

## MIRACOLI DI C3.5

Gli aspetti sono, dall'alto e poi in senso antiorario: Creazione, Alterazione, Distruzione.

### UNIVERSALE:

#### Proroga Miracolosa

**Creazione: 0 Alterazione: 2 Distruzione: 0**

**Fervore:** speciale

**Difficoltà:** 7

**Area:** un seguace amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** istantanea

il Fervore di questo miracolo dipende dal livello di ferite del bersaglio:

-*Leggera*: fervore 2

-*Grave*: fervore 3

-*Critica*: fervore 4

Se l'evocazione ha successo, il bersaglio è curato di un livello di ferite.

#### Destino Tragico

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 8

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

Questo miracolo va lanciato durante la fase strategia, dopo aver costituito le sequenze d'attivazione ma prima del tiro di tattica. Esso può anche essere lanciato in fase di schieramento.

Destino Tragico non ha bisogno di un bersaglio e non può essere censurato.

Nel caso l'invocazione sia un successo l'avverario vedere il numero di riserve cui avrà diritto questo turno ridursi di 1.

#### Aura d'Ardimento

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** speciale

**Portata:** personale

**Durata:** speciale

Se l'invocazione ha successo, tutti i combattenti in rotta appartenenti allo stesso esercito e allo stesso popolo del fedele e situati entro la sua aura di fede sono immediatamente recuperati.

Inoltre, fino al termine del turno, questi stessi combattenti beneficiano di un +1 al risultato finale dei loro test di COR finchè si trovano entro l'aura di fede del fedele.

Uno stesso combattente può beneficiare di un solo bonus per volta grazie a questo miracolo.

#### Autorità Religiosa

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

Questo miracolo deve essere invocato durante la fase strategica, dopo la costituzione delle sequenze d'attivazione e prima del tiro di Tattica. Esso può anche essere invocato durante la fase di schieramento.

Se l'invocazione ha successo, il fedele beneficia dell'abilità Comando/10.

### **Preghiera del Guerriero**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 8

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Il fedele stesso può essere bersaglio di questo miracolo. Se l'invocazione ha successo, i punti d'Aspetto stampati sulla carta del fedele sono immediatamente suddivisi tra INI, ATT, DIF, FOR e RES del bersaglio. La ripartizione dei punti è liberamente scelta dal giocatore, ma una stessa caratteristica non può essere aumentata di più di 2 punti grazie a Preghiera del Guerriero.

Invocato questo miracolo, il fedele non può più compiere miracoli né esercitare la censura fino al termine del turno.

### **Abnegazione**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 4

**Difficoltà:** 7

**Area:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Il fedele designa un bersaglio, poi sceglie se influenzare la sua FOR o la sua RES. Dopo aver invocato questo miracolo, ogni punto che il fedele sottrae alla sua caratteristica equivalente, così com'è scritta sulla carta di riferimento, gli permette di aumentare o di diminuire quella del bersaglio di 1 punto. Sotto l'effetto dell'Abnegazione, le caratteristiche originali del fedele e del suo bersaglio non possono scendere sotto 0.

Un combattente può subire gli effetti di questo miracolo 1 sola volta per turno.

### **Contemplazione dei Reami**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** speciale

**Difficoltà:** 7

**Area:** un mago amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

La capacità della riserva di Mana del Mago bersagliato aumenta di un numero di gemme pari al numero di punti di Fede Temporanea spesi dal Fedele. I punti di Fede Temporanea spesi per aumentare gli effetti del miracolo non possono servire a rinforzare il Legame durante l'Invocazione. Gli effetti del miracolo cessano quando il Mago bersaglio incassa una ferita. Uno stesso Mago non può accumulare gli effetti di più Contemplazioni dei Reami.

### **Egida di Fervore**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Se l'invocazione ha successo, il bersaglio beneficia dell'abilità Schivata.

### **Lama Fantasma**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Se l'invocazione ha successo, il bersaglio beneficia dell'abilità Finta.

### **Giudizio Divino**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 5

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino alla fine del turno

Questo miracolo deve essere invocato, prima del tiro di Tattica. Per tutto il resto del turno, ogni volta che i giocatori effettuano un test che non sia ATT, DIF, COR e PAU, se si trovano in parità non devono rilanciare i dadi. Considerate che il giocatore che beneficia del Giudizio Divino vinca il test di un punto. Se entrambi i giocatori desiderano invocare questo miracolo, quello che ottiene il miglior risultato durante il suo test di Divination beneficia del Giudizio Divino. In caso di parità durante il test di Divination, gli dei per questo turno non interverranno...

### **Occhio Divino**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Il bersaglio beneficia dell'abilità Consapevolezza.

### **Strale Divino**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Se l'invocazione riesce, il bersaglio beneficia dell'abilità Precisione. Quest'abilità tuttavia, non si applica se il bersaglio funge da servente o da supplente di un congegno immobile.

### **Reame dei Ciechi**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Se l'invocazione ha successo, il bersaglio non dispone più di alcuna linea di vista oltre 10 cm. In altri termini, non può bersagliare nessun combattente che si trovi a più di 10 cm da lui.

**Discepolo Immortale**

**Creazione: 0 Alterazione: 0 Distruzione: 0**

**Fervore: 2**

**Difficoltà: 7**

**Area: speciale**

**Portata: speciale**

**Durata: speciale**

Questo miracolo può essere lanciato solo da un Personaggio Fedele. Se l'invocazione è un successo un segnalino è piazzato entro 10 cm dal fedele per segnalare l'apparizione del discepolo. Solo al fedele è nota la sua presenza. Il discepolo non ostacola le linee di vista e non può essere bersaglio di alcuna azione né ferito.

Finché il discepolo si trova a 10 cm o meno da lui, il fedele può aumentare uno dei suoi aspetti a sua scelta di 1 punto.

## **LUCE:**

### **Splendore Purificante**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente

**Portata:** 15 cm

**Durata:** istantanea

Questo miracolo può colpire tanto un alleato quanto un nemico. Tutte le magie ed i miracoli cui il bersaglio è soggetto sono dissipati.

### **Intuizione Celeste**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

Questo miracolo non richiede un bersaglio e non può essere censurato.

Se esso viene lanciato con successo, allora il giocatore che controlla il fedele può riprendere in mano tutte le carte della sua sequenza e della sua riserva che ancora non sono state giocate. Egli è libero di riorganizzarle nel modo che preferisce e poi rimettere in riserva lo stesso numero di carte che vi erano prima del lancio di questo miracolo. Quella così fatta è la sua nuova sequenza di attivazione.

### **Arciere Celeste**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

Se l'invocazione ha successo il bersaglio beneficia dell'abilità Assillo.

### **Esaltazione Guerriera**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente amico

**Portata:** personale

**Durata:** fino alla fine del turno

Se l'invocazione ha successo, tutti i combattenti dello stesso esercito e dello stesso popolo del fedele beneficiano dell'abilità "Fanatismo" finché si trovano nella sua aura di fede.

### **Arma degli Angeli**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** ATT del bersaglio +2

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

Il bersaglio beneficia di Colpo da maestro/0. Se dispone già di quest'abilità sulla sua carta di riferimento, il valore X è aumentato di 3 punti.

### **Giuramento del Guaritore**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** istantanea

Il giocatore lancia 1d6. Se ottiene 5 o 6 il bersaglio è curato di un livello di Ferite. Il fedele può spendere punti di F.T. supplementari dopo l'invocazione di questo miracolo. Ogni punto speso permette di lanciare 1d6 supplementare per il test. Se più dadi ottengono 5 o 6, il bersaglio è guarito di altrettanti livelli di Ferite.

### **Luminescenza Benevola**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 6

**Area:** il fedele

**Portata:** personale

**Durata:** speciale

Sotto l'effetto della Luminescenza Benevola, il fedele acquisisce una protezione contro il Tiro avversario. La difficoltà di tutti i Tiri che prendono di mira il fedele viene aumentata di 1 punto. Inoltre se il fedele è Caricato o Ingaggiato da una miniatura nemica, questa subirà un Tiro per Ferire a FOR 0 nel momento in cui entrerà a contatto di base con il fedele.

La Benevolenza Luminescente non infliggerà Tiri per Ferire ad avversari caricati o ingaggiati dal fedele.

### **Invocazione degli Angelus**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine della partita

Il successo di questo miracolo permette di invocare un Angelus sul campo di battaglia.

La miniatura dell'Angelus deve essere posta a 10 cm o meno dal fedele, entro la sua visuale ed a livello 0.

Le regole dettagliate dei combattenti evocati sono riportate a pag. 79-80 del manuale di Confrontation 3.

### **Braccio Vendicatore**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Quando il bersaglio sotto l'effetto di questo miracolo tenta un contrattacco, il test di Difesa viene effettuato con 1d6 supplementare. Questo dado addizionale è considerato come un normale dado di

combattimento.

### **Ispirazione Celeste**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** COR del bersaglio

**Area:** un combattente amico 5

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

Il bersaglio beneficia di un +1 al risultato finale dei suoi test d'Iniziativa, d'Attacco e di Difesa.

Prima di ogni tiro per Ferire effettuato in corpo a corpo dal bersaglio, i fedeli del suo esercito

presenti a 20 cm o meno da lui possono spendere punti di F.T. (non è richiesta alcuna linea di vista).

Per ogni punto di F.T. speso in questo modo, il bersaglio beneficia di un +2 al tiro per Ferire (max +6).

### **Aura di Severità**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 8

**Area:** personale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine del turno

I combattenti nemici subiscono gli effetti dell'abilità "Effimero/6" finché si trovano, anche parzialmente, nell'aura di fede del fedele.

Quest'ultimo può spendere altri 3 punti di F.T. dopo l'invocazione di questo miracolo per ridurre il valore di Effimero X da 6 a 5.

### **Rinuncia**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** ATT del bersaglio +2

**Area:** un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Questo miracolo deve essere invocato non appena il bersaglio riesce ad effettuare un assalto contro un combattente amico. Il bersaglio viene spostato di 1 cm in una direzione scelta dal giocatore che utilizza il miracolo. Il bersaglio è disposto con il fronte rivolto verso il combattente che avrebbe assalito. L'assalto è annullato e lo spostamento del combattente è terminato.

### **Incarnazione della Giustizia**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 8

**Area:** il fedele

**Portata:** personale

**Durata:** speciale

Se l'invocazione è un successo il Fedele perde la sua Aura di Fede ed i suoi punti di Fede

Temporanea. Tutte le ferite che gli verranno inflitte saranno considerate come Leggere (Stordito ed Ucciso non sono ferite), mentre tutte le ferite che egli infliggerà saranno considerate come Gravi.

