE DES VENTS (MAJEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 10 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Non
Durée : 1 saison
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un navire

Effet : Augmente ou réduit le déplacement d'un navire de 14 hexagones pour une saison. La réduction de déplacement est considérée comme une attaque occulte.

COULÉE DE LAVE (MINEUR)

Type : Pacte démoniaque
Coût : 6 crânes
Attaque Occulte : Non

Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : Une désolation
Cible : Un domaine ou bannière

Effet : Inflige 2 points de force de combat militaire à la garnison du domaine (ou à une des bannières si la garnison est vide).

CRÉATION D'ARTEFACT MAJEUR (MAJEUR)

Type : Magie des artefacts
Coût : Variable
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 par saison
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Permet de créer des objets majeurs dont la recette est connue. Permet aussi d'effectuer des recherches magiques afin de trouver la recette de création d'artefact. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus de runes de Svirin afin de pouvoir lancer ce sort. (Note: Les focus magiques sont considérés comme des artefacts majeurs.) La préparation de ce sort n'a aucun coût. C'est lors de la création de l'artefact que l'énergie et les ingrédients devront être dépensés. L'artefact pourra être récupéré aux greffes.

CRÉATION D'ARTEFACT MINEUR (MINEUR)

Type : Magie des artefacts
Coût : Variable
Attaque Occulte : non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Permet de créer des objets communs et mineurs dont la recette est connue. Permet aussi d'effectuer des recherches magiques afin de

trouver la recette de création d'artefact mineur. L'artefact pourra être récupéré aux greffes.

CRÉATION DE PARCHEMIN (MAJEUR)

Type : Magie des artefacts
Coût : 1 encre magique + le coût du sort
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Permet de créer un parchemin qui peut contenir un sort mineur. Le sort écrit sur le parchemin doit être présent dans la parcheminerie ou dans le grimoire du mage. Le coût du parchemin est équivalent au coût du sort + une encre magique. La préparation de ce sort n'a aucun coût. C'est lors de la création du parchemin que l'énergie et les ingrédients devront être dépensés. Le parchemin pourra être récupéré aux greffes.

CRYPTUS FERUM (MINEUR)

Type : Magie noire
Coût : 10 gholirs
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Crée 5 unités de morts-vivants sur un domaine/navire consentant ou dans une bannière déjà existante et consentante.

DÉSENCHANTEMENT (MINEUR)

Type : Magie des artefacts
Coût : 10 svir kala
Attaque Occulte : Oui
Durée : 1 saison
Limite : Aucune
Portée : 23 hexagones
Cible : Spécial

Effet : Supprime momentanément tous les effets magiques de la cible. Ex: Artefact, enchantement, conjuration, etc.

DÉSOLATION (MINEUR)

Type : Pacte démoniaque

Coût : 8 crânes

Attaque Occulte : Non

Durée : Jusqu'à dissipation

Limite : 5 fois par saison

Portée : Domaine consentant

Cible : Un domaine

Effet : Le domaine est désormais considéré comme une désolation (désert de Garganesh). Les garnisons ou les bannières qui ne possèdent pas la caractéristique démoniaque reçoivent 2 points de dommage par saison. Le domaine ciblé par le sort doit être consentant. La désolation est aussi considérée comme une maladie.

DIRIGEABLE (MAJEUR)

Type : Babioles

Coût : 20 inventions

Attaque Occulte : Oui

Durée : Instantanée

Limite : 1 fois par bannière

Portée : Aucune

Cible : Une bannière

Effet : Plusieurs ballons soutenant quelques nacelles par un amas de cordages et de filets permettent au navigateur de transporter une bannière entre deux points. La distance parcourue peut aller jusqu'à 45 hexagones. Le dirigeable est détruit à la suite de son utilisation et la bannière utilise tous ses hexagones de déplacement. L'arrivée du dirigeable est considérée comme une attaque occulte si le domaine ou le navire d'arrivée est listé comme étant ennemi dans la liste noire. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus d'engrenage symbolique afin de pouvoir lancer ce sort.

ENCRE MAGIQUE (MAJEUR)

Type : Potions

Coût : 5 ingrédients

Attaque Occulte : Non

Durée : Instantanée

Limite : Aucune

Portée : Aucune

Cible : Le lanceur

Effet : Utiliser dans la création d'objet magique.

ESSIEUX RENFORCÉS (MINEUR)

Type : Babioles

Coût : 3 inventions

Attaque Occulte : non

Durée : 4 saisons

Limite : 1 fois par bannière

Portée : Aucune

Cible : Une bannière

Effet : Cette babiole augmente la vitesse d'une bannière terrestre de commerce de 4 hexagones.

FILTRE-À-PUIT (MAJEUR)

Type : Babioles

Coût : 10 inventions

Attaque Occulte : Non

Durée : 4 saisons

Limite : 1 fois par domaine

Portée : Aucune

Cible : Un domaine

Effet : Ce filtre protège un domaine et les bannières présentes sur celui-ci des empoisonnements et des maladies.

FOCALISATEUR (MINEUR)

Type : Magie commune

Coût : 5 manthoras

Attaque Occulte : non

Durée : Instantanée

Limite : 1 par saison

Portée : Lieu arcanique

Cible : Un mage présent dans le même lieu arcanique

Effet : Le sort permet au mage d'augmenter, de 6 hexagones, la portée maximale d'un sort lancé par un autre mage présent dans le même lieu

arcanique que lui. Il ne peut y avoir qu'un seul focalisateur par sort lancé.

FORÊT VENGERESSE (MAJEUR)

Type : Magie ancestrale
Coût : 30 miguisses
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : Domaine de résidence
Cible : Une bannière

Effet : Inflige 20 points de force militaire à une bannière considérée comme ennemie sur le domaine de résidence du mage.

FOURRAGE ENRICHI (MINEUR)

Type : Potions
Coût : 8 ingrédients
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par domaine
Portée : Aucune
Cible : Un domaine

Effet : Augmente la production de lot de bétail du domaine ciblé de 2 par main d'œuvre.

GARDE D'ORON (MINEUR)

Type : Magie ancestrale
Coût : 20 miguisses
Attaque Occulte : Non
Durée : 1 saison
Limite : Aucune
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : Augmente temporairement la force militaire d'une garnison de 10 points contre les unités possédant la caractéristique damnée.

GERME DE BIENVEILLANCE (MINEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 2 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Non

Durée : 4 saisons
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Enchante la cible (domaine, navire et bannière) afin de la protéger des effets de la Syta.

GOUFFRE DÉMONIAQUE (MAJEUR)

Type : Pacte démoniaque
Coût : 5 crânes +3 par point de force militaire
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 14 hexagones
Cible : Une bannière

Effet : Ouvre un gouffre magique vers les plans infernaux qui détruit une bannière mobile et les unités quelle contient.

GUÉRISON (MAJEUR)

Type : Potions
Coût : 30 ingrédients
Attaque Occulte : Non
Durée : Jusqu'à utilisation
Limite : 1 par bannière
Portée : Aucune
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Permet à l'utilisateur de la potion de récupérer jusqu'à 10 points de force militaire en unités qui ont été détruite lors de la saison précédente. Une fois la potion activée dans une bannière, cette dernière se retrouve avec l'effet « guérison » et si des unités sont détruites, les unités retourneront dans le coffre du propriétaire. C'est la même chose pour un domaine ou un navire. L'effet n'est pas transférable. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus d'alambic afin de pouvoir lancer ce sort.

GUÉRISON DES ÂMES (MAJEUR)

Type : Magie ancestrale

Coût : 10 miguisses
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par année
Portée : Aucune
Cible : Un personnage

Effet : Ce sort permet aux elfes de régénérer l'âme et l'esprit de d'un personnage consentant l'ayant perdue. Le joueur ciblé retire son nom du registre des âmes volées de Tératos. Une cérémonie est obligatoire pour l'accomplissement de se sort.

HÉROÏSME (MAJEUR)

Type : Potions
Coût : 30 ingrédients
Attaque Occulte : Non
Durée : 1 saison
Limite : 1 fois par bannière
Portée : Aucune
Cible : Une bannière

Effet : Augmente de 15 points la force militaire d'une bannière.

INCENDIE (MINEUR)

Type : Magie rituelle
Coût : 10 souffles de vie
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par saison
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : Détruit la production d'un domaine avec l'équivalent de 10 points de méfait (voir table des points de méfait dans résolution de conflits).

INFESTATION (MINEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 8 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantané
Limite : Aucune
Portée : 21 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : Une horde de vermine détruit 30 réserves de victuailles du domaine ciblé.

LENTEUR (MINEUR)

Type : Magie commune
Coût : 9 manthoras
Attaque Occulte : mineur
Durée : 1 saison
Limite : Aucune
Portée : 23 hexagones
Cible : Une bannière

Effet : La bannière ciblée voit son déplacement maximum réduit de 5 hexagones.

LOI DE LA NATURE (MAJEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 10 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Non
Durée : 4 saisons
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : Ajoute quatre (4) des pierres de savoir sur un domaine en friche.

LUMIÈRE D'OSTARIË (MINEUR)

Type : Magie ancestrale
Coût : 15 miguisses
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantané
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Inflige à la cible (bannière, navire ou domaine) 7 points de dégâts de force militaire. La cible doit contenir des unités militaires possédant la caractéristique damnée.

MAÎTRISE MAGIQUE (MAJEUR)

Type : Magie commune
Coût : 2 énergies pures + le coût du sort
Attaque Occulte : Selon le sort
Durée : Selon le sort
Limite : Selon le sort

Portée : Selon le sort

Cible : Selon le sort

Effet : Permet de lancer n'importe quel sort du recueil occulte en ajoutant 2 énergies pures à son coût de base. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus d'orbe manthorique afin de pouvoir lancer ce sort.

MALÉDICTION DE NESH (MAJEUR)

Type : Pacte démoniaque

Coût : 5 crânes +variable

Attaque Occulte : Non

Durée : 4 saisons

Limite : Doit être lancé avant la fin de la saison hiver

Portée : Désolation

Cible : Une province ou région ayant une désolation

Effet : La malédiction peut cibler une province ou une région qui contient au moins une désolation. Pour chaque crane additionnel qui est utilisé dans le lancement du sort, la cible perd 2 points d'influence. Le seigneur ou le conseil de région ciblé ont la possibilité d'effectuer un sacrifice afin d'apaiser le démon. Pour chaque main d'œuvre sacrifiée lors du rituel, 2 influences seront épargnées par la malédiction. Le rituel doit prendre place avant le calcul des revenus à la fin de la saison été.

