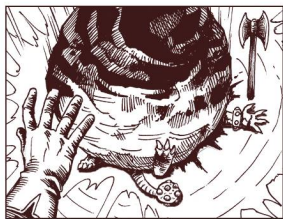


Masso Cadente

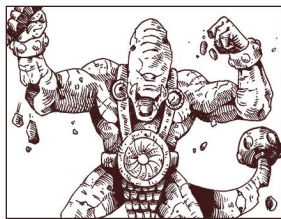


Potete generare un masso cadente che colpirà un nemico a voi visibile. Lanciate prima un dado, se ottenete 5 o 6 potete far cadere due massi e colpire due nemici invece che uno.

I mostri si difendono secondo le regole della trappola Masso Cadente. Prestate attenzione a non ostruire il vostro cammino con i massi caduti!

La carta va scartata dopo l'uso.

Pietrifica



Trasformate in una statua di pietra un qualunque mostro. La vittima può provare a difendersi ottenendo con un singolo dado un punteggio uguale o inferiore ai propri punti corpo; in caso contrario sostituite la miniatura del mostro con un tassello delle rocce. Inefficace contro Gargoyle o altre creature di pietra. Scartare la carta dopo l'uso.

Forza Bruta



Quest'incantesimo può essere lanciato su qualunque personaggio che al suo prossimo turno potrà attaccare usando un numero di dadi doppio rispetto al normale. Può anche essere usato per aprire una porta di pietra immediatamente. La carta va scartata dopo l'uso.

Incantesimi Elementali di II Livello, by Lestodante

Sfera Incendiaria



Prima di scagliare la sfera contro un vostro nemico dovrete dichiarare un numero da 2 a 5; il nemico lancerà altrettanti dadi da combattimento e per ogni teschio uscito perderà un Punto Corpo; tuttavia dovrete prima tirare voi un dado e se otterrete un numero inferiore a quello dichiarato la sfera esploderà tra le vostre mani facendovi perdere un Punto Corpo. L'incantesimo *non* va scartato.

Cerchio di Fuoco



Scatenate un cerchio di fuoco col quale attaccherete chiunque si trovi attorno a voi. Qualunque miniatura posizionata in una casella adiacente alla vostra, anche diagonalmente, dovrà lanciare due dadi e per ogni teschio ottenuto perderà un Punto Corpo. La carta va scartata dopo l'uso.

Ceneri della Fenice



Questo incantesimo può essere usato per far risorgere voi stessi o un altro Eroe appena morto. Lanciate due dadi e sommate al punteggio i Punti Mente di base dell'Eroe che volete resuscitare; se il totale supera 9 l'Eroe tornerà in vita con 2 punti corpo. Ogni volta che provate, consumate un Punto Mente. L'incantesimo va scartato quando un Eroe viene resuscitato o se rimanete con soli due Punti Mente.

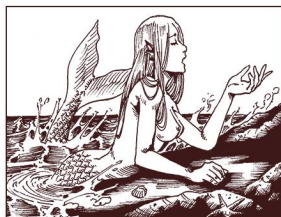
Disegni realizzati da Luis Octavio NB - Alberto Macari - Laszlo Seber

Corpo Liquido



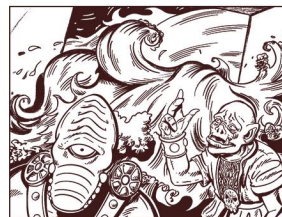
Potete usare questo incantesimo su un qualunque personaggio ed in *qualunque* momento, ad esempio mentre un altro eroe sta subendo un danno causato da un nemico o da una trappola; il suo corpo diverrà liquido per alcuni istanti che gli saranno sufficienti per non subire alcun danno. La carta va scartata dopo l'uso.

Canto delle Sirene

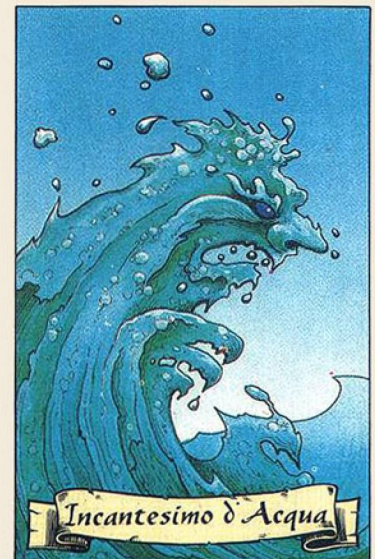
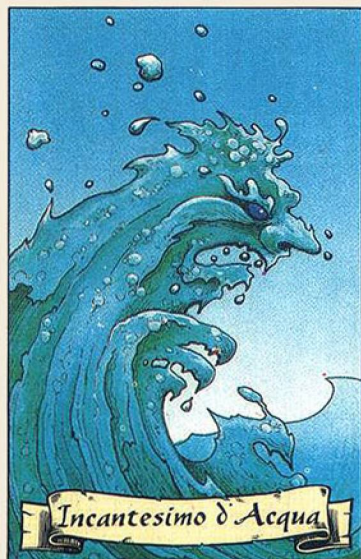
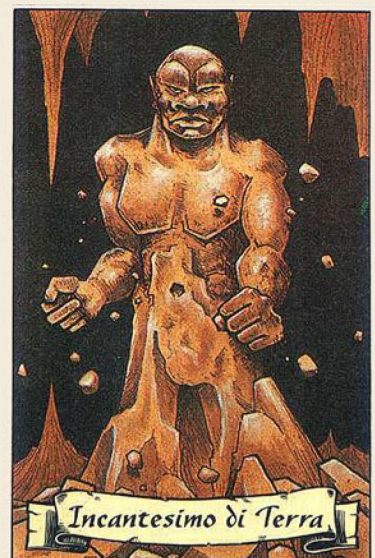
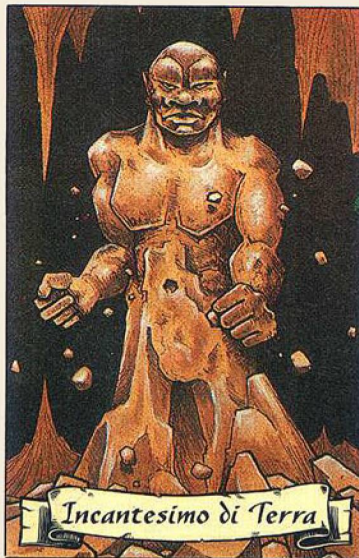
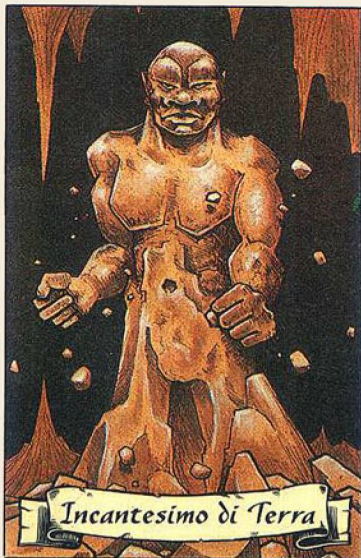


