

Fiche Sorts Démonologiques



Pentacle Démonologique

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 Démonologique**, 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)



Ave Tenebrae

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **AveTenebrae**
- Placer le *Sort* près du **Marqueur Météo**

Conséquence

- Tant qu'au moins un *Sort Ave Tenebrae* est actif, les **Unités Démoniaques** ne subissent pas l'**Evanescence** (quelque soient leur camp)
- A chaque tour, le *Joueur Propriétaire* du *sort* lance **2D6**. Si le résultat est strictement supérieur au chiffre romain qui figure en haut, à gauche du *Sort*, celui-ci est diminué d'un cran. Si le *Sort* était au dernier cran (VIII), l'*Ave Tenebrae* prend fin : retirer le *Sort*



Cercle Démoniaque

Procédure

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

Conséquence

- Chaque fois que le *Sorcier* est attaqué au **Choc** par une **Unité Démoniaque**, soit parce qu'il est seul dans l'Hex, soit par un **Duel Au Choc**, le *Sorcier* bénéficie du **Support Défensif** affiché en Haut, à gauche du pion
- De plus, l'**Unité Démoniaque** 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**) initié par une **Unité Démoniaque**. Pour chaque **Perte** ainsi absorbée, le niveau du **Cercle** est diminué d'un cran. Le **Cercle** est retiré du jeu lorsque son dernier rang est perdu.



Epées Infernales

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** lorsque la **Cible** est une **Unité Démoniaque**
- Les **Epées** permettent d'**Attaquer** n'importe quelle **Unité, Démoniaques**, y compris celles qui ont la faculté **Invulnérable**
- Pour chaque **Combat** contre des **Unités Démoniaques**, si 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.



Chaînes Infernales

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Chaînes**
- Placer le *Sort* sur une **Troupe Démoniaque Ennemie** située à **Portée du Sorcier**

Conséquence

- Tant que l'**Unité Démoniaque** est **Enchaînée**, elle est contrôlée par le *Joueur* propriétaire du *Sorcier*. Elle se comporte comme n'importe quelle **Unité** de l'*Aile* à laquelle appartient le *Sorcier*
- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* du *Sort* veut **Activer l'Unité Enchaînée**, il lance **2D6 de Conservation du Sort**. S'il fait (strictement) plus que le nombre romain affiché sur le *Sort*, il réduit la force du *Sort* de 1 cran (et il retire le *Sort* s'il était au premier cran sans **Activer l'Unité** dans ce cas)
- Si plus d'une **Chaîne** est lancée sur une **Unité Démoniaque**, seule la dernière fait effet. Les précédentes sont annulées et retirées du *Jeu*



Aura de Négation Diabolique

Procédure

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

Conséquence

- Aucune **Unité Démoniaque** ne peut entrer dans :
 - L'Hex de l'**Aura**
 - Un Hex adjacent à l'Hex de l'**Aura**
- A chacun de ses tours, le *Joueur Propriétaire* de l'**Aura** lance un **2D6 d'Utilisation**. Si le résultat est un **Double (1-1, 2-2, etc)**, le niveau de l'**Aura** est diminué d'un cran. Le **Portail** est retiré du jeu lorsque son dernier rang est perdu (N = V).



Portail De l'Enfer

Procédure

- Retourner le *Sort* sur sa face **Portail**
- Placer le *Sort* sur un Hex situé à N Hex du *Sorcier* ou d'un autre **Portail De l'Enfer**, ou N est le chiffre romain affiché en haut, à gauche du pion **Portail**

Conséquence

- Le **Portail De l'Enfer** permet à une **Unité Démoniaque** de se soustraire à l'**Evanescence** si elle réussit un Jet de **1D6 + distance en Hex entre l'Unité et le Portail**, qui soit inférieur ou égal au chiffre romain affiché en haut, à gauche du *Sort*
- Une **Unité** ne peut tenter de se soustraire à l'**Evanescence** qu'une fois par tour, en utilisant un seul de ses **Portails**, au choix du *Joueur Propriétaire*
- A chacun de ses tours, le *Joueur Propriétaire* du **Portail** lance un **2D6 d'Annulation**. Si le résultat est un **Double (1-1, 2-2, etc)**, le niveau du **Portail** est diminué d'un cran. Le **Portail** est retiré du jeu lorsque son dernier rang est perdu (N = V).
- Si une **Unité Ennemie** pénètre dans l'Hex contenant le **Portail de l'Enfer**, celui-ci est automatiquement **Détruit**.



Damnation

Procédure

- Ce *Sort* ne peut être utilisé par les **Personnages Démoniaques**
- Retourner le *Sort* sur sa face **Damnation**. Tant que le *Sorcier* possède ce *Sort* sous lui, il est **Damné**
- Placer le *Sort* sous le *Sorcier*
- Prendre une **Troupe Démoniaque** dont la **Classe** est indiquée en haut, à gauche du *Sort* ou un **Personnage Démoniaque** et le poser sur un **Portail Démoniaque**

Conséquence

- A tout moment, le *Sorcier* peut renoncer à la **Damnation** : retirer du *Jeu* le *Sort* placé sous lui ainsi que l'**Unité** invoquée
- L'**Unité Démoniaque** invoquée par la **Damnation** est contrôlée par le *Joueur Propriétaire* du *Sorcier* comme une **Unité** appartenant à son *Aile*. Si cette **Unité** vient à disparaître, la **Damnation** cesse automatiquement et le *Sort* est retiré de sous le *Sorcier*
- A chaque tour, dès que le *Joueur Propriétaire* du *Sorcier* **Damné** veut l'**Activer**, il lance **2D6 de Damnation**. S'il fait plus (strictement) que le nombre romain affiché sur le *Sort*, le *Sorcier* perd un **Pas**
- Si le *Sorcier* est **Détruit**, la **Damnation** cesse et l'**Unité** invoquée est retirée du *Jeu* (elle retourne en *Enfer* avec l'âme du *Sorcier* ! niark ! niark !)
- Un *Sorcier* peut être **Damné** plusieurs fois : il contrôle alors autant d'**Unités Démoniaques** et doit jeter un **2D6 de Damnation** pour chacune de ces **Damnations**



Régénération Démoniaque

Procédure

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



3 Pas
2 Pas
1 Pas

aux **Unités Démoniaques**, au choix du *Joueur*



L'Appel des Enfers

Procédure

- Selon le *Niveau du Sort*, choisir deux **Unités Démoniaques disponibles** dont la **Classe d'Arme** est indiquée en haut, à gauche du *Sort*
- Poser les *Unités* sur un des **Portail des Enfers** du *Joueur Propriétaire*
- Le scénario limite le nombre d'**Appels des Enfers** qui peuvent être lancés (en cumulant les **Appels** de tous les Sorciers en Jeu). Si le scénario ne précise rien, le nombre d'**Appels** est limité à 12



Exorcisme

Procédure

- Placer le *Sort* sur une **Unité Démoniaque Ennemie** 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* perd un **Pas**
- 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)