





Gobelin



Attaque : 2 dés
Défense : 1 dé
Déplacement : 10 cases
Points de vie : 1
Points d'esprit : 1



Orc



Attaque : 3 dés
Défense : 2 dés
Déplacement : 8 cases
Points de vie : 1
Points d'esprit : 2



Fimir



Attaque : 3 dés
Défense : 3 dés
Déplacement : 6 cases
Points de vie : 2
Points d'esprit : 3



Squelette



Attaque : 2 dés
Défense : 2 dés
Déplacement : 6 cases
Points de vie : 1
Points d'esprit : 0



Zombi



Attaque : 2 dés
Défense : 3 dés
Déplacement : 5 cases
Points de vie : 1
Points d'esprit : 0



Momie



Attaque : 3 dés
Défense : 4 dés
Déplacement : 4 cases
Points de vie : 3
Points d'esprit : 0



Guerrier du Chaos



Attaque : 3 dés
Défense : 4 dés
Déplacement : 7 cases
Points de vie : 3
Points d'esprit : 3



Gargouille



Attaque : 4 dés
Défense : 4 dés
Déplacement : 6 cases
Points de vie : 4
Points d'esprit : 4



Sorcier du Chaos

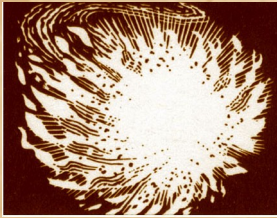


Les caractéristiques sont variables selon la quête.
Peut utiliser un nombre prédéfini de cartes de Sortilèges du Chaos





Boule de Feu



Ce sort inflige la perte de 2 points de vie. La cible lance immédiatement 2D6 et réduit les dommages d'un point par 6 obtenu(s).

Contrôle



Morcar contrôle un héros comme un monstre. Le héros peut à chacun de ses tours lancer 1D6 par point d'esprit. S'il obtient un résultat de 6 sur le dé, le sort est brisé.

Peur



Ce sort effraie un héros qui perd 1 dé de combat à l'attaque. A chacun de ses tours, il lance 1D6 par point d'esprit. S'il obtient un résultat de 6 sur le dé, le sort est brisé.

Eclair Foudroyant



Ce sort peut être lancé en ligne droite ou en diagonale et traverse tout pour s'arrêter contre un mur ou une porte fermée. Toute figurine touchée perd 2 points de vie.

Nuage du Chaos



Ce sort paralyse les héros d'une pièce ou d'un couloir qui ne peuvent rien faire ni même se défendre. Ils lancent 1D6 par point d'esprit à chacun de leur tour et se libèrent avec un 6.

Fuite



Le lanceur du sort disparaît instantanément. Le plan de quête précise l'endroit secret où la figurine réapparaîtra.

Tempête de Feu



Enflammez une pièce et infligez la perte de 3 points de vie à toutes les figurines s'y trouvant. Chacune peut réduire les dommages d'un point par 6 obtenu(s) sur 2D6. Vous êtes épargné.

Sommeil Profond



Ce sort endort un héros qui ne peut rien faire ni même se défendre. A chacun de ses tours, il lance 1D6 par point d'esprit. Avec un 6, il sort du sommeil.

Rouille



Ce sort rouille une pièce d'équipement (épée, casque ou armure, bouclier) qui tombe aussitôt en poussières et ne peut plus être utilisée. N'affecte pas les trésors de quête.

L'appel des Morts



Faites apparaître des morts vivants. Lancez 1D6 :

- 1 - 2 → 4 squelettes
- 3 - 4 → 3 squelettes
+ 2 zombis
- 5 - 6 → 2 zombies
+ 2 momies