Il fedele è libero di porre fine a questi effetti quando vuole. Un solo combattente del campo del fedele per volta può beneficiare degli effetti di questo miracolo.

## **DESTINO:**

### **Mannaia del Destino**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Un combattente amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Il bersaglio acquisisce l'abilità Feroce.

### **Soffio del Disordine**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

Questo miracolo va lanciato subito dopo che l'avversario ha fatto la sua sequenza di attivazione.

Il giocatore che ha lanciato questo miracolo può pescare una carta a caso dalla sequenza avversaria e guardarla. Può poi decidere di rimetterla dov'era o in fondo alla sequenza di attivazione nemica.

### **Catene del Furore**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** ATT del bersaglio +2

**Area:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Dopo ogni test d'Attacco effettuato dal bersaglio (che esso sia riuscito o no e qualunque sia l'equipaggiamento utilizzato per l'attacco), la FOR stampata sulla sua carta di riferimento diminuisce di due punti (minimo: 0). Questa penalità si applica prima dell'eventuale tiro per Ferire causato dall'Attacco. Queste modifiche durano fino alla del turno e influenzano la FOR degli equipaggiamenti del bersaglio (come le lame dorsali, ad esempio).

### **Sangue della Terra**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** Speciale

**Area:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

La difficoltà di questo miracolo è uguale alla RES del bersaglio (difficoltà minimo 6).

Se l'invocazione ha successo, il bersaglio è guarito di un livello di Ferite.

Il fedele può spendere tre punti di FT dopo l'invocazione di questo miracolo per guarire il bersaglio di due livelli di Ferite anziché di uno solo.

### **Capriccio del Destino**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 5



**Area:** Un combattente amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Speciale

Questo miracolo può essere compiuto dopo che il bersaglio ha ottenuto un 5 o un 6 come risultato naturale su un tiro di Iniziativa, Attacco, Difesa, Tiro, Coraggio o Disciplina. Il test è annullato e deve essere rilanciato. In compenso, il fedele guadagna quattro punti di Fede Temporanea.

Questo miracolo può essere compiuto una sola volta per turno, anche se un effetto di gioco autorizza un fedele a compiere più volte un determinato miracolo nel corso dello stesso turno.

### **Marchio del Sangue**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Se l'invocazione ha successo, il bersaglio beneficia dell'abilità Tiro Istintivo.

### **Spirito della Guerra**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** Libero

**Difficoltà:** Speciale

**Area:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

La difficoltà di questo miracolo è uguale a 8-INI stampata sulla carta di riferimento del bersaglio (difficoltà minima: 3). Il bersaglio beneficia di un bonus al risultato finale dei suoi test d'iniziativa uguale al Fervore scelto per questo miracolo (massimo: 6).

### **Psychè Divine**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Il fedele designa una miniatura nemica e un combattente amico entrambi entro 10 cm da lui e in contatto di basetta l'uno con l'altro. Il fedele sceglie in seguito una delle caratteristiche del nemico, che non siano Potere o la Fede. Il combattente amico bersaglio beneficerà dello stesso punteggio nella stessa caratteristica fino al termine del turno.

Il valore così trasmesso è uguale a quello indicato sulla carta di riferimento del bersaglio.

Un combattente può essere colpito da questo miracolo una sola volta per turno.

### **Scudo di Fervore**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** DIF del bersaglio + 2

**Area:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Il bersaglio può utilizzare la difesa sostenuta anche se ha piazzato più dadi in attacco che in difesa.

### **Istinto del Guerriero**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 8

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino alla fine del turno 7

Il giocatore che controlla il bersaglio annuncia i test di Difesa di quest'ultimo solo dopo ogni test d'Attacco avversario. Può così attendere di conoscere il risultato finale dei test di Attacco prima di decidere se tentare un test di Difesa e, se decide di tentarlo, con quanti dadi lo effettua. Gli eventuali contrattacchi e le difese sostenute devono essere ugualmente annunciati dopo ogni test d'Attacco avversario.

### **Smarrimento**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 8

**Area:** Speciale

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Speciale

Questo miracolo può colpire solo un combattente che possieda l'abilità Gruppo di Comando. La miniatura bersaglio perde questa abilità fino al termine del turno.

### **Rabbia Cieca**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** DIF del bersaglio + 2

**Area:** Un seguace amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Il bersaglio beneficia di un bonus in FOR uguale alla sua DIF.

Ciononostante, qualunque sia la DIF del bersaglio, il bonus in FOR non può essere maggiore di + 5.

In controparte, la sua DIF è considerata uguale a 0 e tutti i suoi test di DIF sono fallimenti automatici.

### **Invocazione di Anima Silvestre**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

Questo miracolo permette di invocare un'Anima silvestre sul campo di battaglia. Se l'invocazione di questo miracolo viene ascoltata, una miniatura di animae silvestre viene schierata a 10 cm o meno dal fedele, entro il suo campo visivo e a livello 0.

Questo miracolo può essere compiuto più volte per turno in base al rango dell'evocatore:

- *Devoto*/1

- *Zelota*/2

- *Decano*/3

- *Avatar*/4

Questo miracolo può essere invocato da tutti i fedeli Wolfen e Daikinee, indipendentemente da quali siano i loro Aspetti e la loro religione.

**Tela della Realtà****Creazione: 1 Alterazione: 2 Distruzione: 0****Fervore: 3****Difficoltà: 8****Area: Speciale****Portata: 10 cm****Durata: Speciale**

Il fedele designa un punto entro 10 cm ed un secondo punto a 15 cm dal primo. D'ora in poi se il fedele si sposta su uno dei due punti egli è immediatamente trasportato sull'altro ma subisce uno Stordito. Il fedele può così ingaggiare un avversario se questo si trova in contatto col punto di uscita. Se un punto è coperto da un avversario o da un elemento scenico non è possibile ricorrere a quel collegamento.

Un fedele può avere attivo un solo Tela della Realtà per volta.

Solo il fedele che lancia il miracolo può sfruttare questo passaggio, e tale passaggio svanisce dopo che è stato usato una volta o se il fedele lo desidera.

## **TENEBRE:**

### **Sussurri dei Diavoli**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** DIS del bersaglio+4

**Area:** una miniatura nemica

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Questo miracolo può bersagliare solo una miniatura nemica impegnata in un Corpo a Corpo. Se l'invocazione ha successo, il fedele deciderà la suddivisione dei dadi da corpo a corpo del bersaglio prima del tiro di Iniziativa e durante tutte le mischie che il bersaglio effettuerà nel corso del turno. Il bersaglio del miracolo resta tuttavia libero di ricorrere ad abilità che devono essere annunciate prima del tiro di INI, come la furia guerriera. Questa decisione va presa dopo che il fedele ha suddiviso i suoi dadi da combattimento. Se un qualunque effetto obbliga il bersaglio a mettere i suoi dadi in un certo modo, quest'effetto ha la priorità sui Sussurri dei Diavoli. Questo miracolo non ha effetto su Iperioni, Giusti, Esseri della luce e delle tenebre.

### **Invocazione dell'Ira Tenebrae**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine della partita

Questo miracolo permette di invocare un'Ira Tenebrae sul campo di battaglia. Se l'invocazione di questo miracolo viene ascoltata, una miniatura dell'Ira Tenebrae viene schierata a 10 cm o meno dal fedele, entro il suo campo visivo e a livello 0.

Questo miracolo può essere compiuto più volte per turno in base al rango dell'evocatore:

- *Devoto*/1

- *Zelota*/2

- *Decano*/3

- *Avatar*/4

Questo miracolo può essere acquisito da tutti i fedeli delle tenebre con la competenza Monaco-Guerriero, indipendentemente da quali siano i loro Aspetti.

### **Apostasia**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 8

**Area:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del gioco

Il bersaglio di questo miracolo non può essere contato nel calcolo di fede temporanea dei fedeli sul campo. Egli può tuttavia essere utilizzato dai fedeli avversari che possiedono l'abilità "Iconoclasta". Questo miracolo non ha effetto sui fedeli e sui combattenti dotati dell'abilità "Fanatismo".

### **Aura dei Principi Oscuri**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** COR/PAU del Fedele

**Area:** speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** speciale

Tutti i combattenti nemici situati nell'aura di fede del fedele devono effettuare un test di Coraggio di difficoltà uguale al COR (o PAU) stampata sulla carta del fedele. Questo test deve essere effettuato anche dagli avversari dotati di una PAU superiore o che abbiano già resistito ad una PAU superiore o uguale. Sono dispensati da questo test solo i combattenti che beneficiano dell'abilità "Immunità/Paura". Ogni combattente che fallisce questo test è immediatamente in rotta.

### **Bracere della Dannazione**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** speciale

**Area:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

Questo miracolo non ha alcuna difficoltà. Il fedele deve semplicemente ottenere il risultato più alto possibile. Il bersaglio effettua un test di Disciplina. Se il risultato finale del test è superiore a quello del tiro di divination del fedele, non succede niente. Se è inferiore o uguale, il bersaglio subisce un tiro per Ferire con FOR uguale alla differenza tra i due test.

Questo miracolo non ha effetto sui Non-morti e sui Costrutti.

### **Intuizione Demoniac**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 8

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** istantanea

Il giocatore indica un combattente nemico situato nell'aura di fede del fedele. Egli designa poi una carta del mazzo d'attivazione del suo avversario o della sua riserva. La carta viene rivelata: se rappresenta il combattente designato, tutti i combattenti attivati tramite quella carta subiscono un tiro per Ferire (FOR 6).

La carta è poi inserita nuovamente dove si trovava all'inizio, coperta. Questo miracolo può essere lanciato con successo una sola volta per turno.

### **Forza delle Tenebre**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** libero

**Difficoltà:** fervore +4

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

La FOR del bersaglio è aumentata di un numero di punti uguale al Fervore scelto per questo miracolo (massimo: + 5 FOR).

### **Ombra Inafferrabile**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

Questo miracolo può essere compiuto subito prima che il fedele tenti un disimpegno. Se l'invocazione ha successo, il fedele beneficia di un + 6 al risultato finale del suo tiro di disimpegno. Ombra inafferrabile può essere compiuto anche quando il fedele è libero da qualsiasi avversario. In caso di successo, egli viene spostato di 10 cm in qualsiasi direzione, allo stesso livello d'altitudine ed ignorando gli ostacoli. Questo effetto non è considerato uno spostamento.

