

Sommaire.

Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur l'alliance Ophidienne.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	7
Profils détaillés des Magiciens.....	8
Profils détaillés des Fidèles.....	9
Liste des artefacts réservés aux combattants Ophidiens.....	10
Liste des sortilèges de la voie de l'Enskēm.....	11
Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.....	14
Faction : Amathys.....	17
Suivi des modifications.....	18

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés

Liste des coûts des combattants individuels.

Apostat d'Arionce : 52PA.

Apostat des Ténèbres (A & C) : 43PA.

Apostat des Ténèbres (B) : 45PA.

Archer : 53PA.

Aspic : 37PA.

Esclave (lance) : 15PA.

Esclave (épée) : 16PA.

Gardien : 50PA.

Guerrier : 38PA.

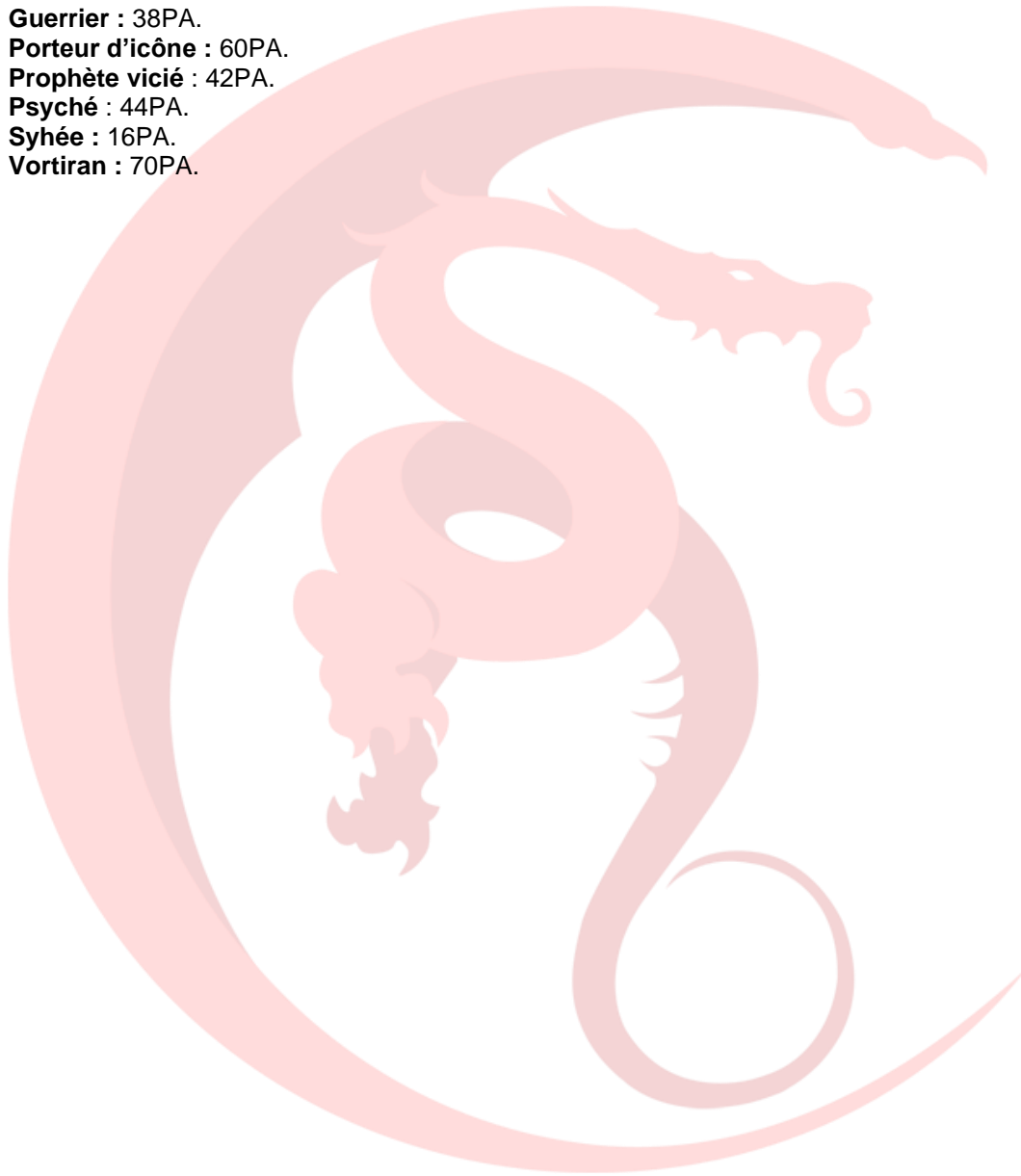
Porteur d'icône : 60PA.

