

Annulation de Sort



Ce sort spécial peut être lancé par un Sorcier DURANT LE TOUR D'UN HÉROS pour tenter d'annuler 1 Sort qui vient d'être lancé par le Héros. D'abord, le Sorcier lance 1d6 et ajoute au résultat ses Points d'Esprit. Puis, le Héros fait de même. Si le total du Sorcier est meilleur, le Sort du Héros a été annulé.

Apaisement



La fraîcheur curative de ce sort restitue jusqu'à 3 Points de Corps perdus au Sorcier ou à un monstre de son choix.

Blocs de Glace



Ce sort crée jusqu'à 4 cases de solide glace (Utilisez les pions "Glace Magique"). Ces cases bloquent le Déplacement, mais pas la ligne de vue. Les cases n'ont pas besoin d'être adjacentes, mais elles doivent toutes être visibles par le Sorcier. Chaque bloc de glace dure jusqu'à la mort du Sorcier, l'annulation du Sort, ou jusqu'au total cumulé de 5 Crânes obtenus en Attaquant la case.

Boule de Feu



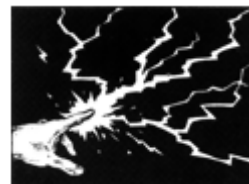
Ce sort peut être lancé sur tout Héros, l'enveloppant dans une boule de feu et lui infligeant la perte de 2 Points de Corps. Le Héros lance alors 2d6. Pour chaque 5 ou 6 obtenu, le dommage est réduit d'1 point.

Domination



Ce sort place un Héros sous le contrôle de Zargon. Le Héros peut briser le sort 1 fois par tour en lançant 1d6 pour chacun de ses Points d'Esprit. Sur un 6, le sort est brisé. Mais, tant que le sort agit, Zargon, à son tour, peut bouger le Héros tel un monstre et attaquer les autres Héros.

Eclair Foudroyant



Ce sort peut être lancé en direction verticale, horizontale ou diagonale. L'éclair part en droite ligne jusqu'à atteindre un mur ou une porte close. Tous les Héros ou monstres sur son passage perdent 2 Points de Corps.

Esprit Frappé



Ce sort paralyse 1 Héros dans la ligne de vue du Sorcier. Ce Héros ne peut ni bouger ni attaquer. Le Héros se défend avec 1 dé de combat. Pour briser le sort, le Héros, à son tour, lance 1d6 par Point d'Esprit courant. Si un 6 est obtenu sur un dé, le sort est brisé et le Héros pourra agir normalement durant ses prochains tours.

Esprit Gelé



Ce sort ravage l'Esprit d'un Héros. Le Héros lance 1 dé de combat par Point d'Esprit qu'il avait avant l'Attaque. S'il obtient au moins 1 Bouclier Blanc, il lui reste 1 Point d'Esprit. S'il n'en obtient aucun, le Héros est réduit à zéro Points d'Esprit et entre en "état de choc" (Voir la section Points d'Esprit dans le Livre des Quêtes du Barbare).

Evocation des Loups



Ce sort invoque un groupe de Loups Géants pour attaquer les ennemis du Sorcier (Placez les Loups Géants adjacents au Sorcier).
Lancez 1d6:
1 ou 2 = 1 Loup Géant
3 ou 4 = 2 Loups Géants
5 ou 6 = 3 Loups Géants

Evocation des Morts-Vivants



Ce sort invoque un groupe de Morts-Vivants pour entourer et protéger le Sorcier.

Lancez 1d6:

1 ou 2 = 4 Squelettes
3 ou 4 = 3 Squelettes, 2 Zombis
5 ou 6 = 2 Zombis, 2 Momies

Evocation des Orcs



Ce sort invoque un groupe d'Orcs pour entourer et protéger le Sorcier.

Lancez 1d6:

1, 2 ou 3 = 4 Orcs
4 ou 5 = 5 Orcs
6 = 6 Orcs

Fuite



Ce sort permet au Sorcier de disparaître en se téléportant instantanément dans un endroit connu seulement de Zargon. Ce "lieu sûr" est indiqué sur le Plan de Quête.

Guérison Chaotique



Ce sort peut être lancé seulement sur des monstres. Il restitue jusqu'à 6 Points de Corps perdus au Sorcier ou à 1 monstre dans sa ligne de vue.

