

Ressusciter



Ce sort peut être lancé sur n'importe quel héros mort au combat pour essayer de le ramener à la vie. Lancez un nombre de dés de combat égal au nombre de vos points d'esprit. Si vous obtenez un bouclier noir sur un dé de combat, le héros est ressuscité avec un point du corps. Vous pouvez essayer ce sort aussi souvent que vous voulez, mais à chaque tentative, vous perdrez un point du corps. Le sort ne peut être tenté qu'une fois par tour.

Necroplasm



Cette carte sort peut être jouée à tout moment pour contrer des sorts d'un autre utilisateur de la magie. Necroplasm renvoi les effets du sort lancé contre le lanceur. Le sort ensuite est jeté.

Levée des morts



Ce sort invoque de la terre, un nombre (lancez un dés 6) de squelettes autour de vous. Vous pouvez les commander aussi longtemps qu'ils vous sont visibles et jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Le sort est ensuite jeté.

Feu des Enfers



Ce sort peut être lancé sur n'importe quel monstre ou joueur adjacent de votre position. Le sortilège infligera 3 points de corps à la victime qui peut lancer trois dés de combat. Pour chaque bouclier obtenu, la victime réduit les dégâts de 1 point de corps. Le sort est ensuite jeté.

Drain de vie



Chaque héros ou monstre dans la salle doivent lancer un nombre de dés de combat égal à leurs points d'esprit. Vous pouvez absorber 1 point de corps à chaque héros ou monstre qui n'obtient pas au moins un bouclier. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures mortes vivantes. Le sort est ensuite jeté.

Anti Morts-vivants



Une fois lancé, aucun mort-vivant ne peut rester sur les cases adjacentes à la votre. Les créatures morts-vivants doivent se déplacer au moins d'une case tout de suite plutôt que d'attaquer. Le sort n'est pas jeté jusqu'à ce que vous choisissiez de mettre fin à ses effets ou si vous subissez des dégâts. Vous ne serez pas en mesure d'attaquer ou de vous défendre pendant que le sort est actif.

Subjuguer



Ce sort peut être lancé sur n'importe quel monstre visible. Sur chacun de ses tours, le monstre peut tenter de résister à l'envoûtement en obtenant un bouclier en lançant un nombre de dés de combat égal à ses points d'esprit. Si le test de résistance échoue, alors vous pouvez contrôler le monstre pour ce tour. Le sort est jeté si le monstre meurt ou s'il réussit à résister.





Translated by: [ludooo77](#)

Created by: [Ethica](#)

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.