

Eclair



Ce sortilège peut être lancé de manière verticale, horizontale ou en diagonale en ligne droite jusqu'à ce qu'il rencontre un mur ou une porte fermée. Il infligera la perte de 2 points de corps à tous les Héros ou monstres se trouvant sur son chemin, sans que ceux-ci ne puissent se défendre.

Tempête



Ce sortilège crée une petite tempête qui vient envelopper un Héros. Celui-ci passera alors son tour.

Téléportation



Ce sortilège permet au sorcier de disparaître et de se téléporter instantanément à un endroit connu seulement du joueur sorcier. Cet endroit peut être indiqué sur la carte de la Quête.

Tempête de feu



Ce sortilège enflamme la pièce dans laquelle le sorcier se trouve et inflige la perte de 3 points de corps à tous les monstres et Héros s'y trouvant, mais épargne le sorcier.

Toutes les victimes doivent alors lancer deux dés rouge et pour chaque 5 ou 6 obtenus, les dommages seront réduits d'un point de corps.

Ce sortilège ne peut être utilisé dans les couloirs.

Sommeil



Ce sortilège place le Héros de votre choix dans un profond sommeil. Celui-ci ne peut alors plus attaquer, ni se défendre ou se déplacer. Le sortilège peut être brisé par le Héros immédiatement ou par après en obtenant au moins un 6 en lançant autant de dés rouge qu'il a de points d'esprit.

Rouille



Ce sortilège peut endommager une épée ou un casque en métal et le rendre si rouillé que cette pièce d'équipement devient alors inutilisable.

Ce sortilège ne fonctionne pas sur les artefacts.

Invocation d'Orcs



Ce sortilège permet de faire apparaître autour du sorcier un groupe d'Orcs. Lancez un dé rouge :

- 1, 2 ou 3 = 4 Orcs
- 4 ou 5 = 5 Orcs
- 6 = 6 Orcs

Invocation de morts-vivants



Ce sortilège fait apparaître un groupe de morts-vivants autour du sorcier.

Lancez un dé rouge:

- 1 ou 2 = 4 squelettes
- 3 ou 4 = 3 squelettes et 2 zombies
- 5 ou 6 = 2 zombies et 2 momies

Horreur



Ce sortilège paralyse un Héros par la peur et réduit sa capacité d'attaque à un dé. Ce sortilège pourra être brisé par le Héros lors d'un prochain tour en obtenant au moins un 6 en lançant autant de dés rouge qu'il a de points d'esprit.



Tempête de feu



Ce sortilège enflamme la pièce dans laquelle le sorcier se trouve et inflige la perte de 3 points de corps à tous les monstres et Héros s'y trouvant, mais épargne le sorcier.

Toutes les victimes doivent alors lancer deux dés rouge et pour chaque 5 ou 6 obtenus, les dommages seront réduits d'un point de corps.

Ce sortilège ne peut être utilisé dans les couloirs.

Tempête



Ce sortilège crée une petite tempête qui vient envelopper un Héros. Celui-ci passera alors son tour.

Téléportation



Ce sortilège permet au sorcier de disparaître et de se téléporter instantanément à un endroit connu seulement du joueur sorcier. Cet endroit peut être indiqué sur la carte de la Quête.





Translated by: [Maike05](#)

Permission to be hosted at:



HeroQuest is © 1989, 1991, 1992, 1993 Milton Bradley Company.
All Rights Reserved
A Division of Hasbro, Inc.
Developed with Games Workshop.

Use of the HeroQuest Logo, Theme and Images are not intended as a challenge or threat to their Copyrights. This document is made available for the sole purpose of private use and may not be otherwise altered or sold, in whole or in part, without the explicit permission of the Copyright holders.