

# Recueil Surnaturel

Version 8.0

Novembre 2022

Jeu géopolitique de Bicolline

## TABLE DES MATIERES

|  |    |
|--|----|
| Qu'est-ce que le Recueil surnaturel.....     | 8  |
| Les sortilèges .....                         | 8  |
| Transition.....                              | 8  |
| Utilisation des potions et babioles.....     | 8  |
| Description des sortilèges (par sphère)..... | 8  |
| Sphère occulte .....                         | 9  |
| Alchimie.....                                | 9  |
| Appâts .....                                 | 9  |
| apprentissage rapide .....                   | 9  |
| Assainissement.....                          | 9  |
| Encre magique.....                           | 10 |
| Guérison.....                                | 10 |
| Fourrage enrichi.....                        | 10 |
| Héroïsme.....                                | 11 |
| Poison de lame .....                         | 11 |
| Poudre à canon.....                          | 11 |
| Raff.....                                    | 11 |
| Communication totémique.....                 | 12 |
| Appel des esprits .....                      | 12 |
| Bannissement.....                            | 12 |
| Cercle de protection.....                    | 12 |
| Contrôle des vents .....                     | 13 |
| Germe de bienveillance.....                  | 13 |
| Infestation .....                            | 13 |
| Loi de la nature .....                       | 13 |
| Rempart de la nature.....                    | 14 |

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Spectre ancestral .....    | 14 |
| Veille de la nature .....  | 14 |
| Les créateurs .....        | 15 |
| Baril explosif .....       | 15 |
| Bélier .....               | 15 |
| Canon à chaînes .....      | 15 |
| Dirigeable.....            | 16 |
| Essieux renforcés.....     | 16 |
| Filtre-à-puit.....         | 16 |
| Paratellutruc .....        | 17 |
| Radeau de fortune .....    | 17 |
| Tromblon à ferraille.....  | 17 |
| Pacte démoniaque.....      | 18 |
| Coulée de lave .....       | 18 |
| Désolation .....           | 18 |
| Gouffre démoniaque .....   | 18 |
| Malédiction de Nesh .....  | 19 |
| Portail démoniaque .....   | 19 |
| Possession .....           | 19 |
| Rage chaotique .....       | 20 |
| Sacrifice .....            | 20 |
| Savoir démoniaque.....     | 20 |
| Tremblement de Nesh.....   | 21 |
| Sphère de magie.....       | 22 |
| Magie ancestrale .....     | 22 |
| Clémence d'Irendille ..... | 22 |
| Garde d'Oron .....         | 22 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Forêt vengeresse.....          | 22 |
| Guérison des âmes.....         | 23 |
| Purification .....             | 23 |
| Lumière d'Ostarië .....        | 23 |
| Mur de ronce .....             | 24 |
| Retour aux sources .....       | 24 |
| Soutien animal.....            | 24 |
| Magie commune .....            | 25 |
| Barrière magique.....          | 25 |
| Cachet magique.....            | 25 |
| Caravane éthérée .....         | 25 |
| Champ de force .....           | 26 |
| Confusion.....                 | 26 |
| Focalisateur .....             | 26 |
| Lenteur .....                  | 27 |
| Maîtrise magique .....         | 27 |
| Téléportation .....            | 27 |
| Magie des artefacts .....      | 28 |
| Création de parchemin.....     | 28 |
| Désenchantement.....           | 28 |
| Prison de glace (majeur) ..... | 28 |
| Rune astrale .....             | 29 |
| Rune de protection .....       | 29 |
| Rune du destin .....           | 29 |
| Substitution arcanique .....   | 30 |
| Transmutation arcanique.....   | 30 |
| Magie noire.....               | 31 |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Absorption .....             | 31 |
| Armée des damnés .....       | 31 |
| Brouillard ténébreux.....    | 31 |
| Chaînes de Tolimarth .....   | 32 |
| Contagion.....               | 32 |
| Cryptus ferum .....          | 32 |
| Malédiction des damnés ..... | 33 |
| Terreur.....                 | 33 |
| Vent de mort.....            | 33 |
| Magie rituelle .....         | 34 |
| Attaque élémentaire .....    | 34 |
| Brumes fatales .....         | 34 |
| Charme irrésistible.....     | 34 |
| Incendie .....               | 35 |
| Mer de glace .....           | 35 |
| Miroir de vision.....        | 35 |
| Offrande .....               | 36 |
| Oubli.....                   | 36 |
| Pomme empoisonnée .....      | 36 |
| Pont de glace.....           | 37 |
| Sphère des croyances .....   | 38 |
| Pouvoirs mineurs.....        | 38 |
| Ordination.....              | 38 |
| Offrande .....               | 38 |
| Ost religieux .....          | 38 |
| Pouvoirs communs .....       | 39 |
| Confession .....             | 39 |

|   |    |
|---|----|
| Eau bénite .....                                    | 39 |
| Expulsion .....                                     | 39 |
| Le mal de mer .....                                 | 40 |
| Marche sur les eaux .....                           | 40 |
| Doctrine : Le monde des esprits/ nature.....        | 41 |
| foire aux malheurs .....                            | 41 |
| sol marin .....                                     | 41 |
| Toucher de la nature.....                           | 41 |
| contrôle de l'esprit (Ultime) .....                 | 42 |
| Doctrine : Les éléments (eau, terre, air, feu)..... | 43 |
| Accalmie.....                                       | 43 |
| Grondement des abysses .....                        | 43 |
| Statue de pierre .....                              | 44 |
| Garde élémentaire (Ultime).....                     | 44 |
| Doctrine : L'accomplissement de soi.....            | 45 |
| Foi ébranlée.....                                   | 45 |
| Fatigue.....  | 45 |
| Négoce.....   | 46 |
| Loi du Talion (Ultime).....                         | 46 |
| Doctrine : La connaissance .....                    | 47 |
| Parole d'honneur .....                              | 47 |
| Chance divine.....                                  | 47 |
| Moine copiste .....                                 | 48 |
| Divine conscience (Ultime).....                     | 48 |
| Doctrine : La vie / la création .....               | 49 |
| appel de la vie .....                               | 49 |
| Guérison des maladies .....                         | 49 |

|  |    |
|--|----|
| Naissance .....                              | 49 |
| Vie éternelle (Ultime) .....                 | 50 |
| Doctrines : La mort / les ténèbres .....     | 51 |
| Fauçonneuse .....                            | 51 |
| Grande noirceur .....                        | 51 |
| Voile des ténèbres .....                     | 52 |
| Charnier (Ultime).....                       | 52 |
| Doctrines : La paix / la Lumière .....       | 53 |
| Repos du guerrier .....                      | 53 |
| Grâce.....                                   | 53 |
| Agent de la paix .....                       | 53 |
| Éblouissement (Ultime).....                  | 54 |
| Doctrines : Le combat / la destruction ..... | 55 |
| Courroux divin.....                          | 55 |
| Rage .....                                   | 55 |
| Rapidité .....                               | 55 |
| Tremblement de terre (Ultime) .....          | 56 |
| Doctrines : Le voyage / le temps.....        | 57 |
| Diversion.....                               | 57 |
| L'espace d'un moment .....                   | 57 |
| Voyage astral .....                          | 58 |
| Portail dimensionnel (Ultime).....           | 58 |

## QU'EST-CE QUE LE RECUEIL SURNATUREL

Le recueil surnaturel rassemble toute l'information sur les sorts et certains objets magiques du monde de Bicolline. Plusieurs mise à jour suivront.

## LES SORTILÈGES

Les sorts sont la manifestation de la puissance des mages, des occultistes et des grands-prêtres.

## TRANSITION

Plusieurs éléments du jeu ont été retiré dans le but de simplifier la gestion et relancer le jeu rapidement. Au courant des prochaines années, et en collaboration avec les maîtres de jeu, nous apporteront des mises à jour au recueil surnaturel.

- Aucun sort d'attaque surnaturel ou pas ne pourra être utilisé à la saison Automne 1022. Si vous n'êtes pas certain, merci d'envoyer un courriel à [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org)
- Les sorts en préparation n'existe plus, ils seront remboursés dans votre coffre de guilde à la fin de la saison.

