



Double image



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur dont il crée un double illusoire. Pour toute attaque contre ce Héros, le joueur peut lancer un dé de combat. Si il obtient un bouclier (blanc ou noir), c'est son image qui reçoit l'attaque. Si il obtient un crâne il doit se défendre normalement. Le sort prend fin lorsque le Héros ne voit plus aucun monstre.

Sommeil profond



Ce sortilège plonge dans le sommeil un joueur ou un monstre dont les points d'Esprit sont inférieurs à quatre. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants. Pour les effets du sommeil, se référer au Livre de Règles.

Lenteur



Ce sortilège ralentit considérablement un monstre. Le déplacement du monstre est divisé par deux (arrondi à l'inférieur). Le monstre lance aussi un dé de combat en moins lorsqu'il attaque ou se défend. Le sort prend fin lorsque le monstre quitte le champ de vision de tous les Héros ou lorsque le monstre est tué.

Bois tordu



Ce sortilège déforme le bois d'une arme afin de la rendre inutilisable. L'arme ciblée doit comporter une partie importante en bois (manche...) ou être faite majoritairement de bois. Le porteur de l'arme combat alors à mains nues, comme décrit dans le Livre de Règles, à moins qu'il ne possède une autre arme.

Invisibilité



Ce sortilège rend un joueur invisible: il peut se déplacer sans être vu jusqu'au début de son prochain tour. Lorsqu'il est invisible, le Héros ne peut attaquer personne et ne peut lancer aucun sort. En contrepartie, aucun monstre ne peut l'attaquer et il ne peut pas être la cible d'un sort.

Invocation de loup



Ce sortilège permet au lanceur du sort d'invoquer un loup géant qu'il contrôle pendant trois tours. Ses caractéristiques sont les suivantes:
Déplacement 12
Attaque 4D – Défense 3D
Corps 1 – Esprit 1
Le loup ne peut que se déplacer et attaquer. Il est incapable d'ouvrir les portes.

Clairvoyance



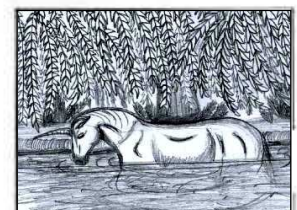
Le lanceur du sort peut demander à Zargon de disposer le contenu d'une salle (monstres, mobilier et pièges) sur le plateau de jeu. Si cette salle est vide, alors tant pis pour le lanceur du sort.

Grand butin



Lors de sa prochaine recherche de trésor, le lanceur du sort ne lancera aucun dé et pourra piocher tout de suite trois cartes Trésor. Il devra se conformer à leurs instructions, quelles qu'elles soient.

Baume elfique



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur auquel il restitue deux points de Corps perdus sur le champ, puis au début de ses deux prochains tours (soit un total maximal de six points de Corps). Le Héros ne peut pas acquérir plus de points de Corps qu'il n'en avait initialement.