

Sur la base des images de Will Watson et avec l'autorisation de Studio Tomahawk.
Traductions perso des pouvoirs de Forbidden Power

<p>Immolation</p> <p>Difficulté 3</p> <p><i>Après un cri retentissant, vous libérez une onde d'énergie magique dans toutes les directions.</i></p> <p>Toutes figurines (à l'exception du lanceur) dont le centre du socle est situé à 3" du lanceur doivent effectuer une sauvegarde à 5-. Toute figurine partiellement dans le rayon de 3" doit faire un test de réaction à 1 dé. En cas d'échec, elle doit aussi faire une sauvegarde à 5-.</p>	<p>Cercle de Protection</p> <p>Difficulté 2</p> <p><i>A l'aide de symboles esoteriques tracés dans le vide, vous créez une barrière que les créatures surnaturelles ne peuvent pas franchir.</i></p> <p>Placez un cercle de protection de 50mm de diamètre centré sur le lanceur. Aucune figurine ennemie surnaturelle ne peut entrer en contact avec le bord du cercle. Si une figurine surnaturelle se trouve déjà dans le cercle lors de son lancement, son propriétaire la déplace de la distance minimum en ligne droite pour l'en faire sortir, comme si elle était poussée. Ce mouvement n'est pas un désengagement, il doit s'arrêter dès que la figurine se trouve à 1" du cercle. Il ne peut pas être utilisé pour entrer en contact avec une figurine ennemie. Le cercle reste en jeu indéfiniment, à moins que le lanceur effectue une autre action/réaction, qu'il soit mis au sol ou qu'il soit retiré comme perte.</p>	<p>Domination</p> <p>Difficulté 2</p> <p><i>Alors que la victime croise votre regard brulant, elle sent son esprit dériver...</i></p> <p>Ciblez n'importe quelle figurine ennemie visible n'étant pas une entité et n'ayant pas encore été active à 6" ou moins. Elle doit réussir un test de courage ou elle reçoit immédiatement un marqueur activé.</p>	<p>Guérison par la foi</p> <p>Difficulté 3</p> <p><i>Vos mains brillent intensément lorsque vous les placez sur la blessure d'un camarade. Il cesse immédiatement de saigner et sa plaie se referme.</i></p> <p>Ciblez une figurine amie au sol et/ou secouée en contact avec l'arcaniste. Elle récupère immédiatement et se relève si elle était au sol, ou elle voit son marqueur secoué retiré si elle était dans cet état.</p>
<p>Prémonition</p> <p>Difficulté 1</p> <p><i>Vous vous concentrez et recevez un aperçu des intentions de vos ennemis !</i></p> <p>Nommez un joueur ennemi. Vous pouvez regarder les cartes qu'il a en main.</p>	<p>Dissipation</p> <p>Difficulté 2</p> <p><i>D'un geste de la main, vous dénouez les fils esoteriques des malefices de l'ennemi.</i></p> <p>Retirez du jeu n'importe quel marqueur bénédiction, malédiction ou cercle de protection situé à 12" ou moins. Mesurez la distance de l'arcaniste à la cible affectée par le marqueur. Aucune ligne de vue n'est nécessaire pour ce pouvoir.</p>	<p>Invocation</p> <p>Difficulté 1-3</p> <p><i>Formulant des syllabes oubliées, vous invoquez une créature d'un autre plan de l'existence et la pliez à votre volonté.</i></p> <p>Choisissez une difficulté avant d'effectuer le lancement. En cas de succès, placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi. Invoquer une entité insignifiante a une difficulté de 1, une entité mineure a une difficulté de 2 et une entité majeure a une difficulté de 3.</p> <p>Certaines factions peuvent aussi invoquer des types d'entités particulières. Dans ce cas, un modificateur de -1 s'applique au test de lancement.</p>	<p>Malédiction</p> <p>Difficulté 1</p> <p><i>Tracant un symbole dans le vide, vous lancez une ancienne malédiction sur vos ennemis !</i></p> <p>Placez un marqueur malédiction sur n'importe quelle figurine ennemie située à 12" ou moins. La figurine maudite doit relancer tout les succès qu'elle obtient lors du prochain test ou de la prochaine sauvegarde qu'elle doit effectuer, après quoi le marqueur est retiré. Une figurine ne peut avoir qu'un seul marqueur malédiction à la fois. Maudire une figurine bénie retire le marqueur bénédiction, mais n'a pas d'autre effet. L'inverse est également vrai (benir une figurine maudite).</p>

Porte infernale

Difficulté 3 - Croisée des Chemins

Designez une figurine amie invoquée située à 12" ou moins du lanceur. Si le pouvoir est lancé avec succès, retirez la figurine désignée de la table et placez-la immédiatement n'importe où à 3" ou moins et en ligne de vue du lanceur et à plus de 1" d'une figurine ennemie.

