

Fiche Sorts Théologique



Prière

Procédure

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

Conséquence

- La prochaine fois que le **Sorcier** tente de **Lancer un Sort Théologique**, ajouter le bonus de la **Prière** (nombre de pictogrammes en haut, à gauche) à son **Aptitude**. La **Prière** est immédiatement dépensée (Retirer le **Marqueur**)



Bénédiction

Procédure

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

Conséquence

- Chaque fois que l'**Unité** doit jeter 2D6 pour quelque raison que ce soit, lancer 2 fois 2D6 et prendre le résultat le plus favorable.
- Si le 2D6 le plus favorable est un Double (1-1, 2-2, ...) le niveau de la **Bénédiction** est diminuée d'un cran. La **Bénédiction** est retirée du jeu lorsque son dernier rang est perdu.



Malédiction

Procédure

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

Conséquence

- Chaque fois que l'**Unité** doit jeter 2D6 pour quelque raison que ce soit, lancer 2 fois 2D6 et prendre le résultat le plus défavorable.
- Si le 2D6 le plus défavorable est un Double (1-1, 2-2, ...) le niveau de la **Malédiction** est diminuée d'un cran. La **Malédiction** est retirée du jeu lorsque son dernier rang est perdu.



Equilibre

Procédure

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

Conséquence

- L'**Equilibre** annule tous les Modificateurs de 2D6, quel qu'ils soient pour cette **Unité**.
- Si le 2D6 **Equilibré** est un Double (1-1, 2-2, ...) le niveau de l'**Equilibre** est diminuée d'un cran. L'**Equilibre** est retirée du jeu lorsque son dernier rang est perdu.



Dissipation Des Ténèbres

Procédure

- Le **Sorcier** choisit un **Sort Nécromantique** ou **Démoniaque** dont le pion est à sa **Portée** (qu'il soit porté par une **Unité** ou posé sur un **Hex**).
- Lancer 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre romain affiché en haut à gauche du pion **Charge**, le **Sort** choisi est annulé et son pion retiré



Exorcisme

Procédure

- Le **Sorcier** choisit une **Troupe Nécromantique** ou **Démoniaque** dont à sa **Portée**
- Lancer 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre romain affiché en haut à gauche du pion **Exorcisme**, la **Troupe** choisie perd un **Pas**



Soin

Procédure

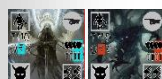
- Le **Sorcier** choisit un **Personnage** à sa **Portée** qui a perdu au moins un **Pas**
- Lancer 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre romain affiché en haut à gauche du pion **Soin**, le **Personnage** récupère un **Pas**



Aide Divine

Procédure

- Placer à **Portée** du **Sorcier** un **Ange** dont la **Capacité d'Arme** est donnée par le pictogramme figurant en haut, à gauche du pion **Invocation**. Ce peut être un **Ange** ou un **Ange Déchu** selon les indications du scénario.



Ange (et Ange déchu)

- L'**Ange** est une **Unité** sous le contrôle du **Sorcier** qui l'a invoquée. **Remarque** : elle n'est ni **Magique**, ni **Démoniaque**, ni **Nécromantique**
- Selon sa **Capacité d'Arme**, l'**Elémentaire** dispose de 1 à 4 Pas de Perte
- Il est **Infatigable**, **Effrayant**, **Invulnérable** et **Immunisé contre le Feu**
- Il est **Evanescent** (il perd un **Pas** à chaque **Tour** après son apparition) et rien ne peut empêcher cette **Evanescence**.
- L'**Ange** est **Autonome**, il n'a donc pas à obéir à la **Consigne d'Ordre** de l'**Aile du Sorcier**. Il ne peut pas recevoir d'**Ordre Particulier** (il n'en a pas besoin)
- L'**Ange** applique des **Bonus** en **Attaque** et en **Défense** supplémentaires sur les **Unités Nécromantiques** ou **Démoniaques** (ceux soulignés en bleu). L'**Ange Déchu** applique des **Bonus Particuliers** contre des **Unités** autre que **Nécromantiques** ou **Démoniaques**.
- L'**Ange** a un Souffle contre les **Unités Nécromantiques** ou **Démoniaques**. L'**Ange Déchu** a un Souffle contre des **Unités** autre que **Nécromantiques** ou **Démoniaques**.