Tempête



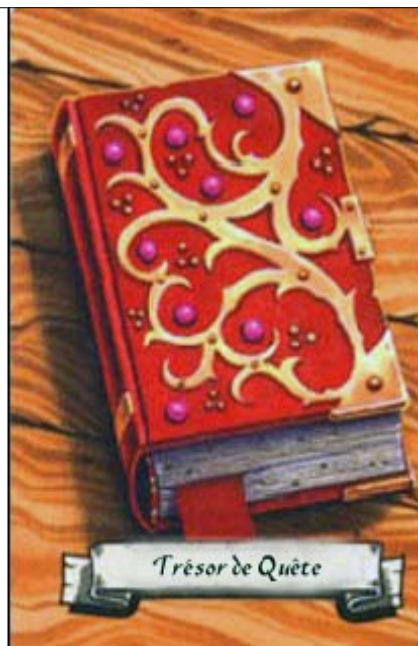
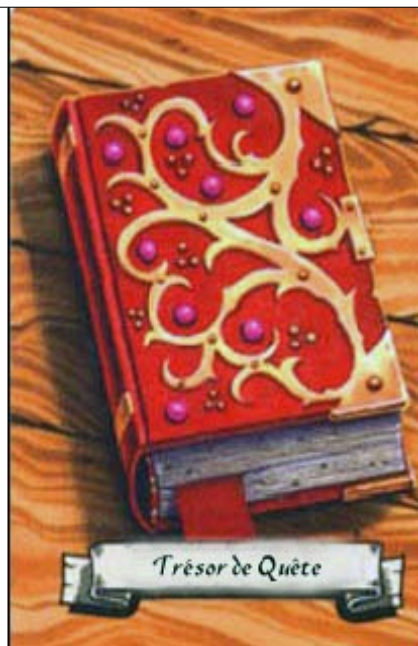
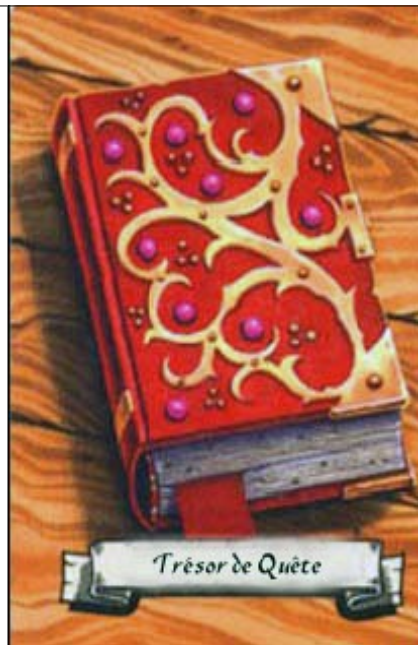
Ce sort fait apparaître une mini tornade qui enveloppe la victime de votre choix. Celle ci perd son prochain tour.

