

Recueil Surnaturel

Version 8.5

Avril 2026

Jeu géopolitique de Bicolline

TABLE DES MATIÈRES

Qu'est-ce que le Recueil surnaturel.....	8
Les sortilèges	8
Utilisation des potions et babioles.....	8
Haute mer	8
Protection surnaturelle.....	8
Description des sortilèges.....	8
Sphère occulte	9
Alchimie	9
Appâts	9
apprentissage rapide	9
Assainissement.....	9
Encre magique.....	9
Guérison.....	10
Fourrage enrichi.....	10
Héroïsme	10
Poison de lame	10
Poudre à canon.....	10
Raff.....	11
créateurs	11
Baril explosif.....	11
Bélier.....	11
Canon à chaînes	12
Dirigeable.....	12
Essieux renforcés.....	12
Filtre-à-puit.....	13
Paratellutruc	13

Radeau de fortune	13
Tromblon à ferraille.....	13
Pacte démoniaque.....	14
Coulée de lave	14
Désolation	14
Gouffre démoniaque	14
Malédiction de Nesh	15
Portail démoniaque	15
Possession	15
Rage chaotique	16
Sacrifice	16
Savoir démoniaque.....	16
Tremblement de Nesh.....	16
Spiritisme	17
Appel des esprits	17
Bannissement.....	17
Cercle de protection.....	17
Contrôle des vents	17
Germe de bienveillance.....	18
Infestation	18
Loi de la nature	18
Rempart de la nature.....	18
Spectre ancestral	19
Veille de la nature	19
Sphère de magie.....	20
Magie ancestrale	20
Clémence d'Irendille	20

Création d'un objet magique de Simaël.....	20
Garde d'Oron	20
Forêt vengeresse.....	20
Guérison des âmes.....	21
Purification	21
Lumière d'Ostarië	21
Mur de ronce	21
Retour aux sources	22
Soutien animal.....	22
Magie commune	22
Barrière magique.....	22
Cachet magique.....	22
Caravane éthérée	23
Champ de force	23
Confusion.....	23
Focalisateur	23
Lenteur	25
Maîtrise magique	25
Retour à la tour.....	25
Téléportation	25
Magie des artefacts	26
Création de parchemin.....	26
Création d'un objet magique de Svirin	26
Désenchantement.....	26
Prison de glace	27
Rune astrale	27
Rune de protection	27

Rune du destin	28
Substitution arcanique	28
Transmutation arcanique.....	28
Magie noire	28
Absorption	28
Armée des damnés	29
Brouillard ténébreux.....	29
Chaînes de Tolimarth	29
Contagion.....	30
Création d'un objet magique de Martomasse	30
Cryptus ferum	30
Malédiction des damnés	30
Terreur.....	31
Vent de mort.....	31
Magie rituelle	31
Attaque élémentaire	31
Brumes fatales	32
Charme irrésistible.....	32
Incendie	32
Mer de glace	32
Miroir de vision.....	33
Rituel de l'Offrande	33
Oubli.....	33
Pomme empoisonnée	33
Pont de glace.....	34
Sphère des croyances	34
Pouvoirs mineurs.....	34

Ordination.....	34
Offrande.....	34
Ost religieux.....	35
Pouvoirs communs.....	35
Confession.....	35
Eau bénite.....	35
Expulsion.....	35
mal de mer.....	36
Marche sur les eaux.....	36
Doctrine : Le monde des esprits/nature.....	36
foire aux malheurs.....	36
sol marin.....	37
Toucher de la nature.....	37
contrôle de l'esprit (Ultime).....	37
Doctrine : Les éléments (eau, terre, air, feu).....	38
Accalmie.....	38
Grondement des abysses.....	38
Peau de pierre.....	38
Garde élémentaire (Ultime).....	38
Doctrine : L'accomplissement de soi.....	39
Foi ébranlée.....	39
Fatigue.....	39
Négoce.....	39
Loi du Talion (Ultime).....	40
Doctrine : La connaissance.....	40
Parole d'honneur.....	40
Chance divine.....	40

Moine copiste	41
Divine conscience (Ultime).....	41
Doctrines : La vie / la création	41
appel de la vie	41
Guérison des maladies	41
Naissance	42
Vie éternelle (Ultime)	42
Doctrines : La mort / les ténèbres	42
Faucheuse	42
Grande noirceur	42
Voile des ténèbres	43
Charnier (Ultime).....	43
Doctrines : La paix / la Lumière	44
Repos du guerrier	44
Grâce.....	44
Agent de la paix	44
Éblouissement (Ultime).....	44
Doctrines : Le combat / la destruction	45
Courroux divin.....	45
Rage	45
Rapidité	45
Tremblement de terre (Ultime)	46
Doctrines : Le voyage / le temps.....	46
Diversion.....	46
Espace d'un moment.....	46
Voyage astral	46
Portail dimensionnel (Ultime).....	47

QU'EST-CE QUE LE RECUEIL SURNATUREL

Le recueil surnaturel rassemble toute l'information sur les sorts du monde de Bicolline.

LES SORTILÈGES

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

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 l'équivalent d'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.

HAUTE MER

À l'exception de l'utilisation des potions ou des babioles, aucun sort demandant une distance en hexagone ne peut affecter les navires en haute mer.

PROTECTION SURNATURELLE

Une cible protégée contre les attaques surnaturelles l'est pour toute la saison.

Une attaque surnaturelle majeure permet de retirer toutes les protections surnaturelles d'une même cible.

DESCRIPTION DES SORTILÈGES

Voici la description complète de tous les sorts des différentes sphères surnaturelles. Les sorts sont divisés selon leur tradition ou leur doctrine. Le recueil des objets magiques est séparé de celui-ci.

- - 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

Limite : 1 fois par navire par année, ne peut pas être fait à la saison Été.

Cible : Un navire consentant

Effet : Crée une potion Appâts. Lors de l'utilisation de la potion, augmente de **10** la production de victuailles par marin et bateaux de pêche dans l'amélioration "filets de haute mer" et « poste d'ancrage ».

