

# FEUILLE DE COLONNE

# CONGO

CULTURE



PERSONNAGE	TIR	C À C	BRAVOURE	ARMES	POINTS	ÉTOILES	RÈGLES SPÉCIALES
	D	D	D				
	D	D	D				
	D	D	D				
AUXILIAIRE	TIR	C À C	BRAVOURE	ARMES	POINTS		RÈGLES SPÉCIALES
	D	D	D				
GROUPE	TIR	C À C	BRAVOURE	ARMES	POINTS		RÈGLES SPÉCIALES
	D	D	D				
	D	D	D				
	D	D	D				
	D	D	D				
	D	D	D				
	D	D	D				
	D	D	D				
	D	D	D				

## RITUELS DES TRIBUS DES FORÊTS

### ☉ RITUEL DU SOUFFLE DU BUFFLE

- 1 succès :** Un groupe à **L** du groupe du sorcier doit passer un test de Terreur.
- 2 succès :** Un groupe à **L** du groupe du sorcier doit piocher un pion Stress puis passer un test de Terreur.
- 3 succès ou plus :** Un groupe à **L** du groupe du sorcier doit perdre une figurine de son choix, piocher un pion Stress puis passer un test de Terreur.

### ☉ RITUEL DE LA DANSE DU MANDRIL

- 1 succès :** Piochez une carte Totem.
- 2 succès :** Piochez trois cartes Totem, choisissez l'une d'elles que vous ajoutez à votre main et mélangez les autres dans la pioche des cartes Totem.
- 3 succès ou plus :** Choisissez 2 cartes Totem dans la pioche de cartes Totem que vous ajoutez à votre main, puis mélangez la pioche des cartes Totem.

### ☉ RITUEL DE LA CHASSE SAUVAGE

- 1 succès :** Choisissez un groupe ennemi en ligne de vue du groupe du sorcier et situé dans une zone de terrain dangereux. Des singes agressifs lui lancent des noix de coco. Ce groupe subit un tir de 4D6.
- 2 succès :** Choisissez un groupe ennemi en ligne de vue du groupe du sorcier et situé dans une zone de terrain dangereux. Une forme noire venant des arbres a traversé le groupe en donnant des coups de griffes. Le groupe ennemi pioche un pion Stress puis subit un tir de 2D8 plus 1D8 par pion Stress dont il dispose.
- 3 succès ou plus :** Choisissez un groupe ennemi en ligne de vue du groupe du sorcier et situé dans une zone de terrain dangereux. Ce groupe vient de faire une pause sur une fourmière géante. Il pioche des pions Stress jusqu'à ce qu'il en ait 4 puis subit un tir de 6D8.

## RITUELS DES ROYAUMES GUERRIERS

### ☉ RITUEL DE LA MAIN SANGLANTE

- 1 succès :** Choisissez un personnage dans un groupe en ligne de vue du groupe du sorcier et lancez 1D6. En cas de succès, le personnage est éliminé à moins que son groupe ne pioche 2 pions Stress.
- 2 succès :** Choisissez un personnage dans un groupe en ligne de vue du groupe du sorcier et lancez 1D8. En cas de succès, le personnage est éliminé à moins que son groupe ne pioche 2 pions Stress. En cas d'échec, le groupe du personnage pioche un pion Stress.
- 3 succès ou plus :** Choisissez un personnage dans un groupe en ligne de vue du groupe du sorcier et lancez 1D10. En cas de succès, le personnage est éliminé et le groupe du personnage pioche un pion Stress. En cas d'échec, le groupe du personnage pioche un pion Stress.

### ☉ RITUEL DE LA HYÈNE FOLLE

- 1 succès :** Déplacez un groupe (ami ou ennemi) en ligne de vue du groupe du sorcier d'un déplacement de **C**. Si ce déplacement permet au groupe d'engager le corps-à-corps avec un groupe ennemi, il gagne D8 lors du combat qui suit.
- 2 succès :** Déplacez un groupe (ami ou ennemi) en ligne de vue du groupe du sorcier d'un déplacement normal. Si ce déplacement permet au groupe d'engager le corps-à-corps avec un groupe ennemi, il gagne 2D8 lors du combat qui suit.
- 3 succès ou plus :** Déplacez un groupe (ami ou ennemi) en ligne de vue du groupe du sorcier d'un déplacement normal OU attribuez lui un pion Stress Stop. Si ce déplacement permet au groupe d'engager le corps-à-corps avec un groupe ennemi, il gagne 4D6 lors du combat qui suit.

### ☉ RITUEL DE LA BÉNÉDICTION MACABRE

- 1 succès :** Choisissez un groupe à **M** du groupe du sorcier et retirez l'un de ses pions Stress.
- 2 succès :** Choisissez jusqu'à trois groupes à **L** du groupe du sorcier et retirez leur chacun un pion Stress.
- 3 succès ou plus :** Retirez tous les pions Stress de tous les groupes de votre colonne.