

Cartes Magie.





Invisibilité

Pour autant que vous haïssiez ce sort, soyez sûr que les compagnons du sorcier le haïssent davantage.

Les magiciens avancent jusqu'à la fin de la ligne et ne peuvent pas être blessés ce tour (ne s'applique pas aux paladin).



Détection du Mal

Fium, c'est un donjon. Bien sûr qu'il y a le mal.

Vous gagnez 2 Méchanceté.



Chant de Courage

Ils sont fous. Malheureusement, rien n'est pire qu'une bande de fous déterminés.

L'étape "Conquête" (y compris fatigue) se passe 2 fois à ce round, à moins que vous n'empêchiez la conquête. Choisissez la seconde tuile suivant les règles normales.



Clé Magique

Il est parti? Etrange... il était là-dedans quand j'ai cédé mon tour de garde au mec barbu.

Défaussé un de vos aventurier emprisonné (si vous en avez).



Poing de la Justice

Le nom de ce sort est un peu... trompeur.

Vous perdez un lufin.



Régénération

Juste au moment où vous pensez que vous avancez dans votre travail, quelqu'un arrive et ruine tout.

Chaque aventurier blessé récupère un point de vie.



Détection des Trésors

S'il y a quoi que ce soit de valeur dans ce donjon, ce sort le trouvera.

Vous perdez 1 or. Si vous n'avez pas d'or, vous perdez 1 nourriture. Si vous n'en avez pas vous perdez un piège. Si vous n'avez même pas de piège vous êtes nul.



Graffiti

Fim, ça ressemble à un dessin cru de... Oh mon Dieu. Je ferais mieux d'effacer ça avant que le maître ne voit ça.

Votre séide est occupé. Placez un séide sur le premier emplacement de Cartes Ordre. Tout ordre placé là au round 1 de l'Année prochaine ne sera pas fait.



Porte Dimensionnelle

Oooh, une porte magique! Je vais juste jeter un coup d'oeil...

Vous perdez un des monstres que vous avez utilisé en combat. Retirez-le du jeu.