## UTILISATION DES POTIONS ET BABIOLES

L'utilisation des potions et des babioles diffèrent du fait de la notion d'activation de ceux-ci. Une potion ou une babiole doit tout d'abord être créée. Celle-ci sera remise sous forme de carte à la guilde du sceau occulte utilisé lors de la saison suivante. Pour utiliser la potion ou la babiole, un sceau approprié devra être utilisé et un ordre devra être remis à la Banque de l'Hippocampe.

- Lors d'une résolution de combat, une unité ne peut pas recevoir un bonus de force de plus de 1 (à l'exception d'un bonus offert par une fortification).
- Une cible ne peut pas recevoir dans la même saison plus d'un support provenant de la même source potion, babiole. Une armée pourra utiliser seulement 1 potion et 1 babiole par saison.

## DESCRIPTION DES SORTILÈGES (PAR SPHÈRE)

Voici la description complète de tous les sorts des différentes sphères surnaturelles. Les sorts sont divisés selon leur tradition ou leur doctrine.

- Sphère occulte
- Sphère de la magie
- Sphère des croyances

# SPHÈRE OCCULTE

## ALCHIMIE

### APPÂTS

**Type :** Alchimie - Mineur

**Coût :** 2 ingrédients

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 fois par navire par année

**Portée :** Aucune

**Cible :** Un navire

**Effet :** Crée une potion Appâts. Lors de l'utilisation de la potion, augmente de 5 la production ressources maritimes par marin dans l'amélioration "filets de haute mer".

### APPRENTISSAGE RAPIDE

**Type :** Alchimie - Majeur

**Coût :** 5 ingrédients

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Le lanceur

**Effet :** Crée une potion Apprentissage rapide. Lors de l'utilisation de la potion, transforme l'apprentissage d'un sort majeur en l'apprentissage d'un sort mineur (coût et durée). Le sceau utilisé pour l'utilisation de la potion remplace le coût en sceau de l'apprentissage.

### ASSAINISSEMENT

**Type :** Alchimie - Majeur

**Coût :** 15 ingrédients

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une maladie

**Effet :** Crée une potion Assainissement. Lors de l'utilisation de la potion, permet de purger un domaine ou un navire des effets d'une maladie.

---

### ENCRE MAGIQUE

**Type :** Alchimie - Majeur  
**Coût :** 5 ingrédients  
**Sceau:** 1 sceau occulte  
**Attaque Surnaturelle :** Non  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** Aucune  
**Cible :** Le lanceur

**Effet :** Crée une potion Encre magique. Utilisée dans la création de parchemins magiques.

---

### GUÉRISON

**Type :** Alchimie - Majeur  
**Coût :** 30 ingrédients  
**Sceau:** 1 sceau occulte  
**Attaque Surnaturelle :** Non  
**Durée :** 1 saison  
**Portée :** Aucune  
**Cible :** Une armée non détruite

**Effet :** Crée une potion Guérison. Lors de l'utilisation de la potion, permet de rétablir dans l'armée jusqu'à 10 points de force d'unités perdues à la fin de la résolution de combat. Les unités sont rétablies dans l'ordre où elles ont disparu. L'action Assaut de sortie et Abordage permet de créer temporairement une armée.

---

### FOURRAGE ENRICHI

**Type :** Alchimie - Mineur  
**Coût :** 8 ingrédients  
**Sceau:** 1 sceau occulte  
**Attaque Surnaturelle :** Non  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** 1 fois par domaine par année  
**Portée :** Aucune  
**Cible :** Un domaine

**Effet :** Crée une potion Fourrage enrichi. Lors de l'utilisation de la potion, augmente de cinq (5) la production de bétails par main d'œuvre.

---

## HÉROÏSME

**Type :** Alchimie - Majeur

**Coût :** 30 ingrédients

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une armée, une garnison ou une garnison maritime

**Effet :** Crée une potion Héroïsme. Lors de l'utilisation de la potion, augmente de 1 la force de 15 unités lors de la saison en cours.

---

## POISON DE LAME

**Type :** Alchimie - Majeur

**Coût :** 5 ingrédients

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une action clandestine

**Effet :** Crée une potion Poison de Lame. Requis pour l'action clandestine : Empoisonnement.

---

## POUDRE À CANON

**Type :** Alchimie - Mineur

**Coût :** 5 ingrédients

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Le lanceur

**Effet :** Crée une potion Poudre à canon. Requis pour la construction des canons.

---

## RAFF

**Type :** Alchimie - Mineur

**Coût :** 5 ingrédients et 5 sépiums

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune.

**Portée :** Aucune

**Cible :** Action clandestine

**Effet :** Crée une potion Raff. Lors de l'utilisation de la potion, ajoute 1 point de force à 5 unités clandestines lors de cette saison.

## COMMUNICATION TOTÉMIQUE

### APPEL DES ESPRITS

**Type :** Magie totémique - Majeur

**Coût :** 5 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** 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).

### BANNISSEMENT

**Type :** Magie totémique - Mineur

**Coût :** 20 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Mineure

**Durée :** Instantané

**Limite :** Aucune

**Portée :** 21 hexagones

**Cible :** Une garnison d'une fortification ou d'un navire ou une armée contenant une unité démoniaque.

**Effet :** Inflige 10 points de dégâts à la cible

### CERCLE DE PROTECTION

**Type :** Magie totémique - Mineur

**Coût :** 5 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un domaine, navire ou armée

**Effet :** La cible ne peut être ciblée d'aucune action offensive provenant d'armée comportant au moins une unité démoniaque.

---

### CONTRÔLE DES VENTS

**Type :** Magie totémique - Majeur

**Coût :** 5 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un navire

**Effet :** Permet à un navire (et non une flotte) d'effectuer les actions "navigation" et "navigation en haute mer" au cours de la même saison.

---

### GERME DE BIENVEILLANCE

**Type :** Magie totémique - Mineur

**Coût :** 2 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison Automne

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un domaine, navire ou armée

**Effet :** Enchante la cible afin de la protéger des effets de la Syta, lumineuse ou sombre, causés par les saisons.

---

### INFESTATION

**Type :** Magie totémique - Mineur

**Coût :** 8 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Mineure

**Durée :** Instantané

**Limite :** Aucune

**Portée :** 21 hexagones

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Une horde de vermine infeste le domaine et en cas de siège, rajoutera 30 victuailles au coût pour éviter la famine.

---

### LOI DE LA NATURE

**Type :** Magie totémique - Majeur

**Coût :** 10 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison Automne

**Limite :** 1 fois par domaine

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Ajoute quatre (4) des pierres de savoir sur un domaine qui contient deux (2) bâtiments ou moins, qui vont au propriétaire du domaine.

---

#### REMPART DE LA NATURE

**Type :** Magie totémique - Majeur

**Coût :** 5 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à la fin de la saison été.

**Limite :** Aucune

**Portée :** 8 hexagones

**Cible :** Un domaine contenant un donjon, tourelle ou forteresse

**Effet :** Augmente de 1 sceau militaire le coût requis pour démarrer un siège sur le domaine. Ne peut être lancé plus d'une fois par domaine.

---

#### SPECTRE ANCESTRAL

**Type :** Magie totémique - Majeur

**Coût :** 5 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison été

**Limite :** Aucune

**Portée :** 21 hexagones

**Cible :** Un domaine, navire ou armée

**Effet :** Si la cible du sort est victime d'une action clandestine, le nom du repaire à l'origine de cet acte ainsi que le domaine où il se situe est révélé au lanceur du sort.

---

#### VEILLE DE LA NATURE

**Type :** Magie totémique - Majeur

**Coût :** 5 esprits de la forêt

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 8 hexagones

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Annule l'action de brigandage sur un domaine.

## LES CRÉATEURS

### BARIL EXPLOSIF

**Type :** Les créateurs - Majeur

**Coût :** 8 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à utilisation

**Limite :** 1 fois par armée

**Portée :** Aucune

**Cible :** Un domaine ou un navire

**Effet :** Crée une babiole Baril explosif. Lors de l'utilisation de la babiole, augmente la capacité d'une armée à faire du saccage pour un total de 6 points de force. Il permet également de faire l'action : Détruire un pont.

### BÉLIER

**Type :** Les créateurs - Mineur

**Coût :** 8 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 par siège

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une armée

**Effet :** Crée une babiole Bélier. Lors de l'utilisation de la babiole, réduit d'un (1) le nombre d'unités de sièges nécessaires pour démarrer un siège.

### CANON À CHAÎNES

**Type :** Les créateurs - Mineur

**Coût :** 10 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Mineure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 par saison par navire

**Portée :** 1 hexagone

**Cible :** Un navire

**Effet :** Crée une babiole Canon à chaînes. Lors de l'utilisation de la babiole, le canon à chaînes effectue 2 points de dommage à la structure d'un navire se trouvant dans le même hexagone.

---

### DIRIGEABLE

**Type :** Les créateurs - Majeur

**Coût :** 20 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une armée avec au maximum 2 sceaux engagés

**Effet :** Crée une babiole Dirigeable. Lors de l'utilisation de la babiole, plusieurs ballons soutenant quelques nacelles par un amas de cordages et de filets permettent au navigateur de transporter une armée entre deux points. La distance parcourue peut aller jusqu'à 45 hexagones. Le dirigeable est détruit à la suite de son utilisation et l'armée ne peut rien faire d'autre cette saison.

---

### ESSIEUX RENFORCÉS

**Type :** Les créateurs - Mineur

**Coût :** 2 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** non

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison été

**Limite :** 1 fois par caravane marchande

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une caravane marchande

**Effet :** Crée la babiole Essieux renforcés. Lors de l'utilisation de la babioles, les essieux renforcés augmentent le déplacement possible d'une caravane marchande de 8 hexagones par saison. L'essieux renforcés et le sceau occulte doivent être remis avec l'ordre d'action Caravane marchande.

---

### FILTRE-À-PUIT

**Type :** Les créateurs - Majeur

**Coût :** 10 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à l'utilisation

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Crée la babiole Filtre-à-puit. Lors de l'utilisation de la babiole, le filtre protège un domaine et sa garnison des empoisonnements et des maladies. Le filtre à puit n'est efficace que préventivement et ne peut contrer une maladie déjà présente.

---

### PARATELLUTRUC

**Type :** Les créateurs - Majeur

**Coût :** 15 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à utilisation

**Limite :** 1 fois par armée, domaine ou navire

**Portée :** Aucune

**Cible :** Un domaine, navire ou armée avec un maximum de 2 sceaux engagés

**Effet :** Crée une babiole Paratellutruc. Dès l'utilisation de la babiole, protège la cible des attaques surnaturelles. Une fois la protection utilisée contre une attaque surnaturelle majeure, le paratellutruc est détruit. Un paratellutruc sur un domaine ne protège pas les armées sur celui-ci.

---

### RADEAU DE FORTUNE

**Type :** Les créateurs - Mineur

**Coût :** 5 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une armée sur un hexagone côtier

**Effet :** Crée la babiole Radeau de fortune. Lors de l'utilisation de la babiole, permet à l'armée ciblée de traverser un étendu d'eau sur 10 hexagones contigus. L'armée ciblée doit compléter un ordre de déplacement et en payer le coût pour utiliser le radeau de fortune, mais le déplacement sera limité à ces 10 hexagones.

---

### TROMBLON À FERRAILLE

**Type :** Les créateurs - Majeur

**Coût :** 20 inventions

**Sceau :** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 fois par armée

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une armée, garnison ou garnison maritime

**Effet :** Crée la babiole Tromblon à ferraille. Lors l'utilisation de la babiole, augmente de 1 la force de combat de 10 unités pour la saison en cours.

## PACTE DÉMONIAQUE

### COULÉE DE LAVE

**Type :** Pacte démoniaque - Mineur

**Coût :** 25 crânes

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Une désolation

**Cible :** Un domaine ou armée

**Effet :** Inflige 10 points de force de combat militaire à la garnison du domaine (sans protection de la fortification) ou à une armée située sur une désolation.

### DÉSOLATION

**Type :** Pacte démoniaque - Mineur

**Coût :** 8 crânes

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à dissipation

**Limite :** Aucune

**Portée :** N/A

**Cible :** Un domaine consentant.

**Effet :** Le domaine est désormais considéré comme une désolation. Les garnisons ou les armées situées sur une désolation et qui ne possèdent pas la caractéristique démoniaque reçoivent 2 points de dégâts par saison. Le domaine ciblé par le sort doit être consentant. La désolation est aussi considérée comme une maladie.

### GOUFFRE DÉMONIAQUE

**Type :** Pacte démoniaque - Majeur

**Coût :** 5 crânes +3 par point de force militaire

**Sceau:** 1 sceau occulte par tranche de 10 points de force militaire affectés

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 14 hexagones

**Cible :** Une armée

**Effet :** Ouvre un gouffre magique vers les plans infernaux qui détruit une armée et les unités qu'elle contient. Le coût payé doit être suffisant pour détruire l'armée entière sans quoi le sort échoue. Le sort de gouffre ignore les bonus temporaires de force militaire (d'effets surnaturels défensifs ou autres).

---

### MALÉDICTION DE NESH

**Type :** Pacte démoniaque - Majeur

**Coût :** 1 énergie pure +variable

**Sceau:** 1 sceau occulte par tranche de 20 crânes

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison été

**Limite :** La Malédiction de Nesh ne peut pas être lancé à la saison Été.

**Portée :** 25 hexagones d'une désolation

**Cible :** Un castel, un musée, une citadelle ou une bibliothèque

**Effet :** La malédiction peut cibler une province, en ciblant un castel ou un musée ou une région, en ciblant une citadelle ou une bibliothèque. La province ou la région concernée doit contenir au moins une désolation. Pour chaque crâne utilisé dans le lancement du sort, la cible perd cinq (5) 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, trois (3) influences seront épargnées par la malédiction.

---

### PORTAIL DÉMONIAQUE

**Type :** Pacte démoniaque - Majeur

**Coût :** 5 à 40 crânes

**Sceau:** 1 sceau occulte par tranche de 20 crânes

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à dissipation

**Limite :** Aucune

**Portée :** Un domaine avec 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 l'action d'exploration. La difficulté pour résoudre l'enquête est équivalente au nombre d'énergie utilisé pour conjurer le portail. Retirer la désolation ne détruit pas le portail.

---

### POSSESSION

**Type :** Pacte démoniaque - Mineur

**Coût :** 3 crânes par unité transformée

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantané

**Limite :** Aucune

**Portée :** 8 hexagones d'une désolation

**Cible :** Un domaine, armée ou navire consentant.

**Effet :** Transforme les unités militaires ciblées en démon mineur.

---

### RAGE CHAOTIQUE

**Type :** Pacte démoniaque - Majeur

**Coût :** 25 crânes

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 7 hexagones d'une désolation

**Cible :** Une armée consentante ayant la caractéristique démoniaque

**Effet :** Augmente de 1 la force de combat de 15 unités d'une armée ciblée. L'armée et toutes les unités quelle contient seront détruites à la fin de la saison.

---

### SACRIFICE

**Type :** Pacte démoniaque - Mineur

**Coût :** Spécial

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** 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. 10 lots de bétails produisent 1 énergie. 3 maîtres produisent 2 énergies. Un maximum de 10 énergies peut être produit par sacrifice.

---

### SAVOIR DÉMONIAQUE

**Type :** Pacte démoniaque - Majeur

**Coût :** 5 crânes

**Sceau:** 1 sceau occulte

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Le lanceur

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

---

### TREMBLEMENT DE NESH

**Type :** Pacte démoniaque - Majeur

**Coût :** Variable

Sceau: 1 sceau occulte par tranche de 10 crânes

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones d'une désolation

**Cible :** Une garnison ou une armée terrestre

**Effet :** Inflige à la cible un nombre de point de dégâts équivalent au nombre de désolation présente dans la région 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 2.

# SPHÈRE DE MAGIE

## MAGIE ANCESTRALE

### CLÉMENCE D'IRENDILLE

**Type :** Magie ancestrale - Mineur

**Coût :** 7 miguisses

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison Automne

**Limite :** Aucune.

**Portée :** 21 hexagones

**Cible :** Un domaine ou navire

**Effet :** Protège la cible contre les effets néfastes de la Syta.

### GARDE D'ORON

**Type :** Magie ancestrale - Mineur

**Coût :** 20 miguisses

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** 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.

