

## *Des nouveaux sorts pour la guerre des magiciens*

### Extension numéro 1 en bleu clair

#### **FAQ Additif aux règles :**

Un objet dont les charges sont épuisées doit être défaussé.

#### **LES SORTS**

Neutre	
<b>PIVOT</b>	
Vous pouvez faire pivoter un mur de 90°. Le premier mur est détruit et le deuxième réapparaît une fois pivoté.	

Neutre	LDV
<b>CHAMP DE GRAVITE</b>	
Le magicien ciblé doit poser par terre tous les objets qu'il possède.	

Neutre	
<b>ROQUE</b>	
Chaque magicien est téléporté sur la case du magicien contrôlé par votre voisin de droite. Si un magicien contre ce sort, il ne fait pas partie du roque.	

Neutre / Contre attaque	LDV
<b>DE CASSE</b>	
<p>Vous remarquez que le dé est cassé et vous pouvez le faire relancer. Le sort est considéré comme neutre si vous modifiez un de vos propres jets. Vous devez avoir une LDV si vous visez un autre magicien ou créature.</p>	

Neutre	LDV
<b>GREMLIN, LE RETOUR</b>	
<p>Un objet de la cible est éliminé.</p>	

Neutre	
<b>DESINFECTER</b>	
<p>Tous les magiciens et les créatures vivantes subissent 3 points de dégâts tandis qu'on nettoie l'arène. Le lanceur de ce sort ne peut se prévenir de ces dégâts.</p>	

Neutre	
<b>LOTÉRIE</b>	
<p>Le prochain magicien qui est blessé par un autre magicien peut piocher une carte.</p>	

Neutre	Soi-même
<b>REPOS ET RELAXATION</b>	
<p>Le magicien ne joue pas pendant 1D6 tours mais il regagne 3 points de vie par tour. Il peut encore agir en lançant des sorts de contre attaque. Il a toujours sa phase de pioche.</p>	

Neutre	
<b>POKER</b>	
<p>Chaque magicien lance 1D6. Celui qui fait le plus haut résultat peut piocher une carte au hasard dans chacune des mains de ses adversaires. En cas d'égalité, le sort n'a aucun effet.</p>	

Neutre	LDV
<b>CHARMEUR</b>	
<p>Le magicien peut prendre sous son contrôle une créature. Si cette créature, normalement, ne peut pas être contrôlée, vous la contrôlez pendant 1D6 tours.</p>	

Neutre / Contre attaque	LDV
<b>CLIGNOTANT</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le clignotant téléporte sa cible de 1D4 cases de façon aléatoire. Si la cible doit réapparaître dans une case non vide, relancer la distance. Ce sort bloque le mouvement de la cible. De plus, ce sort peut être utilisé en contre attaque sur vous-même.</p>	

Neutre	LDV
<b>SMOG</b>	
<p>Une case est transformée en smog pendant 1D6 tours. Cette case bloque la LDV sur sa case ainsi que sur les cases adjacentes. Si une créature ou un magicien traverse le smog, il perd un point de vie.</p>	

Neutre / Contre attaque	LDV
<b>PRENEZ UN TICKET</b>	
<p>Si le magicien ciblé se déplace de 0 à 1 cases, il passe un tour. Si le magicien ciblé se déplace de 2 cases, il passe 2 tours. Si le magicien ciblé se déplace de 3 cases, il passe 3 tour.</p>	

Neutre	LDV
<b>MUR CLIGNOTANT</b>	
<p>Vous désignez un mur. Au début de chaque tour, on lance 1D6. Sur un 1, le mur n'existe pas pour ce tour.</p>	

Neutre	
<b>VENT D'ESPRIT</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le vent a une portée de 2 cases. Le vent s'écarte du lanceur et repousse tous les magiciens, créatures et objets. Le vent est bloqué par les murs.</p>	

Neutre	
<b>VISION RAYON X</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, la portée de la vision est de 2 cases. Le magicien peut alors voir à travers tous les magiciens, créatures, objets. La vision est bloquée par les murs.</p>	

Neutre	LDV
<b>RECHARGE</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le magicien peut rajouter une recharge à un objet sans dépasser son nombre maximum de recharges.</p>	

Neutre	
<b>TELEPORTATION VARIABLE</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le magicien peut se téléporter de 2 cases.</p>	

Neutre	
<b>SOIN</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le magicien gagne 1 point de vie.</p>	

Neutre	LDV
<b>CONTROLE</b>	
<p>La créature visée est maintenant sous votre contrôle.</p>	

Neutre	
<b>DE RETOUR DES ENFERS</b>	
<p>Ce sort ne prend effet que si le magicien est mort. Un tour après sa mort, il revient sous forme de fantôme. Il n'a alors plus de phase de pioche ni d'attaque à mains nues. Mais il dispose d'une attaque spéciale qui lui fait prendre une carte dans la main du magicien qu'il attaque. Il n'a plus de point de vie.</p>	

