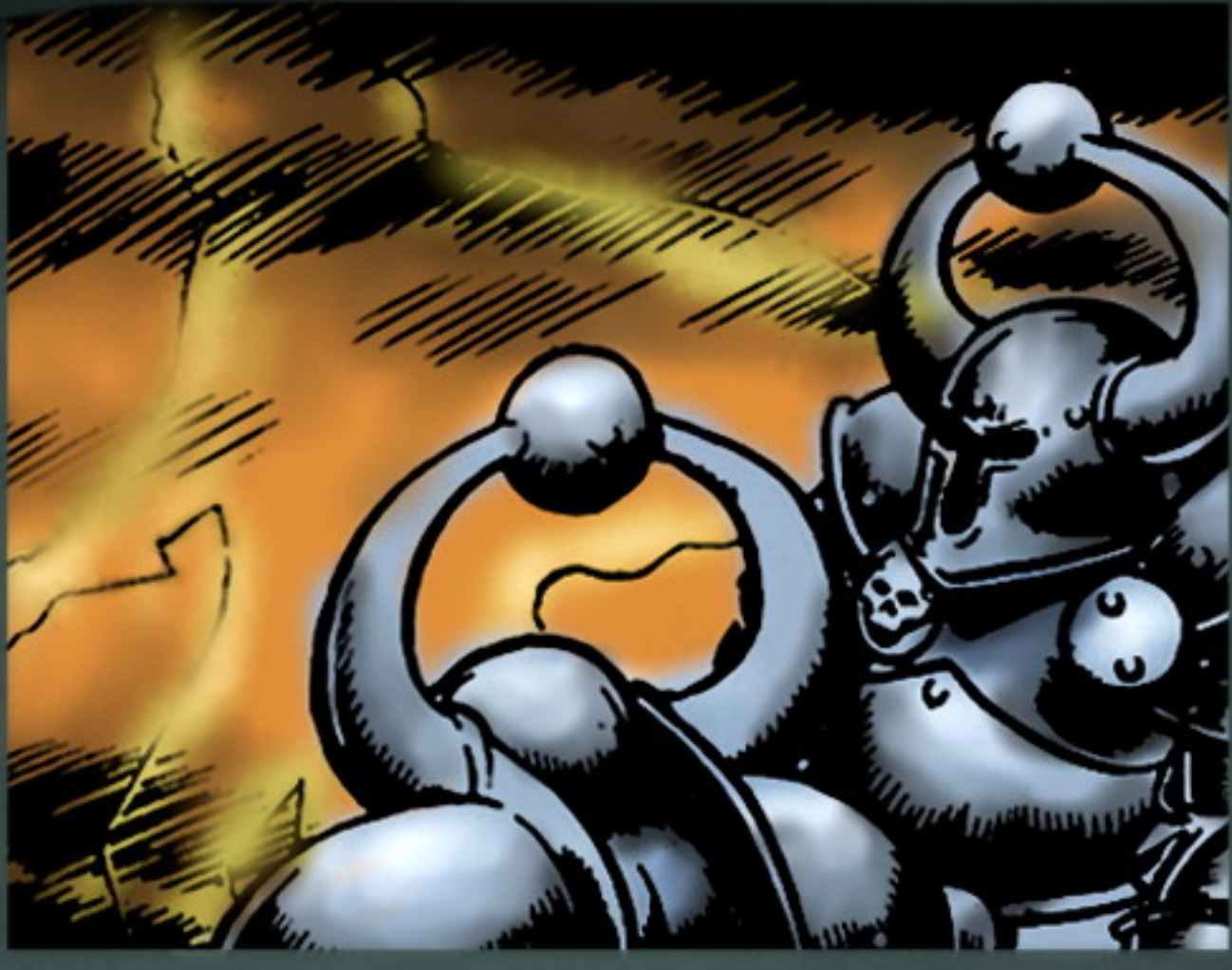


Invisibilité



Invisible durant un tour, vous ne pouvez être attaqué et vous pouvez traverser des cases occupées. Si vous attaquez à distance ou au corps à corps aucune défense n'est possible.



Annulation de Sort



Utilisez cette carte pour annuler un sortilège du Chaos immédiatement.



Mur de Pierres



Placez un mur de pierres sur 2 cases libres. Ce mur se défend avec 6 dés de combat et possède 5 points de vie.



Chaines de l'Obscurité



Ce sort paralyse jusqu'à 4 figurines adjacentes qui ne pourront pas se déplacer ni attaquer lors de leur prochain tour. Elles peuvent toutefois se défendre et lancer des sorts.



