

La guerre des magiciens

Ce jeu de société très prisé dans l'Empire de Stoliphan permet souvent de régler les conflits car les duels sont trop bêtes (et surtout dangereux, on peut gagner le duel et mourir).

Le but de ce jeu est de retracer l'antique combat des magiciens lors de la Grande Guerre en éliminant les autres magiciens.

Pour jouer à ce jeu, il faut un plateau de jeu spécial sur une feuille A3, des pions, divers marqueurs, des feuilles de papier, des crayons et des dés.

But du jeu : Chaque joueur incarne un magicien dont le but est de tuer le ou les autres concurrents (2 à 4 joueurs). Chaque magicien dispose de 20 points de vie et d'un nombre de pouvoirs maîtrisés représentés par des cartes égal à 5. A chaque tour, le magicien peut se déplacer de 1, 2 ou 3 cases. S'il se déplace, il ne peut lancer qu'un seul sort. S'il ne se déplace pas, il peut lancer 2 sorts. Le magicien dispose d'une attaque à main nue qui fait 2 points de dégâts. Cette attaque est équivalente à une arme. Si un magicien tombe à 0 point de vie, il a perdu. Le gagnant est le dernier magicien vivant.

En cas de victoire, le magicien peut gagner soit 2 points de vie soit une carte maîtrisée supplémentaire.

Phase de jeu :

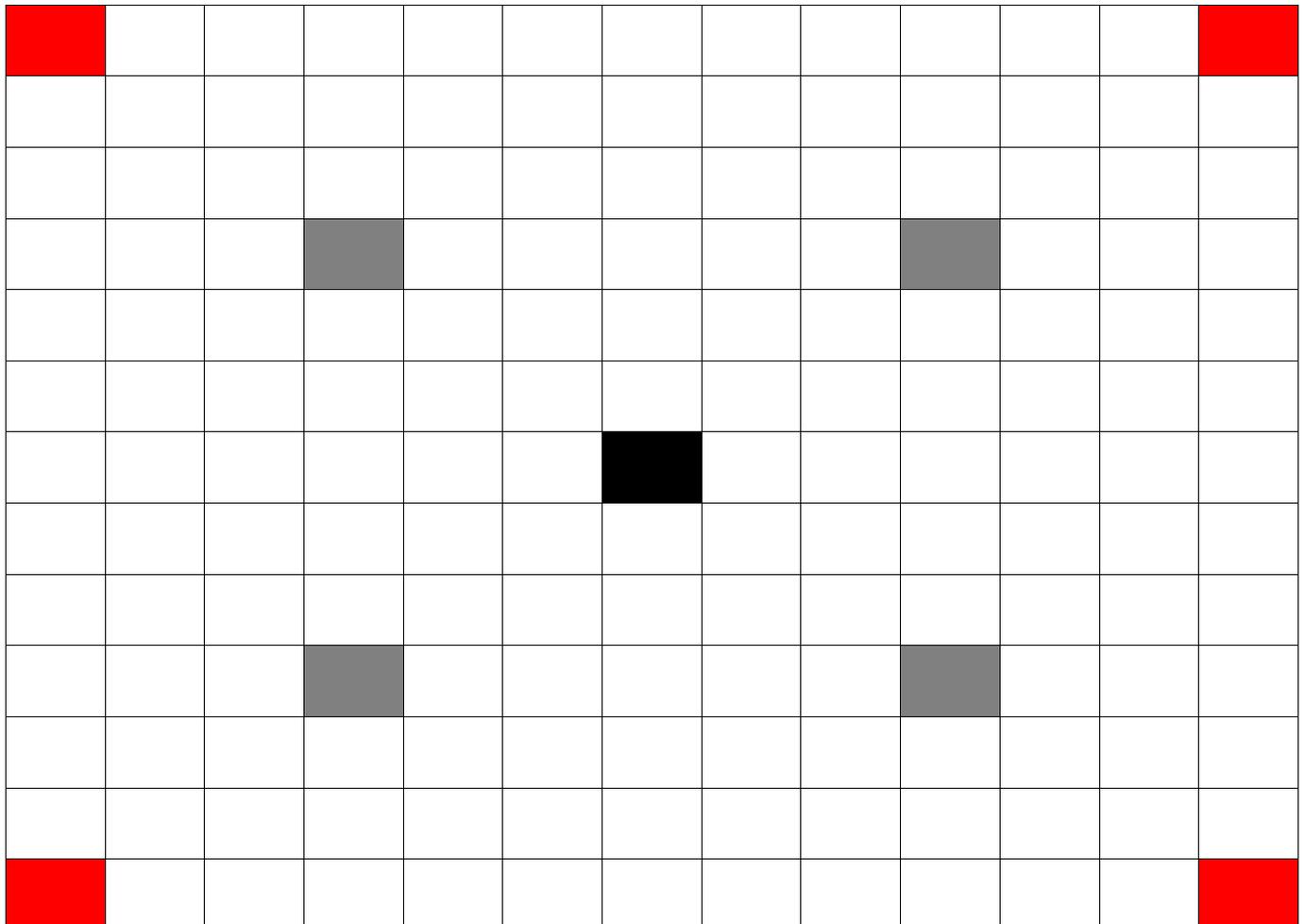
I Placer les éléments de décor (mur)

II Phase de mouvement et Phase des sorts

III Phase de pioche

Plateau de jeu : (13 x 13 cases)

L'idéal est de prendre une feuille A2 et de faire une grille avec des cases de 3 cm x 3 cm. Tous les marqueurs utilisés dans ces pages sont optimisés pour ce format.



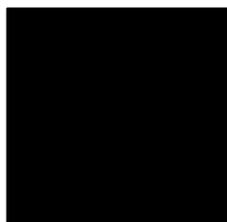
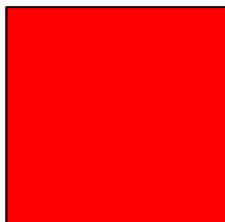
Un seul magicien ou créature par case

Il existe des cases spéciales sur le plateau :

La case noire permet de lancer 1 sort supplémentaire par tour.

Les 4 cases grises permettent d'augmenter sa main d'une carte (il n'y a pas de maximum possible).

Les 4 cases rouges sont les cases de départ des magiciens (à 2 joueurs, les magiciens se placent sur deux cases rouges opposées). De plus, les cases rouges permettent de faire regagner un point de vie par tour tant que le magicien est dessus mais il ne dispose que d'une seule carte en main (valable pour le départ).



Le bord du plateau est considéré comme un mur infranchissable.

Les règles du jeu

I Les éléments de décors

On commence par placer les éléments de décors.

Les éléments de décors les plus simples sont les murs. Les murs sont infranchissables et bloquent les lignes de vue.

Une ligne de vue indique si deux créatures, magiciens se voient. Pour cela, on trace un trait imaginaire qui part du centre des 2 cases où se situent les 2 créatures. Si ce trait rencontre un mur, les créatures ne se voient pas.

Les murs se placent sur les lignes qui entourent les cases.

Il faut placer :

3 murs d'une case de long

5 murs de 2 cases de long

7 murs de 3 cases de long

5 murs de 4 cases de long

2 murs de 5 cases de long.

Mais si vous voulez un jeu plus ou moins aéré, vous pouvez placer plus ou moins de murs. Il est interdit au départ d'enfermer des cases du plateau avec des murs.

Il est utile de fabriquer des murs en plus grand nombre car des murs peuvent apparaître ou disparaître en cours de jeu. Les murs ne peuvent être traversés (sauf exception) et protègent des dégâts éventuels faits de l'autre côté du mur (sauf exception).

3 murs de 1 case :



5 murs de 2 cases :



7 murs de 3 cases :



5 murs de 4 cases :



2 murs de 5 cases :



Chacun son tour, un des joueurs place un mur.

Il existe des cases spéciales. On place 1D4 cases spéciales.

La fosse : Cette case est impassable sauf en volant. Si quelqu'un tombe dans la fosse, il perd 1D6 points de vie et son prochain tour. Il réapparaît sur une case adjacente à la fosse.



La case du dragon : Cette case contient un dragon. Le dragon bloque les lignes de vue et tout joueur ou créature qui passe sur cette case perd 5 points de vie à moins qu'il perde un objet.



La case de R'LYEH : Cette case lieu de repos de celui qui ne doit pas être nommé provoque l'arrêt du magicien et la perte de sa main. Il retirera une main au prochain tour.