Prophète vicié : 42PA.

Psyché : 44PA.

Syhée : 16PA.

Vortiran : 70PA.



Liste des coûts des Champions.

Ayane (I) : 43PA.

Bregan : 86PA.

Dashiel : 77PA.

S'Erdh : 130PA.

S'Érum : 100PA.

S'Ilthiss : 78PA.

S'Ygma : 85PA.

S'Ynaqia : 80PA.



Informations sur l'alliance Ophidienne.

L'Élément de prédilection des magiciens Ophidiens est les **Ténèbres**.

L'Élément interdit aux magiciens Ophidiens est la **Lumière**.

L'alliance Ophidienne (**Serpent**) appartient aux méandres des Ténèbres et est alliée aux peuples suivants :

- Alchimistes de Dirz.
- Dévoreurs de Vile-Tis.
- Morts-vivants d'Achéron.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Ophidiens » :

- Ayane (II), 52PA, Cadwallon.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Méandres des Ténèbres » :

- Émissaire, 25AP, Achéron.
- Alyena, 64PA, Neutre.
- Elôwen, 60PA, Cadwallon.

Profils détaillés des troupiers.

Apostat d'Arionce, apostat des Ténèbres.

12,5 - 4 - 6/12 - 4/11 - 7/2

Possédé, Brute épaisse, Charge bestiale.

Élite Ophidien. Grande taille.

Instinct de colère.

52 PA

Instinct de colère.

L'apostat d'Arionce ne possède aucune ligne de vue.

Cependant, tant qu'un ou plusieurs serpents

Ophidiens (y compris les aspics) amis se trouvent à

15 cm ou moins, il bénéficie de leurs lignes de vues.

Apostat des Ténèbres (A).

10 - 4 - 5/10 - 4/10 - 5/1

Possédé, Brute épaisse, Enchaînement/1.

Élite Ophidien. Taille moyenne.

43 PA

Apostat des Ténèbres (B).

10 - 4 - 5/10 - 4/10 - 5/1

Possédé, Ambidextre, Brute épaisse.

Élite Ophidien. Taille moyenne.

45 PA

Apostat des Ténèbres (C).

10 - 4 - 5/10 - 4/10 - 5/1

Possédé, Brute épaisse, Insensible/4.

Élite Ophidien. Taille moyenne.

43 PA

Archer.

12,5 - 5 - 5/5 - 5/6 - -6/4

TIR=4 ; Arc ophidien : FOR7, 30/50/70.

Conscience, Toxique/3, Harcèlement.

Vétéran Ophidien. Grande taille.

53 PA

Aspic.

12,5 - 4 - 5/8 - 4/6 - 6/2

Possédé, Conscience, Toxique/Spécial, Assassin.

Spécial Ophidien. Taille moyenne.

Hybride ophidien.

37 PA

Hybride ophidien.

La valeur de Toxique/Spécial des aspics ophidiens est égale à la valeur de Toxique/X la plus élevée parmi les autres combattants ophidiens de leur armée (avec un minimum de 2). Cette valeur est calculée au moment où le jeu de Blessures est résolu.

Esclave (épée).

10 - 3 - 3/7 - 3/6 - 3/2

Possédé, Toxique/0.

Régulier Ophidien. Taille moyenne.

16 PA

Esclave (lance).

10 - 4 - 3/5 - 3/6 - 3/2

Possédé, Toxique/0.

Régulier Ophidien. Taille moyenne.

15 PA

Gardien.

12,5 - 6 - 6/7 - 6/8 - -7/5

Conscience, Toxique/3, Instinct de survie/5, Parade.

