



FIAMMA D'IRA

Il nemico verrà avvolto dalle fiamme subendo 1 danno, e dovrà lanciare 1 dado rosso. Può evitare il danno ottenendo un 5 o un 6 al tiro.



CORAGGIO

Infondi coraggio a un eroe qualsiasi, inclusi sé stessi. La prossima volta che l'eroe attacca, potrà lanciare 2 dadi in più, fintanto che ci sono nemici in linea di vista.



GENIO

Evoca un potente genio che potrà attaccare con 5 dadi un mostro qualsiasi che si trova nella vostra linea di vista.



TEMPESTA

Questo incantesimo crea una piccola tromba d'aria che avvolge un mostro a vostra scelta in linea di vista. Quel mostro salterà il prossimo turno.



VENTO IMPETUOSO

Infondi di energia un qualsiasi eroe in linea di vista, incluso se stessi, permettendogli di lanciare il doppio dei dadi per il suo prossimo movimento.



ATTRAVERSA LA PIETRA

Durante il suo prossimo movimento, l'eroe colpito dall'incantesimo potrà passare attraverso i muri, fintanto che il risultato dei dadi glielo consente.



CURA DEL CORPO

Questo incantesimo può essere lanciato su un eroe qualsiasi, inclusi sé stessi. La sua potenza magica ripristina fino a 4 Punti Corpo perduti.



PELLE DI PIETRA

L'eroe colpito da questo incantesimo potrà lanciare 1 dado in più durante la difesa fino a quando non subisce un danno.



TELETRASPORTO

Puoi teletrasportarti immediatamente in un qualunque punto della mappa già visitato da te o dai tuoi alleati tranne le stanze chiuse.



DISARMO

I tuoi poteri telecinetici ti permettono di strappare le armi a tutti i nemici entro 2 caselle da te. Il prossimo turno, attacheranno con un solo dado.



INDEBOLIMENTO

Tutti i nemici in linea di vista il prossimo turno attaccano con -2 dadi rispetto al valore di attacco base (non possono tirare meno di 1 dado).



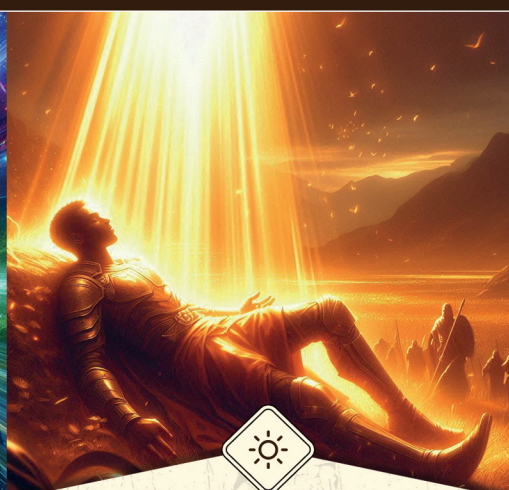
INNO ALLA LUCE

Un cerchio di luce investe ogni nemico nel raggio di 5 caselle dell'incantatore, il quale attacca con 1DC ogni nemico. L'attacco non è difendibile.



PRISMA MAGICO

Una serie di raggi colorati colpisce ogni miniatura entro 4 caselle. Chi viene colpito lancia 1D6 e con un risultato pari o superiore ai propri PM subisce 2 danni.



RAGGIO DI GUARIGIONE

Un raggio di luce scende dal cielo, restituendo 2PC all'incantatore o a un alleato in linea di vista. Ogni miniatura adiacente al bersaglio recupera 1PC.



POSSESSIONE

Tutti i nemici in linea di vista con il Mago tirano 1D6: con 1-3 il bersaglio esegue subito un turno sotto il suo controllo (movimento + attacco).



VISIONE FUTURA

Questa magia può essere lanciata su se stessi o un alleato in linea di vista. Il prossimo round il bersaglio potrà rilanciare una volta tutti i dadi per ogni tiro che esegue.