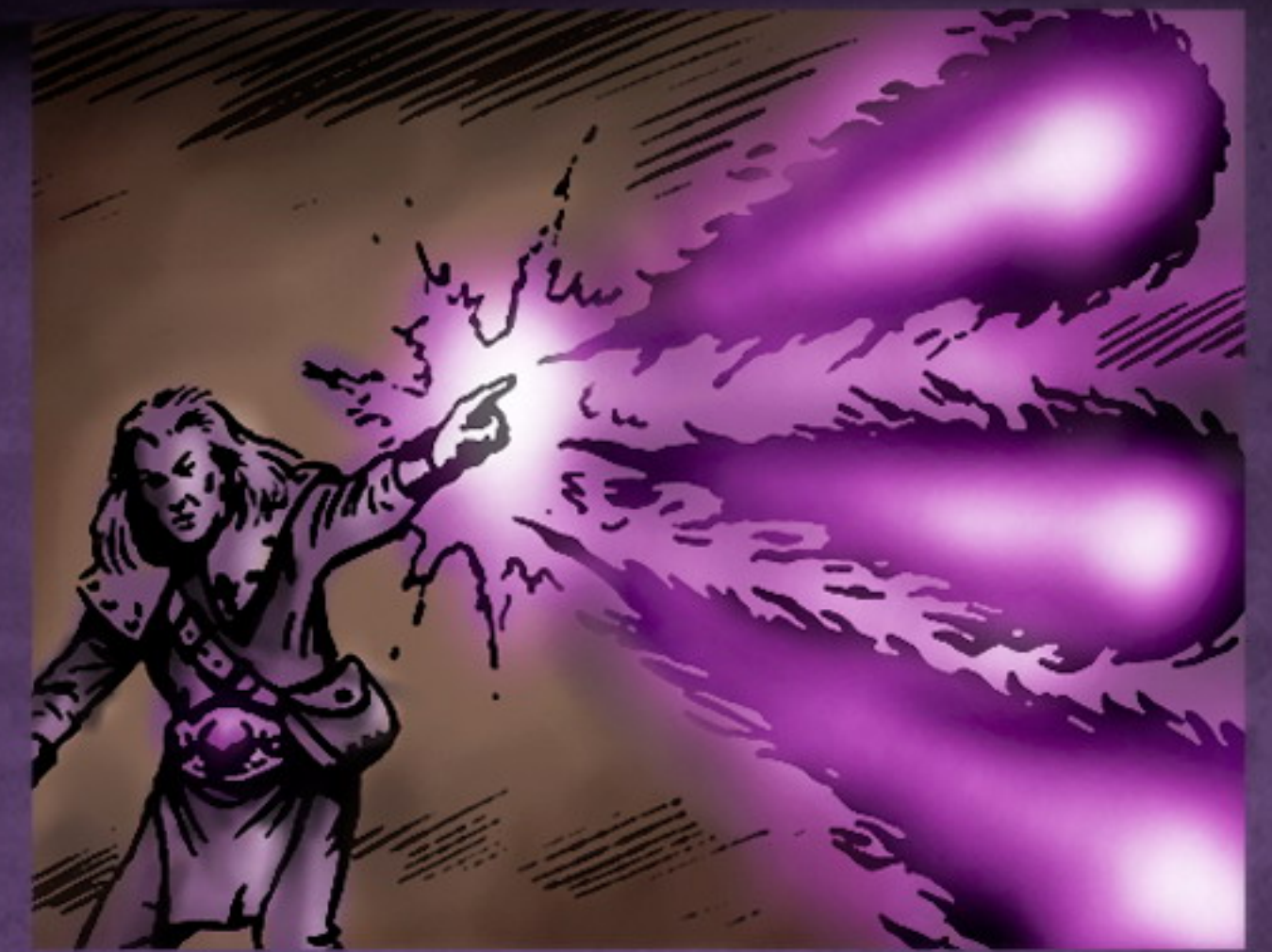
Voile des Ténèbres



Le lanceur du sort place le Voile des Ténèbres où il le souhaite dans son champ de vision. Toute figurine prise à l'intérieur ne peut être attaquée et ne peut attaquer ou lancer de sorts.



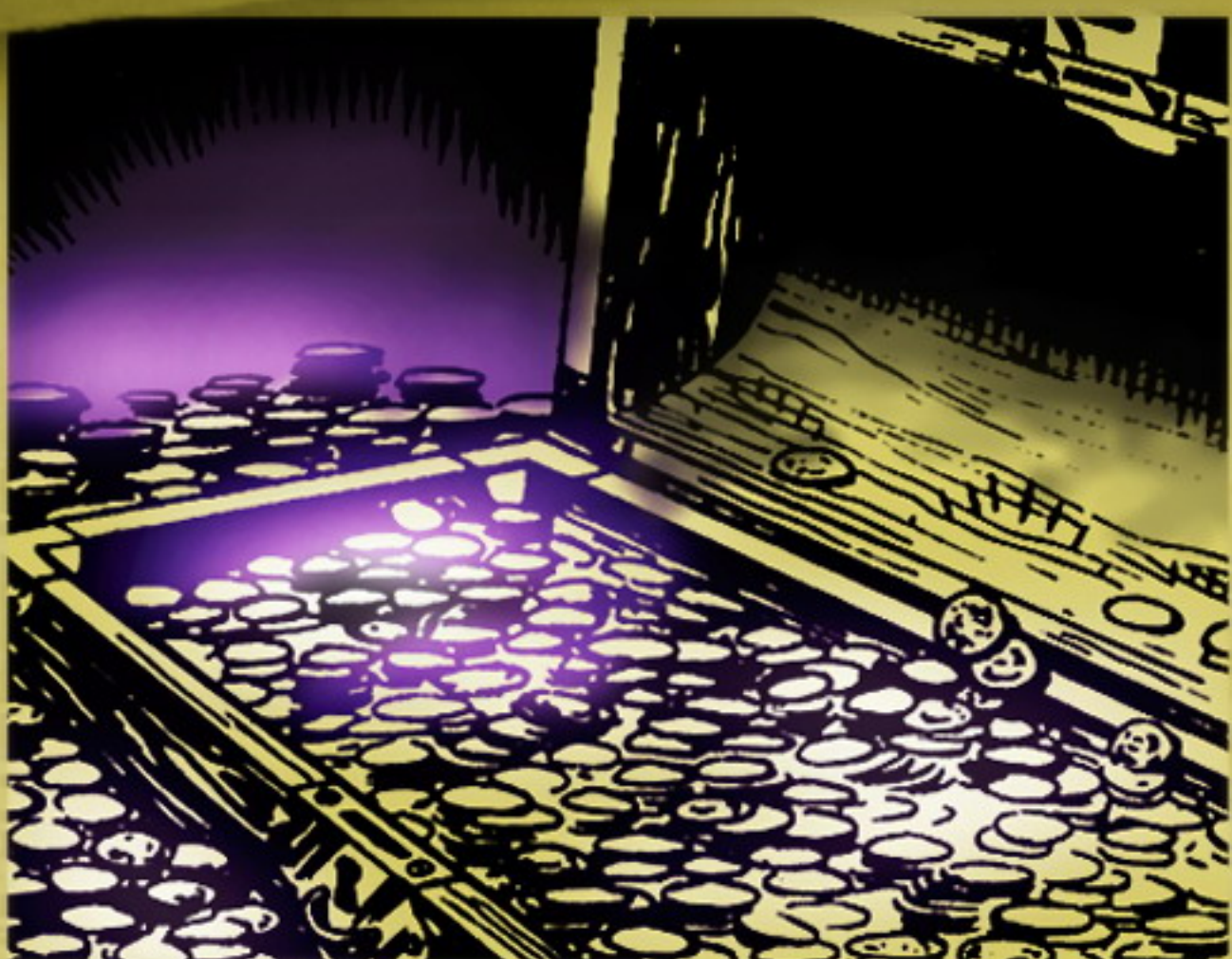
Les Flèches de La Nuit



Ce sort cause la perte de 3 points de vie : la cible lance autant de dés ordinaires qu'elle a de points d'esprit. Pour chaque 6 obtenu, les dommages sont réduits de 1 point.