### **Rovina**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Finché il bersaglio si trova sotto l'effetto di questo miracolo, subisce un tiro per Ferire (FOR 6) ogni volta che ottiene un 6 su un test d'Iniziativa, Attacco, Difesa, Coraggio, Disciplina, Potere o su un tiro di divination. Questo effetto non si applica ai tiri di recupero mana. Se un test è effettuato con più D6, e si ottengono più 6, il bersaglio subisce un solo tiro per Ferire. In compenso, un 6 ottenuto in seguito ad un rilancio provoca un tiro per Ferire.

### **Intimidazione**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** libero

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

Il bersaglio subisce una penalità al risultato finale dei suoi test d'Iniziativa, Attacco, Difesa e Tiro. La penalità è proporzionale al Fervore scelto per questo miracolo:

- *Fervore 2:* 0 1
- *Fervore 3:* 0 2

### **Possessione**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 8

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine della partita

Il bersaglio acquisisce l'abilità Posseduto fino al termine della partita. Se possiede già quest'abilità sulla sua carta di riferimento, egli beneficia di un + 1 ai risultati finali dei suoi test d'Iniziativa, Attacco e Difesa.

### **Sangue degli Abissi**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** RES del Bersaglio

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Rigenerazione/5". Se egli possiede "Rigenerazione/6", beneficia invece di "Rigenerazione/5". Se è già dotato di quest'abilità, ed il valore X associato ad essa è inferiore o uguale a 5, il miracolo non ha effetto.

### **Occhio delle Tenebre**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** speciale

Se l'invocazione ha successo, il fedele non necessita più di una linea di vista valida nei confronti dei bersagli dei suoi miracoli. Questo effetto dura fino al termine del turno. Esso può tuttavia essere mantenuto di turno in turno. Per farlo, il fedele deve spendere due punti di F.T. nel corso di ogni fase di mantenimento.

### **Malocchio**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

Sotto l'effetto di questo miracolo, il fedele beneficia dell'abilità "Taumaturgo" e non subisce il malus di -1 quando recupera la sua FT o quando compie miracoli in corpo a corpo.

Egli può prolungare l'effetto del miracolo di turno in turno spendendo un punto di FT durante ogni fase di mantenimento.

### **Brutalità delle Ombre**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

Compiuto questo miracolo, la FOR del fedele è rimpiazzata da quella di un nemico in contatto con la sua base, a scelta del giocatore che controlla il fedele. La FOR trasmessa è quella stampata sulla carta di riferimento dell'avversario. Il giocatore può scegliere di aumentare di 2 la difficoltà di questo miracolo prima di effettuare il test di Fede. In caso di successo la FOR trasmessa è aumentata di 1 punto.

## MIRACOLI PER DIVINITA'

### ARH TOLTH – DIRZ:

#### Lacerazione encefalica

**Creazione: 0 Alterazione: 2 Distruzione: 0**

**Fervore: 5**

**Difficoltà: 7**

**Area:** Una miniatura

**Portata:** 15 cm

**Durata:** istantanea

Il bersaglio subisce un tiro per ferire la cui forza è pari alla fede temporanea del fedele al momento in cui lancia questo miracolo. Per il tiro per ferire, la vittima sostituisce il suo punteggio di resistenza con il suo punteggio di disciplina. Se la vittima subisce almeno una ferita, essa perde immediatamente, se le ha, Comando e Consapevolezza fino alla fine del turno.

Questo miracolo non ha alcun effetto su costrutti, non-morti ed esseri immortali.

#### Stretta di Arh-Tolth

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 2**

**Difficoltà: 6**

**Area:** un combattente

**Portata:** contatto

**Durata:** fino alla fine della partita

Il processo di trasformazione è molto doloroso. Il bersaglio subisce una ferita leggera e perde 2 punti di difesa e non potrà più effettuare test di tiro per tutta la partita. In contropartita vede aumentata la sua forza di 2 punti ed acquisisce Feroce.

Se il miracolo è fatto su di un fedele di Arh-Tolth questo non subirà la ferita leggera durante la trasformazione.

#### Tunica di sangue

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 2**

**Difficoltà: 7**

**Area:** un combattente

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

La Tunica di sangue può essere lanciata solo su combattenti di Rango Regolare. Questi vedono aumentare la loro Forza e la loro Resistenza fino al termine del turno di 3 punti ma non possono mettere più dadi in difesa.

Questo miracolo non ha effetti su costrutti e non-morti.

#### Volontà tenebrosa

**Creazione: 0 Alterazione: 0 Distruzione: 1**

**Fervore:** libero

**Difficoltà:** speciale

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** istantaneo

Il miracolo deve essere lanciato immediatamente dopo che un tiro, che ha come bersaglio il fedele, ha avuto successo. La difficoltà è pari alla forza del tiro. Se la volontà tenebrosa ha successo il



tiro è annullato. Il fedele di Arh-Tolth può scegliere di accrescere di 3 punti la difficoltà di questo miracolo prima del tiro di divination. In caso di successo, il tiro viene rinviato al tiratore, che subirà un tiro per ferire con forza pari a quella del tiro.  
Questo miracolo è inefficace contro il tiro di macchine da guerra.

### **Carezza di Arh-Tolth**

**Riservato:** Dama Claudia Nesselith

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 0

**Difficoltà:** 7

**Area:** uno Scorpione amico.

**Portata:** aura di fede.

**Durata:** istantanea

Il bersaglio è curato di una ferita per ogni 2 punti fede che Dama Claudia spende dopo essere riuscita nell'invocazione di questo miracolo.

### **Le Lame Oscure**

**Riservato:** Vicari di Dirz

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** un combattente

**Portata:** contatto

**Durata:** fino alla fine del turno

Se il Vicario effettua un Colpo da Maestro contro la vittima di questo miracolo durante la prossima fase di corpo a corpo, allora la Res del bersaglio sarà dimezzata per questo colpo.

## **ARIN – LEONI:**

### **Intuizione Salutare**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Se l'invocazione ha successo, il giocatore che controlla il bersaglio può annunciare se questi tenta di difendersi e con quanti dadi effettua il tentativo dopo il test d'attacco dei suoi avversari. (Il bersaglio può anche annunciare un contrattacco o una difesa sostenuta).

### **Aiuto d'Elad**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area:** un Leone amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

Aiuto d'Elad può essere invocato solo su un Leone amico ferito.

La Difficoltà è uguale alla RES stampata sulla sua carta. Una volta invocato con successo questo miracolo, le Ferite del bersaglio sono guarite di un livello. Il Fedele può allora spendere 1 F.T. supplementare (se gli resta almeno 1 F.T.). Il giocatore lancia 1d6: con un risultato di 4+ il bersaglio rigenera un altro livello di Ferite ed il miracolo ha termine. Il risultato del dado non può essere modificato né rilanciato.

### **Auspici Favorevoli**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 7

**Area:** una miniatura

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Dichiarate una caratteristica della miniatura bersaglio prima d'Invocare gli Auspici Favorevoli. Se l'Invocazione ha successo, un risultato di 1 non sarà un fallimento durante i test in quella caratteristica del bersaglio.

### **Vendetta d'Azal**

**Riservato a:** Pizia d'Azal

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

Se il bersaglio di questo miracolo è ucciso, si designi un combattente nemico nel momento in cui il combattente sta per essere rimosso dal campo di gioco. Il nemico si deve trovare ad una distanza massima di 10cm e essere entro la linea di vista del beneficiario della Vendetta d'Azal.

Dopo la propria morte, Azal offre la sua possibilità di vendetta. Il combattente nemico designato subisce un tiro per ferite uguale al valore di COR o PAU come scritto sulla carta di riferimento del bersaglio di questo miracolo.

**Ispirazione Guerriera****Riservato a:** Pizia d'Azal**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1**Fervore:** 2**Difficoltà:** DIF del bersaglio +1**Area:** un combattente amico**Portata:** 10 cm**Durata:** fino al termine del turno

Questo miracolo può essere lanciato solo su un combattente non personaggio e gli conferisce la possibilità di effettuare dei Contrattacchi come un Personaggio. Se il bersaglio è già in grado di effettuare Contrattacchi, allora tutti gli attacchi che egli effettua non potranno essere contrattaccati, neppure grazie all'abilità Ambidestro.

## **CERNUNNOS – DRUNI:**

### **Soffio del Cornuto**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 2

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area:** un Druno Amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Speciale

Questo miracolo viene invocato su un combattente non-Personaggio alleato dotato di Accanito sulla sua carta. Il fedele non può lanciare questo miracolo su se stesso. Quando il combattente amico sotto gli effetti di questo miracolo viene Ucciso, il fedele può spendere 2 punti fede durante la fase di mantenimento.

Il bersaglio non viene rimosso alla fine del turno e continua a beneficiare di Accanito fino alla Fase di Mantenimento successiva.

Il Fedele può spendere punti di Fede Temporanea a ogni Fase di Mantenimento per mantenere in vita i combattenti sotto effetto di questo miracolo. Essi sono considerati perdite quando vengono ritirati dal campo di battaglia. Un Fedele può mantenere vivi in questo modo tanti combattenti quanti gliene permette la sua Fede Temporanea. Se il fedele viene eliminato, i beneficiari di questo miracolo sono ritirati dal gioco alla fine del turno.

### **Malvolenza del Fomoro**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantanea

Questo miracolo può essere invocato solo su un combattente amico dotato di un equipaggiamento “fomoro”. Questo miracolo può essere invocato più volte per turno. Lo stesso combattente ne può beneficiare una sola volta per turno.

Se possiede un’arma formor questo miracolo può essere invocato subito dopo la risoluzione di uno dei suoi tiri per ferire con quest’arma. Se l’invocazione riesce, il tiro per ferire è ignorato e deve essere rilanciato.

Se possiede una armatura formor (armatura, scudo, talismano...) questo miracolo può essere invocato subito dopo la risoluzione di un tiro per ferire che egli ha subito. Il tiro per ferire è annullato e deve essere rilanciato. Questo potere è inefficace se l’origine del tiro per ferire è un’arma sacra, nera o fomora.

### **Morte nell'Anima**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 8

**Area:** Speciale

**Portata:** 20cm

**Durata:** Speciale

Questo miracolo può essere lanciato solo su un personaggio o un fedele nemico. Gli effetti del miracolo si applicano al momento della sua eliminazione, se essa avviene durante il turno, altrimenti a fine turno.

