

# INCANTESIMI

# Incantesimi Alchimista

**Crea Pozione**



Lanciate 1 d 6 per scoprire che tipo di pozione ha creato l'alchimista:

- 1- pozione energetica
- 2- pozione del recupero
- 3- pozione di rapidità
- 4- pozione rigenerante
- 5- pozione rinforzante
- 6- pozione risanante

**Crea Pozione**



Lanciate 1 d 6 per scoprire che tipo di pozione ha creato l'alchimista:

- 1- pozione energetica
- 2- pozione del recupero
- 3- pozione di rapidità
- 4- pozione rigenerante
- 5- pozione rinforzante
- 6- pozione risanante

**Cura Veleno**



L'alchimista lanciando questa magia crea un antidoto che rimuove gli effetti di un veleno da un personaggio.

**Uso dei Veleni**



L'alchimista crea una pozione che usata su frecce, quadrelli o sulla lama di un'arma la rende "avvelenata". Questo fa sì che se si infligge 1 o più danni ad un nemico con quest'arma, essa farà sempre 1 danno da combattimento in più. L'effetto dura 4 turni di gioco.

*Mutazione Fisica*



Con questa magia l'alchimista crea e fa assumere ad un personaggio una pozione che gli creerà una mutazione rendendolo incredibilmente resistente. Infatti chi berrà la pozione difenderà con 2 dadi da combattimento in più per 3 turni di gioco.

*Pozione Esplosiva*



L'alchimista crea e lancia una pozione che esploderà in una casella e colpirà quelle ad essa adiacente attaccando tutte le miniature presenti con 4 dadi da combattimento dai quali non ci si potrà difendere. L'attacco è singolo e vale per tutte le miniature.



*Incantesimo dell'Alchimista*



*Incantesimo dell'Alchimista*

# Incantesimi Chierico

*Benedizione dell'arma*



Il chierico usando questo incantesimo benedirà una sua arma o quella di un suo compagno. La benedizione consentirà di attaccare con 2 dadi da combattimento in più per 2 turni di gioco. L'effetto non è valido per le armi a distanza.

*Collera del bene*



Il chierico lancia dei dardi magici contro un nemico a lui visibile al costo di 1 punto mente. Questi dardi magici arrecheranno 3 danni dai quali però il nemico potrà cercare di difendersi per diminuire il danno subito.

*Cura istantanea*



Questo incantesimo consente al chierico o ad un altro personaggio di recuperare 2 punti vita.

*Cura istantanea*



Questo incantesimo consente al chierico o ad un altro personaggio di recuperare 2 punti vita.

*Fuoco dell'illusione*



Il chierico crea un fuoco illusorio che spaventa tutti i nemici presenti nel raggio di 2 caselle dalla sua. Essi non potranno attaccare e si difenderanno con 2 dadi in meno per 1 turno di gioco. L'incantesimo costa al chierico 2 punti mente.

*Protezione divina*



Questo incantesimo consente al chierico o ad un altro personaggio di difendersi con 2 dadi da combattimento in più per 2 turni di gioco.

*Recupero mentale*



Questo incantesimo consente al chierico o ad un altro personaggio di recuperare 2 punti mente.

*Recupero mentale*



Questo incantesimo consente al chierico o ad un altro personaggio di recuperare 2 punti mente.

*Scaccia non morti*



Questo incantesimo può essere lanciato al costo di 1 punto mente su tutti i non-morti presenti in un'area. Essi saranno costretti a saltare 1 turno di gioco e verranno mossi di 4 caselle in una qualsiasi direzione a scelta dal chierico.



*Incantesimo del Chierico*



*Incantesimo del Chierico*

# Incantesimi Druido

*Richiamo della Natura*



Il druido chiede aiuto agli elementi naturali e spendendo 2 punti mente crea un campo energetico che attaccherà tutti i nemici presenti nell'area con 2 dadi da combattimento. L'attacco va effettuato per ogni nemico che potrà difendersi normalmente.