APPRENTISSAGE RAPIDE

Type : Alchimie - Majeur

Coût : 5 ingrédients

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

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

Cible : Une maladie sur un domaine consentant

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

ENCRE MAGIQUE

Type : Alchimie - Majeur

Coût : 2 ingrédients

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Effet : Crée une potion Encre magique.

GUÉRISON

Type : Alchimie - Majeur

Coût : 20 ingrédients

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Phase d'action : Autres actions d'une armée

Cible : Une armée non détruite consentante

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 Abordage permet de créer temporairement une armée.

FOURRAGE ENRICHI

Type : Alchimie - Mineur

Coût : 2 ingrédients

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Limite : 1 fois par domaine par année, ne peut pas être fait à la saison Été.

Cible : Un domaine consentant

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

HÉROÏSME

Type : Alchimie - Majeur

Coût : 30 ingrédients

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

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

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

POISON DE LAME

Type : Alchimie - Majeur

Coût : 5 ingrédients

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Effet : Crée une potion Poison de Lame.

POUDRE À CANON

Type : Alchimie - Mineur

Coût : 5 ingrédients

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Effet : Crée une potion Poudre à canon.

RAFF

Type : Alchimie - Mineur

Coût : 5 ingrédients

Sceau : 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Action clandestine, armée ou garnison possédant des unités clandestines soit : brigands et assassins pour les armées et garnisons de domaine et pirates pour les garnisons maritimes des navires.

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

CRÉATEURS

BARIL EXPLOSIF

Type : Créateurs - Majeur

Coût : 6 inventions

Sceau : 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non pour un domaine / Mineure pour un navire

Cible : Une armée ou un navire consentant

Effet : Crée une babiole Baril explosif. Lors de l'utilisation de la babiole, augmente la capacité d'une armée à faire du saccage de 24 points de force.

Si le navire contenant le baril explosif est coulé, le baril explosif cause 5 points de structure au navire l'ayant coulé. Si le baril n'explose pas, le baril est perdu. L'explosion d'un baril explosif est considérée comme une attaque surnaturelle mineure.

BÉLIER

Type : Créateurs - Mineur

Coût : 8 inventions

Sceau : 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Instantanée

Limite : Limite de 1 bélier dans le coût pour démarrer un siège

Cible : Une armée consentante

Effet : Crée une babiole Bélier. Lors de l'utilisation de la babiole, réduit de 1 le nombre d'unités de sièges nécessaires pour démarrer un siège. Lors d'un siège, un seul bélier peut être utilisé dans l'ensemble des armées voulant s'unir pour démarrer un siège.

CANON À CHAÎNES

Type : Créateurs - Mineur

Coût : 15 inventions

Sceau : 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Mineure

Limite : 1 par saison par navire consentant

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 côtier ou haute mer d'un navire consentant. De plus, le Canon à chaînes empêche l'Évasion contre le navire qui l'a utilisé ainsi que tout type de déplacement.

DIRIGEABLE

Type : Créateurs - Majeur

Coût : 20 inventions

Sceau : 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Phase d'action : Déplacement ou Poursuite

Cible : Une armée consentante 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. Permet de faire un déplacement ou une poursuite à une armée consentante, le dirigeable donne 45 hexagones de déplacement et permet d'ignorer les cours d'eau. Le dirigeable est détruit à la suite de son utilisation et l'armée ne peut rien faire d'autre cette saison. L'armée est considérée avoir terminé un déplacement.

ESSIEUX RENFORCÉS

Type : 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

Cible : Une caravane marchande consentante

Effet : Crée la babiole Essieux renforcés. Lors de l'utilisation de la babiole, les essieux renforcés augmentent le déplacement possible d'une caravane marchande de 8 hexagones par saison et l'utilisation de 5 cargaisons de plus. Les essieux renforcés et le sceau occulte doivent être remis avec l'ordre d'action Caravane marchande.

FILTRE-À-PUIT

Type : Créateurs - Majeur
Coût : 10 inventions
Sceau : 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à l'utilisation
Cible : Un domaine consentant

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

PARATELLUTRUC

Type : Créateurs - Majeur
Coût : 15 inventions
Sceau : 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à utilisation
Cible : Un domaine, navire ou armée avec un maximum de 2 sceaux engagés, consentant

Effet : Crée une babiole Paratellutruc. Dès l'utilisation de la babiole, protège la cible des attaques surnaturelles. Une fois la cible visée par une attaque surnaturelle majeure, le paratellutruc est détruit. Un paratellutruc sur un domaine ne protège pas les armées sur celui-ci. Une armée avec plus de 2 sceaux engagés, suite à une fusion d'armée par exemple, perd le Paratellutruc. L'action saccage permet de détruire le Paratellutruc sur un domaine.

RADEAU DE FORTUNE

Type : Créateurs - Mineur
Coût : 5 inventions
Sceau : 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Cible : Une armée consentante 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 : Créateurs - Majeur
Coût : 20 inventions
Sceau : 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Cible : Une armée, garnison ou garnison maritime consentante

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.

PACTE DÉMONIAQUE

COULÉE DE LAVE

Type : Pacte démoniaque - Mineur

Coût : 15 crânes

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Mineure

Portée : Une désolation consentante

Cible : Une garnison ou une armée

Effet : Inflige 10 points de dégât à la garnison du domaine ou à une armée située sur une désolation.

DÉSOLATION

Type : Pacte démoniaque - Mineur

Coût : 8 crânes

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Phase d'action : Affectation

Durée : Jusqu'à dissipation

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.

Les désolations sont maintenant identifiées au nom de la guilde du sceau occulte qui l'a lancé. Pour utiliser une désolation qui n'est pas au nom de sa guilde, l'occultiste doit obtenir le consentement de la guilde qui a lancé la désolation.

Un occultiste qui lance un sort de désolation sur un domaine consentant qui a déjà une désolation « réécrit » le pacte en place; ainsi la nouvelle désolation a préséance et l'ancienne est désuète (ex. pour un domaine récemment annexé).

GOUFFRE DÉMONIAQUE

Type : Pacte démoniaque - Majeur

Coût : 10 crânes +2 crânes par point de force militaire

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

Attaque surnaturelle : Majeure

Portée : 13 hexagones du lieu arcanique de l'occultiste

Cible : Une armée

Effet : Ouvre un gouffre surnaturel vers les plans infernaux qui détruit une armée et les unités militaires qu'elle contient. Le coût payé doit être suffisant pour détruire l'armée entière, sans les bonus, sans quoi le sort échoue.

