

### Annulation d'un Sort



Le Sorcier peut choisir 1 personnage Lanceur de Sorts et le forcer à se défausser d'1 Carte Sort aléatoire.

Ce sort est alors inutilisable durant toute la Quête.

Défaussez après usage.

### Fils Paralysants



Le Sorcier peut tirer de ses doigts des fils magiques qui vont enchevêtrer 1 cible.

Celle-ci ne peut ni se Déplacer ni Attaquer tant qu'elle n'a pas détruit les Fils Paralysants (Corps 1 - Défense 4D).

La cible peut se défendre contre les autres attaques.

### Folie



Lancez ce sort sur 1 figurine pour l'affecter d'une terrible folie.

Zargon pourra alors déplacer cette figurine à son prochain tour, sans que celle-ci puisse toutefois attaquer ou jeter un sort.

Défaussez après usage.

### Fuite



Le Sorcier peut utiliser ce sort pour se téléporter instantanément vers n'importe qu'elle case vide du plateau.

Défaussez après usage.

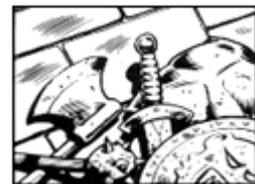
### Mur de Flammes



Le Sorcier crée 1 mur de flammes magique qui recouvre 2 cases.

Ce mur a 1 Point de Corps et 6 dés de Défense. Gardez cette carte à portée de main tant que le mur n'est pas détruit, puis retirez-là du jeu.

### Rouille



Ce sort fait rouiller et rend inutilisable 1 Equipement (à base de métal) au choix de Zargon.

Débarrassez-vous de la Carte Equipement correspondante.

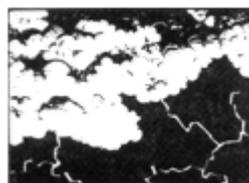
Défaussez après usage.

### Génie



Ce sort fait apparaître 1 Génie qui accomplira l'une des actions suivantes : ouvrir n'importe qu'elle porte du plateau (révélant le contenu de la salle), OU lancer 5 dés de combat pour attaquer 1 monstre dans votre ligne de vue.

### Tempête



Ce sort crée une petite tornade qui enveloppe 1 monstre de votre choix, lequel perdra son prochain tour.

### Vent Vif



Ce sort peut être lancé sur tout Héros, vous compris.

Son puissant souffle d'énergie permettra à ce Héros de lancer 2 fois plus de dés que normal à son prochain Déplacement.