



les studios du dragon rose

LE CERF

LIVRET D'ARMÉE POUR MONCON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

<u>Chapitre 1 : Univers.....</u>	<u>3</u>
<u>Chapitre 2 : Règles spéciales.....</u>	<u>4</u>
<u>1/Règles spéciales.....</u>	<u>4</u>
<u>2/Équipements.....</u>	<u>4</u>
<u>3/Artefacts.....</u>	<u>4</u>
<u>4/Tactiques du Cerf.....</u>	<u>5</u>
<u>5/Récupération mystique.....</u>	<u>5</u>
<u>6/Récapitulatif des Tailles.....</u>	<u>5</u>
<u>Chapitre 3 : Les Combattants.....</u>	<u>6</u>
<u>1/Les combattants de Rang 1.....</u>	<u>6</u>
<u>2/Les combattants de Rang 2.....</u>	<u>6</u>
<u>3/Les combattants Mystiques.....</u>	<u>7</u>
<u>4/Les incarnés.....</u>	<u>7</u>
<u>Chapitre 4 : Affiliations.....</u>	<u>9</u>
<u>1/Gwyrd-An-Caern.....</u>	<u>9</u>
<u>2/L'Ombreuse.....</u>	<u>9</u>
<u>3/Le Fléau rouge.....</u>	<u>9</u>
<u>4/Temple.....</u>	<u>10</u>
<u>Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....</u>	<u>11</u>
<u>1/Sortilèges.....</u>	<u>11</u>
<u>2/Miracles.....</u>	<u>11</u>

Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

Chapitre 2 : Règles spéciales

Ce chapitre comporte toutes les règles spéciales de vos troupes. Il comporte également une liste des équipements spéciaux et une listes d'artefacts pour vos incarnés.

1/Règles spéciales

Auras démoniaques : les combattants dotés de cette capacité peuvent, avant le début de la partie, choisir l'une des Auras démoniaques suivantes et acquérir la compétence associée pour toute la partie :

Aura de la Horde : Contre-attaque

Aura du Cornu : Charge bestiale

Aura du Sang : Dur à cuire

Aura du Fléau : Acharné

Tous les combattants d'un groupe donné doivent choisir la même compétence.

Celui qui Veille : un combattant doté de cette capacité considère que tous les Mânes et Cavaliers mânes amis présents, même partiellement, à 15 cm ou moins de lui disposent de la compétence « Martyr/4 ». De plus, il peut appeler jusqu'à 4 Miracles par tour au lieu de 2.

Désespéré : un combattant doté de cette capacité augmente de 1 ses caractéristiques d'INI, ATT et DEF lorsqu'il participe à un combat multiple dans lequel il est en infériorité numérique.

Gardien de la Nécropole : tous les Mânes et Cavaliers Mânes situés, même partiellement, à 15 cm ou moins d'un combattant doté de cette capacité voit leur valeur de « Régénération/X » baissée d'un point. De plus le combattant peut, avant le déploiement, choisir l'élément qu'il maîtrisera au cours de la partie entre l'Eau, le Feu, la Terre, l'Air ou les Ténèbres.

Iconoclaste : Les Prêtres de Cernunnos dotés de cette capacité ne prennent pas en considération les croyants alliés pour récupérer des points de FT. À la place ils considèrent les croyants ennemis pour le calcul de récupération des points de FT.

L'Ombre et la Guerrière : lorsque Feylhin et Morgwen sont présentes dans la même armée, elles acquièrent toutes les deux la compétence « Possédé ». Si l'une d'entre elle vient à mourir, l'autre acquiert alors la compétence « Acharné ».

Rage des Sorcières : si un combattant doté de cette capacité place tous ses dés en attaque lors d'un corps à corps, il pourra relancer les jets d'attaque qui

ne lui conviennent pas.

2/Équipements

Arc de chasse : arme de tir, normal. Portée maximum : 60 cm. Force : 5.

Arme formor : cet équipement n'a pas d'effet direct, mais certains effets de jeu peuvent lui permettre d'apporter des boni à son possesseur.

Armure formor : cet équipement n'a pas d'effet direct, mais certains effets de jeu peuvent lui permettre d'apporter des boni à son possesseur.

