

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 DESESPLOIR

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 folle 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 lueurs 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

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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 affecté qu'une foi 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

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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 couleur 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

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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 iD6. 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

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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

SOINS

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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

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

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

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