

Fiche Sorts Arcaniques



Pentacle Arcanique

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 Arcanique**, 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 = 1 seul pictogramme)



Cercle de Protection Arcanique

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**, le *Sorcier* bénéficie du **Support Défensif** affiché en Haut, à gauche du pion
- De plus, l'*Unité* 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 rang est perdu.



Aura de Négation Arcanique

Procédure

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

Conséquence

- Chaque fois qu'un *Sort*, lancé par un autre *Sorcier* que le propriétaire de l'**Aura**, cible un Hex, ou une *Unité* située dans un Hex qui est soit :
 - L'Hex de l'**Aura**
 - Un Hex adjacent à l'Hex de l'**Aura**
 un **2D6 d'Annulation** est lancé. Si le résultat de ce test est strictement supérieur au chiffre romain en haut, à droite de l'**Aura**, le *Sort* est annulé par l'**Aura**
- L'**Aura** est efficace sur tous les **Arts de Magie**, pas uniquement l'**Art Arcanique**
- Une *Unité* porteur d'un *Sort* (comme une **Epée Arcanique**) qui entre dans une **Aura**, ne voit pas ce *Sort* annulé par l'**Aura**
- Si le **2D6 d'Annulation** obtient un **Double (1-1, 2-2, etc)**, le niveau de l'**Aura** est diminué d'un cran. L'**Aura** est retirée du jeu lorsque son dernier rang est perdu (chiffre VIII).



Portail Arcanique

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 Arcanique**, ou N est le chiffre romain affiché en haut, à gauche du pion **Portail**

Conséquence

- Le **Portail Arcanique** augmente la **Portée du Sorcier** de tous les Hex autour du **Portail** et qui seraient à **Portée du Sorcier** si celui-ci était placé sur le **Portail**.
- Chaque fois que le **Portail** est utilisé (par exemple en lançant un *Sort* à partir de ce **Portail**), un **2D6 d'Utilisation** est lancé. 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 Arcanique**, celui-ci est automatiquement **Détruit**.



Epées Arcaniques

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**
- Les **Epées** permettent d'**Attaquer** toutes les *Unités*, y compris celles qui ont la faculté **Invulnérable**
- Pour chaque *Combat*, 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.



Boucliers Arcaniques

Procédure

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

Conséquence

- L'*Unité* propriétaire des **Boucliers** utilise le **Support Défensif** affiché sur le pion **Bouclier** lors des **Actions de Combat au Choc** ou au **Tir** et **Duels Au Choc** comme au **Tir**
- Les **Boucliers** doivent absorber la **première Perte** que subit l'*Unité* pour chaque **Attaque au Choc** ou au **Tir** (en incluant les **Duels**). Pour chaque **Perte** ainsi absorbée, le niveau des **Boucliers** est diminué d'un cran. Les **Boucliers** sont retirés du jeu lorsque leur dernier rang est perdu (= 1 seul **Support Défensif**).
- Une *Unité* ne peut pas renoncer à utiliser les **Boucliers** lors d'un combat.



Charge de Négation Arcanique

Procédure

- Le *Sorcier* choisit un *Sort* 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



Flèche Arcanique

Procédure

- Le *Sorcier* choisit un *Personnage Ennemi* à sa **Portée** et résout sur lui une **Attaque** avec comme seul **Avantage** pris en compte, le **Support Offensif** affiché en haut à gauche du pion **Flèche**. Le *Personnage* ciblé ne peut reculer pour absorber une **Perte** due à une **Flèche Arcanique**