Fouet squelette : une fois par tour, après le jet de Tactique, désignez un combattant ennemi situé, même partiellement, à 20 cm ou moins de Balkròn. Effectuez un test de COU en opposition entre les deux combattants, si l'adversaire l'emporte, rien ne se passe. Si vous gagnez ou que c'est une égalité, vous pouvez choisir une Action. Le combattant adverse ne pourra pas entreprendre cette Action lors de son activation.

Gamrha : Chaque croyant ennemi tué dans un rayon de 10 cm autour d'Ardokath lui rapporte un marqueur « Désespoir ». Ces marqueurs peuvent être utilisés à n'importe quel moment, comme des points de FT.

Hache de bourreau : un combattant doté d'une Hache de bourreau bénéficie d'un bonus de +4 en FOR lors du premier combat après qu'il ait effectué avec succès une action de « Charge ».

Instrument ou Étendard : Un combattant doté d'un instrument ou d'un étendard peut former un état-major (voir règles, page 16). De plus les combattants situés à 15 cm ou moins d'un combattant ami équipé d'un étendard peut relancer une fois par tour son test de COU lorsqu'il tente de se rallier (phase d'Entretien, ralliement). Enfin, votre Commandeur peut relancer une fois le test de DIS pour déterminer le tacticien s'il se trouve à 15 cm ou moins d'un combattant ami équipé d'un Instrument.

Kilgorm : Arme formor. Tous les Karnaghs et Karnaghs rouges situés, même partiellement, à 15 cm du porteur bénéficient de la compétence « Acharné ».

3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux incarnés seulement (voir règles, page 24).

Coeur de douleur : Tous les combattants adverses au contact socle à socle avec le porteur subissent les mêmes malus de blessures que ceux qui affligent le porteur. De plus, lorsqu'un adversaire au contact subit au moins une blessure, le porteur peut récupérer un PV. 15 points.

Cornes de Cernunnos : Seul un Incarné doté de la compétence « Commandement » peut posséder cet artefact. Les combattants amis dans son aura de Commandement bénéficient des compétences « Fanatisme » et « Féroce ». Un Incarné ne peut pas posséder cet artefact en même temps que les « Cornes-esprit ». 15 points.

Cornes-esprit : Seul un Incarné Arcaniste peut posséder cet artefact. Il acquiert la compétence « Effrayant/6 ». Après chaque jet de Tactique, il peut dépenser une Gemme ou plus de différents éléments pour obtenir un ou plusieurs des effets suivants :

Air : +1 en INI (max +2)

Terre : +2,5 en MOU (max +5)

Feu : +1 à la valeur de « Effrayant/X » (max +2)

Eau : +1 en DEF (max +2)

Un Incarné ne peut pas posséder cet artefact en même temps que les « Cornes de Cernunnos ». 20 points.

Peaux shamaniques : Seul un Incarné Arcaniste peut posséder cet artefact. Tous les combattants amis situés, même partiellement, à 15 cm ou moins du porteur rapportent une Gemme de l'élément de votre choix au porteur à chaque fois qu'ils perdent au moins un PV. 15 points.

Sébile formor : Seul un Incarné Prêtre peut posséder cet artefact. Les combattants dont le rang porte la mention « formor » comptent dans l'aura de foi du porteur. 10 points.

Tatouages gnostiques : Seul un Incarné non Mystique peut posséder cet artefact. Il acquiert la compétence « Immunité/Miracle ». 15 points.

4/Tactiques du Cerf

Cannibalisme • 2 • *La viande, c'est la force* • Vous pouvez jouer cette tactique sur n'importe quelle mêlée impliquant au moins un de vos combattants. Les compétences « Acharné », « Possédé », « Régénération/X » et « Soins/X » des adversaires présents dans cette mêlée sont inutilisables pour le tour à venir.

Traquenard • 2 • *T'as encore rien vu* • Vous pouvez jouer cette tactique au début de votre premier tour de parole dans un tour. Vous pouvez choisir l'un des effets suivants :

- Tous les combattants adverses bénéficiant de la compétence « Eclaireur » sont immédiatement détectés.
- Tous les combattants amis dotés de la compétence « Eclaireur » sont considérés comme cachés.

5/Récupération mystique

Chaque fois qu'un Croyant ennemi est tué à 15 cm ou moins d'un Arcaniste du Cerf, ce dernier pourra lancer un dé de plus lors de la Phase de Récupération mystique (max +3 dés). Choisissez un bénéficiaire si plusieurs Arcanistes amis sont à portée.