Élite Ophidien. Grande taille.

50 PA

Guerrier.

12,5 - 5 - 6/8 - 5/7 - -6/4

Conscience, Toxique/3.

Vétéran Ophidien. Grande taille.

38 PA

Porteur d'icône.

12,5 - 5 - 6/8 - 5/7 - -7/4

Conscience, Toxique/4, Artefact/1, Cri de ralliement, Étendard/15.

Légende vivante Ophidienne. Grande taille.

Incarnation de Vortiris.

60 PA

Incarnation de Vortiris.

Lors de son activation, le porteur d'icône peut désigner un combattant Ophidien ami de grande taille dans son aura de commandement. Ce dernier gagne les compétences « Abominable » et « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.

Syhée.

10 - 3 - 4/6 - 3/6 - 3/2

Possédé, Enchaînement/1.

Vétéran Ophidien. Taille moyenne.

16 PA

Vortiran.

12,5 - 6 - 7/10 - 6/9 - -8/5

Conscience, Toxique/5, Ambidextre,
Enchaînement/1.

Élite Ophidien. Grande taille.

70 PA



Profils détaillés des Champions guerriers.

Ayane (I), syhée.

10 - 5 - 5/7 - 4/7 - 5/4

Possédé, Bravoure, Toxique/0.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion régulier Ophidien. Taille moyenne.

43 PA

Bregan, apostat des Ténèbres.

10 - 5 - 6/11 - 5/10 - 7/4

Possédé, Brute épaisse, Commandement/15, Fanatisme, Insensible/4.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Ophidien. Taille moyenne.

Idole des esclaves.

86 PA

Idole des esclaves.

Bregan ne peut pas former d'État-major avec des combattants Ophidiens de grande taille.

Tout esclave ou apostat présent dans l'aura de commandement de Bregan bénéficie de la compétence « Fanatisme ».

Hache impie (15).

Le porteur gagne la compétence « Tueur né », mais doit obligatoirement placer au moins 1 dé de combat en attaque, quels que soient les effets de jeu.

Réservé à Bregan.

Dashiel, apostat des Ténèbres.

10 - 5 - 6/11 - 6/11 - 6/4

Possédé, Ambidextre, Bretteur, Brute épaisse.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Ophidien. Taille moyenne.

77 PA

S'Erdh, vortiran.

12,5 - 7 - 8/11 - 7/10 - -9/7

Conscience, Toxique/5, Ambidextre, Enchaînement/3, Feinte.

(Artefact/2, Coup de maître/0)

Champion élite ophidien. Grande taille.

130PA

Vouge sanglante (15).

Le porteur gagne les compétences « Charge bestiale » et « Coup de maître/4 ».

Réservé à S'Erdh.

S'Érum, sydion.

12,5 - 7 - 6/7 - 5/6 - -7/6

TIR=4 ; Fusil : FOR8, 25/50/75. Artillerie légère perforante.

Conscience, Toxique/5, Alliance/ Méandres des Ténèbres, Autorité.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial Ophidien. Grande taille.

100 PA

18 (11).

Le porteur gagne la compétence « Harcèlement ».

Le porteur peut décider, avant le jet de Tactique, de gagner MOU=0, dans ce cas il gagne FORTIR+X. X est égal au résultat final du test de Tir (max = 18).

En cas de tir d'Artillerie, le bonus est calculé pour la première cible, et reste identique pour les autres.

Réservé à S'Érum.

S'Ilthiss.

12,5 - 6 - 6/9 - 6/8 - -7/5

Conscience, Toxique/3, Commandement/15, Résolution/2.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion vétérinaire Ophidien. Grande taille.

78 PA

Vouge sanglante (9).

Le porteur gagne les compétences « Charge bestiale » et « Coup de maître/4 ».

Réservé à S'Ilthiss.

Profils détaillés des Magiciens.

Psyché.

12,5 - 4 - 4/5 - 5/5 - -6/5

POU=5

Conscience, Toxique/3.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié Ophidien. Grande taille.

44 PA

S'Ygma.