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 : 8 hexagones d'une désolation consentante

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 5 points d'influence.

Le seigneur ou le conseil de région ciblé ont la possibilité d'effectuer un sacrifice lors de la saison Été afin d'apaiser le démon. Pour chaque main d'œuvre sacrifiée lors du rituel, 3 influences seront épargnées par la malédiction.

PORTAIL DÉMONIAQUE

Type : Pacte démoniaque - Majeur

Coût : 30 crânes

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à destruction

Limite : 1 seul portail démoniaque par désolation

Cible : Un domaine avec une désolation consentante

Effet : Ouvre un portail sur un domaine affligé par une désolation. Le portail fait apparaître une nuisance par saison sur un hexagone adjacent aléatoirement dans la phase Syta. Retirer la désolation ne détruit pas le portail. L'action saccage permet de détruire le Portail démoniaque.

POSSESSION

Type : Pacte démoniaque - Mineur

Coût : 2 crânes par unité transformée

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Portée : 10 hexagones d'une désolation consentante

Limites : Jusqu'à 5 unités par saison

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

Effet : Transforme les unités ciblées en démon.

RAGE CHAOTIQUE

Type : Pacte démoniaque - Majeur

Coût : 25 crânes

Sceau: 2 sceaux occultes

Attaque surnaturelle : Non

Portée : 10 hexagones d'une désolation consentante

Cible : Une armée consentante ayant la caractéristique démoniaque

Effet : Augmente de 1 la force de combat de 20 unités d'une armée ciblée pour la saison. Si elles ne sont pas déjà détruites, les unités affectées par ce sort seront perdues à la fin de la saison.

SACRIFICE

Type : Pacte démoniaque - Mineur

Coût : Spécial

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Le lanceur

Effet : Permet de transformer de la main-d'œuvre, des maîtres ou du bétail en crâne. 2 mains d'œuvre produisent 1 énergie, 10 lots de bétails produisent 1 énergie, 1 maîtres produisent 1 énergie. 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

Cible : Une entité démoniaque

Effet : Permet de poser des questions à une entité démoniaque. L'incantation n'est pas garante de succès mais devrait au moins assurer une communication privilégiée avec l'entité. Comme pour une Recherche la réponse au Savoir démoniaque sera remise à la guilde du sceau utilisé.

TREMBLEMENT DE NESH

Type : Pacte démoniaque - Majeur

Coût : Variable

Sceau: 1 sceau occulte par tranche de 10 crânes

Attaque surnaturelle : Mineure, majeure si son coût est égal ou plus de 20 crânes.

Portée : 8 hexagones d'une désolation consentante

Cible : Une garnison ou une armée terrestre

Effet : Inflige à la cible un nombre de point de dégâts jusqu'au nombre de désolation consentante présente dans la région d'où le sort est lancé multiplié par 2. Le coût du sort est équivalent au nombre de désolation consentante utilisée dans le sort multiplié par 2.

SPIRITISME

APPEL DES ESPRITS

Type : Spiritisme - Majeur
Coût : 5 esprits
Sceau: 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Cible : L'occultiste

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). Comme pour une Missive la réponse à l'Appel des esprits est remise à l'occultiste et non à la guilde du sceau utilisé.

BANNISSEMENT

Type : Spiritisme - Mineur
Coût : 20 esprits
Sceau: 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Mineure
Portée : 13 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 : Spiritisme - Mineur
Coût : 5 esprits
Sceau: 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Limite : Une même cible ne peut pas être affectée 2 saisons d'affilées
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou armée consentant

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

CONTRÔLE DES VENTS

Type : Spiritisme - Majeur
Coût : 5 esprits
Sceau: 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Portée : 21 hexagones
Cible : Un navire consentant d'une zone côtière

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. Permet aussi à un navire sans armée à bord d'effectuer les actions "navigation" et "navigation" au cours de la même saison. Autrement dit de quitter une zone côtière et d'accoster dans une autre zone côtière de la même province maritime dans la même saison.

GERME DE BIENVEILLANCE

Type : Spiritisme - Mineur
Coût : 4 esprits
Sceau: 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à utilisation concrète
Portée : 21 hexagones
Cible : Un domaine ou un navire

Effet : Enchanter la cible afin de la protéger des effets de la Syta sombre causés par les saisons.

INFESTATION

Type : Spiritisme - Mineur
Coût : 5 esprits
Sceau: 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Mineure
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine qui subira un siège

Effet : Une horde de vermine infeste le domaine et en cas de siège, rajoutera 120 victuailles au coût pour éviter la famine.

LOI DE LA NATURE

Type : Spiritisme - Majeur
Coût : 10 esprits
Sceau: 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à ce qu'un 3^{ème} bâtiment soit construit.
Limite : 1 fois par domaine
Portée : 21 hexagones
Cible : Un domaine consentant

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

REMPART DE LA NATURE

Type : Spiritisme - Majeur
Coût : 8 esprits
Sceau: 1 sceau occulte
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à ce qu'un siège soit réussi.
Phase d'action : Affectation
Limite : 1 fois par domaine
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine consentant contenant un donjon, tourelle ou forteresse

Effet : Augmente de 3 sceaux militaire le coût requis pour démarrer un siège sur le domaine.

SPECTRE ANCESTRAL

Type : Spiritisme - Majeur

Coût : 10 esprits

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à utilisation.

Phase d'action : Affectation

Portée : 21 hexagones

Cible : Un domaine, navire ou armée consentant

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 : Spiritisme - Majeur

Coût : 10 esprits

Sceau: 1 sceau occulte

Attaque surnaturelle : Non

Limite : Saison printemps seulement

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine consentant

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

SPHÈRE DE MAGIE

MAGIE ANCESTRALE

CLÉMENCE D'IRENDILLE

Type : Magie ancestrale - Mineur

Coût : 4 miguisses

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à utilisation **concrète**

Portée : 21 hexagones

Cible : Un domaine ou navire

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

CRÉATION D'UN OBJET MAGIQUE DE SIMAËL

Type : Magie ancestrale - Majeur

Coût : X miguisses + X composantes surnaturelles

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Le lanceur

Effet : Permet de créer un objet magique de Simaël. L'objet magique sera déposé dans le coffre de la guilde du sceau de magie utilisé.