6/Récapitulatif des Tailles

Taille 2 : tous les combattants qui ne sont pas listés ci-dessous.

Taille 3 : Cavalier mâne, Pillard cornu, Minotaure drune, Chien de Scathâch, Bâlkron.

Chapitre 3 : Les Combattants

1/ Les combattants de Rang 1

Homme-chien						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/5	2/4	3	0	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> aucune. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Désespéré.						

Guerrier tribal						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/6	2/4	2	1	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Furie guerrière. <i>Équipements:</i> aucun.						

Guerrier Drune						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	3/5	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Acharné. <i>Équipements:</i> aucun.						

Musicien Drune						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	3/5	3	2	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Acharné. <i>Équipements:</i> Instrument.						

Porte-totem Drune						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	3/5	4	1	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Acharné. <i>Équipements:</i> Étendard.						

Archer Drune						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/3	2/4	3	1	

Rang: 1, Cernunnos.
Compétences: Toxique/4, Tireur/3.
Équipements: Arc de chasse (5/60).

Mâne						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	3/7	1/6	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5, Régénération/5. <i>Équipements:</i> aucun.						

Lanyph						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/6	3/4	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Éclaireur, Bond, Instinct de survie/4. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Rage des sorcières.						

Persécuteur						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/7	3/6	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Implacable/1, Cri de guerre/6. <i>Équipements:</i> aucun.						

Vétéran Drune						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/6	3/6	3	2	
<i>Rang:</i> 1, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Acharné, Charge bestiale. <i>Équipements:</i> aucun.						

2/ Les combattants de Rang 2

Karnagh						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/8	4/6	4	2	
<i>Rang:</i> 2, Cernunnos. <i>Compétences:</i> Brute épaisse, Possédé. <i>Équipements:</i> aucun.						

Séide Formor						45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	5/9	4/7	8	2	
<i>Rang:</i> 2, Cernunnos, Formor. <i>Compétences:</i> Furie guerrière, Régénération/5,						

Effrayant/7. <i>Équipements</i> : aucun. <i>Règles spéciales</i> : Auras démoniaques.

Pillard cornu	55 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
17,5	4	5/8	5/8	5	2
<i>Rang</i> : 2, Cernunnos. <i>Compétences</i> : Charge bestiale, Cri de guerre/7, Implacable/1. <i>Équipements</i> : Hache de bourreau.					

Minotaure Drune	60 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
12,5	3	5/9	4/10	5	1
<i>Rang</i> : 2, Cernunnos. <i>Compétences</i> : Furie guerrière, Charge bestiale, Acharné, Effrayant/7. <i>Équipements</i> : aucun.					

Chien de Scathâch	60 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
15	4	6/10	3/7	7	1
<i>Rang</i> : 2, Cernunnos, Formor. <i>Compétences</i> : Brute épaisse, Charge bestiale, Implacable/1, Effrayant/8. <i>Équipements</i> : aucun.					

3/ Les combattants Mystiques

Mangeur d'âmes	30 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
10	3	4/5	4/6	4	3
<i>Rang</i> : 1, Cernunnos <i>Compétences</i> : Possédé, Guerrier-mage de X/1, Possédé. <i>Équipements</i> : aucun. <i>Règles spéciales</i> : Gardiens de la Nécropole.					

4/ Les incarnés

Brentyr l'Esclavagiste	45 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
10	4	5/7	4/7	4	2
<i>Rang</i> : 1, Cernunnos, Incarné. <i>Compétences</i> : Acharné, Commandement. <i>Équipements</i> : aucun.					

Feyhlin la Sauvage	50 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
12,5	6	6/7	4/5	4	1
<i>Rang</i> : 1, Cernunnos, Incarné. <i>Compétences</i> : Furie guerrière, Bond, Instinct de survie/4, Bravoure. <i>Équipements</i> : aucun. <i>Règles spéciales</i> : Rage des sorcières, l'Ombre et la Guerrière.					

Morgwenn la Sanglante	50 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
12,5	5	5/6	5/5	4	2
<i>Rang</i> : 1, Cernunnos, Incarné. <i>Compétences</i> : Éclaireur, Bond, Assassin, Conscience. <i>Équipements</i> : aucun. <i>Règles spéciales</i> : Rage des sorcières, l'Ombre et la Guerrière.					