Malédiction du Loup-Garou



Ce sort peut être lancé sur tout Héros. Le Héros lance 1d6. Un résultat de 6 indique que le sort n'a pas d'effet. Tout autre résultat signifie que le Héros est à présent affecté par la Malédiction du Loup-Garou. Voir la section "Héros atteints de Lycanthropie" dans le Livre des Quêtes de l'Elfe pour plus de précisions.

Miroir Magique



Ce sort spécial peut être lancé par un Sorcier DURANT LE TOUR D'UN HÉROS. Il permet au Sorcier de retourner le Sort contre son Lanceur. Miroir Magique est lancé juste après que le Héros ait lancé un sort sur le Sorcier. Le Héros subit alors les effets du sort à la place du Sorcier.

Nuage de Chaos



Ce sort paralyse tous les Héros se trouvant dans la même salle ou corridor. Un Héros paralysé ne peut ni bouger, ni attaquer, ni se défendre. Chaque victime peut briser le sort 1 fois par tour en lançant 1d6 pour chacun de ses Point d'Esprit. En obtenant un 6, le Héros se libère.

Patinage



Ce sort permet au Sorcier de se déplacer rapidement dans les cavernes et corridors de glace. Le Sorcier peut patiner jusqu'à 12 cases et peut passer au travers des Héros & autres monstres. Le sort dure 1 tour seulement.

Peur



Ce sort cause une telle peur à 1 Héros que ses Attaques sont réduites à 1 dé de combat. Le Héros peut briser le sort dans un tour futur en lançant 1d6 pour chacun de ses Points d'Esprit. Si un 6 est obtenu, le sort est brisé.

Réanimation



Ce sort permet au Sorcier de réanimer tous les Morts-Vivants vaincus (Squelettes, Zombis, ou Momies) se trouvant dans la même salle que lui.

Ces monstres se relèvent, avec tous leurs Points de Corps restitués, & Attaquent de nouveau les Héros.

Refroidissement



Ce sort cause la perte d'1 Point de Corps à 1 monstre adjacent au Sorcier (mais pas en diagonale). La victime ne peut pas se défendre.

Rouille



Ce sort rend 1 Arme ou Armure Métallique si friable qu'elle devient à jamais inutilisable. Inefficace contre les Artefacts.

Sommeil



Ce sort plonge 1 Héros dans un sommeil profond, l'empêchant de bouger, d'attaquer, ou de se défendre.

Le Héros peut briser le sort 1 fois par tour en lançant 1d6 par Point d'Esprit inscrit sur sa carte.

S'il obtient un 6, le sort est brisé.

Tempête



Ce sort crée une petite tornade qui enveloppe 1 Héros de votre choix, lequel perdra son prochain tour.

Tempête de Feu



Ce sort crée un incendie ravageur causant la perte de 3 Points de Corps à tous les Héros & monstres dans la salle du Sorcier.

Le Sorcier n'est pas affecté. Chaque victime lance 2d6.

Pour chaque 5 ou 6, le dommage est réduit d'1 point. Inefficace dans les corridors.

Tempête de Glace

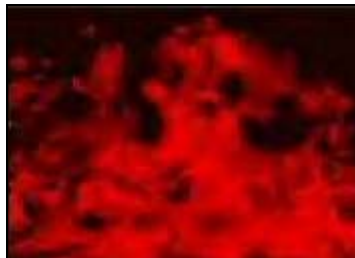


Ce sort crée un blizzard de glace sur 4 cases (2x2).

Le Sorcier attaque chaque victime séparément avec 3 dés de combat (aucune défense possible).

Inutilisable dans les corridors.

Flammes



Lorsque ce sort est lancé, jetez 10 dés de combat.

Chaque Crâne obtenu compte pour une touche.

Les dommages sont répartis équitablement parmi les Héros.

Poison



Ce sort empli une salle d'une brume empoisonnée.

Chaque Héros présent jette 1 dé de combat : 1 Crâne signifie la perte d'1 Point de Corps.

Au début de chaque tour suivant, le Héros devra jeter 1 autre dé : 1 Bouclier Noir signifiera la perte d'1 autre Point de Corps.