

Fiche Sorts Nécromantiques



Pentacle Nécromantique

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 Nécromantique**, 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)



Confusion

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Confusion**
- Placer le *Sort* sur une **Troupe Ennemie** non en **Déroute** située à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- Dès que l'*Unité* part en **Déroute**, retirer immédiatement le *Sort*.
- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* de l'*Unité* ciblée par le *Sort* veut l'**Activer**, il lance **2D6 d'Application du Sort**. S'il fait moins ou égal au nombre romain affiché sur le *Sort*, l'*Unité* est immédiatement **Activée** sans exécuter d'*Action*.
- En cas d'échec de l'**Application Du Sort**, réduire la force du *Sort* de 1 cran (et retirer le *Sort* s'il était au premier cran)



Mort

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Mort**
- Placer le *Sort* sur une **Unité Ennemie** située à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* de l'*Unité* ciblée par le *Sort* veut l'**Activer**, il lance **2D6 d'Application du Sort**. S'il fait moins ou égal au nombre romain affiché sur le *Sort*, le nombre de **Pas** de l'*Unité* est diminuée de 1.
- En cas d'échec de l'**Application Du Sort**, réduire la force du *Sort* de 1 cran (et retirer le *Sort* s'il était au premier cran)



Peur

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Peur**
- Placer le *Sort* sur une **Unité Ennemie** qui n'est pas en **Déroute** située à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- Dès que l'*Unité Cible* part en **Déroute**, retirer immédiatement le *Sort*.
- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* de l'*Unité* ciblée par le *Sort* veut l'**Activer**, il lance **2D6 d'Application du Sort**. S'il fait moins ou égal au nombre romain affiché sur le *Sort*, le niveau de Cohésion de l'*Unité* est diminué de 1
- En cas d'échec de l'**Application Du Sort**, réduire la force du *Sort* de 1 cran (et retirer le *Sort* s'il était au premier cran)



Possession

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Possession**
- Placer le *Sort* sur une **Unité Ennemie** qui n'est pas en **Déroute** située à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- Dès que l'*Unité Cible* part en **Déroute**, retirer immédiatement le *Sort*.
- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* de l'*Unité Cible* par le *Sort* veut l'**Activer**, il lance **2D6 d'Application du Sort**. S'il fait moins ou égal au nombre romain affiché sur le

Sort, c'est un *Joueur Adversaire* qui joue l'*Unité* comme si elle disposait d'un **Ordre Particulier**. L'*Unité* peut même attaquer les *Unités* de son propre camp

- En cas d'échec de l'**Application Du Sort**, réduire la force du *Sort* de 1 cran (et retirer le *Sort* s'il était au premier cran)



Rage

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Peur**
- Placer le *Sort* sur une **Unité Ennemie** qui n'est pas en **Déroute** située à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- Dès que l'*Unité Cible* part en **Déroute**, retirer immédiatement le *Sort*.
- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* de l'*Unité Cible* par le *Sort* veut l'**Activer** et si cette **Unité** n'a ni **Marqueur Charge**, ni **Marqueur Epuisé**, il lance **2D6 d'Application du Sort**. S'il fait moins ou égal au nombre romain affiché sur le *Sort*, un **Marqueur Charge** est posé sur l'*Unité*
- En cas d'échec de l'**Application Du Sort**, réduire la force du *Sort* de 1 cran (et retirer le *Sort* s'il était au premier cran)



Fatigue

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Peur**
- Placer le *Sort* sur une **Unité Ennemie non Epuisée** située à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- Dès que l'*Unité Cible* est **Epuisée**, retirer immédiatement le *Sort*.
- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* de l'*Unité Cible* par le *Sort* veut l'**Activer**, il lance **2D6 d'Application du Sort**. S'il fait moins ou égal au nombre romain affiché sur le *Sort*, l'*Unité* prend un **Niveau de Fatigue** supplémentaire
- En cas d'échec de l'**Application Du Sort**, réduire la force du *Sort* de 1 cran (et retirer le *Sort* s'il était au premier cran)



Dissipation Nécromantique

Procédure

- Placer le *Sort* sur une **Unité Ennemie** de **Morts-Vivants** située à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* de l'*Unité Cible* par le *Sort* veut l'**Activer**, il lance **2D6 d'Application du Sort**. S'il fait moins ou égal au nombre romain affiché sur le *Sort*, l'*Unité* est **Détruite**
- En cas d'échec de l'**Application Du Sort**, réduire la force du *Sort* de 1 cran (et retirer le *Sort* s'il était au premier cran)



Régénération Nécromantique

Procédure

- Selon le **Niveau du Sort**, distribuer :



3 Pas



2 Pas



1 Pas

aux **Unités de Morts-Vivants**, au choix du *Joueur*



Lever Les Morts

Procédure

- Selon le **Niveau du Sort**, choisir des **Unités de Morts-Vivants disponibles** parmi :



x2

x1



x2

x2

x2

x3



x2

x2

x1

1 ou 2 *Unités* d'un seul **Type** peuvent être choisies
Poser les *Unités* à **Portée du Sorcier**

