

<p>Fa niente</p> <p>Mentre questo incantesimo perdura, ogni volta che attacchi un mago e fai almeno 1 danno, pesca una carta a caso dalla sua mano ed aggiungila alla tua. Poi, scarta se superi il limite di mano.</p>	<p>Fa niente</p> <p>Mentre questo incantesimo perdura, ogni volta che attacchi un mago e fai almeno 1 danno, pesca una carta a caso dalla sua mano ed aggiungila alla tua. Poi, scarta se superi il limite di mano.</p>	<p>Fusione mentale</p> <p>Indica un mago bersaglio e metti via questa carta magia. Poi, senza guardarle mischia le tua mano di carte magia con quelle del mago bersaglio, senza includere oggetti o magie mantenute.</p> <p>Poi mischia, e distribuiscile tra te ed il mago bersaglio. Se sono in numero dispari, tieni la carta extra.</p>
<p>Scippato!</p> <p>Dopo aver subito il danno da un attacco, ruba 1 tesoro o oggetto trasportato dal mago attaccante. L'oggetto rubato è messo nella tua casella e può essere raccolto normalmente.</p>	<p>Seconda vista</p> <p>Mentre questo incantesimo perdura, hai  tutti i maghi e creature nel tuo settore attuale.</p>	<p>Seconda vista</p> <p>Mentre questo incantesimo perdura, hai  tutti i maghi e creature nel tuo settore attuale.</p>
<p>Saetta prismatica</p> <p>Infliggi un danno magico ad un mago o creatura obiettivo pari al risultato del dado +1. Poi, infliggi metà del danno, arrotondato difetto, ad un 1 mago diverso o creatura entro .</p>	<p>Saetta prismatica</p> <p>Infliggi un danno magico ad un mago o creatura obiettivo pari al risultato del dado +1. Poi, infliggi metà del danno, arrotondato difetto, ad un 1 mago diverso o creatura entro .</p>	<p>Scudo fluttuante</p> <p>Riduci il tuo danno causato da una singola sorgente di un ammontare pari al risultato del dado.</p>
<p>Tempesta prismatica</p> <p>Infliggi un danno magico pari alla somma del risultato di 2 dadi a tutti gli altri maghi o creature nel tuo stesso settore. Poi, subisci metà di quel danno, arrotondato difetto.</p>	<p>Tempesta prismatica</p> <p>Infliggi un danno magico pari alla somma del risultato di 2 dadi a tutti gli altri maghi o creature nel tuo stesso settore. Poi, subisci metà di quel danno, arrotondato difetto.</p>	<p>Dematerializzazione</p> <p>Lanciala quando sei bersaglio di un attacco magico. Subisci metà del danno, arrotondato difetto. Poi, teleportati di 1 casella in una direzione casuale.</p>
<p>Dematerializzazione</p> <p>Lanciala quando sei bersaglio di un attacco magico. Subisci metà del danno, arrotondato difetto. Poi, teleportati di 1 casella in una direzione casuale.</p>	<p>Schegge di caos</p> <p>Schegge di puro caos magico esplodono dalla tua casella volando in ogni direzione! Ogni mago o creatura direttamente entro  della tua casella subiscono 3 danni magici. Ogni porta, muro, e oggetto adiacente alla tua casella subiscono 3 schianti.</p>	<p>Schegge di caos</p> <p>Schegge di puro caos magico esplodono dalla tua casella volando in ogni direzione! Ogni mago o creatura direttamente entro  della tua casella subiscono 3 danni magici. Ogni porta, muro, e oggetto adiacente alla tua casella subiscono 3 schianti.</p>
<p>Dislocazione</p> <p>Cancella 1 incantesimo di attacco lanciato contro di te. Poi, il tuo mago e quello attaccante vi scambiate di posto sulla plancia. Ovvero, ti teleporti nella sua casella e lui nella tua. Dopo di ciò, entrambi ignorate gli effetti di ogni oggetto o ostacolo nelle vostre nuove caselle.</p>	<p>Artigli del caos</p> <p>Mentre questo incantesimo perdura, il tuo pugno infligge un danno casuale al mago bersaglio invece di quello normale. Lancia il dado e applica gli effetti seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. il mago subisce 4 danni magici. 2. rubagli 2 carte magia casuali e poi scarta se superi la mano. 3. il mago prende 2 stordimento. 4. scegli tu quale effetto di cui sopra applicare. 	<p>Artigli del caos</p> <p>Mentre questo incantesimo perdura, il tuo pugno infligge un danno casuale al mago bersaglio invece di quello normale. Lancia il dado e applica gli effetti seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. il mago subisce 4 danni magici. 2. rubagli 2 carte magia casuali e poi scarta se superi la mano. 3. il mago prende 2 stordimento. 4. scegli tu quale effetto di cui sopra applicare.
<p>Nebbia prismatica <i>Creazione</i></p> <p>Crea una nebbia prismatica in una casella vuota bersaglio. Poi posiziona 1 gettone nebbia prismatica in ogni casella vuota adiacente al bersaglio, ma non su muri o porte. La nebbia non blocca  o movimento. Quando un mago entra in una casella col gettone, lancia il dado e applica gli effetti seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. subisce 2 danni magici. 2. scarta 2 carte magia casuali. 3. perde 2 punti movimento in questo turno. 4. pesca 2 carte magia e scarta se supera il limite di mano. <p>Questo incantesimo non è un attacco e non può essere neutralizzato.</p>	<p>Nebbia prismatica <i>Creazione</i></p> <p>Crea una nebbia prismatica in una casella vuota bersaglio. Poi posiziona 1 gettone nebbia prismatica in ogni casella vuota adiacente al bersaglio, ma non su muri o porte. La nebbia non blocca  o movimento. Quando un mago entra in una casella col gettone, lancia il dado e applica gli effetti seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. subisce 2 danni magici. 2. scarta 2 carte magia casuali. 3. perde 2 punti movimento in questo turno. 4. pesca 2 carte magia e scarta se supera il limite di mano. <p>Questo incantesimo non è un attacco e non può essere neutralizzato.</p>	