



Foudre



Le Sorcier peut déclencher la foudre sur 6 cases en ligne droite. Utilisez le gabarit "Foudre" pour savoir qui est atteint. Toute figurine concernée subit 3 dés d'Attaque et peut se défendre normalement. Réolvez chaque Attaque séparément. Défaussez après usage.

Givre Aveuglant



Le sorcier peut remplir une salle avec du givre aveuglant. Personne dans cette salle ne peut bouger, attaquer à distance ou jeter de sorts jusqu'au début du prochain tour du Sorcier.

Des figurines ne peuvent Attaquer ou se Défendre que si elles sont adjacentes. Défaussez après usage.

Mur de Glace



Le Sorcier crée 1 mur de glace 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-la du jeu.

Ouragan



Le Sorcier doit jeter ce sort sur 1 cible se trouvant droit devant lui.

La figurine visée doit alors reculer en ligne droite jusqu'à ce qu'elle heurte un mur, une autre figurine, tombe dans une oubliette, ou déclenche un autre piège.

Défaussez après usage.

Tremblement de Terre



Le Sorcier peut ouvrir le sol sur 6 cases en ligne droite. Placez le "Tremblement de Terre" sur le plateau pour déterminer qui est affecté. Toute figurine concernée perdra 1 Point de Corps comme si elle était tombée dans une oubliette.

Défaussez après usage.

Vent Voleur



Ce sort doit viser 1 seule figurine.

La victime perd alors 1 Carte Equipement aléatoire qui rejoint son paquet de cartes correspondant. Défaussez après usage.

Eau de Guérison



Ce sort peut être lancé sur tout Héros, vous compris. Le contact avec cette eau revitalisante restituera jusqu'à 4 Points de Corps perdus, sans toutefois dépasser les points initiaux du Héros.

Sommeil



Ce sort plonge 1 monstre dans un sommeil profond, l'empêchant de bouger, d'attaquer, ou de se défendre. Le monstre peut briser le sort 1 fois par tour en lançant 1d6 par Point d'Esprit inscrit sur sa carte. S'il obtient un 6, le sort est brisé. Inefficace contre les Momies, Zombis et Squelettes.

Voile de Brume



Ce sort peut être lancé sur tout Héros, vous compris. Au prochain Déplacement du Héros, il peut traverser sans être vu les cases occupées par des monstres.