### FORÊT VENGERESSE

**Type :** Magie ancestrale - Majeur

**Coût :** 30 miguisses

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Domaine de résidence

**Cible :** Une armée

**Effet :** Inflige 20 points de dégâts à une armée sur le domaine de résidence du mage.

---

### GUÉRISON DES ÂMES

**Type :** Magie ancestrale - Majeur

**Coût :** 10 miguisses

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Un personnage

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

---

### PURIFICATION

**Type :** Magie ancestrale - Majeur

**Coût :** 20 miguisses

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un domaine, navire, hexagone ou armée

**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.

---

### LUMIÈRE D'OSTARIË

**Type :** Magie ancestrale - Mineur

**Coût :** 20 miguisses

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Mineure

**Durée :** Instantané

**Limite :** Aucune

**Portée :** 23 hexagones

**Cible :** Un domaine, navire ou armée

**Effet :** Inflige à la cible 10 points de dégâts. La cible doit contenir des unités militaires possédant la caractéristique damnée.

---

### MUR DE RONCE

**Type :** Magie ancestrale - Majeur

**Coût :** 20 miguisses

**Sceau:** 1 sceau magique (domaine avec palissade et fortin), 2 sceaux magiques (donjon et tourelle), 3 sceaux magiques (forteresse)

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune.

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Chacune des unités de la garnison augmente temporairement d'un (1) point de force. Un domaine ne peut profiter plus d'une fois de l'effet de mur de ronce.

---

### RETOUR AUX SOURCES

**Type :** Magie ancestrale - Majeur

**Coût :** 15 miguisses

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Réduit le stade de développement d'un domaine. Si la diminution de stade de développement cause un dépassement du maximum de bâtiments, le propriétaire du domaine choisit le ou les bâtiments qui seront désactivés jusqu'à ce que le stade de développement soit remonté. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par domaine par année.

---

### SOUTIEN ANIMAL

**Type :** Magie ancestrale - Mineur

**Coût :** 8 miguisses

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantané

**Limite :** Aucune

**Portée :** 8 hexagones

**Cible :** Une garnison assiégée

**Effet :** Permet d'ignorer la famine d'un siège pour cette saison.

## MAGIE COMMUNE

### BARRIÈRE MAGIQUE

**Type :** Magie commune - Mineur

**Coût :** 20 manthoras

**Sceau:** 1 sceau de magie pour chaque 2 sceaux militaires engagés dans une armée ou 1 sceau pour 1 domaine ou 1 navire

**Attaque Surnaturelle :** non

**Durée :** jusqu'à utilisation

**Limite :** 1 par saison

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Une armée, un domaine ou un navire

**Effet :** Protège la cible contre les attaques surnaturelles. Une fois la protection utilisée contre une attaque surnaturelle majeure, elle disparaît à la fin de la saison. Une barrière magique sur un domaine ne protège pas les armées sur celui-ci.

### CACHET MAGIQUE

**Type :** Magie commune - Mineur

**Coût :** 4 manthoras

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** non

**Durée :** instantanée

**Limite :** 1 par saison

**Portée :** Aucune

**Cible :** Le lanceur

**Effet :** Permet de faire l'action Courrier ducal sans le coût relié à celui.

### CARAVANE ÉTHÉRÉE

**Type :** Magie commune - Majeur

**Coût :** 5 manthoras

**Sceaux:** 1 sceau magique engagé

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à la fin de la saison Été

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un comptoir commercial

**Effet :** Permet de remplacer le sceau de commerce dans l'action Caravane marchande. Les autres coûts afférant à la création d'une caravane marchande doivent être également remplis.

### CHAMP DE FORCE

**Type :** Magie commune - Majeur

**Coût :** 20 manthora

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** spécial

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Bloque la sortie et l'entrée de toutes armées ou navires sur le domaine ciblé. Une armée ou un navire protégé contre les attaques surnaturelles n'est pas affecté par ce sort. Pour qu'un navire puisse entrer dans un domaine affecté par un champ de force, le navire et les armées dans ce derniers doivent toutes être protégées de la magie, sinon le déplacement du navire est annulé.

### CONFUSION

**Type :** Magie commune - Majeur

**Coût :** 20 manthora

**Sceau:** 1 sceau de magie pour chaque 2 sceaux militaires engagés

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune.

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Une armée

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

### FOCALISATEUR

**Type :** Magie commune - Mineur

**Coût :** 5 manthoras

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**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.

## LENTEUR

**Type :** Magie commune - Mineur

**Coût :** 9 manthoras

**Sceau:** 1 sceau magique pour chaque 2 sceaux militaires engagés

**Attaque Surnaturelle :** mineur

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 23 hexagones

**Cible :** Une armée

**Effet :** L'armée ciblée voit son déplacement maximum réduit de 5 hexagones.

## MAÎTRISE MAGIQUE

**Type :** Magie commune - Majeur

**Coût :** 2 énergies pures + le coût du sort

**Sceau:** 1 sceau magique + le nombre de sceaux du sort

**Attaque Surnaturelle :** 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 de la sphère magique ou occulte en ajoutant 2 énergies pures à son coût de base. Peu importe le type de sceaux associé au sort lancé, les sceaux utilisés sont des sceaux magiques.

## TÉLÉPORTATION

**Type :** Magie commune - Majeur

**Coût :** 25 manthoras

**Sceau:** 1 sceau pour chaque 2 sceaux militaires engagés

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Une armée

**Effet :** Déplace une armée consentante jusqu'à 77 hexagones de son point de départ. Le temps de voyage est tiré dans une Syta neutre. Lumineuse : Arrivée immédiate. Grise : Arrivée la saison suivante. Noire : Arrivée dans deux saisons. L'arrivée de la téléportation est considérée comme une attaque surnaturelle. Une armée qui se téléporte ne peut réaliser aucune autre action. Si le domaine ciblé est protégé contre les attaques surnaturelles lors de l'arrivée de la téléportation, l'armée subit 8 points de dégâts et est rejetée sur un hexagone terrestre adjacent au hasard.

## MAGIE DES ARTEFACTS

### CRÉATION DE PARCHEMIN

**Type :** Magie des artefacts - Majeur

**Coût :** 1 encre magique + le coût du sort

**Sceau:** 1 sceau magique à la création et le(s) sceau(x) du sort lors de l'utilisation du parchemin

**Attaque Surnaturelle :** 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 le grimoire du mage ou dans le grimoire d'un mage/occultiste résidant avec lui. Le coût du parchemin est équivalent au coût du sort + une encre magique. C'est lors de la création du parchemin que l'énergie et les ingrédients devront être dépensés. Le parchemin pourra être récupéré à la Banque de l'Hippocampe. Le sort lancé est sujet aux conditions d'utilisation normale en nombre et type de sceaux.

### DÉSENCHANTEMENT

**Type :** Magie des artefacts - Mineur

**Coût :** 10 svir-kala

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Mineure

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 23 hexagones

**Cible :** Spécial

**Effet :** Suspend momentanément tous les effets magiques de la cible. Ex: Enchantement, conjuration, etc.

### PRISON DE GLACE (MAJEUR)

**Type :** Magie des artefacts - Majeur

**Coût :** 2 énergies pures + 20 svir-kala

**Sceau:** 1 sceau magique pour chaque 2 sceaux militaires engagés

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison été

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Une armée, un navire sur un hexagone côtier ou une créature

**Effet :** Emprisonne un navire, une armée 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.

### RUNE ASTRALE

**Type :** Magie des artefacts - Mineur

**Coût :** 15 svir kala

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Mineure

**Durée :** Jusqu'à utilisation

**Limite :** 1 par domaine ou 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 armée qui contient des unités damnés ou démoniaques termine son mouvement sur le domaine ou le navire qui contient la rune, l'armée est téléportée aléatoirement sur un hexagone terrestre à 12 hexagones de la cible d'origine.

### RUNE DE PROTECTION

**Type :** Magie des artefacts - Majeur

**Coût :** 16 svir kala

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à utilisation

**Limite :** 1 par domaine

**Portée :** 13 hexagones

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Place une rune explosive sur la cible qui inflige 8 points de dégât à une armée finissant son déplacement sur l'hexagone du domaine. L'explosion de la rune est considérée comme une attaque surnaturelle majeure. La rune se dissipe une fois utilisée.