Le Pacte

Difficulté 3 - Croisée des Chemins

Designez une figurine amie invoquée située à 6" ou moins du lanceur et n'étant pas au sol. Si le pouvoir est lancé avec succès, la figurine désignée devient secouée (ou passe au sol si elle était déjà secouée) puis le lanceur retire son propre marqueur secoué s'il en a un.

A la place, vous pouvez inverser les effets et faire subir le dégât au lanceur pour retirer le marqueur secoué de la figurine amie invoquée si vous le souhaitez !

Empêtrer

Difficulté 3 - Shaman

Priant les esprits de la Nature de répondre à votre appel, des racines épaisses émergent du sol pour piéger vos ennemis dans leur étreinte épineuse.

Designez une figurine ennemie à 12" ou moins et en ligne de vue du lanceur située au niveau du sol (c'est à dire sur la table elle-même), mais pas dans ou sur un bâtiment. Si ce pouvoir est lancé avec succès, la figurine affectée comptera toujours comme étant dans un terrain accidenté lors de ses mouvements jusqu'à la fin du tour de jeu en cours.

Communion

Difficulté 2 - Shaman

Étendant votre esprit jusqu'à la créature devant vous, vous prenez son contrôle. Son corps est maintenant une pure extension de votre volonté.

Si le pouvoir est lancé avec succès, choisissez une figurine PNJ à 12" ou moins et en ligne de vue du lanceur. La figurine désignée et le lanceur lancent chacun 1 dé de cran. Si le lanceur obtient un résultat supérieur ou égal à la cible, vous pouvez immédiatement effectuer une action autorisée avec cette figurine comme si elle faisait partie de votre bande (il est possible d'utiliser ses attaques spéciales et/ou ses compétences). Vous ne pouvez pas placer la cible en vigilance. Si le lanceur obtient un résultat inférieur à la cible, le pouvoir échoue et il est sans effet.

Danse de l'Ombre

Difficulté 1 - Shaman

Alors que vous finissez le chant sacré, la silhouette de votre compagnon guerrier s'estompe et ondule comme une brume de chaleur désertique, le rendant difficile à distinguer par votre entourage...

Designez une figurine amie située à 6" ou moins et en ligne de vue du lanceur (la cible peut-être le lanceur lui-même). Si le pouvoir est lancé avec succès, tout ennemi effectuant un tir sur la figurine affectée par le sort subit un modificateur de -1 de jusqu'à la fin du tour de jeu en cours. Cependant, la figurine affectée ne sera jamais considérée comme étant l'ennemi le plus proche.

Portail

Difficulté 3

Vous affaiblissez les séparations entre notre monde et les terrains de chasse pour une fraction de seconde, permettant à vos alliés et à vous-mêmes de changer de plan de réalité sans effort.

Placez un "portail" de 50mm de diamètre centré sur le lanceur. Toutes les figurines amies situées même partiellement sous le portail sont transportées vers ou depuis (en fonction de la situation) les terrains de chasse en même temps que le lanceur.

Saisie Spirituelle

Difficulté 3

Vous sentez la proximité de créatures du royaume des esprits et vous les saisissez violemment pour les ramener de force dans le royaume physique.

Lorsque ce pouvoir est lancé depuis le royaume physique, toutes les figurines (amies ou ennemies) et/ou pions butins situés à 2" ou moins du lanceur (à l'exception des éléments de décor) perdent les marqueurs esprits et sont maintenant considérés comme étant dans le royaume physique. Ce pouvoir ne peut pas être lancé depuis les terrains de chasse.

Saut spirituel

Difficulté 2

Telle une pierre disparaissant à la surface d'un ruisseau, vous vous volatilisez en un battement de cils dans les terrains de chasse, pour réapparaître un peu plus loin dans le monde physique !

Le lanceur est immédiatement placé n'importe où à 6" ou moins et en ligne de vue de sa position de départ, mais pas à moins de 3" d'une figurine ennemie. Notez bien que la figurine reste dans son plan de départ, donc si elle lance ce pouvoir alors qu'elle est dans les terrains de chasse, elle terminera son action dans les terrains de chasse.

Malédiction de Kalfu

Difficulté 3 - Congrégation - Trèfle

Le malicieux Loa de la congrégation vous possède, et vous éclatez d'un rire dément. Lorsque votre victime entend ce cri distordant, son corps est déchiré par une douleur atroce.

Si le pouvoir est lancé avec succès, une figurine ennemie à moins de 9" et dans la ligne de vue du lanceur doit effectuer un test de sauvegarde à 5".

Si l'offrande a été payée, le test de sauvegarde s'effectue à 6".

Nettoyage de Damballa

Difficulté 2 - Congrégation - Carreau

L'énergie du grand Loa Damballa s'échappe au travers de vos bras tendus et balaye les enchantements et entités de la zone.

Si le pouvoir est lancé avec succès, tous les marqueurs de malédiction, d'invocation et de cercle de protection (amis ou ennemis) à moins de 6" du lanceur sont immédiatement détruits.

Si l'offrande a été payée, toutes les entités à 6" ou moins du lanceur doivent lancer 1 de de cran. En cas de succès, l'entité n'est pas affectée. En cas d'échec, l'entité est retirée du jeu comme victime (mais ne compte pas dans les points de victoire).

La danse de Marinette

Difficulté 2 - Congrégation - Pique

La vengeresse Loa Marinette traverse le corps de vos victimes en les faisant danser à son rythme...

Une figurine ennemie visible à 9" ou moins du lanceur est immédiatement activée, indépendamment de la présence d'un marqueur Activé ou pas. La figurine doit faire une action gratuite de Mouvement sous le contrôle du lanceur, après quoi la figurine revient sous le contrôle de son joueur.

Si l'offrande a été payée, la figurine peut effectuer une action gratuite de Tir ou de Combat (sous le contrôle du lanceur, mais en suivant toutes les autres règles) au lieu d'un Mouvement.

Souffle de Loko

Difficulté 3 - Congrégation - Coeur

Le pouvoir guérisseur de Loko brule en vous dans un éclair d'énergie blanche, et vos camarades tombés au combat se relevent guéris !

Lorsque le pouvoir est lancé avec succès, une figurine amie secouée à moins de 6" et dans la ligne de vue du lanceur peut retirer son marqueur Secoué.

Si l'offrande a été payée, une figurine amie au sol à moins de 6" et dans la ligne de vue du lanceur se relève immédiatement et reçoit un marqueur Secoué.

Vigueur impie

Difficulté 2 - Confédération des ténèbres

En projetant votre esprit, vous galvanisez les énergies nécrotiques de vos revenants. Vos créatures morts-vivantes se déplacent soudainement à une vitesse surnaturelle !

Lorsque ce pouvoir est lancé, toutes les figurines amies Revenants à moins de 9" et dans la ligne de vue du lanceur peuvent immédiatement effectuer une action gratuite de déplacement. C'est une action gratuite, qui peut être effectuée même si les figurines ont déjà été activées et qui ne compte pas non plus comme une Activation.

Souffle nécrotique

Difficulté 3 - Confédération des ténèbres

Alors que vous prononcez les mots interdits, vous désignez l'un de vos Revenants. Le pouvoir nécromancien l'animant atteint un seuil critique, faisant exploser son corps en une sombre énergie dévastatrice !

Lorsque ce pouvoir est lancé, une figurine Revenant amie à moins de 9" et dans la ligne de vue du lanceur devient immédiatement une victime et est retirée du jeu. Toutes les autres figurines (amies ou ennemies) à moins de 3" doivent effectuer un test de sauvegarde à 5". Si un autre Revenant ami est dans la zone d'explosion et qu'il échoue au test de sauvegarde, il explose également. De cette manière, il est possible de réaliser une série d'explosions en chaîne !

Sombre vitalité

Difficulté 2 - Confédération des ténèbres

D'un mouvement rapide, vous extrayez la force de vie du corps d'un de vos revenants et vous la dirigez vers votre propre corps ou celui d'un allié vivant, ce qui permet à la plaie de se refermer instantanément. !

Lorsque ce pouvoir est lancé avec succès, une figurine amie Revenant à moins de 9" et dans la ligne de vue du lanceur devient immédiatement une victime et est retirée du jeu. Le lanceur ou une figurine amie visible non-Revenant à moins de 9", enlève immédiatement son marqueur Secoué si s'elle en a un ou se relève Secouée s'elle était au sol.

Ordre diabolique

Difficulté 2 - Croisée des Chemins

Désignez une figurine amie invoquée située à 9" ou moins du lanceur. Si le pouvoir est lancé avec succès, la figurine désignée peut immédiatement effectuer une action autorisée de votre choix, même si elle a déjà un marqueur active.