I combattenti nemici situati a 5 cm o meno dal bersaglio ottengono dell’abilità effimero/5 fino al termine del turno.

### **Aura di Profanazione**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** DIS del bersaglio

**Area:** speciale

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

Il bersaglio di questo miracolo puo' essere un fedele amico o nemico o lo stesso invocatore. Se la DIS del bersaglio e' "-" la difficoltà e' uguale alla sua RES.

Se l'invocazione ha successo, il fedele designato diventa Iconoclasta. Se possiede gia' questa abilità, la perde ed è considerato un fedele Ortodosso. Qualora egli possieda un attributo riservato o proibito agli Iconoclasti, o se puo' acquisire o perdere quest'abilità utilizzando metodi alternativi a questo miracolo (artefatto, capacità speciale, miracolo, virtù ecc. ) Aura di Profanazione non ha effetto.

### **Oracolo Sanguinario**

**Riservato a:** Gwernydd

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 2

**Fervore:** libero

**Difficoltà:** 6

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

Oracolo Sanguinario va lanciato prima del tiro di tattica.

L'avversario perde una possibilità di Passare per ogni 2 punti di fede che Gwernydd spende per lanciare questo miracolo.

### **Invocazione di Na'Goth**

**Riservato:** Ardokath, Colui che Veglia

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 6

**Difficoltà:** 10

**Area:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** speciale

Prima del tiro di Divination, deve essere posto a 15 cm o meno del mago un segnalino che indichi il luogo in cui l'Na'Goth è destinato a comparire. Viene poi effettuato il test per l'invocazione ed in caso di successo Na'Goth compare nel punto designato.

Na'Goth viene evocato secondo le regole di invocazione dei combattenti sul manuale di Confrontation. Finchè Na'Goth si trova sul campo di battaglia Ardokat non dispone di alcuna aura di fede, ma può continuare ad utilizzare i punti fede che gli restano.

Se Ardokat è eliminato Na'Goth viene rimosso dal campo di gioco alla fine del turno. All'inizio della fase di attivazione, Na-Goth può essere bandito e rimosso dal campo di battaglia da giocatore che controlla.

Questo miracolo può essere lanciato con successo una sola volta per partita.

## **DANU – SESSAIR:**

### **Vigore della Dea**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** speciale

**Area:** un sessair amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

La difficoltà scelta per l'invocazione di questo miracolo determina il bonus di cui beneficia il bersaglio in caso di successo:

- 4 : INI +1, FOR +2

- 7 : INI +1, ATT +1, FOR +2

- 10 : INI +2, ATT +2, FOR +3

Questo miracolo può essere invocato più volte per turno dal fedele, ma su bersagli differenti.

### **Presagio di Cianath**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 7

**Area:** fino a 3 miniature

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino alla fine del turno Il Presagio di Cianath permette ai combattenti bersaglio di capire se un combattimento volgerà a loro vantaggio.

Forti di questo presentimento, possono dichiarare di utilizzare la Furia Guerriera “dopo” il tiro d'Iniziativa.

### **Corna del Cervo**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 4

**Difficoltà:** 8

**Area:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

Le corna del cervo possono avere come bersaglio solo una miniatura che possieda l'abilità Comando/X. La sua portata di Comando è aumentata di 10 cm ed i risultati di 1 per i test di Coraggio non sono considerati come fallimenti né da lui né da tutti i combattenti che si trovano entro al portata del suo Comando/X.

Gli effetti delle Corna del Cervo non possono essere trasmessi per mezzo di uno Stato Maggiore.

### **Ira Divina**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Una miniatura amica

**Portata:** 5 cm

**Durata:** fino alla fine della partita

Per effetto di questo miracolo, il combattente bersaglio vede la propria forza aumentare di 2 punti dopo ogni Movimento di Inseguimento che effettua durante il turno. Questo bonus scompare alla fine del turno. Tuttavia, l'Ira Divina resta attiva un turno dopo l'altro e termina solo con la morte del combattente. Una miniatura può beneficiare di questo miracolo una sola volta per partita, anche se questo è dissipato per mezzo di un qualunque altro effetto.

### **Incantamento di Fiann**

**Riservato:** Virae Sacerdotessa Fianna

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 8

**Area:** una Fianna amica.

**Portata:** speciale.

**Durata:** fino alla fine del turno

Questo miracolo deve essere invocato prima del Tiro di Tattica e può bersagliare solo una fianna amica non Personaggio entro l'aura di fede di Virae. Se l'invocazione di questo miracolo ha successo, le caratteristiche della fianna designata cambiano e diventano quelle di una Fianna Incantata (vedere AB Sessair). Questo miracolo non conta nel numero massimo di miracoli che Virae può possedere.

### **Favore di Danu**

**Riservato:** Oracoli di Danu

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 5

**Area:** speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

Questo miracolo deve essere compiuto subito dopo un tiro di Divination o un test di Iniziativa, Attacco, Difesa, Tiro, Coraggio, Disciplina o Potere di un combattente amico o del fedele stesso. Se l'invocazione ha successo, il tiro può essere ripetuto con un solo d6 (anche se il primo è stato effettuato con più dadi) e con un malus di -1 al suo risultato finale. Questo risultato deve essere conservato, anche se è peggiore del primo. Il secondo tiro non può essere rilanciato nuovamente. Questo miracolo può essere compiuto più volte durante uno stesso turno'.

## **EARHE – DAIKINEE:**

### **Occhio di Earhe**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente nemico

**Portata:** 50 cm

**Durata:** fino al termine della partita

Il bersaglio acquisisce prevedibile.

### **Resurrezione del Mandigorn**

**Creazione:** 2 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 8

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** istantanea

Questo miracolo e' lanciato su un guerriero Mandigorn amico che e' stato eliminato senza essere rimosso dal gioco. Il Mandigorn designato torna in gioco entro l'aura di fede del fedele e fuori contatto da qualsiasi nemico. E' guarito da tutte le ferite. Gli effetti di gioco che lo influenzavano prima della sua eliminazione sono dissipati. Il Mandigorn resuscitato non puo' essere attivato in questo turno ma combatte normalmente se viene impegnato in corpo a corpo.

### **Campione di Smeraldo**

**Riservato:** Meari

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** COR/PAU del bersaglio

**Area:** un Daikinee amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Il bersaglio acquisisce lo status di Personaggio fino alla fine del turno. Il fedele puo' spendere 2 punti fede ulteriori durante la fase di mantenimento per prolungare gli effetti di Campione di Smeraldo al turno seguente.

Campione di Smeraldo non ha alcun effetto sui combattenti di rango Creatura, a meno che questi non dispongano dell'attributo Fata.



## **ELOKANI – BEHEMOTH:**

**Presagio di Kunjan**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 1

**Fervore:** Libero

**Difficoltà:** 6

**Area:** un nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Il bersaglio subisce un malus di -X ai suoi test di Iniziativa, dove X è uguale al fervore scelto per questo miracolo (max: 5).

## **FAATHI – CONCODATO:**

### **Artiglio del Tuono**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 5

**Area:** un combattente amico

**Portata:** Aura di fede del fedele

**Durata:** Fino alla fine del turno

Il fedele non ha bisogno di linea di vista sul bersaglio. Quest'ultimo guadagna Colpo da Maestro/3 .

### **Profezia dell'Aquila**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 5

**Area:** Aura di fede del fedele

**Portata:** Aura di fede del fedele

**Durata:** Fino alla fine del turno

Il fedele e tutti i combattenti amici situati anche parzialmente entro l'aura di fede del fedele, guadagnano Audacia.

## **FATO:**

### **Amicizia delle Fate**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 7

**Area:** un combattente

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Il bersaglio acquisisce Rigenerazione/ 5.

### **Giustizia del Fato**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** speciale

**Portata:** campo di battaglia

**Durata:** fino al termine del turno

Il bersaglio deve essere un Costrutto, Immortale o Non morto presente sul campo di battaglia e su cui il fedele abbia una linea di vista. Egli acquisisce Effimero/4 fino alla fine del turno.

## **MERIN – GRIFONI:**

### **Rogo degli infedeli**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Una miniatura

**Portata:** 20cm

**Durata:** Istantanea

La vittima incassa una ferita con forza pari al punteggio di fede temporanea del fedele nel momento in cui questo invoca il miracolo.

Il rogo degli infedeli è senza effetto sulle miniature dotate dell'abilità Fanatismo.

### **Egida di Merin**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 4

**Difficoltà:** 9

**Area:** Speciale

**Portata:** Nessuna

**Durata:** Fino al termine del turno

L'egida di Merin annulla tutti i tiri che partono, attraversano o arrivano in una zona di 7,5 cm attorno al fedele. Questa regola ha effetto solo sulle armi che richiedono un test di tiro per essere utilizzate.

Le armi da tiro con una zona di effetto agiscono normalmente, ma non possono penetrare l'Egida di Merin.

### **Salmo degli eroi**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine della partita

Se l'invocazione ha successo, ogni combattente del Grifone amico Ucciso in un raggio di 5 cm dal fedele gli conferisce 2 punti di F.T. Questi punti sono considerati come normali punti di F.T. con un'eccezione: essi non vengono eliminati alla fine del turno se non utilizzati. Questi punti non contano nella riserva di F.T. dei fedeli dotati dell'abilità "Pietà/X".

Questo miracolo può essere acquisito da Saphon il Predicatore in aggiunta a quelli a cui ha normalmente diritto.

### **Messaggero divino**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** Libero

**Difficoltà:** Fervore + 4

**Area:** Un seguace amico

**Portata:** 5 cm

**Durata:** Speciale

Il giocatore deve dichiarare il Fervore che attribuisce a questo miracolo prima di ogni utilizzo. Se l'invocazione ha successo, il bersaglio immagazzina un numero di punti di F.T. uguale al Fervore scelto. Il bersaglio può ricevere ed immagazzinare un massimo di punti di F.T. pari alla DIS stampata sulla sua carta di riferimento.

In seguito, qualsiasi fedele amico può utilizzare questa F.T. nel momento in cui invoca un miracolo.

Per far questo, egli deve trovarsi a 5 cm o meno del bersaglio di Messaggero divino. Un fedele (amico o nemico) dotato dell'abilità "Iconoclasta" può in ogni caso utilizzare questi punti alle stesse condizioni.

Messaggero divino non può avere come bersaglio un fedele.