### RUNE DU DESTIN

**Type :** Magie des artefacts - Mineur

**Coût :** 10 svir kala

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 par saison

**Portée :** Aucune

**Cible :** Un Érudit

**Effet :** Permet à un érudit de remettre une Pierre de Syta - calamité et événements naturels - tirée dans le sac, et d'effectuer une nouvelle pige.

### SUBSTITUTION ARCANIQUE

**Type :** Magie des artefacts - Majeur

**Coût :** 16 svir-kala

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 13 hexagones

**Cible :** Un objet surnaturel

**Effet :** Détruit un objet surnaturel et rembourse les énergies surnaturelles utilisées dans sa création dans le coffre la guilde qui possède l'objet. L'objet doit avoir un coût défini en énergies surnaturelles. Le sort peut aussi être lancé à la Banque de l'Hippocampe sur un objet dans les mains du mage.

### TRANSMUTATION ARCANIQUE

**Type :** Magie des artefacts - Majeur

**Coût :** 15 svir kala

**Sceau:** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Le lanceur

**Effet :** Permet la création de dix (10) énergies magiques de n'importe quel type de magie. Se fait directement à la Banque de l'Hippocampe.

## MAGIE NOIRE

### ABSORPTION

**Type :** Magie noire - Mineur

**Sceau :** 1 sceau magique si la cible est un domaine ou un navire.

1 sceau magique pour chaque 2 sceaux engagés dans l'armée ciblée.

**Coût :** 18 golhirs

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un domaine, navire ou armée

**Effet :** Protège la cible contre toutes les attaques surnaturelles pour la saison. Si la cible est touchée par une ou plusieurs attaques surnaturelles, la moitié du coût en énergies des sorts et pouvoirs bloqués est remise dans le coffre du mage ayant lancé l'absorption, jusqu'à un maximum de 20 énergies surnaturelles ou 4 points de pouvoir pour l'ensemble des sorts. Pour les objets magiques, le coût est établi selon le coût de fabrication en énergie.

### ARMÉE DES DAMNÉS

**Type :** Magie noire - Mineur

**Coût :** 20 golhirs

**Sceau :** 1 sceau magique engagé

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Jusqu'à la destruction de l'armée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 8 hexagones

**Cible :** Un hexagone

**Effet :** Crée une armée avec 5 unités de morts-vivants. L'armée ainsi créée utilise les règles de la sphère militaire à l'exception de l'action "Fusion de plusieurs armées" qui n'est pas possible.

### BROUILLARD TÉNÉBREUX

**Type :** Magie noire - Majeur

**Coût :** 10 golhirs

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 fois par domaine par année

**Portée :** 23 hexagones

**Cible :** Un domaine.

**Effet :** Permet de dérober 20% de la production des lots des bâtiments d'un domaine. Les lots brigandés seront remis dans les revenus de la guilde du lanceur du sort. Cette action est indépendante de l'ordre "Brigandage" de la sphère clandestine et peut donc être cumulée.

---

### CHAÎNES DE TOLIMARTH

**Type :** Magie noire - Majeur

**Coût :** 20 golhirs

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Jusqu'à dissipation

**Limite :** Aucune

**Portée :** 42 hexagones

**Cible :** Un mage, un occultiste ou un grand-prêtre

**Effet :** La cible du sort perd la capacité de lancer des sorts ou pouvoir surnaturels. La cible du sort doit être un mage, un occultiste ou un grand-prêtre. Afin de cibler un mage ou un occultiste, son lieu de résidence doit être affecté par le sort. Afin de cibler un grand-prêtre, une paroisse de sa religion doit être affectée par le sort. Un grand-prêtre doit payer 1 point de pouvoir afin de se libérer des chaînes. Un mage ou un occultiste doivent payer 5 énergies magiques. La libération des chaînes a lieu à la phase affectation.

---

### CONTAGION

**Type :** Magie noire - Majeur

**Coût :** 1 énergie pure + 10 golhirs/ domaine contagié

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 23 hexagones

**Cible :** Un domaine

**Effet :** La contagion vise une cible un domaine qui est déjà affecté par une maladie. Tous les domaines adjacents (ceux dont les frontières partagent au moins un hexagone avec le domaine ciblé) peuvent être ciblés par le sort. Les cibles voisines sur lesquels se répand la maladie ne sont pas considérés comme ayant subi une attaque surnaturelle.

---

### CRYPTUS FERUM

**Type :** Magie noire - Mineur

**Sceau :** 1 sceau magique

**Coût :** 10 golhirs

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 13 hexagones

**Cible :** Un domaine, navire ou armée

**Effet :** Crée jusqu'à 5 unités de morts-vivants (selon la place disponible) dans la garnison d'un domaine/navire de la guilde du lanceur du sort ou dans une armée déjà existante.

---

### MALÉDICTION DES DAMNÉS

**Type :** Magie noire - Majeur  
**Coût :** 20 golhirs  
**Sceau :** 1 sceau magique  
**Attaque Surnaturelle :** Majeure  
**Durée :** Jusqu'à dissipation  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 23 hexagones  
**Cible :** Un domaine

**Effet :** La population d'un domaine devient très malade. Deux (2) unités au hasard présentes dans la garnison du domaine sont transformées en unité mort-vivant lors de chaque saison. La malédiction s'attaque aux armées présentes sur le domaine si la garnison est déjà entièrement composée de morts-vivants. Cette malédiction est aussi considérée comme une maladie.

---

### TERREUR

**Type :** Magie noire - Mineur  
**Sceau :** 1 sceau magique  
**Coût :** 16 golhirs  
**Attaque Surnaturelle :** Mineure  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 17 hexagones  
**Cible :** Un domaine, navire ou armée

**Effet :** Un équivalent de 8 points de force d'unités, tiré au hasard, de la cible sont rapatriés dans le coffre de son propriétaire.

---

### VENT DE MORT

**Type :** Magie noire - Majeur  
**Coût :** 80 golhirs  
**Sceau :** 1 sceau magique  
**Attaque Surnaturelle :** Majeure  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 17 hexagones  
**Cible :** Un domaine, navire ou armée

**Effet :** Inflige 20 points de dégâts à la cible. La guildes propriétaire du sceau utilisée reçoit dans son coffre autant de mort-vivant que d'unité tuée par le sort.

## MAGIE RITUELLE

### ATTAQUE ÉLÉMENTAIRE

**Type :** Magie rituelle - Mineur

**Coût :** 15 souffles de vie

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Mineure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 13 hexagones

**Cible :** Une garnison d'une fortification ou d'un navire ou une armée.

**Effet :** Inflige 5 points de dégâts à une cible.

### BRUMES FATALES

**Type :** Magie rituelle - Majeur

**Coût :** 30 souffles de vie

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Cible :** Une armée

**Effet :** Inflige 20 points de dégâts à une armée se trouvant sur le domaine de résidence du mage.

### CHARME IRRÉSISTIBLE

**Type :** Magie rituelle - Majeur

**Coût :** 1 énergie pure +4 souffles de vie/point de force

**Sceau :** 1 sceau magique par 2 sceaux engagés dans l'armée ciblée.

1 sceau magique pour un navire.

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Une armée ou un navire sur un hexagone côtier

**Effet :** Permet de contrôler une armée ou un navire. Chaque tranche d'un point de force présent dans la cible augmente le coût du sort de 4 souffles de vie.

Le magicien prend le contrôle de la cible et peut lui ordonner l'une des actions suivantes : Abordage, attaquer une armée, attaquer un domaine, déplacer une armée, poursuite, saccager, ramasser un butin de guerre, ou simplement ne pas prendre d'action. Tous les coûts de l'action, incluant les sceaux, doivent être payés par le mage. Le coût doit couvrir l'entièreté de la force militaire de la cible, sinon le sort n'a aucun effet.