La case piège : Le piège change à chaque fois qu'une créature ou qu'un magicien passe dessus.



Les pièges

Piège	
AU REVOIR	
Soudainement, vous êtes téléporté à 1D4 cases dans une direction aléatoire.	

Piège	
LE BEAU PIEGE QUE VOILA !	
Vous perdez 2 cartes de votre main au hasard à cause de ce joli piège.	

Piège	
VORTEX MAGIQUE	
Tous les magiciens jettent leur main et en prennent une nouvelle.	

Piège	
LE PIEGE MAGIQUE	
Le piège fait 1D6 points de dégât.	

Piège	
LA FOSSE	
Vous tombez dans un trou. Vous perdez 1 point de vie et un objet que vous défaussez.	

Piège	
REFLEXION PROFONDE	
Vous perdez votre tour à réfléchir.	

Piège	
DONATION DU SANG	
Vous donnez un point de vie à tous les autres mages.	

Piège	
LE DRAGON ROUGE	
Le dragon rouge sort de sa tanière. Il a 15 points de vie, un mouvement de 3 et fait 1D4+2 points de dégâts. Il se dirige vers l'objet posé sur le plateau le plus proche. L'objet ne peut être pris que si le dragon est tué.	

II La phase de mouvement et de sort

Le joueur qui a la main peut se déplacer ainsi que les créatures qu'ils contrôlent (dans n'importe quel ordre). Il peut ramasser éventuellement un objet tombé par terre mais cela lui coûte l'équivalent d'un lancer de sort. Laisser tomber un objet ne coûte rien. Réorganiser ses affaires coûte l'équivalent d'un lancer de sort. Le joueur qui a la main peut lancer entre 0 et 2 sorts selon ces actions dans la phase du mouvement. Les autres joueurs peuvent réagir en lançant des sorts de contre attaque. On résout les sorts dans l'ordre inverse où ils ont été lancés. L'ordre des actions n'a pas d'importance.

Il est à noter que les sorts de contre attaque peuvent aussi être lancés pendant son propre tour et sans entrer en compte pour le nombre de sorts lancés.

III Phase de pioche

Chaque joueur récupère 2 cartes dans les limites de sa main. Si un joueur n'a absolument rien fait ce tour ci (aucun sort, mouvement ou créature déplacée), il peut jeter sa main et en reprendre une autre. Si un joueur a plus de cartes en main que nécessaire, il ne pioche pas de cartes mais doit se défausser afin d'avoir le bon nombre de cartes en main.

Les créatures

Les créatures sont représentées par des marqueurs. Elles disposent de points de vie comme les magiciens et d'une capacité de mouvement (elles respectent les mêmes règles que les magiciens). Pour attaquer, une créature doit avoir une LDV sur sa cible et être sur une case adjacente. Les créatures ne bougent pas et n'agissent pas le tour où elles ont été invoquées. Si un magicien meurt, ces créatures contrôlées meurent aussi.

Les objets

Les objets une fois utilisés restent sur le plateau (sauf les objets à charges qui disparaissent quand ils n'ont plus de charges). Les objets peuvent être réutilisés s'ils sont ramassés.

Le magicien dispose de 2 mains et d'un sac qui contient 3 emplacements.

Une arme, une baguette ou un bouclier doit être mis dans une main pour être utilisée

Il ne peut porter qu'un seul bouclier et une seule armure mais il peut mettre le surplus dans leur sac.

Il ne peut avoir qu'un seul artefact.

Il peut porter un nombre infini de pierres.

Une créature peut porter et utiliser un seul objet.

Les déplacements aléatoires

On lance 1D8 :

1	2	3
8		4
7	6	5

On trouve la direction en suivant ce petit tableau.

Les cartes de sorts, les objets et autres.

Certains effets des sorts nécessitent le lancer de 1D6. Certains sorts nécessitent de voir la cible (LDV). La durée des sorts est comptée en tour. Un tour se passe à chaque fois que le joueur qui a lancé le sort reprend la main.

LES SORTS DE CONTRE ATTAQUE

Contre attaque	
ADDITION	
Ce sort permet de lancer 2D6 pour un effet	

Contre attaque	
ABSORPTION DE DOMMAGE	
Ce sort permet de diminuer les dégâts infligés de 3 points	

Contre attaque	
ABSORPTION DE TOUR	
Ce sort permet de diminuer la durée d'un sort de 3 tours	

Contre attaque	
ABSORPTION DE SORT	
Ce sort permet de d'annuler un des sorts lancés sur vous et vous pouvez prendre le sort lancé.	

Contre attaque	LDV
ACCELERATION TEMPORELLE	
Tous les sorts dans la ligne de vue du magicien ont leur durée diminuée de 1D6 tours (on fait un lancer pour tous les sorts).	

Contre attaque	
ANTI-ANTI	
Ce sort permet d'annuler un sort de contre attaque.	

Contre attaque	
COUP EMOUSSE	
Ce sort permet de diviser par 2 (arrondi à l'inférieur) les dégâts ou la durée d'un sort subi par le magicien.	

Contre attaque	
CORRUPTION	
Ce sort permet d'annuler les dégâts faits par une créature.	

Contre attaque	
CONTRE NOMBRE	
Ce sort permet de faire relancer le dé d'effet d'un sort	

Contre attaque	
DEFLECTION	
Ce sort permet de renvoyer un sort sur une autre victime située dans la LDV	

Contre attaque	LDV
ESQUIVE	
Ce sort permet d'annuler un sort qui est lancé dans la LDV du magicien	

Contre attaque	
RATE !	
Le sort qui devait affecter le magicien affecte plutôt une cible derrière lui (si elle existe).	

Contre attaque	
EMPATHIE	
Tout sort qui vous attaque affecte aussi l'auteur de cette attaque. Ce sort ne fonctionne pas avec les objets ou les créatures. Il dure 1D6 tours.	

Contre attaque	
PREMIER SOIN	
Ce sort permet de regagner 1D6 points de vie	

Contre attaque	
REFLECTION TOTALE	
Ce sort permet de renvoyer un sort sur l'auteur du sort contre attaqué.	

Contre attaque	
GRAND BOUCLIER	
Ce sort stoppe toutes les attaques contre vous (les points de dégâts seulement). Ce sort ne fonctionne pas avec les objets ou les créatures.	

Contre attaque	
REFLEXION PHYSIQUE	
Les points de dégâts que vous inflige un adversaire (magicien et créature) sont renvoyés à celui qui les cause.	

Contre attaque	
MI-REFLEXION	
Ce sort permet un partage entre l'instigateur d'un sort et vous (moitié des dégâts et durée divisée par deux).	

Contre attaque	
EXORCISME	
Ce sort annule un effet permanent	

Contre attaque	
BOUCLIER PHYSIQUE	
Ce sort stoppe toutes les attaques contre vous (les points de dégâts seulement).	

Contre attaque	
BOUCLIER MAGIQUE	
Ce sort stoppe tous les sorts lancés contre vous.	

Contre attaque	LDV
SIMULACRUM	
Une créature que vous contrôlez et qui est dans votre LDV subit les dégâts à votre place	

Contre attaque	LDV
GLISSEMENT	
Ce sort permet de se déplacer afin d'avoir une LDV sur le magicien qui a la main. Ce sort ne permet pas de passer à travers les murs.	

Contre attaque	
GRAND BOUCLIER	
Ce sort stoppe toutes les attaques contre vous (les points de dégâts seulement). Ce sort ne fonctionne pas avec les objets ou les créatures.	

Contre attaque	LDV
BOUCLIER ANTI MAGIE	
Aucun dégât ne peut être fait sur le plateau pendant 1D6 tours. Les seules attaques qui fonctionnent sont celles des créatures	

Contre attaque	
ECHANGISME	
Vous échangez votre place avec un objet situé sur le plateau.	

Contre attaque	
CLIGNOTEMENT	
La cible ou vous-même se déplace aléatoirement de 1D4 cases.	

Contre attaque	
BONG !!	
Au lieu de prendre des dégâts, vous bougez aléatoirement d'une case par points de dégâts reçus. Si vous rencontrez un mur, vous rebondissez dans la direction opposée. Si vous rencontrez une créature ou un magicien, vous lui faites 1D4 points de dégâts avant de rebondir.	

Contre attaque	
CARTE BLANCHE	
Vous prenez la carte que vient d'utiliser le magicien (le sort est annulé) et vous lui donnez cette carte.	