12,5 - 5 - 4/6 - 5/7 - -7/5

POU=6

Conscience, Toxique/3, Récupération/3.

Adepte de l'Eau et des Ténèbres/Enskëm,

Typhonisme.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte Ophidien. Grande taille.

85 PA

Ombrelle d'Arykao (20).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/X ».

Tous les combattants Ophidiens amis à 20cm du porteur bénéficient de la compétence

« Insensible/X ».

- Si un sort est composé (au moins partiellement) de gemmes de Lumière, X=3.
- Sinon, X=5.

Réservé à S'Ygma.

Orbe de désintégration (20).

Le porteur peut, lors de son activation, cibler un unique combattant ennemi à 20cm (aucune ligne de vue n'est nécessaire) et dépenser Y gemmes de Ténèbres (les magiciens à portée peuvent absorber tout ou partie des gemmes dépensées). Y doit être compris entre 1 et 5. La cible subit un jet de Blessures (FOR = 3 x Y). Un combattant ainsi éliminé ne peut pas revenir en jeu, quel que soit l'effet de jeu.

Réservé à S'Ygma.

S'Ynaqia, psyché renégate.

12,5 - 7 - 4/5 - 4/6 - -8/5

POU=6

Conscience, Toxique/2, Instinct de survie/6, Paria.

Adepte de l'Eau et des Ténèbres/Chtonienne,

Typhonisme.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte Ophidien. Grande taille.

80 PA

Profils détaillés des Fidèles.

Prophète vicié.

12,5 - 4 - 4/5 - 5/5 - -6/5

FOI=0/1/2

Conscience, Toxique/3, Fidèle de Vortiris/10.

Dévoit Ophidien. Grande taille.

42 PA



Liste des artefacts réservés aux combattants Ophidiens.

Lame vorpale ophidienne (8).

Les jets de Blessures infligés par le porteur (en Corps à corps) au Thorax peuvent relocalisés à la Tête. Cela ne fonctionne pas sur les jets de Blessure infligés grâce à la compétence « Toxique/X ».

Réservé aux Champions.

Maldorée (PEUR du porteur).

Le porteur gagne les compétences « Abominable » & « Furie guerrière ».

Lors de chaque phase Stratégique, le porteur lance 1d6 & gagne l'effet indiqué jusqu'à la fin du tour :

- **'1' ou '2' : éruption de maldorée** : le porteur gagne les compétences « Paria » & « Régénération/6 ».
Le porteur doit toujours déclarer une charge &/ou poursuivre vers le combattant ennemi le plus proche.
Le porteur doit toujours placer plus de dés en attaque qu'en défense, même si un effet de jeu lui impose le contraire.
- **'3' ou '4' : fureur incontrôlée** : le porteur gagne les compétences « Implacable/2 » & « Paria ».
Le porteur doit toujours déclarer une charge &/ou poursuivre vers le combattant ennemi le plus proche.
- **'5' ou '6' : colère maîtrisée** : le porteur gagne la compétence « Implacable/1 ».

Réservé aux Champions serpents.

Liste des sortilèges de la voie de l'Enskëm.

Combattants ayant accès à la voie Chthonienne :

- **S'Ygma**, adepte/Eau & Ténèbres (Typhonisme), conscience, maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=6.
- **Né de la Mana (solo - Amathys) : S'Ygma** : le combattant gagne POU+1.

Asservissement courtois.

Neutre=3

Voie : Enskëm, Noire

Fréquence=1

Difficulté=2 + DIS de la cible

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut tenter aucune attaque, aucun tir, aucun miracle ni aucun sort contre le lanceur.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-Vivant ».

Atrophie cérébrale.

Neutre=X

Voie : Enskëm

Fréquence=2

Difficulté=DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne DIS-X.

Si l'incantation est un échec, le lanceur subit un jet de Blessure (FOR=10).

Ce sortilège est sans effet sur les Champions.

Bouclier ténébreux mineur.

Ténèbres=3

Voie : Cabale, Enskëm, Noire

Fréquence=1

Difficulté=X+2

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Spécial

Tout combattant qui entre ou sort du bouclier, par quelque effet de jeu que ce soit, subit un jet de Blessures (FOR=X).