GARDE D'ORON

Type : Magie ancestrale - Mineur

Coût : 15 miguisses

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine

Effet : Augmente de 1 la force de combat de 10 unités pour la saison contre les unités possédant la caractéristique damnée.

FORÊT VENGERESSE

Type : Magie ancestrale - Majeur

Coût : 30 miguisses

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Majeure

Portée : Domaine de résidence du magicien

Cible : Une armée

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

GUÉRISON DES ÂMES

Type : Magie ancestrale - Majeur

Coût : 10 miguisses

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Un personnage consentant

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

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine ou armée consentante

Effet : Dissipe de façon permanente tout enchantement, effet surnaturel, maladie ou effet de la Syta présent sur une cible consentante. Ce pouvoir ne permet pas de détruire un objet magique 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

Portée : 13 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

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine

Effet : Chacune des unités de la garnison augmente d'un (1) point de force pour la saison.

RETOUR AUX SOURCES

Type : Magie ancestrale - Majeur

Coût : 15 miguisses

Sceau : 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Mineure

Limite : Un domaine ne peut pas être affecté plus de 1 fois par 4 saisons par ce sort

Portée : 13 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.

SOUTIEN ANIMAL

Type : Magie ancestrale - Mineur

Coût : 2 miguisses

Sceau : 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Portée : 17 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

Portée : 17 hexagones

Cible : Une armée, un domaine ou un navire

Effet : Protège la cible contre les attaques surnaturelles. Une fois la cible visée par 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 : 2 manthoras

Sceau : 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Le lanceur

Effet : Permet de faire l'action Missive sans le coût relié à celui-ci.

CARAVANE ÉTHÉRÉE

Type : Magie commune - Majeur

Coût : Aucun

Sceaux : 1 sceau magique engagé

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à la fin de la saison Été

Portée : 17 hexagones

Cible : Un comptoir commercial

Effet : Permet de remplacer le sceau de commerce dans l'action Commerce maritime ou 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 : Majeure pour le domaine, mineure pour les armées et navires

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine ou un pont

Effet : Bloque la sortie et l'entrée de toutes armées ou navires sur le domaine ciblé pour la saison. 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 côtier affecté par un champ de force, le navire et les armées dans ce dernier doivent tous être protégés des attaques surnaturelles, sinon le déplacement du navire est annulé. Un pont ne peut pas être protégé des attaques surnaturelles.

CONFUSION

Type : Magie commune - Majeur

Coût : 20 manthora

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

Attaque surnaturelle : Majeure

Portée : 21 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

Cible : Un mage ou occultiste 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 ou occultiste 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 : 7 manthoras

Sceau: 1 sceau magique pour chaque 2 sceaux militaires engagés

Attaque surnaturelle : Mineure

Portée : 21 hexagones

Cible : Une armée

Effet : L'armée ciblée voit son déplacement maximum réduit de 5 hexagones pour la saison.

MAÎTRISE MAGIQUE

Type : Magie commune - Majeur

Coût : 1 énergie pure + 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 mineur de la sphère magique en ajoutant un (1) énergie pure à son coût de base.

RETOUR À LA TOUR

Type : Magie commune - Mineur

Coût : 2 manthoras par unité présente dans l'armée

Sceau: 1 sceau magique pour chaque sceau engagé dans une armée

Attaque surnaturelle : Non

Phase d'action : Surnaturel défensif

Portée : 21 hexagones

Cible : Une armée consentante

Effet : Ce sort permet de ramener instantanément une armée consentante vers le domaine où se trouve le lieu arcanique du mage ayant lancé le sort. **L'armée est considérée comme déplacée et ne peut donc accomplir aucune action.**

Lors de la saison suivante, cette armée ne peut pas changer d'hexagone de quelque manière que ce soit (par déplacement, sort, effet ou autre). Toutefois, elle peut entreprendre d'autres actions, telles attaquer une armée ou se renforcer.

TÉLÉPORTATION

Type : Magie commune - Majeur

Coût : 25 manthoras

Sceau: 1 sceau pour chaque 2 sceaux militaires engagés

Attaque surnaturelle : Non pour l'armée consentante, majeure sur le domaine d'arrivée

Phase d'action : Déplacement (Départ) – Surnaturel offensif (Si arrivée lors d'une saison subséquente)

Portée : 17 hexagones

Cible : Une armée consentante

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 et est considérée s'être déplacée sur le domaine. 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.

Si une poursuite est lancée vers l'armée téléportée, l'armée en poursuite se rend à l'hexagone où était l'armée avant d'être téléportée.

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

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 dans le coffre de la guilde du sceau utilisé. Le sort lancé est sujet aux conditions d'utilisation normale en nombre et type de sceaux. La portée d'un parchemin est calculée à partir de l'endroit où il est utilisé et la distance est réduite de 50% (nombre arrondi vers le bas). Seul un adepte de magie peut utiliser un parchemin, celui-ci étant considéré comme un objet magique pour les phases d'action.

CRÉATION D'UN OBJET MAGIQUE DE SVIRÏN

Type : Magie des artefacts - Majeur

Coût : X svir-kala + X composantes surnaturelles

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Le lanceur

Effet : Permet de créer un objet magique de Svirïn. L'objet magique sera déposé dans le coffre de la guilde du sceau de magie utilisé.

DÉSENCHANTEMENT

Type : Magie des artefacts - Mineur

Coût : 10 svir-kala

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Mineure

Portée : 17 hexagones

Cible : Spécial

Effet : Suspend pour la saison tous les effets surnaturels actif de la cible. Seuls les effets présents en début de saison sont désenchantés.

