

1 TOUX

L'adversaire du Sorcier est soudain pris d'une toux si violente qu'il en manque de lâcher son arme.

Choisissez un monstre dans la même section de donjon que le Sorcier et lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6, la cible est prise d'une terrible toux et subit un malus de -1 à ses jets pour toucher pour le reste du tour.

Cible : Un monstre dans la même section de donjon que le sorcier.
Durée : Ce tour.

DEFENSE

1 MALADRESSE

Le sorcier murmure une invocation et pointe sa main vers le sol, et l'arme de la cible échappe à sa prise et tombe.

Choisissez un monstre dans la même section de donjon que le Sorcier et lancez 1D6. Sur un résultat de 6, la cible lâche un objet qu'elle tient. Elle ne peut pas bouger ce tour, le temps qu'elle récupère son objet.

Cible : Un monstre dans la même section de donjon que le sorcier.
Durée : Immédiat.

DEFENSE

2 SIMULACRE DE MORT

Le Sorcier s'écroule brutalement au sol, apparemment mort.

Ce sort plonge le Sorcier dans un état proche de la mort. Tant qu'il est dans cet état, le Sorcier ne peut rien faire. Aucun monstre ne l'attaquera, à moins qu'il n'y ait plus de guerrier debout, auquel cas le monstre touche automatiquement.

Cible : Le sorcier.
Durée : Indéfini, minimum un tour complet, puis par la suite, des tours complets.

DEFENSE

2 FEUX FOLLETS

Le Sorcier envoie une lumière faible et dansante dans les couloirs, pour leurrer ses ennemis.

Lancez 1D6 pour chaque monstre qui apparaît à la suite d'un événement imprévu. Sur un résultat de 1 à 4, placez ce monstre normalement. Sur un 5 ou 6, ce monstre suit les feux follets et s'éloigne. Ne le placez pas sur le plateau. Ne peut être lancé qu'une fois par événement.

Cible : Tout les monstres qui sont sur le point d'être placés sur le plateau.
Durée : Immédiat.

DEFENSE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

2 NAUSEE

Le Sorcier émet un hurlement perçant qui fait chanceler et tituber son adversaire.

Choisissez un monstre sur le plateau. Il a -1 à ses jets pour toucher pour ce tour. Un même monstre ne peut être affecté qu'une fois par tour.

Cible : Un monstre sur le plateau.

Durée : Ce tour.

DEFENSE

2 GLISSADE

D'un mouvement de la main, le Sorcier fait trembler le sol sous les pieds d'un adversaire.

Choisissez un monstre sur le plateau et lancez 1D6. De 1 à 4, le sort n'a pas d'effet. Sur 5 ou 6, le monstre glisse et ne peut rien faire d'autre pendant ce tour que d'essayer de récupérer son équilibre. Un même monstre ne peut être affecté qu'une fois par tour.

Cible : Un monstre sur le plateau.

Durée : Ce tour.

DEFENSE

3 CONFUSION

Le Sorcier envoie des images tournoyer autour de la tête de l'ennemi, le déconcentrant.

Choisissez un monstre dans la même section de donjon que le sorcier. Il a une Attaque de moins pour ce tour.

Cible : Un monstre dans la même section de donjon que le sorcier.

Durée : Immédiat.

DEFENSE

3 ROBE SCINTILLANTE

Le Sorcier crée une robe d'énergie magique qui brille et luit autour de lui.

Ce sort crée un manteau d'énergie magique autour du sorcier qui peut absorber 1D6 blessures.

Cible : Le sorcier.

Durée : Ce tour.

DEFENSE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

4 LEVITATION

Un crépitement résonne dans la pièce lorsque le Sorcier élève la cible jusqu'au plafond par le moyen d'une colonne d'énergie scintillante.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier) et placez-le en lévitation. Un guerrier en lévitation ne peut être attaqué que par des projectiles ou des sorts. Cependant, il ne peut ni bouger ni combattre en corps à corps. Il peut utiliser des armes de jets. Sa case reste infranchissable, comme s'il s'y trouvait. Il peut léviter pour sortir d'une fosse.

Cible : Un guerrier sur le plateau.

Durée : Ce tour.

DEFENSE

4 REBOND

Alors que le Sorcier prononce les syllabes de ce sort, un halo d'énergie scintillante entoure la cible, la protégeant des dangers.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Chaque fois qu'il est attaqué physiquement pendant ce tour, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, toutes les blessures infligées par l'attaque sont renvoyées à celui qui les a causées. Notez que ce sort ne renvoie pas les sorts.

Cible : Un guerrier sur le plateau.

Durée : Ce tour.

DEFENSE

5 FLOU

Les contours du Sorcier deviennent indistincts et flous, changeant continuellement de forme.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, Toutes les attaques faites contre lui ont -1 au jet pour toucher.

Cible : Un guerrier sur le plateau.

Durée : Ce tour.

DEFENSE

5 AVEUGLEMENT

Un écran flou d'énergie fonce vers la cible et l'enveloppe d'une myriade de couleurs brillantes.

Choisissez un monstre sur le plateau. Pour ce tour, toutes les attaques de corps à corps faites contre lui ne ratent que sur un résultat naturel de 1.

Cible : Un monstre sur le plateau.

Durée : Ce tour.

DEFENSE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

5 PEAU BLINDEE

Le Sorcier répand un peu de poussière de météorite sur la cible, la recouvrant d'une fine couche de poudre qui se transforme rapidement en une seconde peau magique.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, le guerrier choisi a +2 en Endurance.

Cible : Un guerrier sur le plateau.
Durée : Ce tour.

DEFENSE

6 INVULNERABILITE

Le Sorcier brandit un joyau où palpète une lumière brillante et un pouvoir magique protecteur descend sur lui.

Choisissez un guerrier se trouvant sur le plateau (y compris le Sorcier). Le prochain coup qui touche ce guerrier, quelle que soit sa source, n'a pas d'effet.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Jusqu'à ce que le guerrier soit attaqué

DEFENSE

6 BOUCLIER

Rugissant des mots de pouvoir, le Sorcier pointe un doigt vers un de ses compagnons. L'entourant d'un écran brillant d'énergie magique.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, le guerrier choisi est immunisé contre toutes les attaques, sauf celles qui obtiennent un résultat naturel de 6 pour toucher, et celles qui sont de nature magique. Le guerrier peut se déplacer et combattre normalement.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

DEFENSE

7 DOME DE POUVOIR

Une énergie blanche s'écoule des yeux du Sorcier, formant un dôme protecteur autour des guerriers.

Ce sort permet au Sorcier de protéger une case de plateau par niveau d'un bouclier impénétrable. Les cases doivent être reliées entre elles, mais le dôme peut avoir n'importe quelle forme. Les figurines à l'intérieur du dôme ne peuvent pas bouger, combattre ou lancer de magie offensive, mais elles sont immunisées contre toute forme d'attaque.

Cible : Une zone du plateau égale à 1 case pour chaque niveau du Sorcier.
Durée : Ce Tour

DEFENSE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

7 MONNAIE DE SINGE

Le Sorcier lance une pièce en l'air, et elle s'immobilise au-dessus des monstres avant de laisser pleuvoir une quantité d'or sur eux.

Lancez 1D6 pour chaque monstre sur la même section de donjon que le Sorcier. De 1 à 3, le sort n'a pas d'effet. De 4 à 6, ce monstre est ébloui par tant d'or et de trésors et il ne peut rien faire d'autre ce tour, pris du désir de ramasser cette fortune. Les monstres affectés ne bloquent pas, n'attaquent pas mais se défendent normalement.

Cible : Tous les monstres dans la même section de donjon que le Sorcier
Durée : Ce Tour

DEFENSE

8 CAGE DE PIERRE

Le Sorcier hurle une invocation de confinement et des piliers de pierre descendent du plafond et montent du sol pour emprisonner la cible.

Ce sort permet au Sorcier de piéger dans une prison de pierres magiques un monstre qui l'attaque. Tant qu'elle est enfermée, la victime ne peut ni bouger ni combattre (mais peut lancer des sorts) et toutes les attaques contre elle sont effectuées à +1 aux jets pour toucher. Au début de la phase des monstres (y compris le tour dans lequel le sort a été lancé), lancez ZD6. Si le résultat est inférieur à la Force du monstre piégé, celui-ci se libère et le sort prend fin.

Cible : Un monstre attaquant le Sorcier
Durée : Jusqu'à ce que le sort soit brisé

DEFENSE

8 HALO DE VENGEANCE

Le Sorcier envoie un halo brillant autour de la cible.

Ce sort entoure la cible d'un bouclier protecteur. Lancez 1D6 au début de chaque tour. Pour ce tour, le nombre d'attaques ainsi défini peut être absorbé par le halo et être ignoré. Le halo reste intact jusqu'à ce que la cible se déplace ou que vous obteniez 1 au dé lorsque vous déterminez le nombre d'attaques absorbées.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Jusqu'à ce que la cible se déplace ou que vous obteniez un résultat naturel de 1 au dé.

DEFENSE

10 AURA DE PTOLOS

Le Sorcier ferme les yeux. Au moment où il rouvre ses paupières, une lumière rouge an jaillit et baigne les guerriers dans une aura sanglante.

Pour le reste de ce tour, chaque fois qu'un des guerriers est attaqué, lancez 1D6. De 1 à 3, le sort n'a pas d'effet. De 4 à 6, l'attaque est retournée à l'envoyeur.

Cible : Tous les guerriers sur le plateau
Durée : Ce Tour

DEFENSE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT