L'âge du Rag'Narok

# Confrontation

## Grimoires

# ÉLÉMENTAIRES

Livre d'armée complémentaire.

Ce livre d'armée n'est pas un livre officiel de Rackham.

Ce livre d'armée n'est pas une production de Rakham.
Dans ce livre vous trouverez de nouveaux attributs pour les armées de confrontation.
Je me suis inspiré de ce qui existait déjà à confrontation 3.5 et je l' ai adapté du mieux que possible à confrontation 4.
Les armées peuvent maintenant accéder à un plus grand panel de rituel, litanies et artéfacts.
Les élémentaires revoient également le jour.

Ce livre est en perpétuelle évolution. Rien n'est figé et nous nous efforcerons d'équilibrer au fur et à mesure des parties les nouveaux attributs.

Comment les profils des élémentaires ont-ils été réalisés?
Je me suis inspiré du travail de Pascal Francqueville. Je suis parti des caractéristiques de l'élémentaire de feu. J'ai mis ses caractéristiques à tous les autres élémentaires.
Ensuite j'ai transvasé les points dans les différentes caractéristiques avec comme cas particuliers.,1 dé d'attaque en plus équivaut à –2 en FOR et +5 cm en mouvement enlève 2 points en RES.

Les fidèles peuvent invoquer des animaes sylvestres, des étincelants et un moloch.
Les étincelant et les animaes sont de petites créatures. La litanie est donc de valeur 2 et nécessite 10 points de foi pour une difficulté de 7.
Le moloch est nettement plus puissant. La valeur de la litanie est de 3 et son invocation nécessite 15 points de foi pour une difficulté de 9. Comme il est seul il doit équivaloir à une unité de 2 troll rouge invocables chez les rats ou deux novas chez l'armée du Dragon.
Il n'a que 3 point de vie contrairement aux deux unités citées précédemment, mais ses caractéristiques sont de fait plus élevées.

Les étincelants sont calqués sur les animaes sylvestres avec 1 en force mais deux dés au corps à corps contre 3 en force et 1 dé au corps à corps pour les animaes.

Une mise à jour a été effectuée en mars 2014 suite aux améliorations apportées par la version Rag Narok 3. Tous les sorts relatifs aux séquences d'activation ont été modifiés. Certains sorts ont été légèrement modifiés afin de les rendre plus intéressants (pour ceux peu utilisés) ou revus à la baisse (pour les sorts trops puissants).

Emmanuel LAURET STEPLER

# INTRODUCTION

## PRÉSENTATION

Ce livre d'armée permet est un complément aux livres d'armées déjà existants.

Il présente un panel d'attributs accessibles aux Incarnés de confrontation.
Les magiciens peuvent s'équiper des artéfacts et rituels.
Les fidèles peuvent s'équiper des artéfacts et litanies.
Les guerriers purs ne peuvent avoir accès qu'à certains artéfacts.

## LES ATTRIBUTS.

Les attributs de rang 3 sont uniques. Il ne peuvent être pris qu'en un seul exemplaire au sein d'une même compagnie. Les autres artéfacts
Les attributs de rang 1 et 2 ne peuvent pas être pris en plusieurs exemplaire pour un même Incarné.

## LES ÉLÉMENTS .

Les magiciens doivent maitriser des éléments pour lancer leur sortilège. Il existe 6 éléments.
La lumière, les ténèbres, la terre, l'air, l'eau et le feu.
La lumière et les ténèbres sont opposés.
Le feu et l'eau sont opposés.
La terre et l'air sont opposés.

## LES GRIMOIRES

Les incarnés magiciens ne peuvent accéder qu'aux rituels de leurs voie.
Il existe une voie particulière, la Primagie. Cette voie est accessible à tous les magiciens.
*Par exemple, Méliador est un magicien de la voie de l'Hermétisme et il maitrise les éléments Lumière, air et eau.*
*Il ne peut donc acquérir que des rituels de la voie de l'Hermétisme ou de la Primagie et il ne peut lancer que les rituels des éléments suivants: Lumière, air ou eau.*

Certains rituels nécessitent une maitrise d'éléments neutres. Cela signifie que n'importe quel magicien peut s'attribuer ces rituel.

## LES LITANIES.

Les litanies ne sont utilisables que par des Incarnés fidèles.
Les litanies **universelles** sont accessibles à n'importe quel fidèle de n'importe quel peuple. Il doit cependant en maitriser un ou plusieurs aspects parmi les trois suivants: Création, destruction et altération.
Les autres litanies se partagent en trois groupes. Celles utilisables par les compagnies de la lumière, celles utilisables par les méandres des ténèbres en enfin les litanies des chemins du destin.

Les peuples de la **lumière** sont les suivants:
Dragon, Griffon, Lions, Sanglier, Minotaure.

Les **méandres des ténèbres** sont composés des compagnies suivantes:
Araignée, Bélier, Cerf, Hyène, Hydre, Scorpion, Serpent.

Les peuples des **chemins du Destin** sont les suivants:
Aigle, Chacal, Loup, Rat, Scarabée.

# ÉLÉMENT NEUTRE



### Flèche de mana
**Origine:** Conf 3.5 p.81
**Voie** : primagie
**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Un combattant ennemi
**Durée** : Instantanée
Le combattant encaisse une blessure de force 8.

### Soin mineur
**Origine:** Conf 3.5 p.81
**Voie** : primagie
**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** : spécial
**Difficulté** : 6
**Cible** : Unité amie
**Durée** : Instantanée
Le joueur décide du coût en mana du rituel. Le nombre de blessures qu'il pourra enlever à l'unité ciblée dépend du nombre de manas investies pour lancer le rituel (hors mana dépensée pour l'obtention de dés supplémentaires)
Le joueur pourra enlever 1 blessure à l'unité ciblée pour 2 manas investies.

### Aura d'autorité
**Origine:** Conf 3.5 p.81
**Voie** : primagie
**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Un incarné ami
**Durée** : Tour.
Au tour suivant, l'incarné bénéficiera de la compétence stratège. Les tests d'Autorité d'un combattant doté de la compétence stratège sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

### Galvanisation mystique
**Origine:** Conf 3.5 p.81
**Voie** : primagie
**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Un incarné ami
**Durée** : Tour.
Les tests d'attaque et de force de l'incarné sont lus une colonne plus à droite. Un même incarné ne peut bénéficier de ce rituel qu'une fois par tour.

### Chaîne élémentaire
**Origine:** Conf 3.5 p.81
**Voie** : primagie
**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** : 6
**Difficulté** : 5
**Cible** : Unité ennemie
**Durée** : Tour
L'unité ne peut effectuer aucun mouvement de poursuite tant qu'elle est sous l'emprise de ce rituel.

### Marche forcée
**Origine:** Conf 3.5 p.81
**Voie** : primagie
**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Unité amie libre de tout adversaire
**Durée** : Tour
La cible peut immédiatement effectuer une marche, même si elle a déjà été activée lors du tour en cours. Ce déplacement exceptionnel ne compte pas comme une action, la cible peut donc se déplacer de façon normale lors de son activation si elle ne l'a pas déjà fait. Ce rituel ne peut être lancé qu'une seule fois sur une même unité et ne permet pas à une unité de charger lors de l'activation durant laquelle a été lancée le rituel.

