

# NAINS

## GUERISON (1 - GENERAL)

1Z

**Effet** : Plus un point de vie à la cible à chaque utilisation ; n'est efficace qu'une seule fois par tour sur une même cible.

**Durée** : Immédiat et permanent.

**Restrictions** : Portée de 5 cases, vue au moins partielle du socle visé, qui doit encore posséder au moins 1 point de vie.

**Cible** : Un Héros, un Général, un Prêtre ou un Grand Monstre

## BLESSURE (2 - GENERAL)

1Z

**Effet** : Moins 1 point de vie à la cible à chaque utilisation ; n'est efficace qu'une seule fois par tour sur une même cible. S'il est lancé sur un socle d'une unité, celle-ci ne dispose pas de regroupement gratuit.

**Durée** : Immédiat et permanent.

**Restrictions** : Portée de 5 cases, vue au moins partielle du socle visé.

**Cible** : Un socle, excepté les machines de guerre.

## ASPIRATION DE LA TERRE (4 - PRÊTRES DE LA TERRE)

2Z

**Effet** : Diminue de moitié la Taille d'un Géant ou d'un dragon et de son passager (le cas échéant, arrondir à l'entier supérieur).

**Durée** : Jusqu'à la fin de la phase de magie suivante.

**Restrictions** : Portée de 12 cases, vue au moins partielle du socle.

**Cible** : Un dragon ou un géant.

## ANIMATION DE LA TERRE (5 - PRÊTRES DE LA TERRE)

2Z

**Effet** : Ajoute à la cible 2 points d'Initiative, 9 PM pour un ordre M H ou C et une Manoeuvre avec un ordre T seulement.

**Durée** : Jusqu'à la fin du tour.

**Restrictions** : Le Prêtre doit être au contact d'au moins un socle visé.

**Cible** : Socle d'une carte de recrutement, excepté les objets.

## ENCHAINEMENT DU BRONZE (10 - PRÊTRES DU BRONZE)

2Z

**Effet** : Empêche la cible de se déplacer et de voler. Pas de rotation autorisée, et corps à corps contre (par) la cible se fait avec +1 (-1).

**Durée** : Jusqu'à la fin du tour.

**Restrictions** : Portée de 15 cases, vue au moins partielle d'au moins un socle, qui TOUS doivent se situer au plus à 15 cases.

**Cible** : Socles d'une carte de recrutement, excepté les objets.

## RAYON DE FLAMMES (14 - PRÊTRES DU FEU)

2Z PAR RAYON

**Effet** : Le socle situé sur la case cible subit une attaque de flammes de puissance 7 (réduite si le socle est partiellement visible).

**Durée** : Immédiat.

**Restrictions** : Portée de 10 cases, vue au moins partielle du socle situé sur la case cible.

**Cible** : Un socle.

## BANNISSEMENT DU FEU (15 - PRÊTRES DU FEU)

1Z PAR CASE(S)  
OCCUPEE(S) PAR LA (LES) CIBLE(S)

**Effet** : Les socles visés deviennent insensibles au feu.

**Durée** : Jusqu'à la fin de la partie.

**Restrictions** : Portée de 15 cases, vue au minimum partielle d'au moins un socle, qui TOUS doivent se situer au plus à 15 cases du prêtre.

**Cible** : Les socles d'une carte de recrutement, excepté les machines de guerre ; les Objets portés sont également protégés. Une unité doit être entièrement affectée ou pas du tout.