Invocate il canto delle sirene per incantare un qualunque mostro; inizierà ad attaccare gli altri mostri finché non rimarrà l'unico mostro presente nella stanza. Potrà cercare di resistere se con un dado di movimento otterrà un risultato pari o inferiore ad i suoi Punti Mente. Inefficace contro i Nonmorti o altre creature magiche. La carta va scartata dopo l'uso.

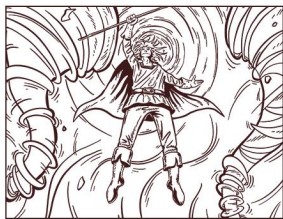
Onda



Potete lanciare l'incantesimo solo dentro una stanza. Un'enorme onda d'acqua attaccherà con due dadi da combattimento chiunque si trovi all'interno. **OPPURE** potete usarlo in *qualunque* momento per annullare gli effetti dell'incantesimo Tempesta di Fuoco, ottenendo un Teschio con un dado da combattimento. La carta va scartata dopo l'uso.



Turbini



Potete scatenare i turbini all'interno di una stanza. Tutti i presenti, sia eroi che mostri, a parte voi, subiscono un attacco con 3 dadi da combattimento. L'attacco è unico e ciascuno dovrà poi difendersi singolarmente. Se nella stanza sono presenti arredi, aggiungete un dado in più in attacco.

La carta va scartata dopo l'uso.

Soffio Argenteo



Potete usare questo incantesimo per aprire in sicurezza uno scrigno, neutralizzando automaticamente eventuali trappole *oppure* per spazzar via immediatamente una Nube del Caos.

La carta va scartata dopo l'uso.

Furia del Vento



Lanciate l'incantesimo su qualunque Eroe; al suo prossimo turno potrà effettuare attacchi multipli: se con il suo prossimo attacco ucciderà un nemico potrà spostarsi di due caselle ed attaccarne subito un altro; se lo ucciderà potrà continuare a muovere di altre due caselle e attaccare ancora finché il suo attacco non verrà parato o finché non vi saranno più mostri raggiungibili. Scartare dopo l'uso.

Bastone del Mare



Il Bastone del Mare permette di trasmutare fino a due dei vostri Punti Mente in Punti Corpo o viceversa, una sola volta per ciascuna impresa. Vi consente inoltre di usare gli Incantesimi d'Acqua di II livello.

Può essere usato *solo* dal Mago.

Bastone della Fenice



Il Bastone della Fenice vi rende immuni da un qualunque attacco nemico generato da fuoco magico, una volta per impresa. Inoltre vi consente di usare gli Incantesimi di Fuoco di II livello.

Può essere usato *solo* dal Mago.

Bacchetta di Galimatias



Questa antica bacchetta magica permette al Mago di usare tutti e quattro i gruppi di incantesimi elementali contemporaneamente, *Acqua, Aria, Fuoco e Terra*, ma non può essere usata insieme ad altre bacchette o bastoni magici.

Può essere usata *solo* dal Mago.

Bastone di Pietra



Il Bastone di Pietra riduce ad un solo dado il danno causatovi da un masso cadente. Vi permette inoltre di usare gli Incantesimi di Terra di II livello e incrementa di +1 i vostri Punti Corpo di base.

Può essere usato *solo* dal Mago.

Bastone del Vento



Il Bastone del Vento vi consente di saltare sempre con successo i pozzi trabocchetto e incrementa di +3 il risultato dei vostri dadi di movimento. Vi permette inoltre di usare gli Incantesimi d'Aria di II livello.

Può essere usato *solo* dal Mago.

Anello del Caos



Chi indossa l'anello può pescare una carta tra gli Incantesimi del Caos per usarla quando opportuno. Poiché gli dei del Caos non regalano nulla, usare l'anello vi costerà 1 Punto Mente. Di tanto in tanto l'anello ricaricherà il suo potere: all'inizio di ogni impresa lanciate un dado, se esce uno scudo nero l'anello si è ricaricato e potete pescare un altro incantesimo. L'anello non può contenere più di 3 incantesimi.

