

Potion de Marche dans les Airs



Cette potion permet à 1 Héros de marcher sur un coussin d'air pendant 1 tour.
Il ne déclenche pas les pièges durant ce tour.
Le Héros peut marcher au-dessus des oubliettes du moment qu'il puisse atteindre une case libre de l'autre côté.
Elle ne peut servir qu'une fois.
Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

Fléau des Loups (Potion)



Elle peut être bue par tout Héros souffrant de la Malédiction du Loup-Garou. Cette potion guérit le Héros de la lycanthropie.
Elle ne peut servir qu'1 fois.
Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

Fabuleux Trésor !



Sous une dalle descellée, vous découvrez un petit coffre. Il contient 300 po !
Inscrivez cette somme sur votre fiche.
Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

Cape Elfique de Passage



Cette cape permet à l'Elfe de traverser les murs sans mal.
Attention!
Il y a des cases grisées sur chaque Plan de Quête qui indiquent une roche solide. Si l'Elfe termine son Déplacement dans l'une de ces cases, il est piégé à jamais.
Cette cape fonctionne seulement 3 fois.
Défaussez la carte après le troisième usage.

Parchemin de Sort



TRESOR SANS PROBLEME

Ce sort permet à un Héros de piocher des Cartes Trésor, ignorant tous les périls (monstres, pièges, etc.) jusqu'à ce qu'il pioche 1 bonne Carte (richesses, potion, etc.) ; ou il peut être utilisé pour ouvrir 1 Coffre sans danger (tout piège éventuel sera désarmé). Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Orbe du Ciel



Le Héros qui possède cette orbe peut l'utiliser pour absorber la perte de 4 Points d'Esprit. Chaque fois que le Héros devrait normalement perdre 1 Point d'Esprit, il donne à la place l'un des pions bleus "Orbe du Ciel" à Zargon et ne perd aucun Point d'Esprit. Quand les 4 pions ont été donnés à Zargon, l'orbe devient inutile.

Bracelets Elfiques



Ces bracelets métalliques ont des pouvoirs magiques. Quand ils sont aux poignets de l'Elfe, ces artefacts luisants augmentent grandement ses capacités physiques & mentales. Les bracelets ajoutent 2 Points de Corps & 1 Point d'Esprit aux totaux de l'Elfe.

