

Recueil des objets magiques

Version 5.2

Avril 2026

Changement immédiat, ajout ou correction

Changement dès le début de la saison Automne 1026

TABLE DES MATIÈRES

Qu'est-ce que le Recueil des objets magiques?	4
Fabriquer un objet magique	4
Les composantes surnaturelles	4
Utiliser un objet magique	4
Domaines adjacents	4
Objets magiques de Svirin	5
Anneau du Destin	5
Armée d'Outre-Tombe	5
Blé d'Argent	5
Chant des Sirènes	6
Cor de Toirac	6
Couronne Maudite	6
Dague de Klonos Buckanafen	6
Déluge d'Ifoumdouk	7
Destin Maudit	7
Fiole d'Oukanis	7
Flagelle de Maphron	8
Fléau des Sables	8
Lueur d'Ardalesse	8
Manuscrit de Destruction	9
Manuscrit d'Envoûtement	9
Marais de l'Oubli	9
Meute de Kadumdess	10
Orbe de Vision	10
Runes d'Argent	10

Sables d'Oden.....	10
Souffle d'Agnor.....	11
Souffle d'El Saour.....	11
Table d'Inversion.....	11
Urne des Tourments.....	12
Vent de Glace.....	12
Objets magiques de Martomasse.....	13
Cendres Noires.....	13
Corail Noir.....	13
Fléau des Damnés.....	13
Foudre d'Iktilit.....	13
Peste des Nécromants.....	14
Toiles de l'Ombre.....	14
Objets magiques de Simaël.....	15
Écrits d'Ismaël.....	15
Ilma.....	15
Collier de Mieilliki.....	15
Urne des Songes.....	16

QU'EST-CE QUE LE RECUEIL DES OBJETS MAGIQUES?

Le recueil des objets magiques rassemble toute l'information sur la création et l'utilisation des objets magiques de Bicolline.

FABRIQUER UN OBJET MAGIQUE

Pour pouvoir fabriquer un objet magique, un mage doit posséder dans son grimoire le sort adéquat. Chaque sort ne peut être lancé **qu'une seule fois** par mage par saison.

- Svir Kala - Création d'objet magique de Svirin
- Golhir - Création d'objet magique de Martomasse
- Miguisse - Création d'objet magique de Simaël

La fabrication d'un objet magique coûte un (1) seul sceau de magie, une combinaison d'énergie magique et de composantes surnaturelles. L'objet magique sera déposé dans le coffre de la **guilde du sceau utilisé** pour sa fabrication.

LES COMPOSANTES SURNATURELLES

Il y a un nombre indéfini de composantes surnaturelles dans Mundus. Certaines sont nécessaires pour accomplir des quêtes, d'autres pour la fabrication d'objets magiques, d'autres encore n'ont peut-être pas encore d'utilité particulière. La fabrication d'un objet magique demande toujours une ou plusieurs composantes surnaturelles. Réussir à trouver les bonnes composantes surnaturelles peut s'avérer difficile.

- Il est possible de remplacer le coût d'une composante par 5 autres composantes, **toutes différentes** les unes des autres. Ceci peut être fait pour un maximum de 50% des composantes requises pour l'objet, arrondi vers le bas. Dans tous les cas, toutes les composantes surnaturelles à la création d'un objet magique doivent être différentes. (Il ne peut jamais avoir deux composantes pareilles pour la création)

UTILISER UN OBJET MAGIQUE

L'utilisation d'un objet magique demande un ou des sceaux de magie tel qu'indiqué dans la description.

Un mage ne peut pas utiliser plus d'une fois le même objet magique lors d'une saison.

Les objets magiques peuvent seulement être utilisés par les mages adeptes (à ne pas confondre avec les occultistes), un mage adepte possède au moins 1 sort de magie dans son grimoire.

Un adepte doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.

DOMAINES ADJACENTS

Les domaines adjacents sont ceux dont les frontières partagent au moins un hexagone avec le domaine ciblé. Un fleuve n'empêche pas deux domaines d'être adjacents.

OBJETS MAGIQUES DE SVIRÏN

ANNEAU DU DESTIN

Type: Magie des artéfacts

Coût: 50 svir kala

Composantes surnaturelles: 3 -*Cœur de démon, Plume d'un archange, Prisme translucide*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Selon l'ordre utilisé

Limite: L'anneau du Destin retourne au coffre de la guilde du sceau de magie utilisé

Portée: -

Cible: Ordre demandant le tirage de la Syta

Effet: Créé un objet permanent. L'anneau est utilisé en même temps que l'ordre pour un ordre demandant le tirage de la Syta : Caravane marchande, Commerce maritime – Caravelle et Galion, Découverte terrestre et maritime, Coup de semonce et le sort Téléportation. Lors du résultat du tir de Syta, la première pierre noire est considérée neutre.

