




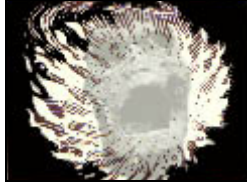






<p align="center">Guérison (Sort Spécial)</p>  <p>Ce Sort peut être lancé sur 1 Héros, vous compris. Le Héros est plongé dans une lumière aveuglante qui restitue jusqu'à 6 Points de Corps perdus (mais pas au-delà des Points initiaux).</p>	<p align="center">Restauration (Sort Spécial)</p>  <p>Ce Sort peut être lancé sur 1 Héros, vous compris. Le Héros est guéri de tous ses maux, aussi bien physiques (comme le Poison) que mentaux (comme les Sorts influençant l'Esprit). De plus, le Héros récupère tous ses Points d'Esprit perdus.</p>	<p align="center">Résurrection (Sort Spécial)</p>  <p>Ce Sort peut être lancé sur 1 Héros, vous excepté, qui vient d'être tué (c'est-à-dire réduit à zéro Points de Corps). Il restitue 3 points de Corps au Héros. Celui-ci perdra son prochain tour, le temps de recouvrer ses esprits. Ce Sort doit être jeté dans le tour qui suit la mort du Héros.</p>
<p align="center">Aura de Guérison</p>  <p>Ce Sort guérit les <i>autres</i> membres du groupe. Lancez 2d6 & répartissez équitablement le total parmi les Héros en vue du Clerc. Chaque Héros concerné récupère au minimum 1 Point de Corps.</p>	<p align="center">Fuite</p>  <p>Ce Sort est similaire au Sort du Chaos du même nom. Il transporte 1 Héros à un endroit quelconque du plateau qui a déjà été exploré. Ce Sort peut être très utile quand un Héros est mal en point !</p>	<p align="center">Exorcisme</p>  <p>Ce Sort peut détruire 1 Monstre Mort-Vivant. Le Clerc lance 1 dé de combat. S'il obtient 1 Bouclier Noir, le Sort échoue. Sinon, le Monstre est immédiatement détruit. Ne fonctionne pas sur les Mort-Vivants « Importants » (comme le Seigneur Sorcier).</p>
<p align="center">Protection contre les Mort-Vivants</p>  <p>Ce Sort invoque un bouclier protecteur qui entoure le Clerc & empêche les Mort-Vivants de l'attaquer. Lancez 1d6 pour connaître le nombre de monstres affectés. Le Sort est brisé dès que le Clerc ne voit plus un seul Mort-Vivant.</p>	<p align="center">Réanimation d'un Monstre</p>  <p>Ce Sort permet de ranimer un Monstre venant de mourir, qui se battra pour le Clerc, après le tour suivant de ce dernier. (Utilisez 1 figurine Squelette). Seulement efficace sur 1 cadavre Gobelin, Orc, ou Fimir (le sbire garde ses anciennes caractéristiques, mais ne peut pas être soigné).</p>	<p align="center">titre</p> <p align="center">jj</p>