

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.

Sommeil



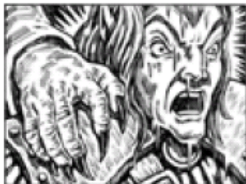
Ce sort plonge 1 Héros dans un sommeil profond, l'empêchant de bouger, d'attaquer, ou de se défendre. Le Héros peut briser le sort 1 fois par tour en lançant 1d6 par Point d'Esprit inscrit sur sa carte. S'il obtient un 6, le sort est brisé.

Tempête



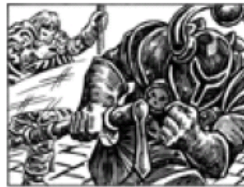
Ce sort crée une petite tornade qui enveloppe 1 Héros de votre choix, lequel perdra son prochain tour.

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.

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.

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).

Apaisement

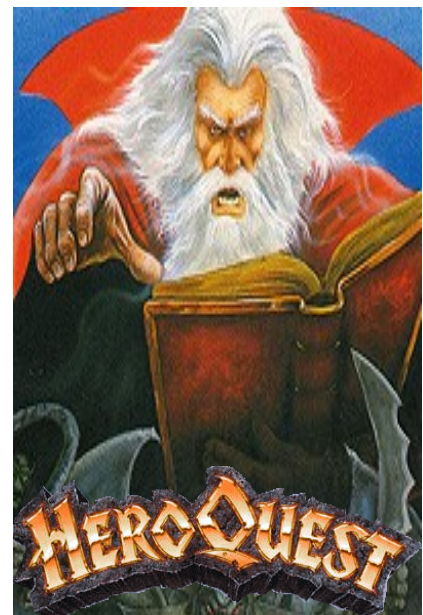


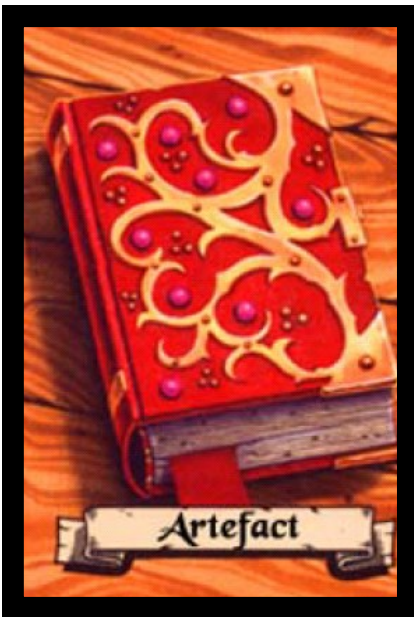
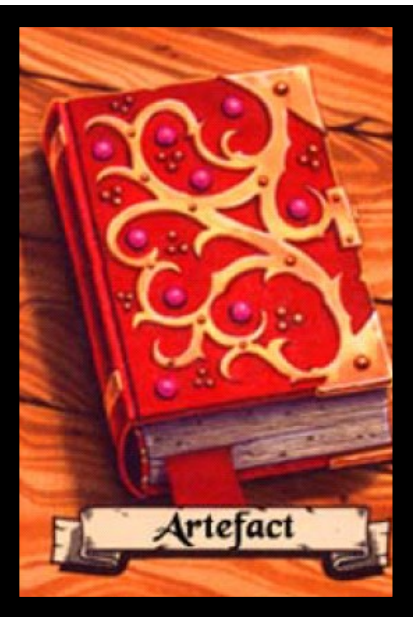
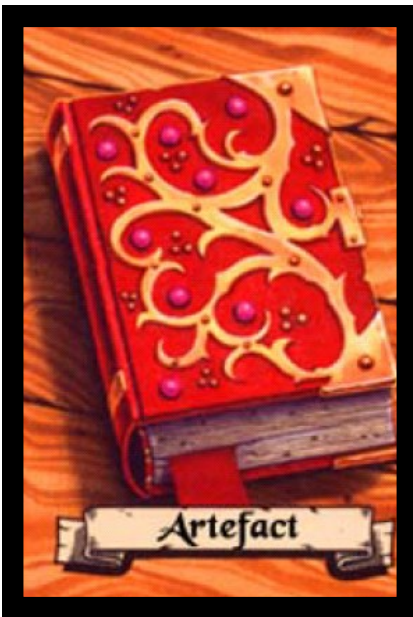
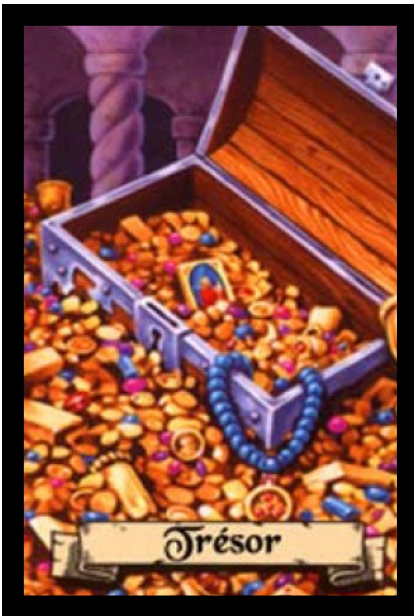
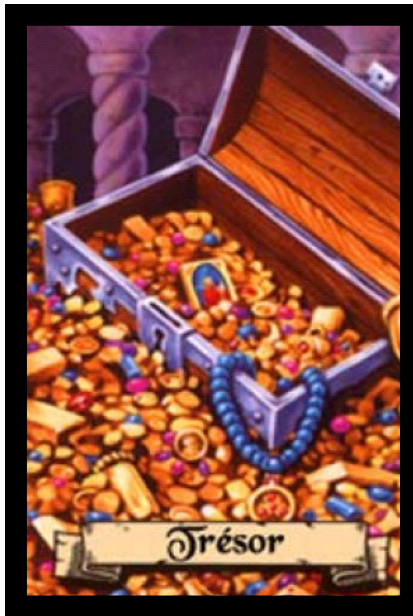
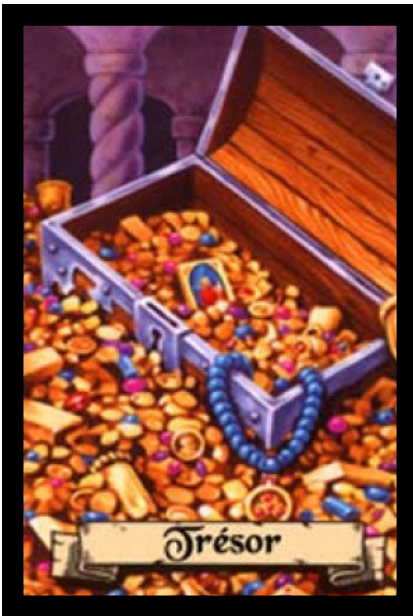
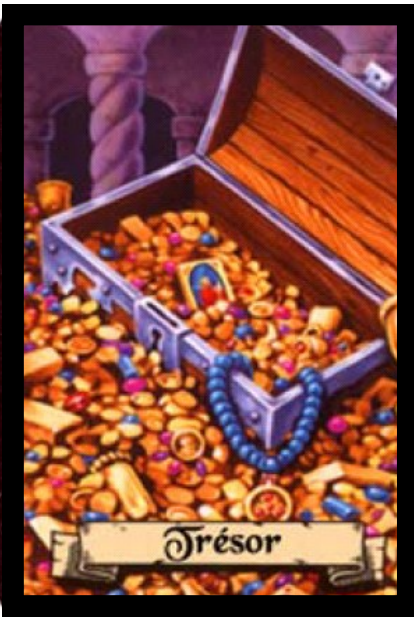
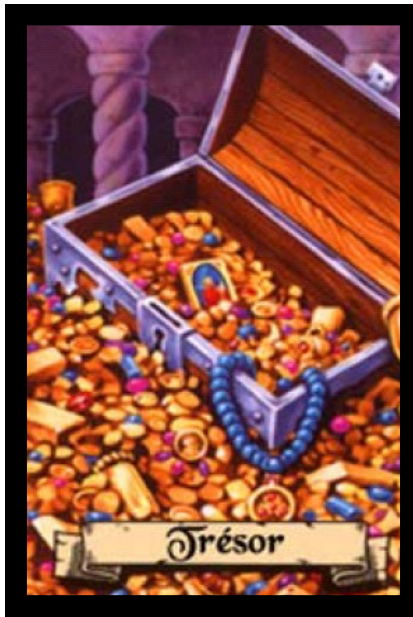
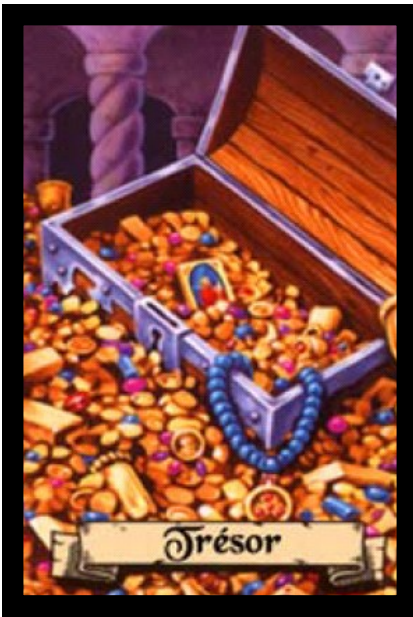
La fraîcheur curative de ce sort restitue jusqu'à 3 Points de Corps perdus au Sorcier ou à un monstre de son choix.

