

Dérober la vie



La Mathématicienne qui utilise ce sort vole les points de corps à la victime de son choix qui meurt sur le coup. Elle peut ainsi exceptionnellement les ajouter à ses points de corps en pouvant dépasser son score de début de partie.

Catacombes



Ce sort puissant rejette les ennemis dans d'autres salles de votre choix sur tout le plateau de jeu, y compris dans les zones non découvertes.

Catacombes



Ce sort puissant rejette les ennemis morts vivants dans d'autres salles de votre choix sur tout le plateau de jeu, y compris dans les zones non découvertes.

L'enfer ou le Paradis



La Mathématicienne qui utilise ce sort transforme immédiatement un ennemi en Démon

Dép 4 Att 4 / Déf 3
Corps 4 / Esprit 4

ou en Ange
Dép 4 Att 4 / Déf 3
Corps 4 / Esprit 4.

Seul l'Ange combat pour les Héros.

Un jet de dé de combat détermine le choix du Démon si un crâne apparaît.

L'Ange de la Balance



Ce sort de Probabilité permet de réduire de moitié au cours d'un combat les points de corps perdus de tous les Héros situés à proximité du magicien qui le lance.

Ce dernier retrouve par ailleurs tous ses points de corps initiaux.

Vapeurs de blessures



Vos calculs abstraits permettent de créer dans l'espace des vapeurs de blessures qui atteignent tous les ennemis qui sont autour de vous jusqu'à 5 cases de distance.

La vapeur inflige la perte de 3 points de corps à toutes vos victimes.

Destruction du sol



Ce sort après moult calculs provoque une faille et un effondrement du sol. Les Monstres à distance de 5 cases de la Mathématicienne disparaissent sous les éboulis.

Poser ensuite des pièges. Eboulis à chaque emplacement.

Déferlante Magique



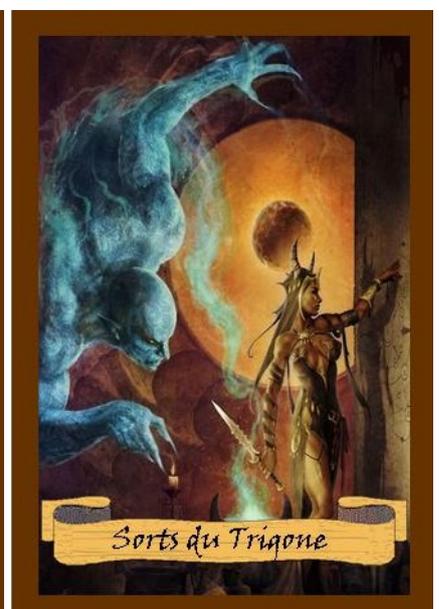
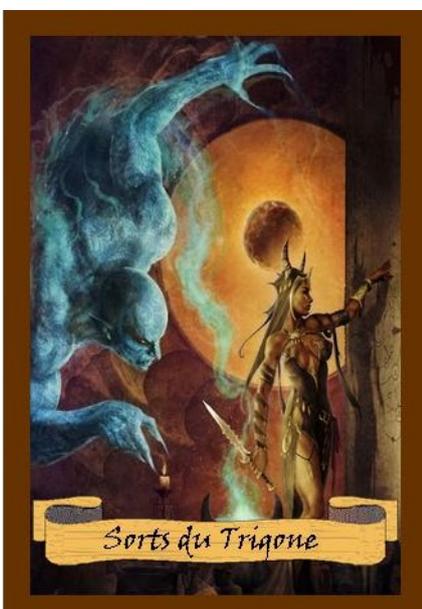
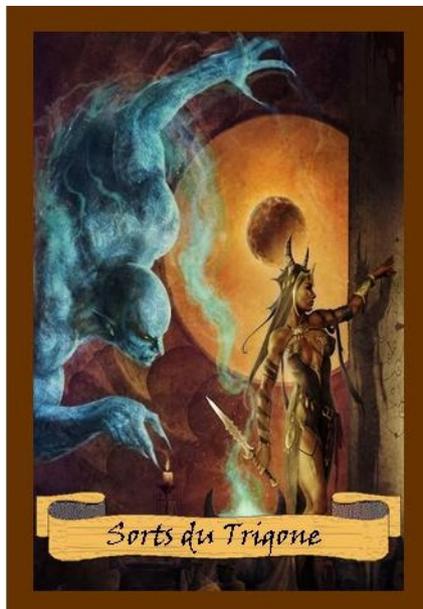
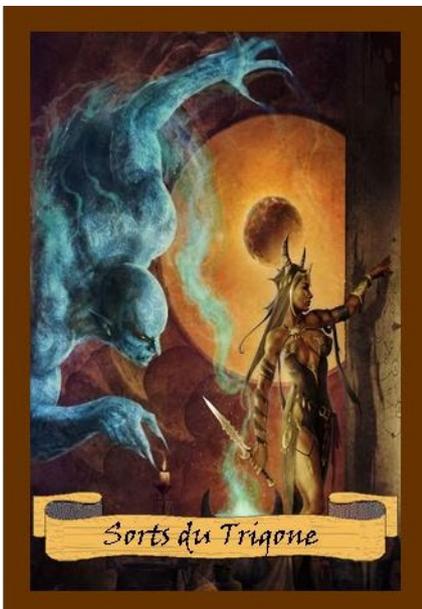
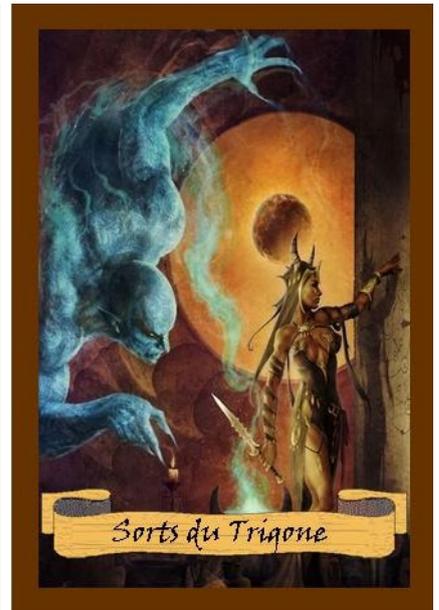
Ce sort mathématique envoie des ondes négatives aux ennemis jusqu'à 5 cases de distances et leur inflige une paralysie totale pendant deux tours.