Gwahyr l'Impitoyable	60 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
10	4	5/8	5/6	5	3
<i>Rang</i> : 1, Cernunnos, Incarné. <i>Compétences</i> : Cri de guerre/7, Implacable/1, Commandement <i>Équipements</i> : aucun.					

Wandyr le Sanguinaire	105 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
12,5	5	6/9	5/8	6	5
<i>Rang</i> : 2, Cernunnos, Incarné. <i>Compétences</i> : Commandement, Brute épaisse, Possédé, Acharné. <i>Équipements</i> : Kilgorm, armure formor.					

Balkròn	140 points				
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
12,5	5	7/10	6/9	7	5
<i>Rang</i> : 2, Cernunnos, Incarné, Formor <i>Compétences</i> : Furie guerrière, Implacable/2, Régénération/5, Effrayant/8. <i>Équipements</i> : Fouet squelette, Arme formor. <i>Règles spéciales</i> : Auras démoniaques.					

Corwyn le Bossu						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/5	4/7	4	4	
<p><i>Rang:</i> 1, Cernunnos, Incarné. <i>Compétences:</i> Acharné, Magicien du Feu, de l'Eau, de l'Air et de la Terre/2. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Flambeau de la haine • 1 (F) + 1 (A) • Réserve • un combattant ami • 15 cm • Mot-Clé • La cible gagne un marqueur « Haine » à chaque fois qu'elle élimine un adversaire au corps à corps. Au moment où elle est éliminée, tous les combattants à son contact perdent un nombre de PV égal au nombre de marqueur « Haine » que possédait la cible. Ne peut être lancé sur un Être élémentaire, un Immortel ou un Mort-vivant. Ce sort reste actif sans entretien d'un tour sur l'autre.</p>						

Damrahl, Wyrdr Drune						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	4/6	5	5	
<p><i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Magicien du Feu, de l'Eau, de la Terre et de l'Air/3. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Oracle rouge • X+1 (F) • Réserve • un Incarné ennemi • 15 cm • Mot-Clé • Vous pouvez lancer ce sort au moment où un Incarné ennemi est tué. X est égal au rang de la cible. Vous récupérez immédiatement dix Gemmes d'un élément de votre choix.</p>						

Gwernydd						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/4	3/5	5	4	
<p><i>Rang:</i> 1, Cernunnos, Incarné. <i>Compétences:</i> Acharné, Fidèle/2. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Iconoclaste. <i>Miracle réservé :</i> Oracle sanguinaire • X • Réserve • Personnel • Mot-clé • Appelez ce miracle après un jet de Tactique. L'effet dépend du nombre de point de FT que vous dépensez: 1 : vous gagnez immédiatement 1 PC. 2 : désignez un combattant ennemi, votre adversaire doit vous révéler sa position dans sa séquence d'activation. 3 : choisissez une Tactique du Livret de règle, votre adversaire ne pourra pas l'utiliser ce tour.</p>						

Ardokath						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/7	5/7	-	-	
<p><i>Rang:</i> 2 Cernunnos, Incarné. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/8, Régénération/4, Moine-guerrier/2. <i>Équipements:</i> Gamrha. <i>Règles spéciales :</i> Iconoclaste, Celui qui veille. <i>Miracle réservé :</i> Exhalaison mortuaire • 4 • Réserve • Spécial • Mot-clé • Les combattants amis situés, même partiellement, à 15 cm ou moins d'Ardokath et disposant de la compétence « Mort-vivant » bénéficient de la compétence « Toxique/5 » (« Toxique/3 » contre des adversaires dotés de « Fanatisme »). Ardokath bénéficie également de ce Miracle.</p>						

Chapitre 4 : Affiliations

1/Gwyrd-An-Caern

Nécropole (Affiliation) : les Mânes amis gagnent la compétence « Renfort/1 ». Un Mâne peut revenir en jeu dans un rayon de 15 cm autour d'un Mangeur d'âmes grâce à cette compétence, plutôt que dans sa zone de déploiement. Les autres combattants amis bénéficient de +1 en COU. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Affamé (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant doté de la compétence « Mort-vivant ». Les adversaires à son contact échouent automatiquement leur jet d'INI s'ils veulent se désengager. Si l'adversaire dispose d'une capacité lui permettant de réussir automatiquement ce type de jet, les deux effets s'annulent et le jet de désengagement se fait normalement. 10 Points.

