

Fiche Sorts Pyromantiques



Pentacle Pyromantique

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 Pyromantique**, 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)



Cercle de Protection Pyromantique

Procédure

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

Conséquence

- Chaque fois que le *Sorcier* est attaqué au **Choc**, soit parce qu'il est seul dans l'Hex, soit par un **Duel Au Choc** et si l'*Unité* qui l'attaque n'est pas **Immunisée contre le Feu**, le *Sorcier* bénéficie du **Support Défensif** affiché en Haut, à gauche du pion
- De plus, l'*Unité* – si elle n'est pas **Immunisée contre le Feu** - subit simultanément une **Attaque** du **Cercle** qui se résout comme une **Attaque de Choc** ou le seul **Avantage** pris en compte est le **Support Offensif** du **Cercle**. L'*Unité* ciblée ne peut reculer pour absorber une **Perte** due à un **Cercle**
- Le **Cercle** doit absorber la première **Perte** que subit le *Sorcier* pour chaque **Attaque au Choc** ou au **Tir** (en incluant les **Duels**). Pour chaque **Perte** ainsi absorbée, le niveau du **Cercle** est diminué d'un cran. Le **Cercle** est retiré du jeu lorsque son dernier niveau est perdu.



Epées Pyromantiques

Procédure

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

Conséquence

- L'*Unité* propriétaire des **Epées** utilise le **Support Offensif** affiché sur le pion **Epées** lors des **Actions de Combat au Choc** et **Duels Au Choc** si l'*Unité* qu'elle attaque n'est pas **Immunisée contre le Feu**
- Les **Epées** permettent d'**Attaquer** toutes les *Unités* qui ne sont pas **Immunisées contre le Feu**, y compris celles qui ont la faculté **Invulnérable**
- Pour chaque **Combat**, le **2D6** de **résolution** de l'**Attaque** fait un **Double (1-1, 2-2, etc)**, le niveau de l'**Epée** est diminué d'un cran. L'**Epée** est retirée du jeu lorsque son dernier rang est perdu
- Une *Unité* ne peut pas renoncer à utiliser les **Epées** lors d'un combat, y compris celles **Immunisées contre le Feu** !



Boule de Feu

Procédure

- Le *Sorcier* choisit une *Unité* ennemie à sa **Portée** et qui n'est pas **Immunisée contre le Feu** et résout sur elle une **Attaque** avec comme seul **Avantage** pris en compte, le **Support Offensif** affiché en haut à gauche du pion **Boule de Feu**. L'*Unité* ciblée ne peut reculer pour absorber une **Perte** due à une **Boule de Feu**



Brasier

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Brasier**
- Placer le *Sort* sur un Hex situé à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- Le **Brasier** se comporte comme un **Marqueur Incendie**. S'il est posé sur un Hex **Inflammable** (forêt, ville, village), remplacer-le par un pion **Incendie**.
- Si l'Hex sur lequel le **Brasier** est posé n'est pas **Inflammable**, jeter **2D6** à chaque **Tour** du *Joueur Propriétaire*. Si le résultat est un **Double (1-1, 2-2, etc)**, le niveau du **Brasier** est diminué d'un cran. Le **Brasier** est retiré du jeu lorsque son dernier rang est perdu



Explosion

Procédure

- Choisir un **Marqueur Incendie** (ou un **Marqueur Brasier**). Toutes les *Unités Adjacentes* à l'Hex ou est posé le *Marqueur* et qui ne sont pas **Immunisées contre le Feu**, sont attaquées comme par un combat au **Choc** mais ou le seul **Avantage** pris en compte est le **Support Offensif** donné en haut à gauche du pion **Explosion**.
- Le **Marqueur Incendie** ou le **Marqueur Brasier** qui a été utilisé pour l'**Explosion** est retiré de la *Carte*. Mettre à la place un **Marqueur Début d'Incendie** et poser sur les 6 Hex qui l'entourent, lorsqu'ils sont **Inflammables**, un **Marqueur Début d'Incendie**. Si un **Marqueur Début d'Incendie** était déjà présent sur un de ses Hex, le remplacer par un pion **Incendie**



Pluie de Feu

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Pluie de Feu**
- Placer le *Sort* sur un Hex situé à **Portée du Sorcier**

Conséquence

1. Toutes les *Unités* qui se trouvent sur l'Hex de **Pluie** et qui ne sont pas **Immunisées contre le Feu**, sont attaquées comme par un combat au **Choc** mais ou le seul **Avantage** pris en compte est le **Support Offensif** donné en haut à gauche du pion **Pluie de Feu**
2. Poser un **Marqueur Début d'Incendie** sur l'Hex si celui-ci est **Inflammable**. Si un **Début d'Incendie** était déjà posé sur l'Hex alors le retourner sur sa face **Incendie**
3. A chaque **Tour** du *Joueur Propriétaire* qui suit celui où la **Pluie** a été posée, le joueur du *Sorcier* peut déplacer la **Pluie** d'un Hex. Il applique ensuite **1** et **2**. Puis il diminue son niveau d'un cran. Si le dernier Niveau est perdu, retirer le pion **Pluie**.



Dissipation Pyromantique

Procédure

- Choisir un Hex à portée du *Sorcier* contenant un **Incendie**, un **Début d'Incendie**, un **Brasier** ou un **Elémentaire de Feu**.
- Lancer **2D6**. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre romain figurant en haut, à droite du pion **Dissipation**, alors retirer le pion **Incendie**, **Début d'Incendie** ou **Brasier** et/ou éliminer l'**Elémentaire de Feu**
- Recommencer l'opération sur les 6 Hex qui entourent l'Hex choisi, mais en cas de réussite, éliminer un **Début d'Incendie** ou retourner un **Marqueur Incendie** sur sa face **Début d'Incendie**. Un **Elémentaire de Feu** perd un **Pas** et un **Brasier**, un **Niveau** (l'**Elémentaire** comme le **Brasier** sont éliminés s'il s'agissait de leur dernier **Pas** ou de leur dernier **Niveau**)



Invocation d'Elémentaire de Feu

Procédure

- Placer à **Portée** du *Sorcier* un **Elémentaire de Feu** dont la **Capacité d'Arme** est donnée par le pictogramme figurant en haut, à gauche du pion **Invocation**



Elémentaire de Feu

- L'**Elémentaire de Feu** est une *Unité Magique* 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 de Feu**
- L'**Elémentaire** obéit à une **Consigne d'Attaque** quelque soit la **Consigne d'Ordre** du *Sorcier* et ne peut pas recevoir d'**Ordre Particulier**
- L'**Elémentaire de Feu** est une *Unité Volante* mais qui occupe la Position **au Sol** (sans **Placement**)
- Sur chaque Hex **Inflammable** par lequel passe l'**Elémentaire**, poser un **Marqueur Début d'Incendie**. Si un **Marqueur Début d'Incendie** était déjà présent, le remplacer par un **Marqueur Incendie**.

- 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** commence un Tour sur un Hex ne contenant pas de **Marqueur Incendie**, il perd un **Pas** (et il est retiré jeu s'il perd son dernier **Pas**).