Ils ne peuvent plus combattre, ni se mouvoir.

Intelligence accrue



La Mathématicienne qui utilise ce sort annihile le prochain sortilège ciblé de tout ennemi qui devient donc inefficace. La Mathématicienne regagne par ailleurs tous ses points d'esprit initiaux.



Prévoir le Futur



Ce sort permet de voir immédiatement ce qu'il y a derrière une porte fermée. Il permet donc d'avertir tous les coéquipiers des dangers éventuels. De même, ce sort révèle tous les pièges à distance de 10 cases où se situe le Héros magicien.

Prévoir le Futur



Ce sort permet de voir immédiatement ce qu'il y a derrière une porte fermée. Il permet donc d'avertir tous les coéquipiers des dangers éventuels. De même, ce sort révèle tous les pièges à distance de 10 cases où se situe le Héros magicien.

Prévoir le Futur



Ce sort permet de voir immédiatement ce qu'il y a derrière une porte fermée. Il permet donc d'avertir tous les coéquipiers des dangers éventuels. De même, ce sort révèle tous les pièges à distance de 10 cases où se situe le Héros magicien.

Probabilité



La Mathématicienne qui utilise ce sort peut estimer la probabilité des coups adverses. Elle doit jeter un dé de combat: Si elle obtient un bouclier blanc; le coup se retourne contre l'ennemi qui perd autant de points de corps qu'il ya de crâne sur son jet de dés d'attaque. Si elle obtient un bouclier noir, elle encaisse les coups. Si elle obtient un crâne, elle évite l'attaque.

Dimension Astrale



Ce sort Astral réduit de moitié au cours d'un combat les points de corps de tous les ennemis à distance de 4 cases.

Le Héros invocateur retrouve par ailleurs tous ses points de corps initiaux.

Roulette Russe

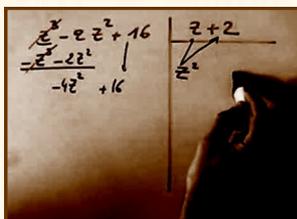


Vos calculs abstraits permettent de créer une cage immatérielle qui dévore l'espace dans la salle où vous êtes.