MALÉDICTION DES DAMNÉS (MAJEUR)

Type : Magie noire

Coût : 20 gholirs

Attaque Occulte : Oui

Durée : Jusqu'à dissipation

Limite : Aucune

Portée : 23 hexagones

Cible : Un domaine

Effet : La population d'un domaine devient très malade. Deux (2) unités présentes dans la garnison du domaine sont transformées en unité mort-vivant lors de chaque saison. La malédiction s'attaque aux bannières présentes

sur le domaine si la garnison est déjà entièrement composée de mort-vivant. Cette malédiction est aussi considérée comme une maladie.

MER DE GLACE (MAJEUR)

Type : Magie rituelle

Coût : 20 souffles de vie

Attaque Occulte : Oui

Durée : 1 saison

Limite : Aucune

Portée : 17 hexagones

Cible : Un navire

Effet : Réduit le déplacement du navire ciblé à 0 pour une saison.

MIROIR DE VISION (MAJEUR)

Type : Magie rituelle

Coût : 9 souffles de vie

Attaque Occulte : Non

Durée : Instantanée

Limite : Aucune

Portée : 28 hexagones

Cible : 3 nuisances

Effet : Dévoile le défi de 3 nuisances ciblées par le mage. Les nuisances doivent être dans la portée du sort.

MUR DE RONCE (MAJEUR)

Type : Magie ancestrale

Coût : 20 miguisses

Attaque Occulte : Non

Durée : 2 saisons

Limite : 1 fois par saison

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine

Effet : Augmente temporairement d'un (1) point le nombre de point de fortification d'un domaine. Un domaine ne peut profiter plus d'une fois de l'effet de mur de ronce.

OFFRANDE (MINEUR)

Type : Magie rituelle

Coût : Aucun
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par saison
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Permet la transformation de lot de production en souffle de vie. 2 minerais d'or ou 5 minerais d'argent ou 4 pierres précieuses ou 15 lots de céréales/bétaux ou 10 lots de ressources maritimes produisent 1 souffle de vie. Un maximum de 5 énergies peuvent être produite par l'offrande. Le mage qui effectue l'offrande doit avoir un focus (fragment élémentaire) dans son coffre.

OUBLI (MAJEUR)

Type : Magie rituelle
Coût : 20 souffles de vie
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un mage

Effet : Un mage, résidant dans un lieu arcanique, voit l'un de ses sorts effacer de sa mémoire. Le sort perdu est choisi par le mage ciblé par le sort.

PARATELLUTRUC (MAJEUR)

Type : Babioles
Coût : 20 inventions
Attaque Occulte : Non
Durée : Jusqu'à utilisation
Limite : 1 fois par bannière, domaine ou navire
Portée : Aucune
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Cet objet fragile doit en permanence être maintenant par une unité militaire. Il protège une cible (bannière, domaine, navire) des attaques occulte. Une fois la protection utilisée, le paratellutruc est détruit. L'unité qui en avait la charge est détruite sur le coup.

POISON DE LAME (MAJEUR)

Type : Potions
Coût : 5 ingrédients
Attaque Occulte : Non
Durée : 1 saison
Limite : 1 par réseau clandestin
Portée : Aucune
Cible : Un réseau clandestin

Effet : Augmente de 5 points la limite de point d'action utilisable pour l'action clandestine empoisonnement.

POMME EMPOISONNÉE (MAJEUR)

Type : Magie rituelle
Coût : 30 souffles de vie
Attaque Occulte : Oui
Durée : Jusqu'à dissipation
Limite : Aucune
Portée : 21 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : Le domaine ciblé est affecté par la peste noire. La peste noire réduit la production des revenus du domaine de 50% et empêche toutes nouvelles constructions. La peste noire est considérée comme une maladie.

PONT DE GLACE (MINEUR)

Type : Magie rituelle
Coût : 5 souffles de vie
Attaque Occulte : Non
Durée : i saison
Limite : 1 fois par saison
Portée : 17 hexagones
Cible : Un hexagone

Effet : Transforme temporairement le statut d'un hexagone maritime en hexagone côtier qui permet le passage des bannières.

PORTAIL DÉMONIAQUE (MAJEUR)

Type : Pacte démoniaque
Coût : 1 à 40 crânes
Attaque Occulte : Non
Durée : Jusqu'à dissipation
Limite : Aucune

Portée : 8 hexagones d'une désolation
Cible : Un domaine

Effet : Ouvre un portail sur un domaine affligé par une désolation. Le portail fait apparaître aléatoirement une nuisance par saison dans la province où il se situe. Le portail ne peut être détruit que par la magie ou par une enquête effectuée par une bannière d'exploration. La difficulté pour résoudre l'enquête est équivalente au double du nombre d'énergie utilisé pour conjurer le portail. Un maximum de 40 énergies magiques peuvent être dépensées pour créer le portail.

POSSESSION (MINEUR)

Type : Pacte démoniaque
Coût : 3 crânes
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantané
Limite : Aucune
Portée : 8 hexagones d'une désolation
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Transforme une unité militaire, d'une bannière ou d'une garnison consentante en démon mineur.

POTION D'APPRENTISSAGE RAPIDE (MAJEUR)

Type : Potions
Coût : 5 ingrédients
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 par mage
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Le mage ciblé par cette potion bénéficie d'un bonus équivalent à celui d'un tutorat magique (un mage ne peut profiter 2 fois d'un tutorat lors d'un apprentissage).

POUDRE À CANON (MINEUR)

Type : Potions

Coût : 5 ingrédients
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Crée une dose de poudre à canon.

PRISON DE GLACE (MAJEUR)

Type : Magie des artefacts
Coût : 2 énergies pures + 20 svir kala
Attaque Occulte : Oui
Durée : 4 saisons
Limite : 1 par saison
Portée : 17 hexagones
Cible : Une bannière, un navire ou une créature

Effet : Emprisonne un navire, une bannière ou une créature dans une prison de glace (se dissipe magiquement, mais ne se détruit pas physiquement). La cible ne peut plus effectuer aucune action et ne peut plus être la cible d'aucune action.

PURIFICATION (MAJEUR)

Type : Magie ancestrale
Coût : 20 miguisses
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par saison
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire, hexagone ou bannière

Effet : Dissipe de façon permanente tout enchantement, effet magique, maladie ou effet de calamité présent sur une cible consentante. Ce pouvoir ne permet pas de détruire un artefact ou l'effet que ce dernier a sur sa cible. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus de fragment de Simaël afin de pouvoir lancer ce sort.

RADEAU DE FORTUNE (MINEUR)

Type : Babioles

Coût : 5 inventions
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Petite embarcation possédant une nacelle d'embarquement et ayant 2 points de structures. Il est impossible d'améliorer ou de réparer un radeau de fortune.

RAFF (MINEUR)

Type : Potions
Coût : 1 ingrédient
Attaque Occulte : Non
Durée : 1 saison
Limite : 5 par réseau clandestin
Portée : Aucune
Cible : Un réseau clandestin

Effet : Augmente la force d'un réseau clandestin de 1 point. Un maximum de 5 raffs peuvent être utilisés par réseau.

RAGE CHAOTIQUE (MAJEUR)

Type : Pacte démoniaque
Coût : 25 crânes
Attaque Occulte : Non
Durée : 1 saison
Limite : Aucune
Portée : 7 hexagones d'une désolation
Cible : Une bannière

Effet : Augmente la force de combat d'une bannière consentante de 15 points. La bannière et toutes les unités quelle contient seront détruit à la fin de la saison.

REMPART DE LA NATURE (MAJEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 20 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Non
Durée : 1 saison
Limite : Aucune

Portée : 8 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : Augmente le bonus de protection d'une garnison terrestre de 1 point. Ne peut être lancé plus d'une fois par domaine. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus de totem ancestral afin de pouvoir lancer ce sort.

RETOUR AUX SOURCES (MAJEUR)

Type : Magie ancestrale
Coût : 15 miguisses
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire, hexagone ou bannière

Effet : Réduit le stade de développement d'un domaine. Un domaine qui perd un stade de développement ne perd aucun bâtiment, mais ne pourra en construire de nouveau tant que son stade actuel ne lui permettra.

RUNE ASTRALE (MINEUR)

Type : Magie des artefacts
Coût : 15 svir kala
Attaque Occulte : Oui
Durée : Jusqu'à utilisation
Limite : 1 par domaine/navire
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine ou navire

Effet : Les runes astrales protègent un domaine ou un navire contre la présence de créatures d'outre monde. Si une bannière qui contient des unités damnés ou démoniaques termine son mouvement sur le domaine ou le navire qui contient la rune, la bannière est téléportée aléatoirement à 12 hexagones de la cible d'origine.

RUNE DE PROTECTION (MAJEUR)

Type : Magie des artefacts

Coût : 16 svir kala
Attaque Occulte : Non
Durée : Jusqu'à utilisation
Limite : 1 par domaine/navire
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine ou navire

Effet : Place une rune explosive sur la cible (navire ou domaine) qui inflige 8 points de force militaire à la première bannière ennemi non protégée de la magie qui y termine son mouvement. Si toutes les bannières qui arrivent son protégées, la rune explose sans faire de dommage. La rune se dissipe une fois utilisée.

RUNE DU DESTIN (MINEUR)

Type : Magie des artefacts
Coût : 10 svir kala
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 par saison
Portée : Aucune
Cible : Le Lanceur

Effet : Permet de retirer une pierre de Syta. Le mage qui lance le sort doit être celui qui pige la pierre. Le coût du sort doit être remis à l'observateur avant la nouvelle pige.

SACRIFICE (MINEUR)

Type : Pacte démoniaque
Coût : Spécial
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantané
Limite : 1 fois par saison
Portée : Aucune
Cible : Le lanceur

Effet : Permet de transformer de la main-d'œuvre, des maîtres ou du bétail en crâne. 3 mains d'œuvre produisent 1 énergie. 15 lots de bétails produisent 1 énergie. 3 maîtres produisent 2 énergies. Un maximum de 5 énergies peut être produit par sacrifice. Le mage qui effectue le sacrifice doit avoir un focus (calice maudit) dans son coffre.

SAVOIR DÉMONIAQUE (MAJEUR)

Type : Pacte démoniaque
Coût : 5 crânes
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 42 hexagones
Cible : Le lanceur

Effet : Permet d'obtenir des résultats de recherche d'exploration à l'aide de la magie en consultant le savoir d'une entité des enfers. L'incantation n'est pas garante de succès mais devrait au moins assurer une communication privilégiée avec l'entité (Maître de Jeu).

SOUTIEN ANIMAL (MINEUR)

Type : Magie ancestrale
Coût : 8 miguisses
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantané
Limite : 1 fois par saison
Portée : 8 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : Augmente la réserve d'un domaine de 20 lots de victuailles. Ce sort permet de regarnir les réserves même lors d'un siège.