---

## INCENDIE

**Type :** Magie rituelle - Mineur  
**Coût :** 5 souffles de vie  
**Sceau :** 1 sceau magique  
**Attaque Surnaturelle :** Mineure  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 17 hexagones  
**Cible :** Un domaine

**Effet :** Détruit 1 lot de production par main-d'œuvre affecté à la production de lots d'un domaine.

---

## MER DE GLACE

**Type :** Magie rituelle - Majeur  
**Coût :** 20 souffles de vie  
**Sceau :** 1 sceau magique  
**Attaque Surnaturelle :** Majeure  
**Durée :** 1 saison  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 17 hexagones  
**Cible :** Un navire sur un hexagone côtier

**Effet :** Empêche le navire ciblé de faire l'action "Navigation" du tableau 28 du recueil des règlements géopolitiques.

---

## MIROIR DE VISION

**Type :** Magie rituelle - Majeur  
**Coût :** 9 souffles de vie  
**Sceau :** 1 sceau magique  
**Attaque Surnaturelle :** 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.

---

### OFFRANDE

**Type :** Magie rituelle - Mineur

**Coût :** Aucun

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**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 10 lots de céréales/bétaux/ressources maritimes produisent 1 souffle de vie. Un maximum de 10 énergies peut être produite par l'offrande. Le sort doit être fait à la Banque de l'Hippocampe en remettant les cartes et le sceau magique.

---

### OUBLI

**Type :** Magie rituelle - Majeur

**Coût :** 20 souffles de vie

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Un mage ou un occultiste

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

---

### POMME EMPOISONNÉE

**Type :** Magie rituelle - Majeur

**Coût :** 30 souffles de vie

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**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 de toutes les fiches de population et mains d'œuvre affectées au domaine de 50% et empêche toutes nouvelles constructions. La peste noire est considérée comme une maladie.

## PONT DE GLACE

**Type :** Magie rituelle - Mineur

**Coût :** 5 souffles de vie

**Sceau :** 1 sceau magique

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Durée :** 1 saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Une armée

**Effet :** Permet à une armée de traverser un hexagone avec un fleuve ou un cours d'eau. Le pont de glace se fracasse immédiatement après son utilisation.

# SPHÈRE DES CROYANCES

## POUVOIRS MINEURS

### ORDINATION

**Type :** Pouvoir mineur

**Coût :** 1 point de pouvoir

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine Grande Bataille

**Limite :** Un par grand-prêtre de la même croyance présent lors de la cérémonie

**Portée :** Cérémonie

**Cible :** Un joueur par grand prêtre

**Effet :** Permet à chaque grand-prêtre de nommer un prêtre présent lors de la cérémonie ; les prêtres peuvent créer des sabliers lors des événements au coût de un (1) croyant. Lorsqu'un personnage est nommé prêtre, sa croyance devient automatiquement celle de sa nomination si elle ne l'était pas déjà.

### OFFRANDE

**Type :** Pouvoir mineur

**Coût :** Aucun

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Immédiat

**Portée :** Cérémonie

**Cible :** Lot de production

**Effet :** Permet aux grands-prêtres d'une croyance présents lors de la cérémonie de transformer quinze (15) lots de production chacun (ressource, bétail, céréale) en lots de marchandise (équipement, armement, victuaille).

### OST RELIGIEUX

**Type :** Pouvoir mineur

**Coût :** 1 point de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance engagé

**Durée :** Jusqu'à la Grande Bataille.

**Limite :** Un par grand prêtre

**Cible :** Le domaine d'une des paroisses de la croyance

**Effet :** En engageant son sceau, le grand-prêtre crée une armée pouvant recevoir 10 unités. Cette armée ne peut pas être fusionnée avec une autre armée. Le chef de l'armée doit être de la guilde du sceau engagé. Les règles d'armées militaires s'appliquent.

## POUVOIRS COMMUNS

### CONFESSION

**Type :** Pouvoir commun  
**Coût :** 1 point de pouvoir par domaine ciblé  
**Sceau :** 1 sceau de croyance par 3 points de pouvoir  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 6 hexagones  
**Attaque Surnaturelle :** Non  
**Cible :** Un domaine à portée par point de pouvoir.

**Effet :** Permet de faire l'action enquête clandestine sur les domaines ciblées.

### EAU BENITE

**Type :** Pouvoir commun  
**Coût :** 2 points de pouvoir  
**Sceau :** 1 sceau de croyance  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** Aucune  
**Attaque Surnaturelle :** Non  
**Cible :** Une armée, garnison ou garnison maritime

**Effet :** Crée une potion d'eau bénite. Lors de l'utilisation de la potion, ajoute 1 point de force à 5 unités combattants des unités damnés ou démoniaques lors de cette saison.

### EXPULSION

**Type :** Pouvoir commun  
**Coût :** 1 point de pouvoir  
**Sceau :** 1 sceau de croyance  
**Durée :** Instantané  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 8 hexagones  
**Attaque Surnaturelle :** Non  
**Cible :** 2 nuisances

**Effet :** Permet de déplacer jusqu'à deux nuisances situées à portées sur deux hexagones ciblés à une distance maximale de 20 hexagones de la paroisse. 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.

---

### LE MAL DE MER

**Type :** Pouvoir commun  
**Coût :** 2 points de pouvoir  
**Sceau :** 1 sceau de croyance  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 8 hexagones  
**Attaque Surnaturelle :** Mineure  
**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

**Type :** Pouvoir commun  
**Coût :** 1 points de pouvoir  
**Sceau :** 1 sceau de croyance  
**Durée :** 1 saison  
**Limite :** Une fois par armée par saison  
**Portée :** 10 hexagones  
**Attaque Surnaturelle :** Non  
**Cible :** Une armée

**Effet :** Permet à une armée 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. L'armée pourrait traverser deux rivières différentes ou une étendue d'eau de deux hexagones.

## DOCTRINE : LE MONDE DES ESPRITS/NATURE

### FOIRE AUX MALHEURS

**Type :** Le monde des esprits / nature

**Coût :** 1 point de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Jusqu'au paiement de l'entretien.

**Limite :** Un domaine ne peut être ciblé plus d'une fois toute croyance confondue.

**Attaque Surnaturelle :** Mineure

**Portée :** 8 hexagones

**Cible :** Jusqu'à 2 domaines.

**Effet :** Ce pouvoir cible jusqu'à deux domaines adjacents 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.

### SOL MARIN

**Type :** Le monde des esprits / nature

**Coût :** 2 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Une saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Un hexagone maritime ou côtier

**Effet :** Fait remonter le fond marin à la surface de l'eau. Cela a pour effet de permettre aux armées 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. Ce pouvoir peut être utilisé dans le cadre d'une recherche maritime.

### TOUCHER DE LA NATURE

**Type :** Le monde des esprits / nature

**Coût :** 2 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison été

**Limite :** 1 fois par domaine

**Portée :** 6 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Une armée terminant son déplacement sur le domaine recevra 8 points de dégâts. Ce dégât est considéré comme une attaque surnaturelle majeure. Le pouvoir se dissipe une fois utilisé.

### CONTROLE DE L'ESPRIT (ULTIME)

**Type :** Le monde des esprits / nature

**Coût :** Variable + 1 énergie pure par tranche de 10 unités ciblées

**Sceau:** 1 sceau de croyance par tranche de 10 unités ciblées

**Durée :** Une saison

**Limite :** 1 fois par saison par croyance

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Cible :** Une armée

**Effet :** Le Grand Prêtre prend le contrôle de l'armée ciblée durant 1 saison et peut lui ordonner l'une des actions suivantes : Attaquer une armée, attaquer un domaine, déplacer une armée, poursuite, saccager, ramasser un butin de guerre, ou simplement ne pas prendre d'action. Tous les coûts de l'action, incluant les sceaux, doivent être payés par le grand prêtre. Pour que le grand-prêtre ait le contrôle de l'armée, le coût est d'un point de pouvoir par point de force. Les grands prêtres doivent octroyer suffisamment de point de pouvoir afin que toute l'armée soit contrôlée, sinon le sort ne fonctionne pas.

## DOCTRINE : LES ELEMENTS (EAU, TERRE, AIR, FEU)

### ACCALMIE

**Type :** Les éléments

**Coût :** 4 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Une saison

**Limite :** Aucune.

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Cible :** Un navire sur un hexagone côtier

**Effet :** Élimine la possibilité de faire une action de déplacement pour un navire; si le navire fait partie d'une flotte et que celle-ci bouge, le navire est séparé de sa flotte. L'action Évasion est possible, mais le navire ne pourra pas se déplacer. Un navire débutant l'action Commerce maritime sera annulée, les cartes seront remis au coffre du propriétaire du sceau de commerce.

