

1 LAME DE SANG

L'épée du sorcier se met à luire tandis qu'un épais liquide rouge coagule sur la lame.

Lancez 1D6 pour chaque monstre adjacent au Sorcier. Sur un résultat de 6, la cible subit une blessure, sans modificateur d'endurance ou d'armure. Ce sort peut être lancé une fois par tour.

Cible : Tous les monstres adjacents au Sorcier.
Durée : Immédiat.

ATTAQUE

1 FRELON

Avec un bourdonnement bizarre et haut perché, le Sorcier fait apparaître un gros frelon dans l'armure de son adversaire.

Choisissez un monstre dans la même section de donjon que le Sorcier et lancez 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le monstre subit une blessure, sans aucune modification (Endurance, Armure, Insensibilité...).

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

ATTAQUE

2 VER DE CHAIR

Le Sorcier invoque un petit ver de carnivore et le jette vers son adversaire.

Choisissez un monstre dans la même section de donjon que le sorcier. Il est affecté par un ver de chair et perd immédiatement 1 PV sans modificateur (ni endurance, ni armure, ni insensibilité...). Au début de chaque tour suivant, lancez 1D6. De 1 à 4, le vers meurt. Sur un résultat de 5 ou 6, il continue à se nourrir et la victime perd un autre PV à nouveau sans modificateur. Chaque monstre présent ne peut être infecté que par un seul ver.

Cible : Un monstre dans la même section de donjon que le sorcier.
Durée : Jusqu'à ce que le vers meure.

ATTAQUE

2 FORCE

Invokant les forces de la magie, le Sorcier utilise ce pouvoir pour augmenter la force de la cible.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier). Il gagne +1 en Force pour ce tour. Chaque guerrier ne peut bénéficier de ce sort qu'une seule fois par tour.

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

ATTAQUE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

3 POING DE FER

Le Sorcier invoque un énorme poing recouvert de maille d'acier et l'envoie contre ses adversaires.

Choisissez un monstre distant de six cases maximum du Sorcier et lancez 1D6. si le résultat est supérieur ou égal à la distance, la cible perd 1D6+1 points de vie.

Cible : un monstre distant de six cases maximum.

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

3 LAME DE GIVRE

L'air autour du sorcier est soudain rempli de morceaux de glace effilés fonçant vers les ennemis.

Tous les monstres adjacents au Sorcier perdent un point de vie, sans aucun modificateur possible (Endurance, Armure, Impassibilité, etc...).

Cible : Tous les monstres adjacents au Sorcier.

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

3 FORCE D'OGRE

Invoquant les forces de la magie, le Sorcier utilise ce pouvoir pour accroître fortement la force de la cible.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier). Le guerrier choisi gagne +2 en Force pour ce tour pour la résolution des dommages. Chaque guerrier ne peut bénéficier de ce sort qu'une seule fois par tour.

Cible : Un guerrier sur le plateau.

Durée : Ce tour.

ATTAQUE

4 ACIDE

De l'acide coule des doigts du Sorcier, créant un flot corrosif qui se dirige droit vers l'ennemi.

Ce sort permet au Sorcier de créer une rivière de liquide corrosif d'une case de large, qui se déplace à partir de lui en ligne droite (sauf diagonale) et continue jusqu'à ce qu'elle touche un monstre, un guerrier ou un autre obstacle. Notez que le nombre de point de pouvoir nécessaire pour lancer ce sort est de 4+ le niveau du Sorcier. La première figurine sur le chemin de l'acide subit 2D6 + niveau du Sorcier blessures. Si cela suffit à tuer la figurine, l'acide continue jusqu'à ce qu'il touche une autre figurine qu'il blesse de la même façon. Ceci se poursuit jusqu'à ce qu'une cible survive ou que l'acide touche un obstacle solide comme un mur.

Cible : Une case de largeur.

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

4 TOMBE DE GLACE

Le souffle glacé du sorcier remplit la pièce et son concentrate autour d'un monstre, l'enveloppant d'une véritable tombe de glace.

Choisissez un monstre dans la ligne de vue du sorcier et lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Endurance de la cible, le sort n'a pas d'effet. Si le résultat est supérieur à l'Endurance de la cible, celle-ci est prise dans un sarcophage de glace et ne peut ni bouger ni combattre. Quand elle est dans sa tombe, la cible ne peut être attaquée. A chaque fois que le Sorcier ajoute 2 points pour lancer ce sort, vous pouvez ajouter +1 au résultat du dé déterminant si la cible affectée. La cible reste dans sa tombe aussi longtemps que le sorcier dépense à chaque tour autant de point de pouvoir que l'endurance de la cible.

Cible : Un monstre dans la ligne de vue du sorcier.