Ce sortilège prend automatiquement fin si le lanceur est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.

Danse de Dhalilia.

Ténèbres : 2

Voie : Enskëm

Fréquence : 2

Difficulté : 8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

Désinvolture fatale.

Neutre=3

Voie : Enskëm

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Ce sort doit être lancé juste avant que la cible n'effectue son test de Tactique. Le jet n'est pas effectué & son résultat naturel est égal à 0.

Joug des puissants.

Neutre=2

Voie : Enskëm

Fréquence=2

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lancez 1d6 et appliquez le résultat correspondant sur la table ci-dessous :

- **1 ou 2 : Jambes.** La cible gagne MOU-2,5.
- **3 ou 4 : Bras.** La cible gagne ATT-1 & DEF-1, & perd la compétence « Coup de maître/X ».
- **5 : Tronc.** La cible perd 1 dé de Combat et la compétence « Coup de maître/X », mais gagne la compétence « Immunité/Tronc ».
- **6 : Tête.** La cible perd la compétence « Commandement/X » & gagne DIS=0, FOI=0 & POU=0.

Malédiction.

Ténèbres : 2
 Voie : Enskëm
 Fréquence : 2
 Difficulté : 7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
La cible gagne INI-1 ou ATT-1 ou DEF-1, au choix du lanceur.
Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps, mais une seule fois sur chaque caractéristique.

Masque du condamné.

Ténèbres : 3
 Voie : Enskëm
 Fréquence : 1
 Difficulté : Aucune
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un Champion ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible doit effectuer un test de COU/PEUR (difficulté = résultat final du test d'Incantation), en cas d'échec, la cible perd le statut de Champion & les compétences associées : « Contre-attaque », « Coup de maître/X », « Enchaînement/X », « Maîtrise des arcanes », « Piété/X », « Rechargement rapide/X », « Tir d'assaut » et « Visée ».
Si la cible était à la tête d'un État-major, les bonus de l'État-major sont perdus tant que ce sortilège est actif.

Mot entropique.

Ténèbres=2
 Voie : Enskëm
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible ne peut relancer aucun '6' (ni aucun '5' dans le cas des compétences permettant de remplacer les '5' comme les '6').

Remord suicidaire.

Ténèbres=3
 Voie : Enskëm
 Fréquence=2
 Difficulté=2+DIS de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
Ce sort doit être lancé juste avant que la cible n'effectue un test d'Attaque, de Tir, d'Incantation ou d'Appel. Le test en question est un échec automatique.
Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Sang de la discorde.

Ténèbres : 2
 Voie : Enskëm
 Fréquence : 2
 Difficulté : 6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant Ophidien ami de grande taille
 Durée : Spécial
Chaque fois que la cible inflige en Corps à corps une Blessure Grave ou Critique ou un Tué net, son niveau de Blessure remonte d'un cran. Attention, cela ne fonctionne pas si la blessure a été infligée via la blessure supplémentaire d'un jet de Toxique ou si le combattant qui subit la Blessure est doté de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».
Lancez 1d6 lors de chaque phase d'Entretien. Sur '1' le sortilège prend fin et la cible subit un jet de Blessures (FOR=0).

Séduction voluptueuse.

Neutre=5

Voie : Enskëm, Noire, Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté=4+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

La cible doit effectuer immédiatement une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible) et même si elle a été activée ce tour.

Lors de son éventuelle activation, la cible doit effectuer une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible), et ne peut effectuer aucune autre action.

Lorsque la cible arrive au contact du lanceur, elle ne peut placer ses dés de combat qu'en défense et aucun effet de jeu ne peut lui permettre d'acquiescer des dés d'attaque.

Ce sortilège prend immédiatement fin à la mort du lanceur ou de la cible.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Sentier du péril.

Ténèbres=2

Voie : Enskëm

Fréquence=1

Difficulté=3+COU/PEUR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

Ce sortilège est sans effet sur les Champions et sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Vision tragique.

Ténèbres=1

Voie : Enskëm

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/1

La cible doit effectuer un test de Courage avec une difficulté égale au résultat final du test d'Incantation du sortilège. En cas d'échec, la cible devra toujours mettre au moins un dé en Défense lors de chaque répartition de ses dés de combat.