Trésors à Gogo



Lors de votre prochaine recherche de trésor, vous pourrez piocher jusqu'à 3 cartes "Trésor" en ignorant celles des pièges et des monstres errants.



Clairvoyance



Découvrez le contenu d'une pièce de votre choix en visant une porte fermée. Le Joueur Sorcier ne peut bouger les monstres ainsi découverts tant que la porte n'est pas ouverte.

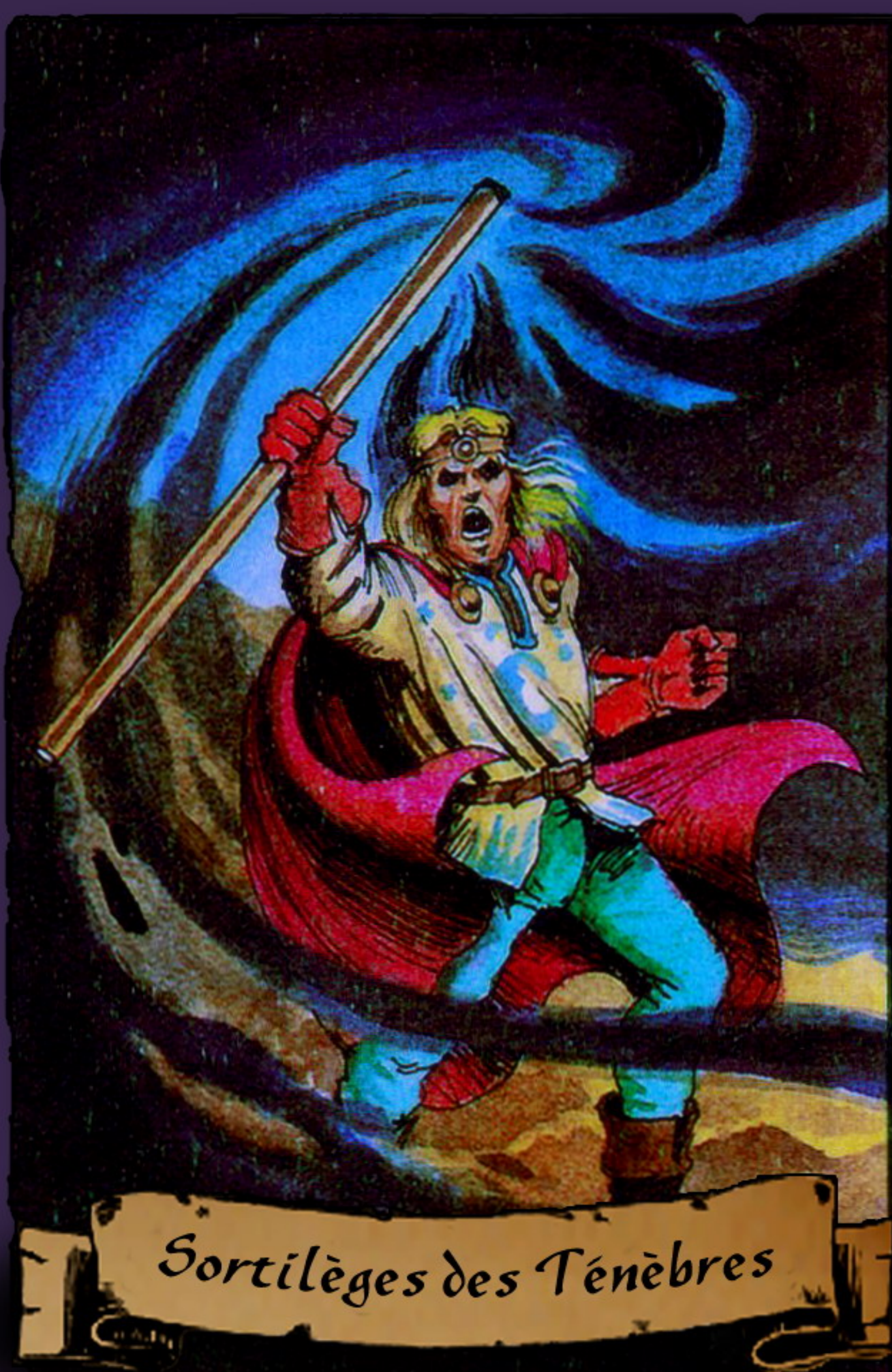


Vision du Futur



Une fois lancé, ce sort permet au groupe d'aventuriers de relancer tous les dés de leur choix jusqu'à la fin de votre prochain tour.





Folie



Contrôlez comme l'un de vos monstres n'importe quel héros ou homme d'armes durant ce tour.