PRISON DE GLACE

Type : Magie des artefacts - Majeur

Coût : 1 énergie pure et 30 svir-kala

Sceau: 1 sceau magique par sceau militaire engagé ou 1 sceau magique pour un navire

Attaque surnaturelle : Majeure

Durée : Jusqu'à la fin de la saison suivante

Portée : 13 hexagones

Cible : Une armée, un navire sur un hexagone côtier

Effet : Emprisonne un navire ou une armée dans une prison de glace. La cible ne peut plus effectuer aucune action et ne peut plus être la cible d'aucune action. Une armée qui occupait ou assiégeait un domaine et qui subit une Prison de glace n'est plus considérée comme occupant ou assiégeant le domaine. Un domaine côtier sous l'effet d'un blocus ne le sera plus par un navire qui subit une Prison de glace.

RUNE ASTRALE

Type : Magie des artefacts - Mineur

Coût : 15 svir-kala

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Mineure

Durée : Jusqu'à utilisation

Phase d'action : Affectation

Limite : 1 par domaine ou navire

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine ~~ou un navire~~ consentant

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. Une armée étant téléportée de cette manière est considérée s'être déplacée.

RUNE DE PROTECTION

Type : Magie des artefacts - Majeur

Coût : 14 svir kala

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à utilisation

Phase d'action : Affectation

Limite : 1 par domaine

Portée : 17 hexagones

Cible : Un domaine consentant

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

Phase d'action : Affectation

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 : 20 svir-kala sur un objet magique d'un domaine, navire ou armée. / Gratuit pour un objet magique, babiole ou potion en main.

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Majeure

Portée : 13 hexagones

Cible : Un objet magique d'un domaine, navire ou armée / Un objet magique, babiole ou potion en main

Effet : Détruit un objet magique placé sur un domaine, un navire ou une armée et rembourse les énergies magiques utilisées dans sa création dans le coffre la guilde qui possède l'objet (les composantes surnaturelles sont perdues). Le sort peut aussi être lancé sur un objet, babiole ou potion entre les mains du mage, dans ce cas, les énergies magiques iront à la guilde du sceau de magie utilisé.

TRANSMUTATION ARCANIQUE

Type : Magie des artefacts - Majeur

Coût : 15 énergies magiques identiques (ne pas confondre avec les énergies occultes).

Sceau: 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Le lanceur

Effet : Permet la création de 18 énergies magiques identiques de n'importe quel type de magie (ne pas confondre avec les énergies occultes). Les énergies seront déposées au coffre de la guilde du sceau utilisé.

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
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou armée consentant

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 selon le type de sort 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.

L'énergie pure ne peut pas être absorbé. En cas de nombre décimal, les énergies ou point de pouvoir sont arrondis vers le haut.

ARMÉE DES DAMNÉS

Type : Magie noire - Majeur
Coût : 20 golhir
Sceau : 1 sceau magique engagé
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à la destruction de l'armée
Portée : Lieu de résidence du mage
Limite : Pour créer une armée, le sceau de magie doit être de la même guilde que le mage.
Cible : Le lieu de résidence du mage ou une Armée des damnés consentante.

Effet : Crée une armée avec 10 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. Au coût d'un sceau de magie et 0 golhir, ce sort peut être utilisé pour remplacer le sceau militaire pour donner une action à une Armée des damnés.

BROUILLARD TÉNÉBREUX

Type : Magie noire - Mineur
Coût : 10 golhir
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Mineure
Limite : Un domaine ne peut pas être affecté plus de 1 fois par année par ce sort
Portée : 13 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 sceau utilisé pour lancer le sort après la saison Été. 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 golhir
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Majeure

Durée : Jusqu'à dissipation
Portée : 13 hexagones
Cible : Un mage

Effet : Afin de cibler un mage, le domaine du lieu de résidence doit être affecté par le sort. La cible du sort perd sa résidence. Un mage contraint par les Chaînes de Tolimarth doit payer 5 énergies magiques pour pouvoir donner l'ordre Prendre résidence.

CONTAGION

Type : Magie noire - Majeur
Coût : 1 énergie pure + 10 golhir/domaine contagié
Sceau : 1 sceau magique / domaine contagié
Attaque surnaturelle : Non
Phase d'action : Surnaturelle offensive - Effet des maladies
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : La contagion vise 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. La liste des domaines ciblés doit être remise en même temps que l'ordre.

CRÉATION D'UN OBJET MAGIQUE DE MARTOMASSE

Type : Magie noire - Majeur
Coût : X golhir + X composantes surnaturelles
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Non
Cible : Le lanceur

Effet : Permet de créer un objet magique de Martomasse. L'objet magique sera déposé dans le coffre de la guilde du sceau de magie utilisé.

CRYPTUS FERUM

Type : Magie noire - Mineur
Sceau : 1 sceau magique
Coût : 10 golhir
Attaque surnaturelle : Non
Portée : 17 hexagones
Cible : Un domaine **navire** ou armée consentant

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. Le domaine ou l'armée ciblée ne doit pas être occupé ou assiégé. Ce sort n'empêche pas l'armée de faire une action.

MALÉDICTION DES DAMNÉS

Type : Magie noire - Majeur
Coût : 20 golhir
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Majeure

Durée : Jusqu'à dissipation
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine

Effet : La population d'un domaine devient très malade. 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 golhir
Attaque surnaturelle : Mineure
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou armée

Effet : Un équivalent de 8 points de force d'unités, tiré au hasard, de la cible sont rapatriées dans le coffre de son propriétaire. Ce sort ne contribue pas à l'apparition d'un butin de guerre.

VENT DE MORT

Type : Magie noire - Majeur
Coût : 1 énergie pure et 50 golhir
Sceau : 2 sceaux magiques
Attaque surnaturelle : Majeure
Limite : Une cible ne peut être visé par plus d'un seul vent de mort par saison
Portée : 13 hexagones
Cible : Un domaine, navire ou armée

Effet : Inflige 20 points de dégâts à la cible. La guildes propriétaire du premier sceau utilisée reçoit dans son coffre autant de morts-vivants que d'unités tuées par le sort.

Si la cible était une armée ou un navire protégé des attaques surnaturelles, le sort inflige tout de même 10 points de dégâts à la cible. La guildes propriétaire du premier sceau utilisée reçoit dans son coffre autant de morts-vivants que d'unités tuées par le sort.