SPECTRE ANCESTRAL (MAJEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 25 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Non
Durée : 4 saisons
Limite : Aucune
Portée : 21 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Si la cible (domaine, navire ou bannière) du sort est victime de points de méfaits, le réseau ou la bannière qui inflige les points de méfait est victime de 8 points de dommage de force militaire.

SUBSTITUTION ARCANIQUE (MAJEUR)

Type : Magie des artéfacts
Coût : 16 svir kala
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un focus

Effet : Change la nature d'un focus. Le coût d'énergie doit être le même que le nouveau type du focus. Le sort peut aussi être lancé aux greffes sur un focus dans les mains du mage.

TÉLÉPORTATION (MAJEUR)

Type : Magie commune
Coût : 25 manthoras
Attaque Occulte : spécial
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Une bannière

Effet : Déplace une bannière consentante jusqu'à 77 hexagones de son point de départ. Le temps de voyage est tiré dans une Syta neutre. Lumineuse : arrivée immédiate et génération de 5 manthoras pour une réussite exceptionnelle. Grise : Arrivée immédiate. Noire : 2 saisons de retard. L'arrivée de la téléportation est considérée comme une attaque occulte si le domaine ou le navire d'arrivée est listé comme étant ennemi dans la liste noire. Une bannière qui se téléporte utilise tous ses hexagones de déplacement.

TERREUR (MINEUR)

Type : Magie noire
Coût : 16 gholirs
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Un équivalent de 8 points de force militaire d'unités de la cible (domaine, navire ou

bannière) sont rapatriées dans le coffre de son propriétaire.

TRANSMUTATION ARCANIQUE (MAJEUR)

Type : Magie des artéfacts
Coût : 15 svir kala
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 par saison
Portée : Cérémonie
Cible : Le lanceur

Effet : Permet la création de dix (10) énergies magiques de n'importe quel type de magie. Le mage doit tenir dans ses mains un focus du type d'énergie créée lors du lancement du sort. Ce sort s'effectue aux greffes et ne nécessite exceptionnellement pas d'élément de sort afin d'être lancé.

TREMBLEMENT DE NESH (MAJEUR)

Type : Pacte démoniaque
Coût : Variable
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 17 hexagones d'une désolation
Cible : Un domaine ou bannière terrestre

Effet : Inflige à une cible (domaine ou bannière) un nombre de point de force militaire équivalent au nombre de désolation présente dans le royaume d'où le sort est lancé multiplié par 2. Le coût du sort est équivalent au nombre de désolation comptabilisé dans le sort multiplié par 1.5. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus de calice maudit afin de pouvoir lancer ce sort.

TROMBLON À FÉRAILLE (MAJEUR)

Type : Babioles
Coût : 20 inventions
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par bannière

Portée : Aucune
Cible : Une bannière

Effet : Cet assemblage de ferraille permet de projeter des débris de toutes sortes (clous, solars et autres petites pièces). La bannière étant munie de tromblons à ferraille voit sa force de frappe augmentée de 10 points. Ceci n'est pas considéré comme une attaque occulte.

VEILLE DE LA NATURE (MAJEUR)

Type : Magie totémique
Coût : 10 esprits de la forêt
Attaque Occulte : Non
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 21 hexagones
Cible : Un domaine, un navire ou bannière

Effet : Ajoute 15 points de justice sur une cible consentante.

VENT DE MORT (MAJEUR)

Type : Magie noire
Coût : 80 gholirs
Attaque Occulte : Oui
Durée : Instantanée
Limite : 1 par saison
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Inflige 20 points de force militaire à la cible (bannière, navire, domaine). Le mage reçoit dans son coffre autant de mort-vivant que d'unité tuée par le sort. Le mage doit posséder, dans son coffre ou dans le lieu arcanique, un focus de fragment de pierre de lune afin de pouvoir lancer ce sort.

OBJETS MAGIQUES

ARTEFACT DE DIEDNE

TABLEAU X- LISTE DES OBJETS MAGIQUES

Nom de l'objet	Puissance	Coût (énergie)	Type	Portée	Unique ?	Description
Anneau du destin	Mineur	50	Talisman	Aucune		L'anneau est utilisé pour une action demandant le tirage de la Syta. Si le résultat du tir de Syta est une pierre noire, elle sera considérée neutre. Un anneau ne peut être utilisé qu'une fois par année. Provient de la crypte d'Orapal Tamas.
Armée d'outre-tombe	Majeur	75	Artéfact	12 hex.	✓	Incantation écrite en lettres de sang sur de la peau humaine. Sa puissance est telle que les unités dans la bannière ciblée seront détruites par les morts d'anciens cimetières avoisinants. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Blés d'argent	Mineur	10	Parchemin	Aucune		Sortilège protégeant magiquement les récoltes d'un domaine (Céréales). Ce sortilège une fois lancé reste pendant 4 saisons. Il protège les récoltes des attaques magiques, du pillage et du saccage. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Chant des sirènes de Soumess	Majeur	50	Artéfact	20 hex.		Cet artefact a le pouvoir d'envoûter un navire. Celui-ci s'immobilisera pendant 1 saison ne pouvant faire aucune action. De plus, jusqu'à un maximum de 8 mains d'œuvres et 8 unités militaires en garnison présente sur le navire plongeront à la mer et s'y noieront. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Cor de Toirac	Mineur	25	Artéfact	Aucune	✓	Le navire sur lequel se trouve ce Cor n'est plus affecté par les dommages dû aux récifs. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Couronne maudite d'Obsidia	Mineur	20	Artefact	Aucune		Cet artefact augmente la force de combat d'une bannière de 5 points pendant 4 saisons. Toutes les unités composant la bannière sont considérées comme ayant la caractéristique « démonique ». Si la bannière est détruite, l'effet prend fin immédiatement.

Nom de l'objet	Puissance	Cotât (énergie)	Type	Portée	Unique ?	Description
Dague de Klonos Buckanafen	Majeur	40	Parchemin	Aucune	✓	Si la dague est plantée dans la terre d'un domaine, elle libérera une énergie d'une telle ampleur qu'une aura protectrice enveloppera les limites du domaine. Pendant 4 saisons, un niveau de protection équivalent à une forteresse sera accordé. Ce parchemin a été vu la première fois en Empire.
Déluge d'Ifoumdouk	Mineur	15	Parchemin	10 hex.		Cet objet permet de détruire complètement la production de base d'un domaine (céréales, bétails ou ressources). Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Destin maudit	Majeur	75	Parchemin	Aucune	✓	Ce sortilège de grande puissance vous permettra de changer une partie des Pierres du Destin d'une Syta en pierres sombres. L'utilisateur du sortilège dispose instantanément de l'équivalent de 15 énergies pures qu'il doit utiliser sur des pierres neutres ou lumineuses d'une Syta pour les transformer en pierres sombres. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Flagelle Maphron	Majeur	50	Parchemin	20 hex.	✓	Lorsqu'utilisé pendant une cérémonie de dévotion au Grand Ténébreux, Maphron peut déchaîner, pour une seule fois, sa colère sur l'ensemble d'un fief. Le flagelle inflige 20 points de force de combat à répartir sur l'ensemble du fief. L'utilisateur doit faire parvenir un courrier ducal la saison précédente aux maîtres de jeu afin que la cérémonie soit officialisée. Cet effet, provenant directement de Maphron est instantané et considéré comme une attaque occulte. Fait à l'origine par Ingull de Saqual.
Fléau des sables	Mineur	40	Artéfact	1 hex.		Pot de terre cuite, scellé magiquement contenant une colonie de termites de Kazarun. Celui-ci doit être utilisé à partir d'une bannière située sur un hexagone adjacent au domaine ciblé. L'utilisateur pour détruire l'équivalent de 8 points de structure sur les bâtiments de son choix. Provient de la crypte d'Orapal Tamas.
Lueur d'Ardalesse	Majeur	75	Artéfact	Aucune	✓	Ce sortilège de grande puissance vous permettra de changer une partie des Pierres du Destin d'une Syta en pierres lumineuses. L'utilisateur du sortilège dispose instantanément de l'équivalent de 15 énergies pures qu'il doit utiliser sur des pierres neutres ou sombres d'un Syta pour les transformer en pierres

Nom de l'objet	Puissance	Côté (énergie)	Type	Portée	Unique ?	Description
						lumineuses. Provient de la crypte d'Orapal Tamas.
Marais de l'oubli	Mineur	40	Artéfact	Aucune		Le domaine enchanté par cet artéfact engloutira instantanément toutes unités militaires voulant assiéger ou occuper le domaine. L'enchantement s'éteindra lors de la fin de la saison de son utilisation. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Meute de Kadumdess	Majeur	30	Artéfact	Aucune		Une fois activé sur un domaine ou un navire, la meute retire 8 points de méfaits par saison. L'effet dure 4 saisons. On raconte que cette meute aurait été des chiens qui servirent le défunt Prince Kadum de la Cité des Sables. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Parchemin d'envoûtement	Majeur	35	Artéfact	15 hex.		Composé de 16 quatrains d'Illtore sa puissance est sans égal. Une fois utilisé cet artéfact peut envoûter la population d'un domaine ou d'un navire. Toutes mains d'œuvre issue du domaine ou du navire seront remises à l'utilisateur de l'artéfact lors de la prochaine grande bataille. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Parchemin de destruction	Majeur	25	Parchemin	12 hex.		Inflige à un domaine, un navire ou une bannière un total de 10 points de force de combat. Les garnisons sont touchées en premier et les points restant permette l'action de saccage.
Parchemin de vision	Mineur	5	Parchemin	50 hex.		Permet d'avoir l'information concernant une nuisance sur un lieu précis. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Potion d'Oukanis	Mineur	40	Talisman	Aucune		Confectionnée par les guérisseurs Hommes Bleus pour se protéger des envoûtements des Laans. Elle permet à un joueur de récupérer son âme des griffes du grand ténébreux. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Runes d'argent	Majeur	20	Parchemin	Aucune		Tout bâtiment défensif ayant ces Runes gravées sur ses murs verra son bonus de force de défense augmenté de 1 point. L'enchantement sera en fonction pendant 4 saisons. Les runes d'argent n'ont aucun effet sur les forteresses. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Sables d'Oden	Majeur	40	Artéfact	Aucune	✓	Urne scellée avec un parchemin joint. Les sables d'Oden furent recueillis sur la terre ancestrale de Svirin et ils ont une double utilisation. Ils peuvent rendre un bâtiment plus résistant (augmente de 5