ARMÉE D'OUTRE-TOMBE

Type: Magie des artéfacts

Coût: 75 svir kala

Composantes surnaturelles: 5 -*Fleurs de pousses-morts, Larmes d'un âme tourmenté, Peau humaine, Pilon Kadoum en bois serpent, Sang de vampire*

Sceaux: 4 sceaux magiques

Attaque Surnaturelle: Majeur

Phase d'action: Surnaturel offensif

Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Une armée

Effet: Incantation écrite en lettres de sang sur une peau humaine. Sa puissance est telle que 20 unités (au hasard) dans l'armée ciblée seront détruites par les morts d'anciens cimetières avoisinants.

BLÉ D'ARGENT

Type: Magie des artéfacts

Coût: 5 svir kala

Composante surnaturelle: 1 -*Sang d'hippogriffe*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Durée: Jusqu'à destruction

Portée: 21 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Un domaine produisant des céréales

Effet: Sortilège protégeant magiquement les récoltes d'un domaine (Céréales). Il protège les récoltes des attaques surnaturelle, maladie, du brigandage, du pillage, du saccage et effet négatif de la Syta. L'ordre saccage permet de détruire le Blé d'argent.

CHANT DES SIRÈNES

Type: Magie des artefacts

Coût: 50 svir kala

Composantes surnaturelles: 4 -*Arbutus Unedo*, *Cœur de démon*, *Cri d'une sirène*, *Huile de balassoin*

Sceaux: 3 sceaux magiques

Attaque Surnaturelle: Majeur

Phase d'action: Surnaturel offensif

Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Un navire

Effet: Le Chant des Sirènes a le pouvoir d'envoûter un navire. Celui-ci s'immobilise pendant 1 saison ne pouvant faire aucune autre action que de se défendre. De plus, jusqu'à un maximum de 10 unités maritimes en garnison (au hasard) présente sur le navire plongeront à la mer et s'y noieront.

COR DE TOIRAC

Type: Magie des artefacts

Coût: 25 svir kala

Composantes surnaturelles: 2 -*Corne d'Ophiotaurus*, *Plume d'hypogriffe*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Durée: Jusqu'à destruction du navire

Portée: 21 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Un navire consentant

Effet: Le navire voit sa structure se réparer automatiquement et sans coût dans la phase Construction.

COURONNE MAUDITE

Type: Magie des artefacts

Coût: 20 svir kala

Composantes surnaturelles: 2 -*Coprinus ephemere*, *Fragment de la comète*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Durée: Jusqu'à destruction de l'armée

Limite: 1 par armée

Portée: 17 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Une armée consentante

Effet: Augmente de 1 la force de combat de 5 unités d'une armée. Toutes les unités composant l'armée sont considérées comme ayant la caractéristique « damnés ».

DAGUE DE KLONOS BUCKANAFEN

Type: Magie des artefacts

Coût: 40 svir kala

Composantes surnaturelles: 3 -*Dague sacrificielle d'un shaman*, *Lingot de fer rouge*, *Saphir Tellurique*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Durée: Jusqu'à ce que l'ordre « Attaquer un domaine » soit accompli sur le domaine.

Limite: 1 fois par domaine

Portée: 17 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Un domaine consentant

Effet: Lorsque la dague est plantée dans la terre d'un domaine, elle libérera une énergie d'une telle ampleur qu'une aura protectrice enveloppera le domaine. Un niveau de protection de +2 sera accordé à la garnison. (Cet effet n'est pas cumulable avec le bonus venant d'un donjon, tourelle, forteresse ou dernier retranchement).

DÉLUGE D'IFOUMDOUK

Type: Magie des artefacts

Coût: 10 svir kala

Composantes surnaturelles: 2 -*Huilde de globicéphale rouge, Serpe Kadoum*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Mineure

Phase d'action: Affectation

Limite: Une fois par domaine par année

Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Un domaine

Effet: Cet objet magique permet de détruire la moitié de la production d'un domaine (céréales, bétails ou ressources).