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

4 ECLAIR

Les doigts du Sorcier semblent crépiter d'énergie et un éclair aveuglant s'échappe de ses yeux et fonce vers ses ennemis.

Choisissez un monstre dans la ligne de vue du Sorcier. La cible subit 2D6 blessures.

Cible : Un monstre dans la ligne de vue du sorcier.

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

5 BOULE DE FEU

Fronçant les sourcils de concentration, le Sorcier tend les bras et projette une boule de feu à travers la pièce, enveloppant ses ennemis.

Désignez une zone de 2 cases sur 2 d'une section de donjon dans la ligne de vue du sorcier. Tout monstre dans cette zone subit 1D6+ (niveau du sorcier) dommages.

Cible : Tout les monstres dans une zone de 2 cases sur 2 dans la ligne de vue du sorcier.

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

5 MARTEAU DE FEU

Un marteau de feu apparaît dans le poing du Sorcier qui fauche ses ennemis par de redoutables attaques enflammées.

Choisissez un monstre adjacent au Sorcier. Ce monstre subit 3D6 blessures.

Cible : Un monstre adjacent au sorcier.

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

5 GEL

Un vent glacial tourbillonne dans la pièce, gelant les monstres jusqu'aux os tout en épargnant les guerriers.

Lancez 1D6. Le résultat indique deux choses: 1 Le nombre de monstre affectés par ce sort pour ce tour. 2 Le nombre de blessures que chaque monstre affecté subit, sans modificateur possible. Les cibles doivent être dans la même section de donjon que le Sorcier. Le Sorcier choisit quels sont les monstres affectés.

Cible : Tout monstre dans la même section de donjon que le Sorcier.

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

5 PUIITS DU DESESPAIR

Un flot de lumière blanche aveuglante s'écoule de la bouche du Sorcier. Là où ce flot touche le sol, un puits sans fond s'ouvre dans vacarme terrifiant.

Désignez une zone de 2 cases sur 2 sur le plateau et placez y le gabarit Puits du désespoir. Lancez 1D6 pour chaque figurine se trouvant dans les quatre cases couvertes par le puits. Sur 1 ou 2, la figurine tombe dans le puits et est tuée. De 3 à 6, elle évite le danger. Placez-la dans une case vide de cette section de donjon ou d'une section adjacente. S'il n'y a pas de case vide, la figurine tombe dans le puits. Une fois le puits placé, aucune figurine ne peut plus entrer dans la case qu'il couvre.

Cible : Une zone de 2 cases sur 2 sur le plateau.

Durée : Permanent.

ATTAQUE

6 CATACLYSME

Au milieu de son incantation, le Sorcier étend les bras et une zone d'obscurité prend forme autour des adversaires.

Désignez une zone de 2 cases sur 2 dans la même section de donjon que le Sorcier. Chaque monstre dans la zone choisie subit 1D6 blessures, sans aucun modificateur possible.

Cible : Une zone de 2 cases sur 2 dans la même section de donjon que le Sorcier

Durée : Immédiat

ATTAQUE

6 EPEES DU DESTIN

Au lieu d'une seule épée, un grand nombre de lames commencent à tourbillonner et à fendre l'air devant le Sorcier.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, il obtient un nombre d'Attaques supplémentaires: +1 si le Sorcier qui jette le sort est un Novice, +2 s'il est un Champion, +3 s'il est un Héros et +4 s'il est un Seigneur.

Cible : Un guerrier sur le plateau

Durée : Ce Tour

ATTAQUE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

6 MAITRE D'ARMES

Le Sorcier appelle les pouvoirs de la magie pour guider sa main alors qu'il se prépare à frapper ses ennemis.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, Sa CC est augmentée de +1 si le Sorcier est un Novice, de +2 s'il est un Champion, de +3 s'il est un Héros et de +4 s'il est un Seigneur.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

ATTAQUE

7 TEMPETE DE FEU

Des flammes bondissent des mains tendues du Sorcier et une colonne de flammes dévorantes enveloppe la cible.

Choisissez un monstre sur le plateau et lancez (e niveau du Sorcier) D6. Pour chaque dé qui obtient 4,5 ou 6, la cible subit autant de blessures, sans aucun modificateur Possible.

Cible : Un monstre sur le plateau
Durée : Immédiat

ATTAQUE

7 Foudre

Un éclair s'échappe des doigts du Sorcier, frappant le plus proche monstre du pouvoir terrifiant de la foudre.

Le monstre le plus proche du Sorcier subit 1D6 + (niveau du Sorcier) dommages.