Ce sortilège est sans effet si la cible est un Champion ou est dotée de la compétence « Désespéré » ou « Mort-vivant ».

Volonté des humbles.

Neutre=2

Voie : Enskëm

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un esclave ami

Durée : jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Acharné ».

Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.

Combattants ayant accès à la voie Chthonienne :

- **Psyché**, initié/Ténèbres, conscience, POU=5.
- **S'Ygma**, adepte/Eau & Ténèbres (Enskēm), conscience, maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=6.
- **S'Ynaqia**, adepte/Eau & Ténèbres (Chthonienne), conscience, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Né de la Mana (solo - Amathys) : psyché, S'Ygma, S'Ynaqia** : le combattant gagne POU+1.

Aile des abysses.

Ténèbres=2
Voie : Typhonisme
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Entretien/1
*Le lanceur gagne la compétence « Vol » (MOU=20 en vol).
S'il n'est pas au palier 0 alors que ce sortilège prend fin, le lanceur est Tué net.*

Arme démon.

Ténèbres=1
Voie : Typhonisme
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme Noire ou Formor
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Beauté du diable.

Ténèbres=2
Voie : Typhonisme
Fréquence=2
Difficulté=X+1
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour
*X est égal au meilleur score parmi COU et DIS de la cible.
Ce sortilège peut être incanté lors de la phase Stratégique.
La cible gagne la compétence « Paria ».
Si la cible est un fidèle, elle subit un jet de Blessures (FOR=réserve de FT).
Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Commandement/Y », « Construct », « Élémentaire/Y », « Immortel/Y », « Juste » ou « Mort-vivant ».*

Exposition de l'esprit.

Neutre=3
Voie : Shamanisme, Typhonisme
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : 40cm
Aire d'effet : Le commandeur ennemi
Durée : Spécial
*Ce sortilège peut être lancé durant la phase Stratégique, après le jet de Tactique.
La prochaine fois que le joueur qui contrôle la cible reprendra la main, il devra jouer la dernière carte de sa séquence d'activation. Il ne peut jouer aucune autre carte ni utiliser de refus.*

Famine mystique.

Ténèbres=X
Voie : Typhonisme
Fréquence=1
Difficulté=4+X
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un mystique ennemi
Durée : Instantané
*La cible perd 2X gemmes de Mana ou FT.
Ce sortilège ne peut être ni contré ni absorbé.*

Glas.

Neutre=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=COU de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi en Blessure critique
 Durée : Instantané
 La cible est éliminée et retirée de la partie.

Impuissance.

Neutre=X
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Spécial
 La cible reçoit X pions 'Impuissance'.
 Le lanceur peut sacrifier 1 pion 'Impuissance' après chaque test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU, DIS, POU ou FOI de la cible. Le test désigné est alors annulé et relancé. Le résultat ne peut pas être relancé et le second résultat doit être accepté.
 Si la cible bénéficie d'un autre effet permettant de relancer le test, les deux effets s'annulent.
 Le sort est dissipé si le lanceur est retiré de la partie.
 Le sort peut être lancé à nouveau sur la cible afin de lui rajouter des pions 'Impuissance' supplémentaires.

Javelot des abysses.

Ténèbres=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 30cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
 La cible subit un jet de Blessures (FOR=6).

Marcellarii tentationis.

Voie : Nécromancie, Typhonisme
 Ténèbres=X
 Fréquence=1
 Difficulté=Y
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
 Le lanceur peut choisir chaque effet une seule fois durant la partie, mais tous les effets sont cumulables si le sortilège est lancé plusieurs fois.
 Si l'incantation est un échec, le lanceur encaisse une Blessure grave.