Neutre	LDV
<b>LES PORTES DE TRANSFERT</b>	
<p>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. Le lanceur du sort peut redispenser une des portes par tour et dans sa LDV. Si une des portes est détruite, l'autre aussi.</p>	

Neutre	LDV
<b>MUR DE VERRE</b>	
<p>Vous transformez un mur en mur de verre. Ce mur ne bloque plus les lignes de vue. Il peut être détruit en lui infligeant 5 points de dégâts. Alors il explose et fait 4 points de dégâts à toute créature, magicien adjacent au mur à cause des débris de verre.</p>	

Neutre	LDV
<b>CONE DE FROID</b>	
<p>Le cône inflige 3 points de dégâts sur une ligne droite à partir du magicien qui a lancé le sort.</p>	

Neutre	LDV
<b>MALEDICTION REDOUTE</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le magicien ou la créature cible perdra un point de vie lors de sa prochaine attaque magique (faire des dégâts avec un sort pas une créature).</p>	

Neutre	LDV
<b>ZOT !!!!!</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le magicien inflige à sa cible 1 point de dégât électrique et la fait reculer de 1D4 cases en ligne droite. Pour chaque case pour laquelle la cible ne peut reculer, elle perd un point de vie.</p>	

Neutre	
<b>VISION</b>	
Le magicien peut regarder les (2 fois le nombre de joueurs) cartes sur la pile et les réarranger comme il veut.	

Neutre	
<b>DERNIERS RETRANCHEMENTS</b>	
Chaque magicien y compris vous même perdez votre nombre de points de vie.	

Neutre / Contre attaque	LDV
<b>RIEN A PERDRE</b>	
Le magicien désigne un magicien cible. Chacun lance 1D6. Celui qui fait le plus perd 8 points de vie. En cas d'égalité, les deux mages perdent 4 points de vie.	

Neutre	LDV
<b>CASE DEPART</b>	
Le magicien ciblé retourne sur une case de départ de son choix.	

Neutre	LDV
<b>LA TELEVISION</b>	
Ce sort crée un T.V. qui joue les Simpsons sur un mur. Tous les magiciens qui entrent dans la LDV de cette télévision doivent passer leur tour.	

Neutre	LDV
<b>CHAT NOIR</b>	
La prochaine fois que le magicien ciblé devra lancer un dé. C'est celui qui a envoyé le chat noir qui décidera du score.	

Neutre	LDV
<b>ECHANGE DE CORPS</b>	
Vous jouez maintenant le magicien ciblé définitivement et le possesseur du magicien ciblé joue définitivement votre magicien.	

Neutre	LDV
<b>INTOXICATION</b>	
En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le sort dure un tour. Le magicien ciblé, à chaque fois qu'il se déplace d'une case, a une malchance sur 4 de tomber et de perdre son tour.	

Neutre	LDV
<b>MACHISME</b>	
Le magicien ciblé devient macho et ne peut plus jouer de sort de contre attaque pendant 1D6 tours.	



Neutre	LDV
<b>ATTRACTION FATALE</b>	
<p>Ce sort doit être lancé sur 2 cibles (magicien et/ou créature). Ces cibles se trouvent irrésistiblement attirées l'une vers l'autre. Placer une des cibles dans une case adjacente à l'autre cible. Elles doivent rester l'une à côté de l'autre pendant 1D6 tours.</p>	

Neutre	LDV
<b>MORT RAPIDE</b>	
<p>En plus de ce sort, le magicien doit se défausser de cartes. Pour chaque carte défaussée, le sort dure un tour. Le magicien ciblé perd un point de vie pour chaque carte utilisée ou défaussée.</p>	

Neutre	LDV
<b>MONTRE NOUS</b>	
<p>Le magicien ciblé doit montrer ces cartes en main aux autres joueurs pendant 1D6 tours.</p>	

Neutre	
<b>DON DE SOI</b>	
<p>Chaque magicien doit donner 3 sorts ou sa main entière à son voisin de droite.</p>	

Neutre	
<b>MONSTRE ECRASE</b>	
<p>Vous sacrifiez des points de vie et chaque créature en jeu subit autant de dommages que de points de vie que vous avez sacrifié.</p>	

Neutre	
<b>ROULETTE RUSSE</b>	
Chaque magicien lance 1D6 et celui qui fait le moins perd 12 points de vie.	

Neutre	LDV
<b>DESENVOUTEMENT DE BENEDICTION</b>	
Le magicien ciblé perd le bénéfice d'un sort bénéfique permanent (comme vol par exemple).	

