

Fiche Sorts Telluriques



Pentacle Tellurique

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Pentacle**
- Placer le *Sort* sous le *Sorcier*

Conséquence

- Chaque fois que le *Sorcier* tente de **Lancer un Sort Tellurique**, ajouter le bonus du **Pentacle** (nombre de pictogrammes en haut, à gauche) à son **Aptitude**
- Si le **2D6 de Lancer de Sort** fait un **Double (1-1, 2-2, ...)**, réduire la force du **Pentacle** de 1 cran (et retirer le *Sort* s'il était au premier cran)



Contrôle de la Météo

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Contrôle de la Météo**
- Placer le *Sort* près du **Marqueur Météo**
- Noter que plusieurs *Sorts* **Contrôle de la Météo** peuvent être *Actifs* en même temps

Conséquence

- Le *Sorcier* propriétaire du *Sort* lance **2D6 d'Application du Sort**. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre romain en haut à droite, le *Sorcier* peut modifier la météo d'un cran vers l'amélioration ou la détérioration
- Le *Sorcier* n'est pas obligé de changer la météo, mais il doit systématiquement tester le **2D6 d'Application du Sort**
- Si le **2D6 d'Application du Sort** fait un Double (1-1, 2-2, ...), le niveau du **Contrôle** est diminué d'un cran. Le **Contrôle** est retiré du jeu lorsque son dernier rang est perdu.



Foudre

Procédure

- Le *Sorcier* choisit une *Unité* ennemie à sa **Portée** et résout sur elle une **Attaque** avec comme seul **Avantage** pris en compte, le **Support Offensif** affiché en haut, à gauche du pion **Foudre**. L'*Unité* ciblée ne peut reculer pour absorber une **Perte** due à la **Foudre**
- Une **Foudre** ne peut être lancée que si la **Météo** est **Pluie** ou **Tempête**



Eboulement

Procédure

- L'**Eboulement** ne peut être lancé que dans un *Hex* de **Cave** ou sur un *Hex* qui se trouve au bas d'un côté d'*Hex* de **ravin**
 - Le *Sorcier* choisit un *Hex* cible (voir plus haut) à sa **portée** et résout sur lui une **Attaque** avec comme seul **Avantage** pris en compte, le **Support Offensif** affiché :
 - En haut, à droite, si l'*Hex* est un *Hex* de **Cave**
 - En haut, à gauche sinon
- du pion **Eboulement**. L'*Unité* ciblée ne peut reculer pour absorber une **Perte** due à un **Eboulement**



Vague

Procédure

- La **Vague** ne peut être lancée que dans un *Hex* d'**Eau** ou sur un *Hex* adjacent à un *Hex* d'**Eau**. Les *Hex* contenant une rivière sont considérés comme des *Hex* d'**Eau**
 - Le *Sorcier* choisit un *Hex* cible (voir plus haut) à sa portée et résout sur lui une **Attaque** avec comme seul **Avantage** pris en compte, le **Support Offensif** affiché :
 - En haut, à droite, si l'*Hex* est un *Hex* d'**Eau**
 - En haut, à gauche, si l'*Hex* est adjacent à un *Hex* d'**Eau**
- L'*Unité* ciblée ne peut reculer pour absorber une **Perte** due à une **Vague**



Doline

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Doline**

- La **Doline** ne peut être lancée que sur un *Hex* qui ne soit pas d'**Eau**
- Le *Sorcier* choisit un *Hex* cible (voir plus haut) à sa **Portée** et résout sur toutes les *Unités* présentes dans l'*Hex*, une **Attaque** avec comme seul **Avantage** pris en compte, le **Support Offensif** affiché en haut, à gauche du pion **Doline**. Ces *Unités* ne peuvent reculer pour absorber une **Perte** due à une **Doline**