Jetez un dé 6:

Si le résultat est 1: un Monstre disparaît.
2/3/4 : 2 Monstres disparaissent.
5/6: 3 Monstres disparaissent.

Division mortelle



La Mathématicienne prononce une formule incantatoire qui permet de diviser par trois le nombre d'ennemis dans la salle où elle se situe. Enlevez les figurines Monstres selon votre choix sur le plateau de jeu.

Le Livre du Trigone



Ce sort appelle le Livre du Trigone qui apparaît alors dans vos mains jointes.

Vous pouvez alors tirer au hasard deux cartes de sorts qui ont déjà été utilisées.

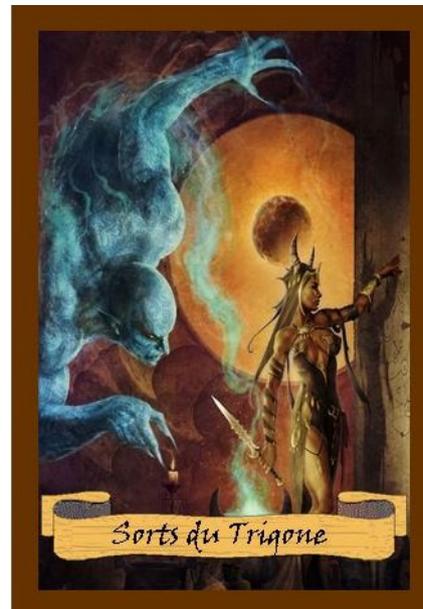
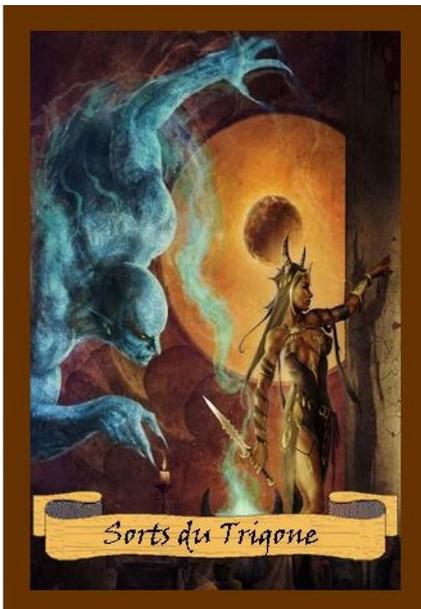
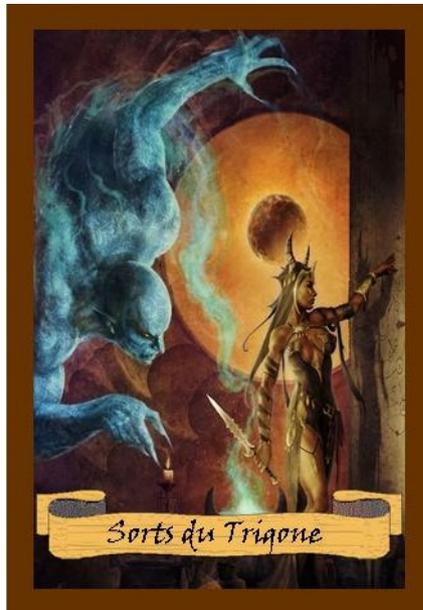
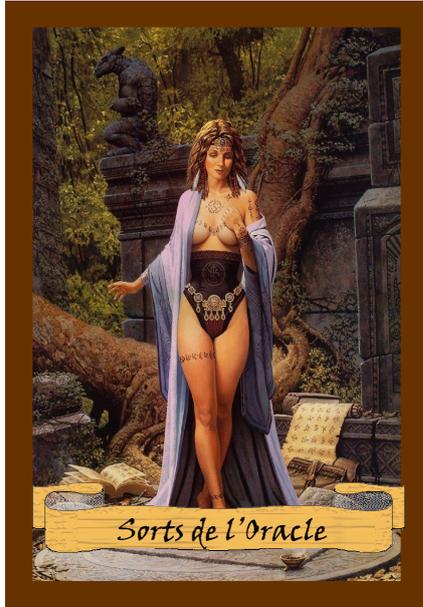
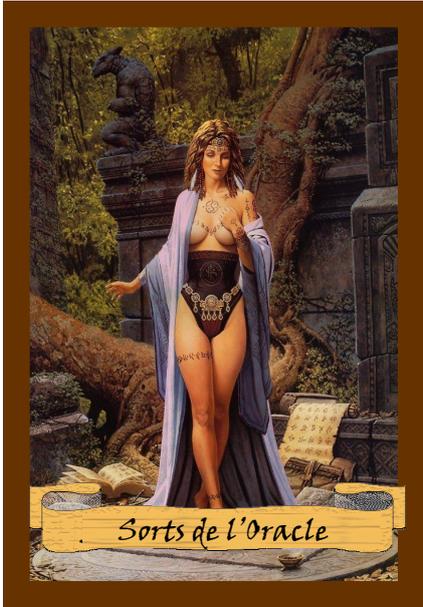
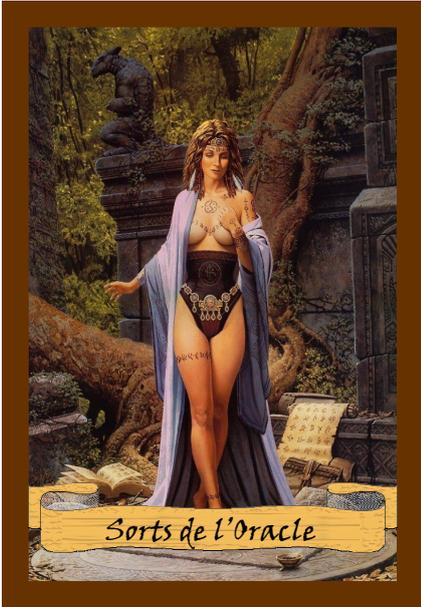
Ces cartes ne sont jouables qu'au prochain tour ...