*Tocco Curativo*

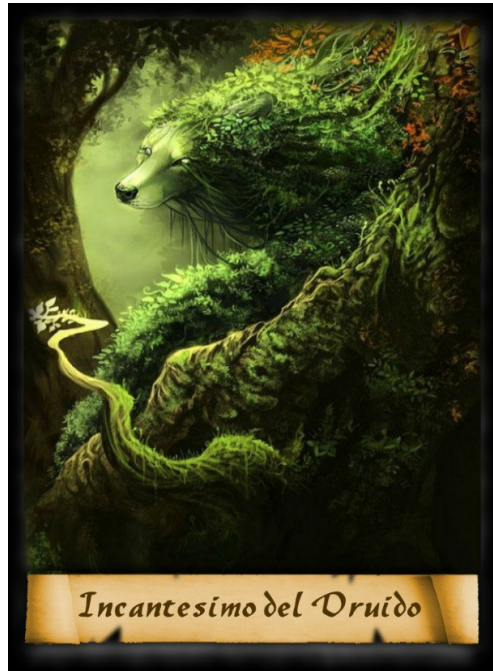


Questa magia può essere usata su sé stessi o su un compagno e permetterà di recuperare 3 punti vita ed 1 punto mente.

*Trasformazione*



Al costo di 2 punti mente il druido si trasformerà in un lupo per i successivi 2 turni di gioco. Una volta trasformato si muoverà con 3d6 ed attaccherà e difenderà con 5 dadi da combattimento.





# Incantesimi elfici

## Fermatempo



Questo Incantesimo può essere usato su un Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore. Il bersaglio può giocare un Turno supplementare alla fine del suo prossimo Turno (o di questo Turno se il lanciatore lo usa su di sé).

## Flashback



Questo Incantesimo può essere usato su un Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore e che ha appena concluso il suo Turno. L'Eroe può rigiocare il suo intero Turno: tutte le azioni che ha compiuto in questo frangente e i loro effetti vengono cancellati. Lanciare questo Incantesimo non conta come azione per il Turno.

## Doppia Immagine



Questo Incantesimo può essere usato su un Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore. Se viene portato un attacco contro l'Eroe, lanciate un dado normale: con un 1, un 2 o un 3, l'Eroe non subisce danni. L'Incantesimo viene spezzato quando non ci sono più Mostri nella Linea di Vista dell'Eroe.

## Fiamma Ipnotica



Ogni miniatura nella stanza o nel corridoio in cui si trova il lanciatore (che è immune agli effetti dell'Incantesimo) deve lanciare 1 dado normale. Una miniatura che ottiene un punteggio uguale o inferiore ai suoi punti Mente non subisce effetti. Se il risultato del dado è superiore ai suoi punti Mente, la miniatura è paralizzata per 3 Turni - non può muovere, attaccare o difendere.

## Scompare



Questo Incantesimo può essere usato su un Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore. Il bersaglio muoverà non visto dai Mostri fino a che ottiene 8 o meno quando lancia i dadi per muoversi. Se il risultato di questo lancio è 9 o più, l'Incantesimo termina. Finché l'Incantesimo è attivo, l'Eroe potrà solo muovere ed aprire porte (non potrà attaccare, cercare, disinnescare o far scattare trappole, lanciare Incantesimi o essere vittima di attacchi o Incantesimi, a meno che non decida di cancellare l'Incantesimo).

## Torcilegno



Questo Incantesimo rende inutilizzabile una qualsiasi arma di legno, come un bastone, un arco o una balestra, impugnata da una miniatura nella Linea di Tiro del lanciatore. Una miniatura disarmata attacca con un solo Dado da Combattimento.

## Rallentare



Questo Incantesimo riduce il movimento di un Mostro nella Linea di Tiro del lanciatore a 1 casella per Turno. Il Mostro lancia inoltre un Dado da Combattimento in meno quando attacca o si difende. Il numero di dadi da lanciare in nessun caso può scendere al di sotto di 1. Questi effetti durano fino a che il Mostro viene ucciso o non si trovi più nella Linea di Vista del lanciatore.