### **Promessa celeste**

**Creazione:** 2 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Una miniatura

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

La miniatura colpita subisce le seguenti penalità: -1 in INI, ATT e DEF fino al termine del turno.

Questa penalità può essere sommata a qualunque altra penalità, ma non può portare una caratteristica sotto lo 0.

Il fedele può invocare questo miracolo più volte durante lo stesso turno.

La Promessa celeste non ha effetto sui pezzi dotati delle abilità Giusto, Non Morto, Costrutto e sugli Immortali.

### **Vendetta del tempio**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 7

**Area:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Fino al termine del turno

Se l' invocazione di questo miracolo ha successo, esso colpisce tutti i combattenti amici legati al Tempio. Questi ultimi beneficiano dell'abilità Colpo da maestro/1 finché si trovano entro l'aura di fede del fedele. Consultare l'Army Book dei Grifoni per vedere quali sono i profili associati al Tempio.

### **Preghiera santa**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 5

**Area:** Un combattente

**Portata:** Aura di fede del fedele

**Durata:** Fino al termine del turno

Il combattente beneficia dell'abilità Risolutezza/2.

### **Occhio di Merin**

**Creazione:** 2 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 3

**Fervore:** 5

**Difficoltà:** 11

**Area:** Un combattente amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Il bersaglio ottiene Amato dagli Dei fino al termine del turno.

Il Cardinale Aerth non può essere bersaglio di questo miracolo.

### **Braccio vendicatore di Merin**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 5

**Area:** Un combattente

**Portata:** Aura di fede del fedele

**Durata:** Fino al termine del turno

Gli attacchi in corpo a corpo del bersaglio sono considerati Sacri.

#### **Esecuzione sommaria**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** Speciale

**Difficoltà:** 7

**Area:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Fino al termine del turno

Esecuzione sommaria può avere come bersaglio uno o più combattenti del Grifone amici situati entro l'Aura di Fede del fedele e dotati di un valore di tiro. Non è richiesta alcuna linea di vista.

Il fervore del miracolo è uguale al numero di tiratori che si desidera influenzare. Fino al termine del turno, tutti i tiri effettuati dai bersagli beneficiano degli effetti di Mira.

Questo bersaglio non può avere come bersaglio un pezzo di artiglieria.

#### **Sacro terrore**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Un Grifone amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Per la durata del miracolo, il COR del bersaglio viene sostituito da una PAU uguale alla DIS stampata sulla sua carta.

#### **Mano di Merin**

**Riservato:** Saphon il predicatore

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

Sotto effetto di questo miracolo, Saphon beneficia di + 1 in TIR. Inoltre, quando Saphon spara con il suo fucile, i proiettili sono considerati Armi Sacre. L'attributo sacro di questi proiettili non ha effetto sugli Immortali della Luce, i Giusti o i Fedeli di Merin.

#### **Ispirazione di Merin**

**Riservato:** Saphon il predicatore

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

Quando invoca questo miracolo, Saphon beneficia dell'abilità "Comando/10". Il giocatore può mantenere l'effetto di questo miracolo di turno in turno. Per farlo, Saphon deve sacrificare 2 F.T.

durante ogni fase di mantenimento.

### **Chiaroveggenza profetica**

**Riservato:** Misericordia

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** Libero

**Difficoltà:** 3

**Area:** Misericordia

**Portata:** Personale

**Durata:** Istantanea

Il Fervore di questo miracolo deve essere scelto dal giocatore prima del tiro di divination. Se l'invocazione ha successo, il giocatore lancia 2d6. Il risultato di questo tiro non può essere modificato. Se la somma dei risultati è superiore o uguale a 8, Misericordia recupera un numero di punti di F.T. uguale al doppio del Fervore scelto.

### **Spada dell'angelo vendicatore**

**Riservato:** Misericordia

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** Speciale

**Area:** Misericordia

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

Quando questo miracolo È invocato con successo Misericordia acquisisce le abilità Rozzo e Colpo da Maestro/X fino al termine del turno.

Il valore associato all'abilità Colpo da Maestro varia in funzione della difficoltà scelta per il test:

- Difficoltà 6: Colpo da Maestro / 2
- Difficoltà 8: Colpo da Maestro / 5
- Difficoltà 10: Colpo da Maestro / 8

### **Giuramento del condannato**

**Riservato:** Sered

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** Libero

**Difficoltà:** Fervore x 3

**Area:** Un seguace amico

**Portata:** 5 cm

**Durata:** Speciale

Sered può tentare di compiere questo miracolo ogni volta che subisce una Ferita. Il giocatore sceglie il Fervore del miracolo prima di ogni utilizzo. Questo valore deve essere compreso tra 1 e 6. La difficoltà dell'invocazione è allora uguale al Fervore scelto moltiplicato per tre.

Se l'invocazione ha successo, ogni combattente nemico che si trovi entro l'aura di fede di Sered deve effettuare un test di Disciplina di difficoltà uguale a quella del miracolo.

In caso di fallimento, i bersagli subiscono un tiro per Ferire con FOR uguale al Fervore moltiplicato per tre. I combattenti che non dispongono di un valore di DIS considerano il loro punteggio uguale a 0.

### **Sentenza dei giusti**

**Riservato:** Magistrati del Grifone

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Questa sentenza può essere invocata solo su combattenti alleati dotati di equipaggiamenti particolari. Un combattente che ne abbia più di uno sceglie quale bonus ottenere.

Lanciata su un combattente dotato di un Armatura Benedetta, egli ottiene +2 RES, ma nel caso l'invocazione sia un fallimento egli subisce un malus di -1 RES.

Lanciata su un combattente dotato di una Lama del Giudizio, egli ottiene +2 FOR, ma nel caso l'invocazione sia un fallimento egli subisce un malus di -1 FOR.

Un combattente può essere bersaglio di una sola Sentenza dei Giusti per turno.

### **Sentenza del Condannato**

**Riservato:** Magistrati del Grifone

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Un combattente nemico

**Portata:** Speciale

**Durata:** Fino al termine del turno

Questo miracolo può essere lanciato su qualsiasi miniatura nemica entro la linea di vista del magistrato. Per il resto del turno, se il combattente che subisce gli effetti di Sentenza del Condannato è preso come bersaglio da un tiratore dell'esercito del magistrato, le gittate di tiro di quest'ultimo sono modificate come segue per la durata del tiro:

- *Gittata corta:* + 10 cm

- *Gittata media:* + 15 cm

- *Gittata lunga:* + 20 cm



## **MID NOR –MID NOR:**

### **Invocazione dei Mietitori**

**Creazione: 0 Alterazione: 0 Distruzione: 1**

**Fervore: 3**

**Difficoltà: 8**

**Area: Speciale**

**Portata: Speciale**

**Durata: Istantanea**

Se l'invocazione riesce un mietitore di Mid-Nor è invocato a una distanza massima di 10 cm dall'invocatore e nel suo campo visivo.

### **Artiglio del Demone**

**Creazione: 0 Alterazione: 0 Distruzione: 1**

**Fervore: 2**

**Difficoltà: 7**

**Area: Un combattente nemico**

**Portata: 20 cm**

**Durata: Istantanea**

Solo i personaggi fedeli di Mid-Nor possono invocare questo miracolo. Il bersaglio subisce un Tiro per Ferire con Forza uguale al valore di F.T. del Fedele nel momento in cui invoca questo miracolo con successo. Questo miracolo non ha effetto sui combattenti dotati dell'Abilità Posseduto.

### **Spirito dell'Idra**

**Creazione: 1 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 2**

**Difficoltà: 5**

**Area: Speciale**

**Portata: Speciale**

**Durata: Istantanea**

Il giocatore sceglie una carta della sua sequenza di attivazione e la gioca: le miniature rappresentate dalla carta sono immediatamente attivate.

### **Sguardo del Despota**

**Creazione: 1 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 2**

**Difficoltà: 6**

**Area: Speciale**

**Portata: Speciale**

**Durata: Fino al termine del turno**

Dopo che questo miracolo è stato invocato con successo, il Fedele viene considerato come se avesse una linea di vista di Taglia Grande. Tutti i combattenti di Mid-Nor amici situati a 15 cm o meno dal Fedele possono utilizzare la linea di vista del Fedele per risolvere i loro movimenti, invocare miracoli, tirare e lanciare incantesimi.

Le distanze vengono sempre misurate dalla base del combattente che beneficia di questo miracolo al suo bersaglio.

### **Canto dei Posseduti**

**Creazione: 1 Alterazione: 1 Distruzione: 1**

**Fervore: 6**

**Difficoltà: 10**

**Area:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Fino al termine del turno

Tutti i Nani di Mid-Nor presenti in un raggio di 20 cm dal Fedele lanciano delle lunghe urla. Il loro punteggio di Paura aumenta di 1 punto ed essi guadagnano l'abilità Abominevole fino al termine del turno.

### **Feticcio Maledetto**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Una miniatura

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

La miniatura bersaglio dovrà effettuare un test di Disciplina la cui difficoltà dipenderà dalla locazione scelta dal Fedele. In caso di fallimento la miniatura bersaglio incassa una Ferita a Forza 0 nella locazione scelta per questo Miracolo:

- *Gambe*/10

- *Braccia*/8

- *Tronco*/6

- *Testa*/4

Il Feticcio Maledetto non ha effetto sui Non-Morti e sui Costrutti.

### **Rabbia del Despota**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Rabbia del Despota prende come bersaglio un combattente di Mid-Nor amico. Questi beneficia di Sequenza di Colpi/1 fino al termine del turno. (C3: se egli già dispone di Sequenza sulla carta il primo dado addizionale che compra riduce il suo attacco e la sua difesa di 1 invece che 2)

Un estirpatore può scartare un segnalino "Organo" dalla sua riserva subito prima dell'Invocazione di Rabbia del Despota. Se l'invocazione ha successo, il bersaglio beneficia, in aggiunta ai vantaggi sopra descritti, di +1 in ATT e DIF fino al termine del turno.

### **Gambetto dei Pupazzi**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 4

**Difficoltà:** 8

**Area:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Questo miracolo deve essere invocato prima del Tiro di Tattica. Può essere lanciato solo su una miniatura di Mid-Nor amica dotata dell'Abilità Posseduto. Il combattente bersaglio è UCCISO. I suoi valori d'Iniziativa, Attacco, Difesa, Forza e Resistenza, così come sono scritti sulla sua carta di riferimento, sono immediatamente sommati alle caratteristiche corrispondenti del Fedele. Il bonus massimo ottenibile è di 3 punti per caratteristica (2 per i Non Personaggi) e resta valido fino al termine del turno.