DESTIN MAUDIT

Type: Magie des artefacts

Coût: 75 svir kala

Composantes surnaturelles: 4 -*Aphalite Neuroïde, Cœur de dragon, Crâne de démon, Dent de licorne*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Limite: Une fois par cadran par année

Cible: Les Pierres du Destin d'un des 9 cadrans de la Syta

Effet: L'utilisateur de du Destin Maudit dispose instantanément de l'équivalent de 15 énergies pures qu'il doit utiliser sur des pierres neutres pour les transformer en pierres sombres A ou lumineuses A pour les transformer en neutre.

FIOLE D'OUKANIS

Type: Magie des artefacts

Coût: 5 svir kala

Composante surnaturelle: 1 -*Viorne bleu*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Cérémonie

Cible: 1 personne sans âme

Effet: Permet à la cible de récupérer son âme des griffes du grand ténébreux.

FLAGELLE DE MAPHRON

Type: Magie des artefacts

Coût: 50 svir kala

Composantes surnaturelles: 4 -*Coupe en os, Griffes d'homme-rat géant, Main de démon, Souffle de Molorog*

Sceau: 3 sceaux magiques

Attaque Surnaturelle: Majeure

Phase d'action: Surnaturel offensif

Limite: Si par hasard, la garnison d'un domaine ou d'une armée protégée de la magie est affectée, cette dernière perdra sa protection contre les attaques surnaturelles.

Portée: Un domaine à 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Un domaine

Effet: En cas de réussite, les domaines adjacents sont aussi affectés. Le flagelle inflige 20 points de force de combat (réparti au hasard) sur la garnison des domaines et des armées présentes.

FLÉAU DES SABLES

Type: Magie des artefacts

Coût: 40 svir kala

Composantes surnaturelles: 3 -*Argile d'Al Saour Asif, Sang de démon, Termites noires des sables*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Majeur

Phase d'action: Construction

Portée: Une armée consentante à 13 hex du lieu arcanique

Cible: 1 domaine

Effet: Doit être utilisé à partir d'une armée consentante située sur l'hexagone du domaine ciblé durant toute la saison. Le mage pourra détruire l'équivalent **de 16 points de structure** sur les bâtiments de son choix. Les fortifications (palissade, fortin, donjon, tourelle et forteresse) ne peuvent pas être visées par le Fléau des Sables.

LUEUR D'ARDALESSE

Type: Magie des artefacts

Coût: 75 svir kala

Composantes surnaturelles: 4 -*Corne d'une licorne, Cristal de Vie, Dent de dragon, Poussière d'étoile*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Limite: Une fois par cadran par année

Cible: Les Pierres du Destin d'un des 9 cadrans de la Syta

Effet: L'utilisateur de la Lueur d'Ardalesse dispose instantanément de l'équivalent de 15 énergies pures qu'il doit utiliser sur des pierres neutres pour les transformer en pierres lumineuses A ou sombres A pour les transformer en neutre.

MANUSCRIT DE DESTRUCTION

Type: Magie des artefacts

Coût: 25 svir kala

Composantes surnaturelles: 2 -*Creuset Kadoum, Poudre de cristal explosif*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Majeur

Phase d'action: Surnaturel offensif

Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Une armée ou une garnison terrestre ou maritime

Effet: Inflige à la garnison d'un domaine, d'un navire ou à une armée un total de 10 points de force de combat. Sur une garnison, les points de force excédentaires feront perdre des points de structure au navire ou sur un domaine, l'équivalent d'un saccage. Une liste ordonnée des bâtiments à saccager est nécessaire, sinon aucun saccage n'aura lieu. Les fortifications (palissade, fortin, donjon, tourelle et forteresse) ne peuvent pas être ciblées par cet objet magique.

MANUSCRIT D'ENVOÛTEMENT

Type: Magie des artefacts

Coût: 25 svir kala

Composantes surnaturelles: 3 -*Cheveux de sirène, Langue d'un goblin shaman, Sang de licorne*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Majeur

Phase d'action: Affectation

Limite: 1 par domaine ou navire par année

Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: 1 domaine ou 1 navire

Effet: Une fois utilisé, le Manuscrit d'Envoûtement peut charmer la population d'un domaine ou d'un navire. 40% des mains d'œuvre, maîtres et mentors issues du domaine ou du navire seront remis au chef de la guilde du sceau magique utilisé lors des revenus.