### Source de mana
**Origine:** Conf 3.5 p.81
**Voie** : primagie

**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une zone du champ de bataille
**Durée** : spécial
Une gemme symbolisant une source de mana est placée sur le champ de bataille (elle contient 5 manas). Cette source récupère de la mana pendant la phase de récupération de magie. Le joueur qui a invoqué la source jette 1D6. La source est considérée comme ayant un score de pouvoir de 3.
Toute unité amie comme ennemie comportant un magicien (incarné ou non) au contact de la source, peut puiser dans cette dernière.
Lors de la phase de récupération de mana, la source de mana disparait sur un 1 obtenu au dé.



### Vision prémonitoire
**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Spécial
**Durée** : Tour.
Ce sort est à lancer avant d'effectuer le jet d'autorité. Le joueur peut effectuer la tectique « refus » une seule fois lors du tour en cours sans dépenser de points de tactique.

### Injonction mystique.
**Voie** : primagie
**Élément** : neutre
**Valeur** : 1
**Mana** :6
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : tour.
L'unité peut bénéficier d'une tactique de valeur 1. Une même unité ne peut cumuler plus de deux tactiques, qu'elles soient issues de ce rituel ou non.

# ÉLÉMENT LUMIÈRE

### Châtiment de lumière
**Origine:** Conf 3.5 p.82
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 1
**Mana** : Spécial
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Instantanée
Les membres de l'unité ciblées et visibles du magicien encaissent une blessure de force 4.
Le nombre de gemmes nécessaires à l'incantation de ce rituel est égal à la puissance de l'unité ennemie ciblée et visible du magicien, avec un minimum de 7 mana.



### Lueur apaisante
**Origine:** Conf 3.5 p.82
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 1
**Mana** : Spécial
**Difficulté** : 5
**Cible** : Un Incarné ami.
**Durée** : Instantanée

L'Incarné ciblé est soigné d'un nombre de crans de blessure qui dépend du nombre de gemmes de base investies pour lancer le rituel.
5 gemmes: 1 cran de blessure
10 gemmes: 2 crans de blessures
15 gemmes: 3 crans de blessures.
Un même incarné ne peut être la cible de ce rituel qu'une fois par tour.

### Mot de confusion
**Origine:** Conf 3.5 p.82 et LA pdf light des lions
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 2
**Mana** : 7
**Difficulté** : 7
**Cible** : une unité ennemie.
**Durée** : Instantanée
L'unité ciblée devra recevoir un ordre immédiatement lorsque cela sera à son adversaire de jouer. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par tour.

*Ce sort est présent dans le livre complémentaire Lion rackham format pdf. Il est également rédigé dans le livre confrontation 3.5 j'ai proposé de le mettre à toutes les armées de la lumière.*

### Assaut flamboyant
**Origine:** Conf 3.5 p.82
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour

La cible acquiert la compétence tir d'assaut. Lors d'un assaut, l'unité dotée de la compétence tir d'assaut effectue un tir au corps à corps d'une difficulté égale à 3. Elle effectue ensuite son combat au corps à corps.

### Couronne de gloire
**Origine:** Conf 3.5 p.82
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 2
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Un incarné ami
**Durée** : Tour
L'incarné devient un porte étendard. Le bonus qu'il confère est de +4 au lieu de +2. La couronne de gloire qui enveloppe le combattant est de taille 4.

### Aura troublante
**Origine: Conf 3.5 p.82**
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : L'unité du magicien
**Durée** : Tour
Tout combattant ennemi impliqué dans le même combat que celui de l'unité du magicien lit ses tests d'attaque ou de force une colonne plus à gauche (au

choix du joueur qui contrôle le magicien).

### Protection de la lumière

**Origine:** Conf 3.5 p.83
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
A chaque test de force à son encontre, l'unité ciblée annule deux blessures réussies.
Une même unité ne peut être la cible de ce rituel que deux fois par tour.

### Faveur solaire



**Origine:** Conf 3.5 p.83
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 2
**Mana** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité ciblé pourra relancer un les échecs sur n'importe quel test. Une même unité ne peut être la cible de ce rituel qu'une fois par tour.

### Etoile solaire

**Origine:** Conf 3.5 p.83
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 2
**Mana** : spécial
**Difficulté** : 6
**Cible** : Spécial
**Durée** : Spécial
Le magicien désigne un endroit du champ de bataille sur lequel aucun combattant n'est présent et qui se trouve à une distance maximale de 40 cm de lui. L'étoile solaire y est déposée.
La force de l'étoile solaire dépend du nombre de gemmes investies pour lancer le sort.
4 mana: force 4
6 mana: force 6
8 mana: Force 8
A n'importe quel moment au cours de la partie un magicien (ami ou ennemi) maitrisant l'élément Lumière peut faire exploser l'étoile solaire en dépensant des gemmes. Il doit disposer d'une ligne de vue et se trouver à une distance maximale de 40 cm de cette dernière. L'aire d'effet de l'explosion est égale au nombre de gemmes dépensée pour l'activation (avec un maximum de 10 gemmes). Tous les combattants, amis comme ennemis encaissent alors une blessure de force égale à celle de l'étoile solaire.
Les blessures subits par les combattants de la lumière sont lues une colonne à gauche.

### Corps astral

**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : le magicien
**Durée** : spécial
Une fois le rituel effectué, le magicien peut lancer des rituels comme si il se trouvait à 30 de son enveloppe physique. Les effets du sortilège sont immédiatement rompu dès que son unité se déplace. Le magicien peut décider de rompre le sortilège au moment de son activation.
Tant que le magicien est dans cet état sa valeur de défense est réduite à 0.

# ÉLÉMENT TÉNÈBRE

### Diversion des combres
**Origine:** Conf 3.5 p.83
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Tant que l'unité est sous l'emprise de ce rituel, toutes les attaques réussies contre la compagnie du magicien qui a lancé ce sort sont relancées.



### Défi de la mort
**Origine:** Conf 3.5 p.83
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 1
**Mana** : spécial
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Le nombre de mana à investir pour lancer le rituel est égal à la puissance de l'unité ciblée (avec un maximum de 10). Si l'incantation est réussie, la puissance de l'unité ciblée est divisée par deux arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1.

### Volonté démoniaque
**Origine:** Conf 3.5 p.87
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
Le combattant bénéficie de la compétence acharné. Lorsque le combattant perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

### Malédiction des posséédés
**Origine:** Conf 3.5 p.87
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 2
**Mana** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Pour tous ses prochains tests, un point est enlevé au résultat final des dés. Les 6 donnent des 5 et ne permettent donc pas d'obtenir des dés supplémentaires.

### Régénération démoniaque
**Origine:** Conf 3.5 p.87
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité acquiert la compétence régénération. Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

### Harassement
**Origine:** Conf 3.5 p.87
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 1
**Mana** : 4
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité bénéficie de +5cm au mouvement global si elle effectue une course ou un assaut.
Une même unité peut être la cible de ce miracle au maximum deux fois dans un même tour.