Il Fedele può beneficiare di quest'incantesimo solo una volta per turno.

### **Messaggero divino**

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore:** Libero

**Difficoltà:** Fervore + 4

**Area:** Un seguace amico

**Portata:** 5 cm

**Durata:** Speciale

Il giocatore deve dichiarare il Fervore che attribuisce a questo miracolo prima di ogni utilizzo. Se l'invocazione ha successo, il bersaglio immagazzina un numero di punti di F.T. uguale al Fervore scelto. Il bersaglio può ricevere ed immagazzinare un massimo di punti di F.T. pari alla DIS stampata sulla sua carta di riferimento.

In seguito, qualsiasi fedele amico può utilizzare questa F.T. nel momento in cui invoca un miracolo. Per far questo, egli deve trovarsi a 5 cm o meno del bersaglio di Messaggero divino. Un fedele (amico o nemico) dotato dell'abilità "Iconoclasta" può in ogni caso utilizzare questi punti alle stesse condizioni.

Messaggero divino non può avere come bersaglio un fedele.

### **Diagonale del Matto**

**Riservato:** Ysilthan

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 2**

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

Sotto l'effetto di questo miracolo, la volontà del Despota si disincarna da Ysilthan e passa di corpo in corpo in corpo per ravvivare la fiamma che brucia in ognuno dei suoi servitori. Lanciate 1d6 per ogni miniatura di Mid-Nor del campo del Fedele dotata dell'Abilità Posseduto che si trova nella sua Aura di Fede. Il Fedele stesso non è influenzato.

Effettuate questi tiri di dado uno per uno seguendo un ordine a vostra scelta.

Con un risultato di 3+ il combattente beneficia di +2 in FOR fino al termine del turno. Con un risultato di 1, il combattente non guadagna questo bonus e subisce un Tiro per Ferire a Forza 5 che non può essere evitato in nessun modo. Il demone rientra nel corpo del Fedele senza influenzare le eventuali miniature che non hanno ancora eseguito il tiro di dado.

Se Ysilthan è abitato dallo spirito d'Ephorath al momento in cui invoca questo miracolo, il bonus in Forza è di +3 invece che di +2.

### **Grande Arrocco**

**Riservato:** Ysilthan

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Speciale

Se l'invocazione ha successo, nel corso della fase di Divination del turno, il Fedele calcolerà la sua Fede Temporanea come se fosse al posto della miniatura scelta come bersaglio (a patto che siano entrambi allo stesso livello di altitudine).

Il bersaglio ed il fedele contanto nell'aura di fede.

Se il combattente bersagliato dal miracolo è eliminato prima che la F.T. del Fedele sia calcolata, il miracolo cessa di avere effetto.

Un fedele può beneficiare di un solo Grande Arrocco per volta.

### **Cappellano delle Gole**

**Riservato:** Riservato a Kelzaral

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 9

**Area:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Speciale

Una volta invocato con successo questo miracolo, si applicano gli effetti seguenti: se Kelzaral non possiede l'abilità "Iconoclasta", egli l'acquiesce fino alla prossima invocazione riuscita di questo miracolo. La sua aura di fede aumenta di 2,5 cm.

Se Kelzaral possiede l'abilità "Iconoclasta", al perde fino alla prossima invocazione riuscita di questo miracolo. La sua aura di fede diminuisce di 2,5 cm.

### **Forza Démoniaca**

**Riservato a:** Estirpatori del Despota

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** Un nano di Mid-Nor amico

**Portata:** Speciale

**Durata:** Speciale

Questo miracolo deve essere invocato subito dopo che l'Estirpatore ha inflitto un UCCISO in Corpo a Corpo ad una miniatura nemica. Egli trasferisce parte degli organi della sua vittima nel corpo di un altro Nano di Mid-Nor amico a meno di 5 cm da lui. Quest'ultimo vede la propria Forza aumentare di 1 punto fino a termine della partita.

Se questo miracolo è invocato con successo, il Fedele non può recuperare il segnalino "Organo" in seguito a questo UCCISO. Una miniatura può beneficiare solo di due Forze Démoniache a partita. Il Fedele non può utilizzare questo miracolo su sé stesso, ma può, tuttavia, essere il bersaglio di un altro Estirpatore.

### **Resurrezione dei Posseduti**

**Riservato a:** Estirpatori del Despota

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** Speciale

**Area:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Speciale

Prima di cominciare l'invocazione di questo miracolo, il Fedele designa il Nano di Mid-Nor amico che desidera ricreare. Questo deve obbligatoriamente essere stato UCCISO nel corso della partita.

Per poter invocare Resurrezione dei Posseduti, l'Estirpatore deve essere a livello 0 e possedere un segnalino "Organo". Eliminate il segnalino al momento di effettuare il test di Divination.

Se l'invocazione ha successo, posizionate il bersaglio in contatto di baso del Fedele. È impossibile invocare la Resurrezione dei Posseduti se il piazzamento di questa miniatura provoca lo spostamento di un'altra miniatura.

La Difficoltà di questo miracolo è pari al valore della Paura scritto sulla carta di riferimento della miniatura bersaglio +2. Questo miracolo non ha effetto sui personaggi e sui combattenti il cui valore è superiore a 50 PA.

## **NOESIS – CYNWALL:**

### **Visione Straziante**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Un Cynwall amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Fino alla fine del turno

I Tiri per Ferire inflitti dal bersaglio sono considerati come di una gravità superiore di un livello rispetto al risultato indicato sulla tabella delle Ferite. Nessun Danno diventa Stordito, Stordito diventa Ferita Leggera e così via...

Se la vittima dei tiri per ferire dispone di Ossoduro, i due effetti di gioco si annullano.

### **Verità Profetica**

**Riservato:** Riservato agli Equanimi

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** Libero

**Difficoltà:** 6

**Area:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

Se l'invocazione ha successo, l'equanime beneficia di + X in INI dove X è uguale al Fervore scelto per questo miracolo meno 1 punto (massimo: + 2 in INI). Questo bonus si somma a quello procurato da Concentrazione/X.

### **Verità Sfuggente**

**Riservato:** Riservato agli Equanimi

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Fino alla fine del turno

Tutti i Cynwalls amici presenti (anche parzialmente) entro l'aura di fede dell'equanime sono colpiti. Finché vi si trovano, la difficoltà dei loro test di disingaggio non può essere superiore a 3 + INI stampata sulla loro carta.

### **Verità Invisibile**

**Riservato:** Riservato agli Equanimi

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino alla fine del turno

Dopo aver invocato con successo questo miracolo, l'equanime beneficia dei seguenti vantaggi:  
+ 1 DIF (questo bonus si cumula con quello di Concentrazione).

+ 2 alla difficoltà di tutti i tiri nemici di cui l'equanime è il bersaglio designato.

### **Verità che Ferisce**

**Riservato:** Riservato ai Guerrieri Equanimi

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 1**

**Fervore:** Libero

**Difficoltà:** 5

**Area:** un nemico

**Portata:** Contatto

**Durata:** Fino alla fine del turno

Il Fervore di questo miracolo viene scelto prima dell'invocazione e deve essere compreso tra 1 e 3. Se l'invocazione ha successo, la FOR di tutti i tiri per Ferire subiti dal bersaglio sarà aumentata di un numero di punti pari al Fervore scelto.

### **Verità Intangibile**

**Riservato:** Riservato agli Equanimi

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 1**

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 6

**Area:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino alla fine del turno

Questo miracolo deve essere invocato prima del Tiro di Tattica.

Il fedele beneficia dell'abilità "Etereo" fino al termine del turno. Le ferite che lo affliggevano prima dell'invocazione di verità intangibile non sono influenzate.

## **ODNIR – TIR NA BOR:**

### **Arma dell'Aegis**

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 1**

**Difficoltà: 6**

**Area: un nano amico**

**Portata: 20 cm**

**Durata: speciale**

Questo miracolo deve essere lanciato su un nano amico dotato di un'arma Khor, o sul fedele stesso. Se l'invocazione ha successo, il fedele può spendere fino a 3 punti fede supplementari. I punti spesi sono accumulati nell'arma del bersaglio. Finchè questi punti non vengono spesi tutti, il bersaglio non può nuovamente beneficiare di questo miracolo.

Il bersaglio può liberare i punti fede contenuti nella sua arma subito prima di un test di INI, ATT o DIF: tutti i punti sono scartati ed il risultato finale del test è aumentato del numero di punti così scartati.

### **Ostinazione Irreprensibile**

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 1**

**Difficoltà: 8**

**Area: speciale**

**Portata: 15 cm**

**Durata: fino alla fine del turno**

Il fedele designa 1 nano amico ingaggiato in corpo a corpo. Durante questo turno, il bersaglio del miracolo potrà effettuare un movimento d'inseguimento anche se non ne ha la possibilità ed anche se non ha ancora eliminato il suo avversario.

Egli disingaggerà automaticamente, ma dovrà obbligatoriamente raggiungere un combattimento che non si è ancora risolto. Se nessun combattimento non risolto si trova a portata del bersaglio il miracolo non ha effetto.

### **Spostamento della Montagna**

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 1**

**Difficoltà: 6**

**Area: un nano amico**

**Portata: 5 cm**

**Durata: speciale**

Questo miracolo deve essere invocato subito dopo che il nano bersaglio ha annunciato che desidera tentare il disingaggio. Se il miracolo è invocato con successo il combattente bersaglio beneficerà di +2 alla prova di disingaggio.

Che questo miracolo sia stato invocato con successo o no, il bersaglio dovrà comunque effettuare il suo test di disingaggio. Un 1 resta un fallimento su questo tiro di dado.

Lo spostamento della montagna può prendere come bersaglio solo un nano di Tir-Na-Bor e può essere utilizzato sul fedele stesso.

### **Forgia di Odnir**

**Creazione: 0 Alterazione: 2 Distruzione: 0**

**Fervore: 3**

**Difficoltà: 8**

**Area: un credente amico**

**Portata: 15 cm**

**Durata:** fino alla fine del turno

Nel momento in cui compie questo miracolo, il giocatore sceglie se influenzare l'arma da corpo a corpo o l'armatura del bersaglio:

- *Arma:* i risultati di “stordito” causati dall'arma sono considerati come ferite Leggere ed aggravano lo stato del loro bersaglio.