MARAIS DE L'OUBLI

Type: Magie des artefacts

Coût: 40 svir kala

Composantes surnaturelles: 3 -*Boue du lac perdu de Damahur, Écaille d'un reptile centenaire, Encens de Skaven*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Durée: Jusqu'à destruction

Limite: 1 par domaine

Portée: 17 hex du lieu arcanique du mage

Cible: 1 domaine consentant possédant un donjon, une tourelle ou une forteresse

Effet: Lors d'un siège sur un domaine protégé par un Marais de l'Oubli, l'assiégeur doit posséder 20 unités militaires de plus que nécessaire en plus d'utiliser l'ordre Pont de fortune. L'action saccage permet de détruire le Marais de l'Oubli.

MEUTE DE KADUMDESS

Type: Magie des artefacts

Coût: 10 svir kala

Composantes surnaturelles: 2 -*Coeur de lycantrope séché, Cuir de loup Garou*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Investigation

Limite: Saison Printemps seulement

Portée: 21 hex du lieu arcanique du mage

Cible: 1 domaine consentant

Effet: Lâche la Meute de Kadumdess sur un domaine ayant été la cible de l'action brigandage la saison précédente. Le nom du repaire à l'origine de cette action ainsi que le domaine où il se situe est révélé au chef de la guilde du sceau magique utilisé.

ORBE DE VISION

Type: Magie des artefacts

Coût: 5 svir kala

Composante surnaturelle: 1 -*Cristallin de chouette d'Ozame*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Investigation

Portée: 21 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Jusqu'à deux nuisances à 10 hexagones l'une de l'autre

Effet: Permet de révéler la force concernant deux nuisances à 10 hexagones l'une de l'autre au chef de la guilde du sceau magique utilisé.

RUNES D'ARGENT

Type: Magie des artefacts

Coût: 20 svir kala

Composantes surnaturelles: 2 -*Cenelle de Kafé, Poussière d'argent*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Durée: Jusqu'à destruction

Limite: 1 par domaine

Portée: 17 hex du lieu arcanique du mage

Cible: 1 domaine consentant ayant un donjon, une tourelle ou une forteresse

Effet: Lorsqu'un siège est requis, 2 sceaux de magie et 2 unités de siège (et ses artilleurs) de plus sont requis dans l'armée pour démarrer le siège. L'action saccage permet de détruire les Runes d'Argent.

SABLES D'ODEN

Type: Magie des artefacts

Coût: 20 svir kala

Composantes surnaturelles: 3 -*Écaille de dragon bleu, Foie de troll, Huile de limace des tunnels*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Construction

Portée: 21 hex du lieu arcanique du mage

Limite: Le stade de développement doit pouvoir accueillir le bâtiment.

Cible: Un bâtiment détruit depuis maximum 10 saisons d'un domaine consentant. Le domaine ne doit pas être assiégé ou occupé.

Effet: Permet de faire réapparaître un bâtiment en ruine à son état d'origine.

SOUFFLE D'AGNOR

Type: Magie des artefacts

Coût: 5 svir kala

Composante surnaturelle: 1 -*Lave d'un volcan*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Action dans les tableaux affectant des armées

Portée: 17 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Une armée

Effet: Permet à une armée de traverser un hexagone avec un fleuve ou un cours d'eau.

SOUFFLE D'EL SAOUR

Type: Magie des artefacts

Coût: 60 svir kala

Composantes surnaturelles: 5 -*Crinière de manticoire, Langue de Chimère, Griffes de démon, Terre cuite de Khadidja, Vent du désert embouteillé*

Sceau: 3 sceaux magiques

Attaque Surnaturelle: Majeur

Phase d'action: Affectation

Portée: Une armée consentante à 13 hex du lieu arcanique

Cible: Un domaine

Effet: Cet objet vous permet de faire abattre une montagne de sable sur un domaine. Celui-ci doit être utilisé à partir d'une armée consentante située sur l'hexagone du domaine ciblé durant toute la saison. Tous les bâtiments **de 8 points de structure** et moins seront ensevelis (Sauf les fortifications). Si les bâtiments sont affectés, les affectations (Fiche de population, main d'œuvre, croyants, intendant) de ceux-ci sont perdues. Le chef de domaine peut par la suite récupérer son ou ses bâtiments, mais il devra dédier 50 mains d'œuvres pour venir à bout de ce travail colossal dans la phase Construction.

