



Crâne du Destin



Ce sort permet au Sorcier de lancer 1 crâne magique sur 1 adversaire dans son champ de vision. Le crâne explose comme une boule de feu et Attaque la cible avec 2 dés de combat. La cible se défend normalement. Défaussez après usage.

Eclair de la Mort



Le Sorcier peut jeter ce sort sur 1 cible en vue. Celle-ci perd automatiquement 1 Point de Corps. Défaussez après usage.

Evocation des Momies



Ce sort invoque 1 Momie qui apparaît immédiatement dans une case adjacente au Sorcier. Elle peut se Déplacer & Attaquer tout de suite. Défaussez après usage.

Evocation des Morts



Lancez ce sort durant le tour d'un autre joueur, après qu'un monstre ait été tué. Ce monstre est alors remplacé par 1 Squelette qui peut se Déplacer & Attaquer immédiatement. Défaussez après usage.

Evocation des Squelettes



Ce sort invoque 2 Squelettes qui apparaissent immédiatement dans le champ de vision du Sorcier. Ils peuvent se Déplacer & Attaquer tout de suite. Défaussez après usage.

Peur



La cible de ce sort se sent gagnée par une terreur irréprouvable qui l'empêchera d'Attaquer ou de jeter des sorts lors de son prochain tour, mais lui permettra encore de se Déplacer et de se Défendre. Défaussez après usage.

Boule de Feu



Ce sort peut être lancé sur tout monstre, l'enveloppant dans une boule de feu et lui infligeant la perte de 2 Points de Corps. Le monstre lance alors 2d6. Pour chaque 5 ou 6 obtenu, le dommage est réduit d'1 point.

Courage



Ce sort peut être lancé sur tout Héros, vous compris. La prochaine fois que ce Héros Attaque, il peut lancer 2 dés de combat SUPPLEMENTAIRES. Le sort prend fin dès que le Héros ne peut plus "voir" un seul monstre.

Feu du Courroux



Ce sort peut être lancé sur tout monstre, l'embrasant immédiatement. Il lui infligera la perte d'1 Point de Corps, à moins que le monstre n'obtienne 5 ou 6 sur 1d6.