### GRONDEMENT DES ABYSSES

**Type :** Les éléments

**Coût :** 1 point de pouvoir par tranche de 1 point de dégât

**Sceau :** 1 sceau croyance par 10 points de dégâts

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 8 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Cible :** Un navire

**Effet :** Le pouvoir s'attaque à la garnison de la cible, puis à la structure à raison d'un point de structure/dommage par point de pouvoir. Si un navire transportant une armée est détruit par ce pouvoir, celle-ci est rapatriée (3 mains d'œuvre par unité).

---

### STATUE DE PIERRE

**Type :** Les éléments

**Coût :** 1 point de pouvoir par tranche de 10 unités

**Sceau :** 1 sceau de croyance par tranche de 10 unités

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison été

**Limite :** 1 armée par grand-prêtre

**Portée :** 6 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Une armée

**Effet :** Augmente la force de combat d'une armée de 1 point de force par tranche de 2 unités. Si l'armée se déplace ou change d'hexagone de quelque façon, le sort prend fin immédiatement.

---

### GARDE ELEMENTAIRE (ULTIME)

**Type :** Les éléments

**Coût :** 1 énergie pure + 4 points de pouvoir par armée ciblée

**Sceau :** 1 sceau de croyance par 5 sceaux militaires engagés

**Durée :** Jusqu'à utilisation

**Limite :** 1 fois par saison par croyance

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Majeure

**Cible :** Une ou plusieurs armées sur un même domaine.

**Effet :** Les armées ciblées recevront 8 points de dégâts et seront expulsées sur une distance de 12 hexagones dans une direction aléatoire. Cependant, si une armée se retrouve dans l'eau, celle-ci sera dissoute et les unités seront retournées dans le coffre du propriétaire de l'armée.

## DOCTRINE : L'ACCOMPLISSEMENT DE SOI

### FOI EBRANLEE

**Type :** L'accomplissement de soi

**Coût :** 4 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Jusqu'à dissipation

**Limite :** Un grand-prêtre par grand-prêtre actif.

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Portée :** 17 hexagones

**Cible :** Une paroisse.

**Effet :** Le grand-prêtre de la religion de la croyance visé perd son don de guérison (ainsi que son clerc) 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 2 points de pouvoir ou bien par une quête déterminée par le maître de jeu. Le grand-prêtre affecté n'est pas obligatoirement celui de la paroisse ciblée.

### FATIGUE

**Type :** L'accomplissement de soi

**Coût :** 2 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance par 2 sceaux militaires engagés dans l'armée ciblée.

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Une fois par armée par saison

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Majeur

**Cible :** Une armée terrestre.

**Effet :** L'armée terrestre ciblée voit son déplacement réduit de 8 hexagones.

---

## NEGOCE

**Type :** L'accomplissement de soi

**Coût :** 1 point de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance engagé

**Durée :** Spéciale

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Un grand-prêtre actif.

**Effet :** Permet de remplacer le sceau commercial pour l'action Caravane marchande. Le reste des coûts de l'action doit être payé.

---

## LOI DU TALION (ULTIME)

**Type :** L'accomplissement de soi

**Coût :** 1 énergie pure + 5 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance par sceau utilisé du sort copié

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 fois par saison par croyance

**Portée :** 8 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Oui

**Cible :** Un domaine, navire ou armée consentant à porté qui a été ciblé par une attaque surnaturelle lors de la saison précédente qui n'était pas le sort Loi du Talion

**Effet :** Permet de copier une attaque surnaturelle lancée sur la cible à la saison précédente et de la lancer sur une cible au choix du grand prêtre. La portée et autres modalités du sort ou pouvoir doivent être respectés.

## DOCTRINE : LA CONNAISSANCE

### PAROLE D'HONNEUR

**Type** : La connaissance  
**Coût** : 1 point de pouvoir  
**Sceau** : 1 sceau de croyance  
**Durée** : Jusqu'à utilisation du contrat  
**Limite** : Aucune.  
**Portée** : Aucune  
**Attaque Surnaturelle** : Non  
**Cible** : 1 contrat.

**Effet** : Au coût d'un point de pouvoir par effet, un 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.

### CHANCE DIVINE

**Type** : La connaissance  
**Coût** : 1 point de pouvoir  
**Sceau** : 1 sceau de croyance  
**Durée** : 1 saison  
**Limite** : Aucune.  
**Portée** : 10 hexagones  
**Attaque Surnaturelle** : Non  
**Cible** : Un hexagone visé par une action de découverte ou découverte maritime survenant durant la même saison

**Effet** : Lors de l'action découverte, la première pierre sombre pigée sera annulée.

---

### MOINE COPISTE

**Type :** La connaissance

**Coût :** 1 point de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** Aucune

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Coffre de la guilde du sceau

**Effet :** Crée 15 œuvres.

---

### DIVINE CONSCIENCE (ULTIME)

**Type :** La connaissance

**Coût :** 2 énergies pures + le coût du sort

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Instantané

**Limite :** 1 fois par saison par croyance

**Portée :** Variable

**Attaque Surnaturelle :** Variable

**Cible :** Variable

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

## DOCTRINE : LA VIE / LA CREATION

### APPEL DE LA VIE

**Type :** La vie / la création  
**Coût :** 3 points de pouvoir  
**Sceau :** 1 sceau de croyance  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 8 hexagones  
**Attaque Surnaturelle :** Majeur  
**Cible :** Armée, garnison ou garnison maritime

**Effet :** Permet d'infliger 10 points de dommage à une garnison ou à une armée ayant la caractéristique démoniaque ou damnée. Ce sort ne peut pas causer de dommage à la structure d'un navire.

### GUERISON DES MALADIES

**Type :** La vie / la création  
**Coût :** 4 points de pouvoir  
**Sceau :** 1 sceau de croyance  
**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison Été  
**Limite :** Aucune  
**Portée :** 6 hexagones  
**Attaque Surnaturelle :** 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.

### NAISSANCE

**Type :** La vie / la création  
**Coût :** 2 points de pouvoir  
**Sceau :** 1 sceau de croyance  
**Durée :** Instantanée  
**Limite :** 1 fois par domaine par année  
**Portée :** 10 hexagones  
**Attaque Surnaturelle :** Non  
**Cible :** Un domaine

**Effet :** Ajoute 1 main d'œuvre par fiche de population placée dans la chaumière, l'habitation, le faubourg et le port d'un domaine.

### VIE ETERNELLE (ULTIME)

**Type** : La vie / la création

**Coût** : 1 énergie pure + variable

**Sceau** : 1 sceau de croyance

**Durée** : Instantanée

**Limite** : 1 fois par saison par croyance, 1 fois par domaine par an

**Portée** : 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle** : Non

**Cible** : Domaine ou navire

**Effet** : Suite à la production des revenus, les mains-d'œuvre affectés aux bâtiments de production du domaine ciblé sont ajoutées aux revenus du domaine, au coût d'une énergie pure + 1 point de pouvoir par tranche de 15 mains d'œuvres.

## DOCTRINE : LA MORT / LES TENEBRES

### FAUCHEUSE

**Type :** La mort / les ténèbres

**Coût :** 4 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Instantané

**Limite :** Aucune

**Portée :** 8 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Majeur

**Cible :** Armée, garnison ou garnison maritime

**Effet :** Permet d'infliger 10 points de dommage à une garnison ou une armée n'ayant pas la caractéristique démoniaque ou damnée. Ce sort ne peut pas causer de dommage à la structure d'un navire.

### GRANDE NOIRCEUR

**Type :** La mort / les ténèbres

**Coût :** 4 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison Été

**Limite :** Aucune

**Portée :** 6 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Le domaine est entouré par une noirceur constante. Afin de terminer un déplacement sur le ce domaine, une armée doit payer un coût supplémentaire d'un (1) sceau d'exploration et d'unités d'exploration totalisant trois (3) points de force. Si l'armée n'a pas les frais pour compléter le déplacement, elle s'arrête sur un hexagone adjacent terrestre choisi de façon aléatoire. Si l'armée est sur un navire, celui-ci reste sur le navire.

