

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.

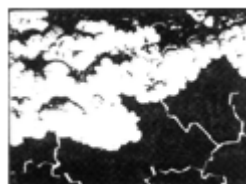
Débarrassez-vous de la Carte Equipement correspondante. Défaussez après usage.

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.