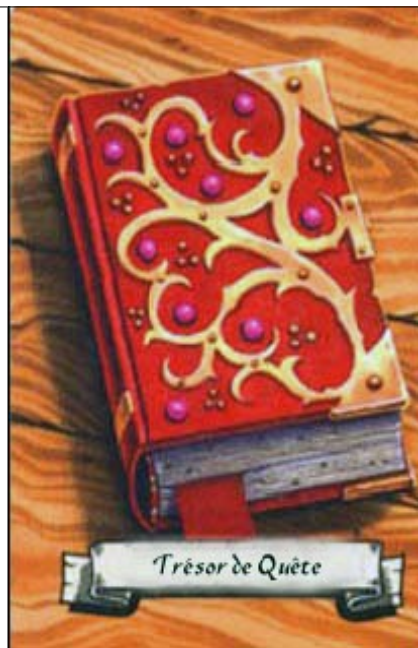
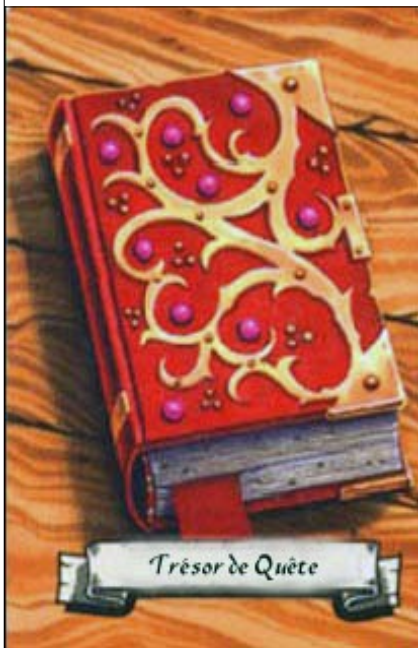
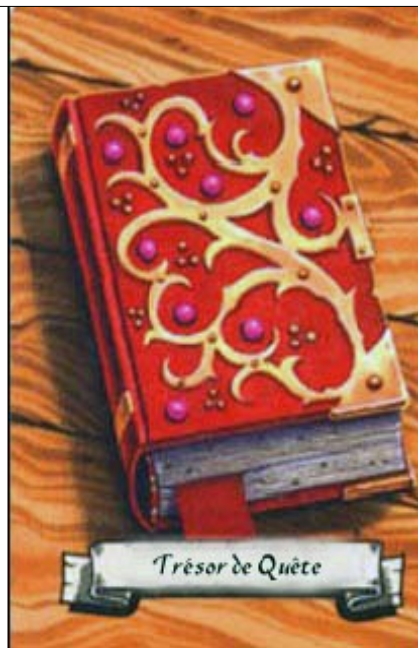
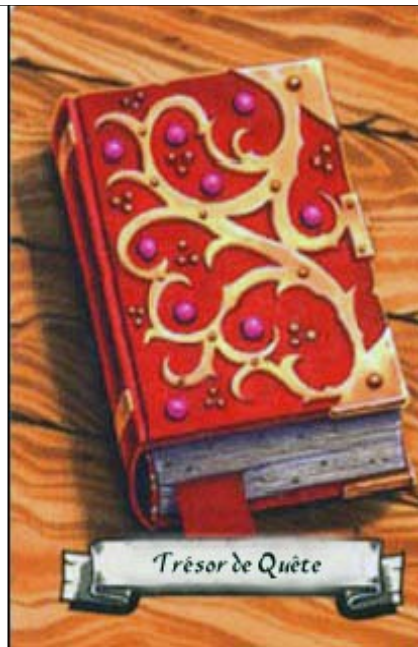
L'appel des Orcs



Faites apparaître des Orcs. Lancez 1D6 :

- 1 - 2 → 4 orcs
- 3 - 4 → 5 orcs
- 5 - 6 → 6 orcs





L'Armure de Borin



Défense :
+4 dés de combat

Ne peut être utilisée par
l'Enchanteur.

La Cape de Protection



Défense :
+1 dé de combat

Uniquement
pour l'Enchanteur.

Le Fléau des Orcs



Attaque :
3 dés de combat
Vous attaquez 2 fois contre
les Orcs et Gobelins.

Ne peut être utilisé par
l'Enchanteur.

Le Fer de l'Esprit



Attaque :
3 dés de combat
4 contre les morts vivants

Ne peut être utilisé par
l'Enchanteur.

Le Talisman de Lore



Ce talisman confère
2 points d'esprit
supplémentaires
à son porteur.

Le Sceptre du Rappel



Attaque :
2 dés de combat
Attaque en diagonale
Vous pouvez lancer 2 sorts
différents lors de votre tour.

Uniquement pour
l'Enchanteur.

Les Bracelets de Balur



Défense :
+1 dé de combat

Uniquement
pour l'Enchanteur.

Manteau des Anciens



Défense :
+1 dé de combat

Uniquement
pour l'Enchanteur.

Force Vive



Attaque :
+1 dé de combat

Uniquement
pour l'Enchanteur.

L'Anneau des Sages



Au début de chaque quête choisissez un sort qui pourra être lancé 2 fois au lieu d'une seule.

Enchanteur ou Elfe

L'Anneau du Retour



Une fois par quête vous pouvez ramener votre héros et ses compagnons qui lui sont visibles à l'entrée du donjon.