Après avoir déterminé les dommages contre la cible, lancez un autre D6. Sur 1,2 ou 3 l'éclair disparaît dans le sol et le sort est perdu. Sur 4, 5 ou 6, l'éclair bondit vers le prochain monstre et l'attaque. Ce processus continue jusqu'à ce que l'éclair disparaisse dans le sol.

Un monstre ne peut pas être atteint une seconde fois ou plus avant que tous les autres monstres n'aient également été touchés.

Cible : Le monstre le plus proche du Sorcier
Durée : Immédiat

ATTAQUE

8 CREATURE INFERNALE

Le Sorcier prend l'aspect d'une abominable créature démoniaque.

Pour ce tour, le Sorcier obtient +1 Attaque, +1 pour toucher et provoque +2 blessures à ses jets de dommages. Il ne peut pas utiliser d'armes et est immunisé à tous les effets psychologiques.

Cible : Le Sorcier
Durée : Ce Tour

ATTAQUE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

8 LANCE DE LUMIERE

Le Sorcier jette avec force une lance d'énergie pure vers la victime choisie.

Un monstre dans la ligne de vue du Sorcier perd immédiatement 1D6 Points de Vie pour chaque niveau du Sorcier.

Cible : Un monstre dans la ligne de vue du Sorcier
Durée : Immédiat

ATTAQUE

10 RAFALE DE VENT

Une rafale de vent passe en hurlant dans tout le donjon, cinglant les guerriers et percutant les monstres.

Choisissez un monstre sur le plateau. Il est immédiatement soulevé et jeté au sol par une rafale magique de vent, et perd 1D6 Points de Vie par niveau du Sorcier, sans aucun modificateur possible. La cible ne peut rien faire d'autre pendant le reste du tour que de se relever.

Cible : Un monstre sur le plateau
Durée : Immédiat

ATTAQUE

11 CARNAVAL DE MORT

Envahis par une folie meurtrière, les monstres se ruent les uns vers les autres dans une frénésie de massacre, ignorant les guerriers.

Lancez 1D6 pour chaque monstre sur la même section de donjon que le Sorcier. Sur un résultat de 1, le sort n'a pas d'effet sur ce monstre. Sur un résultat de 2 ou plus, le monstre se déplace vers son plus proche compagnon et pour ce tour, l'attaque au lieu des guerriers. S'il y a confusion à propos des monstres qui sont attaqués, le Sorcier décide.

Quand ils sont affectés par ce sort, les monstres ne sont pas sujets à la règle de blocage.

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

ATTAQUE

11 FENETRE SUR LE VIDE

Le Sorcier crée un portail aux teneurs sombres qui attire irrésistiblement les monstres.

Ce sort permet au Sorcier de créer vers les Royaumes du Chaos un passage qui aspire les monstres proches.

Le passage est créé dans une case vide dans la ligne de vue du Sorcier. Une fois le passage activé, lancez 1D6 pour chaque monstre qui lui est adjacent. De 1 à 4, ce monstre ne bouge pas et ignore le passage. Sur 5 ou 6, le monstre est attiré vers le passage, y pénètre et disparaît. A la fin du tour, le passage s'évanouit dans un craquement.

Les guerriers ne sont pas attirés par le passage mais ils ne peuvent pas entrer dans la case affectée.

Cible : Une case vide dans la ligne de vue du Sorcier
Durée : Ce Tour

ATTAQUE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

12 MUR DE FEU

Un mur de feu s'élève, noyant la zone de flammes ardentes.

Désignez une zone de 2 cases sur 2 dans la ligne de vue du Sorcier. Tous les monstres se trouvant dans la zone visée subissent 6D6 blessures (lancez une seule fois pour tous les monstres), sans aucun modificateur possible.

Cible : Tous les monstres dans une zone de 2 cases sur 2 dans la ligne de vue du Sorcier

Durée : Immédiat

ATTAQUE

12 TRANSMUTATION

Le Sorcier sourit alors qu'il touche son ennemi, invoquant le pouvoir de la terre.

Ce sort permet de transformer en pierre un monstre se trouvant dans une case adjacente en réussissant un jet pour toucher, tuant le monstre. Du fait du pouvoir de ce sort, alla cible possède Résistance Magique ou Dissipation Magique, le jet requis pour ignorer le sort se fait à -1.

Cible : Un seul monstre adjacent au Sorcier

Durée : Immédiat

ATTAQUE

12 VORTEX DE DESTRUCTION

Le Sorcier crée un tourbillon hurlant de destruction dans la pièce.

Lancez 2D6 pour chaque monstre dans la même section de donjon que le Sorcier. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau du Sorcier, ce monstre est aspiré dans le vide et retiré du plateau. Si le résultat est supérieur au niveau du Sorcier, la cible n'est pas affectée.

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

Durée : Immédiat

ATTAQUE

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT