

## Dons des apôtres de Muawijhe

### Terreur

**Difficulté** : 6 - **Save** : oui / volonté - **Portée** : LDV & 80 cm maxi

**Effet** : Cette invocation plonge la cible dans un état de terreur absolue à moins qu'elle soit capable de résister. La victime tournera son arme la plus puissante sur elle-même, et essaiera de mettre fin à ses jours en utilisant les actions disponibles pour ce tour. Si la victime n'est pas capable de se tuer, l'invocateur pourra la déplacer afin de la placer dans la plus dangereuse situation possible.

### Sommeil

**Difficulté** : 6 - **Portée** : LDV & 80 cm max - **Save** : oui / volonté

**Effet** : Ce don plonge la victime dans un profond sommeil. Elle ne réagira pas jusqu'à ce qu'elle soit activée Lors de son prochain tour. Le modèle ne peut pas exécuter d'actions. Durant son sommeil, il est immunisé à la peur, et ne peut pas paniquer ou mettre mis en déroute pour TOUTE raison.

### Gigue démentielle

**Difficulté** : 2 - **Save** : oui / volonté - **Portée** : LDV

**Effet** : Ce Don peut prendre pour cible n'importe quel personnage dans la ligne de mire de l'invocateur. Si la victime échoue à résister, elle entame une danse incontrôlable. L'invocateur prend alors le contrôle de ses mouvements et peut lui faire accomplir jusqu'à 3 actions de Déplacement. Il ne peut pas lui faire quitter la surface de jeu, mais c'est à peu près la seule restriction. Ce Don affecte même les unités qui ont déjà été activées dans le tour. Une victime de la Gigue Démentielle peut toujours être activée par son propriétaire si elle ne l'a pas encore été.

### Vent de folie

**Difficulté** : 6 - **Save** : oui / volonté - **Portée** : LDV

L'invocateur envoie une onde d'esprits hurlants, jacassants et terrifiants qui filent sur la cible. Cette dernière peut tenter de résister, sinon elle cède à la panique. En cas de panique d'une escouade déjà brisée ou d'un indépendant déjà blessé antérieurement, on effectue un test de déroute.

Le Vent de Folie n'affecte pas les unités qui sont insensibles à la panique. Il ne peut pas non plus entraîner la déroute des unités qui ne sont jamais mises en déroute.

### Rêves

**Difficulté** : 6 - **Save** : oui / volonté - **Portée** : LDV & 80 cm max

**Effet** : Ce don ne peut être utilisé que sur une figurine ayant succombé au don de SOMMEIL. Si la victime endormie échoue à son jet de résistance, l'invocateur pourra en prendre le contrôle dès l'instant où lui ou son unité sont activées. L'invocateur perd ses propres actions restantes en échange du même nombre d'actions qu'il exécutera avec la figurine récemment éveillé.

### Confusion

**Difficulté** : 4 - **Save** : oui / volonté - **Portée** : LDV

Ce don peut être dirigé contre n'importe quelle unité non dissimulée située dans la ligne de mire de l'invocateur. On procède alors à un jet d'Autorité (en prenant le meilleur score de l'unité) avec un malus de -4. En cas d'échec, l'unité panique. Ce Don est sans effet sur les unités insensibles à la panique.

### Courant de folie

**Difficulté** : 8 - **Save** : oui / volonté - **Portée** : LDV & 80 cm max

**Effet** : Ce don a une grande variété d'effets. À moins que la victime puisse résister, lancez un dé sur le tableau dessous pour déterminer l'effet de la folie.

1-5 Paranoïa / 6-10 Écumant Folie / 11-15 Terreur / 16-20 Extatique

### Paranoïa

La cible se voit entourée par des ennemis. Elle doit être activée immédiatement et doit dépenser la totalité de ses actions pour tenter d'abattre la figurine la plus proche dans sa ligne de vue. Cela casse le rythme normal d'activation des unités. Vous décidez quel type d'attaque disponible elle devra utiliser. S'il y a aucun figurine à portée, la victime doit utiliser ses actions à progresser en direction de la figurine la plus proche jusqu'à être à portée de tir ou de charge.

### Folie

La victime hurle, crie et se débat dans un véritable enfer imaginaire. Elle perd ses trois premières actions lors de sa prochaine activation.

### Terreur

La victime fuira l'invocateur en proie à une terreur abjecte. Orientez la figurine dans la direction opposée à celle de l'invocateur. La figurine utilisera ses deux prochaines actions disponibles à fuir dans la direction opposée à celle de l'invocateur. Ce mouvement à lieu immédiatement après l'échec du jet de résistance.

### Extatique

La victime se retire de réalité momentanément. affrontant la mort avec un sourire heureux sur le visage. L'invocateur active immédiatement la figurine et la contrôle pour 2 actions. La figurine pourra peut encore être activée comme d'habitude ce tour si elle n'a pas été activée.