## Sonno Profondo



Questo Incantesimo può essere usato contro un Mostro con un numero di punti Mente tra 1 e 3 nella Linea di Tiro del lanciatore. Il Mostro di addormenta immediatamente fino al prossimo turno di Zargon. Fino ad allora non potrà difendersi dagli attacchi degli Eroi.



# Incantesimi Necromante

*Charme non morto*



Il necromante al costo di 1 punto mente può cercare di prendere il controllo di un non morto a lui visibile. Per farlo dovrà lanciare tanti dadi quanti sono i suoi punti mente attuali ed ottenere almeno 2 teschi. Se avrà successo il non morto resterà sotto il suo controllo fino alla sua morte.

*Migrazione fisica*



Il necromante può lanciare questo incantesimo su sé stesso o su di un compagno al costo di 1 punto mente. Questo incantesimo trasformerà il personaggio in un mostro per 3 turni di gioco e questo farà sì che non potrà essere attaccato dai nemici in questa frazione di tempo.

*Nube mortale*



Il necromante con questa magia crea una nube attorno ad un mostro a lui visibile. Quest'ultimo perderà 1 punto vita senza possibilità di difesa.

*Rianimazione*



Se il necromante uccide un non morto di qualsiasi tipo potrà lanciare subito questa magia per rianimarlo al costo di 1 punto mente. Il mostro tornerà in vita e rimarrà sotto il controllo del necromante fino alla sua morte.

*Rianimazione*



Se il necromante uccide un orco, un goblin o un fimir di qualsiasi tipo può lanciare subito questa magia al costo di 2 punti mente. Il mostro tornerà in vita e rimarrà sotto il controllo del necromante fino alla sua morte.

*Richiamo dalla tomba*



Il necromante lancia 1d6 per evocare un non morto:  
 1 - 2 : evocherete uno scheletro  
 3 - 4 : evocherete uno zombi  
 5 - 6 : evocherete una mummia  
 Il mostro agirà nel turno del necromante fino alla sua morte e l'uso dell'incantesimo farà perdere 2 punti mente all'eroe.

*Richiamo dalla tomba*



Il necromante lancia 1d6 per evocare un non morto:  
 1 - 2 : evocherete uno scheletro  
 3 - 4 : evocherete uno zombi  
 5 - 6 : evocherete una mummia  
 Il mostro agirà nel turno del necromante fino alla sua morte e l'uso dell'incantesimo farà perdere 2 punti mente all'eroe.

*Risucchio di energia*



Se il necromante è ferito può lanciare questo incantesimo su di un nemico che si trova in una casella adiacente a quella del necromante. L'incantesimo farà perdere 1 punto vita al nemico e ne ripristinerà 1 al necromante.

*Risurrezione*



Il necromante se lanci questo incantesimo perderà 3 punti mente ma farà resuscitare un compagno. Egli ritornerà ad 1 punto vita ed 1 punto mente. L'incantesimo ha effetto solo se il personaggio è morto nel turno in corso ed il nocromante agisce prima del master.



# Incantesimi dello Stregone

*Recupero Mentale*



Questo incantesimo può essere lanciato su sè stessi o su di un altro personaggio.

Farà recuperare fino a 2 punti mente persi e nel caso del mago, dell'elfo, del druido, dello stregone e del chierico farà recuperare anche 1 incantesimo a scelta che è già stato scartato.

*Saetta*



Il Mago lancia una saetta in linea retta orizzontale, verticale o diagonale. Il primo nemico che incontrerà verrà attaccato con 4 dadi da combattimento, ma la saetta proseguirà la sua corsa ed attaccherà il nemico successivo con 3 dadi e così via fino alla loro fine. Chi verrà attaccato potrà difendersi normalmente.