Dès l'action résolue, la figurine devient secouée, ou elle passe au sol si elle était déjà secouée ! Ce pouvoir ne peut pas être lancé sur une figurine au sol.

Explosion Magique

Difficulté 2

Un rayon éblouissant d'énergie esotérique est projeté depuis vos paumes tendues.

Effectuez un test de tir à 3 dés non modifiable contre une cible visible située à 9" ou moins. Lancez 4 dés si la cible est une entité.

Bénédiction

Difficulté 1

Faisant appel au pouvoir de votre protecteur, vous demandez une bénédiction pour vos alliés.

Placez un marqueur bénédiction sur n'importe quelle figurine amie située à 12" ou moins. La figurine bénite peut relancer tout les échecs qu'elle obtient lors du prochain test ou de la prochaine sauvegarde qu'elle doit effectuer, après quoi le marqueur est retiré. Une figurine ne peut avoir qu'un seul marqueur bénédiction à la fois. Benir une figurine maudite retire le marqueur de malediction, mais n'a pas d'autre effet. L'inverse est également vrai (maudire une figurine bénite).

Domination

Difficulté 2

Alors que la victime croise votre regard brûlant, elle sent son esprit dériver...

Ciblez n'importe quelle figurine ennemie visible n'étant pas une entité et n'ayant pas encore été active à 6" ou moins. Elle doit réussir un test de courage ou elle reçoit immédiatement un marqueur activé.

Immolation

Difficulté 3

Après un cri retentissant, vous libérez une onde d'énergie magique dans toutes les directions.

Toutes figurines (à l'exception du lanceur) dont le centre du socle est situé à 3" du lanceur doivent effectuer une sauvegarde à 5+. Toute figurine partiellement dans le rayon de 3" doit faire un test de réaction à 1 dé. En cas d'échec, elle doit aussi faire une sauvegarde à 5+.

Banissement

Difficulté 1

Vous vous concentrez et renvoyez la creature fétide devant vous dans sa dimension d'origine.

Lancez un dé de cran pour l'arcaniste et un dé de cran pour l'entité ennemie visible située à 6" ou moins. Si le score du lanceur est supérieur, la cible est immédiatement retirée du jeu. Dans le cas contraire, le pouvoir est sans effet.

Guérison par la foi

Difficulté 3

Vos mains brillent intensément lorsque vous les placez sur la blessure d'un camarade. Il cesse immédiatement de saigner et sa plaie se referme.

Ciblez une figurine amie au sol et/ou secouée en contact avec l'arcaniste. Elle récupère immédiatement et se relève si elle était au sol, ou elle voit son marqueur secoué retiré si elle était dans cet état.

Invocation

Difficulté 1-3

Formulant des syllabes oubliées, vous invoquez une creature d'un autre plan de l'existence et la pliez à votre volonté.

Choisissez une difficulté avant d'effectuer le lancement. En cas de succès, placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi. Invoquer une entité insignifiante a une difficulté de 1, une entité mineure a une difficulté de 2 et une entité majeure a une difficulté de 3. Certaines factions peuvent aussi invoquer des types d'entités particulières. Dans ce cas, un modificateur de -1 s'applique au test de lancement.

Malédiction

Difficulté 1

Traçant un symbole dans le vide, vous lancez une ancienne malédiction sur vos ennemis !

Placez un marqueur malédiction sur n'importe quelle figurine ennemie située à 12" ou moins. La figurine maudite doit relancer tout les succès qu'elle obtient lors du prochain test ou de la prochaine sauvegarde qu'elle doit effectuer, après quoi le marqueur est retiré. Une figurine ne peut avoir qu'un seul marqueur malédiction à la fois. Maudire une figurine bénie retire le marqueur bénédiction, mais n'a pas d'autre effet. L'inverse est également vrai (benir une figurine maudite).

Signe des Anciens

Difficulté 2 - Elder - Folie 2

En réalisant des gestes complexes avec vos doigts, qui semblent subitement posséder plus de phalanges que d'habitude, vous renvoyez l'horreur devant vous dans ses limbes.

Le lanceur désigne une entité d'Eldritch visible et a moins de 9". Le lanceur et l'entité doivent alors effectuer un test de cran à 1 dé. En cas de réussite du lanceur, l'entité est retiré du jeu comme victime. Si l'entité fait un score égal ou supérieur au lanceur, le sort est sans effet.

