



Clairvoyance



Vous pouvez demander à Zargon de disposer sur le champ le contenu d'1 salle quelconque du plateau. Si cette salle est vide, vous ne pouvez pas recommencer. Défaussez après usage.

Trésors à Gogo !



Si vous êtes en train de fouiller une salle en quête de trésor, vous avez le droit de tirer tout de suite 3 Cartes Trésor. Vous devez prendre ces 3 cartes, quelle qu'elles soient. Défaussez après usage.

Vision du Futur



Jouez cette carte à la fin de votre tour. Vous pourrez relancer 1 Jet d'Attaque, de Défense, OU de Déplacement jusqu'à la fin de votre prochain tour. Défaussez après usage.

Annulation d'un Sort



Vous pouvez choisir 1 figurine jeteuse de sorts et la forcer à se défausser d'1 Carte Sort aléatoire. Ce sort est alors inutilisable durant toute la Quête. Défaussez après usage.

Invisibilité



Vous pouvez devenir invisible et vous déplacer sans être vu jusqu'au début de votre prochain tour. Quand vous êtes invisible, vous ne pouvez attaquer personne, mais personne ne peut vous attaquer ni vous jeter de sorts. Défaussez après usage.

Mur de Pierre



Vous pouvez créer 1 mur de pierre 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.

Chaînes de l'Obscurité



Vous pouvez lancer ce sort sur 1 figurine. Celle-ci ne pourra se déplacer ni attaquer jusqu'au début de votre prochain tour, bien qu'elle puisse se défendre ou lancer des sorts. Défaussez après usage.

Flèches de la Nuit



Vous pouvez lancer ces éclairs magiques sur 1 cible dans votre champ de vision. Vous pouvez alors lancer 2 dés d'Attaque et la cible devra se défendre avec autant de dés qu'elle a de Points d'Esprit. Défaussez après usage.

Voile de Ténèbres



Vous pouvez invoquer les ténèbres et placer 1 "Voile de Ténèbres" sur le plateau. Toutes figurines dans les ténèbres ne pourront ni attaquer, ni être attaquées, ni jeter de sorts tant qu'elles y resteront. Cet élément ne peut être déplacé et perdure jusqu'à la fin de la Quête. Gardez cette carte près du plateau pour vous y référer au besoin.