Si la cible était un domaine protégé des attaques surnaturelles, le sort inflige tout de même 5 points de dégâts à la cible. La guildes propriétaire du premier sceau utilisée reçoit dans son coffre autant de morts-vivants que d'unités tuées par le sort.

MAGIE RITUELLE

ATTAQUE ÉLÉMENTAIRE

Type : Magie rituelle - Mineur
Coût : 12 souffles de vie
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Mineure

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 : Majeure

Portée : Le lieu arcanique du magicien

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 +5 souffles de vie/point de force (15 souffles de vie minimum)

Sceau : 1 sceau magique par sceau engagé dans l'armée ciblée ou 1 sceau magique pour un navire.

Attaque surnaturelle : Majeure

Portée : 13 hexagones

Cible : Une armée ou un navire sur un hexagone côtier

Effet : Permet de contrôler une armée ou un navire pour une saison. 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 avant bonus, sinon le sort n'a aucun effet.

INCENDIE

Type : Magie rituelle - Mineur

Coût : 4 souffles de vie

Sceau : 1 sceau magique

Attaque surnaturelle : Mineure

Portée : 13 hexagones

Cible : Un domaine

Effet : Détruit 2 lots 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

Portée : 13 hexagones

Cible : Un navire sur un hexagone côtier

Effet : Empêche le navire ciblé de faire l'action Navigation ou Évasion lors de la saison.

MIROIR DE VISION

Type : Magie rituelle - Majeur
Coût : 12 souffles de vie
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Non
Portée : 21 hexagones
Cible : 3 nuisances

Effet : Dévoile **la force** de 3 nuisances ciblées par le mage. Les nuisances doivent être dans la portée du sort. **Les informations sont remises à la guilde du sceau de magie utilisé.**

RITUEL DE L'OFFRANDE

Type : Magie rituelle - Mineur
Coût : Aucun
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Non
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/bétails/victuailles produisent 1 souffle de vie. Un maximum de 10 énergies peut être produite par Rituel de l'offrande. Les énergies magiques seront déposées dans le coffre de la guilde du sceau utilisé.

OUBLI

Type : Magie rituelle - Majeur
Coût : 20 souffles de vie
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Majeure
Portée : 13 hexagones
Cible : Un mage

Effet : Un mage, résidant dans un lieu arcanique, voit l'un de ses sorts de tradition magique effacé de sa mémoire. Le sort perdu est choisi **au hasard.** **Afin de cibler un mage, le domaine de son lieu de résidence doit être affecté par le sort.**

POMME EMPOISONNÉE

Type : Magie rituelle - Majeur
Coût : 30 souffles de vie
Sceau : 1 sceau magique
Attaque surnaturelle : Majeure
Durée : Jusqu'à dissipation
Portée : 13 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

Portée : 17 hexagones

Cible : Une armée consentante

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 + 5 croyants/prêtre

Sceau : 1 sceau de croyance

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 participant par grand prêtre

Effet : Permet à chaque grand-prêtre de nommer un prêtre présent lors de la cérémonie. Les prêtres reçoivent un sablier de guérison pour l'année.

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

Portée : Cérémonie

Cible : Lots de production

Effet : Permet aux grands-prêtres d'une croyance présents lors de la cérémonie de transformer 20 lots de production chacun (ressources, bétails, céréales) en 25 lots de marchandise (équipements, armements, victuailles). Les lots seront déposés au coffre de guildes du sceau utilisé.

OST RELIGIEUX

Type : Pouvoir mineur

Coût : Aucun

Sceau : 1 sceau de croyance engagé

Durée : Jusqu'à destruction de l'armée

Limite : Une armée par grand-prêtre

Cible : Le domaine d'une des paroisses de la croyance ou un Ost religieux consentant.

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. Au coût d'un sceau de croyance et 0 point de pouvoir, ce pouvoir peut être utilisé pour remplacer le sceau militaire pour donner une action à un Ost religieux.

Le domaine ne doit ni n'être occupé ou assiégé.

POUVOIRS COMMUNS

CONFESSION

Type : Pouvoir commun

Coût : 1 point de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Non

Portée : 10 hexagones

Cible : Un domaine

Effet : Permet de faire l'action enquête clandestine sur le domaine ciblée.

EAU BENITE

Type : Pouvoir commun

Coût : 2 points de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Une armée, garnison ~~ou garnison maritime~~ consentante

Effet : Crée une potion d'eau bénite. Lors de l'utilisation de la potion, augmente de 1 la force de 10 unités combattant des unités damnés ou démoniaques pour la saison. L'utilisation de la potion d'eau bénite demande un sceau de croyance. Eau bénite est une potion, il ne peut y avoir qu'une seule potion utilisable sur une cible par saison.

EXPULSION

Type : Pouvoir commun

Coût : 1 point de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance
Attaque surnaturelle : Non
Phase d'action : Déplacement
Portée : 8 hexagones
Cible : 1 nuisance terrestre

Effet : Permet de déplacer une nuisance terrestre située à portée sur un hexagone ciblé à une distance maximale de 20 hexagones de la paroisse. Note : Les nuisances spéciales ne sont pas affectées par ce pouvoir.

MAL DE MER

Type : Pouvoir commun
Coût : 1 point de pouvoir
Sceau : 1 sceau de croyance
Attaque surnaturelle : Mineure
Portée : 8 hexagones
Cible : Un navire

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

MARCHE SUR LES EAUX

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

Effet : Permet à une armée de marcher sur les eaux et de traverser les rivières et cours d'eau sur sa route pour la saison. 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
Attaque surnaturelle : Mineure
Durée : Jusqu'au paiement de l'entretien.
Limite : Un domaine ne peut être ciblé plus d'une fois toute croyance confondue.
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

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à la fin de la saison

Portée : 10 hexagones

Cible : Un hexagone maritime ou côtier

Effet : Les armées ou unités maritimes n'ont pas besoin de quai ou nacelles d'embarquement pour embarquer ou débarquer d'un navire. Permet de servir de pont entre deux rives.

