



Bouclier Protecteur



Ce sort permet au Sorcier & à tous les Orcs dans la même salle de lancer 1 dé de Défense SUPPLEMENTAIRE jusqu'au début de son prochain tour. Fonctionne seulement dans une salle. Défaussez après usage.

Esprit de Vengeance



Ce sort permet au Sorcier d'envoyer 1 esprit invisible Attaquer 1 quelconque figurine du plateau. L'esprit Attaque 1 fois avec 4 dés de combat puis disparaît. La victime se défend normalement. L'esprit lui-même ne peut être atteint. Défaussez après usage.

Evocation des Gobelins



Le Sorcier peut immédiatement prendre 4 figurines de Gobelins se trouvant sur ou hors du plateau et les placer où il veut dans son champ de vision. Les Gobelins peuvent se Déplacer & Attaquer tout de suite, à moins qu'ils ne l'aient déjà fait durant ce tour. Défaussez après usage.

Evocation des Orcs



Le Sorcier peut immédiatement prendre 2 figurines d'Orcs se trouvant sur ou hors du plateau et les placer où il veut dans son champ de vision. Les Orcs peuvent se Déplacer & Attaquer tout de suite, à moins qu'ils ne l'aient déjà fait durant ce tour. Défaussez après usage.

Frénésie Guerrière



Le Sorcier peut choisir 1 Orc dans son champ de vision pour lui insuffler une force et une vigueur extraordinaires. Cet Orc pourra alors se Déplacer & Attaquer 2 fois durant ce tour seulement. Défaussez après usage.

Lames Effilées



Ce sort permet à tous les Orcs se trouvant dans la même salle que le Sorcier de lancer 1 dé d'Attaque SUPPLEMENTAIRE durant ce tour seulement. Fonctionne seulement dans une salle. Défaussez après usage.

Au Travers la Pierre



Ce sort peut être lancé sur tout Héros, vous compris. Ce Héros pourra traverser les murs lors de son prochain Déplacement. Il peut traverser autant de murs que son déplacement le permet. Attention! Les cases grisées de chaque Plan de Quête indiquent une roche solide. Si 1 Héros termine son déplacement dans l'une de ces cases, il est piégé à jamais!

Guérison Corporelle



Ce sort peut être lancé sur tout Héros, vous compris. Son pouvoir magique restituera immédiatement jusqu'à 4 Points de Corps perdus, sans toutefois dépasser les points initiaux du Héros.

Peau de Roc



Ce sort peut être lancé sur tout Héros, vous compris. Ce Héros peut lancer 1 dé de Défense SUPPLEMENTAIRE. Le sort prend fin dès que le Héros perd 1 Point de Corps.