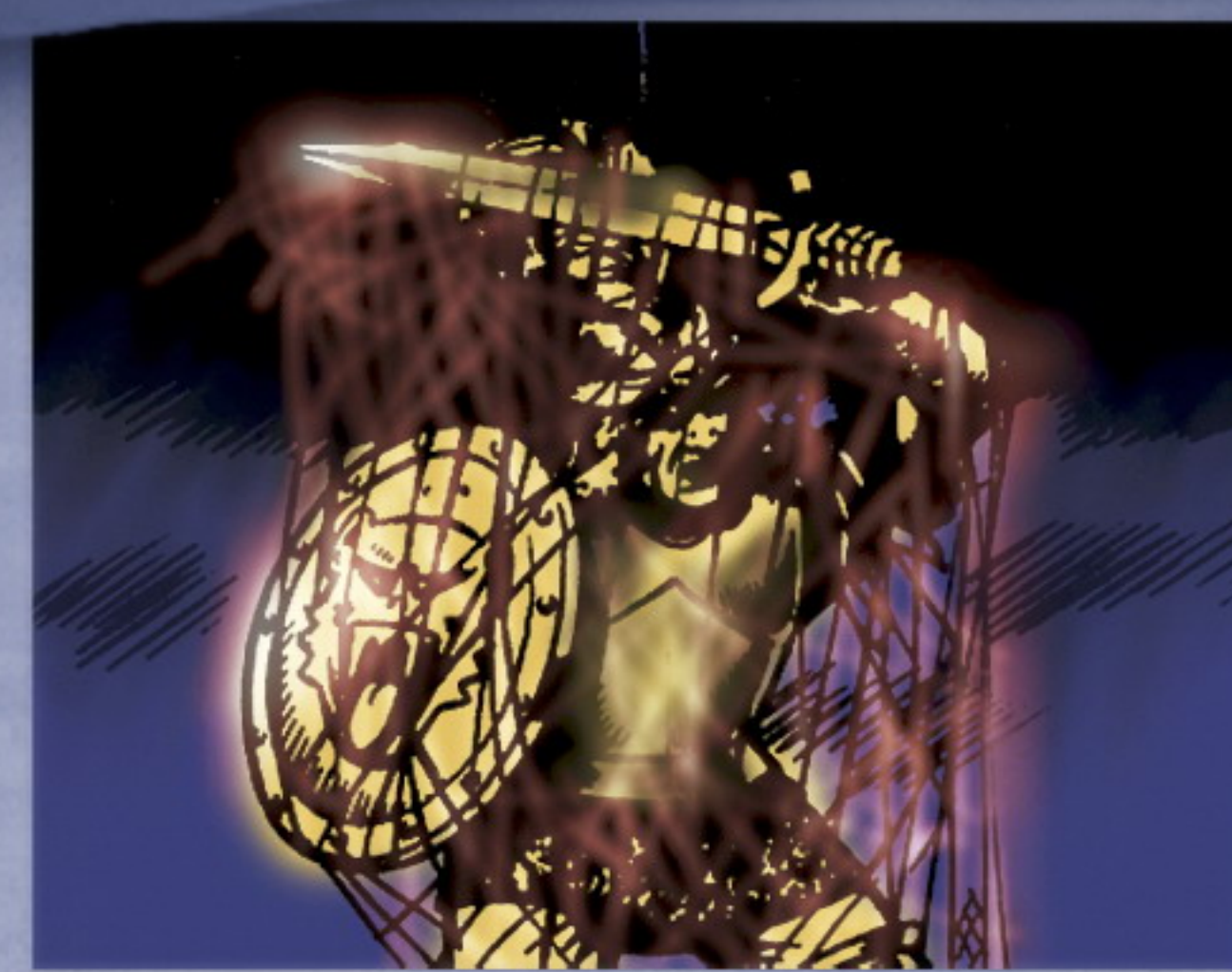
Annulation de Sort



Utilisez cette carte pour annuler immédiatement un sortilège lancé par un héros.



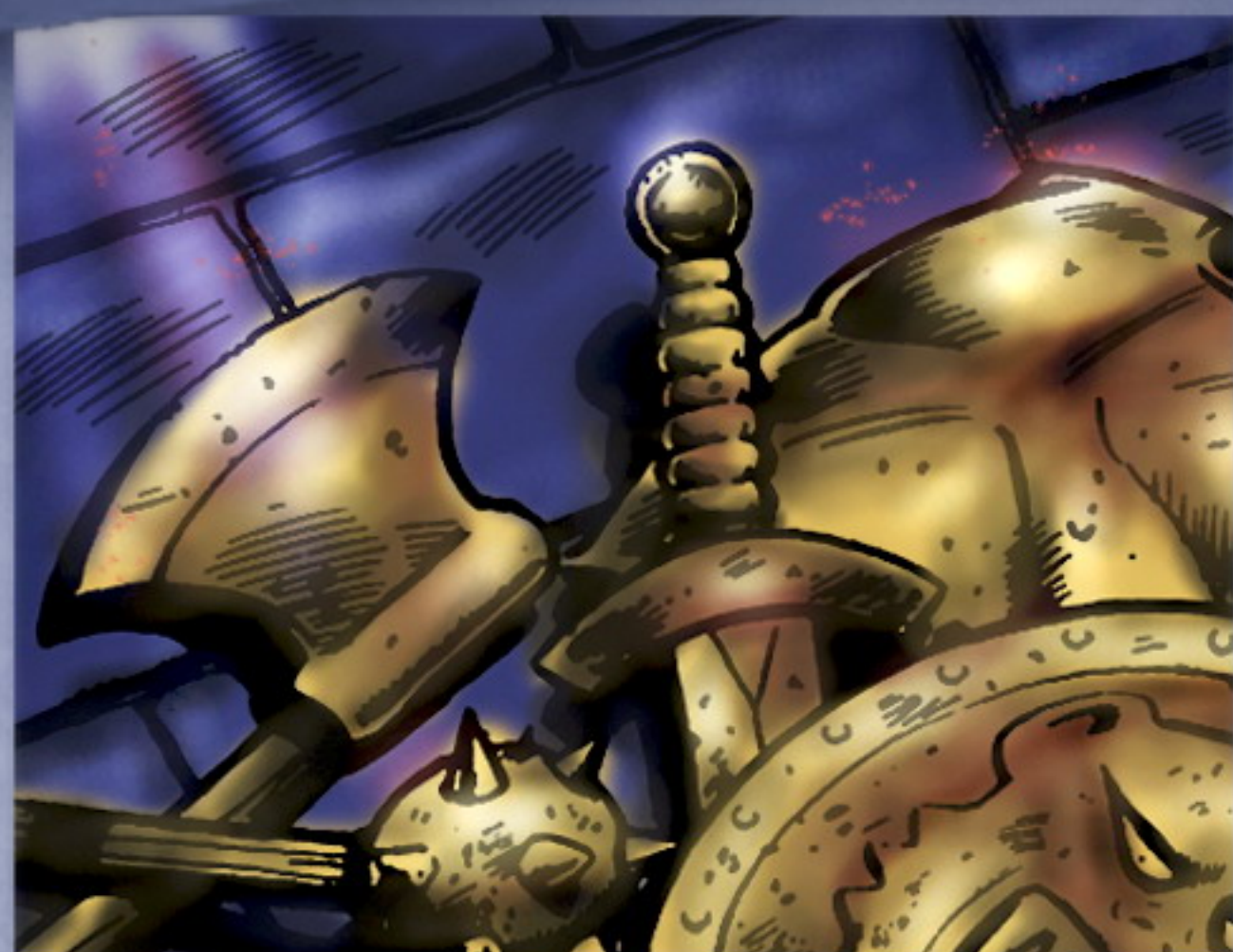
Fils Paralysants



Vous lancez de vos doigts des fils paralysants sur la cible de votre choix qui perd son prochain tour pour s'en défaire et ne peut plus se défendre.



Rouille



Choisissez n'importe quelle pièce d'équipement d'un héros qui ne soit pas un trésor de quête. Cette pièce d'équipement devient définitivement inutilisable.