TABLE D'INVERSION

Type: Magie des artefacts

Coût: 50 svir kala

Composantes surnaturelles: 4 -*Écorce de dryade, Morceau d'un chêne rouge millénaire, Poudre de rubis sans défaut, Sang de dragon*

Sceau: 1 sceau magique par 2 sceaux engagés pour une armée ou 1 sceau pour un domaine ou un navire

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Durée: Jusqu'à destruction
Limite: 1 par armée ou domaine
Portée: 17 hex du lieu arcanique du mage
Cible: Un domaine, une armée ou un navire consentant

Effet: Afin de pouvoir cibler le domaine, le navire ou l'armée d'une attaque surnaturelle sur la cible protégée par une Table d'Inversion, 1 sceau additionnel de la même sphère et 2 énergies pures doivent être utilisés. L'action saccage permet de détruire une Table d'Inversion d'un domaine.

URNE DES TOURMENTS

Type: Magie des artefacts
Coût: 30 svir kala
Composantes surnaturelles: 3 -*Cœur de tarentelle, Terre humide de Canisentulla, Tylopilus en poudre*
Sceau: 1 sceau magique
Attaque Surnaturelle: Majeure / Mineure sur les domaines adjacents
Phase d'action: Affectation
Limite: Seuls les domaines ayant affectés de la main d'œuvre à la production de céréales ou de bétails sont affectés.
Portée: Une armée consentante à 13 hex du lieu arcanique du mage
Cible : Un domaine ayant affecté de la main d'œuvre à la production de céréales ou de bétails

Effet: Celui-ci doit être utilisé à partir d'une armée consentante située sur l'hexagone du domaine ciblé durant toute la saison. Une fois libérées, elles détruisent toutes les récoltes (céréales et bétails). Si l'Urne des Tourments réussit, son rayon d'action s'étend aux domaines adjacents.

VENT DE GLACE

Type: Magie des artefacts
Coût: 40 svir kala
Composantes surnaturelles: 4 -*Glacé éternelle, Sang de troll blanc, Son cristallin des Grottes de Jagerdoff, Vent de la mer embouteillé*
Sceau: 1 sceau magique par sceau engagé dans l'armée ciblée ou 1 sceau magique pour un domaine ou un navire.
Attaque Surnaturelle: Majeur
Phase d'action: Surnaturel offensif
Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage
Cible: La garnison d'un domaine, d'un navire ou une armée

Effet: Inflige 10 points de force de combat à la cible. Le froid est si intense que les troupes touchées par ce sort se brisent littéralement en morceaux. La cible ne pourra se déplacer lors de la saison où le Vent de Glacé est utilisé.

OBJETS MAGIQUES DE MARTOMASSE

CENDRES NOIRES

Type: Magie noire

Coût: 40 golhirs

Composantes surnaturelles: 3 -*Cendres Svir, Racine d'if, Sang de goule*

Sceaux: 2 sceaux magiques

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Portée: 1 armée consentante à 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Un domaine

Effet: Cet objet détruit tous les sorts actifs d'un domaine. Les cendres doivent être utilisées par une armée présente toute la saison sur le domaine. Les cendres détruiront tous les objets, effets et artefacts présents sur le domaine et sur les armées présentes sur le domaine.

CORAIL NOIR

Type: Magie noire

Coût: 30 golhirs

Composantes surnaturelles: 3 -*Corail blanc, Cri d'une banshee, Nageoire d'un ballassoin à 2 cornes*

Sceaux: 2 sceaux magiques

Attaque Surnaturelle: Majeur

Phase d'action: Surnaturel offensif

Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: 1 navire

Effet: Le navire subit des dégâts de structure pour l'équivalent de 8 points pouvant couler le navire.

FLÉAU DES DAMNÉS

Type: Magie noire

Coût: 25 golhirs

Composantes surnaturelles: 3 -*Cheveux d'une liche, Langue de salamandre de feu, Poudre d'aconit*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Majeure

Phase d'action: Surnaturel offensif

Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: La garnison d'un domaine, d'un navire ou une armée

Effet: Inflige 12 points de force de combat à la cible. Le Fléau des Damnés ne s'attaque pas à la structure des navires.

FOUDRE D'IKTILIT

Type: Magie noire

Coût: 4 golhirs

Composante surnaturelle: 1 -*Serpe en bronze antique*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Mineur

Phase d'action: Surnaturel offensif
Portée: 17 hex du lieu arcanique du mage
Cible: Un domaine

Effet: Une fois lu, la foudre s'abat sur la garnison et peut réduire à néant des unités pour un total de force de combat de 4.