TOUCHER DE LA NATURE

Type : Le monde des esprits / nature

Coût : 3 points de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Non pour le domaine, majeure pour une armée

Durée : Jusqu'à utilisation

Limite : 1 fois par domaine

Portée : 10 hexagones

Phase d'action : Affectation

Cible : Un domaine consentant

Effet : Une armée terminant son déplacement sur le domaine recevra 8 points de dégâts. Ce dégât est considéré comme une attaque surnaturelle majeure. En cas de plusieurs armées, c'est l'armée avec la plus grande force de combat qui recevra les dégâts.

CONTROLE DE L'ESPRIT (ULTIME)

Type : Le monde des esprits / nature

Coût : 1 point de pouvoir par point de force

Sceau : 1 sceau de croyance par 2 sceaux engagés

Attaque surnaturelle : Majeure

Limite : 1 fois par saison par croyance

Portée : 8 hexagones

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 (sans bonus). Les grands-prêtres doivent octroyer suffisamment de points 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
Attaque surnaturelle : Majeure
Portée : 8 hexagones
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 remises au coffre du propriétaire du sceau de commerce.

GRONDEMENT DES ABYSSES

Type : Les éléments
Coût : 1 point de pouvoir par tranche de 2 points de dégâts
Sceau : 1 sceau de croyance par 10 points de dégâts
Attaque Surnaturelle : Majeure
Portée : 8 hexagones
Cible : Un navire sur un hexagone côtier

Effet : Le pouvoir s'attaque à la garnison de la cible, puis à la structure à raison de deux (2) points de structure/ dommages 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).

PEAU DE PIERRE

Type : Les éléments
Coût : 8 points de pouvoir
Sceau : 2 sceaux de croyance
Attaque Surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à la fin de la saison
Limite : 1 fois par armée
Portée : 10 hexagones
Cible : Une armée consentante

Effet : Augmente de 1 la force de 20 unités de l'armée pour la saison. L'armée affectée ne peut pas utiliser les ordres suivants pour la saison : Attaquer des armées, Conscription, Défusionner une armée, Fusionner des armées, Remaniement des armées, Renforcer une armée. Une armée sous l'effet de Peau de pierre ne peut pas recevoir de nouvelles unités peu importe la méthode.

GARDE ELEMENTAIRE (ULTIME)

Type : Les éléments
Coût : 1 énergie pure + 4 points de pouvoir par armée ciblée

Sceau : 1 sceau de croyance par sceau militaire engagé
Attaque surnaturelle : Majeure
Limite : 1 fois par saison par croyance
Portée : 8 hexagones
Cible : Une ou plusieurs armées sur un même hexagone.

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
Attaque Surnaturelle : Majeure
Durée : Jusqu'à dissipation
Portée : 8 hexagones
Cible : Un grand-prêtre

Afin de cibler un grand-prêtre, le domaine de sa paroisse doit être affectée par le sort. La cible du sort perd sa résidence de paroisse. La cible perd sa capacité à lancer des pouvoirs surnaturels. Un grand-prêtre doit payer 1 point de pouvoir pour rétablir son lien. Le paiement peut être payé dès la saison suivante en même temps que l'ordre Prendre paroisse.

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.
Attaque surnaturelle : Mineure
Limite : Une fois par armée par saison
Portée : 10 hexagones
Cible : Une armée

Effet : L'armée terrestre ciblée voit son déplacement réduit de 8 hexagones pour la saison.

NEGOCE

Type : L'accomplissement de soi
Coût : **Aucun**
Sceau : 1 sceau de croyance engagé
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à la fin de la saison Été
Portée : 10 hexagones
Cible : Un comptoir commercial

Effet : Permet de remplacer le sceau commercial pour l'action **Commerce maritime ou** 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

Attaque surnaturelle : Majeure

Limite : 1 fois par saison par croyance

Portée : 8 hexagones

Cible : Un domaine, navire ou armée consentant à portée 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 respectées.

DOCTRINE : LA CONNAISSANCE

PAROLE D'HONNEUR

Type : La connaissance

Coût : 1 point de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à utilisation du contrat

Cible : 1 contrat

Effet : Au coût d'un point de pouvoir par effet, un contrat signé et scellé par ce 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 signée 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

Attaque surnaturelle : Non

Phase d'action : Investigation

Portée : 10 hexagones

Cible : Un hexagone visé par une action de découverte ou découverte maritime survenant durant la même saison

Effet : Lors de l'action découverte terrestre ou découverte maritime, la première pierre sombre pigée sera tirée à nouveau.

MOINE COPISTE

Type : La connaissance
Coût : 1 point de pouvoir
Sceau : 1 sceau de croyance
Attaque surnaturelle : Non
Cible : Coffre de la guilde du sceau

Effet : Créé 30 œuvres. Les œuvres seront déposées dans le coffre de la guilde du sceau utilisé.

DIVINE CONSCIENCE (ULTIME)

Type : La connaissance
Coût : 2 énergies pures + le coût du sort
Sceau : 1 sceau de croyance
Attaque surnaturelle : Variable
Limite : 1 fois par saison par croyance
Portée : 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 : 4 points de pouvoir
Sceau : 1 sceau de croyance
Attaque surnaturelle : Majeure
Portée : 8 hexagones
Cible : Armée ou garnison

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

GUERISON DES MALADIES

Type : La vie / la création
Coût : 4 points de pouvoir
Sceau : 1 sceau de croyance
Attaque surnaturelle : Non
Phase d'action : Affectation
Durée : Jusqu'à utilisation
Portée : 10 hexagones
Cible : Un domaine consentant

Effet : Immunise un domaine contre les maladies. Si des maladies sont déjà présentes sur le domaine ou le navire, elles sont automatiquement détruites par le pouvoir.

NAISSANCE

Type : La vie / la création

Coût : 2 points de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Non

Limite : 1 fois par domaine par année, ne peut pas être lancé à la saison Été

Portée : 10 hexagones

Cible : Un domaine

Effet : Ajoute 1 main d'œuvre par fiche de population placée dans les chaumières, les habitations, le faubourg et le port d'un domaine. **Toutes les mains d'œuvres sont celles de la culture de la région, port inclus.**

VIE ETERNELLE (ULTIME)

Type : La vie / la création

Coût : 1 énergie pure + 1 point de pouvoir par tranche de 20 mains d'œuvre

Sceau : 1 sceau de croyance par 40 mains d'œuvre

Attaque surnaturelle : Non

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

Portée : 10 hexagones

Cible : Domaine consentant

Effet : Suite à la production des revenus, les mains-d'œuvre du domaine ciblé sont ajoutées aux revenus du domaine.