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.





Poison !



Vous découvrez un flacon rempli d'une substance brune.
Votre gorge se serre quand vous la goûtez, et vous réalisez trop tard que c'est du poison !
Lancez 1 dé de combat: si vous obtenez 1 Crâne vous perdez **1 Point d'Esprit**, sinon vous êtes sauf.
Re-mélangez cette carte dans le paquet.

Potion de Résistance Magique



**POTION DE
RÉSISTANCE AUX DOMMAGES**
La potion contenue dans cette petite bouteille bleue annule les effets de tout sort causant des dommages.
Buvez-la quand le sort est lancé sur vous et vous pourrez ignorer ses effets.
Fonctionne seulement pour le Héros qui boit la potion.
Cette potion ne peut servir qu'1 fois.

Potion de Résistance Magique



**POTION DE
RÉSISTANCE AUX DOMMAGES**
La potion contenue dans cette petite bouteille bleue annule les effets de tout sort causant des dommages.
Buvez-la quand le sort est lancé sur vous et vous pourrez ignorer ses effets.
Fonctionne seulement pour le Héros qui boit la potion.
Cette potion ne peut servir qu'1 fois.

Poison !



Vous découvrez un flacon rempli d'une substance brune.
Votre gorge se serre quand vous la goûtez, et vous réalisez trop tard que c'est du poison !
Lancez 1 dé de combat: si vous obtenez 1 Crâne vous perdez **1 Point d'Esprit**, sinon vous êtes sauf.
Re-mélangez cette carte dans le paquet.

Potion de Chaleur



Cette cruche miniature est chaude au toucher.
Boire la potion juste après avoir subi les dommages d'un Sort "Tempête de Glace" ou "Refroidissement", ou de "Celliers de Glace" ou de "Rivières Glaciales", restitue 2 Points de Corps perdus.
La boire à tout autre moment restitue 1 seul Point de Corps.
Cette potion ne peut servir qu'1 fois.

Potion de Chaleur



Cette cruche miniature est chaude au toucher.
Boire la potion juste après avoir subi les dommages d'un Sort "Tempête de Glace" ou "Refroidissement", ou de "Celliers de Glace" ou de "Rivières Glaciales", restitue 2 Points de Corps perdus.
La boire à tout autre moment restitue 1 seul Point de Corps.
Cette potion ne peut servir qu'1 fois.

Amulette du Nord



Cet antique objet magique fut fabriqué jadis pour les Rois Barbares. Il ne peut être porté que par un Barbare. L'amulette ajoute 2 Points de Corps et 1 Point d'Esprit aux totaux du Barbare.