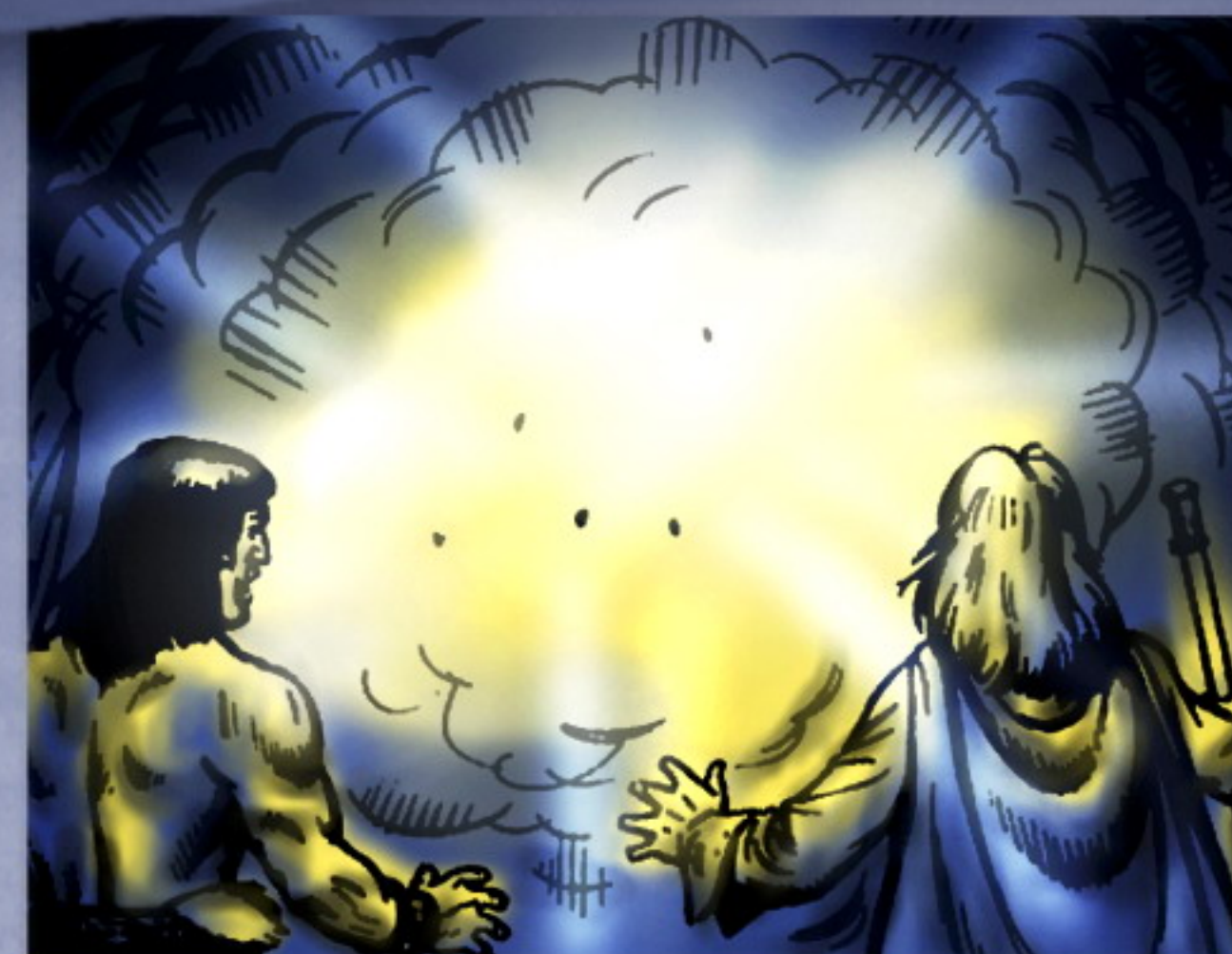
Mur de Flammes



Vous créez un mur de flammes magiques qui recouvre 2 cases libres.
POINTS DE VIE 6
DEFENSE 8 dés de combat
(Utilise tous les boucliers)



Fuite



Vous disparaissiez soudain dans un nuage de fumée et un grand bruit sourd. Placez votre figurine du grand mage là où bon vous semble sur le plateau de jeu.



Arbalétrier



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 7 Cases

Il n'attaque pas au corps à corps.
Il peut tirer 2 fois s'il ne se déplace pas.



Arbalétrier



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 7 Cases

Il n'attaque pas au corps à corps.
Il peut tirer 2 fois s'il ne se déplace pas.



Arbalétrier



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 7 Cases

Il n'attaque pas au corps à corps.
Il peut tirer 2 fois s'il ne se déplace pas.



Maléfices du Grand Mage



Maléfices du Grand Mage



Maléfices du Grand Mage



Maléfices du Grand Mage



Maléfices du Grand Mage



Maléfices du Grand Mage



Hommes d'armes



Hommes d'armes



Hommes d'armes

Evocation des Morts



Vous pouvez ramener à la vie n'importe quelle figurine de monstre tuée qui vous soit visible. Ce monstre regagne tous ses points de vie et d'esprit.



Evocation des Momies



Jusqu'à 4 Momies apparaissent sur des cases libres adjacentes au sorcier qui peuvent se déplacer et attaquer tout de suite, à moins qu'elles ne l'aient déjà fait durant ce tour.



Eclair de la Mort



La cible de l'éclair de la mort lance 5 dés de combat et perd un point de vie par crâne obtenu. Un résultat de 5 crânes signifie une mort instantanée.



Les Crânes du Destin



Vous pouvez lancer 2 crânes explosifs. Les cases ciblées et toutes les cases les entourant subissent le souffle magique d'une attaque avec 6 dés de combat.



Peur



La cible de votre choix est frappée d'une peur terrible qui lui fait perdre 2 dés de combat à l'attaque et à la défense durant un tour.



Evocation des Squelettes



Jusqu'à 4 Squelettes apparaissent sur des cases libres adjacentes au sorcier. Ils se déplacent et attaquent tout de suite, à moins qu'ils ne l'aient déjà fait au cours de ce même tour.



Eclaireur



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 8 Cases
Peut désamorcer les pièges et rechercher des portes secrètes.



Eclaireur



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 8 Cases
Peut désamorcer les pièges et rechercher des portes secrètes.