Nom de l'objet	Puissance	Côté (énergie)	Type	Portée	Unique ?	Description
						points de structure un bâtiment) de façon permanente ou reconstruire un bâtiment en ruine à son état d'origine. (Le bâtiment qui sera reconstruit ne possèdera pas le bonus. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Souffle d'Agnor	Mineur	5	Artéfact	30 hex.		Permet de créer un pont de glace par-dessus un fleuve (voir sort pont de glace). Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Souffle d'El Saour	Majeur	60	Artéfact	15 hex.	✓	Ce sortilège vous permet de faire abattre une montagne de sable sur n'importe quel domaine. Tous les bâtiments de 4 points de structure et moins seront enseveli. Si les bâtiments sont occupés par des unités (Ex: fiche de population dans une chaumière, paysans dans atelier, milices locales dans un fortin...) celles-ci sont détruites. Le propriétaire peut par la suite récupérer son ou ses bâtiments, mais il devra dédier 50 mains d'œuvres pour venir à bout de ce travail colossal. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Tables d'inversion	Majeur	50	Parchemin	20 hex.		Parchemin rédigé pour contrer ou mettre fin à un effet occulte. Ces parchemins sont rares et demandent de long mois de préparation. Lorsqu'utilisé, l'effet d'un sort subit la saison précédente est retourné à son expéditeur. Si le domaine du lanceur de la saison précédente est protégé de la magie, l'effet suivant survient au lieu du retour de sort : Le bâtiment de protection (temple, quartier des pratiquants ou glyphe) est détruit ainsi que les unités à l'intérieur. Note : L'effet de la saison précédente n'est pas annulé. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé afin de retourner un effet de sort bénéfique (exemple le pouvoir de naissance). Si une protection occulte supplémentaire existe sur le domaine, le bâtiment est tout de même détruit. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Totem de Bu-a-ub	Majeur	25	Artéfact	Aucune	✓	Tout domaine, village ou campement arborant le totem de Bu-a-Ub se voit à l'abri de toute unité orcs. Une bannière contenant des unités orcs ne pourra interagir avec le domaine. Provient de la crypte d'Orapal Tamas

Nom de l'objet	Puissance	Côté (énergie)	Type	Portée	Unique ?	Description
Totem de Chapakala	Majeur	Spécial	Artéfact	Aucune	✓	Le totem de Chapakala, lorsque déployé sur un domaine, permet de protéger la région dans lequel se trouve ce domaine contre la malédiction du Samatsé. Créer par les Voerlhoorns.
Urne des tourments	Majeur	30	Artéfact	Aucune		Pot de terre cuite contenant une nuée de sauterelles canisentulla. Une fois libérées elles s'attaquent à toutes vos récoltes de l'année (céréales et bétails). Son rayon d'action s'étend à tout un fief. L'urne doit être ouverte sur l'un des domaines visés. Provient de la crypte d'Orapal Tamas.
Vent de glace	Majeur	50	Parchemin	15 hex.		Parchemin d'attaque terrifiant, une fois lu un vent glacial s'abat sur l'armée, le domaine ou le navire visé. Son intensité est telle qu'il infligera 10 points de force de combat à la cible. Le froid est si intense que les hommes touchés par se sort se brisent littéralement en morceaux. La cible voit également son mouvement être réduit à zéro durant la saison où le sortilège est lancé. Provient de la crypte d'Orapal Tamas

ARTEFACT DE MARTOMASSE

Nom de l'objet	Puissance	Coût (énergie)	Type d'objet	Portée	Unique ?	Description
Calice de Syrn	Majeur	75	Artéfact	Aucune	✓	Le Calice de Syrn est au centre des cérémonies dédiées au Grand Ténébreux. Le Calice de Syrn peut également être détruit de façon volontaire par une bannière sur l'ordre des apôtres de Tératos. Dans ce cas, il dégagerait une telle énergie qu'il raserait un domaine et tout ce qu'il contient. Le domaine en question sera remplacé par un lac de sang. Provient de Syrn.
Cendres noires de Tolth	Mineur	40	Artéfact	Aucune	✓	Tout artéfact ou lieu tellurique recouvert de ces cendres sera affecté. Les cendres peuvent être apportées sur un domaine (ou un navire) ennemi pour y détruire un objet magique y étant placé ou pour briser un focus. Les cendres sont utilisées dans la Phase : Construction. Une armée munie des cendres de Tolth devra donc vaincre son adversaires avant d'utiliser son pouvoir. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Corail noir	Mineur	30	Parchemin	10 hex.		La puissance chargée dans ce corail permet de saboter n'importe quel type de navire existant. Le navire subit alors des dégâts de structure pour l'équivalent de 8 points. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Fléau des damnés	Mineur	25	Parchemin	12 hex.		Maladie virulente qui s'attaque aux unités militaires présentes sur un domaine, un navire ou une bannière. 8 points de force de combat seront infligés. Provient de la crypte d'Orapal Tamas.
Foudre d'Iktilit	Mineur	10	Parchemin	20 hex.		Parchemin d'attaque. Une fois lu, la foudre s'abat sur un domaine et peut réduire à néant des unités pour un total de force de combat de 4. Provient de la crypte d'Orapal Tamas

Peste des nécromants	Majeur	75	Artéfact	15 hex.	✓	Sortilège d'attaque d'un autre âge à la puissance dévastatrice. Pour l'activer il faut sacrifier 100 mains-d'œuvre et vouer aux ténèbres 20 âmes (fiche de population événement). Une fois lancée la peste s'étendra à la totalité du lieu choisi, il peut s'agir de n'importe quelle <u>province à portée d'effet</u> . Toutes les productions, jusqu'à 10 mains-d'œuvres par domaines et jusqu'à 10 unités en garnison par domaine périront. Une cérémonie est nécessaire pour l'activation de cet artéfact. L'envoi d'un courrier ducal la saison précédent l'utilisation de cet objet. La cérémonie doit être fait en présence des maîtres de jeu. Provient de la crypte d'Orapal Tamas.
Armure de Berteiev	Mineur	50	Talisman	Aucune		La pièce d'armure est utilisée pour une action demandant le tirage de la Syta. Si le résultat du tir de Syta est une pierre neutre, elle sera considérée noire C. Un morceau de l'armure ne peut être utilisé qu'une seule fois.
Les toiles de Lolth	Mineur	30	Parchemin	Aucune		Lorsqu'utilisé, les toiles de Lolth ajoutent 10 points de justice par saison sur un domaine (domaine seulement). La protection est d'une durée de 4 saisons. Il ne peut y avoir qu'une seule toile de Lolth par domaine.

ARTEFACT DE SIMAËL

Nom de l'objet	Puissance	Coût (énergie)	Type d'objet	Portée	Unique ?	Description
Écrits d'Ismaël	Mineur	10	Parchemin	15 hex.		Accorde une protection occulte mineure à la cible pour 4 saisons. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Ima	Majeur	Spécial	Artéfact	Aucune		Une pierre ancienne déposée sur un domaine accorde un facteur de dissimulation de 5 (qui peut être cumulé avec un réceptacle de dissimulation et le Lah'Ofan). Provient d'Irendille.
Collier de Mieilliki	Mineur	5	Talisman	Aucune		Ce collier confère l'équivalent d'un tutorat magique pour

						l'apprentissage d'un sort d'esprit de la forêt. De plus, si ce sort est le premier de cette sphère, son coût d'apprentissage sera diminué de moitié et remplace le tutorat magique pour celui-ci. Provient d'Irendille.
Urne des Songes	Majeur	30	Artefact	15 hex.	✓	Une fois ouverte, l'urne fera en sorte que les unités de la bannière ciblée seront maintenues dans un état de transe au bord du sommeil. La bannière sera immobilisée pendant 2 saisons et ne pourra faire aucune action à l'exception de se défendre en cas d'attaque. Provient de Simaël.

BESTIAIRE DE CONJURATION

Créature	Effet	Entretien
Corbeau	Aide les explorateurs en augmentant la valeur du potentiel d'exploration de cinq (5) lors de l'action enquête.	5 céréales et 1 énergie magique.
Familier du mage	Aide les explorateurs dans leurs actions de recherche en augmentant le potentiel de la bannière de trois (3) points.	2 énergies magiques.
Troll	Un troll qui accompagne une bannière permet à cette dernière de traverser les fleuves et rivières comme si un pont était présent.	5 lots de bétails et 1 énergie magique.
Dragon	Protège les richesses du domaine contre les malfrats en retirant vingt (20) points de méfait à chaque saison. Un dragon ne peut changer son repaire de domaine. Une fois conjuré, il reste sur le domaine jusqu'à ce qu'il soit chassé. Un seul dragon peut être présent par domaine.	3 butins et 3 énergies magiques.
Dryade	Lorsqu'une dryade est présente dans une région, la Syta de cette région devient plus clément. Pour chaque dryade une pierre grise se change temporairement en pierre blanche C tant que la dryade est présente dans cette région.	5 lots de victuaille elfique et 2 énergies magiques.

D'autres conjurations pourront faire leurs apparitions lors d'événement du Duché ou à la suite de recherches des mages.

Les créatures sont considérées comme des objets particuliers qui peuvent être contenu sur un domaine, navire ou dans une bannière (tels les objets magiques, lingots, etc.).

Il ne possède pas de force militaire. Le propriétaire du domaine, navire ou bannière qui les contient peuvent les transigés ou les détruire selon leur volonté.

OBJETS MAGIQUES SPÉCIAUX (UNIQUE, DIVIN, ETC.)