### Onde carmine
**Origine:** Conf 3.5 p.95
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 2
**Mana** : 8
**Difficulté** : 7
**Cible** : un combattant ami

**Durée** : instantané
Le combattant ciblé est éliminé. Tous les combattants ennemis à son contact subissent un test de Force dont la valeur d'action est égale à 11.
*Remarque: On retrouve ce rituel chez les rats mais avec une force de 13 et pour 10 mana.*

### Maléfice des ombres
**Origine:** Conf 3.5 p.95
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 2
**Mana** : 8
**Difficulté** : 7
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Qu'elle ait effectué un assaut ou qu'elle soit déjà en mêlée, l'unité ciblée effectuera son combat au corps à corps lorsque toutes les unités sur le champ de bataille auront effectués leurs ordres.



### Etreinte de la tarentule
**Origine:** Conf 3.5 p.87
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité ciblée acquiert la compétence toxique.
Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à 5 ou plus. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

### Danse de Dhalilia
**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Le prochain jet de caractéristique de l'unité ciblée est un échec.

### Envol de l'âme
**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Ténèbre
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : le magicien
**Durée** : spécial
Une fois le rituel effectué, le magicien peut lancer des rituels comme si il se trouvait à 30 de son enveloppe physique. Les effets du sortilège sont immédiatement rompu dès que son unité se déplace. Le magicien peut décider de rompre le sortilège au moment de son activation.
Tant que le magicien est dans cet état sa valeur de défense est réduite à 0.

### Désaveu.
**Voie** : Primagie
**Élément** : ténèbres
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 8
**Cible** : Une unité ennemie.
**Durée** : tour.
Le magicien enlève une compétence à l'unité ciblée et la donne à une unité alliée de son choix se trouvant à moins de 40 cm de lui à et dans son champ de vision.
Une même unité ne peut être la cible de ce rituel une seule fois par tour et une unité alliée ne peut bénéficier de cet effet qu'une seule fois par tour.

# ÉLÉMENT AIR

### Téléportation mineur
**Origine:** Conf 3.5 p.85
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie libre de tout adversaire
**Durée** : Tour
L'unité désignée peut se téléporter à une distance maximale de 20 cm comptés à partir de sa position de départ, dans le champ de vision du magicien et hors de contact de toute unité ennemie. Une fois l'unité téléportée, elle ne pourra plus être activée. Si sa carte est révélée après qu'elle n'ait été téléportée, le joueur passe son tour.

### Souffle puissant
**Origine:** Conf 3.5 p.86 (et présent dans le livre Rat)
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité acquiert la compétence « Coup de maître ». Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force.
*Remarque: ce sort existe chez les rat mais pour 5 mana au lieu de 7. il devient accessibles aux autres armées maitrisant le feu mais est plus cher.*

### Force des quatre vents
**Origine:** Conf 3.5 p.86
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 5
**Cible** : Unité amie
**Durée** : Tour
Le test de force au corps à corps de l'unité ciblée est lu une colonne plus à droite.

### Atrophie musculaire
**Origine:** Conf 3.5 p.86
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
A chaque test de force, l'unité ciblée annule deux de ses blessures réussies à l'encontre d'une unité alliée au magicien qui a lancé ce rituel. Une même unité peut être la cible de ce sort deux fois maximum par tour.

### Piège des vents
**Origine:** Conf 3.5 p.86
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 1
**Mana** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
La défense des combattants ciblés est réduite à zéro.
*Remarque: ce rituel existe déjà chez le Scorpion mais pour 7 mana.*

### Volonté du stratège
**Origine:** Conf 3.5 p.86
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 2
**Mana** : 7
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité amie qui n'a pas encore été activée
**Durée** : Tour
L'unité ciblée reçoit un ordre immédiatement et est activée juste après l'unité du magicien. Une même unité ne peut pas être affectée par ce sort plus d'une fois par tour.

### Apathie fatale
**Origine:** Conf 3.5 p.86
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
L'unité ne bénéficie pas du bonus de charge. Si cette unité est une unité de cavalerie elle ne bénéficie pas non plus du bonus de force en charge.

### Main des géants
**Origine:** pack élémentaires conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : Un combattant ennemi
**Durée** : instantané
Le combattant ciblé encaisse une blessure de force 13. Les combattants à moins de 3cm de lui encaissent une blessure de force 8.
Ce rituel ne peut pas cibler plus de deux fois de suite une même unité ennemie lors du tour en cours.

### Sifflement strident
**Origine:** pack élémentaires conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 2
**Mana** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Le magicien
**Durée** : Tour
Tous les combattants situés même partiellement dans un rayon de 5 cm autour du magicien perdent un dé d'attaque au corps à corps et à distance.

### Souffle d'invisibilité
**Origine:** pack élémentaires conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
Les combattants de l'unité ciblée acquiert la compétence esquive. Les réussites sur les tests d'attaque à distance à l'encontre des combattants dotés de la compétence esquive sont relancés une fois de plus.

### Vitesse du vent
**Origine:** pack élémentaires conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité ajoute 2,5 cm à sa valeur de mouvement.
*Remarque: ce sort est déjà présent dans l'armée du minotaure (pacte de l'air mais le bonus est de +5 à la valeur de mouvement). Il coute cependant 7 en mana et sa difficulté est de 6.*

### Pluie de coups.
**Voie** : primagie
**Élément** : air
**Valeur** : 1
**Mana** :10
**Difficulté** : 8
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : tour.
Lors de son test d'attaque au corps à corps, l'unité lira ses tests d'attaque une colonne plus à droite. Une même unité ne peut pas être prise pour cible deux fois de suite dans un même tour de jeu.

# ÉLÉMENT TERRE

### Cuirasse de terre
**Origine:** Conf 3.5 p.85
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour.
Les tests de force à l'encontre de l'unité ciblée ont lus une colonne plus à gauche. Une même unité ne peut pas être la cible de ce rituel plus de deux fois par tour.



### Enlisement
**Origine:** Conf 3.5 p.85
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 10
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
La valeur de mouvement de l'unité ciblée est divisée par deux.

### Guerrier de la terre
**Origine:** Conf 3.5 p.92
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 8
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité ajoute le pouvoir du magicien à la valeur de RES de l'unité ciblée avec un maximum de 5. Une même unité ne peut bénéficier de ce rituel plus d'une fois par tour.

### Vice caché
**Origine:** Conf 3.5 p.92
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : instantané

Aucune cible n'est nécessaire à l'incantation de ce rituel. Le joueur désigne une unité adverse. Cette unité devra recevoir un ordre immédiatement lorsque cela sera à son adversaire de jouer. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par tour.

### Loi des armes
**Origine:** Conf 3.5 p.92
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité acquiert la compétence contre attaque. Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

### Volonté cruelle
**Origine:** Conf 3.5 p.92
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité d'infanterie amie en mêlée
**Durée** : Tour
L'unité peut bénéficier des avantages de la charge, quelque soit son effectif.

### Consécration
**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 6
**Difficulté** : 4
**Cible** : une zone du champ de bataille
**Durée** : Tour
Le joueur dépose un marqueur à 40 cm maximum et dans le champ de vision de son magicien.
Aucun combattant ne peut être invoqué ou téléporté dans un rayon de 20 cm autour de ce marqueur.

### Eruption chtonienne

**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 10
**Difficulté** : 6
**Cible** : une zone du champ de bataille
**Durée** : spécial
Le magicien fait apparaitre un élément de décor d'une dimension égale à la surface d'une carte confrontation. Les combattants situés même partiellement sur la carte encaissent une blessure de force 6 et dont déplacés de sorte à laisser la place au décor.

