



Incantesimo del Caos



Incantesimo del Caos



## Evoca Nonmorti

Questo Incantesimo consente al lanciatore di piazzare sul tabellone (in caselle nella sua Linea di Vista) un certo numero di Nonmorti.

Lanciate un dado normale:

1 o 2 = 4 Scheletri

3 o 4 = 3 Scheletri, 2 Zombi

5 o 6 = 2 Zombi, 2 Mummie



## Comando

Questo Incantesimo pone un Eroe sotto il controllo del giocatore Stregone. L'Incantesimo può spezzarsi subito o all'inizio di un turno dell'Eroe se questi, lanciando un numero di dadi normali pari ai suoi punti Mente, ottiene almeno un 6. Finché

l'Incantesimo non viene spezzato, il giocatore Stregone può, durante il proprio turno, far muovere e attaccare l'Eroe come se fosse un Mostro.



## Fuga

Questo Incantesimo permette al lanciatore di sparire e reteletrasportarsi istantaneamente in una destinazione segreta conosciuta solo dal giocatore Stregone. Questo "rifugio" è segnato nella Mappa dell'Impresa.



## Evoca Orchi

Questo Incantesimo consente al lanciatore di piazzare sul tabellone (in caselle nella sua Linea di Vista) un certo numero di Orchi. Lanciate un

dado normale:

1, 2, 3 = 4 Orchi

4 o 5 = 5 Orchi

6 = 6 Orchi



Incantesimo del Caos



Incantesimo del Caos



*Incantesimo del Caos*



*Incantesimo del Caos*



### *Nube del Caos*

Questo Incantesimo paralizza tutti gli Eroi nella stessa stanza o corridoio in cui si trova il lanciatore. Un Eroe paralizzato non può compiere alcuna azione finché l'Incantesimo non viene spezzato: questo può avvenire subito o all'inizio di un turno dell'Eroe se questi, lanciando un numero di dadi normali pari ai suoi punti Mente, ottiene almeno un 6.



### *Fulmine*

Questo Incantesimo può essere lanciato lungo una direzione orizzontale, verticale o diagonale. Il Fulmine viaggerà in linea retta fino a che non incontrerà un muro o una porta chiusa. Infliggerà 2 punti Corpo di danno a tutti gli Eroi o Mostri sul suo cammino.



### *Ruggine*

Questo Incantesimo distrugge un qualsiasi oggetto di metallo di un Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore (l'oggetto andrà scartato). Non ha effetto sugli Arcifanti.



### *Paura*

Questo Incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Eroe nella Linea di Tiro del Mago del Caos, riducendo a 1 i Dadi da Combattimento che lancerebbe in attacco. L'Incantesimo può venire spezzato all'inizio di un prossimo turno del bersaglio se, lanciando un numero di dadi normali pari ai suoi punti Mente, questi ottiene almeno un 6.



*Incantesimo del Caos*



*Incantesimo del Caos*



Incantesimo del Caos

**Sonno**



Questo Incantesimo può essere lanciato su qualsiasi Eroe, che può cercare di spezzarlo immediatamente lanciando tanti dadi normali quanti sono i suoi punti Mente. Se il risultato comprende almeno un 6, l'Incantesimo non ha effetto. Altrimenti il bersaglio dell'Incantesimo si addormenta e non potrà muovere, attaccare o difendersi. Si sveglierà solo se all'inizio di un suo prossimo turno otterrà almeno un 6 lanciando un numero di dadi normali pari ai suoi punti Mente.



Incantesimo del Caos

**Sfera di Fiamma**



Il bersaglio di questo Incantesimo può essere un qualsiasi Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore. L'Eroe subisce due punti Corpo di danno e può cercare di difendersi: per ogni 5 o 6 ottenuto lanciando due dadi normali, il danno è ridotto di un punto.

**Tempesta**



Questo Incantesimo può essere lanciato contro un Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore. Il bersaglio salterà il suo prossimo turno.

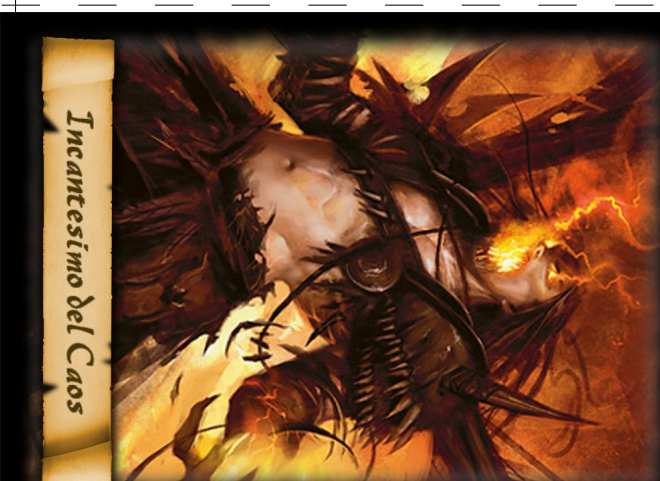
**Tempesta di Fuoco**



Questo Incantesimo crea una Tempesta di Fuoco che infligge 3 punti Corpo di danno a tutti gli Eroi e i Mostri nella stessa stanza in cui si trova il lanciatore, il quale è immune a questo Incantesimo. Ogni vittima può cercare di difendersi: per ogni 5 o 6 ottenuto lanciando due dadi, il danno è ridotto di un punto. Non può essere usato nei corridoi.