Hurllement macabre (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non « Mort-vivant ». Les combattants adverses à leur contact ne peuvent bénéficier d'aucune Tactique, directement ou indirectement. 10 Points.

Dévoreur d'âmes (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Arcaniste. Il acquiert la maîtrise de l'élément Ténèbres. De plus, la règle de récupération mystique s'étend à tous les combattants ennemis, plus seulement aux Croyants. 15 Points.

Combattants réservés :

Cavalier Mâne						40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	2	5/8	2/8	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Cernunnos, Gwyrd-An-Caern.						
<i>Compétences:</i> Charge bestiale, Dur à cuire, Régénération/5, Mort-vivant/7.						
<i>Équipements:</i> aucun.						

2/L'Ombreuse

L'espoir est vain (Affiliation) : les combattants amis dont le rang porte la mention « formor » gagnent la compétence « Possédé ». Les autres combattants amis (excepté les Mort-vivants) gagnent la règle spéciale « Désespéré ». 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Favori de l'Ombreuse (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Martyr/3 ». 15 Points.

Âme brûlée (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Mystique dont le rang ne porte pas la mention « formor ». Il acquiert la compétence « Insensible/2 ». 10 Points.

Tyran noir (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant dont le rang porte la mention « formor ». Les combattants adverses situés, même partiellement, à 15 cm ou moins de ce combattant ne compte plus comme des Croyants pour votre adversaire. De plus, ils subissent un malus de -1 en COU et DIS. 10 Points.

Combattants réservés :

3/Le Fléau rouge

Massacre (Affiliation) : Au début d'un tour, pour chaque tranche complète de 50 PA de combattants ennemis éliminés, vous pouvez attribuer la compétence « Harcèlement » à l'un de vos combattants de manière définitive. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Esclavagiste (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant dont la FOR est supérieure ou égale à 6. Pour chaque adversaire éliminé au corps à corps, ce combattant gagne un marqueur « Esclave ». Chaque marqueur « Esclave » s'ajoute à votre résultat pour le jet de Tactique. 15 Points.

Terreur (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Incarné dont le rang ne porte pas la mention « formor ». Il acquiert les compétences « Effrayant/7 » et « Abominable ». 15 Points.

Désolation (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Furie guerrière ». 10 points.

Combattants réservés :

Karnagh rouge						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/8	4/6	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Cernunnos, Fléau Rouge.						
<i>Compétences:</i> Brute épaisse, Possédé, Charge bestiale.						
<i>Équipements:</i> Arme formor.						

4/Mal Cornu

Prince de Kel (Affiliation) : Les combattants amis n'ayant pas la compétence « Mort-vivant » et dont le rang ne porte pas la mention « formor » disposent de la compétence « Concentration/1 », les Incarnés de « Concentration/2 ». 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Razzia (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il peut se déplacer de son MOU lors d'une Action de Désengagement au lieu de la moitié. 10 Points.

Sang du Cornu (Solo) : Cette capacité peut être

attribuée à n'importe quel combattant Incarné. Il acquiert la compétence « Commandement ». 15 Points.

Trophée macabre (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Mystique. Les adversaires à son contact lors de la Phase de corps à corps doivent remporter un test de DIS en opposition ou perdre un dé de combat. 15 Points.

Combattants réservés :

Lanyph nubile						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/6	3/5	4	0	
<i>Rang</i> : 1, Cernunnos, Mal Cornu.						
<i>Compétences</i> : Éclaireur, Bond, Toxique/4.						
<i>Équipements</i> : aucun.						
<i>Règles spéciales</i> : Rage des sorcières.						

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

Grimoire de la Cabale. Élément affilié/Feu, Eau, Air et Terre.