---

### VOILE DES TENEBRES

**Type :** La mort / les ténèbres

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

**Sceau:** 1 sceau de croyance par tranche de 10 unités militaires

**Durée :** Instantanée

**Limite :** Aucune

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Une armée consentante

**Effet :** Des unités envoyées avec l'ordre arrivent en renfort dans l'armée ciblée lors la phase surnaturelle défensive. Ce renfort ne compte pas comme l'action de l'armée pour la saison et pourra faire une autre action si son coût est payée adéquatement.

---

### CHARNIER (ULTIME)

**Type :** La mort / les ténèbres

**Coût :** 1 énergie pure + 2 points de pouvoir par tranche de 10 morts-vivants

**Sceau:** 1 sceau de croyance engagé par tranche de 10 morts-vivants

**Durée :** Jusqu'à la destruction de l'armée

**Limite :** 1 fois par saison par croyance

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Un hexagone

**Effet :** Cible un hexagone ou une ou des armées ont été détruites (et non démobilisé) lors de la saison précédente. Jusqu'à 50% des unités ayant été tuées se relèvent en morts-vivants.

Le ou les sceaux de croyance utilisés pour lancer le sort seront engagés jusqu'à la destruction de l'armée. L'armée ainsi créé utilise les règles de la sphère militaire à l'exception de l'action "Fusion de plusieurs armées" qui n'est pas possible.

## DOCTRINE : LA PAIX / LA LUMIERE

### REPOS DU GUERRIER

**Type :** La paix / la lumière

**Coût :** 1 point de pouvoir par tranche de 3 points de force militaire.

**Sceau :** 1 sceau de croyance par tranche de 9 points de force.

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 fois par grand-prêtre

**Portée :** 8 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Mineur ou Majeur si plus de 3 points de pouvoir sont utilisés

**Cible :** Armée

**Effet :** Démobilise les unités militaires de la cible à raison de 3 points de force militaires pour un point de pouvoir. Les paysans seront déposés directement dans le coffre virtuel du chef de l'armée. Les armées avec la caractéristique morts-vivants ou démoniaque ne sont pas affectés par ce sort.

### GRACE

**Type :** La paix / la lumière

**Coût :** 1 point de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Jusqu'à la fin de la saison Été

**Limite :** Une fois par domaine par année

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Un domaine

**Effet :** Augmente de trois (3) la production de bétails, céréales ou ressources par main d'œuvre.

### AGENT DE LA PAIX

**Type :** La paix / la lumière

**Coût :** 2 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Jusqu'à la fin de la prochaine saison été

**Limite :** Aucune.

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Un domaine, navire ou armée.

**Effet :** Empêche la cible d'être visée par les actions clandestines de brigandage, de corruption, d'empoisonnement, empoisonnement maritime et entrave.

### ÉBLOUISSEMENT (ULTIME)

**Type :** La paix / la lumière

**Coût :** 1 énergie pure + 1 point de pouvoir par sceau militaire engagé

**Sceau :** 1 sceau de croyance par 4 sceaux militaires engagés

**Durée :** 1 saison

**Limite :** 1 fois par saison par croyance

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Majeur

**Cible :** Une ou des armées

**Effet :** Ce pouvoir peut cibler jusqu'à quatre (4) armées. Les armées ciblées par ce pouvoir ne pourront faire aucune action lors de cette saison. Elles ne pourront que se défendre en cas d'attaque ou effectuer l'action de démobilisation.

**Note :** L'armée étant sur un navire pourra se déplacer, mais ne pourra faire aucune autre action.

## DOCTRINE : LE COMBAT / LA DESTRUCTION

### COURROUX DIVIN

**Type :** Le combat / la destruction

**Coût :** 1 point de pouvoir par tranche de 2 points de dégâts

**Sceau :** 1 sceau de croyance par tranche de 10 points de dégâts.

**Durée :** instantanée

**Limite :** 1 fois par grand-prêtre

**Portée :** 8 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Mineur ou Majeur si plus de 3 points de pouvoir sont utilisés

**Cible :** Une garnison, garnison de navire ou armée.

**Effet :** Inflige 2 points de dégâts par point de pouvoir utilisé.

### RAGE

**Type :** Le combat / la destruction

**Coût :** 2 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Une saison

**Limite :** Aucune

**Portée :** 8 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Une armée

**Effet :** Augmente la force de 1 pour 5 unités de l'armée.

### RAPIDITE

**Type :** Le combat / la destruction

**Coût :** 1 point de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance pour chaque 2 sceaux militaires engagés.

**Durée :** 1 saison

**Limite :** 1 fois par armée

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Une armée

**Effet :** Augmente la vitesse de déplacement de l'arme de 8 hexagones.

### TREMBLEMENT DE TERRE (ULTIME)

**Type** : Le combat / la destruction

**Coût** : 1 énergie pure + 1 point de pouvoir par tranche de 1 point de dégât

**Sceau** : 1 sceau croyance par 10 points de dégâts

**Durée** : Instantanée

**Limite** : 1 fois par saison par croyance

**Portée** : 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle** : Majeur

**Cible** : Un domaine

**Effet** : Le pouvoir inflige des points de dégât à la garnison de la cible. Exceptionnellement, une fois que la garnison est vide, les dégâts excédentaires peuvent être utilisés pour saccager des bâtiments au choix du lanceur à raison d'un point de structure par point de pouvoir. Comme pour l'action "saccager", un bâtiment détruit voit ses affectations détruites et un butin de guerre peut apparaître sur le domaine.

## DOCTRINE : LE VOYAGE / LE TEMPS

### DIVERSION

**Type** : Le voyage / le temps

**Coût** : 2 points de pouvoir

**Sceau** : 1 sceau croyance pour un domaine ou un navire ou 1 sceau de croyance pour chaque 2 sceaux engagés pour une armée

**Durée** : 1 saison

**Limite** : Aucun

**Portée** : 6 hexagones

**Attaque Surnaturelle** : Non

**Cible** : Domaine, navire ou armée.

**Effet** : Protège la cible contre les attaques surnaturelles durant la saison de lancement.

### L'ESPACE D'UN MOMENT

**Type** : Le voyage / le temps

**Coût** : 5 points de pouvoir

**Sceau** : 1 sceau de croyance

**Durée** : 1 saison

**Limite** : 1 fois par domaine par année

**Portée** : 8 hexagones

**Attaque Surnaturelle** : Majeur

**Cible** : Un domaine

**Effet** : Le temps semble s'arrêter sur le domaine. Aucune action autre qu'affectation ne pourra être effectuée par le chef de domaine ou par les armées présentes lors de la saison. De plus aucune armée 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, la magie et les pouvoirs de croyances peuvent affecter normalement le domaine. En ce qui a trait à l'action Caravane marchande ou Commerce maritime, si le sort est lancé durant la saison Été, le comptoir commercial est inaccessible et les revenus de commerce seront pénalisés de 50%. **Note** : Aucune action clandestine ne peut affecter le domaine durant cette saison.

---

### VOYAGE ASTRAL

**Type :** Le voyage / le temps

**Coût :** 1 point de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 fois par armée

**Portée :** 10 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Non

**Cible :** Une armée

**Effet :** Permet à l'armée ciblée de passer tous les terrains infranchissables (tel que les rivières, océan, etc.) sur 5 hexagones adjacents. L'armée ciblée doit compléter un ordre de déplacement et en payer le coût pour utiliser le voyage astral, mais le déplacement sera limité à ces 5 hexagones.

---

### PORTAIL DIMENSIONNEL (ULTIME)

**Type :** Le voyage / le temps

**Coût :** 1 énergie pure + 5 points de pouvoir

**Sceau :** 1 sceau de croyance

**Durée :** Instantanée

**Limite :** 1 fois par saison par croyance

**Portée :** 50 hexagones

**Attaque Surnaturelle :** Oui

**Cible :** Un hexagone

**Effet :** Un portail s'ouvre entre le domaine de la paroisse et l'hexagone ciblé. Les armées présentes sur le domaine de la paroisse peuvent se déplacer au travers du portail afin d'arriver sur l'hexagone ciblé. Les armées doivent envoyer un ordre de déplacement et payer tous les coûts associés incluant les sceaux militaires. L'utilisation du portail termine le déplacement.