- *Armatura:* il bersaglio beneficia dell'abilità “Istinto di Sopravvivenza”.

Una miniatura può beneficiare di questo miracolo una sola volta per turno



## **RATTO – GOBLIN:**

### **Pelle di Ratto**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 2 + RES del bersaglio

**Area:** Un Goblin amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Il bersaglio perde le Abilità Istinto di Sopravvivenza e Rinforzi, se le possiede. Egli beneficia di +1 ai test d'Iniziativa, Attacco, Forza (solo per i tiri per Ferire in Corpo a Corpo) e Difesa.

### **Marea del Dio Ratto**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 8

**Area:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

Piazzate la carta del miracolo a 10 cm massimo dal Fedele. Tale carta rappresenta la Marea del Dio Ratto (statistiche su AB Goblin). Essa si sposta nello stesso momento del Fedele che l'ha invocata e può essere ingaggiata da un massimo di 8 avversari. Può attraversare le truppe alleate, anche se non è stata attivata nel corso del loro stesso movimento. I suoi punteggi di Paura e Disciplina non possono essere aumentati in nessuna maniera.

Un Fedele non può Invocare un'altra Marea del Dio Ratto fino a che la prima non è stata eliminata. La Marea del Dio Ratto scompare quando il Fedele che l'ha Invocata viene ritirato dal gioco.

### **Ritirata Strategica**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Fino al termine del turno

Questo miracolo prende come bersaglio il fedele e i combattenti amici nella sua Aurea di Fede. Non è richiesta linea di vista. I combattenti a portata ottengono Disingaggio/5.

### **Canto del Ratto**

**Riservato:** Riservato a Wazabi

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 8

**Area:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

Questo miracolo può essere invocato all fine della fase strategica di schieramento. Il suo Fervore è sottratto alla F.T. che Wazabi ha a disposizione all'inizio della partita. Esso ha effetto sul fedele e su un numero di combattenti pari alla somma dei suoi aspetti.

Durante la partita questo miracolo può essere invocato normalmente. Esso allora avrà effetto su Wazabi ed un numero di combattenti pari o inferiore alla somma dei suoi aspetti e situati nella sua aura di fede.

Questo miracolo conferisce l'abilità Esploratore ai combattenti che ne subiscono gli effetti. Se

invocato nel corso della partita, tali combattenti saranno considerati come nascosti, a meno che non si trovino entro 10 da un combattente nemico (20 se Consapevole).

### **Cospirazione Svergognata**

**Riservato:** Riservato a Uzo

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 2+DIS del bersaglio

**Area:** Speciale

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Speciale

Questo miracolo deve essere lanciato subito dopo il Tiro di Tattica, sul combattente nemico che è stato usato per effettuare il tiro di tattica. Se l'invocazione ha successo tale risultato viene diminuito di 2 punti (min 0).

Uso può spendere fino a 2 Punti Fede supplementari dopo essere riuscito nell'invocazione. Ogni punto così speso causa un malus addizionale e cumulativo di 1 punto (penalità massima: -4)

### **Sdegno di Ratto**

**Religione:** Riservato ai Profeti Goblin

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Speciale

Questo miracolo, se lanciato con successo, resta attivo finché almeno un nemico si trova nell'aura di fede del profeta goblin.

Se il Profeta subisce una Ferita mentre il miracolo è attivo si lanci 1D6. Con un risultato di 4+ il fedele si trasforma e le sue caratteristiche sono modificate come segue: ATT +1, FOR +2, RES +2 e COR +2. Egli ottiene anche Furia Guerriera e Posseduto. Queste modifiche sono considerate stampate sulla sua carta di riferimento.

Se il Profeta non ottiene 4+ allora egli dovrà ripetere questa prova ogni volta che il profeta subisce una ferita e nella fase di mantenimento (sempre finché il miracolo è attivo).

Se il Profeta si è trasformato allora il giocatore deve lanciare un dado in ogni fase di mantenimento: con 1 o 2 il profeta torna normale, con 3+ resta trasformato.

Il Profeta Goblin non può decidere di mettere fine agli effetti di questo miracolo.

### **Invocazione del Ratto**

**Religione:** Riservato ai Profeti Goblin

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** un nemico

**Portata:** contatto

**Durata:** Istantanea

Dopo violenti spasmi del profeta, una moltitudine di ratti fuoriescono rapidamente da sotto la sua veste. Scegliete uno dei tre effetti indicati qui sotto:

- Pugno di ratti : esce qualche grosso ratto che provoca una Ferita Leggera al Profeta. La miniatura bersaglio subisce un Tiro per Ferire a Forza 3.

- Muta di ratti : escono una ventina di ratti che provocano una Ferita Grave al Profeta. La miniatura bersaglio subisce un Tiro per Ferire a Forza 7.

- Sciame di ratti : esce una moltitudine di ratti che provoca una Ferita Critica al Profeta. La

miniatura bersaglio subisce un Tiro per Ferire a Forza 11.

Le ferite ricevute dal Profeta in questo modo non possono essere evitate in alcuna maniera.

## **SALAUUEL – ACHERON:**

### **Maleficio di Salauel**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** libera

**Area:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

Questo miracolo può essere invocato solo su combattente amico dotato dell'abilità Non-Morto. Durante il prossimo tiro per ferire inflitto dal bersaglio, la sua FOR è aumentata di un numero di punti uguali alla metà, arrotondata per eccesso, della difficoltà scelta per l'invocazione. Se il risultato di questo tiro è una ferita eccezionale, il bersaglio subisce un Ucciso. In questo caso le eventuali ferite inflitte da questo tiro vengono comunque applicate. Un Combattente può trovarsi sotto l'effetto di un solo Maleficio di Salauel per volta.

### **Risveglio del Demone**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** libero

**Difficoltà:** speciale

**Area:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino alla fine del turno

Il fervore di questo miracolo viene scelto prima dell'invocazione. Il valore scelto deve essere inferiore o uguale a 6 e non può essere superiore alla riserva di F.T. del fedele.

La difficoltà è pari al fervore scelto +4. Se l'invocazione ha successo, il fedele guadagna un numero di punti di bonus uguale al fervore scelto. La ripartizione di questi punti segue le stesse regole dell'abilità Mutageno/X.

Se il fedele è legato alla casata DE VANTH, l'Area d'Effetto di questo miracolo diventa “un combattente” e la portata diventa “aura di Fede”.

Questo miracolo può essere invocato in corpo a corpo.

### **Onore dei Paladini Neri**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 7

**Area:** personale

**Portata:** aura di fede del fedele

**Durata:** fino alla fine del turno

Questo miracolo conferisce l'abilità "Accanito" e "Posseduto" a tutti i Paladini Neri amici situati anche solo parzialmente entro la portata del miracolo. In contropartita, i loro test di INI in corpo a corpo sono automaticamente considerati fallimenti fino al termine del turno.

### **Lama d'Erebus**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** FOR del bersaglio

**Area:** un combattente amico

**Portata:** contatto

**Durata:** speciale

Ogni ucciso inflitto dalla miniatura bersaglio le dona un segnalino “Demoniaco”.

Dopo un test di attacco riuscito il portatore può decidere di liberare il potere del demone, se

possiede almeno un segnalino. Al posto del normale tiro per ferire, effettuate un colpo con for pari al numero di segnalini accumulati. La res dell'avversario, così come le abilità Ossoduro, Istinto di Sopravvivenza o Immunità/X sono ignorate. Questo riguarda anche tutti gli equipaggiamenti come Armatura Sacra o le capacità speciali, incantesimi o miracoli che conferiscono abilità analoghe. Dopo questo Tiro per Ferire tutti i segnalini vengono scartati e il miracolo cessa di agire.

### **Assoluzione di Salael**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** speciale

**Area:** un combattente

**Portata:** aura di fede del fedele

**Durata:** istantanea

La difficoltà di questo miracolo è uguale al valore di COR/PAU stampato sulla carta di riferimento del bersaglio. Se l'invocazione ha successo, tutti i miracoli e gli incantesimi ai quali il bersaglio è soggetto sono dissipati.

### **Stretta del Demone**

**Riservato:** Ejhin de Vanth

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 8

**Area:** un servitore corrotto

**Portata:** 15 cm

**Durata:** speciale

Per riuscire a invocare questo miracolo, Ejhin de Vanth deve essere equipaggiata col Sigillo dei Corrotti. Questo miracolo può essere compiuto solo nel momento in cui Ejhin de Vanth viene Uccisa.

Il servitore corrotto designato come bersaglio beneficia dell'abilità Fedele di Salael/17,5, dei valori d'Aspetto di Ejhin e del rango di Zelota. Egli riceve anche tutti i miracoli di Ejhin, il Sigillo dei Corrotti e la FT di cui Ejhin disponeva al momento della sua morte. Gli altri artefatti di Ejhin sono perduti e il servitore bersaglio non è più colpito da eventuali effetti magici nemici che erano attivi su Ejhin.

Se il servitore corrotto viene Ucciso, egli può invocare ancora la Stretta del Demone, trasferendo nuovamente l'anima di Ejhin ad un altro servitore.

Alla fine di ogni fase di mantenimento il servitore corrotto sotto di effetti di questo miracolo è Ucciso.

### **Catena Sepolcrale**

**Riservato:** Becchini di Salael

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

Compiuto questo miracolo, l'essenza vitale del prossimo combattente (eccettuati i "Non-morti" e i "Costrutti") che subisce un "Ucciso" nell'aura di fede del becchino è catturata da quest'ultimo e viene utilizzata per creare un nuovo zombie. Viene allora immediatamente evocato un Guerriero Zombie, uno Zombie d'Acheron o uno Zombie in Armatura. Gli zombie così creati rispondono alle regole d'evocazione. Questo miracolo ha termine solo dopo che è stato creato uno Zombie; a quel punto, il becchino può lanciarlo nuovamente.

## **SOFFERENZA:**

### **Colpo del Dolore**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Il bersaglio acquisisce l'abilità Feroce.

Il fedele può prolungare il miracolo da un turno all'altro spendendo 1 FT nella fase di Mantenimento.

### **Sofferenza Estatica**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** speciale

**Area:** un combattente

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

La difficoltà è uguale ad 8 meno il numero di livelli di ferite del bersaglio.

Se l'invocazione è un successo, il livello di ferite del combattente si aggrava di un livello. Se un combattente Accanito in ferita Critica perde l'ultima ferita grazie a questo miracolo, egli è immediatamente ritirato dal gioco.

