



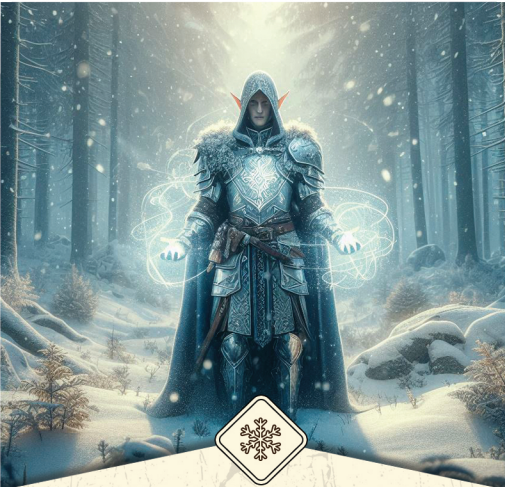
DARDI DI GHIACCIO

Una serie di dardi ghiacciati esce dalle tue mani colpendo un nemico in linea di vista. Tira 4 dadi e infliggi un danno per ogni teschio uscito. Il nemico può difendersi.



PRIGIONE DI GHIACCIO

Un nemico in linea di vista non può muoversi o essere attaccato. Ogni turno Zargon e il Mago lanciano 1 D6. Se il nemico ottiene un risultato maggiore si libera.



NEVE CURATIVA

Una neve curativa conferisce all'Eroe nuova vitalità. Ripristina totalmente i tuoi PC o quelli dell'Eroe bersaglio. Non devono essere presenti nemici entro 5 caselle.



MURO DI FIAMME

L'illusione di un muro di fiamme impedisce ai mostri con meno di 3 PM di passare. Il Muro di Fiamme occupa 3 caselle in una sola direzione e dura per 2 turni.



LUCE ACCECANTE

Una luce accecante investe tutti i nemici all'interno di una stanza. Il prossimo turno di Zargon, i nemici colpiti tireranno -1 dado in attacco. Ai nemici resta minimo 1 dado.



FORMA ETEREA

Crei una forma eterea con le tue sembianze. Il prossimo turno di Zargon, tutti i nemici entro 2 caselle dal Mago attaccheranno la forma, mancando il bersaglio.



CIRCOLO DI PROTEZIONE

Una sfera protettiva viene creata attorno a te fino a 2 caselle di distanza. Se un Eroe è dentro la sfera, difende con 1 dado in più. La magia resta attiva per 1 turno.



DISINTEGRAZIONE

Tira tanti dadi quanti i mostri in linea di vista. Per ogni scudo nero uccidi un nemico partendo dal più debole. Per ogni scudo bianco, perdi 1 PC.



TERREMOTO

Un forte terremoto colpisce l'intero dungeon. Ogni miniatura deve tirare 1 D6 ed ottenere un 4+. Un risultato inferiore causerà 1 danno e ridurrà il movimento di 3 il prossimo turno.



ZOMBIE

Nel prossimo turno di Zargon, tutti gli zombie in gioco si scaglieranno contro la miniatura nemica più vicina, ignorando gli Eroi.



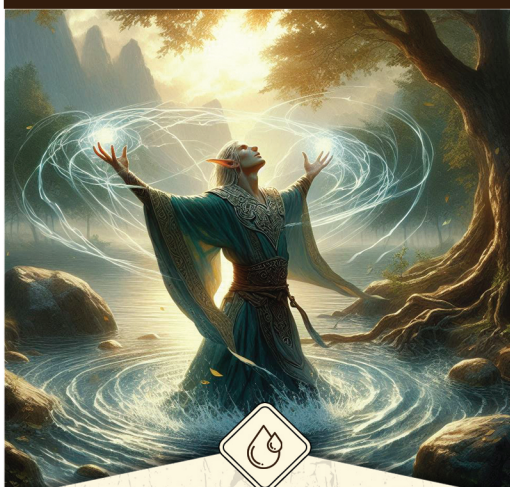
ASSORBI VITA

Ogni nemico entro 3 caselle dal Mago deve lanciare tanti dadi quanti i suoi Punti Mente. Se non ottiene almeno uno scudo nero perde 1 Punto Corpo trasferendolo al Mago.



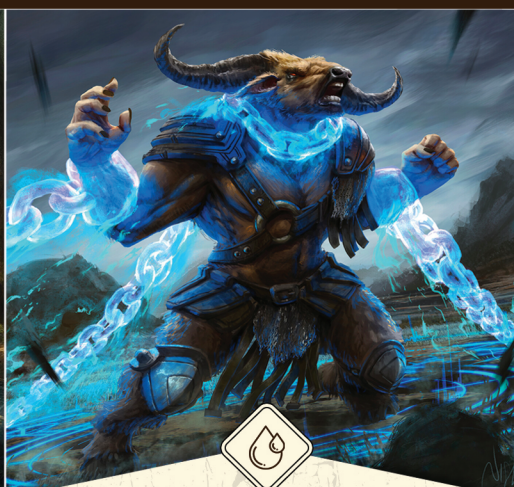
ENERGIA DEBILITANTE

Scegli un bersaglio in linea di vista. I suoi valori di attacco e difesa vengono ridotti di 1 fino alla fine del suo turno (non possono scendere sotto 1).



ACQUA GUARITRICE

Questo incantesimo può essere lanciato su un eroe qualsiasi, inclusi sé stessi. Il contatto con quest'acqua rivitalizzante ripristina fino a 4 Punti Corpo perduti.



CATENE D'ACQUA

Il nemico viene bloccato da catene d'acqua, saltando il prossimo turno. Può provare ogni turno a spezzare l'incantesimo tirando 1D6 per ogni PM. Deve ottenere un 5 o 6.



VELO DI NEBBIA

Questo incantesimo può essere lanciato su un eroe qualsiasi, inclusi sé stessi. Durante il suo prossimo movimento, l'eroe potrà spostarsi tra le caselle occupate dai mostri.



PALLA DI FUOCO

Il nemico verrà avvolto in una palla infuocata subendo 2 danni, e dovrà lanciare 2 dadi rossi: per ogni 5 o 6 ottenuto il danno verrà ridotto di 1 punto.