L'appel d'Eldritch

Difficulté 4 - Elder - Folie 4

Alors que vous prononcez des mots d'outre monde, un portail s'ouvre brièvement, et quelque chose de pourri en sort en rampant.

Choisissez un point visible à moins de 6" du lanceur, puis effectuez un jet sur la table des Entités d'Eldritch et placez la créature appropriée au point choisi. Vous ne pouvez placer l'entité dans un cercle d'invocation ou à moins de 1" d'une autre figurine. Cette créature est un PNJ, et n'est pas sous le contrôle direct du joueur : elle ne compte donc pas comme créature invoquée pour le lanceur.

Mot interdit

Difficulté 3 - Elder - Folie 8

Alors que vous prononcez des paroles impossibles, vous formez un mot que l'homme ne doit pas énoncer ! Ceux qui l'entendent sont submergés par la folie.

Toutes les figurines non-Eldritch, amies ou ennemies, à 3" ou moins du lanceur (hormis le lanceur) doivent faire un test de Santé Mentale à 1 dé. Chaque figurine ayant échoué doit faire un jet sur la table des Folies.

Malédiction protéiforme

Difficulté 2 - Elder - Folie 8

Avec des gestes étranges, vous modeliez la chair de votre victime afin qu'elle reçoive la bénédiction des Dieux Extérieurs, la faisant tordre et se fondre pour devenir quelque chose d'autre...

Le lanceur choisit une figurine non-Eldritch visible à 6" ou moins (amie ou ennemie) qui ne possède pas de mutation. La figurine doit immédiatement effectuer un jet sur la table des Mutations. Les effets de la mutation sont permanents pour la campagne. Si elle le souhaite, la cible peut effectuer un test de Santé Mentale à 1 dé avant d'effectuer le jet sur la table des Mutations - si c'est un succès, le pouvoir ne fait pas effet.

Déformation de réalité

Difficulté 3 - Elder - Folie 6

Alors que les crocs de la folie attaquent votre cerveau, vous vous concentrez et vous tordez le tissu de l'espace-temps par la force de votre volonté.

Regardez dans votre défausse de cartes et choisissez en une. Montrez-la à vos adversaires et placez-la dans votre main.

Fou de Folie

Difficulté 3 - Elder - Folie 10

En concentrant votre volonté contre vos ennemis, vous pénétrez leur esprit avec un éclair de folie pure.

Ciblez une figurine ennemie non-Eldritch à 6" ou moins du lanceur. Cette figurine doit immédiatement effectuer un jet sur la table des Mutations - aucun test de Santé Mental possible pour résister !

Invocation

Difficulté 1-3

Formulant des syllabes oubliées, vous invoquez une créature d'un autre plan de l'existence et la pliez à votre volonté.

Choisissez une difficulté avant d'effectuer le lancement. En cas de succès, placez l'entité appropriée à 3" ou moins du lanceur, dans sa ligne de vue et à 1" ou plus d'un ennemi. Invoquer une entité insignifiante a une difficulté de 1, une entité mineure a une difficulté de 2 et une entité majeure a une difficulté de 3. Certaines factions peuvent aussi invoquer des types d'entités particulières. Dans ce cas, un modificateur de -1 s'applique au test de lancement.

Malédiction

Difficulté 1

Traçant un symbole dans le vide, vous lancez une ancienne malédiction sur vos ennemis !

Placez un marqueur malédiction sur n'importe quelle figurine ennemie située à 12" ou moins. La figurine maudite doit relancer tout les succès qu'elle obtient lors du prochain test ou de la prochaine sauvegarde qu'elle doit effectuer, après quoi le marqueur est retiré. Une figurine ne peut avoir qu'un seul marqueur malédiction à la fois. Maudire une figurine bénie retire le marqueur bénédiction, mais n'a pas d'autre effet. L'inverse est également vrai (benir une figurine maudite).

SPELL CARD SPELL CARD SPELL CARD SPELL CARD



DRACULA'S
AMERICA
SHADOWS OF THE WEST



DRACULA'S
AMERICA
SHADOWS OF THE WEST



DRACULA'S
AMERICA
SHADOWS OF THE WEST



DRACULA'S
AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

SPELL CARD SPELL CARD SPELL CARD SPELL CARD



DRACULA'S
AMERICA
SHADOWS OF THE WEST



DRACULA'S
AMERICA
SHADOWS OF THE WEST



DRACULA'S
AMERICA
SHADOWS OF THE WEST



DRACULA'S
AMERICA
SHADOWS OF THE WEST