Brassard des Glaces

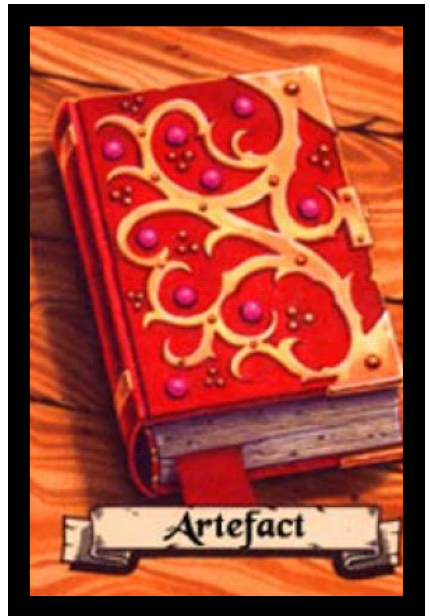
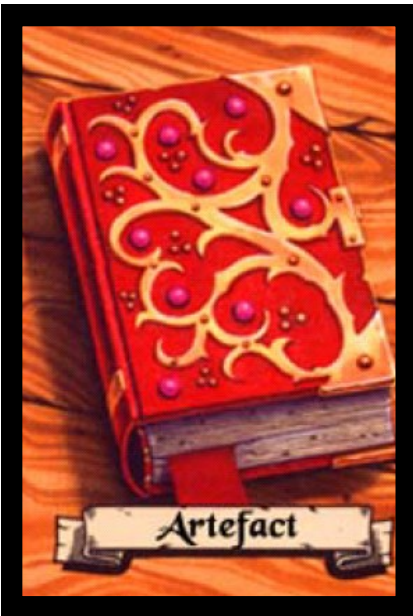
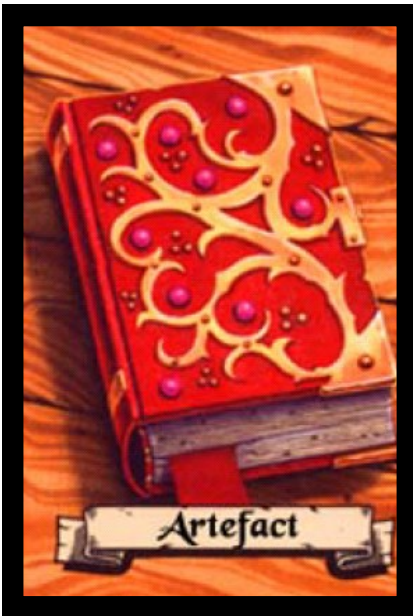
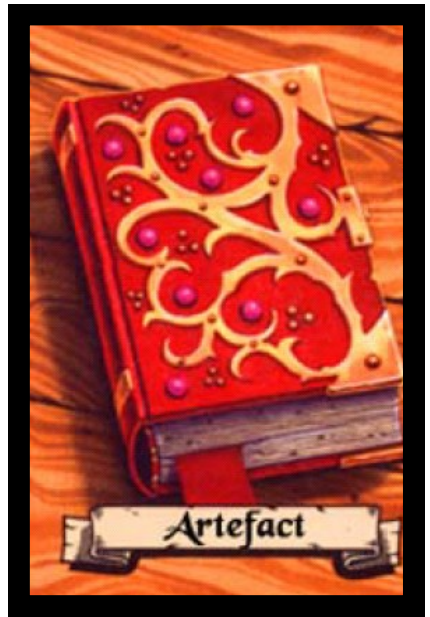
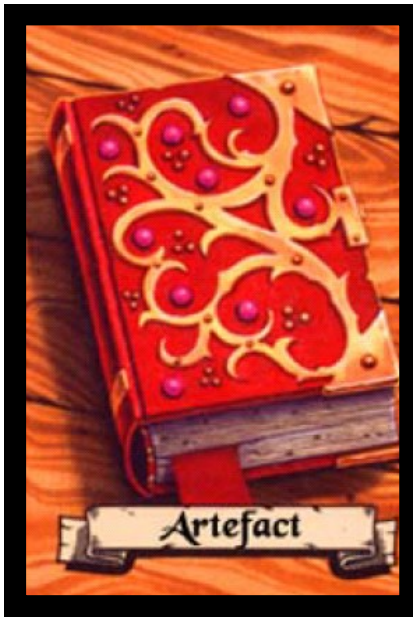
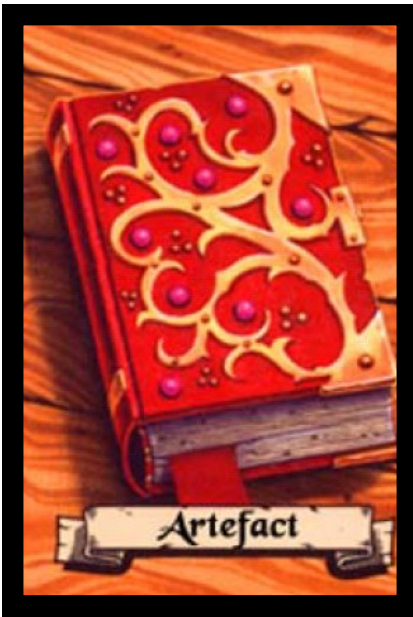