Si le lanceur est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

- **Chair de l'hydre** (X=1, Y=3+POU du lanceur) : la cible peut dépenser 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'elle doit subir. 2d6 sont alors lancés. Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la FOR du jet de Blessures, celui-ci est annulé. Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.
- **Armure de Ténèbres** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne DEF+1 et RES+1. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Mystique charnel** (X=3, Y=4+POU du lanceur) : la cible ne subit plus les malus de Blessures, qui deviennent des bonus. Le Pouvoir et la Foi ne sont pas concernés par cet effet. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Sang amer** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : chaque fois que le lanceur subit un jet de Blessures, tous les combattants à son contact encaissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur, au moment de l'incantation du sang amer). Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Atroce visage** (X=3, Y=1+PEUR du lanceur) : la cible gagne la compétence « Abominable ». Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Pulsion de mort** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : la cible gagne MOU+5. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Souveraineté du dominateur** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne ATT+1 et FOR+1. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

Marche funèbre.

Ténèbres=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=5+FOR du lanceur/2
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Le lanceur bénéficie d'ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2 lorsqu'il est engagé dans le même Combat que la cible.
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.
Le lanceur ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.

Ombre de peste.

Neutre=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 20cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Aucun combattant ne peut regagner de cran de Blessures dans l'aire d'effet, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.

Peste démoniaque.

Ténèbres=4
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Entretien/1
La cible gagne la compétence « Éphémère/5 ».
Tout combattant à 10cm de la cible bénéficie de la compétence « Éphémère/6 ».
Ce sortilège est sans effet et ne peut pas être lancé sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Soumission.

Neutre=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=2+ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible doit placer au moins autant de dés en Défense qu'en Attaque.
La cible ne peut pas effectuer de mouvement de poursuite.

Vitesse démoniaque.

Ténèbres=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence= 1
 Difficulté=8
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 10cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tous les combattants amis gagnent MOU+2,5.
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Vœu de tourments.

Ténèbres=2
 Voie : Typhonisme, Noire
 Fréquence=2
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.

Faction : Amathys.

Souffle du dragon (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Insensible/5 ».

Cavernicole (Solo) : Tous (2/3 PA) : le combattant gagne la compétence « Immunité/Terrain encombré ».

Voix du dragon (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne la compétence « Commandement/15 ». X= COU + DIS.

Colère (Solo) : Guerrier (3PA) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

Écailles d'Amathys (Solo) : Vortiran (6PA) : le combattant gagne la compétence « Armure sacrée ».

Né de la Mana (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne POU+1. X= POU.

Vigueur draconique (Solo) : Archer (6PA) : le combattant gagne FOR+1, RES+1 et la compétence « Enchaînement/1 ».

Combattants affiliés.

Archer.
Gardien.
Guerrier.
Porteur d'icône.
Prophète vicié.
Psyché.
Vortiran.

S'Érum, sydion.
S'Ithiss.
S'Ygma.
S'Ynaqia, psyché renégate.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Aspic.

Combattants interdits.

Apostat d'Arionce, *apostat des Ténèbres*.
Apostat des Ténèbres (A, B & C).
Esclave (épée & lance).
Syhée.

Ayane (I), *syhée*.
Bregan, *apostat des Ténèbres*.
Dashiel, *apostat des Ténèbres*.
S'Erdh.

Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas).

Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

Léger détail : au fur & à mesure que ce livre d'armée est modifié, la pagination évolue de temps à autre. Nous ne prendrons pas le temps de corriger la pagination dans ce listing de suivi, donc il sera tout à fait possible qu'une modification listée en page 13 lorsqu'elle a eût lieu, par exemple en juillet 2020, se retrouve quelques trimestres plus tard en page 14, par exemple à partir de novembre 2023, voire même qu'elle arrive en page 15 d'ici 2029. Cela ne devrait pas trop vous affecter, je l'espère.

2021/02/02 ; page 5 : suppression du profil **Golem de chair (Serpent)**.

2021/01/18 ; page 13 : correction d'une coquille dans la cible du sortilège **Vision tragique** : combattant ami → ennemi.

2020/12/14 ; page 11 : création du grimoire d'**Enskëm**.

2020/04/23 ; page 5 : modification du profil **Aspic** : 40 → 37PA.

2020/04/23 ; page 5 : modification du profil **Guerrier** : 41 → 38PA.

2020/04/23 ; page 5 : modification du profil **Porteur d'icône** : 63 → 60PA.

2020/04/04 ; page 16 : création de la section '**Suivi des modifications**'.