Nom de l'objet	Puissance	Type d'objet	Portée	Unique ?	Description
Ashkena Gadah Hos	Majeur	Artefact	Inconnu	✓	Indestructible. Artefact de l'ère des gardiens du savoir. Provient des Gardiens du Savoir.
Autel de vie	Majeur	Artefact	Aucune	✓	Un autel de la vie déployé sur un domaine offre un rapatriement pouvant aller jusqu'à 10 unités militaires de la garnison détruites par une ou des bannières ennemies. Provient des Gardiens du Savoir.
Jeu des Maîtres	Majeur	Talisman	Inconnu	✓	Indestructible. Échiquier en bois orné de symboles, voir historique. Très ancien jeu en bois se jouant sur un échiquier avec pions et dés dont le vainqueur se voyait offrir une bénédiction. Les règles ont été perdues ainsi que la table des bénédictions s'y rattachant. Il ne reste que l'échiquier. Provient de la crypte d'Orapal Tamas
Lah'Ofan (détruit)	Majeur	Artefact	Aucune	✓	<i>Indestructible. Issu de la nuit des temps, ce grand parchemin métallique est dit de donner contrôle sur le cycle primordial de la vie à qui sait l'utiliser. Lorsque activé, l'artefact donne un facteur de dissimulation de 5 points sur le domaine où il est déployé. De plus, s'il se trouve en Irendille/Simaël, les domaines de la province recevront un facteur de dissimulation de 3 points. Provient des Gardiens du Savoir. Lah'Ofan a été détruit par l'épée Anarion qui a subi le même sort en 1019.</i>
Malédiction du Samatsé	Majeur	Artefact	La carte du monde	✓	Indestructible. La malédiction du Samatsé est un sortilège lancé à partir de Sartaviaire, qui affecte une région entière. Sur un tir de Syta, deux domaines sont choisis au hasard dans la région désignée, puis jusqu'à 2 paysans sur chacun de ces domaines périssent avant de se relever en mort vivant qui attaquent immédiatement le domaine.
Casque d'Alamar le Preux	Majeur	Artefact	Aucune	✓	Objet divin. Casque ayant appartenu à Alamar le Preux, ancien roi du royaume d'Andore. Lorsque le casque est placé sur un domaine, Solara protège celui-ci de toute maladie.
Cristal de Veldrin	Majeur	Talisman	Aucune		Cristal rempli d'énergie ayant plusieurs utilités à découvrir. Un effet connu est de servir d'aide à un mage pour augmenter la portée d'un sort. Lorsqu'il est utilisé, le cristal de veldrin a le même effet qu'un sort de « focalisateur ».

Les runes d'Arik

Les runes naines peuvent être déplacées par des bannières si elles ont été placées ou ramassées par celle-ci (exemple : amener une rune sur un autre domaine).

Rune placée sur un domaine, un navire ou une bannière

Barrière mineure	1 rune	Objet magique	<u>Sort barrière magique/manthora</u>	Protection occulte contre les sorts mineurs seulement. Lorsqu'une rune est « placée » et activée sur un domaine ou un navire, celle-ci disparaît et ne peut plus être déplacée.
Appel des anciens	1 rune	Objet magique	<u>Sort appel des esprit/esprit de la forêt</u>	Lorsque placée dans une bannière d'exploration et activée, la rune permet de faire l'action « appel des anciens. Ce pouvoir est le même que l'appel des esprits de la magie des esprit de la forêt, mais en remplaçant les esprits de la forêt par les esprits des anciens rois nains. Lorsqu'une rune est utilisée de cette façon, elle disparaît.
Barrière	2 runes	Objet magique	<u>Sort barrière magique/manthora</u>	Protection occulte contre les sorts majeurs. Lorsque 2 runes sont « placées » et activées sur un domaine ou un navire, celles-ci disparaissent et ne peuvent plus être déplacées.
Explosion	2 runes	Objet magique	<u>Rune de protection/svir kala</u>	2 runes placées sur un domaine permettent de faire l'effet du sort « rune de protection » de la magie de svir kala.
Appel de la garde	4 runes	Objet magique	N/A	4 runes placées sur un domaine ou un navire lance un appel aux esprits des gardes des caveaux nains. Cela fait apparaître une bannière militaire de force 10 qui ne peut en aucun cas être modifiée, rapatriée ou renforcée. La bannière sera présente pour une durée de 4 saisons et rien ne peut prolonger cette durée. La bannière n'a pas besoin d'être entretenue pour faire ses actions.
Héros d'un temps passé	5 runes	Objet magique	N/A	5 runes placées dans une bannière augmentent la force militaire de la bannière de 15 points pour une durée de 2 saisons. Rien ne peut prolonger cette durée et ce bonus n'est pas cumulable avec d'autres bonus quel qu'ils soient.

Il est aussi possible de briser une rune naine pour obtenir des effets différents. Il est à noter que le tout doit se faire en présence d'un maître de jeu et lors d'une activité où les éléments sont réunis pour y arriver. Lorsqu'une rune est brisée pour obtenir un effet, la clé qu'elle contient est perdue.

Rune d'Arik brisée en utilisant le marteau d'Arik et l'enclume des anciens.

Récupérer une clé d'Arik	Il faut 6 clés pour ouvrir une chambre mortuaire.	Il faut 1 clé pour ouvrir les grandes œuvres des rois (ouvrage)	Certains trésors pourraient demander une ou plusieurs clés afin d'être ouvert.	
Le maître orfèvre	1 rune	Objet magique	<u>Désenchantement/svir kala</u>	Briser 1 rune permet de faire l'effet du sort désenchantement de la magie de svir kala comme s'il s'agissait d'un parchemin.
L'enclume du rejet	2 rune	Objet magique	<u>Absorption/golhir</u>	Briser 2 runes permet de faire l'effet du sort absorption de la magie de golhir comme s'il s'agissait d'un parchemin.

Bénédictio royale	2 runes	Objet magique	<u>Purification/miguise</u>	Briser 2 rune permet de faire l'effet du sort purification de la magie de miguise comme s'il s'agissait d'un parchemin. À noter qu'il n'est pas nécessaire d'avoir un focus dans son coffre pour que cela fonctionne.
Vengeance de la terre	3 runes	Objet magique	N/A	Briser 3 runes permet de briser la terre et de faire en sorte que la pierre vole en éclat un peu partout. Un total de 9 points de force militaire est infligé à la cible (domaine, navire ou bannière). Ne permet pas les dommages aux structures.
La grande muraille	6 runes	Objet magique	<u>Mur de ronce/miguise et rempart de la nature/esprit de la forêt</u>	Briser 6 runes permet de faire les effets de mur de ronces de la magie de miguise qui se trouve à être de la pierre qui s'ajoute à la fortification et de rempart de la nature de la magie des esprits de la forêt sans avoir le focus. Ce pouvoir ne peut pas être combiné à d'autres sans détruire la nature même des runes.
Le secret	9 runes	Objet magique	N/A	Briser 9 runes permet de connaître l'emplacement de toutes les chambres mortuaires des rois nains (numéros d'hexagones sans aucune autre précision).

Note : Ils sont impossibles à recréer ou copier.

LES DOCTRINES & LES POUVOIRS DE CROYANCE

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>Architecture religieuse</u>	Mineur	Aucun	Un domaine	Autoriser des bâtiments.
<u>Croyance politique</u>	Mineur	1 PP	Un personnage	Sceaux ou prêtres.
<u>Offrande</u>	Mineur	Aucun	Lot de production	Transformer des lots.
<u>Ost religieux</u>	Mineur	1 PP	Spéciale	Créer une bannière militaire.
<u>Bâtitseur</u>	Commun	1 PP	Un domaine	Augmenter le stade de développement.
<u>Champion divin</u>	Commun	1 PP	Une bannière d »ost religieux de la croyance	Applique une caractéristique d'une unité de la bannière à toutes les unités.
<u>Confession</u>	Commun	2 PP	Territoire clandestin	Permet au GP d'interagir dans le clandestin.
<u>Croyance populaire</u>	Commun	1 PP	Domaine, navire ou bannière	Retirer ou ajouter 5 points de méfait.
<u>Eau bénite</u>	Commun	2 PP	Spéciale	Création d'une potion contre damnés et démons.
<u>Enquête</u>	Commun	1 PP	Domaine, navire ou bannière	Connaître la provenance de points de méfait.
<u>Expulsion</u>	Commun	1 PP	2 nuisances	Déplace une ou deux nuisances.
<u>Le mal de mer</u>	Commun	2 PP	Un navire	Les marins ne peuvent plus travailler.
<u>Marche sur les eaux</u>	Commun	1 PP	Une bannière	Permet de traverser des cours d'eau.
<u>Matériel périmé</u>	Commun	1 PP	Domaine ou bannière	Les cargaisons produisent moins de revenus.
<u>Mauvaise fortune</u>	Commun	1 PP	Une bannière	La bannière laisse tomber ses avoirs.
<u>Ordination</u>	Commun	1 PP	Spéciale	Permet de convertir des mains-d'œuvres en croyants
<u>Baptême (spécial)</u>	Spécial	1 PP/2 cibles	Un personnage	Protège du vol d'âme.
<u>Vol d'âme (spécial)</u>	Spécial	2 PP	Un personnage	Change la croyance de la victime.

POUVOIRS MINEURS

Les pouvoirs mineurs sont des pouvoirs que toutes les croyances peuvent choisir.

ARCHITECTURE RELIGIEUSE (MINEUR)

Coût : Aucun
Durée : Non applicable
Limite : Aucune
Portée : Un domaine
Cible : Un domaine

Effet : Permet au grands-prêtres de la croyance d'autoriser les bâtiments de croyances spécialisés : Abbaye, temple, quartier des pratiquants, prieuré et commanderie. Pour autoriser une cathédrale, il faut un minimum de trois (3) grands-prêtres dans la croyance.

CROYANCE POLITIQUE (MINEUR)

Coût : 1 point de pouvoir.
Durée : 4 saisons ou immédiat
Limite : Un par grand-prêtre
Portée : Cérémonie
Cible : Un joueur

Effet : Permet à chaque grand-prêtre de nommer un prêtre. Les prêtres peuvent créer des sabliers lors des événements du duché au coût d'un croyant.

Permet aussi aux grands-prêtres de la croyance de créer des sceaux politiques portant le nom de la croyance au coût de 2 croyants au comptoir des greffes.

OFFRANDE (MINEUR)

Coût : Aucun
Durée : Immédiat
Limite : Une fois par année
Portée : Cérémonie
Cible : Lot de production

Effet : Permet à chaque grand-prêtre d'une croyance de transformer vingt-cinq (25) lots de production (ressource, bétail, céréale) en lots de marchandise (équipement, armement, victuaille).

OST RELIGIEUX (MINEUR)

Coût : 1 point de pouvoir
Durée : 4 saisons.
Limite : Un par grand prêtre
Portée : 8 hexagones
Cible : Spécial

Effet : Permet au grand-prêtre de créer une petite bannière militaire. La bannière peut être entretenue si le point de pouvoir est payé chaque année.

POUVOIRS COMMUNS

Les pouvoirs communs sont des pouvoirs que toutes les croyances peuvent choisir au lieu de prendre un pouvoir de leur doctrine secondaire.

BÂTISSEUR (COMMUN)

Coût : 1 point de pouvoir

Durée : Instantanée

Limite : Aucune

Portée : 11 hexagones

Attaque occulte : Non

Cible : Un domaine

Effet : Permet d'augmenter un domaine d'un stade de développement (à l'exception du stade de cité).

CHAMPION DIVIN (COMMUN)

Coût : 1 point de pouvoir

Durée : 2 saisons

Limite : Une fois par bannière

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Non

Cible : Une bannière d'ost religieux de la croyance

Effet : Permet de prendre une caractéristique d'une unité présente dans la bannière (étalement, charognard, etc.) et de l'appliquer à toutes les unités de la bannière.