Eclaireur



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 8 Cases
Peut désamorcer les pièges et rechercher des portes secrètes.



Maléfices du
Nécromancien



Maléfices du
Nécromancien



Maléfices du
Nécromancien



Maléfices du
Nécromancien



Maléfices du
Nécromancien



Maléfices du
Nécromancien



Hommes d'armes

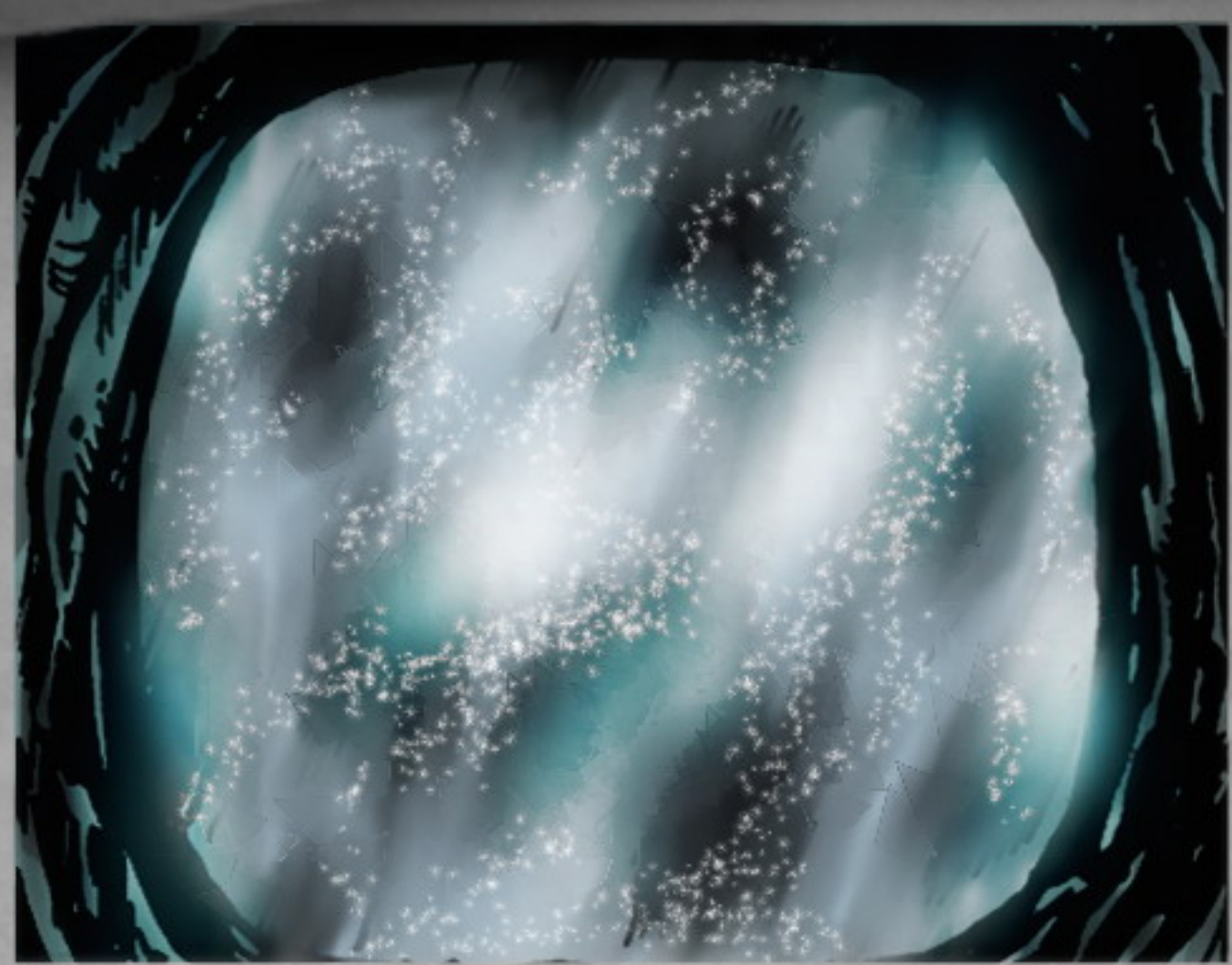


Hommes d'armes



Hommes d'armes

Mur de Glace



Vous pouvez former un mur de glace magique impénétrable sur 2 cases libres et visibles.

POINTS DE VIE 6
DEFENSE 8 dés de combat
(Utilise tous les boucliers)



Givre Aveuglant



Tous les héros et hommes d'armes d'un même lieu sont pris dans ce givre et ne peuvent entreprendre d'action ni même se défendre avant la fin de votre prochain tour.



Foudre



Vous lancez la foudre (utilisez l'élément cartonné de foudre) et les figurines touchées perdent 1 point de vie par crâne obtenu sur 5 dés de combat. 5 crânes signifient une mort certaine.



Vent Voleur



Un héros visible lance un dé de combat. S'il obtient un crâne, vous choisissez un objet de son inventaire qu'il perd aussitôt. Il ne peut s'agir d'un trésor de quête.



Tremblement de Terre



Placez l'élément cartonné "Tremblement de Terre" sur le plateau de jeu en vous conformant aux règles fournies de cette extension. Toute figurine prise dans la faille perd 1 point de vie.



Ouragan



Invoquant la puissance d'un ouragan, vous pouvez déplacer les figurines de votre choix où bon vous semble sur des cases qui vous soient visibles.



Fine Lame



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 5 Cases
Il cause le double de dommages pour chaque crâne obtenu non paré.

Fine Lame



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 5 Cases
Il cause le double de dommages pour chaque crâne obtenu non paré.

Fine Lame



200

Attaque
Défense
Vie
Esprit

Déplacement 5 Cases
Il cause le double de dommages pour chaque crâne obtenu non paré.



Esprit Vengeur



La victime de ce maléfice lance 5 dés de combat. Pour chaque crâne obtenu, elle perd 1 point de vie sur le champ. L'esprit vengeur disparaît ensuite dans un grondement sourd.



Bouclier Protecteur



Ce maléfice permet au sorcier ainsi qu'à tous les monstres présents dans la même salle ou le même passage, d'être invulnérables jusqu'au prochain tour.



Lames Effilées



Ce maléfice permet à tous les monstres se trouvant dans la même salle ou le même passage que le sorcier, de lancer désormais un dé de plus à l'attaque.