Force Algébrique



La Mathématicienne qui utilise ce sort voit ses points d'esprit diminués de deux points.

En compensation, une mystérieuse Force Algébrique pixélise deux ennemis à proximité de trois cases qui disparaissent instantanément.



Prévoir le Futur



Ce sort permet de voir immédiatement ce qu'il y a derrière une porte fermée. Il permet donc d'avertir tous les coéquipiers des dangers éventuels. De même, ce sort révèle tous les pièges à distance de 10 cases où se situe le Héros magicien.

Prévoir le Futur



Ce sort permet de voir immédiatement ce qu'il y a derrière une porte fermée. Il permet donc d'avertir tous les coéquipiers des dangers éventuels. De même, ce sort révèle tous les pièges à distance de 10 cases où se situe le Héros magicien.

Prévoir le Futur



Ce sort permet de voir immédiatement ce qu'il y a derrière une porte fermée. Il permet donc d'avertir tous les coéquipiers des dangers éventuels. De même, ce sort révèle tous les pièges à distance de 10 cases où se situe le Héros magicien.

Pouvoir de Guérison



L'Oracle possède un immense Pouvoir de Guérison.
La lumière qu'elle crée par invocation magique guérit tout Héros à distance de deux cases où se situe l'Oracle.
Le Héros retrouve tous ses points de corps initiaux.
Cette carte est à défausser, une fois utilisée.

Pouvoir de Guérison



L'Oracle possède un immense Pouvoir de Guérison.
La lumière qu'elle crée par invocation magique guérit tout Héros à distance de deux cases où se situe l'Oracle.
Le Héros retrouve tous ses points de corps initiaux.
Cette carte est à défausser, une fois utilisée.

Pouvoir de Guérison



L'Oracle possède un immense Pouvoir de Guérison.
La lumière qu'elle crée par invocation magique guérit tout Héros à distance de deux cases où se situe l'Oracle.
Le Héros retrouve tous ses points de corps initiaux.
Cette carte est à défausser, une fois utilisée.

Lumière Divine



L'Oracle invoque une Lumière Divine qui restitue tous les sorts initiaux de l'Elfe et du Magicien

Invocation des Spectres



Ce sort appelle deux Spectres qui combattent pour les Héros.

Spectre:
Déplacement: 6 case
Att 2 / Déf 2
Corps 3 / Esprit 2

Voix Angélique



L'Oracle se met à chanter une douce mélodie.
Tous les Monstres situés dans la salle où elle se trouve sont hypnotisés, abandonnent leurs armes et leurs sorts et se mettent à danser sur place.

