



Graffiti

Mm, questo sembra essere un disegno rozzo di...Oh cacchio. Meglio che lo rimuova prima che il padrone lo veda.

Le tue miniature sono occupate. Piazzane una nel primo spazio della Carta Ordine. Qualsiasi ordine piazzato lì nel round 1 del prossimo Anno non verrà eseguito.



Palla di Fuoco

Questa magia, molto popolare, attualmente non ha alcun effetto.

Per non far perdere questa popolarità, il mostro deve essere istruito a strillare e contorcersi come se fosse in agonia.



Parola di Pace

Così loro vengono in pace, no? Diamogli un pezzo di questo!

Ritira tutti i tuoi mostri o guadagna 2 Malvagità!



Mano della giustizia

Il nome di questa magia è un po'...ingannevole.

Perdi 1 Diavoletto.



Suggestione

*Loro non vi rispettano...
Loro vi maltrattano...
Loro non vi rispettano...
Loro vi maltrattano...*

Per ogni mostro in combattimento o paghi il suo costo, o lo ritiri.



Invisibilità

Per quanto tu possa odiare questa magia, puoi essere sicuro che i compagni dei maghi la odiano di più.

I maghi si spostano verso la fine della fila e non possono essere feriti in questo round. (Non si applica ai Paladini.)



Individuare il Tesoro

Se c'è qualcosa di valore nel Dungeon, questa magia lo troverà.

Perdi 1 oro. Se non hai oro, invece, perdi 1 cibo. Se non hai né oro né cibo, perdi 1 trappola. Se non hai nemmeno una trappola sei solo un perdente.



Percepire il male

Um, e' un Dungeon. Naturalmente e' malvagio.

Guadagni 2 Malvagità.



Scudo Magico

Questa magia è per i codardi. Comunque, funziona.

Questa magia assorbe il primo punto di danno che sarebbe inflitto ad un avventuriero in questo round.

