

## 1 DEPLACEMENT

Répandant un peu d'une poudre brillante sur ses bottes, le sorcier commence à se mouvoir très rapidement.

En lançant ce sort, le sorcier obtient +1 à son mouvement pour ce tour.

**Cible : Le sorcier.**

**Durée : Ce tour.**

SPECIAL

## 1 DEPLACEMENT

Répandant un peu d'une poudre brillante sur ses bottes, le sorcier commence à se mouvoir très rapidement.

En lançant ce sort, le sorcier obtient +1 à son mouvement pour ce tour.

**Cible : Le sorcier.**

**Durée : Ce tour.**

SPECIAL

## 2 LANGUES

Le Sorcier passe sa main sur ses oreilles et soudain, il comprend chaque mot prononcé.

Ce sort permet au sorcier de comprendre tout ce qui lui est dit durant ce tour, quel que soit le langage utilisé. Il ne permet cependant pas au sorcier de parler ce langage.

**Cible : Le sorcier.**

**Durée : Ce tour.**

SPECIAL

## 2 ZONE DE SILENCE

Le Sorcier pose son doigt sur les lèvres et un silence de mort s'abat sur la pièce dans laquelle se trouvent les guerriers.

Choisissez une section de donjon. Pour le reste du tour, aucun bruit ne peut être fait par aucune figurine se trouvant dans cette section.

**Cible : Une section de donjon.**

**Durée : Ce tour.**

SPECIAL

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

### 3 VITESSE

*Respirant profondément, le Sorcier utilise son pouvoir pour accélérer le métabolisme et les mouvements de sa cible.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier). Son Mouvement est doublé pour ce tour.

**Cible : Un guerrier sur le plateau.**

**Durée : Ce tour.**

SPECIAL

### 4 DISSIPATION MAGIQUE

*Le Sorcier lève la main et hurle des mots de protection, dissipant la magie ennemie.*

Ne peut être lancé qu'une fois contre chaque sort ennemi. Lancez 1D6 pour chacun. Si le résultat est 4, 5 ou 6, le sort ne fonctionne pas. Une seule tentative de dissipation peut être faite par le sort.

**Cible : Un sort ennemi.**

**Durée : Immédiat.**

SPECIAL

### 4 DOUBLE ASTRAL

*Le Sorcier reste immobile pendant un instant, laissant son double astral quitter son corps pour explorer ce qui se trouve dans la prochaine pièce.*

Ce sort permet au Sorcier de déterminer ce qui se trouve dans une salle de donjon avant d'y rentrer. Une fois lancé, ce sort vous permet d'observer la prochaine carte d'Événement du paquet juste avant que les guerriers n'entrent dans une nouvelle salle. Révélez-la et lancez sur les tableau si nécessaire. Si vous décidez de ne pas affronter cet événement défaussez-le.

**Cible : -**

**Durée : Immédiat.**

SPECIAL

### 5 INVISIBILITE

*Dans une faible lueur, les contours du guerrier disparaissent lentement jusqu'à ce qu'il devienne complètement invisible.*

Ce sort vous permet de désigner un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier) et de le rendre invisible. Quand il est invisible, un guerrier peut effectuer toute sorte d'action sauf attaquer un adversaire : bouger, soigner, etc. sont donc des actions valides, alors qu'utiliser un arc, pousser un monstre dans un puits, lancer des sorts offensifs, etc... n'en sont pas.

**Cible : Un guerrier sur le plateau.**

**Durée : Ce tour.**

SPECIAL

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

## 5 SOMMEIL

*Murmurant doucement, le Sorcier plonge son adversaire dans un sommeil enchanté.*

Le Sorcier peut lancer un nombre de D6 égal à son niveau. Si le résultat total est supérieur au nombre de Points de Vie d'origine de la cible, celle-ci tombe endormie pour un tour. Les dés peuvent être répartis entre plusieurs cibles. Vous devez préciser la façon dont les dés sont divisés avant de lancer. Si vous divisez, le total des dés attribués à chaque cible doit être supérieur à ses Points de Vie d'origine pour que le sort fonctionne contre ce monstre. Pendant qu'il est endormi, un monstre peut être touché automatiquement.

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

**Durée : Ce tour.**

SPECIAL

## 6 ANIMOSITE

*Prononçant d'étranges mots dans une langue gutturale, le Sorcier brandit son épée d'une façon complexe et agressive.*

Lancez 1D6 pour chaque groupe de monstres dans la pièce (un groupe étant défini comme étant tous les monstres du même type sur la section de donjon). De 1 à 3, le sort n'a pas d'effet sur ces monstres. De 4 à 6, ce groupe de monstres attaque un autre groupe de monstres pour ce tour (déterminé aléatoirement) au lieu des guerriers.

**Cible : Tous les monstres sur le plateau**

**Durée : Immédiat**

SPECIAL

## 6 PONT

*Des rochers se forment devant les doigts tendus du Sorcier, formant un pont à travers la pièce.*

Ce sort permet au Sorcier de créer un pont magique d'1 case de large au-dessus d'un puits, d'un abîme ou d'un trou.

Le pont reste en place aussi longtemps que le Sorcier dépense 2 points de pouvoir par tour pour le garder actif.