CONFESSION (COMMUN)

Coût : 2 points de pouvoir

Durée : 2 saisons

Limite : Une fois par grand prêtre

Portée : Aucune

Attaque occulte : Non

Cible : Un territoire clandestin qui contient le bâtiment de croyance encensé.

Effet : La première saison, permet à un grand-prêtre d'avoir un droit de regard sur les points de domination d'un territoire clandestin. (Maximum 1 grand prêtre qui utilise *Confession* dans un territoire). Une fois le territoire consulté (donc la deuxième

saison), le grand-prêtre peut ajouter des points de domination à un groupe présent dans le territoire pour la durée du pouvoir. Le nombre de points est égal au nombre de bâtiments de la croyance dans le territoire clandestin. Les cathédrales présentes dans le décompte valent 3 points.

CROYANCE POPULAIRE (COMMUN)

Coût : 1 point de pouvoir

Durée : instantanée.

Limite : Une fois par saison par grand-prêtre.

Portée : 8 hexagones

Attaque occulte : Majeur

Cible : Un domaine, une bannière ou un navire

Effet : Le sort permet de retirer ou ajoutés 5 points de méfaits. Les points de méfait ajoutés seront au nom du grand prêtre.

EAU BENITE (COMMUN)

Coût : 2 points de pouvoir

Durée : Instantanée

Limite : 1 fois par saison

Portée : Aucune

Attaque occulte : Mineur

Cible : Coffre du grand-prêtre

Effet : Crée une potion d'eau bénite. Cette potion ajoute 5 points de force à une bannière contre les unités damnés ou démoniaques.

ENQUETE (COMMUN)

Coût : 1 points de pouvoir

Durée : instantané

Limite : une fois par grand-prêtre

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Non
Cible : Un domaine, un navire ou une bannière

Effet : Permet à un grand-prêtre de connaître la provenance des points de méfait placés sur la cible. Le nom du réseau clandestin ainsi que celui de son chef seront dévoilés au grand-prêtre.

EXPULSION (COMMUN)

Coût : 1 point de pouvoir
Durée : Instantané
Limite : Aucune
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : 2 nuisances

Effet : Permet de déplacer sur un hexagone de votre choix jusqu'à deux nuisances. La distance maximale du déplacement ne doit pas dépasser 20 hexagones. Note : Les nuisances spéciales ne sont pas affectées par ce pouvoir. Une nuisance maritime se doit de demeurer sur l'eau, une nuisance terrestre doit demeurer sur terre.

Les nuisances se doivent d'être à 8 hexagones de n'importe quelle bannière de la croyance.

LE MAL DE MER (COMMUN)

Coût : 2 points de pouvoir
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Un navire

Effet : Fait en sorte que les marins d'un navire ne sont plus capables de travailler. Les marins sont retournés dans le coffre virtuel du capitaine.

MARCHE SUR LES EAUX (COMMUN)

Coût : 1 points de pouvoir
Durée : 1 saison

Limite : Une fois par bannière
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Une bannière

Effet : Permet à une bannière de marcher sur les eaux et de traverser les rivières et cours d'eau (effet comme un pont de fortune) sur sa route. Il est possible de marcher sur une distance de deux hexagones adjacents ou séparés durant le déplacement. La bannière pourrait traverser deux rivières différentes ou une étendue d'eau de deux hexagones.

MATERIEL PERIME (COMMUN)

Coût : 1 point de pouvoir
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par domaine ou bannière
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Un domaine ou bannière

Effet : Ce pouvoir permet de cibler un domaine ou une bannière contenant des cargaisons. La valeur des cargaisons est diminuée de 25 solars (inverse d'une cargaison spéciale) par cargaison. L'effet est irréversible.

MAUVAISE FORTUNE (COMMUN)

Coût : 1 point de pouvoir
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Mineur
Cible : Une bannière

Effet : La bannière ciblée « échappe » tout ce qu'elle transporte et ne pourra pas l'utiliser cette saison. Sépiums, objets magiques non activé, matériels, richesses, tout se retrouve sur l'hexagone et devra être ramassé lors de la prochaine saison afin de pouvoir être utilisé. Si la bannière se déplaçait lors de cette saison, tout le matériel demeure en arrière et la bannière se déplace quand

même. Si la bannière est sur un navire, le matériel reste sur le navire.

ORDINATION (COMMUN)

Coût : 1 point de pouvoir

Durée : Instantanée

Limite : Une fois par grand-prêtre par année

Portée : Aucune

Attaque occulte : Non

Cible : Le grand-prêtre

Effet : Permet de convertir des mains-d'œuvres en croyants au coût d'un point de pouvoir. 1 croyant sera remis au grand-prêtre en échange de 2 mains-d'œuvres. Un maximum de 5 croyants peut-être ainsi convertis.

BAPTEME (SPECIAL)

Coût : 1 point de pouvoir/2 baptisés

Durée : Permanent

Limite : 1 cérémonie/année

Portée : Cérémonie

Cible : Un ou des personnages

Effet : Permet à chacun des grands-prêtres présent lors de la cérémonie de baptiser un personnage de son choix qui est de la croyance (indiqué dans la plateforme jeu). Ce dernier devra être présent et consentant. Un personnage qui est baptisé se voit protégé contre le vol d'âme et les sorts qui relèvent les joueurs en morts-vivants. Une personne baptisée peut se voir retirer sa bénédiction avec l'accord du 2/3 des grands-prêtres de la croyance.

Note : Sort disponible sur approbation des maîtres de jeu lors de la création d'une croyance. De plus, il faut avoir la doctrine lumière/paix (primaire ou secondaire) afin d'y accéder.

VOL D'ÂME (SPÉCIAL)

Coût : 2 points de pouvoir

Durée : Spécial

Limite : 1 cérémonie/année

Portée : Cérémonie

Cible : Une âme par grand prêtre actif.

Effet : Le vol d'une âme doit se faire lors d'une cérémonie en présence d'un observateur. L'observateur remettra la liste des personnes corrompues aux grands-prêtres de la croyance et ceux-ci décideront de la ou des victimes.

La personne qui se fait voler son âme verra sa croyance changer pour celle de la croyance ayant fait la cérémonie. Chaque présence terrain du personnage donnera ainsi un fidèle dans le registre de la dévotion pour la même croyance. De plus, après la cérémonie, la croyance recevra une carte croyant par âme volée. L'âme de la victime se retrouve à la frontière du monde réel qui sera associé à un bâtiment de croyance et connu de tous. Exemple : La cathédrale de Syrn pour la croyance Tératos. L'âme est volée jusqu'à sa libération, la destruction du bâtiment de croyance servant de réceptacle ou qu'elle soit relâchée avec l'accord de 50%+1 des grands-prêtres de la croyance.

Afin de pouvoir voler l'âme de quelqu'un, celle-ci doit avoir été corrompu par un apôtre* de la croyance. L'apôtre doit effectuer le jeu nécessaire à la corruption, c'est-à-dire offrir quelque chose de physique (objet, nourriture, boire, etc.) à la cible. (Donc l'apôtre doit personnellement donner quelque chose à un joueur en main propre). La cible devra accepter l'offrande. L'apôtre doit par la suite informer les maîtres de jeux des personnes ayant été corrompu directement lors de l'activité ou cela se sera produit. La « corruption » est bonne jusqu'à la prochaine grande Bataille et la liste des personnes « corrompues » par croyance sera mise à jour. Seulement les grands-prêtres

des croyances concernées pourront consulter leur liste.

*La croyance peut avoir autant d'apôtre qu'elle possède de grand-prêtre. Le nom des apôtres doit toujours être confirmé lors de la cérémonie annuelle de la croyance et être tenu à jour dans un registre secret avec les maîtres de jeu.

Note : Sort disponible sur approbation des maîtres de jeu lors de la création d'une croyance. De plus, il faut avoir la doctrine mort/ténèbres (primaire ou secondaire) afin d'y accéder.

LE MONDE DES ESPRITS/NATURE

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>Le sol marin</u>	Doctrine	2 PP	Un hexagone	Remonte le fond marin à la surface
<u>La foire aux malheurs</u>	Doctrine	1 PP	Deux domaines	Double le coût d'entretien.
<u>Touche de la nature</u>	Doctrine	3 PP	Un domaine	La végétation s'attaque aux ennemis.
<u>Contrôle de l'esprit</u>	Majeur	1 pure + variable	Une bannière	Contrôle une bannière

LES ELEMENTS (EAU, TERRE, AIR, FEU)

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>Accalmie</u>	Doctrine	3 PP	Un navire	Réduit le déplacement de 20 hexagones.
<u>Gronnement des abysses</u>	Doctrine	1PP/ point de structure	Un domaine côtier ou navire	Fait des dommages à la structure des bâtiments ou des navires.
<u>Statue de pierre</u>	Doctrine	2 PP	Une bannière	Augmente la force militaire d'une bannière immobile.
<u>Garde élémentaire</u>	Majeur	1 pure + 10 PP	Un domaine	Les bannières ennemies sont expulsées du domaine.

L'ACCOMPLISSEMENT DE SOI

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>Foi ébranlée</u>	Doctrine	4 PP	Un grand-prêtre	Le grand-prêtre est considéré comme non entretenu.
<u>Fatigue</u>	Doctrine	2 PP	Une bannière	Réduit le déplacement de 8 hexagones.
<u>Négoce</u>	Doctrine	1 PP	Un grand-prêtre	Permet de participer à un encan et d'acheter des lots.
<u>La loi du Talion</u>	Majeur	1 pure + 5 PP	Domaine, navire ou bannière	Retourne l'effet d'un sort de la saison précédente ou brise la protection occulte.

LA CONNAISSANCE

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>Parole d'honneur</u>	Doctrine	1 PP	Un contrat	Un contrat signé par les deux parties fait force de loi.
<u>Chance divine</u>	Doctrine	1 PP	Une bannière	Augmente la force d'exploration ou le nombre de tir de syta.
<u>Moine copiste</u>	Doctrine	2 PP	1 œuvre	Crée une œuvre.
<u>Divine conscience</u>	Majeur	2 pures + coût du pouvoir	Variable	Permet d'utiliser n'importe quel sort de doctrine ou commun.

LA VIE/LA CREATION

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>L'appel de la vie</u>	Doctrine	4 PP	Domaine, navire ou bannière	Inflige des dommages aux damnés et démons.
<u>Guérison des maladies</u>	Doctrine	4 PP	Domaine ou navire	Immunise contre les maladies.
<u>Naissance</u>	Doctrine	2 PP	Domaine ou navire	Ajoute une main-d'œuvre par fiche de population.
<u>Vie éternelle</u>	Majeur	1 pure + variable	Domaine ou navire	Les mains-d'œuvres demeurent en place après la saison été.