Conséquence

- Le *Sort* est laissé sur l'*Hex*, s'il s'agissait de **Terrain Clair** ou d'un *Hex* construit. L'*Hex* devient alors **Terrain Accidenté**. Si l'*Hex* contenait une construction (village, ferme, fortifications, ...) est ignorée



Brouillard

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Brouillard**
- Le *Sorcier* choisit un *Hex* cible à sa **Portée** et pose le **Brouillard** sur lui

Conséquence

- Toutes les *Unités* qui débutent une **Action de Mouvement** ou une **Action de Fuite** (**Action de Fuite** : après réorientation initiale), sur l'*Hex* où est posé le **Brouillard** ou un *Hex* adjacent à lui, doivent tester l'**Errement**.
- Le *Joueur* propriétaire du *Sort*, lors de son Tour, lance une **2D6 de Continuation du Sort**. Si le **2D6 de Continuation du Sort** fait un Double (1-1, 2-2, ...) le niveau du **Brouillard** est diminué d'un cran. Le **Brouillard** est retiré du jeu lorsque son dernier rang est perdu



Invocation d'Elémentaire

Procédure

- Placer à **Portée** du sorcier un **Elémentaire de Terre, d'Eau ou d'Air** dont la **Capacité d'Arme** est donnée par un des pictogrammes figurant en haut, à gauche du pion **Invocation**

Les Elémentaires

- Les **Elémentaire** sont des *Unités Magiques* sous le contrôle du *Sorcier* qui l'a invoquée.
- Selon sa **Capacité d'Arme**, l'**Elémentaire** dispose de 1 à 4 Pas de Perte
- Il est **Effrayant**, **Invulnérable** et **Immunisé contre le Feu**
- A tout moment, lors de son Tour, le *Sorcier* peut retirer du Jeu, l'**Elémentaire** du jeu
- L'**Elémentaire** obéit à une **Consigne d'Attaque** quel que soit la **Consigne d'Ordre** du *Sorcier* et ne peut pas recevoir d'**Ordre Particulier**
- Si un **Elémentaire** commence un Tour sur un *Hex* contenant un marqueur **Incendie** ou **Brasier**, il regagne un **Pas** (4 Pas maximum)



Si un **Elémentaire de Terre** est *Activé* sur un *Hex* qui ne soit pas d'**Eau** et qu'il n'exécute aucune *Action*, lancer **1D6**. Si le **Résultat** est 6, l'**Elémentaire** disparaît. Sinon il regagne un **Pas** (4 Pas maximum)

- Les **Elémentaires de Terre** ne peuvent se déplacer que sur les *Hex* qui ne sont ni d'**Eau**, ni de **Lave**



Si un **Elémentaire d'Eau** est *Activé* sur un *Hex* d'**Eau** et qu'il n'exécute aucune *Action*, lancer **1D6**. Si le **Résultat** est 6, l'**Elémentaire** disparaît. Sinon il regagne un **Pas** (4 Pas maximum)

- Les **Elémentaires de D'Eau** ne peuvent se déplacer que sur les *Hex* d'**Eau** ou sur un *Hex* adjacent à un *Hex* d'**Eau**



Si un **Elémentaire d'Air** est *Activé* et qu'il n'exécute aucune *Action*, lancer **1D6**. Si le **Résultat** est 6, l'**Elémentaire** disparaît. Sinon il regagne un **Pas** (4 Pas maximum)



Tremblement de Terre

Procédure

- Lancer un **2D6 De Dégâts** pour tous les *Hex* contenant des constructions (maisons, fortifications). Si le **Jet de Dégâts** est inférieur ou égal au chiffre romain donné en haut, à gauche du *Pion* **Tremblement de Terre**, poser un **Marqueur Ruine** sur l'*Hex*. Les *Unités* qui se trouvent dans cet *Hex* subissent une **Attaque** avec un avantage de 0.

- Le pion **Tremblement de Terre** est mis de côté. Si trois **Tremblement de Terre** ont été joués, il n'est plus possible de déclencher de nouveau de **Tremblement de Terre**.