Incantesimo del Caos



Incantesimo del Caos



*Incantesimo del Caos*



*Incantesimo del Caos*

## Dispersione



Questo Incantesimo può essere usato durante il turno di un Eroe subito dopo che ha lanciato un Incantesimo. Il Mago del Caos lancia un dado normale e aggiunge al risultato i propri punti Mente e l'Eroe fa altrettanto. Se il Mago del Caos ottiene il totale più alto l'Incantesimo dell'Eroe va scartato senza che sortisca alcun effetto, altrimenti funziona normalmente.

## Ripristina il Caos



Questo Incantesimo può essere lanciato su un Mostro nella Linea di Tiro del lanciatore. Il Mostro recupera fino a 6 punti Corpo perduti.

## Gelo



Tutte le miniature adiacenti (non diagonalmente) al lanciatore subiscono 1 punto Corpo di danno senza possibilità di difendersi.

## Calma



Questo Incantesimo permette ad un Mostro nella Linea di Tiro del lanciatore di recuperare fino a 3 punti Corpo perduti (non può superare il totale iniziale).



*Incantesimo del Caos*



*Incantesimo del Caos*



Incantesimo del Caos



Incantesimo del Caos



Muro di Ghiaccio

Questo Incantesimo crea fino a 4 caselle di solito ghiaccio (usate i tasselli del Ghiaccio Magico). Queste caselle bloccano il movimento e la Linea di Tiro, ma non la Linea di Vista. Inoltre devono essere adiacenti tra loro e tutte nella Linea di Vista del lanciatore. Ogni casella ghiacciata rimane in gioco fino a che il lanciatore non muore, non cancella l'Incantesimo, non può più vedere la casella, o finché un totale cumulativo di 5 Teschi non viene ottenuto attaccando la casella ghiacciata.



Mente Congelata

Questo Incantesimo può essere lanciato su un Eroe nella Linea di Tiro dell'Incantatore. L'Eroe bersaglio lancia un numero di Dadi da Combattimento pari ai suoi punti Mente. Se viene ottenuto almeno uno Scudo Bianco, egli si ritrova con un solo punto Mente. Altrimenti i suoi punti Mente scendono a zero e va in Shock.



Tempesta di Ghiaccio

Questo Incantesimo crea una tormenta di ghiaccio che colpisce un'area di 2 caselle per 2 nella Linea di Vista dell'incantatore. Ogni miniatūra in quell'area viene attaccata separatamente con 3 Dadi da Combattimento da cui le vittime non possono difendersi. Non può essere usato nei corridoi.



Scivolare

Questo Incantesimo permette al lanciatore di attraversare le caselle occupate da Mostri ed Eroi e spostarsi fino a 12 caselle la prossima volta che si muoverà (indipendentemente da quando ciò avverrà).



Incantesimo del Caos



Incantesimo del Caos



Incantesimo del Caos



Incantesimo del Caos



### Evoca Lupi

Questo Incantesimo permette al lanciatore di piazzare sul tabellone (in caselle a lui adiacenti) un certo numero di Lupi Giganti. Lanciate un dado normale:

- 1 o 2 = 1 Lupo Gigante
- 3 o 4 = 2 Lupi Giganti
- 5 o 6 = 3 Lupi Giganti



### Esplosione Mentale

Questo Incantesimo paralizza un Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore. L'Eroe non potrà muovere o attaccare e si difenderà solo con un Dado da Combattimento. L'Incantesimo può venire spezzato all'inizio di qualsiasi turno dell'Eroe se ottiene almeno un 6 lanciando un numero di dadi normali pari ai suoi punti Mente. L'Eroe potrà quindi tornare a muovere e attaccare normalmente nel suo turno successivo.



### Maledizione Mannara

Questo Incantesimo può essere lanciato contro un Eroe nella Linea di Tiro del lanciatore. Il bersaglio deve lanciare un dado normale: con un risultato di 6 non subisce alcun effetto. Altrimenti diventa vittima della Maledizione Mannara come spiegato dal regolamento.



### Magia dello Specchio

Questo Incantesimo può essere lanciato durante il turno di un Eroe non appena questo ha lanciato un Incantesimo contro il Mago del Caos. L'Eroe in questione subisce quindi l'effetto dell'Incantesimo inizialmente diretto contro il Mago del Caos.



Incantesimo del Caos



Incantesimo del Caos

## Incantesimo del Caos



## Rianimazione



Questo Incantesimo permette di rianimare tutti gli Zombi, le Mummie e gli Scheletri che sono stati sconfitti nella stessa stanza in cui si trova il lanciatore. Questi Mostri si alzano dal suolo con il massimo dei punti Corpo.