### Gemme d'artifice
**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 7
**Cible** : une zone du champ de bataille
**Durée** : spécial
Disposez une gemme de terre symbolisant un piège mortel. Aucune figurine ne doit se trouver dans un rayon de 5 cm au moment où la gemme est posée. Dès qu'un combattant passe à 5 cm où moins de la gemme, elle explose et tous les combattants à moins de 5 cm de la gemme encaissent une blessure de force 6. Une créature invoquée ou téléportée dans cette zone encaisse également une blessure de force 6.

### Passe muraille
**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
La cible de ce rituel ignore les obstacles (et les mêlées ou les unités ennemies). Elle ne peut cependant pas terminer son mouvement à l'intérieur d'un obstacle.

### Torpeur.
**Voie** : Primagie
**Élément** : terre
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie.
**Durée** : tour.
L'unité ciblée perd un dé de sa réserve de dé et le donne à l'unité du magicien.
Une même unité ne peut être la cible de ce rituel plus de trois fois par tour.

# ÉLÉMENT FEU

### Rage du guerrier
**Origine:** Conf 3.5 p.85
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
Chaque combattant de l'unité gagne un dé supplémentaire pour les tests d'attaque au corps à corps. Ce sortilège ne peut être lancé qu'une fois sur une unité.
*Remarque: une version plus violente de ce sort existe chez les gobelins. Les combattants gagnent un dé de plus pour les tests d'attaque au corps à corps et de tir. Mais il est de valeur 2, mana 10 et difficulté 7. Cette alternative est moins couteuse mais ne concerne que le corps à corps.*

### Cœur ardent
**Origine:** Conf 3.5 p.85
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité peut relancer ses tests d'attaque ratés.

### Dévotion guerrière
**Origine:** Conf 3.5 p.88
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité acquiert Implacable. Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

### Colère du guerrier
**Origine:** Conf 3.5 p.88
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 1
**Mana** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité ciblée ignore les effets de la peur.

### Marque d'infamie
**Origine:** Conf 3.5 p.85
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Si l'unité ciblée par la Marque d'infamie est prise pour cible par des tireurs, ces derniers ont un bonus de +2 à leur caractéristique de tir.

### Boule de flamme
**Origine:** pack élémentaires conf 3.5 (nom boule de feu)
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : Un combattant ennemi
**Durée** : instantané
Le combattant ciblé encaisse une blessure de force 13. Les combattants à moins de 3cm de lui encaissent une blessure de force 8.
Ce rituel ne peut pas cibler plus de deux fois de suite une même unité ennemie lors du tour en cours.

### Vapeur ardentes
**Origine:** inventé
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : spécial
**Durée** : instantané
Le magicien place une carte confrontation sur le champ de bataille. Un bord de la carte doit être en contact avec le socle du magicien.
Les combattants dont le socle est même partiellement sous la carte encaissent une blessure de force 6.



### Lame de feu
**Origine:** Inventé
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Les 1 sur les tests d'attaque au corps à corps permettent d'obtenir des dés supplémentaires comme les 6. Cependant, le 1 reste un échec.

### Tempête de feu.
**Voie** : Primagie
**Élément** : feu
**Valeur** : 1
**Mana** :10
**Difficulté** : 8
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : tour.
Lors de son test d'attaque au corps à corps, l'unité lira ses tests d'attaque une colonne plus à droite. Une même unité ne peut pas être prise pour cible deux fois de suite dans un même tour de jeu.

# ÉLÉMENT EAU

### Déchéance inéluctable
**Origine:** Conf 3.5 p.91
**Voie** : Primagie
**Élément** : Eau
**Valeur** : 1
**Mana** : 6
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Lors du prochain test de force, l'unité ciblée ne pourra pas obtenir de dés supplémentaires.



### Agilité des nymphes
**Origine:** Conf 3.5 p.91
**Voie** : Primagie
**Élément** : Eau
**Valeur** : 1
**Mana** : 6
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
A chaque test d'attaque, l'unité ciblée annule deux de ses réussites à l'encontre d'une unité alliée au magicien qui a lancé ce rituel. Une même unité ne peut pas être prise pour cible par ce rituel plus de deux fois lors d'un même tour.

### Vigueur de l'onde
**Origine:** Conf 3.5 p.94
**Voie** : Primagie
**Élément** : Eau
**Valeur** : 1
**Mana** : 6
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité acquiert la compétence brute épaisse. Chaque 5 ou 6 obtenu sur les tests de forces au corps à corps donne droit à un dé supplémentaire.

### Affaiblissement
**Origine:** Conf 3.5 p.94
**Voie** : Primagie
**Élément** : Eau
**Valeur** : 1
**Mana** : 6
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie
**Durée** : Tour
Lors du prochain test d'attaque, l'unité ciblée ne pourra pas obtenir de dés supplémentaires.

### Danse de l'eau
**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Eau
**Valeur** : 1
**Mana** : 6
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
L'unité acquiert la compétence bond. Elle peut franchir des obstacles ou des unités ennemies de 10 cm de large et de taille 3.

### Perle de purification
**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Eau
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : une zone du champ de bataille
**Durée** : Spécial
Une gemme d'eau symbolisant la perle de purification (taille 2) est placée sur le champ de bataille. La perle doit ensuite être activée par un magicien maitrisant l'élément eau et qui dispose d'une ligne de vue et se trouvant à moins de 40 cm d'elle. Son aire d'effet est un disque de rayon 10 cm.
Lors de l'activation de l'unité du magicien il peut dépenser des gemmes pour tenter d'activer l'effet de la perle de purification.
A chaque fois que le magicien dépense 5 mana les combattants dans l'aire d'effet soignent d'un cran de blessure. La perle de purification est un élément destructible. Sa résistance est de 3, elle possède 3 points de structures et est considérée comme étant sur un socle de 30 mm.
Il ne peut pas y avoir plus de 2 perles de purifica-

tion sur le terrain.

### Voile de brume

**Origine:** pack élémentaire conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Eau
**Valeur** : 2
**Mana** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : L'unité du magicien
**Durée** : Tour
Un épaisse brume enveloppe l'unité du magicien.
Plus aucune ligne de vue ne peut être tracée dans un rayon de 10 cm autour du magicien.

### Déferlement



**Voie** : Primagie
**Élément** : eau
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
Chaque combattant de l'unité gagne un dé supplémentaire pour les tests d'attaque au corps à corps. Ce sortilège ne peut être lancé qu'une fois sur une unité.

### Torpeur.

**Voie** : Primagie
**Élément** : eau
**Valeur** : 1
**Mana** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie.
**Durée** : tour.
L'unité ciblée perd un dé de sa réserve de dé et le donne à l'unité du magicien.
Une même unité ne peut être la cible de ce rituel plus de trois fois par tour.

# LES ÉLÉMENTAIRES

## INVOQUER LES ÉLÉMENTAIRES

Les Incarnés magiciens peuvent invoquer des élémentaires. Ils existe un élémentaire par élément.
Les élémentaires sont régis par les règles d'invocation du format réunion.
Un Incarné magicien ne peut pas invoquer un élémentaire dont il ne maitrise pas l'élément.
Un magicien ne peut contrôler qu'un élémentaire à la fois.
Dans une même partie un magicien peut invoquer des élémentaires différents à condition qu'ils soient de l'élément maitrisé par le magicien. Cependant le magicien ne peut invoquer qu'un élémentaire à la fois.