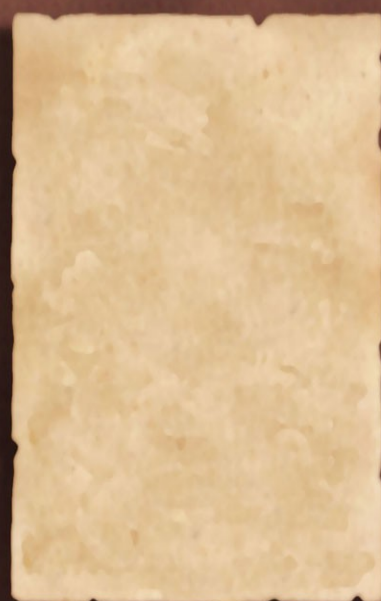
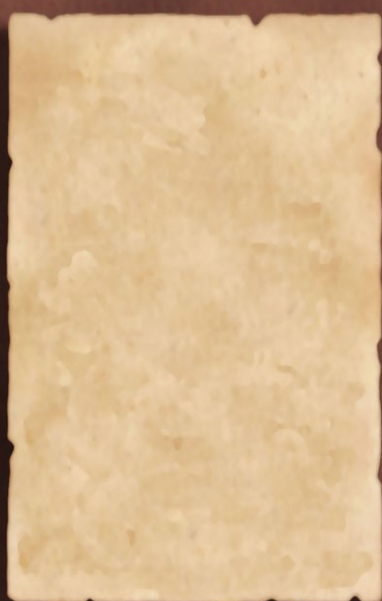
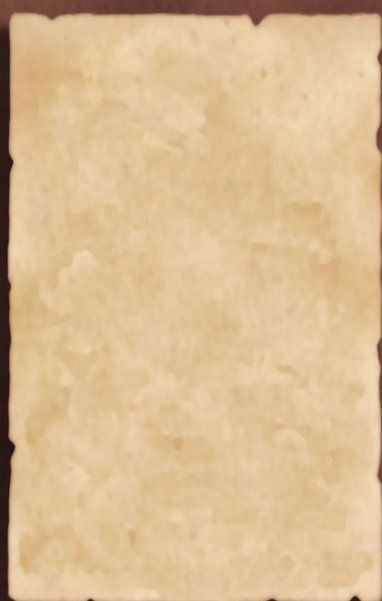
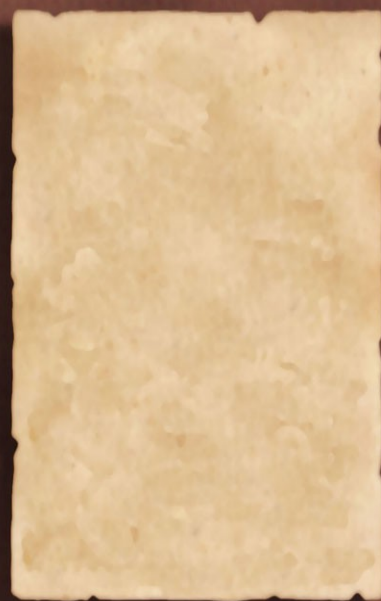
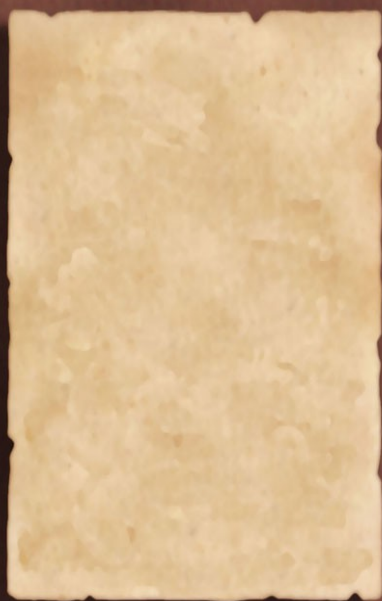
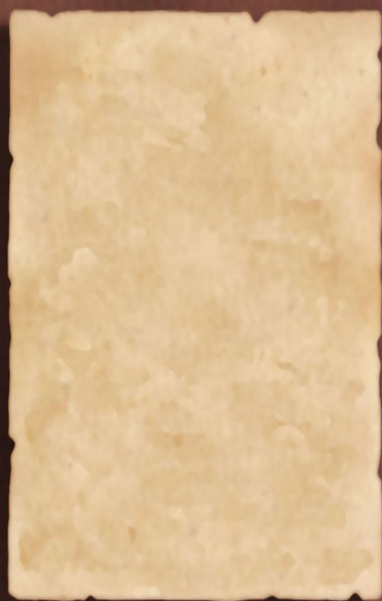
Enchanteur ou Elfe

