



Sort de Druide



Sort de Druide



Sort de Druide



Sort de Druide



Sort de Druide



Sort de Druide



Sort de Druide



Sort de Druide



Sort de Druide

### Armure de bois



Ce sort peut créer sur vous-même ou sur un autre héros, une armure de bois qui recouvre le corps entièrement. Cette armure absorbe tous les points de dommage infligés durant le combat. Cette carte est à défausser, ensuite.

### Bio régénération



Ce sort restaure des points de corps perdus. Jetez un Dé 6 et indiquez sur votre feuille de marque les points de corps retrouvés. Cette carte est à défausser, une fois utilisée.

### Enracinement



L'invocation de ce sort crée des racines qui étranglent et paralysent tous monstre à proximité pour deux tours. Cette carte est à défausser, ensuite.

### Diablot de la Forêt



Un puissant Diablot de la Forêt se porte à votre cause. Chaque héros voit son nombre de dé 6 de combat doublé pour le prochain tour. Cette carte est à défausser, une fois utilisée.

### Mur de ronces



Ce sort crée un mur de ronces qui apporte protection au Druid. Ce dernier voit augmenter pendant un tour sa défense de deux dé 6 et son corps de deux points. Cette carte est à défausser, ensuite.

### Esprit de la Forêt



Ce sortilège appelle le grand Esprit de la Forêt. L'Esprit attaque avec 8 dé 6 de combat, les dommages peuvent être infligés à plusieurs ennemis dans une même salle. Cette carte est à défausser, ensuite.

### Métamorphose



Le Druid peut à chaque tour de jeu se métamorphoser en ours. Pour cela, il jette un dé 6, si un 5 ou un 6 apparaît, le sort est réussi. La métamorphose dure deux tours de jeu.

Ours: Att 3 dé 6, Déf 2 dé 6  
Déplacement: 2 dé 6

### Mon fidèle, le loup



Le Druid en danger peut invoquer la présence d'un loup à ses côtés.

Loup :

Att: 2 dé 6 / Déf: 1 dé 6

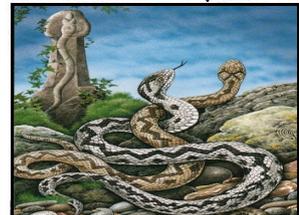
Dpt: 2 dé 6

Corps 4

Esprit 3

Cette carte est à défausser, ensuite.

### Maître des serpents



Le Druid en danger peut invoquer la présence d'un dé 6 de serpents à ses côtés.

Serpent :

Att: 1 dé 6 / Déf: 1 dé 6 / Dpt: 1 dé 6

Corps 2

Esprit 1

Cette carte est à défausser, ensuite.