Contre attaque	
CERCLE DE PROTECTION	
Vous êtes immunisé à toutes attaques et à tous sorts tant que vous ne bougez pas. Vous ne pouvez pas utiliser des objets ou des sorts sans rompre ce sort.	

Contre attaque	
COURAGE	
Vous n'êtes affecté que par les dégâts. Le sort dure 1D6 tours.	

Contre attaque	
O TEMPORA	
Les effets du sort sont différés de 1D6 tours.	

Contre attaque	LDV
RENOI	
Ce sort permet de détruire une créature ou un objet même porté.	

Contre attaque	LDV
RENOI	
Ce sort permet de détruire une créature ou un objet même porté.	

Contre attaque	LDV
FAIS LE MAINTENANT	
Ce sort permet de lancer un sort comme s'il était un sort de contre attaque.	

Contre attaque	LDV
FAIS LE MAINTENANT	
Ce sort permet de lancer un sort comme s'il était un sort de contre attaque.	

Contre attaque	
LA PIOCHE INFERNALE	
Ce sort permet de tirer des cartes dans le tas et de les défausser jusque vous trouvez un sort de contre attaque qui vous est utile.	

Contre attaque	
INVISIBLE	
Vous devenez invisible. Les attaques de ce tour ont 75 % de chance de vous rater.	

Contre attaque	
CHAMP DE FORCE	
Le champ de force a 1D6 charges. Chaque utilisation fait perdre une charge et annule les dégâts d'une attaque.	

Contre attaque	LDV
AU COIN	
Une de vos créatures subit les effets du sort à votre place.	

Contre attaque	LDV
AU COIN	
Une de vos créatures subit les effets du sort à votre place.	

Contre attaque	LDV
SENS INTERDIT	
Vous pouvez arrêter le tour d'un magicien.	

Contre attaque	LDV
LA PISCINE	
Vous créez une case piscine qui annule un sort de feu sur la case et sur les cases adjacentes. Tout magicien / créature qui passe sur la piscine s'arrête. Ce sort dure 1 tour.	

Contre attaque	
JUSTE POUR RIRE	
Ce sort annule le sort qui vient d'être lancer. Cependant, ce sort annulé n'est pas en pris en compte pour le nombre de sorts lancés dans le tour.	

Contre attaque	LDV
DEPLACEMENT DU CAVALIER	
Vous vous déplacez de 2 cases dans une direction et d'une case à angle droit quel que soit l'obstacle.	

Contre attaque	LDV
PIEGE	
Vous annulez l'effet d'un piège.	

Contre attaque	
AU SECOURS	
Vous jetez tous vos objets et vous vous téléportez sur une case rouge vide.	

Contre attaque	
MATHEMATIQUE	
Vous ajoutez 2 à un jet de dé quelconque.	

Contre attaque	
MATHEMATIQUE	
Vous ajoutez 2 à un jet de dé quelconque.	

Contre attaque	
C'EST MOI LE MAITRE	
Ce sort annule tous les sorts de contre attaque et aucun sort de contre attaque peut affecter ce sort.	

Contre attaque	
C'EST MOI LE MAITRE	
Ce sort annule tous les sorts de contre attaque et aucun sort de contre attaque peut affecter ce sort.	

Contre attaque	
TOI MEME	
Vous pouvez lancer un sort normal après la résolution de tous les sorts lancés.	

Contre attaque	
TOI MEME LE RETOUR	
Vous pouvez lancer un sort normal en interrompant le mouvement de la cible	

Contre attaque	
TOI MEME LE RETOUR	
Vous pouvez lancer un sort normal en interrompant le mouvement de la cible	

Contre attaque	
HORS JEU	
Vous pouvez jouer un tour après un autre joueur sauf le votre.	

Contre attaque	
PORTE DIMENSIONNELLE	
Vous vous déplacez d'une case aléatoirement en ignorant le décor.	

Contre attaque	
POUF !!	
Vous disparaissiez du plateau de jeu et vous réapparaissez où vous vous voulez au début de votre prochain tour.	

Contre attaque	
REINCARNATION	
Si vous venez de mourir, défaisiez tous vos objets. Retournez sur une case rouge libre et vous recommencez la partie avec 10 points de vie et pas de carte en main.	

Contre attaque	
ON N'A RIEN VU	
Les dégâts qui vous sont faits sont ajoutés à votre total de points de vie.	

Contre attaque	
ABSORPTION DE DOMMAGE	
Vous récupérez le sort que vous venez de lancer.	

Contre attaque	LDV
LE FLAIR	
Vous tirez une carte au hasard dans la main du magicien ciblé. Si c'est un objet, il doit l'utiliser. Si c'est un sort, il doit le lancer. La cible est déterminée aléatoirement.	

Contre attaque	LDV
DUR COMME LA PIERRE	
Vous vous transformez en pierre pendant 1D6 tours. Vous ne pouvez pas bouger, lancer de sorts et prendre de dommage. Vous bloquez les LDV et le passage.	

Contre attaque	LDV
TELEPORTATION	
Vous vous déplacez de 4 cases dans n'importe quelle direction en ignorant le décor. Votre mouvement se termine après avoir utiliser ce sort.	

Contre attaque	
TRANSFERT DE MALEDICTION	
La créature ou le magicien le plus proche de vous (sauf celui qui vous attaque) subit les effets du sort à votre place.	

Contre attaque	
TRANSFERT DE MALEDICTION	
La créature ou le magicien le plus proche de vous (sauf celui qui vous attaque) subit les effets du sort à votre place.	

Contre attaque	LDV
RENOI	
La créature ciblée est renvoyée dans la main de son contrôleur. Si la créature n'est pas contrôlée, elle est défaussée.	

Contre attaque	LDV
RENOI	
La créature ciblée est renvoyée dans la main de son contrôleur. Si la créature n'est pas contrôlée, elle est défaussée.	

Contre attaque	
LE TUTEUR DEMONIAQUE	
Vous regardez les 1D6 premières cartes de la pioche et vous les réarrangez comme vous voulez.	

LES CREATURES

Créature	LDV
CLONAGE	
Ce sort crée une créature à une créature située dans votre LDV.	

Créature	LDV
BETE HORLOGERE	
Cette créature vient en jeu avec 1D6 charges. Elle a un nombre de points de vie, son mouvement et le nombre de dégât qu'elle inflige égaux aux nombres de charges dont elle dispose. A chaque fois qu'elle prend un point de dégât, elle perd une charge. Si pendant son tour, le magicien se défausse d'un certain nombre de sorts au hasard, la bête a ses charges qui augmente du nombre de cartes défaussées.	

Créature	LDV
DEMON	
Cette créature se déplace de 1D6 cases. Elle inflige 5 points de dégâts et elle a 20 points de vie. Si vous la perdez de vue, vous en perdez le contrôle et le premier magicien qui a une LDV sur elle la récupère.	

Créature	LDV
FAMILIER	
Cette créature se déplace de 1D6 cases. Elle a 5 points de vie et la LDV de votre familier est assimilé à votre LDV.	

Créature	LDV
ELEMENTAIRE DE FEU	
Cette créature a 1D6 points de vie. Son mouvement et les dégâts qu'elle inflige sont égaux à ces points de vie. L'élémentaire de feu peut exploser et causer 3 points de dommage à toutes les créatures / magiciens situés dans une case adjacente (les murs protègent).	

Créature	LDV
ELEMENTAIRE D'EAU	
<p>Cette créature a 1D6 points de vie. Son mouvement et les dégâts qu'elle inflige sont égaux à ces points de vie. L'élémentaire de feu peut faire reculer sa cible de 1 case au lieu de lui faire des dégâts.</p>	

Créature	LDV
VAMPIRE	
<p>Cette créature a 4 points de vie. Son mouvement est égal à 4. Les dégâts qu'elle inflige sont égaux à 2. Les dégâts que fait le vampire sont ajoutés à ces points de vie.</p>	

Créature	LDV
NUÉE DE RATS	
<p>Cette nuée a 5 points de vie. Son mouvement est égal à 3 et les dégâts qu'elle inflige sont égaux à ces points de vie arrondi au supérieur.</p>	

Créature	LDV
GOLEM	
<p>Le golem a 1D6 points de vie. Son mouvement ainsi que les dégâts qu'il inflige sont égaux à la moitié de ces points de vie arrondis au supérieur.</p>	

Créature	LDV
GARDIEN	
<p>Le gardien a 15 points de vie. Son mouvement est égal à 0 et les dégâts qu'il inflige sont égaux à 3.</p>	

Créature	LDV
LA CIBLE	
N'importe quelle créature ou magicien qui a une LDV sur la cible doit l'attaquer obligatoirement. La cible dispose de 10 points de vie. La cible ne peut pas être contrôlée	

Créature	LDV
L'ECUYER	
L'écuyer a un mouvement égal à 0. Vous devez vous défausser au hasard de sorts pour le faire bouger (un point pour chaque sort défaussé). L'écuyer peut porter des objets et les utiliser. Son attaque fait 3 points de dégâts. Il dispose de 15 points de vie.	