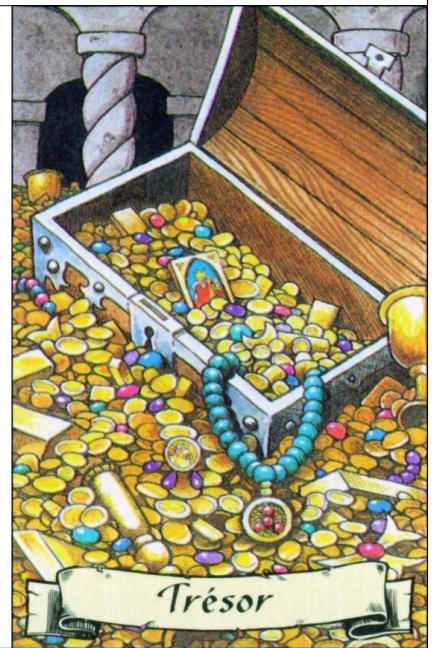
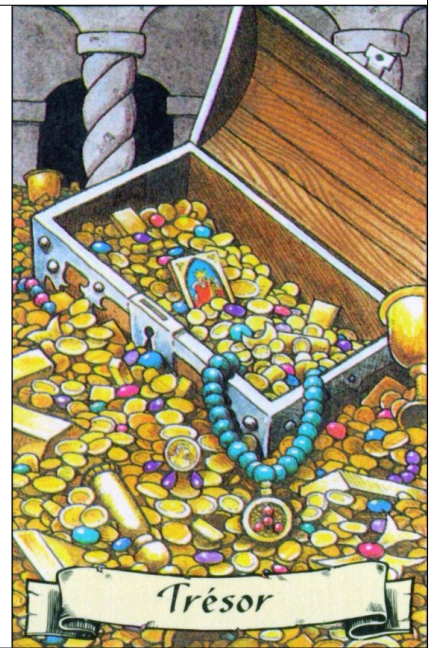
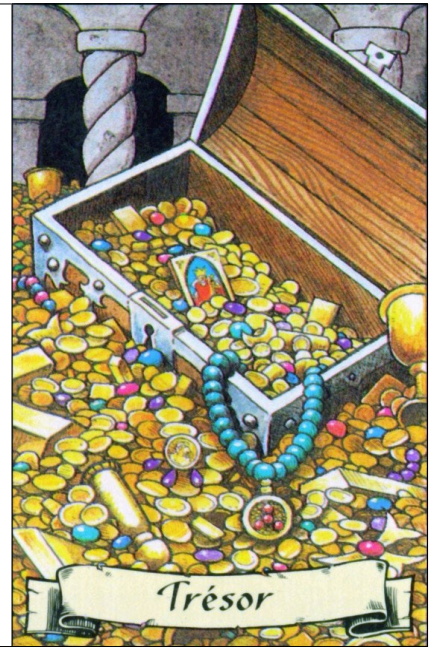
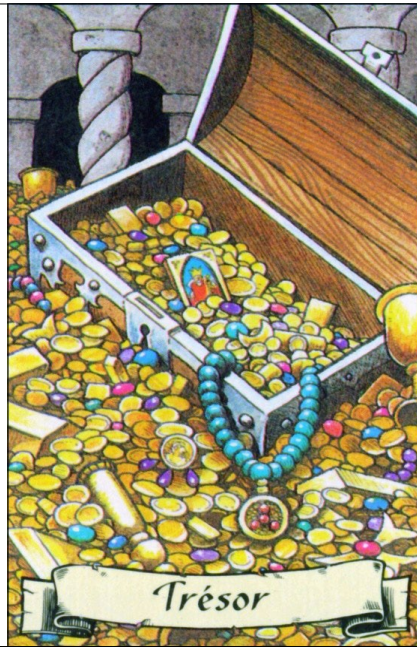
Foudre Magique



Vous pouvez lancer un dé de combat de plus lors de votre prochaine attaque au corps à corps en dépensant un point d'esprit.

