

## Résurrection



Un autre héros, qui vient de mourir au tour précédent ou durant ce tour, revient à la vie avec 2 points de corps et 2 points d'esprit. Si ce sort est utilisé sur un mort-vivant, il perd autant de points de corps que vous avez de points d'esprit. Coût : 4 PE.

## Aura lumineuse



Jusqu'au début de votre prochain tour, vous émettez une aura lumineuse pouvant se déplacer avec vous. Tout mort-vivant en ligne de vue se trouvant à moins de 3 cases de vous DOIT de suite se déplacer d'un maximum de 2 cases en dehors de cette aura. S'il ne le peut pas, il perd autant de points de corps que vous avez de points d'esprit. Coût : 2 PE.

## Guérison



Si la cible de ce sort est une créature vivante, elle regagne autant de points de corps que vous avez de points d'esprit.

Si la cible de ce sort est un mort vivant, il perd autant de points de corps que vous avez de points d'esprit. Coût : 3 PE.

## Bénédiction



Si la cible de ce sort est une créature vivante, elle gagne la capacité suivante jusqu'à la fin de son prochain tour : « A chaque lancé de dés, choisissez la face d'un seul des dés (Ne peut s'appliquer à une relance de dés). »

Coût : 2 PE.

## Prière Divine



Ne peut être utilisé que si vous ne vous déplacez pas durant votre tour.

Vos points d'esprits remontent à leur niveau maximal.

## Charme



Ne peut être utilisé que sur un ennemi vivant. Lancez autant de dés de combat que de points d'esprit que vous souhaitez consacrer à ce sort. Si vous obtenez au moins autant de crânes que le total de PE de votre cible, vous le contrôlerez désormais. Lancez 1D6 avant chacune de ses actions : sur un 6, le sort est brisé. Coût : Autant que de dés lancés.

# HEROQUEST

## Vous êtes la Prêtresse

Fidèle servante des divinités du Bien et de la Lumière, vos pouvoirs sont dévastateurs sur les morts-vivants et soutiennent vos alliés.

Vous avez les mêmes restrictions que l'Enchanteur. Chaque capacité a un coût en points d'esprits à payer après utilisation. Ne défaussez aucune de vos cartes capacités.

## Prêtresse



Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Corps	Esprit
1	2	3	7

Déplacement.....1D6 + 5  
Arme de départ.....Bâton  
Armure de départ.....Toge



Capacités de la Prêtresse