### Invocation d'élementaire

**Voie** : Primagie
**Élément** : spécial
**Valeur** : 3
**Mana** : spécial
**Difficulté** : 9
**Cible** : Un endroit du champ de bataille.
**Durée** : spécial
Un élémentaire est placé sur le champ de bataille à une distance maximale de 40 cm par rapport au magicien.
Les élémentaires invoqués disposent d'un nombre de points vie qui dépendent du nombre de gemmes investies pour l'incantation du rituel.

10 mana: l'élémentaire dispose d'1 point de vie
15 mana: l'élémentaire dispose de 2 points de vie
20 mana: l'élémentaire dispose de 3 points de vie.
25 mana: l'élémentaire dispose de 4 points de vie.

Les élémentaires ne peuvent pas être soignés ni gagner des point de vie supplémentaires une fois qu'ils ont été invoqués.
Les élémentaires sont régis par les règles d'invocation du format réunion. Cependant le coût en gemme nécessaire au maintient de l'invocation est celui correspondant au nombre de point de vie dont dispose l'élémentaire.
*Exemple. Un élémentaire a été invoqué avec 3 points de vie. Si au cours de la partie il ne dispose plus que d'un point de vie, le coût pour son maintien n'est plus que de 10 mana.*

Un élémentaire qui a été éliminé peut être invoqué à nouveau lors de l'activation du magicien.

## RÈGLES D'INVOCATION

Ces règles sont détaillées dans le livre de règle

# ÉLÉMENTAIRE DE LUMIÈRE

## L'ÉLÉMENTAIRE DE LUMIÈRE.

L'élémentaire ne peut être qu'invoqué par un incarné magicien. Le nombre de points de vie dont il dispose dépend du nombre de gemmes de base investies pour lancer le rituel (cf. règles d'invocation des élémentaires page 18).

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Créature** rang 3.
**Effectif**: 1
**Équipement**: projection élémentaire.

## COMPÉTENCES

**Éléments opposés**: Si un élémentaire de lumière se trouve en contact d'un élémentaire des ténèbres, les deux créatures élémentaires disparaissent immédiatement.
**Vol** : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours

la formation dispersée.

## CLARTÉ SOUVERAINE

Lors de la récupération de mana, un magicien qui maitrise l'élément lumière, qui se trouve à moins de 40 cm de l'élémentaire et sur lequel il dispose d'une ligne de vue jette 2 dés.
La somme des résultats des dés indique le nombre de gemmes qu'il récupèrent en plus.
Cette capacité ne permet pas au magicien de posséder plus de gemmes que ne lui autorise la limite de sa réserve.

# ÉLÉMENTAIRE DES TÉNÈBRES

## L'ÉLÉMENTAIRE DES TÉNÈBRES.

L'élémentaire ne peut être qu'invoqué par un incarné magicien. Le nombre de points de vie dont il dispose dépend du nombre de gemmes de base investies pour lancer le rituel (cf. règles d'invocation des élémentaires page 18).

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Créature** rang 3.
**Effectif**: 1
**Équipement**: projection élémentaire.

## COMPÉTENCES

**Abomination**: les tests de courage ennemis contre la peur des abominations sont résolus avec deux dés au lieu d'un. Le moins bon résultat est retenu. Par ailleurs tous les combattants qui possèdent un score de peur effectuent un test de courage face à l'élémentaire des ténèbres.

**Éléments opposés**: Si un élémentaire des ténèbres se trouve en contact d'un élémentaire de lumière, les deux créatures élémentaires disparaissent immédiatement.

## ÉTREINTE DU NÉANT.

Lorsqu'il est au corps à corps l'élémentaire des ténèbres peut remplacer un de ses dés d'attaque par l'étreinte du néant. Tous les combattants à son contact encaissent une blessure de force 6. l'élémentaire perd un point de vie.

# ÉLÉMENTAIRE DE FEU

## L'ÉLÉMENTAIRE DE FEU

L'élémentaire ne peut être qu'invoqué par un incarné magicien. Le nombre de points de vie dont il dispose dépend du nombre de gemmes de base investies pour lancer le rituel (cf. règles d'invocation des élémentaires page 18).

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Créature** rang 3.
**Effectif**: 1
**Équipement**: projection élémentaire.

## COMPÉTENCES

**Éléments opposés**: Si un élémentaire de feu se trouve en contact d'un élémentaire d'eau, les deux créatures élémentaires disparaissent immédiatement.
**Furie guerrière** : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

## ÉRUPTION FLAMBOYANTE

Le tir de l'élémentaire devient un tir à effet de zone de rayon d'effet égal à 3 cm.
Que le tir soit réussi ou non, l'élémentaire perd un point de vie.

# ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

## L'ÉLÉMENTAIRE DE LUMIÈRE.

L'élémentaire ne peut être qu'invoqué par un incarné magicien. Le nombre de points de vie dont il dispose dépend du nombre de gemmes de base investies pour lancer le rituel (cf. règles d'invocation des élémentaires page 18).

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Créature** rang 3.
**Effectif**: 1
**Équipement**: projection élémentaire.

## COMPÉTENCES

**Éléments opposés**: Si un élémentaire de terre se trouve en contact d'un élémentaire d'air, les deux créatures élémentaires disparaissent immédiatement.
**Dur à cuire** : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des Durs à cuire.

## LA FORCE DE LA TERRE

L'élémentaire perd un dé de combat au corps à corps. Il acquiert alors la compétence régénération pour le tour en cours. Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

# ÉLÉMENTAIRE D'AIR

## L'ÉLÉMENTAIRE D'AIR.

L'élémentaire ne peut être qu'invoqué par un incarné magicien. Le nombre de points de vie dont il dispose dépend du nombre de gemmes de base investies pour lancer le rituel (cf. règles d'invocation des élémentaires page 18).

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Créature** rang 3.
**Effectif**: 1
**Équipement**: projection élémentaire.

## COMPÉTENCES

**Éléments opposés**: Si un élémentaire d'air se trouve en contact d'un élémentaire de terre, les deux créatures élémentaires disparaissent immédiatement.
**Vol** : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

## SEIGNEUR CÉLESTE

Au moment de son activation, l'élémentaire peut choisir de réduire son mouvement à zéro. Il acquiert alors la compétence tireur d'élite.
Lors des tests de Force réalisés à distance, les 6, 5 et ceux lus dans la colonne défi sont considérés comme des 4+.

# ÉLÉMENTAIRE D'EAU

## L'ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

L'élémentaire ne peut être qu'invoqué par un incarné magicien. Le nombre de points de vie dont il dispose dépend du nombre de gemmes de base investies pour lancer le rituel (cf. règles d'invocation des élémentaires page 18).

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Créature** rang 3.
**Effectif**: 1
**Équipement**: projection élémentaire.

## COMPÉTENCES

**Éléments opposés**: Si un élémentaire d'eau se trouve en contact d'un élémentaire de feu, les deux créatures élémentaires disparaissent immédiatement.

**Noyade** : Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à 5+. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

## LAME DE FOND.

Le tsunami est déclaré lorsque l'élémentaire d'eau se trouve au corps à corps et au début de son activation.
Il perd un dé de combat mais place une carte confrontation sur la table. La carte doit touche le socle de l'élémentaire. Toutes les figurines sous la carte encaissent une blessure de force 4.
l'élémentaire perd un point de vie.