Enchanteur Uniquement









Monstre Errant !



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier doit placer la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il doit placer ce monstre le plus près de vous.

Monstre Errant !



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier doit placer la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il doit placer ce monstre le plus près de vous.

Monstre Errant !



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier doit placer la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il doit placer ce monstre le plus près de vous.

Monstre Errant !



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier doit placer la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il doit placer ce monstre le plus près de vous.

Pierre Précieuse



Nichée au fond d'une vieille botte, vous découvrez une pierre précieuse d'une valeur de 50 pièces d'or.

Elixir de Vie



Ce vieux flacon plein de poussière renferme un élixir de vie capable de ramener à la vie un mort. Il vous suffira de l'utiliser en étant sur une case adjacente au héros mort pour le ramener à la vie durant ce tour.

Monstre Errant !



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier doit placer la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il doit placer ce monstre le plus près de vous.

Piège !



Une dalle cède sous votre pied et vous vous rendez compte trop tard qu'il s'agit d'un piège. Vous tombez dans une fosse et perdez un point de vie. Il vous sera toutefois possible d'en sortir normalement lors de votre prochain tour. Une fois que vous en serez sorti la fosse se referme.

Piège !



La pression d'un fil contre votre jambe vous avertit du danger et vous faites volte face... mais il est trop tard ! Le carreau d'une arbalète vous coûte un point de vie.

Gros Butin !



Un coffre bien dissimulé ne vous a pas échappé. En l'ouvrant vos yeux s'émerveillent : vous venez de mettre la main sur une véritable fortune ! Bijoux et pièces rares pour une valeur de 500 pièces d'or.

Bijoux



Vous trouvez un petit coffre de bois, plutôt vieux, d'apparence ordinaire, mais à l'intérieur sur une doublure de velours reposent des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or.

Fabuleux Trésor !



La chance est avec vous ! Un petit coffre que vous trouvez dissimulé sous une vieille fourrure contient 100 pièces d'or.

Perdu dans les Comptes



Au cours de vos recherches, vous trouvez de petites quantités d'or dissimulées en divers endroits mais vous vous y perdez dans vos comptes. Lancez donc un dé à 6 faces et multipliez le résultat par 10 ainsi saurez vous combien de pièces vous avez trouvé.

Maigre Butin



Un maigre butin de 10 pièces d'or est découvert dans la poche d'un vieux pourpoint malodorant.

Vieux Vêtements



La fouille de vieux vêtements vous permet de découvrir 20 pièces d'or.

Vieille Boîte



Cette boîte contenant 25 pièces d'or a été abandonnée par un inconscient qui n'a même pas songé à la dissimuler.

Vieux Chiffons



Dans un fouillis de vieux chiffons, manteaux de fourrure élimée et de couvertures tâchées, vous découvrez 25 pièces d'or.

Bourse de Cuir



Vous avez repéré une pierre derrière laquelle se trouve dissimulée une petite bourse de cuir. Celle ci contient 50 pièces d'or.

Rien !



En dépit d'une
fouille
méticuleuse,
vous ne trouvez
rien.

Rien !



En dépit d'une
fouille
méticuleuse,
vous ne trouvez
rien.

Potion de Guérison



Vous découvrez un petit
flacon enveloppé de
vieux chiffons et en
reconnaissez tout de suite
le contenu : il s'agit
d'une potion de guérison.
Redonne jusqu'à
4 points de vie perdus.

Potion de Guérison



Vous découvrez un petit
flacon enveloppé de
vieux chiffons et en
reconnaissez tout de suite
le contenu : il s'agit
d'une potion de guérison.
Redonne jusqu'à
4 points de vie perdus.

Potion de Vitesse



Vous repérez un flacon
poussièreux sur une
étagère. En le nettoyant
vous vous rendez compte
qu'il s'agit d'une potion
de vitesse. Triplez votre
prochain déplacement.