Protection Contre Les Ténèbres

Procédure

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

Conséquence

- L'**Unité** Protégée utilise le **Support Défensif** affiché sur le pion **Protection** lors des **Actions de Combat au Choc** ou au **Tir** et **Duels Au Choc** comme au **Tir** contre des **Unités Démoniaques** ou **Nécromantiques**
- La **Protection** doit absorber la première Perte que subit l'**Unité** pour chaque **Attaque au Choc** ou au **Tir** (en incluant les **Duels**) provenant d'une **Unité Démoniaque** ou **Nécromantique**. Pour chaque **Perte** ainsi absorbée, le niveau de la **Protection** est diminué d'un cran. La **Protection** est retirée du jeu lorsque le dernier rang est perdu
- Une **Unité** ne peut pas renoncer à utiliser la **Protection** lors d'un combat contre des **Unités Démoniaques** ou **Nécromantiques**.



Sanctuaire

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Sanctuaire**
- Placer le *Sort* sur un **Sommet d'Hex** situé à **Portée du Sorcier**. Le **Sanctuaire** est constitué des 3 **Hex** qui forment ce sommet.

Conséquence

- Une **Unité** dans le **Sanctuaire** ne peut être attaquée par le **Choc** ou le **Tir** (**Duel** compris). Elle ne peut non plus ni **Combattre par le Choc** ni **Tirer** (**Duel** compris)
- Une **Unité** dans le **Sanctuaire** ne peut être la cible d'un **Sort** d'un autre Joueur. Elle ne peut ni **Choisir**, ni **Lancer un Sort**.
- Toute **Unité** qui entre dans le **Sanctuaire**, n'est plus tenue d'obéir à sa **Consigne d'Ordre**. Une **Unité** qui sort du **Sanctuaire** **DOIT** obéir à sa **Situation d'Ordre**.

- Une *Formation* qui n'est protégée que partiellement par un sanctuaire peut **Attaquer/Tirer** et être **Attaquée**/être la **Cible de Tir** sur l'Hex non protégé. Elle peut être la cible de **Sorts**.
- Les contraintes d'**Empilement** continuent de s'appliquer dans le **Sanctuaire**.
- Une *Unité* dans le **Sanctuaire** peut se **Reposer**, **Se Réorganiser**, **Recharger**, **Manipuler**, **Exécuter** des **Actions de Formation** ou de **Commandement**.
- Une *Unité* en **Déroute** peut Rallier dans un **Sanctuaire** comme si elle avait un moral **Elite**.
- Le **Sanctuaire** doit être joué comme un **Elément de Jeu**. Lancer 2D6, Si le nombre obtenu est supérieur au chiffre romain affiché en bas à gauche, le niveau du **Sanctuaire** est diminué d'un cran. Le **Sanctuaire** est retiré lorsqu'il perd son dernier cran.



Vigueur

Procédure

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

Conséquence

- La **Vigueur** dispose de **Pas de Pertes** supplémentaires (figurines en haut à gauche) qui seront utilisés en priorité chaque fois que l'*Unité* qui en bénéficie doit perdre un **Pas**.
- Chaque fois que la **Vigueur** perd un **Pas**, elle est diminuée d'un cran (changer de *Marqueur*) et est retirée lorsqu'elle perd son dernier **Pas**.
- Lorsque l'*Unité* est **Activée**, lancer 2D6, si le nombre obtenu est supérieur au chiffre romain à bas à gauche, la **Vigueur** diminue d'un cran. Lorsque le dernier cran est enlevé, retirer le *Marqueur*.