## **SCIACALLO – ORCHI:**

### **Mahata**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Questo miracolo può essere invocato solo su un combattente Orco amico. Innalzato dallo Spirito di Sciacallo, il bersaglio può rilanciare tutti i suoi Tiri d'Attacco falliti fino al termine del turno. Ogni Attacco può essere rilanciato grazie a questo miracolo una sola volta e il nuovo risultato rimpiazza obbligatoriamente il primo.

### **Soffio di Sciacallo**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Speciale

Questo miracolo può essere invocato solo su un Mago Orco amico. Una volta riuscita l'Invocazione, il Fedele di Sciacallo può trasmettergli tutti o una parte dei punti di Fede Temporanea che possiede ancora in riserva, dopo aver sottratto il Fervore di questo miracolo.

Questi punti di Fede Temporanea potranno essere utilizzati dal bersaglio per aumentare la Maestria dei suoi incantesimi come se si trattasse di gemme neutre, ma unicamente per questo scopo. Il Fedele non può trasmettere più di 3 punti grazie a questo miracolo. Se il Mago non utilizza questi punti prima della fine del turno, al termine della fase di Recupero del Mana essi saranno perduti. Uno stesso Mago può essere bersaglio di questo miracolo una sola volta per turno.

### **Resistenza della Roccia**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 8

**Area:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

Se il Fedele è Caricato o Ingaggiato quando è sotto l'effetto di questo miracolo, egli deve effettuare un test sulla Resistenza contrapposto ad uno di Forza del suo assalitore. Se il fedele ottiene il risultato più alto l'assalitore viene respinto. Considerate che si sia fermato a 1 cm dal Fedele.

In caso di fallimento, il Fedele viene Caricato o Ingaggiato ma non subisce le penalità dovute alla Carica. Se il Fedele è Caricato o Ingaggiato più di una volta nel corso del turno, effettuate dei test separati per ogni avversario (anche se alcuni giungono in contatto col fedele).

### **Indulgenza dell'Avvoltoio**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** Speciale

**Area:** Un Orco amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

Questo miracolo va lanciato subito prima che il bersaglio incassi un Tiro per Ferire dotato di un

valore di Forza La difficoltà di questo miracolo è allora pari alla Forza del Tiro per Ferire, con un minimo di 5.

Se l'invocazione riesce il tiro per ferire è annullato.

Questo miracolo può essere lanciato più volte per turno, ma su bersagli differenti. Tuttavia il suo fervore aumenta di 1 fino al termine del turno per ogni lancio riuscito con successo.

### **Rabbia dello Sciacallo**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 7

**Area:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino alla fine del turno

Questo miracolo può essere lanciato solo su un Guerriero Sciacallo che si trova entro l'aura di fede del Fedele. Il guerriero Sciacallo Bersaglio guadagna l'abilità Posseduto fino alla fine del turno.

### **Disincarnazione Mistica**

**Riservato:** Riservato a Shaka-Morkhai

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** Speciale

**Difficoltà:** Speciale

**Area:** Personale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

La Difficoltà di questo miracolo è uguale al Fervore scelto moltiplicato per 3. Il Fervore scelto non può essere superiore alla F.T. del Fedele al momento del tiro di Invocazione.

Se il miracolo è invocato con successo, il Fedele viene spostato di una distanza in cm uguale o inferiore al Fervore scelto moltiplicato per 3, e questo anche se è circondato dal massimo di combattenti che possono entrare in contatto di base con lui.

Egli può essere spostato in qualsiasi direzione senza aver bisogno di vedere il suo punto d'arrivo.

Può anche essere messo in contatto di base con un avversario (anche uno di quelli con cui si trovava già in contatto) che viene considerato quindi Ingaggiato.

Shaka-Morkhai può lanciare questo miracolo anche se è stato caricato o ingaggiato nello stesso turno (senza che sia richiesto alcun tiro per disingaggiarsi).



## **UREN – TIR NA BOR:**

### **Arma dell'Aegis**

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 1**

**Difficoltà: 6**

**Area:** un nano amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** speciale

Questo miracolo deve essere lanciato su un nano amico dotato di un'arma Khor, o sul fedele stesso. Se l'invocazione ha successo, il fedele può spendere fino a 3 punti fede supplementari. I punti spesi sono accumulati nell'arma del bersaglio. Finchè questi punti non vengono spesi tutti, il bersaglio non può nuovamente beneficiare di questo miracolo.

Il bersaglio può liberare i punti fede contenuti nella sua arma subito prima di un test di INI, ATT o DIF: tutti i punti sono scartati ed il risultato finale del test è aumentato del numero di punti così scartati.

### **Protezione di Uren**

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 1**

**Difficoltà: 5**

**Area:** un nano amico

**Portata:** 5 cm

**Durata:** Speciale

Il prossimo incidente che subirà il bersaglio su un tiro di pressione non causerà nessun lancio sulla tabella degli incidenti. Un nano può beneficiare di una sola Protezione d'Uren per volta.

### **Spostamento della Montagna**

**Creazione: 0 Alterazione: 1 Distruzione: 0**

**Fervore: 1**

**Difficoltà: 6**

**Area:** un nano amico

**Portata:** 5 cm

**Durata:** speciale

Questo miracolo deve essere invocato subito dopo che il nano bersaglio ha annunciato che desidera tentare il disingaggio. Se il miracolo è invocato con successo il combattente bersaglio beneficerà di +2 alla prova di disingaggio.

Che questo miracolo sia stato invocato con successo o no, il bersaglio dovrà comunque effettuare il suo test di disingaggio. Un 1 resta un fallimento su questo tiro di dado.

Lo spostamento della montagna può prendere come bersaglio solo un nano di Tir-Na-Bor e può essere utilizzato sul fedele stesso.

## **VILE TIS – DIVORATORI:**

### **Sconfessione mistica**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** speciale

**Area:** un mago nemico

**Portata:** speciale

**Durata:** istantanea

Questo miracolo deve essere invocato al momento in cui un mago nemico situato nell'angolo di vista del fedele riesce in un tiro di incantation. La difficoltà del miracolo è allora pari al risultato finale del tiro di incantation ottenuto dal mago.

Se l'invocazione è un successo, il sortilegio è immediatamente dissipato. Anche gli incantesimi di magia istintiva lanciati dai maghi orchi possono essere annullati da questo miracolo. In quest'ultimo caso tuttavia, la difficoltà del tiro di divination è aumentata di 1 punto.

### **Ombra della bestia**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** il fedele

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

Questo miracolo non può essere invocato se il fedele è stato caricato o impegnato in questo stesso turno, né se si trova impegnato con il massimo numero di avversari che possono essere a contatto con la sua base.

Se l'invocation ha successo il fedele scompare dal campo di battaglia. La sua miniatura viene rimossa dal terreno, ma non viene considerato come una perdita.

Egli ricomparirà automaticamente subito prima del tiro di tattica del turno seguente entro 15 cm al massimo dal luogo dal quale è scomparso. Non potrà essere schierato a contatto con un avversario, ma potrà agire normalmente.

Questo miracolo non può essere invocato durante l'ultimo turno di gioco o se il fedele è l'ultima miniatura del suo esercito rimanente sul campo di battaglia.

### **Voracità della bestia**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** un divoratore amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

Il bersaglio di questo miracolo beneficia dell'abilità Furia Guerriera, ma se utilizza quest'abilità ed elimina un avversario, non potrà compiere alcun movimento d'inseguimento.

Il bersaglio ritorna al suo stato normale all'inizio del turno seguente e può agire normalmente.

### **Aura di Profanazione**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** DIS del bersaglio

**Area:** speciale

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino alla fine del turno

Il bersaglio di questo miracolo puo' essere un fedele amico o nemico o lo stesso invocatore. Se la DIS del bersaglio e' "-" la difficoltà e' uguale alla sua RES.

Se l'invocazione ha successo, il fedele designato diventa Iconoclasta. Se possiede gia' questa abilità, la perde ed è considerato un fedele Ortodosso. Qualora egli possieda un attributo riservato o proibito agli Iconoclasti, o se puo' acquisire o perdere quest'abilità' utilizzando metodi alternativi a questo miracolo (artefatto, capacità speciale, miracolo, virtù ecc. ) Aura di Profanazione non ha effetto.

## **YLLIA – WOLFEN:**

### **Presagio Cieco**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** un Wolfen amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino al termine del turno

Se l'invocazione ha successo, il giocatore lancia 1d6. Il risultato influenza i tiri di divinazione e i test di INI, ATT, DIF, TIR, COR, DIS e POT del bersaglio.

1 o 2: Presagio Disastroso: il bersaglio non può più rilanciare i 6 (o qualsiasi altro risultato che normalmente potrebbe essere rilanciato).

3 o 4: Presagio Propizio: il bersaglio beneficia +1 al risultato finale dei suoi tiri.

5 o 6: Presagio Glorioso: il bersaglio beneficia +1 al risultato finale dei suoi tiri e non considera più gli 1 come un fallimento.

### **Rabbia d'Yllia**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 1 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 1

**Difficoltà:** 6

**Area:** Un Wolfen alleato

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

Tutti i tiri per Ferire inflitti e ricevuti dal Wolfen bersaglio si leggono una riga più in basso nella tabella delle ferite. Non è comunque possibile andare al di sotto dell'ultima riga della tabella.

Uno stesso Wolfen non può subire gli effetti di questo miracolo che una volta per partita.

### **Corazza d'Yllia**

**Creazione:** 1 **Alterazione:** 0 **Distruzione:** 0

**Fervore:** 2

**Difficoltà:** 6

**Area:** Un Wolfen amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Speciale

La Corazza di Yllia annulla la prossima Ferita Eccezionale che riceverebbe il Wolfen.

Un Wolfen non può beneficiare che di una sola Corazza di Yllia alla volta. Questo miracolo cessa immediatamente dopo aver annullato una ferita.

### **Prezzo del Sangue**

**Creazione:** 0 **Alterazione:** 2 **Distruzione:** 1

**Fervore:** 3

**Difficoltà:** 8

**Area:** Un Wolfen alleato

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

Quando il fedele fa ricorso a Prezzo del Sangue, il bersaglio è curato di tutte le ferite, ma il livello di ferite del fedele peggiora di due livelli, anche se è protetto dalle ferite in un qualsiasi modo.

Se il fedele è a Ferita Grave o Critica al momento di invocare il miracolo, egli viene Ucciso.

E' impossibile bersagliare un fedele Wolfen con questo miracolo.