- x **Appel du sang • 2 (E) • Niveau 1 • Spécial • Spécial • Mot-clé** • Désignez une carte de votre séquence qui n'a pas encore été activée. Activez-la immédiatement après avoir fini l'activation de l'Arcaniste qui a lancé ce sort.
- x **Dégénérescence • X (A) • Niveau 1 • un combattant ennemi • Contact • Mot-clé** • La cible lancera un dé lors de la phase de Résolution des effets négatifs. Sur un résultat supérieur ou égal à 6-X, la cible perd un PV.
- x **Ténacité des Mânes • 2 (Ténèbres !) • Niveau 1 • Spécial • 20 cm • Mot-clé** • La cible ne peut être qu'un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant ». Elle acquiert la compétence « Acharné ».
- x **Lames affamées • 3 (F) • Niveau 2 • un combattant ami • 15 cm • Mot-clé** • La cible acquiert la compétence « Enchaînement ».
- x **Forge défunte • X (T) • Niveau 2 • Spécial • 15 cm • Mot-clé** • Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant ami équipé d'une Arme formor ou d'une Armure formor. Il gagne un bonus égal de +2 par tranche complète de 3 Gemmes investies dans le sort. La caractéristique dépend de l'équipement : Armure = RES, Arme = FOR.
- x **Frappe du démon • 3 (A) • Niveau 2 • un combattant ami • 15 cm • Mot-clé** • La cible acquiert la compétence « Coup de maître ».
- x **Rage des Bannis • 3 (E) • Niveau 2 • un combattant ami • 10 cm • Mot-clé** • La cible gagne la compétence « Cri de guerre/8 ». Si elle dispose déjà de cette compétence, elle prend la meilleure valeur. Un adversaire échouant à un test de Peur induit par la cible perd un PV en plus de subir les effets normaux de la Peur. Ce sort ne peut être lancé sur un combattant doté de « Effrayant/X » ou « Mort-vivant/X ».
- x **Mort hurlante • 3 (A) • Niveau 3 • un combattant ennemi • 15 cm • Mot-clé** • La cible doit réussir un test de COU de difficulté

7 ou perdre un PV. Si la cible perd un PV, désignez une nouvelle cible à 10 cm ou moins de la première, qui doit alors passer un test de COU de difficulté 6. Continuez en réduisant la difficulté de 1 jusqu'à ce qu'une cible réussisse son test, qu'il n'y ait plus de cible potentielle ou que la difficulté du test tombe à 0. Les cibles désignées après la première n'ont pas besoin d'être dans la portée initiale du sort ni dans la ligne de vue de l'Arcaniste.

- x **Offrande sanglante • 4 (F) • Niveau 3 • un combattant ennemi • 15 cm • Mot-clé** • Si la cible est tuée avant la fin du tour en cours, tous les combattants amis situés, même partiellement, à 10 cm ou moins de la cible au moment où elle est éliminée regagnent un PV.

2/Miracles

Monothéisme (Cernunnos). Hostilité/Tous

- x **Malveillance du formor • 2 • Niveau 1 • Spécial • Mot-clé** • Ce miracle ne peut être appelé que sur un combattant ami équipé d'une Arme formor ou d'une Armure formor. S'il possède les deux, choisissez-en un qui bénéficiera de ce miracle. En fonction de l'équipement ciblé, l'effet sera le suivant : si c'est une Arme formor, le prochain jet d'attaque de la cible au corps à corps sera automatiquement un 6, si c'est une Armure formor, le prochain jet d'attaque au corps à corps subi par la cible sera automatiquement un 1. Attention, les Armes et Armures sacrées fonctionnent normalement contre ce miracle.
- x **Mort dans l'âme • X • Niveau 2 • un Incarné ennemi • Mot-clé** • Appelez ce Miracle au moment où un Incarné ennemi est tué. Celui-ci devient la cible. Tous les combattants amis présents, même partiellement à 10 cm de la cible perdent un PV à moins de réussir un test de DIS de difficulté égale à X*2.
- x **Aura de profanation • 3 • Niveau 2 • Spécial • Mot-clé** • Pour chaque Miracle ennemi prenant effet dans un rayon de 20 cm ou moins de votre Prêtre, le Prêtre adverse ayant appelé ledit Miracle perd 1 PV. Ne fonctionne pas de manière rétroactive sur les Miracles déjà actifs.
- x **Souffle du Cornu • 2 • Niveau 2 • un combattant ami • Mot-clé** • La cible acquiert la compétence « Implacable/1 » ou augmente la valeur de cette compétence de +1 si elle la possède déjà.