**Cible : Une zone d'1 case de large au-dessus d'un puits, d'un abîme ou d'un trou.**

**Durée : Tant qu'il est maintenu**

SPECIAL

## 6 AILES DE POUVOIR

*Des ailes de cuir naissent dans le dos de la cible, la soulevant dans les airs.*

Ce sort permet au Sorcier de choisir un guerrier sur le plateau (y compris lui-même) et de le faire voler. Pendant qu'il vole, un guerrier ne peut pas faire d'attaque et est immunisé contre les attaques, sauf celles avec armes de jet ou de nature magique. Un sorcier au vol peut encore lancer des sorts. Pendant qu'il est en l'air, un guerrier qui se déplace peut ignorer les obstacles au sol, comme les abîmes ou les puits.

**Cible : Un guerrier sur le plateau**

**Durée : Un tour complet**

SPECIAL

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT



## 7 GLOIRE!

Le Sorcier envoie des vrilles d'énergie qui pénètrent le cœur des guerriers, leur donnant un courage au-delà de toute mesure.

Tous les guerriers sont soudain emplis d'une grande bravoure et chacun gagne + 1 Attaque pour ce tour.

**Cible :** Tous les guerriers sur le plateau  
**Durée :** Un Tour

SPECIAL

## 7 STASE

La main du Sorcier disparaît en entrant dans le Warp, et retient ensuite le temps dans une stase surnaturelle.

Dès qu'ils ont terminé leurs actions durant la phase des guerriers, les guerriers peuvent tenter d'entreprendre aussitôt une phase des guerriers supplémentaire, se déplaçant et attaquant à nouveau avant que les monstres aient une chance de rendre les coups. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, le sort échoue. De 3 à 6, le sort fonctionne et les guerriers peuvent agir à nouveau.

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

SPECIAL

## 7 TELEPORTATION

Les guerriers disparaissent dans un éclair aveuglant, laissent des craquements d'énergie, des volutes de fumée bleu noir et une odeur entêtante d'ozone dans la pièce.

En lançant ce sort, le Sorcier et tous les guerriers qui lui sont adjacents sont transportés dans un autre endroit déjà exploré du donjon (au choix du Sorcier). Ils réapparaissent dans la formation qu'ils avaient au moment de leur disparition. Si un des guerriers passant dans le Warp porte la seule source de lumière, les guerriers restés derrière dans le donjon sont immédiatement perdus dans l'obscurité et doivent lancer sur le Tableau de Fuite du Livre d'Aventures. De façon similaire, si des guerriers sont téléportés sans lumière, ils sont immédiatement perdus en atteignant leur destination.

**Cible :** Le Sorcier et les guerriers qui lui sont adjacents  
**Durée :** Immédiat

SPECIAL

## 8 CHOEUR DE BRAVOURE

L'étrange mélodie du Sorcier remplit de courage le cœur des guerriers.

Pour le reste de ce tour, tous les guerriers sont immunisés contre les effets de la Peur et de la Terreur.

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

SPECIAL

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

## 9 CHIENS DE GRIMNAIR

*L'air est rempli de hurlements étranges, et des ombres à peine visibles se jettent sur les ennemis du Sorcier.*

Ce sort permet au Sorcier d'invoquer 1 Chien de Grimnair pour chacun de ses niveaux. Le Sorcier peut choisir quel monstre chaque chien attaque, sans restriction pour la position de la cible. Il n'est même pas nécessaire d'avoir une case libre à côté de la cible, car les chiens sont des créatures immatérielles.

A partir de ce tour, chaque chien touche sa cible sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6 et provoque 1D6 blessures, sans aucun modificateur possible. Cependant, si vous obtenez 1 ou 2 pour l'attaque, le chien disparaît, retournant d'où il vient. Dès que le dernier monstre du plateau est tué, les chiens disparaissent tous.

Tant qu'il y a des chiens actifs, ce sort ne peut pas être relancé.

**Cible : Tout monstre sur le plateau**

**Durée : Variable**

SPECIAL

## 10 VENTS DU DESTIN

*Le temps devient flou et incertain alors que le Sorcier altère le cours de la réalité.*

Ce sort permet aux joueurs de ne pas tenir compte d'un jet de dé de chacun des guerriers pour ce tour et de le relancer.

**Cible : Tous les guerriers sur le plateau**

**Durée : Ce Tour**

SPECIAL

## 11 TOUR D'ISOLATION

*Le Sorcier disparaît soudainement, ramené à son laboratoire à plusieurs lieues de distance du donjon.*

Ce sort permet au Sorcier de quitter le donjon et de se rendre à la plus proche ville (et d'en revenir) à n'importe quel moment.

**Cible : Le Sorcier**

**Durée : Immédiat**

SPECIAL

## 12 CARROSSE DES DAMNES

*Le Sorcier invoque un carrosse spectral qui permet aux aventuriers de quitter le donjon.*

Ce sort permet au Sorcier de transporter tous les guerriers hors du donjon jusqu'à la plus proche ville (et de revenir) à n'importe quel moment.

Cependant, alors que le Sorcier lui-même ne court aucun risque, vous devez lancer 1D6 pour chacun des autres guerriers pour chaque voyage effectué. Sur un résultat de 1, le guerrier est aspiré dans le Warp et son âme écartelée entre les dimensions, entraînant une destruction totale.

**Cible : Tous les guerriers sur le plateau**

**Durée : Immédiat**

SPECIAL

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT