

Fiche Sorts Biotique



Pentacle Biotique

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 Biotique**, 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)



Ronces

Procédure

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

Conséquence

- Une *Unité* qui veut entrer dans un Hex de **Ronces** doit utiliser le **Mouvement Minimal**.
- Une *Unité* qui veut sortir d'un Hex de **Ronces**, jeter **2D6**. Le résultat doit être supérieur strictement au chiffre romain figurant en haut à gauche pour pouvoir se déplacer.
- Les **Ronces** doivent être considérées comme une **Forêt** pour ce qui est de définir les **Lignes de Vue**
- L'Hex contenant les **Ronces** deviennent un Hex **Inflammable**.



Flore Maligne

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Flore**
- Placer le *Sort* sur un Hex de **Terrain Bois** ou **Forêt**, à **Portée** du *Sorcier*

Conséquence

- Toute *Unité* qui commence son **Activation** dans un Hex contenant une **Flore**, ou qui entre dans un Hex contenant une **Flore**, est attaquée comme par un combat au **Choc** mais où le seul **Avantage** pris en compte est le **Support Offensif** donné en haut à gauche du pion **Flore**
- Si le **2D6** d'Attaque est un **Double (1-1, 2-2, ...)**, le **Niveau du Sort** est Diminué d'un cran. Au cran 0, la **Flore** est éliminée
- Les **Unités Invulnérables** ne peuvent être attaquées par une **Flore**



Invisibilité

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Invisibilité**
- Placer le *Sort* sur une *Unité*, à **Portée** du *Sorcier*

Conséquence

- Une *Unité Invisible* est automatiquement **Cachée**
- Une *Unité Invisible* ne peut être cible d'une **Action de Combat** au **Tir** ou une **Action de Duel** au **Tir**
- Une *Unité Invisible* ne peut être la cible d'un *Sort* de la part d'un *Sorcier* ennemi
- Une *Unité Invisible* ne peut pas être prise en compte dans l'exécution d'un **Mouvement Attaque** pour déterminer l'**Unité la Plus Proche**, ni pour une *Unité* en **Consigne de Regroupement** pour déterminer si elle est **Hors d'Atteinte**
- Une *Unité* peut en se mouvant, devenir **Adjacente** à une *Unité Invisible*, mais elle perd alors automatiquement un **Niveau de Cohésion**, sauf s'il s'agit d'une *Unité* dont le **Profil de Moral** est **Inébranlable** ou **Magique**, ou une *Unité* au **Profil de Moral Démoniaque** déjà **Ebranlée**
- Les **Unités Invisibles** disposent des **Supports Offensifs** et **Défensifs** qui figurent en haut, à gauche sur le pion d'**Invisibilité**
- Une *Unité Invisible* réussit automatiquement les **Tests de Dégagement**
- Une *Unité Invisible* qui **Fuit**, ne peut déclencher de **Tests de Discipline** pour les *Unités* qui l'**Engagent**
- Une *Unité* qui veut frapper une *Unité Invisible* doit lancer un **2D6**. Le résultat doit être strictement supérieur au chiffre romain figurant en haut du pion d'**Invisibilité** pour qu'elle puisse le faire. Sinon, l'*Unité* est **Activée** sans agir.
- L'**Invisibilité** est ignorée par les *Unités* ennemies de **Morts Vivants**

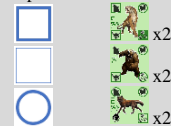
- Chaque fois qu'une *Unité Invisible* va être **Activée**, lancer **2D6**. Si le résultat est un **Double** (1-1, 2-2, etc), le **Niveau du Sort d'Invisibilité** est diminué d'un cran. Si l'**Invisibilité** perd son dernier **Niveau**, le *Sort* est retiré
- Chaque fois qu'une *Unité Invisible* frappe ou tire, le **Niveau du Sort d'Invisibilité** est diminué d'un cran. Si l'**Invisibilité** perd son dernier **Niveau**, le *Sort* est retiré



Invocation d'Animaux

Procédure

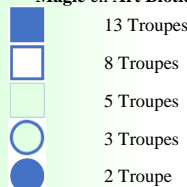
- Selon le **Niveau du Sort**, choisir des **Troupes d'Animaux Disponibles** parmi :



Poser les *Troupes* à **Portée** du *Sorcier*

Animaux invoqués

- Les animaux invoqués sont intégrés dans l'**Aile** à laquelle appartient le *Sorcier* et sont **Activés** comme toute *Unité* de cette **Aile**
- Le nombre maximum de **Troupes d'Animaux** dont le *Sorcier* peut disposer sur la *Carte* dépend de sa **Capacité de Magie** en **Art Biotique** :



Essaim

Procédure

- Choisir une *Unité* ennemie à **Portée** du *Sorcier*, qui ne soit ni **Invulnérable**, ni de **Profil de Moral Inébranlable**, **Magique** ou **Démoniaque**. Lancer **2D6**. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre romain qui figure en haut, à gauche de l'essaim :
 - Unité Simple* : l'*Unité* ciblée part automatiquement en **Déroute**
 - Formation* : la *Formation* est brisée si possible et tous ses *Unités Simples* constitutantes partent en **Déroute**. Sinon, retirer sur chaque Hex de la *Formation*, autant d'*Unités Simples* que possible et poser un **Marqueur Déroute** sur elles. La *Formation* est automatiquement **Ebranlée** si elle ne l'était pas déjà



Foisonnement

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Foisonnement**
- Placer le *Sort* sur un Hex, à **Portée** du *Sorcier*. Si l'Hex n'est pas un Hex de **Bois** ou de **Forêt**, diminuer le **Niveau du Sort** d'un cran. Si le **Foisonnement** était du premier **Niveau**, le *Sort* est annulé

Conséquence

- Un Hex contenant un *Sort Foisonnement* est considéré comme de la **Forêt (Ligne de Vue, Inflammable)**
- Toute *Unité* qui quitte un Hex **Foisonnant** doit tester l'**Errement**