



Arrêt du Temps



Ce sort peut être lancé sur l'Elfe ou un autre Héros de son choix.

Il arrête temporairement le temps pour tous les autres sur le plateau, permettant au Héros de jouer 1 autre tour immédiatement après son tour courant.

Bois Tordu



Ce sort déforme le bois d'1 Arme, telle que bâton, arc, ou arbalète, afin de la rendre inutilisable.

Disparition



Ce sort peut être lancé sur l'Elfe ou un autre Héros de son choix.

Le Héros se déplace sans être vu aussi longtemps qu'il obtient 8 ou moins à son Jet de Déplacement.

S'il obtient 9 ou plus, le sort s'achève.

Le Héros peut seulement bouger & ouvrir des portes. Il ne peut ni agir, ni déclencher des pièges, ni être affecté par des attaques ou des sorts, à moins qu'il choisisse d'annuler le sort.

Double Image



Ce sort peut être lancé sur l'Elfe ou un autre Héros de son choix.

Il crée un double vivant du Héros. Si une attaque contre le Héros est réussie, il lance 1d6.

Sur un 1, 2, ou 3, c'est son "Image" qui a reçu l'attaque et le Héros ne subit aucun dommage.

Le sort est brisé dès que le Héros ne voit plus aucun monstre.

Feu Hypnotique



Quand ce sort est lancé, l'illusion d'un grand feu apparaît.

Chaque figurine dans la salle ou le corridor (excepté le Lanceur) doit lancer 1d6.

Ceux qui obtiennent un résultat inférieur ou égal à leurs Points d'Esprit ne sont pas affectés par l'illusion. Les autres sont paralysés pendant 3 tours – incapables de bouger, d'attaquer, ou de se défendre.

Flashback (Retour en Arrière)



En lançant ce sort, l'Elfe ou un autre Héros de son choix peut rejouer son tour complet.

Tous les résultats de son premier tour sont effacés.

Vous pouvez lancer Flashback après le tour de n'importe quel Héros. LANCER CE SORT NE COMPTE PAS COMME UNE ACTION POUR LE TOUR.

Lenteur



Ce sort réduit le Déplacement d'1 monstre à 1 case par tour.

Le monstre lance aussi 1 dé de combat en moins quand il attaque ou se défend.

Le Déplacement & les dés de combat du monstre ne peuvent être inférieurs à 1.

Ces effets durent jusqu'à ce que le monstre soit tué ou hors de votre champ de vision.

Sommeil Profond



Ce sort peut être lancé sur tout monstre dans votre ligne de vue, pourvu que ce monstre ait 1 à 3 Points d'Esprit.

Le monstre s'endort immédiatement.

Il reste endormi jusqu'au prochain tour de Zargon. Un monstre endormi ne peut pas se défendre contre les attaques des Héros.