Créature	LDV
LASSIE CHIEN FIDELE	
Lassie subit les effets des sorts au lieu de vous ainsi que les dégâts. Lassie a 5 points de vie et a un mouvement de 5. Si Lassie meurt, la personne qui a provoqué sa mort et vous devez passer votre prochain tour à ne rien faire.	

Créature	LDV
L'INQUISITION ESPAGNOLE	
L'inquisition bouge de 1D6-2 cases par tour. Si l'inquisition arrive à proximité d'un magicien, l'inquisition force le magicien à se défausser d'un objet. S'il n'a pas d'objet, il défausse sa main. L'inquisition a 5 points de vie.	

Créature	LDV
ALIEN	
L'alien a 15 points de vie et il se déplace vers le magicien ou la créature la plus proche de 5 cases maximums. Il inflige 5 points de dégâts. Si l'alien tue une créature ou un magicien, le mort se transforme en alien avec 5 points de vie.	

Créature	LDV
TANTE ANTI	
<p>La tante a un mouvement de 3 et a 5 points de vie. Tout magicien adjacent à la tante ne peut lancer de sorts de contre attaque.</p>	

Créature	LDV
GROS GORILLE	
<p>Le gorille se déplace de 1D4 cases. Il peut passer au-dessus d'un mur lors de son mouvement. Il fait 1D4 points de dégâts et les dégâts qui lui sont infligés sont réduits de 1. Il a 10 points de vie.</p>	

Créature	LDV
YAK HAINEUX	
<p>Le yak se déplace de 3 cases vers l'objet non porté / créature / magicien le plus proche. Il détruit l'objet ou attaque en faisant 3 points de dégâts. Le yak a 10 points de vie et n'est contrôlé par personne.</p>	

Créature	LDV
LA CHAUVÉ SOURIS KAMIKAZE	
<p>Cette créature part dans une direction et dans votre LDV. Elle inflige 2 points de dégâts à tout ce qu'elle rencontre. Elle meurt dès qu'elle rencontre un mur ou quelque chose qui bloque son mouvement.</p>	

Créature	LDV
LA CHOSE DE LA CRYPTÉ	
<p>Cette créature a 5 points de vie et si un magicien / créature arrive dans une case adjacente et dans sa LDV. La chose téléporte la cible sur 5 cases dans une direction aléatoire. La chose ne bouge pas et ne peut être contrôlée.</p>	

Créature	LDV
DALEK	
<p>Le dalek se déplace de 5 cases en début de votre tour vers la créature la plus proche (pas magicien). Après son mouvement, le dalek détruit toutes les créatures dans sa LDV. Le dalek a 20 points de vie et son armure protège de 2 points. Le dalek ne peut être contrôlé.</p>	

Créature	LDV
LEURRE	
<p>Le leurre a la moitié de vos points de vie arrondis au supérieur lors du lancement du sort et ne bouge pas. Si un magicien, qui veut vous cibler, a une LDV sur vous et le leurre, ce magicien a 50 % de chance de cibler le leurre au lieu de vous.</p>	

Créature	LDV
LES HOOLIGANS	
<p>Les hooligans ne se déplacent pas. Ils ont 5 points de vie et ils bloquent le mouvement et les LDV. Tout ce qui entre dans leurs LDV se prend une canette de bière sur la tête et perd 1 point de vie. Les hooligans ne peuvent pas être contrôlés.</p>	

Créature	LDV
GREMLINS	
<p>Ils ont 3 points de vie et ils se déplacent de 5 cases vers l'objet le plus proche (porté ou non). Ils le détruisent. Les gremlins ne peuvent pas être contrôlés.</p>	

Créature	LDV
LA POURRITURE	
<p>La pourriture s'étend d'une case par tour dans une direction aléatoire. Toute créature qui passe sur une case de pourriture ne peut plus bouger et ne peut rien faire. La pourriture a un point de vie par case. La pourriture ne peut pas être contrôlée.</p>	

Créature	LDV
KUDZU PROLIFERANT	
<p>Le kudzu a un point de vie et fait un point de dégât. Au début de votre tour, vous placez un kudzu sur toutes les cases adjacentes. Quand on fait des dégâts à un kudzu, les dégâts en excès sont transmis aux kudzu adjacents. Le kudzu ne peut pas être contrôlé et ne se déplace pas.</p>	

Créature	LDV
LE MARCHAND	
<p>Le marchand a 5 points de vie et ne se déplace pas. Si vous donnez un objet au marchand, vous pouvez tirer 5 cartes. L'objet est défaussé. Le marchand ne peut être contrôlé.</p>	

Créature	LDV
LE RAT A SA MEMERE	
<p>Le rat peut porter un objet. Il a un point de vie et se déplace de 5 cases.</p>	

Créature	LDV
L'APPRENTI SORCIER	
<p>Au début de votre tour, vous tirez 1D4 cartes que vous donnez à l'apprenti sorcier. L'apprenti sorcier peut utiliser ses cartes sans limite d'action. Si l'apprenti sorcier a des cartes au début de votre tour, vous les défaussez et vous perdez un point de vie par carte défaussée. L'apprenti a 10 points de vie et ne se déplace pas.</p>	

Créature	LDV
LA SIRENE	
<p>Les créatures contrôlées doivent se déplacer vers la sirène par le plus court chemin Si une créature arrive sur la case de la sirène, celle-ci disparaît.</p>	

Créature	LDV
SMURF	
Si un magicien ou une créature termine son mouvement dans la LDV du smurf. Il / Elle prend 5 points de dégâts. Le smurf a 5 points de vie et ne se déplace pas. Il ne peut pas être contrôlé.	

Créature	LDV
LE BOUCHON	
Le bouchon se déplace de 4 cases aléatoirement à la fin de votre tour. Le bouchon bloque le mouvement et les LDV. Le bouchon a 20 points de vie.	

Créature	LDV
LE MAJORDOME	
Le majordome se déplace de 6 cases en ligne droite dans une direction aléatoire. Le majordome, si il passe sur une case spéciale ou sur un objet, nettoie cette case. Le majordome a 5 points de vie et ne peut être contrôlé.	

LES SORTS

Neutre	LDV
VORTEX	
Le vortex se déplace de 5 cases dans une direction aléatoire à la fin du tour du magicien qui l'a invoqué. Tout ce que le vortex touche est détruit (mur, objet) et tout ce qui a des points de vie en perd 5.	

Neutre	LDV
MUR	
Ce sort permet de créer une section de mur	

Neutre	Objet/pierre
ANTI PIERRE	
Si cette pierre est portée, tous les magiciens ou créatures qui portent une pierre subissent un point de dégât par pierre portée.	

Neutre	Objet/pierre
COPIAGE DE PIERRE	
Quand cette pierre est portée par un nouveau propriétaire, ce propriétaire choisit de copier le pouvoir d'une pierre portée par un autre joueur ou qui se trouve sur le plateau de jeu.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE PIOCHE	
Pendant la phase de pioche, vous pouvez en prendre 1D6 sorts supplémentaires et choisir parmi tous vos sorts ceux que vous gardez.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE COIN	
Si cette pierre est portée, vous pouvez voir n'importe quel endroit du plateau. Vous avez une LDV sur tout le plateau mais votre cible éventuelle vous voit aussi.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE HASARDEUSE	
En défaussant un de vos sorts, vous pouvez faire relancer un dé à n'importe qui.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE DEFAUSSE	
Si cette pierre est portée, quand vous devez piocher des cartes, vous pouvez en prendre une dans la défausse.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE CONNAISSANCE	
Pendant la phase de pioche, vous piochez une carte supplémentaire.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE DELESTAGE	
Si cette pierre est portée, vous pouvez jeter un de vos objets quand vous voulez.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE SOIN	
Pour chaque carte de sort que vous défaussez, vous regagnez un point de vie.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE LA BOUGEOTTE	
Au début de votre tour, toutes les créatures et les magiciens se déplacent d'une case aléatoirement (ils ne peuvent passer à travers un mur).	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE MANA	
Cette pierre vous donne un bonus de 1 à tous vos jets de dé.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DES MONTRES	
Vos créatures peuvent se déplacer et attaquer le tour ou elles ont été invoquées.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE DON	
Vous pouvez faire lancer un sort de contre attaque par une de vos créatures. Cette créature est considérée comme le lanceur de ce sort.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE ARTEFACT	
Au début de votre tour, tout porteur d'artefact perd un point de vie par artefact qu'il a en sa possession.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE POUVOIR	
Cette pierre permet de lancer un dé supplémentaire à chaque fois que vous avez besoin de dés. Mais vous perdez 1D3 points de vie.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE PROTECTION	
Si cette pierre est portée, les dégâts que vous subissez sont réduits à 1.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DES PIERRES	
Si cette pierre est portée, vous pouvez annuler l'effet d'une pierre. Vous pouvez changer à chaque tour.	