Potion de Résistance



Parmi toute une collection
de vieux flacons et pots en
terre, vous découvrez une
potion de résistance. Elle
vous permet de jeter deux
fois plus de dés pour
assurer votre défense
jusqu'à votre prochain tour.

Potion de Force



Vous trouvez un petit
flacon rempli de
liquide pourpre. Il s'agit
d'une potion de force.
Elle vous permet de
jeter 3 dés de combat
de plus pour votre
prochaine attaque.

Breuvage Héroïque



Un sac de cuir accroché au
mur contient une potion et il
s'agit d'un breuvage héroïque.
Vous pouvez attaquer 2 fois
durant ce tour au corps à corps
ou à distance ou en lançant
des sortilèges. Vos attaques
peuvent être placées avant ou
après votre déplacement ou
séparées par le déplacement.

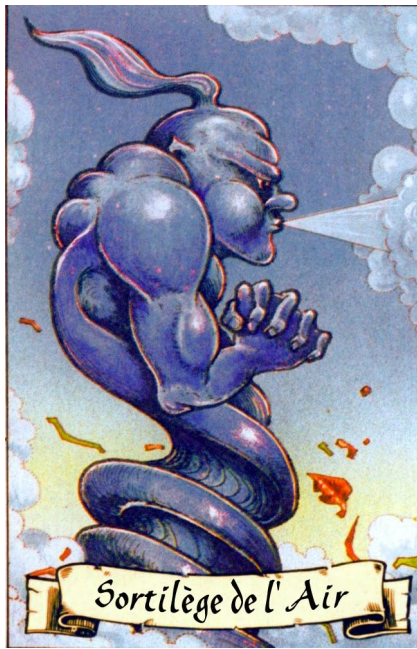
Eau Bénite



Vous trouvez une fiole
d'eau bénite qui a été
rangé puis oublié dans un
coin de la pièce. Lancez
la sur un mort vivant et
quel que soit son total
de points de vie, il meurt
sur le champ.



Sortilège de l' Air



Sortilège de l' Air



Sortilège de l' Air



Sortilège de la Terre



Sortilège de la Terre



Sortilège de la Terre



Sortilège de l' Eau



Sortilège de l' Eau



Sortilège de l' Eau

Au Travers de la Pierre



Vous pouvez traverser autant de murs que votre déplacement le permet. Faites attention toutefois de ne pas finir votre déplacement dans de la roche.

Peau de Roc



Tant que vous n'êtes pas blessé vous lancez 2 dés de combat supplémentaires pour assurer votre défense.

Guérison Corporelle



La cible du sort récupère jusqu'à 4 points de vie. Vous ne pouvez en aucun cas dépasser le total de points de vie initial.

Boule de Feu



Ce sort cause la perte de 2 points de vie. La cible lance 2D6 et peut réduire les dommages d'un point par 5 ou 6 obtenu(s).

Feu du Courroux



Ce sort s'abat violemment sur une cible visible et cause la perte d'un point de vie. La cible lance un dé de combat et si elle obtient un bouclier qui lui est propre le sort est sans effet.

Courage



Vous lancez 2 dés de combat supplémentaires pour assurer votre défense tant qu'un ennemi vous est visible.

Djiin



Un Djiin apparaît et peut attaquer une figurine visible avec 5 dés de combat ou bien il peut ramener à la vie un héros mort avec 1 point d'esprit et 2 points de vie.

Tempête



Une tempête se lève et enveloppe votre cible qui passera son prochain tour.

Vent Vif



Doublez le nombre de dés pour votre prochain déplacement.

Eau de Guérison



La cible du sort récupère jusqu'à 4 points de vie. Vous ne pouvez en aucun cas dépasser le total de points de vie initial.

Sommeil



Votre cible s'endort et ne peut rien faire ni même se défendre. A chacun de ses tours, elle lance 1D6 par point d'esprit. Avec un 6, elle sort immédiatement de son sommeil.

Voile de Brume



Vous pouvez traverser autant de cases occupées lors de votre prochain déplacement.



Sortilège du Feu



Sortilège du Feu



Sortilège du Feu