*Scudo Magico*



Questo incantesimo consente al Mago ed a tutti gli eroi a lui adiacenti di lanciare 1 dado da combattimento in più in difesa. L'effetto dello scudo magico durerà fino a quando il mago non subirà 1 danno oppure finchè non si muoverà o attaccherà un nemico.



*Incantesimo dello Sregone*



*Incantesimo dello Sregone*



*Incantesimo dello Sregone*



# Melodie del Bardo



**Coraggio**

Questa melodia permette a tutti gli eroi nel campo visivo del bardo di attaccare con 1 dado da combattimento in più per 2 turni di gioco.



**Paura**

Questa melodia impaurisce tutti i nemici nel campo visivo del bardo e li costringerà a difendersi con 1 dado da combattimento in meno per 2 turni di gioco. Non ha effetto sui non-morti.



**Torpore**

Questa melodia farà cadere i nemici visibili al bardo in uno stato di torpore per 1 turno di gioco. In questo turno non potranno muoversi ed attaccheranno e difenderanno con 1 dado da combattimento in meno. Non ha effetto sui non-morti.



# *Riepilogo incantesimi eroi*

## **Incantesimi Base:**

- Acqua guaritrice: + 4 pv.
- Sonno: un mostro si addormenta e non può muoversi, attaccare e difendere a meno che non ottiene un 6 dal lancio di tanti dadi quanti sono i suoi punti mente. Il lancio del dado va poi effettuato ogni turno del master.
- Velo di nebbia: un pg muove anche sulle caselle occupate dai mostri.
  
- Genio: un genio apre una qualsiasi porta oppure attacca con 5 dadi un nemico visibile al mago.
- Tempesta: fai saltare 1 turno ad un nemico.
- Vento impetuoso: lanci il doppio dei dadi di movimento nel prossimo turno.
  
- Coraggio: un personaggio attacca con 2 dadi in più finché ci sono mostri a lui visibili.
- Fiamma d'ira: un mostro visibile al mago perde 1 punto vita a meno che non ottenga un 5 o un 6 dal lancio di 1 dado.
- Palla di fuoco: un mostro visibile al mago perde 2 punti vita a meno che non ottenga un 5 o un 6 dal lancio di 2 dadi.
  
- Attraversa la roccia: un personaggio può attraversare i muri.
- Guarigione del corpo: + 4 pv.
- Pelle di pietra: un personaggio difende con 1 dado in più fino a quando non viene ferito.

## **Incantesimi Stregone:**

- Recupero mentale: + 2 pm ad un personaggio e nel caso di mago, elfo, chierico, druido e necromante recupera anche 1 incantesimo utilizzato in precedenza.
- Saetta: si attacca con 4 dadi un nemico la saetta procede il linea retta ed attacca un altro nemico con 3 dadi e così via.
- Scudo magico: + 1 dado in difesa a tutti i pg adiacenti al mago fino a quando il mago non subisce danni o si muove.

## **Incantesimi alchimista:**

- Crea pozione: l'alchimista crea una pozione e lancia 1d6: 1 poz. Energetica, 2 poz. Del recupero, 3 poz. Di rapidità, 4 poz. Rigenerante, 5 poz. Rinforzante, 6 poz. Risanante. Questo incantesimo è doppio.
- Uso dei veleni: l'alchimista avvelena delle frecce, quadrelli o una lama di un'arma. Se infligge danni l'arma ne farà sempre 1 in più. L'effetto dura 4 turni.
- Cura veleno: crea antidoto.
- Mutazione fisica: + 2 dadi in difesa per 3 turni.
- Pozione esplosiva: la pozione viene lanciata in una casella ed ha effetto anche in quelle adiacente. I nemici presenti vengono attaccati con 4 dadi e non possono difendersi.

## **Incantesimi chierico:**

- Benedizione dell'arma: + 2 dadi in attacco per 2 turni ad un pg con arma cc.

