



### EROISMO

Il bersaglio recupera 1PC e ottiene un +1 DC per i tiri di attacco e difesa fino a quando non subisce almeno 1 danno. Da lanciare su stessi o un alleato in linea di vista.



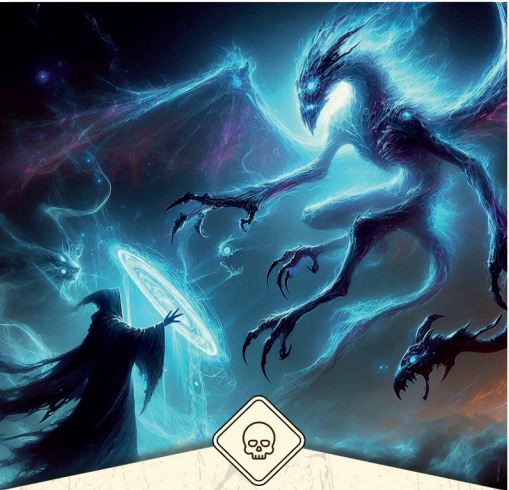
### INCUBO

I nemici in linea di vista con il Mago vengono afflitti da un incubo che ne ridurrà i dadi d'attacco a 1. Potranno tirare tanti D6 quanti i loro PM. Con 5- 6 la magia si spezza.



### GLOBI OSCURI

Tre globi di energia oscura escono dalle mani del Mago verso un nemico in linea di vista. L'incantatore attacca 3 volte con 2DC. Il nemico difende con DC = PM.



### OMBRA VIVENTE

Evochi una creatura d'ombra che può spostare il Mago e un alleato a lui adiacente in un punto della mappa già visitato, oppure attaccare un nemico in linea di vista con 4DC.