# LITANIES UNIVERSELLES

### Sursis miraculeux
**Origine:** Conf 3.5 p.102
**Culte** : Universel
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : sépcial
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
Le joueur décide du coût points de foi de la litanie. Le nombre de blessures qu'il pourra enlever à l'unité ciblée dépend du nombre de points de foi investis pour lancer la litanie (hors points de foi dépensée pour l'obtention de dés supplémentaires)
Le joueur pourra enlever 1 blessure à l'unité ciblée pour 2 points de foi investis.

### Destinée tragique
**Origine:** Conf 3.5 p.102
**Culte** : Universel
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 2
**Foi** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : La compagnie adverse.
**Durée** : Tour
Le fidèle doit cibler une unité adverse. Au prochain tour, cette unité jouera obligatoirement en dernier.

### Autorité religieuse
**Origine:** Conf 3.5 p.102
**Culte** : Universel
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Le commandeur de la compagnie.
**Durée** : Tour
Pour le jet d'autorité du tour prochain, le commandeur disposera d'un dé supplémentaire. Cette litanie ne peut pas être lancée plus de deux fois sur le commandeur.

### Prière du guerrier
**Origine:** Conf 3.5 p.102
**Culte** : Universel
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 2
**Foi** : 10
**Difficulté** : 8
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
L'unité ajoute la ferveur du fidèle à la valeur de RES de l'unité ciblée avec un maximum de 5.
Une même unité ne peut bénéficier de cette litanie plus d'une fois par tour.

### Œil divin
**Origine:** Conf 3.5 p.103
**Culte** : Universel
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
L'unité ciblée peut agir de façon normal face à un éclaireur qui n'aurait pas encore été détecté. Cependant les autres unités de la compagnie ne peuvent pas encore agir face à l'unité d'éclaireur. On ne considère pas que l'unité d'éclaireur a été détectée.

### Aura de bravoure
**Origine:** Conf 3.5 p.103
**Culte** : Universel
**Aspect** : Création
**Valeur** : 2
**Foi** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Le fidèle.
**Durée** : Tour
Le fidèle est considéré comme un porte étendard (taille 4). Par ailleurs, toutes les unités alliées en déroute et qui disposent d'une ligne de vue sur lui sont ralliées.

### Royaume des aveugles
**Origine:** Conf 3.5 p.103
**Culte** : Universel
**Aspect** : Destruction
**Valeur** : 1
**Foi** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie.
**Durée** : Tour
L'unité ne peut plus tirer de lignes de vues à plus de 20 cm.

### Trait divin
**Origine:** Conf 3.5 p.103
**Culte** : Universel
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
L'unité peut relancer les tests d'attaque à distance qui ont échoué.



### Egide de ferveur.
**Origine:** Conf 3.5 p.103
**Culte** : Universel
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : 6
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
Les tests d'attaque réussis à l'encontre de l'unité ciblée sont relancés.

### Injonction mystique
**Culte** : universel
**Aspect** : création
**Valeur** : 1
**Foi** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** amie.
**Durée** : Tour
L'unité peut bénéficier d'une tactique de valeur 1. Une même unité ne peut cumuler plus de deux tactiques, qu'elles soient issues de ce rituel ou non.

# LITANIES DE LA LUMIÈRE

### Egide de ferveur.
**Origine:** Conf 3.5 p.104
**Culte** : Lumière
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Spécial.
**Durée** : instantané
Cette litanie ne requiert aucune cible. Si l'appel est réussi, le joueur a le droit a un refus gratuit une fois par tour.



### Bras vengeur.
**Origine:** Conf 3.5 p.104
**Culte** : Lumière
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
L'unité qui est la cible de cette litanie acquiert la compétence contre attaque. Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

### Exaltation guerrière.
**Origine:** Conf 3.5 p.104
**Culte** : Lumière
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : L'unité du magicien.
**Durée** : Tour
Tous les combattants qui possèdent une ligne de vue sur le fidèle ignorent les effets de la peur au cours du tour en cours.

### Renoncement.
**Origine:** Conf 3.5 p.104
**Culte** : Lumière
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 2
**Foi** : 11
**Difficulté** : 8
**Cible** : Une unité ennemie.
**Durée** : Instantané
L'unité ciblée ne peut effectuer d'assaut.

### Clarté purificatrice.
**Origine:** Conf 3.5 p.105
**Culte** : Lumière
**Aspect** : Destruction
**Valeur** : 1
**Foi** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie ou ennemie.
**Durée** : Tour
Les effets mystiques sont immédiatement annulés.

### Vœu du guérriseur.
**Origine:** Conf 3.5 p.105
**Culte** : Lumière
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
L'unité acquiert la compétence régénération ou soin. Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégâts.
Si l'unité possède déjà la compétence régénération (ou soin), elle peut relancer les échec sur les test de régénération (ou soin) ratés.

### Arme des anges.

**Origine:** Conf 3.5 p.105
**Culte** : Lumière
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
La cible acquiert la compétence coup de maitre. Si au moins un des gardes prétoriens de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, tous ajoutent leur Attaque à leur Force pour les tests de Force au corps à corps.

### Archer céleste.

**Origine:** Conf 3.5 p.105
**Culte** : Lumière
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
Si l'appel est réussi, la cible bénéficie de la compétence visée. Lors des tests de Force réalisés à distance, le combattant ajoute son Attaque à sa Force si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation.

# LITANIES DU DESTIN

### Chaînes de fureur.
**Origine:** Conf 3.5 p.106
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Destruction
**Valeur** : 1
**Foi** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie.
**Durée** : Tour
La valeur de force inscrite sur la carte baisse de 2 points. Cette valeur ne peut pas descendre en dessous de 0.



### Bouclier de ferveur.
**Origine:** Conf 3.5 p.106
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
Cette litanie est à appelée au moment ou l'unité subit une attaque au corps à corps (avant le jet de dés de l'adversaire). Une fois les tests d'attaques adverses effectués, l'unité ciblée par la litanie effectue également un test d'attaque. Chaque réussite annule une attaque adverse réussie.

### Instinct du guerrier.
**Origine:** Conf 3.5 p.106
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
Les unités en contact avec l'unité ciblée ne peuvent pas obtenir de dés supplémentaires ni relancer les attaques réussies à leur encontre.

### Couperet de la destinée.
**Origine:** Conf 3.5 p.106
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 8
**Difficulté** : 6
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
Au moment d'effectuer ses tests d'attaque au corps à corps, l'unité ciblée bénéficie des avantages de la charge, même si elle se trouve déjà engagée au corps à corps.

### Rage aveugle.
**Origine:** Conf 3.5 p.106
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 2
**Foi** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
L'unité ciblée ajoute sa défense à sa force avec un maximum de 5.

### Esprit de la guerre.
**Origine:** Conf 3.5 p.107
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Destruction
**Valeur** : 1
**Foi** : 10
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie qui n'a pas encore fait de combat au corps à corps.
**Durée** : Tour
Cette litanie doit être appelée au moment ou l'unité ciblée subit un assaut. Elle effectue ses tests d'attaque puis de force avant ceux de l'adversaire qui ne peut pas effectuer de défense.
Si l'unité n'a pas encore été activée, elle ne pourra plus effectuer de combat lors de l'activation de sa carte. Cette litanie ne permet pas à une unité d'effectuer plus d'un combat au cours d'un même tour.