Ce puissant objet immunise son porteur contre les Sorts "Esprit Gelé" et "Refroidissement", et contre les dommages des "Celliers de Glace" et des "Rivières Glaciales" aussi longtemps qu'il est porté. Il réduit aussi d'1 Point les dommages du Sort "Tempête de Glace" causés au porteur.

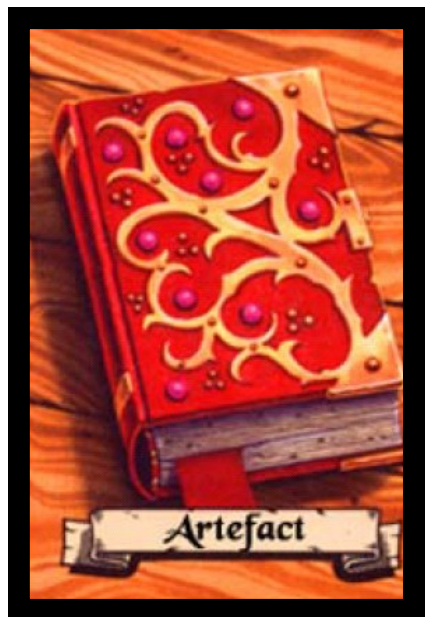
Anneau de Chaleur



Cet artefact immunise son porteur contre le Sort "Refroidissement", et contre les effets des "Celliers de Glace" et des "Rivières Glaciales".



HERO QUEST



Raquettes de Vitesse



Ces raquettes magiques ajoutent 2 cases au Déplacement d'un Héros, et elles annulent aussi les effets du "Givre Glissant" aussi longtemps qu'elles sont enfilées. Utilisables seulement dans les Quêtes se situant dans les régions froides ou glaciales.

Parchemin de Sort



PONT DE GLACE

Ce sort crée un pont permanent de Glace Magique (pions) permettant aux Héros d'enjamber les Oubliettes, Pièges, Gouffres, Crevasses et les cases Glaciales. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



TEMPÊTE DE GLACE

Ce sort crée un blizzard de glace sur 4 cases (2x2). Le Lanceur de Sort attaque chaque victime séparément avec 3 dés de combat (aucune défense possible). Inutilisable dans les corridors. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



GUERISON PSYCHIQUE

Ce sort restitue tous les Points d'Esprits perdus au Lanceur de Sort ou à un Héros de son choix. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



PATINAGE

Ce sort permet au Lanceur de se déplacer rapidement dans les cavernes et corridors de glace. Le Lanceur de Sort ajoute 6 à son Jet de Déplacement et peut passer au travers des monstres & des autres Héros. Le sort dure 1 tour seulement. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



REFROIDISSEMENT

Ce sort cause la perte d'1 Point de Corps à 1 monstre adjacent au Lanceur de Sort (mais pas en diagonale). La victime ne peut pas se défendre. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



CHALEUR

Ce sort confère chaleur curative au Lanceur ou à un Héros de son choix. La chaleur restitue jusqu'à 3 Points de Corps perdus. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.



HEROQUEST

Ce livret de cartes
réservé spécialement
à l'extension
« *L'Horreur Gelée* »
à été réalisé par

www.heroquest-revival.com

(avril 2014)

L'Aventure continue...