

1 NOURRITURE

Le Sorcier lance une invocation et un plat chaud et savoureux, idéal pour reconstituer ses forces après un dur combat, surgit de nulle part.

Le sorcier fait apparaître un repas. Lancez 1D6 pour le guerrier qui le mange. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, le guerrier récupère 1 point de vie.

Cible : Un guerrier sur le plateau.
Durée : Immédiat.

SOINS

1 SOINS MINEURS

Brandissant un symbole de vie, le Sorcier se pique le doigt avec sa dague et fait couler un peu de sang sur le talisman avant de l'appliquer sur la blessure, la guérissant de cette façon.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier) et soignez 1 blessure. Chaque guerrier ne peut bénéficier de ce sort qu'une seule fois par tour.

Cible : Un guerrier sur le plateau.
Durée : Immédiat.

SOINS

2 MAINS DE GUERRISON

Murmurant des mots dans sa barbe, le sorcier sent un calme bienfaisant envahir son être et celui de ses compagnons.

Tous les guerriers sur le plateau récupèrent 1 point de vie.

Cible : Tous les guerriers sur le plateau.
Durée : Immédiat.

SOINS

3 DOIGT DE VIE

Le Sorcier désigne un de ses compagnons et un mince rayon d'énergie bleue se déverse de son doigt et revitalise ce guerrier.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier) et lancez 1D6. De 1 à 3, le sort n'a pas d'effet. Sur 4, 5 ou 6, le guerrier désigné récupère autant de point de vie.

Cible : Un guerrier sur le plateau.
Durée : Immédiat.

SOINS

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

4 SOINS MAJEURS

Tout en murmurant des mots apaisants, le Sorcier trace une forme complexe dans l'air avec une sphère brillante qui enveloppe la cible d'une lueur dorée.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier) et redonnez lui 1D6 points de vie.

Cible : Un guerrier sur le plateau.

Durée : Immédiat.

SOINS

5 FORCE VITALE

Un flot d'énergie pure s'écoule des doigts du Sorcier, redirigeant la force vitale d'un monstre vers un guerrier, soignant ainsi ce dernier.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier) qui n'a pas encore effectué ses attaques. Pour chaque blessure que ce guerrier inflige pendant ce tour, après avoir tenu compte de l'Endurance et de l'armure de la cible, vous pouvez soigner 1 blessure d'un guerrier de votre choix, y compris le Sorcier. Si le guerrier choisi n'inflige aucune blessure ce tour, le sort est gaspillé.

Cible : Un guerrier sur le plateau.

Durée : Ce tour.

SOINS

5 APPORT VITAL

Des flammes s'échappent des yeux du Sorcier et enveloppent les guerriers, les baignant dans un faisceau d'énergie qui soigne leurs blessures.

Choisissez un nombre quelconque de guerrier sur le plateau, y compris le Sorcier. Lancez 1D6 pour chaque guerrier choisi. Chaque guerrier récupère ce nombre de Points de Vie. Si deux dés ou plus obtiennent le même résultat, le sort échoue et aucun guerriers ne récupère de Points de Vie.

Cible : N'importe quels guerriers sur le plateau.

Durée : Immédiat.

SOINS

6 RESURRECTION

Le Sorcier prononce une antique invocation, transmise de génération en génération, qui peut redonner vie aux morts.

Vous pouvez choisir un guerrier mort dans la partie et le ramener à la vie. Placez-le sur la même section de donjon que le Sorcier. Il récupère tous ses Points de Vie, mais perd tous les trésors et l'or qu'il avait gagnés dans ce donjon.

Ce sort peut être lancé même si le guerrier est mort plusieurs tours auparavant.

Cible : Un guerrier mort

Durée : Immédiat

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

7 AFFLUX SANGUIN

Un battement sourd résonne dans la pièce bientôt envahie d'une lueur rouge.

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Il regagne immédiatement un nombre de Points de Vie égal au niveau du Sorcier.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Immédiat

SOINS

8 MAITRE DU VIDE

Le Sorcier quitte temporairement le monde physique pour les profondeurs froides du vide, où il peut rassembler ses forces.

Ce sort permet au Sorcier de manipuler son pouvoir pour apaiser les souffrances de ses blessures. En lançant ce sort, le Sorcier disparaît du plateau. Un tour complet plus tard, il réapparaît n'importe où sur la même section de donjon an ayant récupéré tous ses Points de Vie.

Cible : Le Sorcier
Durée : Un Tour Complet

SOINS

9 VOL DE VIE

Avec un sifflement aigu, le Sorcier touche légèrement son adversaire, volant son énergie.

Ce sort permet au Sorcier de voler les Points de Vie des monstres proches et de les utiliser pour se soigner, lui ou ses compagnons.

Chaque monstre adjacent au Sorcier perd 1D6 Points de Vie, sans aucun modificateur possible (Endurance, Armure, Insensibilité, etc.).

Ces Points de Vie peuvent être redistribués au Sorcier et aux autres guerriers comme vous le désirez.

Cible : Tous les monstres adjacents au Sorcier
Durée : Immédiat

SOINS

10 BATTEMENT DE CŒUR

Alors que le Sorcier récite son incantation, l'énergie déferle dans le corps de la cible dont le cœur bat alors avec une vigueur renouvelée.

Le Sorcier peut utiliser ce sort pour redonner à un seul guerrier 1D6 Points de Vie par niveau du Sorcier. Il est impossible de dépasser le niveau des Points de Vie d'origine.

Cible : Un Guerrier
Durée : Immédiat

SOINS

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

11 TISSU DE VIE

Le Sorcier canalise une vague d'énergie à travers son corps, et la redirige sous forme d'éclairs brillants qui pénètrent ses compagnons et guérissent leurs blessures.

Lancez 1D6 pour chaque guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le sort n'a pas d'effet sur ce guerrier. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, ce guerrier récupère tous ses Points de vie.

Cible : Tous les guerriers sur le plateau

Durée : Immédiat

SOINS

SORT



SORT