## LES CREATURES

Créature	LDV
<b>PAC MAN</b>	
<p>Le pac man se déplace de 3 cases par tour. Quand le pac man est sur la même case qu'un magicien. Celui-ci perd tous ces objets et les laisse tomber dans cette case. De plus, le magicien est téléporté sur une des cases de départ (au choix du contrôleur du pac man). Le pac man a 3 points de vie.</p>	

Créature	LDV
<b>HAMSTER GEANT DE L'ESPACE</b>	
<p>Le hamster a 25 points de vie et bloque une case ainsi que la LDV. Le hamster peut manger de la pourriture ou du kuzdu sur une case adjacente.</p>	

Créature	LDV
<b>ALIEN, LE RETOUR</b>	
<p>L'alien se déplace de 2 cases vers le magicien (même l'invocateur) à chaque tour (même ceux des autres joueurs). L'alien, le retour attaque à chaque tour, tous les magiciens qui lui sont adjacents. Il inflige 2 points de dégâts. L'alien ne peut être la cible de sort et ne peut être combattu qu'au corps à corps. Tout magicien tué par un alien devient lui-même un alien. Quand un alien meurt, il explose et inflige 2 points de dégâts à toutes les créatures ou magiciens adjacents. Il possède 2 points de vie.</p>	

## LES OBJETS

Neutre	Objet
<b>LA GRANDE EPEE DU MAGE</b>	
<p>La grande épée dispose de 1D4 charges. Le magicien peut attaquer une créature ou un magicien en faisant deux fois le nombre de ses cartes en main de dégât (moitié magique moitié physique). Le magicien doit se défausser d'une carte.</p>	

Neutre	Objet
<b>LA CLOCHE</b>	
<p>La cloche est donnée à un magicien adjacent. Si ce magicien entre dans la LdV d'un autre magicien, ce dernier peut lui lancer un sort même si ce n'est pas son tour. La cloche possède 5 points de vie.</p>	

Neutre	Objet
<b>LE HEAUME D'HONNEUR</b>	
<p>Le heaume d'honneur protège le magicien de 5 points. Aucun autre objet ne peut être utilisé ou porté tant que le magicien est en possession du heaume d'honneur.</p>	

Neutre	Objet
<b>MISSILE A TETE CHERCHEUSE</b>	
<p>Le missile ne sert qu'une fois. En l'utilisant, vous nommez une cible. Il fonctionne pendant 1D6 tour et se déplace de votre nombre de cartes en main vers la cible. Il explose en faisant 1D6+1 points de dommage qu'au contact de la cible nommée.</p>	

Neutre	Objet / pierre
<b>PIERRE DES CREATURES</b>	
Aucune créature ne peut attaquer ou faire de dégât au porteur de cette pierre.	
Neutre	Objet
<b>LA MINE</b>	
Vous placez un pion « mine » sur le plateau. La mine a une puissance de 1D6. Si quelqu'un passe sur la mine, elle inflige sa puissance en dégât, ensuite sa puissance diminue de 1. Quand la puissance arrive à 0, le pion mine est retiré.	

## CONTRE ATTAQUE

Contre attaque	
<b>FAMILIER LOYAL</b>	
Les dégâts faits sur vous sont en fait infligés à votre familier. Il meurt dans d'atroces souffrances et vous passer votre prochain tour à le pleurer.	

Contre attaque	
<b>MATHEMATIQUES MODERNES</b>	
Vous pouvez modifier la valeur d'un nombre situé sur un sort de +1 ou -1.	

Contre attaque	LDV
<b>INCREDULE</b>	
Le magicien veut faire croire à la non existence d'une créature pendant une attaque de cette créature. Lancer 1D6 : 1-2 la créature inflige la valeur du dé de dégâts supplémentaires 3-6 la créature est détruite	

Contre attaque	LDV
<b>INJONCTION</b>	
L'effet du sort visé est reporté au prochain tour du joueur qui a lancé le sort visé.	

Contre attaque	
<b>JE SUIS TOUCHE !!!!</b>	
Les dégâts que vous subissez sont réduits à 0 jusqu'à la fin de ce tour.	

Contre attaque	
<b>ARTS MARTIAUX</b>	
Les dégâts subis au corps à corps sont réduits à 0.	

Contre attaque	LDV
<b>CONTROLE DE CREATURE</b>	
Ce sort permet de contrôler une créature située dans votre LDV pendant 1 tour. A la fin du sort, elle est à nouveau contrôlée par son ancien propriétaire.	

## PIEGE

Piège	
<b>LA MALEDICTION DE GOLOD</b>	
Quand vous tombez dans ce piège, tous les autres magiciens perdent 3 points de vie et vous vous gagnez 3 points de vie.	