LA MORT/LES TENEBRES

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>La faucheuse</u>	Doctrine	4 PP	Domaine, navire ou bannière	Inflige des dommages avec un bonus pour la caractéristique elfique.
<u>La grande noirceur</u>	Doctrine	3 PP	Domaine ou navire	Donne un facteur de dissimulation de 5 points.
<u>Le voile des ténèbres</u>	Doctrine	1 PP / 5 unités	Une bannière	Permet de faire un renfort direct.
<u>Le charnier</u>	Majeur		Un hexagone	Permet de relever des morts-vivants d'un combat de la saison précédente.

LA PAIX/LA LUMIERE

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>Le repos du guerrier</u>	Doctrine	1 PP / 5 points de force	Une bannière	Rapatrie des unités militaires pour 5 points de force par point de pouvoir.
<u>Grâce</u>	Doctrine	1 PP	Un domaine	Augmente la production de bétails, céréales ou ressources.
<u>Agent de la paix</u>	Doctrine	4 PP	Domaine, navire ou bannière	Place 30 points de justice sur la cible.
<u>Éblouissement</u>	Majeur	1 pure + 3 PP/bannière	Une ou des bannières	Immobilise jusqu'à 5 bannières pour une saison.

LE COMBAT/LA DESTRUCTION

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>Le courroux divin</u>	Doctrine	Variable	Domaine, navire ou bannière	Détruit 2 points de force militaire par point de pouvoir.
<u>Rage</u>	Doctrine	2 PP	Une bannière	Augmente de 5 la force de la bannière.
<u>Rapidité</u>	Doctrine	1 PP	Une bannière	Augmente le déplacement de 8 hexagones.
<u>Tremblement de terre</u>	Majeur	1 pure + variable	Un domaine	Détruit un bâtiment sur un domaine.

LE VOYAGE/LE TEMPS

Nom	Type	Coût	Cible	Effet
<u>Diversion</u>	Doctrine	2 PP	Domaine, navire ou bannière	Protège la cible des effets occultes pour une saison.
<u>Voyage astral</u>	Doctrine	1 PP	Une bannière	Permet de passer jusqu'à 3 hexagones de terrains infranchissables.
<u>L'espace d'un moment</u>	Doctrine	5 PP	Un domaine	Aucune action ne pourra être faite par le chef du domaine étant la victime du pouvoir.
<u>Portail dimensionnel</u>	Majeur	1 pure + 5 PP	Un domaine avec une bannière de la croyance	Permet à des bannières de se déplacer jusqu'à 50 hexagones du domaine d'origine.

ACCALMIE (DOCTRINE)

Coût : 3 points de pouvoir

Durée : Une saison

Limite : Une fois par grand-prêtre/saison

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Mineur

Cible : Un navire

Effet : Réduit le déplacement du navire ciblé de 20 hexagones pour une saison.

Note : Un navire ne peut être la cible que d'une seule accalmie.

Limite : 2 fois par saison

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Non

Cible : Un domaine, navire ou bannière.

Effet : Place 30 points de justice sur la cible.

CHANCE DIVINE (DOCTRINE)

Coût : 1 point de pouvoir

Durée : 1 saison

Limite : 1 fois par bannière d'exploration

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Non

Cible : Une bannière

Effet : La bannière ciblée voit sa force d'exploration augmenter de 5 points. Si la bannière effectue une découverte, elle pourra effectuer deux (2) tir de syta supplémentaire.

AGENT DE LA PAIX (DOCTRINE)

Coût : 4 points de pouvoir

Durée : Instantanée

CONTROLE DE L'ESPRIT (DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 1 pure + Variable
Durée : Une saison
Limite : 1 fois par saison
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Oui
Cible : Une bannière

Effet : Les troupes réalisent leur grande dévotion envers le grand-prêtre. Pour chaque tranche de 1 point de pouvoir, par tranche de 2 unités. 1 unité de la bannière sera au contrôle du grand prêtre ayant lancé le sort. De plus 1 énergie pure doit être payée pour le contrôle.

Note : Les grands prêtres doivent octroyer suffisamment de point de pouvoir afin que toute la bannière soit contrôlée, sinon le sort ne fonctionne pas. Le grand prêtre doit envoyer les actions à faire pour la bannière ainsi que le paiement pour les coûts d'entretien nécessaire pour le faire.

DIVERSION (DOCTRINE)

Coût : 2 points de pouvoir
Durée : 1 saison
Limite : Une fois par grand-prêtre
Portée : 6 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Domaine, navire ou bannière.

Effet : Protège une cible (domaine, navire, bannière) contre tous effets occultes pour une saison.

DIVINE CONSCIENCE (DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 2 pures + le coût du sort
Durée : Instantané
Limite : 1 fois par saison
Portée : Variable
Attaque occulte : Variable
Cible : Variable

Effet : Permet à un grand-prêtre d'utiliser n'importe quel pouvoir de croyance à l'exception des pouvoirs majeurs. Le coût de l'utilisation est de 2 énergies pures et du coût normal du sort lancé.

ÉBLOUISSEMENT (DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 1 pure + 3 points de pouvoir par bannière
Durée : 1 saison
Limite : 1 fois par saison
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Oui
Cible : Une ou des bannières

Effet : Ce pouvoir peut cibler jusqu'à 5 bannières. Les bannières ciblées par ce pouvoir ne pourront faire aucune action lors de cette saison. Elles ne pourront que se défendre en cas d'attaque. Il sera donc impossible de mobiliser des troupes, de se déplacer, de dissoudre la bannière, etc.

Note : Une bannière étant sur un navire pourra se déplacer, mais ne pourra faire aucune autre action. Une cible sur la liste blanche ne peut pas être prise affectée par ce pouvoir.

FATIGUE (DOCTRINE)

Coût : 2 points de pouvoir
Durée : Instantanée
Limite : Une fois par bannière par saison
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Une bannière terrestre.

Effet : La bannière terrestre ciblée voit son déplacement réduit de 8 hexagones.

FOI EBRANLEE (DOCTRINE)

Coût : 4 points de pouvoir
Durée : Une année
Limite : Un grand-prêtre par grand-prêtre actif.

Attaque occulte : Non
Portée : Spécial
Cible : Un grand prêtre d'une croyance active.

Effet : Le grand-prêtre visé perd son don de guérison et ne peut plus lancer de sort. Il est considéré comme étant inactif. Un maximum de 50% (arrondi à la hausse) des grands-prêtres d'une croyance peut être affecté par ce pouvoir en tout temps. Son lien est brisé une saison entière, ensuite le grand-prêtre peut faire des démarches pour rétablir son lien au coût de 3 points de pouvoir ou bien par une quête déterminée par le maître de jeu.

GARDE ELEMENTAIRE (DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 1 pure + 10 points de pouvoir
Durée : Jusqu'à utilisation
Limite : 1 fois par saison
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Oui
Cible : Un domaine

Effet : La Garde Élémentaire protège la cible de l'intrusion des bannières ennemies. Si une bannière étant sur la liste noire s'arrête sur le domaine, celle-ci recevra 8 points de force militaire et sera expulsé sur une distance de 12 hexagones dans une direction aléatoire. Si plusieurs bannières arrivent sur le domaine lors de la même saison, seulement la plus forte recevra les dommages. En cas d'égalité, la bannière sera choisie au hasard.

Toutes les bannières ennemies restantes seront téléportées sans dommage. Cependant, si une bannière se retrouve dans l'eau, celle-ci sera automatiquement détruite.

GRACE (DOCTRINE)

Coût : 1 point de pouvoir
Durée : Jusqu'à la grande bataille

Limite : Une fois par grand-prêtre. 1 fois par domaine
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Bâtiments production primaire de céréales, bétails ou ressources.

Effet : Les bâtiments et les plantations touchés par le sort augmentent leur production de 2 lots par main-d'œuvre.

GRONDEMENT DES ABYSSES (DOCTRINE)

Coût : 1PP/point de structure
Durée : Instantanée
Limite : 1 par saison
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Un bâtiment d'un domaine côtier ou un navire

Effet : La mer et les animaux qui y habitent s'attaquent directement à la structure à raison d'un point de structure par point de pouvoir.

Note : Si le bâtiment ou le navire est détruit : Toute la main d'œuvre et les unités militaires présentes à l'intérieur fuient les lieux et seront retournées dans le coffre virtuel du propriétaire de ce bâtiment/navire. Les fiches de population sont perdues.

GUERISON DES MALADIES (DOCTRINE)

Coût : 4 points de pouvoir
Durée : 4 saisons
Limite : Aucune
Portée : 6 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Un domaine ou un navire

Effet : Immunise un domaine ou un navire contre les maladies. Si une maladie est déjà présente sur le domaine ou le navire, elle est automatiquement détruite par le pouvoir.

L'APPEL DE LA VIE (DOCTRINE)

Coût : 4 points de pouvoir
Durée : Instantanée
Limite : Aucune
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Permet d'infliger 10 points de dommage à une garnison ou à une bannière ayant la caractéristique démoniaque ou damnée.

L'ESPACE D'UN MOMENT (DOCTRINE)

Coût : 5 points de pouvoir
Durée : 1 saison
Limite : 1 fois par domaine
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Un domaine

Effet : Le temps semble s'arrêter sur le domaine. Aucune action ne pourra être effectuée par le chef de domaine lors de la saison, aucune bannière et aucun navire ne pourra quitter ou arriver sur le domaine, ils devront s'arrêter sur l'hexagone adjacent le plus près. Ce pouvoir ne donne aucune protection occulte, donc la magie et les pouvoirs de croyances peuvent affecter normalement le domaine.

Note : Aucune action clandestine ne peut affecter le domaine durant cette saison.

LA FAUCHEUSE (DOCTRINE)

Coût : 4 points de pouvoir
Durée : Instantané
Limite : Aucune
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : Permet d'infliger 8 points de dommage à une garnison ou une bannière.

Une bannière ayant la caractéristique « elfique » reçoit 12 points de dommage.

LA FOIRE AUX MALHEURS (DOCTRINE)

Coût : 1 point de pouvoir
Durée : Jusqu'au paiement de l'entretien.
Limite : 1x/saison par GP. Un domaine ne peut être ciblé plus d'une fois toute croyance confondue.
Attaque occulte : Mineur
Portée : 8 hexagones
Cible : jusqu'à 2 domaines.

Effet : Ce pouvoir cible deux domaines contigus et verra le coût d'entretien de chacun être doublé. Les domaines ciblés doivent tous être situés à l'intérieur de la portée du pouvoir.