Frénésie Guerrière



Un Orc visé par ce sort gagne soudain force et vigueur extraordinaires. Cet Orc lance désormais 2 dés de combat de plus à l'attaque et à la défense.



Evocation des Ores



Jusqu'à 4 Ores apparaissent sur des cases libres adjacentes au sorcier qui peuvent se déplacer et attaquer tout de suite, à moins qu'ils ne l'aient déjà fait durant ce tour.



Evocation des Gobelins



Placez jusqu'à 4 Gobelins sur des cases libres adjacentes au sorcier qui se déplacent et attaquent tout de suite, à moins qu'ils ne l'aient déjà fait au cours de ce même tour.



Hallebardier



200

Attaque 
Défense 
Vie 
Esprit 

Déplacement 6 Cases
S'il ne se déplace pas, il peut attaquer toutes les cases l'entourant d'un coup.



Hallebardier



200

Attaque 
Défense 
Vie 
Esprit 

Déplacement 6 Cases
S'il ne se déplace pas, il peut attaquer toutes les cases l'entourant d'un coup.



Hallebardier



200

Attaque 
Défense 
Vie 
Esprit 

Déplacement 6 Cases
S'il ne se déplace pas, il peut attaquer toutes les cases l'entourant d'un coup.





Eclaireur



200

Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 8 Cases

Peut désamorcer les pièges et rechercher des portes secrètes.



Arbalétrier



200

Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 7 Cases

Il n'attaque pas au corps à corps.

Il peut tirer 2 fois s'il ne se déplace pas.



Hallebardier



200

Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 6 Cases

S'il ne se déplace pas, il peut attaquer toutes les cases l'entourant d'un coup.



Fine Lame



200

Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 5 Cases

Il cause le double de dommages pour chaque crâne obtenu non paré.



Nécromancien



Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 6 Cases

MAGIE : Peut lancer tous les Maléfices du Nécromancien.



Grand Mage



Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 5 Cases

MAGIE : Peut lancer tous les Maléfices du Grand Mage.



Maître des Orages



Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 7 Cases

MAGIE : Peut lancer tous les Maléfices des Orages.



Chaman Orc



Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 7 Cases

MAGIE : Peut lancer tous les Maléfices du Chaman Orc.



Piège Magique !



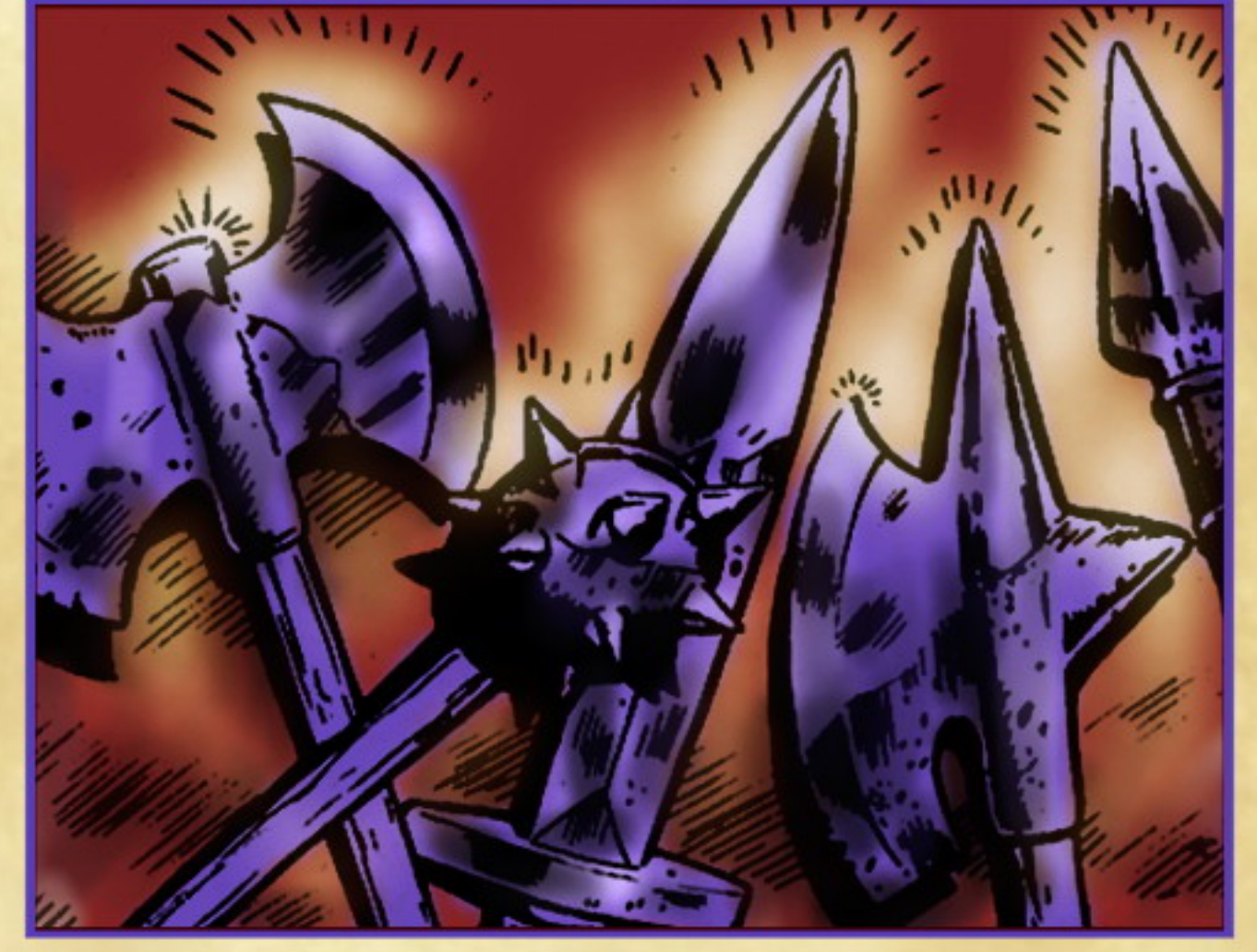
Alors que vous fouillez une salle, vous déclenchez un piège magique "Explosion de Feu". Placez un jeton cartonné "Explosion de Feu" sur une case libre de la salle et reportez-vous aux effets immédiats de ce piège. S'il n'y a pas de place pour mettre le piège, il explose quand même dès à présent.