- Collera del bene: attacchi al costo di 1 punto mente un nemico con dardi magici con 3 dadi. Egli si difende normalmente.
- Cura istantanea: + 2 pv. Incantesimo doppio.
- Fuoco dell'illusione: i nemici presenti nel raggio di 2 caselle dal chierico non possono attaccare e difendono con 2 dadi in meno al prossimo turno. Chierico perde 2 pm.
- Protezione divina: + 2 dadi in difesa per 2 turni.
- Recupero mentale: + 2 pm. Incantesimo doppio.
- Scaccia non morti: i non morti presenti in un area saltano 1 turno e vengono mossi di 4 caselle dal chierico che perde 1 pm.

### **Incantesimi druido:**

- Richiamo della natura: al costo di 2 pm attacchi con 2 dadi tutti i nemici presenti in un'area. L'attacco va fatto su ogni nemico.
- Tocco curativo: + 3 pc e + 1 pm.
- Trasformazione: ti trasformi in un lupo per 2 turni al costo di 2 pm. Ti muovi quindi con 3d6 ed attacchi e difendi con 5 dadi.

### **Incantesimi elfo:**

- Doppia immagine: l'incantesimo va lanciato su un altro eroe. Quest'ultimo se viene attaccato lancia un dado e con 1, 2 o 3 evita l'attacco. L'incantesimo è spezzato quando non ci sono più nemici nella linea di vista dell'eroe.
- Fermatempo: lanciato su un altro eroe quest'ultimo potrà fare 2 turni di gioco invece di 1.

- Fiamma ipnotica: l'incantesimo ha effetto su tutte le miniature in un'area. Tutti dovranno quindi lanciare un dado e se otterranno un numero superiore ai propri punti mente non potranno muoversi, attaccare e difendere per 3 turni.
- Flashback: questo incantesimo non conta come azione e va usato su un altro eroe. Quest'ultimo potrà ripetere il turno di gioco ma il primo turno viene cancellato.
- Rallentare: un mostro muove di 1 sola casella per un turno e difende ed attacca con 1 dado in meno ma i dadi non possono scendere sotto l'1. Questo secondo effetto dura fino a quando il mostro muore o esce dalla linea di vista dell'elfo.
- Scomparire: un pg muove non visto dai mostri fino a quando non ottiene 8 o più dal lancio dei dadi. L'effetto fa sì che l'eroe nel suo turno può solo muoversi ed aprire porte ma nello stesso tempo non è visto dai nemici e non può essere attaccato.

### **Incantesimi necromante:**

- Charme non morto: al costo di 1 punto mente tenti di prendere il controllo di un non morto a te visibile. Dovrai lanciare tanti dadi quanti sono i tuoi punti mente ed ottenere almeno 2 teschi per riuscirci.
- Migrazione fisica: al costo di un punto mente il necromante o un altro personaggio per 3 turni non può essere attaccato dai nemici.
- Nube mortale: toglie 1 punto vita ad un nemico visibile.
- Rianimazione: se uccidi un non morto lo resusciti al costo di 1 pm.
- Rianimazione2: se uccidi un goblin, un orco o un fimir lo

- resusciti al costo di 2 pm.
- Richiamo dalla tomba: evochi un non morto al costo di 2 pm lanciando 1 dado: con 1o2 evochi scheletro, con 3o4 evochi zombi, con 5o6 evochi mummia. L'incantesimo è doppio.
  - Risucchio di energia: + 1 pv al necromante e – 1 pv ad un nemico a lui adiacente.
  - Risurrezione: perdi 3 punti mente ma resusciti un compagno. L'incantesimo ha effetto solo se il pg è morto nel turno corrente. Egli resuscita con 1 pm ed 1 pv.

### **Melodie bardo:**

- Coraggio: tutti gli eroi visibili al bardo attaccano con 1 dado in più per 2 turni.
- Paura: tutti i nemici visibili al bardo difendono con 1 dado in meno per 2 turni.
- Torpore: tutti i nemici visibili al bardo non muovono per 1 turno ed attaccano e difendono con 1 dado in meno. Non ha effetto sui non morti.