LA GRANDE NOIRCEUR (DOCTRINE)

Coût : 3 points de pouvoir
Durée : 2 saisons
Limite : 1 fois par domaine ou navire.
Portée : 6 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Un domaine ou un navire.

Effet : Donne un facteur de dissimulation de 5 points non cumulable avec d'autres effets du même type.

LA LOI DU TALION (DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 1 pure + 5 points de pouvoir
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par saison
Portée : 6 hexagones
Attaque occulte : Spécial
Cible : Un domaine, navire ou bannière

Effet : L'effet d'un sort subit la saison précédente est retourné à son expéditeur. Si le domaine du lanceur de la saison précédente est protégé de la magie, l'effet suivant survient au lieu du retour de sort :

Le bâtiment de protection (temple, quartier des pratiquants ou glyphe) est détruit ainsi que les unités à l'intérieur.

Note : L'effet de la saison précédente n'est pas annulé. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé afin de retourner un effet de sort bénéfique (exemple le pouvoir de naissance). Si une protection occulte supplémentaire existe sur le domaine, le bâtiment est tout de même détruit.

LE CHARNIER

(DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 1 pure + variable
Durée : 2 saisons
Limite : 1 fois par saison
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Un hexagone

Effet : Cible un hexagone ou une ou des bannières ont été détruites (et non dissoute) lors de la saison précédente. Une partie des unités (1 par tranche de 3 unités, arrondi supérieur) ayant été tuées se relèvent en morts-vivants pour un maximum de 20 unités sous le contrôle du lanceur. Si aucune bannière n'a été détruite dans le combat, ce pouvoir ne peut pas fonctionner.

La nouvelle bannière spéciale sera en vie pendant 2 saisons avant de tomber en poussière. Les unités ne peuvent pas quitter la bannière et celle-ci ne peut recevoir aucun renfort qu'elle qu'il soit. Si la cible se trouve sur un domaine protégé de la magie ou que le lanceur est sur la liste noire du chef de domaine, la bannière sera créée sur un hexagone adjacent choisi au hasard.

Note : La bannière spéciale ne peut pas faire l'action de siège et ne peut provenir d'unités ayant déjà été levé d'un Charnier.

LE COURROUX DIVIN

(DOCTRINE)

Coût : Variable
Durée : instantanée
Limite : Une fois par grand-prêtre.
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Un domaine, navire ou bannière.

Effet : Détruit 2 points de force par point de pouvoir utilisé.

LE REPOS DU GUERRIER

(DOCTRINE)

Coût : 1 point de pouvoir par tranche de 5 points de force militaire.
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par grand-prêtre
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : Bannière

Effet : Rapatrie les unités militaires de la cible à raison de 5 points de force militaires pour un point de pouvoir. Les paysans seront déposés directement dans le coffre virtuel du chef de la bannière.

Note : Les unités morts-vivants et démons ne sont pas affectés par ce sort. La présence de ce type d'unité ne protège pas la bannière contre le sort.

LE SOL MARIN (DOCTRINE)

Coût : 2 points de pouvoir
Durée : Une saison
Limite : Aucune.
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Un hexagone maritime

Effet : Fait remonter le fond marin à la surface de l'eau. Cela a pour effet de permettre aux bannières de demeurer en surface. Les unités n'ont pas besoin de quai/port ou nacelles pour débarquer d'un

navire sur le sol marin. L'utilisation de se sort fait remonter les trésors et épaves enfuit dans les fonds marins. Permet aussi de faire une exploration terrestre en pleine mer et de servir de pont entre deux rives.

Une exploration avec une bannière peut être faite à partir d'un navire ou directement de la rive.

LE VOILE DES TENEBRES (DOCTRINE)

Coût : 1 points de pouvoir par tranche de 5 unités militaires.

Durée : Instantanée

Limite : 1 fois par saison

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Non

Cible : Une bannière

Effet : Des unités (qui sont dans le coffre du chef de la bannière) arrivent en renfort direct dans une bannière terrestre en passant par les ombres lors de la phase occulte. La bannière ne doit pas se trouver sur un domaine ennemi.

MOINE COPISTE (DOCTRINE)

Coût : 2 points de pouvoir

Durée : Instantanée

Limite : 1 fois par saison

Portée : Aucune

Attaque occulte : Non

Cible : 1 œuvre

Effet : Permet de créer une œuvre qui pourra augmenter les possibilités de recherches si elle est déposée dans une bibliothèque. Le grand-prêtre peut donner l'idée générale de l'œuvre, mais le contenu final de l'œuvre sera décidé par les maîtres de jeu.

Le grand-prêtre pourra récupérer l'œuvre aux greffes lors de la fin du travail d'écriture des moines.

NAISSANCE (DOCTRINE)

Coût : 2 points de pouvoir

Durée : Instantanée

Limite : 1 fois par domaine ou navire

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Non

Cible : Un domaine ou un navire

Effet : Ajoute 1 main d'œuvre par fiche de population placée dans la chaumière et l'habitation d'un domaine. Ajoute un marin par fiche de population placée dans la cabine d'équipage et la cabine de luxe pour les navires.

NEGOCE (DOCTRINE)

Coût : 1 point de pouvoir

Durée : 1 encan

Limite : 1 fois par grand-prêtre par année

Portée : Aucune

Attaque occulte : Non

Cible : Un grand-prêtre actif.

Effet : Permet au grand-prêtre de se présenter à un encan. Le grand-prêtre peut aussi utiliser des lettres de change et il pourra acheter des lots avec des points de pouvoir pour un ratio de 400 solars par point.

Ce pouvoir doit être lancé lors de la saison hiver afin de participer à l'encan du Bal Pourpre et lors de la saison été pour l'encan de la grande bataille.

PAROLE D'HONNEUR (DOCTRINE)

Coût : 1 point de pouvoir

Durée : Permanent

Limite : Aucune.

Portée : Aucune

Attaque occulte : Non

Cible : 1 contrat.

Effet : Au coût d'un point de pouvoir par effet. Le contrat signé et scellé par se sort devient force de loi et si l'une des deux

parties ne respecte **pas** sa part du contrat (toute partie du contrat doit comprendre des faits vérifiables), l'effet néfaste prévu au contrat s'appliquera directement.

Note : Les 2 parties doivent s'entendre sur les effets néfastes et ceux-ci ne peuvent pas impliquer d'autres parties non prenantes dans le contrat. Le contrat doit être signé en présence d'un maître de jeu qui peut refuser les effets choisis sur le contrat ou demander des clarifications. Les joueurs doivent aviser le maître de jeu en cas de non-respect de celui-ci. Une copie du contrat signé des deux parties doit être remis aux maîtres de jeu.

PORTAIL DIMENSIONNEL (DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 1 pure + 5 points de pouvoir
Durée : Instantanée
Limite : 1 fois par saison
Portée : Aucune
Attaque occulte : Non
Cible : Un domaine avec une bannière de la croyance

Effet : Un portail s'ouvre sur place permettant aux bannières d'y pénétrer pour se rendre à une destination pouvant aller jusqu'à 50 hexagones. L'arrivée du portail est considérée comme une attaque occulte majeure si le domaine ou le navire d'arrivée est sur la liste noire. Les bannières qui traversent un portail dimensionnel terminent leur déplacement sur l'hexagone d'arrivée.

Note : Les bannières ne sont pas soumises à la syta.

RAGE (DOCTRINE)

Coût : 2 points de pouvoir
Durée : Une saison
Limite : 1 fois par bannière.
Portée : 8 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Une bannière

Effet : Augmente la force de combat d'une bannière de 5 points.

RAPIDITE (DOCTRINE)

Coût : 1 point de pouvoir
Durée : 1 saison
Limite : 1 fois par bannière
Portée : 10 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Une bannière

Effet : Augmente la vitesse de déplacement de la bannière de 8 hexagones.

STATUE DE PIERRE (DOCTRINE)

Coût : 2 points de pouvoir
Durée : 4 saisons*
Limite : 1 bannière par grand-prêtre
Portée : 6 hexagones
Attaque occulte : Non
Cible : Une bannière
Effet : Si la bannière se fait attaquer, celle-ci répliquera normalement, mais les esprits ajouteront 1 point de force militaire par tranche de 2 unités de la bannière ainsi protégé.

*Tant que la bannière ne bouge pas, le sort demeure actif. Si la bannière se déplace, le sort prend fin immédiatement.

Note : Une bannière qui est sur un navire qui se déplace compte comme s'étant déplacée aussi.

TOUCHE DE LA NATURE (DOCTRINE)

Coût : 3 points de pouvoir
Durée : 3 saisons
Limite : 1 fois par domaine
Portée : 6 hexagones
Attaque occulte : Majeur
Cible : un domaine

Effet : La végétation s'attaque aux ennemis qui terminent leur déplacement sur le

domaine. Une bannière s'arrêtant sur le domaine recevra 10 points de force militaire.

Note : Si toutes les bannières sont protégées de la magie, le sort se déclenche sans faire de dommage. La végétation se dissipe une fois utilisée.

TREMBLEMENT DE TERRE (DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 1 pure + variable

Durée : Instantanée

Limite : 1 fois par saison

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Oui

Cible : Un domaine

Effet : Un tremblement de terre s'attaque directement à la structure d'un bâtiment ciblé par le grand-prêtre à raison deux points de structure par point de pouvoir. Le grand-prêtre doit prendre en considération la totalité des points de structure du bâtiment afin que le pouvoir fonctionne.

Note : Un bâtiment détruit voit toutes les mains d'œuvres, unités militaires ou les fiches de population être perdues.

VIE ETERNELLE (DOCTRINE/MAJEUR)

Coût : 1 pure + variable

Durée : Jusqu'à la grande bataille

Limite : 1 fois par saison

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Non

Cible : Domaine ou navire

Effet : La cible du pouvoir voit les mains d'œuvres demeurer en place lors de la fin de la saison été. Le coût est d'une énergie pure + 1 point de pouvoir par tranche de 10 mains d'œuvres. Les mains d'œuvres ne sont donc pas retirées du jeu.

Note : Si le domaine n'est pas entretenu lors de la saison Bataille, les mains d'œuvres seront perdues.

VOYAGE ASTRAL (DOCTRINE)

Coût : 1 point de pouvoir

Durée : Instantanée

Limite : 1 fois par bannière

Portée : 10 hexagones

Attaque occulte : Non

Cible : Une bannière

Effet : Permet à la bannière ciblée de passer tous les terrains infranchissables (tel que les rivières, océan, montagnes, etc.) sur un maximum de 3 hexagones contigus ou non durant son déplacement.