PESTE DES NÉCROMANTS

Type: Magie noire
Coût: 75 golhirs
Composantes surnaturelles: 5 -*Âme de spectre embouteillée, Coeur de vampire, Dent de vampire, Œil elfique pétrifié, Poudre d'os des premiers hommes*
Sceaux: 5 sceaux magiques
Attaque Surnaturelle: Majeur / Majeur adjacent / Mineur adjacent
Phase d'action: Affectation
Limite: Une cérémonie doit être faite. Un domaine ne peut être affecté plus d'une fois par année par une Peste des Nécromants
Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage
Cible: Un domaine

Effet: Sortilège d'attaque d'un autre âge à la puissance dévastatrice. Pour l'activer il faut sacrifier 100 mains-d'œuvres et vouer aux ténèbres 20 âmes (Fiches de population événements spéciaux (vertes)). Une fois lancée, la peste s'étendra du domaine ciblé aux domaines adjacents et ensuite aux domaines adjacents des domaines adjacents...

La moitié des productions (Céréales, bétails, ressources), jusqu'à 5 fiches de population affectées au hasard (Chaumières, habitations, faubourg, port) et jusqu'à 10 points de force par garnison du domaine périront.

Les domaines adjacents aux domaines adjacents, reçoivent une attaque surnaturelle mineure, et seulement la moitié des dégâts.

Filtre à puits et guérison des maladies protègent contre la Peste des Nécromants.

TOILES DE L'OMBRE

Type: Magie noire
Coût: 30 golhirs
Composantes surnaturelles: 2 -*Plume de vautour de braise, Toile de Mygale du Mont Namtari*
Sceau: 1 sceau magique
Attaque Surnaturelle: Non
Phase d'action: Affectation
Durée: Jusqu'à destruction
Portée: 21 hex du lieu arcanique du mage
Cible: Un domaine consentant

Effet: Un domaine protégé par les Toiles de l'Ombre prévient 50% de l'effet des actions brigandages et corruption. L'action saccage permet de détruire les Toiles de l'Ombre.

OBJETS MAGIQUES DE SIMAËL

ÉCRITS D'ISMAËL

Type: Magie ancestrale

Coût: 10 miguisses

Composantes surnaturelles: 2 -*Baie de Goju, Eau de source de Simaël*

Sceau: 1 sceau magique pour chaque 2 sceaux engagés pour une armée ou 1 sceau magique pour un domaine ou un navire.

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Surnaturel défensif

Durée: Jusqu'à utilisation

Portée: 17 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Une armée, un domaine ou un navire consentant

Effet: Protège la cible contre les attaques surnaturelles. Une fois la cible visée d'une attaque surnaturelle majeure, elle disparaît à la fin de la saison. Les Écrits d'Ismaël sur un domaine ne protègent pas les armées sur celui-ci.

ILMA

Type: Magie ancestrale

Coût: 40 miguisses

Composantes surnaturelles: 3 -*Malachite des profondeurs, Ombre d'un grand ancien, Serres d'aigle géant*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Affectation

Durée: Jusqu'à destruction

Portée: 21 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Un domaine consentant

Effet: Afin d'attaquer, d'assiéger ou de saccager un domaine, une armée doit payer un coût supplémentaire de 3 sceaux d'exploration et d'unités d'exploration totalisant 5 points de force. L'action saccage permet de détruire l'Ilma.

COLLIER DE MIEILLIKI

Type: Magie ancestrale

Coût: 5 miguisses

Composante surnaturelle: 1 -*Collier d'obsidienne*

Sceau: 1 sceau magique

Attaque Surnaturelle: Non

Phase d'action: Construction

Portée: -

Cible: Un résident d'un lieu arcanique consentant

Effet: Ce collier permet à un apprenti d'apprendre deux sorts mineurs simultanément de l'art occulte Spiritisme sans un mentor. De plus, les coûts d'apprentissage sont gratuits incluant les sceaux.

URNE DES SONGES

Type: Magie ancestrale

Coût: 30 miguisses

Composantes surnaturelles: 3 -*Champignons phosphorescents, Jus d'Ellanor, Larmes de pixies de l'air*

Sceau: 1 sceau magique par sceau engagé

Attaque Surnaturelle: Majeur

Phase d'action: Surnaturel offensif

Durée: 2 saisons

Portée: 13 hex du lieu arcanique du mage

Cible: Une armée

Effet: Une fois ouverte, l'Urne des Songes maintiendra dans un état de transe au bord du sommeil les unités de l'armée ciblée. L'armée sera immobilisée pour la saison et ne pourra faire aucune action à l'exception de se défendre en cas d'attaque. La saison suivante, l'ordre que l'armée veut accomplir coûtera le double des sceaux.