Piège Magique !



Alors que vous fouillez une salle, vous déclenchez un piège magique "Explosion de Feu". Placez un jeton cartonné "Explosion de Feu" sur une case libre de la salle et reportez-vous aux effets immédiats de ce piège. S'il n'y a pas de place pour mettre le piège, il explose quand même dès à présent.

Potion d'Alchimie



Dans un coin de la pièce, vous trébuchez sur un vieux pot contenant une pâte grisâtre. Appliquez-la sur une pièce d'équipement et celle-ci se transformera immédiatement en or d'une valeur de 100 pièces ! Le pot ne contient hélas assez de pâte que pour un maximum de 3 pièces d'équipement.

Poison !



Vous découvrez un flacon rempli d'une substance brun-rouille. Mais quand vous la goûtez, elle s'avère être un violent poison ! Lancez un dé de combat : si vous obtenez un crâne, vous perdez 1 point de vie. De plus, vous perdez 1 point sur tous vos déplacements et ce, jusqu'à la fin de la quête.

Poison !



Vous découvrez un flacon rempli d'une substance brun-rouille. Mais quand vous la goûtez, elle s'avère être un violent poison ! Lancez un dé de combat : si vous obtenez un crâne, vous perdez 1 point de vie. De plus, vous perdez 1 point sur tous vos déplacements et ce, jusqu'à la fin de la quête.



Breuvage Magique



Vous découvrez une petite fiole pleine d'un liquide argenté sous une vieille dalle descellée. Il s'agit d'un breuvage magique permettant à un personnage lanceur de sorts de jeter 2 fois le même sortilège au lieu d'une seule durant le même tour.



Résistance Magique



Vous découvrez une petite bouteille derrière un bouclier rouillé. Vous en identifiez le contenu : c'est une potion de résistance magique ! Si vous la buvez, aucune magie ne peut vous atteindre jusqu'au début de votre prochain tour.



Résistance au Feu



Vous découvrez une bouteille en verre rouge dans une fosse peu profonde. C'est une potion de résistance aux feux magiques. Si vous la buvez, lancez un dé pour connaître le nombre de fois où elle vous protégera des effets néfastes d'un feu magique.

Potion de Charme



Derrière une vieille tuile, vous découvrez une bouteille dorée remplie d'un liquide de même couleur. Buvez cette potion entre 2 quêtes. Elle vous permettra d'engager jusqu'à 3 hommes d'armes pour 25 pièces d'or de moins sur le prix de chacun ou d'engager 3 hommes d'armes de plus, soit un maximum de 6 !



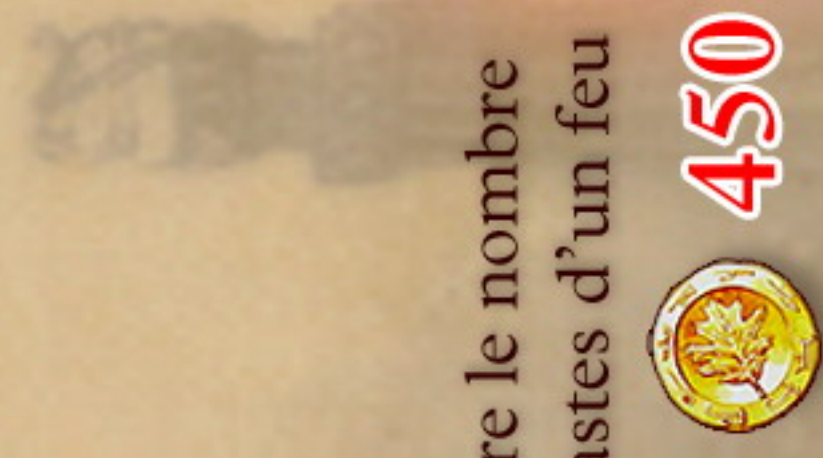
*Cette Boutique de l'Alchimiste vient
s'ajouter à celle du Jeu de Base et celle de Karak Varn.*



 **750**

Breuvage Magique

Ce breuvage permet à un personnage lanceur de sorts de jeter 2 fois le même sortilège au lieu d'une seule durant le même tour.




 **450**

Potion de Résistance au Feu

Si vous la buvez, lancez un dé pour connaître le nombre de fois où elle vous protégera des effets néfastes d'un feu magique.



 **1000**

Potion de Résistance Magique

Si vous la buvez, aucune magie ne peut vous atteindre jusqu'au début de votre prochain tour.



Grille de Référence des Pouvoirs Magiques

Pièges Magiques *Piège Explosion de Feu*

Quand un joueur entre dans une salle vide, placez un jeton "Explosion de Feu" au centre de cette salle. Ce jeton restera là jusqu'au début du tour du Sorcier Maléfique. A ce moment-là, il explosera, attaquant ainsi toute figurine présente dans la salle avec 3 dés de combat. On ne peut désamorcer ce piège qu'avec un Sortilège de "Tempête".



Piège Ouragan

Ce piège n'est placé que dans les couloirs et toute figurine qui y fait face recule jusqu'à ce qu'elle heurte un mur, une porte fermée, une autre figurine ou tombe dans un autre piège. Lorsqu'une figurine se heurte à une autre, un mur ou une porte fermée, elle perd 1 point de vie et ne pourra se déplacer lors de son prochain tour.



En principe, le joueur sorcier active le piège magique lorsqu'un héros ou un homme d'armes passe sur la case marquée d'un X.

Piège Transport

Tout joueur qui achève son tour sur une case marquée du symbole "A", se trouve immédiatement transporté sur une case marquée "B", située ailleurs sur la carte. Le fait de se retrouver sur une case "B" n'a pas d'effet en soi, mais quand un personnage a été ainsi transporté, il est désorienté et son tour est terminé.



Particularités des sorts

Mur de glace. Mur de flamme ou Mur de pierre

Quand un de ces sorts est utilisé, prenez le carton correspondant, placez-le verticalement dans un support en plastique et posez-le sur le plateau de jeu. Chacun de ces cartons demeure sur le plateau jusqu'à ce qu'il soit détruit. Ces murs peuvent être attaqués avec la procédure habituelle et se défendent avec le nombre de dés indiqué sur la carte de sortilèges correspondante, en comptant le nombre de boucliers obtenus. Un mur est détruit lorsqu'il n'a plus de points de vie.