DOCTRINE : LA MORT / LES TENEBRES

FAUCHEUSE

Type : La mort / les ténèbres

Coût : 4 points de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Majeure

Portée : 8 hexagones

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 : 2 points de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à utilisation

Phase d'action : Affectation

Portée : 6 hexagones

Cible : Un domaine consentant

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 de 2 sceaux d'exploration et d'unités d'exploration totalisant 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. Dans une même saison, toutes les armées sont affectées par la Grande Noirceur.

VOILE DES TENEBRES

Type : La mort / les ténèbres
Coût : 1 point de pouvoir
Sceau: 1 sceau de croyance
Attaque surnaturelle : Non
Portée : 10 hexagones
Cible : Une armée consentante

Permet de faire l'ordre Renforcer une armée en payant le coût normal en sceau militaire sur un domaine non consentant ou sous occupation.

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
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à la destruction de l'armée
Limite : 1 fois par saison par croyance
Portée : 10 hexagones
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 créée utilise les règles de la sphère militaire à l'exception de l'action "Fusion de plusieurs armées" qui n'est pas possible.

Le général d'armée doit être de la guilde de l'un des sceaux de croyance engagés nommé par le grand-prêtre.

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.

Attaque surnaturelle : Mineure ou majeure si 4 points de pouvoir ou plus sont utilisés.

Portée : 8 hexagones

Cible : Armée

Effet : Démobilise les unités militaires de la cible à raison de 3 points de force militaires pour un point de pouvoir. Les mains d'œuvre seront déposées directement dans le coffre du chef de l'armée. Les armées avec la caractéristique damnée 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

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Jusqu'à la fin de la saison Été

Limite : Une fois par domaine par année, ne peut pas être lancé à la saison Été

Portée : 10 hexagones

Cible : Un domaine consentant

Effet : Augmente de **4** la production de bétails, céréales ou ressources par main d'œuvre.

AGENT DE LA PAIX

Type : La paix / la lumière

Coût : 1 point de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Non

Durée : Pour la saison en cours

Portée : 10 hexagones

Cible : Un domaine, navire ou armée consentant

Effet : Empêche la cible d'être visée par les actions clandestines de brigandage, corruption, empoisonnement, empoisonnement maritime et entrave pour la saison. Si Agent de la paix empêche une action clandestine, 5 mains d'œuvre sont remises à la guilde du sceau de croyance utilisé.

ÉBLOUISSEMENT (ULTIME)

Type : La paix / la lumière

Coût : 1 énergie pure + 3 points de pouvoir / armée

Sceau : 1 sceau de croyance par armée

Attaque surnaturelle : Majeur

Limite : 1 fois par saison par croyance

Portée : 8 hexagones

Cible : Une ou des armées

Effet : Ce pouvoir peut cibler jusqu'à quatre (4) armées à portée (les armées peuvent être sur différents hexagones). 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'ordre Démobilisation (à ne pas confondre avec l'ordre Démobiliser une armée).

Note : L'armée étant sur un navire pourra se déplacer sur ce dernier.

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.

Attaque surnaturelle : Mineure ou majeure si 4 points de pouvoir ou plus sont utilisés

Portée : 8 hexagones

Cible : Une garnison, garnison maritime 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

Attaque surnaturelle : Non

Limite : Une fois par sceau militaire engagé dans l'armée.

Portée : 10 hexagones

Cible : Une armée consentante

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

RAPIDITE

Type : Le combat / la destruction

Coût : 1 point de pouvoir

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

Attaque surnaturelle : Non

Limite : 1 fois par armée

Portée : 10 hexagones

Cible : Une armée consentante

Effet : Augmente la vitesse de déplacement de l'armée de 8 hexagones pour la saison.

TREMBLEMENT DE TERRE (ULTIME)

Type : Le combat / la destruction

Coût : 1 énergie pure + 1 point de pouvoir par tranche de 2 points de dégâts

Sceau : 1 sceau croyance par 4 points de dégâts

Attaque surnaturelle : Majeure

Limite : 1 fois par saison par croyance

Portée : 8 hexagones

Cible : Un bâtiment sur un domaine

Effet : Le pouvoir inflige des points de dégât à un bâtiment au choix du lanceur. Comme pour l'action "saccager", un bâtiment détruit voit ses affectations détruites et un butin de guerre peut apparaître sur le domaine. Les fortifications (palissade, fortin, donjon, tourelle et forteresse) ne peuvent pas être visées par Tremblement de terre.

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.

Portée : 10 hexagones

Attaque surnaturelle : Non

Cible : Domaine, navire ou armée.

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

ESPACE D'UN MOMENT

Type : Le voyage / le temps

Coût : 5 points de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Majeure

Durée : Jusqu'à la fin de la saison

Portée : 8 hexagones

Cible : Un domaine

Effet : Empêche de déployer des armées sur le domaine. Tout ordre "Déployer une armée" ciblant le domaine affecté échoue. Lorsque l'action Déployer une armée échoue à cause de ce pouvoir, les unités sont remboursées au propriétaire de l'armée qui n'a pas pu se déployer.

VOYAGE ASTRAL

Type : Le voyage / le temps

Coût : 1 point de pouvoir

Sceau : 1 sceau de croyance

Attaque surnaturelle : Non

Limite : 1 fois par armée

Portée : 10 hexagones

Cible : Une armée consentante

Effet : Permet à l'armée ciblée de traverser 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

Attaque surnaturelle : Majeure sur l'hexagone ciblé

Limite : 1 fois par saison par croyance

Portée : 50 hexagones de la paroisse

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.

Si le domaine ciblé est protégé contre les attaques surnaturelles lors de l'arrivée du portail dimensionnel, chaque armée subit 8 points de dégâts et est rejetée sur un hexagone terrestre adjacent au hasard.