### Sang de la terre.
**Origine:** Conf 3.5 p.107
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 4
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
Une réussite est retranchée à tous les prochains tests de force réussis à l'encontre de l'unité ciblée. Si cette litanie est appelée plusieurs fois de suite sur la même unité ses effets se cumulent.

### Souffle du désordre.
**Origine:** Conf 3.5 p.107
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Destruction
**Valeur** : 2
**Foi** : 10
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité adverse.
**Durée** : instantané
Cette litanie doit être appelée juste avant que les joueurs ne donnent leurs ordre. Le joueur qui a appelé cette litanie décidera du moment où son adversaire jouera l'unité désignée.

### Marque de sang.
**Origine:** Conf 3.5 p.107
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
L'unité acquiert la compétence tir instinctif. Les combattants dotés de tir instinctif peuvent effectuer des attaques à distance face à des unités ennemies engagées dans une mêlée.

### Inversion.
**Origine:** inventée
**Culte** : Chemin du Destin
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour
L'unité inverse sa valeur d'ATT et de DEF.

### Désaveu.
**Culte** : Chemin du destin
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 2
**Foi** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : Une unité ennemie.
**Durée** : Tour
Le magicien enlève une compétence à l'unité ciblée et la donne à une unité alliée de son choix se trouvant à moins de 40 cm de lui à et dans son champ de vision.
Une même unité ne peut être la cible de ce rituel une seule fois par tour et une unité alliée ne peut bénéficier de cet effet qu'une seule fois par tour.

### Eveil bestial.
**Culte** : Chemin du destin
**Aspect** : destruction
**Valeur** : 1
**Foi** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** amie.
**Durée** : Tour
Lors de son test d'attaque au corps à corps, l'unité ajoute la valeur de ferveur du magicien (maximum 5) à sa valeur d'attaque.

### Déferlement.
**Culte** : chemin du destin
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** une unité ennemie.
**Durée** : Tour
L'unité ciblée perd un dé de sa réserve de dé et le donne à l'unité du magicien.
Une même unité ne peut être la cible de ce rituel plus de trois fois par tour.

# LITANIES DES TÉNÈBRES

### Aura des princes obscurs.
**Origine:** Conf 3.5 p.108
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 2
**Foi** : 10
**Difficulté** : 5
**Cible** : Le fidèle.
**Durée** : instantané
Toutes les unités ennemies situées, même partiellement dans un rayon de 20 cm autour du fidèle effectuent un test de courage de difficulté 5. En cas d'échec, les unités sont en déroutes.
Cette litanie ne peut être lancée qu'une fois par tour.

### Brasier des enfers.
**Origine:** Conf 3.5 p.108
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Destruction
**Valeur** : 2
**Foi** : spécial
**Difficulté** : 5
**Cible** : Un combattant ennemi.
**Durée** : instantané
La cible encaisse une blessure de force qui dépend de nombre de points de foi investis pour appeler la litanie.
5 FOI: blessure force 5
7 FOI: blessure force 7
10 FOI: blessure force 10

*Remarque: dans conf 3.5 cette litanie s'appelle « Brasier de la damnation » mais ce nom est repris dans le livre d'armée Bélier.*

### Intuition démoniaque.
**Origine:** Conf 3.5 p.108
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Destruction
**Valeur** : 2
**Foi** : 8
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie.
**Durée** : instantané.
Le joueur désigne une unité ennemie située à 40 cm du fidèle et dans sa ligne de vue. Cette unité devra obligatoirement effectuer un assaut vers l'unité la plus proche d'elle. Cette litanie ne peut être lancée qu'une fois par tour.

### Ombre insaisissable.
**Origine:** Conf 3.5 p.108
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité alliée.
**Durée** : Tour.
L'unité peut se désengager lors du tour en cours sans effectuer de test.

### Ruine.
**Origine:** Conf 3.5 p.109
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 1
**Foi** : 7
**Difficulté** : 6
**Cible** : une unité ennemie.
**Durée** : Tour.
Pour chaque 6 obtenus, l'unité encaisse une blessure de force 6.

### Force des ténèbres.
**Origine:** Conf 3.5 p.109
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Création
**Valeur** : 2
**Foi** : 11
**Difficulté** : 9
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : Tour.
Les combattant de l'unité ciblée ajoutent la ferveur du fidèle à sa force au corps à corps avec un maximum de 5.

### Intimidation.
**Origine:** Conf 3.5 p.109
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Altération
**Valeur** : 2
**Foi** : spécial
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité ennemie.

**Durée** : Tour.
La cible subit une pénalité à ses tests d'attaques lors du tour en cours. Il supprimera un nombre de réussites qui dépend du nombre de points de foi
investis pour l'appel de cette litanie.
5 FOI: 1 dé supprimé
8 FOI: 2 dés supprimés
11 FOI: 3 dés supprimés
13 FOI: 4 dés supprimés.

### Sang des abysses.

**Origine:** Conf 3.5 p.109
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité alliée.
**Durée** : Tour.
La cible acquiert la compétence régénération.
Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégât.

### Œil des ténèbres.

**Origine:** Conf 3.5 p.109
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Création
**Valeur** : 1
**Foi** : 5
**Difficulté** : 5
**Cible** : Un mystique allié.
**Durée** : Tour.
Le fidèle n'a plus besoin de disposer de ligne de vue pour appeler ses litanies ou lancer ses rituels. Sa portée demeure quand même de 40 cm.

# LES ENVOYÉS DES DIEUX

Les fidèles peuvent également demander aux Dieux de leur envoyer des combattants célestes sur le champ de bataille.
Les règles d'invocations sont détaillées en page 18.

Les litanies d'invocations sont détaillées ci-dessous. Les créatures sont décrites dans les sections suivantes.



### Invocation d'étincellant.

**Culte** : Lumière
**Aspect** : Création.
**Valeur** : 2
**Foi** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : Spécial.
**Durée** : Spécial
Le fidèle invoque une unité de 6 étincellants.

### Invocation d'Animae Sylvestre.

**Culte** : Chemin du destin
**Aspect** : Création.
**Valeur** : 2
**Foi** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : Spécial.
**Durée** : Spécial
Le fidèle invoque une unité de 6 animaes sylvestres.

### Invocation de Moloch.

**Culte** : Ténèbres.
**Aspect** : Création
**Valeur** : 3
**Foi** : 15
**Difficulté** : 9
**Cible** : Spécial.
**Durée** : Spécial
Le fidèle invoque une unité composée d'un seul Moloch.

# ÉTINCELANTS

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Créature** rang 2.
**Effectif**: 6 étincelants.
**Dague de lumière** : Les 6 obtenus sur les jets de blessure occasionnent deux crans de blessure au lieu d'une seule.
**Immortel** : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

## COMPÉTENCES.

**Vol** : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

# ANIMAE SYLVESTRE

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Créature** rang 2.
**Effectif**: 6 animaeS sylvestres.
**Arme sacrée** : Le résultat à obtenir sur le test de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur le tableau de résolution.
**Immortel** : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

## COMPÉTENCES.

**Vol** : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

# MOLOCH PESTIFÉRÉ

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Créature** rang 3.
**Effectif**: 1 Moloch.
**Immortel** : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.
**Arme noire** : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance du combattant
sont relancés une fois de plus.

## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse** : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

**Vol** : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

# ARTÉFACTS

Seuls les Incarnés, mystiques ou non, peuvent acquérir les artéfacts universels ci-dessous.

## ARTÉFACTS RÉSERVÉS AUX INCARNÉS MYSTIQUES.

Les **magiciens** peuvent acquérir, soit le parchemin des mages, soit le grimoire du scribe, soit le grimoire sacré, soit le grimoire des virtuoses.

Les **fidèles** peuvent acquérir, soit le parchemin des fidèles, soit le codex du scribe, soit le codex sacré, soit le codex des avatars.



### Parchemin des mages (1)
Seul un magicien peut être équipé du parchemin des mages. Il permet au magicien d'acquérir un rituel de rang 2.

### Parchemin des fidèles (1)
Seul un fidèle peut être équipé du parchemin des fidèles. Il peut acquérir une litanie de rang 2.

### Grimoire du scribe (2)
Seul un magicien peut être équipé du grimoire du scribe. Il peut acquérir un rituel de rang 1 et un rituel de rang 2.

### Codex du scribe (2)
Seul un fidèle peut être équipé du codex du scribe. Il peut acquérir une litanie de rang 1 et une litanie de rang 2

### Grimoire sacré (2)
Seul un magicien peut être équipé du grimoire du sacré. Il peut acquérir un rituel de rang 3

### Codex sacré (2)
Seul un fidèle peut être équipé du codex sacré. Il peut acquérir une litanie de rang 3.

### Grimoire des Virtuose (3)
Seul un magicien peut être équipé du grimoire des Virtuoses. Il peut acquérir un rituel de rang 1, un rituel de rang 2 et un rituel de rang 3.

### Codex des Avatars (3)
Seul un fidèle peut être équipé du codex des Avatars. Il peut acquérir une litanie de rang 1, une litanie de rang 2 et une litanie de rang 3.

## ARTÉFACTS NON RÉSERVÉS.

### La couronne des conquérants (2)
Les tests d'Autorité de l'Incarné sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

### La hache des carnages (1)
A chaque fois que l'Incarné élimine un combattant il acquiert un marqueur. Lors d'un prochain test de force il pourra se défausser d'un ou plusieurs marqueur pour relancer un test d'attaque ou de force raté.

### Rune de soin (1)
L'incarné donne la compétence soin à toute son unité. Le joueur peut sauver un ou plusieurs membres de son unité au moment où ils viennent de subir un test de Force. Il jette un dé pour chaque point de dégât infligé aux combattants de l'unité. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégâts.

### Rune de concentration (1)
Lorsque l'Incarné effectue un test, le joueur peut jeter un dé en plus. Celui-ci n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par tour.

### L'anneau mystique (2)
L'incarné peut contrer ou censurer n'importe quel rituel ou litanie une fois par tour. Il doit cependant posséder une ligne de vue sur l'unité du mystique qu'il souhaite contrer.

### Potion de protection (1)
L'Incarné peut annuler un point de dégât pour chaque test de Force que son unité subit.

### Potion de force mineur (2)
L'Incarné inflige une blessure supplémentaire à chaque test de force à condition qu'il ait occasionné au moins une blessure.

### Karnath (1)
En possession de Karnath, l'incarné possède la compétence brute épaisse: Les 5 et les 6 sur les jets de FOR permettent d'obtenir un dé supplémentaire.

### Cape de célérité (1)
L'unité de l'Incarné ajoute 2,5 cm à sa valeur de mouvement.

### Le pendentif illusoire (1)
Le joueur peut, au moment de l'activation de unité de l'Incarné, intervertir un combattant de l'unité avec l'Incarné.

# MISES À JOUR



**13/06/14.**

**Moloch**
Le Moloch est revu à la baisse. Cela fait longtemps qu'on a fait cette modification (plus d'un an) mais je me suis rendu compte qu'elle n'avait pas été apportée sur le livre…

**28/06/14.**
**Rage du guerrier**
**Origine:** Conf 3.5 p.85
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 1
**Mana** : 7
**Difficulté** : 5
**Cible** : Une unité amie
**Durée** : Tour
Chaque combattant de l'unité gagne un dé supplémentaire pour les tests d'attaque au corps à corps. Ce sortilège ne peut être lancé qu'une fois sur une unité.

**27/08/14.**
**Pluie de coups.**
**Voie** : primagie
**Élément** : air
**Valeur** : 1
**Mana** :10
**Difficulté** : 8
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : tour.
Lors de son test d'attaque au corps à corps, l'unité lira ses tests d'attaque une colonne plus à droite. Une même unité ne peut pas être prise pour cible deux fois de suite dans un même tour de jeu.

**Tempête de feu.**
**Voie** : Primagie
**Élément** : feu
**Valeur** : 1
**Mana** :10
**Difficulté** : 8
**Cible** : Une unité amie.
**Durée** : tour.
Lors de son test d'attaque au corps à corps, l'unité lira ses tests d'attaque une colonne plus à droite. Une même unité ne peut pas être prise pour cible deux fois de suite dans un même tour de jeu.

**24/09/15.**
**Force des ténèbres.**
**Origine:** Conf 3.5 p.109
**Culte** : Ténèbres
**Aspect** : Création
**Valeur** : 2
**Foi** : 11
**Difficulté** : 9
**Cible** : Un Incarné ami.
**Durée** : Tour.
Le combattant ciblé ajoute la ferveur du fidèle à sa force au corps à corps avec un maximum de 5.

**11/10/15.**
**Main des géants**
**Origine:** pack élémentaires conf 3.5
**Voie** : Primagie
**Élément** : Air
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : Un combattant ennemi
**Durée** : instantané
Le combattant ciblé encaisse une blessure de force 13. Les combattants à moins de 3cm de lui encaissent une blessure de force 8.
Ce rituel ne peut pas cibler plus de deux fois de suite une même unité ennemie lors du tour en cours.

**Boule de flamme**
**Origine:** pack élémentaires conf 3.5 (nom boule de feu)
**Voie** : Primagie
**Élément** : Feu
**Valeur** : 2
**Mana** : 10
**Difficulté** : 7
**Cible** : Un combattant ennemi
**Durée** : instantané
Le combattant ciblé encaisse une blessure de

force 13. Les combattants à moins de 3cm de lui encaissent une blessure de force 8.
Ce rituel ne peut pas cibler plus de deux fois de suite une même unité ennemie lors du tour en cours.

**11/10/15.**

Mise à jour du profil des animae sylvestres, des étincelants et du Moloch.

**03/11/2015:**

### Mot de confusion

**Origine:** Conf 3.5 p.82 et LA pdf light des lions
**Voie** : Primagie
**Élément** : Lumière
**Valeur** : 2
**Mana** : 7
**Difficulté** : 7
**Cible** : une unité ennemie.
**Durée** : Instantanée
L'unité ciblée devra recevoir un ordre immédiatement lorsque cela sera à son adversaire de jouer. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par tour.

*Ce sort est présent dans le livre complémentaire Lion rackham format pdf. Il est également rédigé dans le livre confrontation 3.5 j'ai proposé de le mettre à toutes les armées de la lumière.*