Bottes Elfiques

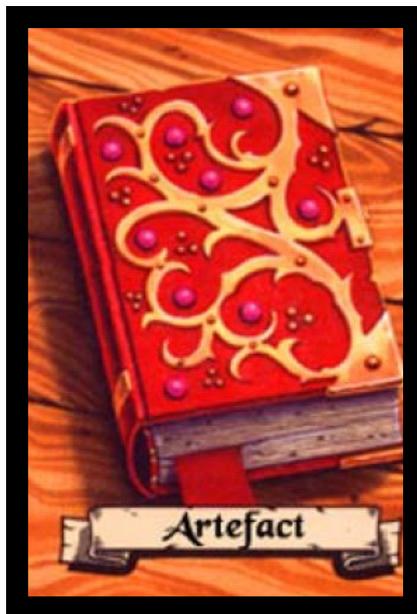
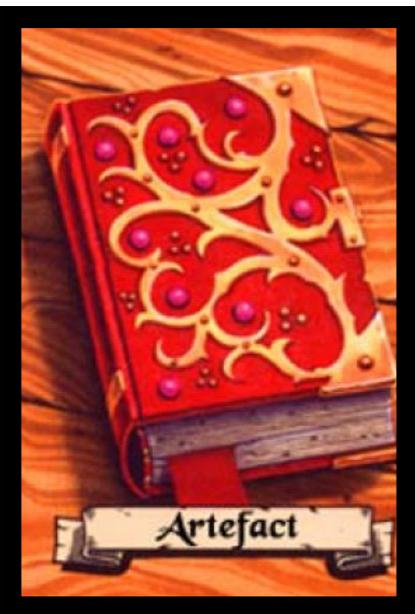
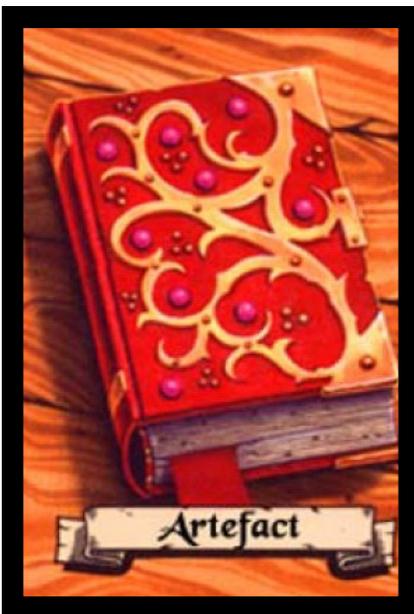
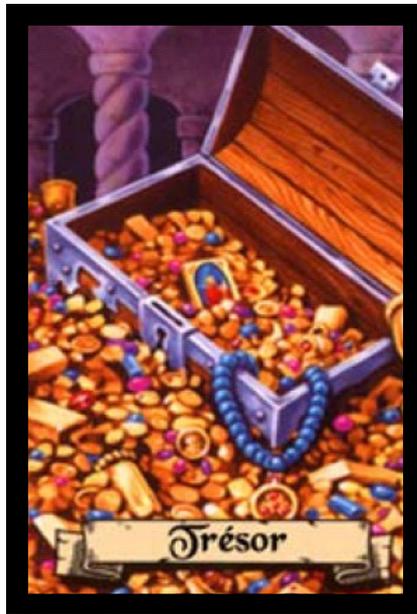
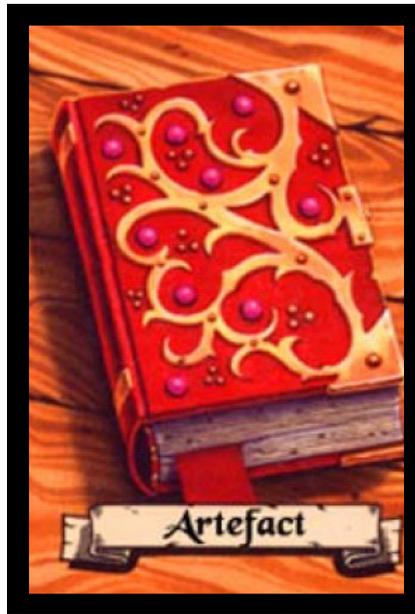
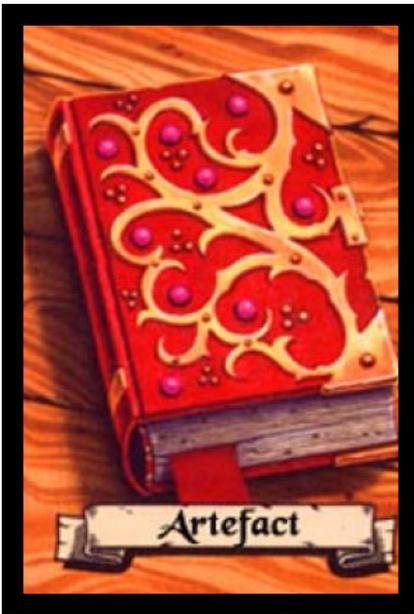


Ces bottes donnent à l'Elfe 1d6 SUPPLEMENTAIRE en Déplacement. L'Elfe peut lancer 3 dés de Déplacement avant ou après une Action. Ces bottes "sépuisent" si l'Elfe obtient des résultats identiques sur les 3 dés !

Bâton Antique



Ce bâton magique permet à l'Elfe de renvoyer tout Sort de monstre à l'envoyeur ! Le Sorcier & tous les monstres dans la même salle subissent tous les effets du sort, alors que l'Elfe & ses compagnons sont immunisés. Le bâton agit 5 fois seulement, après quoi il devient inutile.



Arc Elfique Vindictif



Seul 1 Elfe peut utiliser cet arc. Une flèche tirée de cet arc touche et tue instantanément 1 monstre en vue de l'Elfe, sauf si le monstre obtient 1 Bouclier Noir sur 1 dé de combat. Il y a seulement 4 flèches avec cet arc; après quoi il devient inutile.

Baguette d'Os



Cet artefact permet à un Héros de contrôler tous les Squelettes d'une salle pendant 1 tour. Il peut les déplacer et les faire attaquer durant son tour. Le Héros peut les faire s'attaquer entre eux ou les diriger contre tout autre monstre dans la salle. Fonctionne 1 seule fois par Quête.

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

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.

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.

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.

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 Linceur.

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.