Neutre	Objet/pierre
PIERRE DE FORCE	
Vous faites un point de dégât supplémentaire lors de vos attaques.	

Neutre (LDV)	Objet/arme
ENCLUME	
<p>L'enclume est lâchée sur la tête de la cible. L'enclume fait 4 points de dégâts. L'enclume peut être récupérée et être lancée à nouveau sur une cible sur laquelle vous avez une LDV. Cette attaque vous fait perdre 2 points de vie.</p>	

Neutre	Objet/baguette
BAGUETTE D'EXPLOSION	
<p>La baguette a 1D6 charges. Quand vous l'activez, vous faites 1D4 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans votre LDV.</p>	

Neutre	Objet/arme
ARC ET LES FLECHES	
<p>L'arc a 1D6 flèches. L'arc fait 4 points de dégâts sur une victime située dans votre LDV.</p>	

Neutre	Objet/arme
LES GANTS DE BOXE	
<p>Les gants de boxe donnent un bonus de un point de dégât au magicien en combat au corps à corps.</p>	

Neutre	Objet/arme
LANCE PIERRE	
<p>Vous pouvez envoyer une pierre que vous possédez sur une créature / magicien qui est dans votre LDV. La pierre inflige 1 point de dégât. La pierre est laissée sur le plateau.</p>	

Neutre	Objet/arme
LA TRONCONNEUSE	
<p>La tronçonneuse inflige 5 points de dégât sur une cible située dans votre LDV et sur une case adjacente. Vous ne pouvez pas utiliser de sort quand vous utilisez votre tronçonneuse.</p>	

Contre attaque	Objet/baguette
BAGUETTE D'ASPIRATION	
<p>La baguette a 1D6 charges. Elle peut au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - absorber une charge sur un autre objet situé dans votre LDV. La baguette d'aspiration gagne une charge. - réduire les dégâts de 1 - réduire la durée d'un sort de 1 tour. 	

Contre attaque	Objet/arme
EPEE ENCHANTEE	
<p>L'épée a 1 chance sur 6 d'annuler un sort qui vous atteint. Au combat, l'épée fait 3 points de dégâts.</p>	

Contre attaque (LDV)	Objet/arme
MARTEAU ETHERE	
<p>Le marteau peut faire 3 points de dégâts à une créature / magicien situé dans la LDV. Il peut aussi parer une arme par tour (il annule les dégâts). Le marteau existe pendant 1D6 tours.</p>	

Neutre	Objet/arme
GRANDE HACHE	
<p>La hache fait 5 points de dégâts mais la personne qui tient la hache ne peut lancer de sorts.</p>	

Neutre	Objet/baguette
BAGUETTE D'IMPLOSION	
La baguette a 1D6 charges. Elle fait son nombre de charges en points de dégâts et ceux à une distance de charges cases. Une fois utilisée, elle perd une charge.	

Neutre	Objet/arme
DARD MAGIQUE	
Ce sort crée 1D6 dards. Chaque dard fait un point de dégât et peut être lancé sur une cible située dans votre LDV.	

Neutre	Objet/baguette
BAGUETTE MULTIPLE	
La baguette a 1D3 charges. Pour chaque charge, vous pouvez relancer un sort que vous venez de lancer.	

Neutre	Objet/baguette
BAGUETTE NUMERIQUE	
La baguette a 1D6 charges. Pour chaque charge, vous pouvez ajouter un bonus de 1 à un jet de dé.	

Neutre	Objet/baguette
BAGUETTE DE TRANSFERT	
Une baguette située dans votre LDV perd toutes ces charges et les transfère à une autre baguette située dans votre LDV.	

Neutre	Objet/arme
L'EPEE	
L'épée inflige 4 points de dégâts. Le porteur de l'épée ne peut lancer que des sorts de contre attaque.	

Neutre (LDV)	Objet/arme
L'UZI	
L'uzi dispose de 1D6 chargeurs. Chaque rafale fait 1D6 points de dégâts et fait perdre un chargeur. Vous pouvez récupérer un chargeur en défaussant une carte. Si à un moment donné, l'uzi n'a plus de chargeur, il est défaussé.	

Neutre	artefact/arme
L'EPEE DE MAGE	
L'épée de mage dispose de 1D4 charges. Chaque coup d'épée fait 2D6 points de dégâts au corps à corps et utilise une charge.	

Neutre (LDV)	Objet/arme
L'ARBALETE	
L'arbalète a 1D6 carreaux. Chaque carreau fait 3 points de dégâts.	

Neutre	Objet
SAC SANS FOND	
Le sac sans fond peut transporter 6 objets sans jouer pour la limitation. Les objets dans le sac ne peuvent pas être utilisés. Il faut un tour à ne rien faire pour réorganiser le sac.	

Neutre	Objet
BAGUETTE DES ENFERS	
La baguette a 1D6 charges. Chaque charge permet de faire 3 points de dégâts à tous magiciens/créatures se trouvant sur une LDV et sur une ligne droite.	

Neutre	Objet/LDV
PEAU DE BANANE	
Tous magiciens/créatures marchant sur la peau de banane se déplacent dans une direction aléatoire jusqu'à rencontrer un mur. Ils perdent un point de vie par case traversée.	

Neutre	Objet
LA VIS DE TORTURE	
Tout magicien qui a une LDV sur la vis (même si elle est portée) perd 1 point de vie par carte au-dessus de 3 qu'ils possèdent.	

Neutre	Objet
LA BOULE DE BOWLING	
La boule peut être lancée dans une direction. Elle est arrêtée par un mur et fait 2 points de dégâts à toute créature / magicien qui se trouve sur sa trajectoire. De plus, il y a 50 % de chance de tomber et perdre un tour.	

Neutre	Objet/bouclier
LE BOUCLIER D'OR	
Ce bouclier protège de 2 points de dégât. Les magiciens et les créatures peuvent porter ce bouclier. Le magicien ou la créature qui utilise ce bouclier ne peut lancer de sorts (sauf contre attaque).	

Neutre	Objet/artefact
COPIE D'ARTEFACT	
Ce sort permet de copier un artefact présent sur le plateau même porté.	

Neutre	Objet
LES BOULES DE CRISTAL	
Les boules sont au nombre de deux. Une doit être portée et l'autre laissée sur le plateau. Le magicien qui porte la première peut voir comme s'il se trouvait à la place de la deuxième. Les boules ont 1 point de vie.	

Neutre	Objet/artefact
LES DENTS DE DRAGON	
Vous pouvez faire deux attaques par tour.	

Neutre	Objet
L'OURS EN PELUCHE	
Toute créature / magicien qui passe sur la case ou est l'ours en peluche perd 1D4 points de mouvement. L'ours en peluche a 3 points de vie.	

Neutre	Objet
LE SAC MARIN	
<p>Vous pouvez placer une de vos créatures dans le sac. De même, vous pouvez placer une créature que vous ne contrôlez pas dans le sac si vous êtes adjacent à elle et qu'elle est dans votre LDV. Le sac peut contenir une créature qui ne peut rien faire. Si le sac tombe par terre, la créature se libère.</p>	

Neutre	Objet
LA GROSSE BOULE	
<p>La boule bloque les LDV et peut être poussée en dépensant deux points de mouvement par case déplacée. La boule ne peut être poussée sur une case occupée et elle a 5 points de vie.</p>	

Neutre	Objet/bouclier
LE BOUCLIER DE PLATINE	
<p>Le bouclier peut bloquer 4 points de dégâts. Seuls les magiciens peuvent porter ce bouclier.</p>	

Neutre	Objet/artefact
EXCALIBUR	
<p>Lorsque Excalibur est invoqué, vous créez une case dame du lac. Si un magicien passe sur la case dame du lac, il récupère Excalibur. Excalibur fait 5 points de dégâts et protège en permanence de 2 points.</p>	

Contre attaque	Objet/artefact
LE MIROIR RECOURBE	
<p>En échange de la défausse de cartes, vous pouvez renvoyer un point de dégât à l'initiateur de ces dégâts.</p>	

Contre attaque	Armure/artefact
L'ARMURE DE XENA	
Si vous défaussez une carte au hasard, vous n'êtes pas affecté par les sorts.	

Neutre	Objet
COUTEAU SACRIFICIEL	
Si une de vos créatures se trouve dans une case adjacente, vous pouvez la tuer en récupérant ses points de vie.	

Contre attaque	Objet/artefact
LE TREFLE A QUATRE FEUILLES	
Une fois par tour, vous pouvez faire relancer un jet de dé.	

Neutre	Objet/LDV
LA CHAÎNE MAGIQUE	
Un magicien ou une créature est attaché à un mur adjacent et ne peut plus bouger. La chaîne a 10 points de vie. La chaîne est détruite si le mur est détruit.	

Neutre	Objet/armure
LA COTTE DE MAILLE MAGIQUE	
La cotte de maille absorbe 5 points de dégâts. Le porteur de la cotte de maille ne peut pas lancer de sorts ou ramasser d'objets tant qu'elle est en sa possession (même non portée).	

Contre attaque	Objet/artefact
LA CEINTURE D'ARTS MARTIAUX	
<p>Vous pouvez annuler tous les dégâts que vous subissez contre un point de vie. De plus, vous pouvez défausser des cartes et renvoyer ce nombre de dégâts à l'attaquant.</p>	

Contre attaque	Objet/LDV
LE MIROIR	
<p>Vous renvoyez le sort qui vous affecte sur une cible située dans votre LDV.</p>	

Neutre	Objet
L'APPAT A MONSTRES	
<p>Toutes créatures qui ont un mouvement doivent se déplacer vers l'appât. L'appât est détruit si une créature arrive sur sa case.</p>	

Neutre	Objet/LDV
LE NOUGAT DE LA MORT	
<p>Le nougat a 1D6 charges. Pour chaque charge dépensée, vous faites 2 points de dégâts à une cible.</p>	

Neutre	Objet/LDV
LA TARTE A LA CREME	
<p>Vous pouvez lancer la tarte à la crème. La cible ne jouera pas son prochain tour. La tarte est défaussée après son utilisation.</p>	

Contre attaque	Objet/armure
L'ARMURE DE PLAQUE	
L'armure de plaque protège de 10 points. Elle disparaît après avoir protégé si les dégâts proviennent de sorts (pas des créatures). Le porteur ne peut lancer de sorts et ne peut se déplacer de plus de 2 cases.	

Neutre	Objet
LE TROU PORTABLE	
Le trou est placé sur un mur adjacent et on peut passer à travers ce trou. A la fin du tour en cours, le trou tombe sur le plateau du côté où il a été placé.	

Contre attaque	Objet
LE MIROIR ALEATOIRE	
Le miroir peut être utilisé contre un sort. On lance 1D4 : 1-2 : Le miroir est sans effet, 3 : Le sort visé est annulé, 4 : Le sort visé est renvoyé.	

Neutre	Objet
LES ROLLERS	
Les rollers permettent de se déplacer dans une seule direction d'autant de cases que l'on veut pour un point de mouvement. A chaque changement de direction, il y a 25 % de chance de tomber et de terminer ce tour. De plus, le prochain tour est perdu afin de se relever.	

Neutre	Objet
LA CHAUSSETTE PUANTE	
La chaussette doit être placée sur le plateau. Aucune créature ou magicien ne peut entrer sur cette case. Si quelqu'un se trouve sur la case, il doit la quitter le plus rapidement possible. La chaussette a un point de vie.	

Contre attaque	Objet/artefact
LA BOULE DE NEIGE	
<p>Vous pouvez défausser des cartes et si le jet de 1D4 est inférieur ou égal au nombre de cartes défaussées, le sort qui vous vise est annulé.</p>	

Contre attaque	Objet
L'EPONGE	
<p>L'éponge peut absorber un sort qui a été lancé sur le porteur de l'éponge ou l'éponge elle-même. Ce sort pourra être lancé par le possesseur de l'éponge.</p>	

Neutre	Objet
COMPTE EN SUISSE	
<p>Vous pouvez placer 1D6 cartes dans le compte en suisse. Ces cartes ne font pas parties de votre main. Elles ne sont pas sujettes aux sorts. A la fin de votre tour, vous pouvez réarranger vos cartes entre votre main et votre compte.</p>	

Neutre	Objet
BOMBE A RETARDEMENT	
<p>La bombe explose dans 1D6 tours. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 1D6 cases et dans la LDV de la bombe se prend 1D6 points de dégâts.</p>	

Neutre	Objet
LE RESTAURANT MEXICAIN	
<p>Vous placez un objet Toilette dans votre LDV et vous avez 1D6 tacos en main. Tout magicien ou créature qui entre sur une case qui contient un taco le mange et gagne 2 points de vie. Si les toilettes sont sur le plateau, ceux qui ont mangé des tacos perdent 1 point de vie par taco ingéré et par tour jusqu'à ce qu'ils aillent dans la case toilette.</p>	

Neutre	LDV
HERITAGE ANCESTRALE	
Vous pouvez tirer 3 sorts immédiatement ou en faire tirer 3 à un autre magicien.	

Neutre	LDV
ANIMATION D'OBJET	
Un objet situé dans votre LDV peut se déplacer de 3 cases pendant 1D6 tours. Pendant la durée du sort, l'objet a 50 % de chance de tomber s'il est porté.	

Neutre	LDV
BOUCLIER ANTI MAGIE	
Aucun dégât ne peut être fait sur le plateau pendant 1D6 tours. Les seules attaques qui fonctionnent sont celles des créatures	

Neutre	
ADDITION	
Ce sort permet de lancer 2D6 pour un effet	

Neutre	
AJOUT/ENLEVEMENT DE CASE SPECIALE	
Ce sort permet de rajouter ou d'enlever une case spéciale (en dehors des cases de couleur et des cases spéciales préexistantes).	

Neutre	LDV
DON AUX AUTRES	
Vous pouvez donner un effet qui vous affecte à une créature ou un autre magicien.	

Neutre	
MISSILE NUCLEAIRE	
Vous défaussez des cartes supplémentaires et ce nombre représente la charge du missile. Le missile inflige son nombre de charge en dégâts à toutes les créatures/magiciens situés sur le plateau. Tous les objets situés sur le plateau sont détruits.	

Neutre	
BALANCE	
Tous les magiciens défaussent des cartes afin d'avoir une main égale à la plus petite en jeu. Tous les magiciens ont aussi le même nombre de points de vie (le plus faible de tous les magiciens).	

Neutre	
BAZAR	
Tous les joueurs peuvent échanger leurs objets pendant une minute.	

Neutre	
BARRE E.P.O.	
Vous gagnez 20 points de vie et dans 1D6 tours, vous perdez 20 points de vie.	

Neutre	
GROS DINER	
Vous gagnez 5 points de vie mais au prochain tour, vous vous déplacez d'une case maximum.	

Neutre	LDV
GRAND PAS	
Vous doublez votre mouvement ou celui d'une créature que vous contrôlée. Grand pas a une durée de 1D6 tours.	

Neutre	LDV
COUP DE BOULE	
Vous faites 1D6 points de dégâts à une créature ou magicien situé sur une case adjacente.	

Neutre	LDV
DON DE SANG	
La cible perd un point de vie pour chaque magicien présent sur le plateau. Tous les magiciens gagnent un point de vie.	

Neutre	LDV
STUPIDITE	

Le magicien ciblé ne peut avoir qu'un maximum de 3 cartes pendant 1D6 tours.

Neutre	LDV
ATTAQUE CEREBRALE	
Tous les magiciens dans votre LDV perdent 1D6 cartes.	

Neutre	LDV
SURTENSION	
La créature visée gagne un tour supplémentaire mais est détruite après ce tour supplémentaire.	

Neutre	
RETOUR A LA MAISON	
Vous vous téléportez vers une case rouge libre.	

Neutre	
CHANGER LA DUREE	
Ce sort permet à un sort de devenir permanent (il faut qu'il soit lancé juste avant). Si le sort est déjà en effet, la durée du sort est prolongée de 1D6 tours.	

Neutre	
LE NETTOYAGE	
Ce sort permet d'enlever du plateau tous les objets non portés.	

Neutre / contre attaque	LDV / eau
LE NETTOYAGE	
Ce sort permet au choix :	
- de faire 3 points de dégâts à une créature / magicien situé dans la LDV,	
- d'annuler un sort de feu en contre attaque	
- de créer un mur de glace sur une case qui bloque le mouvement mais pas la LDV. Ce mur dispose de 5 points de vie.	

Neutre	LDV
LES VETEMENTS CONSTRICTEURS	
Ce sort agit sur les vêtements des magiciens ou des créatures et les forcent à jeter tous leurs objets. S'ils portent une armure, ils perdent 5 points de vie supplémentaires.	

Neutre	LDV
CONTROLE DE CREATURE	
Ce sort permet de contrôler une créature située dans votre LDV pendant 1D6 tours. A la fin du sort, elle est à nouveau contrôlée par son ancien propriétaire.	

Neutre	LDV
CONTROLE DE CREATURE	

Ce sort permet de contrôler une créature située dans votre LDV pendant 1D6 tours. A la fin du sort, elle est à nouveau contrôlée par son ancien propriétaire.

Neutre	LDV
ESTROPIE	
Le mouvement de la cible est réduit à 2. Vous ne pouvez pas lancer ce sort sur vous-même ou sur une créature que vous contrôlez.	

Neutre	LDV
LA MALEDICTION DES DIEUX	
Tous ceux qui portent un artefact perdent au début de votre tour 2 points de vie. Le sort dure 1D6 tours.	

Neutre	LDV
LES PORTES DE TELEPORTATION	
Vous placez une porte dans votre LDV et l'autre où vous voulez sur le plateau. On peut passer d'une porte à l'autre en dépensant 1 point de mouvement. Si une des portes est détruite, l'autre aussi.	

Neutre	LDV
SENILITE	
Le magicien ciblé perd 1D6 cartes de sa main.	

Neutre	LDV
DESTRUCTION D'ARTEFACT	
Ce sort détruit un artefact situé dans votre LDV même porté. Le porteur perd 1D6 points de vie.	

Neutre	LDV
DIAGONALE	
Ce sort permet de faire apparaître un mur placé en diagonal sur une case. On considère maintenant qu'il y a deux cases une de chaque coté.	

Neutre	
LE MANEGE	
Tous les murs pivotent de 90° dans une direction que vous choisissez.	

Neutre	LDV
LES PAPIERS DE LA CREATURE !	
Ce sort est permanent. Les créatures que contrôle le magicien ciblé comptent dans le nombre de cartes en main. Les créatures - cartes en trop sont détruites.	

Neutre	
TREMBLEMENT DE TERRE	

Tous les objets, créatures et magiciens se déplacent d'une case aléatoirement. Ils restent bloqués par les murs.

Neutre

C'EST ASSEZ

Tout disparaît du plateau ainsi que tous les sorts en action (même les permanents) sauf les créatures, les magiciens et les murs.

Neutre

LDV

LA DANSE INFERNALE

Toutes créature et magicien se déplacent de 1D6 cases aléatoirement et prennent 1 point de dégât.

Neutre / contre attaque

LDV/feu

LA CASE CHAUDE

Ce sort permet au choix :

- de crée une case enflammée qui fait 4 points de dégâts à tout magicien / créature qui passe dessus. De plus, leur mouvement s'arrête.
- d'annuler un sort d'eau en contre attaque

Spécial

LE MAUVAIS JOUEUR

Si vous venez de mourir, vous pouvez lancer tous les sorts que vous pouvez avant de quitter la partie.

Neutre	LDV
LA FOLIE FRENETIQUE	
La créature ou le magicien ciblé doit absolument attaqué une créature ou magicien pendant 1d6 tours.	

Neutre	LDV
CREATION DE PIEGE	
Vous pouvez placer une case piège dans votre LDV.	

Neutre	LDV
PEAU D'ACIER	
Pour chaque point de mouvement que vous sacrifiez, la créature ou le magicien gagne 2 points d'armure. Ce sort a une durée de 1D6 tours.	

Neutre	LDV
L'OR DU FOU	
Un des objets portés par un magicien est faux. Vous le défaissez définitivement.	

Neutre	LDV
SOIN	

Le magicien ou la créature ciblé regagne tous ces points de vie.

Neutre	LDV
BROUILLARD	
Ce sort crée un brouillard sur une case. Le brouillard se déplace de 2 cases par tour aléatoirement. Il bloque les LDV. Il a une durée de 1D6 tours.	

Neutre	
FUMIGATION	
Tous les magiciens et les créatures présents sur le plateau prennent 3 points de dégâts.	

Neutre	
LA GRAVITE EN VADROUILLE	
Tous les objets posés sur le plateau se déplacent dans la même direction aléatoire jusqu'à ce qu'ils rencontrent un mur.	

Neutre	LDV
LES POCHEES PERCEES	
Pour chaque carte que la cible pioche, elle doit en défausser une. Le sort dure 1D6 tours.	

Neutre	LDV
LA SAINTE GRENADE	
La grenade fait 7 points de dégâts ainsi que 3 points dans toutes les cases adjacentes.	

Neutre	LDV
VOL	
La créature ou le magicien ciblé peut passer au-dessus des murs ou des cases à effet sans les subir. Ce sort dure 1D6 tours	

Neutre	LDV
ILLUSION DE MOI	
Vous placez un autre marqueur sur votre case afin de vous représenter. Vous écrivez sur un papier quel marqueur vous choisissez pour vous représenter et celui pour l'illusion. L'illusion et vous ont la même main mais agissent indépendamment. L'illusion a un point de vie.	

Neutre / contre attaque	LDV/eau
LA CASE FROIDE	
Ce sort permet au choix :	
<ul style="list-style-type: none"> - de crée une case gelée. Tout magicien / créature qui passe dessus a 50 % de chance d'arrêter son mouvement. - d'annuler un sort de feu en contre attaque 	

Neutre	LDV
MUR INVISIBLE	

Vous placez 3 pions vierges et un pion mur sur le plateau. Si quelqu'un passe sur un des pions, on révèle le pion. S'il est vierge, rien ne se passe et il est enlevé. Si c'est le mur, il bloque le mouvement et les LDV. Le mur a 10 points de vie.

Neutre	LDV
JALOUSIE DES DIEUX	
Tous les joueurs / créatures doivent lâcher leurs artefacts. Aucun artefact ne peut ramasser avant 1D6 tours.	

Neutre	LDV
LES ATTACHES	
2 joueurs / créatures sont attachés ensemble et ne peuvent bouger pendant la durée du sort. Le sort dure 1D6 tours.	

Neutre	LDV
LE JUGEMENT DE DIEU	
2 magiciens ou créatures doivent s'attaquer mutuellement jusqu'à la destruction. Le sort dure 1D6 tours.	

Neutre	LDV
LEVITATION D'OBJET	
Vous pouvez déplacer un objet non porté par la pensée et tant qu'il reste dans votre LDV.	

Neutre	LDV
PERTE D'OBJET	
La cible, soit se défausse d'un objet au hasard, soit le pose sur le plateau. Vous choisissez l'effet.	

Neutre	LDV
PERTE D'OBJET	
La cible, soit se défausse d'un objet au hasard, soit le pose sur le plateau. Vous choisissez l'effet.	

Neutre	LDV
PERTE D'OBJETS	
La cible défausse 1D6 objets.	

Neutre	
LA LOTERIE	
Le prochain magicien qui se fait attaquer peut tirer 1D4 cartes.	

Neutre	
LE DERATE	
Vous doublez votre mouvement mais vous devez défausser un objet au choix.	

Neutre	
BOUFFEE DE MANA	
Vous doublez le nombre de dés que vous lancez pendant 1D6 tours.	

Neutre	LDV
MASOCHISME	
Le magicien ciblé doit se défausser de 1D6 cartes et s'inflige ce nombre en points de dégâts.	

Neutre	LDV
LE MIROIR UNIVERSEL	
Vous échangez vos points de vie avec ceux d'une créature ou d'un magicien.	

Neutre	LDV
LE MOUVEMENT ADVERSE	
Vous bougez le magicien / créature ciblé de 1D6 cases et vous devez avoir une LDV en permanence.	

Neutre	
LA LIGNE DE VUE	
On considère que vous avez une LDV sur tout le plateau avec le prochain sort que vous lancerez.	

Neutre	
LA LIGNE DE VUE	
On considère que vous avez une LDV sur tout le plateau avec le prochain sort que vous lancerez.	

Neutre	LDV
PAS DE DEFAUSSE	
Le magicien ciblé ne peut défausser de cartes pendant 1D6 tours.	

Neutre	
OBJETS D'ART	
Tous les objets deviennent inutilisables pendant 1D6 tours.	

Neutre	LDV
OBJET DES DIEUX	
Un des objets situés dans votre LDV devient un artefact.	

Neutre	LDV
TOILE EN PAPIER	

Vous placez un marqueur toile en papier comme si c'était un mur. La toile bloque les LDV et est détruite si quelqu'un la traverse.

Neutre	LDV
PEACE AND LOVE !	
La cible ne peut attaquer personne pendant 1D6 tours.	

Neutre	LDV
ANTI PERMANENT	
Ce sort annule un sort permanent.	

Neutre	LDV
VOLEUR	
Ce sort permet de prendre un objet porté par un autre magicien.	

Neutre	LDV
VOLEUR	
Ce sort permet de prendre un objet porté par un autre magicien.	

Neutre	LDV
PIVOT	
2 murs pivotent de 90° dans le sens que vous voulez.	

Neutre	
COURSE HALETANTE	
Vous pouvez dépenser un point de vie pour récupérer un point de mouvement supplémentaire (possibilité de dépenser plusieurs points de vie).	

Neutre	LDV
MORT SOUDAINE	
Le magicien ciblé perd un point de vie par carte qu'il joue. Ce sort dure 1D6 tours.	

Neutre	
APPRENTISSAGE	
Pour chaque carte que vous défaussez, vous piochez une carte.	

Neutre	
EGALISER LES CHANCES	

Tout magicien qui a plus de 3 objets sur lui retourne sur une case rouge à votre choix. Tout magicien qui a plus de 15 points de vie en perd 5 immédiatement.

Neutre	LDV
RECHARGE	
Vous pouvez ajouter 1D6 charges à un objet à charges ou ajouter 1D6 tours à la durée d'un sort en action.	

Neutre	LDV
RECHARGE	
Vous pouvez ajouter 1D6 charges à un objet à charges ou ajouter 1D6 tours à la durée d'un sort en action.	

Neutre	LDV
REPOUSSOIR	
Vous repoussez la créature / magicien / objet le plus loin possible dans votre LDV.	

Neutre	LDV
EBOUEUR	
Vous enlevez un pion au choix situé dans votre LDV (sauf mur et magicien).	

Neutre	
RECOMMENCEMENT	
Vous défaussez votre main et vous reprenez une main. Vous pouvez jeter un objet pour tirer une carte supplémentaire.	

Neutre	LDV
VACANCES TOUS FRAIS PAYES	
Une créature que vous ne contrôlez pas ou un magicien ne peut plus rien faire pendant 1D6 tours. Cependant, il gagne 3 points de vie par tour.	

Neutre	
RELANCE	
Vous pouvez relancer un dé.	

Neutre	
RELANCE	
Vous pouvez relancer un dé.	

Neutre	
ROTATION DE JOUEUR	

Chaque magicien se téléporte et prend la place de son voisin de droite ou gauche (à votre choix : une seule possibilité).

Neutre	
--------	--

MAINS AGILES

Vous pouvez ramasser autant d'objets que vous voulez.

Neutre	
--------	--

GRANDE MEMOIRE

Vous regardez les 1D6 premières cartes sur le dessus de la pile. Vous en choisissez une et défaussez les autres. Vous pouvez lancer ce sort immédiatement sans qu'il compte dans votre total.

Neutre	LDV
--------	-----

FRISSONS

Le magicien ciblé a 50 % de chance d'échouer dans le lancement d'un sort. S'il échoue, le sort est défaussé mais il peut en piocher un autre. Ce sort dure 1D6 tours.

Neutre	
--------	--

VITESSE

Vous gagnez un tour supplémentaire à la fin de ce tour. La phase de pioche existe pour les 2 tours.

Neutre	
EPINARD	
Les attaques effectuées grâce à une arme augmentent de 2 points de dégâts pendant 1D6 tours.	

Neutre	LDV
EXPLOSION DE BAGUETTE	
Une baguette située dans votre LDV explose et fait son nombre de charges en dégâts sur tout ce qui se trouve sur cette case.	

Neutre	LDV
TRANSFORMATION DE MOÏSE	
Une baguette située dans votre LDV se transforme en serpent que vous contrôlez. Ce serpent a un mouvement de 3, inflige 1 point de dégât et a un nombre de points de vie égal au nombre de charges de la baguette.	

Neutre	
FUSION PIERREUSE	
Vous pouvez traverser durant votre mouvement un seul mur.	

Neutre	LDV
BAGUETTE PIERREUSE	

Une pierre devient une baguette avec 1D6 charges. Chaque utilisation de la pierre fait perdre une charge.

Neutre	LDV
LES PIERRES DE SAUNA	
1D6 pierres déterminées au hasard appartenant à un magicien deviennent brûlantes. Il perd un point de vie par pierre brûlante. De plus, il doit soit les faire tomber ou il peut les lancer sur une cible située dans sa LDV. Une pierre lancée inflige 1 point de dégât.	

Neutre	
GRAVITE JUPITERIENNE	
Tous les objets portés doivent être lâchés.	

Neutre	LDV
BENEDICTION SUPREME	
Tous les magiciens ont 20 points de vie. Ce sort ne peut être contré.	

Neutre	LDV
OBJET TEMPOREL	
Un des objets situés dans votre LDV même porté fonctionne encore pendant 1D6 tours. Après il est défaussé définitivement.	

Neutre	LDV
LE PHILANTHROPE	
Le magicien ciblé bat sa main et donne une carte à chaque autre magicien.	

Neutre	
LA PISTE INDIENNE	
Pour le reste de votre mouvement, vous semez sur chaque case un marqueur « piste ». Si une créature ou un magicien passe sur une case qui a un marqueur « piste », il doit continuer son mouvement vers une case qui contient un marqueur « piste ». Les marqueurs « piste » sont enlevés dès que l'on marche dessus.	

Neutre	LDV
LES RÊVES DOULOUREUX	
Le magicien ciblé perd un point de vie par carte piochée. Ce sort dure 1D6 tours.	

Neutre	
ARMAGEDDON	
Ce sort est permanent. Tous les dégâts sont augmentés de 1.	

Neutre	
TIENS CADEAU !	

Ce sort n'a aucune utilité. Vous pouvez le donner à un autre magicien s'il se situe sur une case adjacente et dans votre LDV. Ce sort compte pour le total de cartes en main.

Neutre	
--------	--

ZOMBIE

Ce sort peut être lancé n'importe quand. Quand vous mourrez, vous devenez un zombie. Vous avez 15 points de vie, un mouvement de 3. Vous ne pouvez pas lancer de sorts mais vous pouvez utiliser des objets. Vous faites 1D6 points de dégâts au corps à corps.

Neutre	LDV
--------	-----

LA MINE DU MAGICIEN

Vous placez un pion « mine » sur le plateau. De plus, vous placez un sort face caché sous la mine. Si un magicien ou une créature passe sur la mine, le sort est déclenché et l'affecte. La mine est défaussée après l'attaque.

Neutre	LDV
--------	-----

LA TEMPETE PSYCHIQUE

Vous faites 1D6 points de dégâts à la cible ainsi que sur tous les magiciens / créatures / objets situés sur les cases adjacentes. Les murs ne protègent pas.

Neutre	LDV
--------	-----

ZAP!

Vous faites 1D4 points de dégâts à la cible et elle recule d'autant de cases.

Neutre	
PRECOGNITION	
Vous pouvez regarder les 2D6 premières cartes de la pioche.	

Neutre	
KAMIKAZE	
Vous faites le nombre de vos points de vie en dégât à tous les magiciens présents sur la plateau (y compris vous même).	

Neutre	LDV
PAPIER PIERRE CISEAU	
Vous jouez avec le magicien ciblé à « pierre, papier ciseau ». Le perdant subit 4 points de dégâts. Tant que les 2 joueurs sont d'accord, vous pouvez continuer.	