

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

ABSORB SPELL (Assorbi Incantesimo)

Mente: x1

Cancella 1 incantesimo appena lanciato. Quindi prendete la carta dell'incantesimo cancellato nella vostra mano. Scartate qualsiasi carte Magia che siano state utilizzate per potenziare questo incantesimo.

ACID BATH (Bagno nell'acido)

Maledizione

Alchimia: x2

Inzuppate un mago o una creatura avversaria nell'acido.

Per tutta la durata di questo incantesimo, il bersaglio subirà 2 punti di danno magico durante la fase del Tempo che Passa.

Questo incantesimo conta come attacco solo nel turno in cui viene lanciato.

Se il bersaglio dovesse subire l'effetto di un incantesimo di **Acqua**, l'acido verrebbe lavato via e gli effetti di questa carta cesserebbero all'istante.

ADD (Aggiunta)

Mente: x2 – Alchimia: x1

Combina l'energia di 2 carte Magiche e la potete utilizzare per potenziare 1 dei vostri incantesimi o azioni. Nessun ulteriore valore energetico potrà essere aggiunto ad essi.

ADRENALINE (Adrenalina)

Mutazione: x2

Scegliete voi stessi, o un mago o una creatura. Per tutta la durata di questo incantesimo, il bersaglio potrà attaccare due volte.

Se dovesse essere stordito, il bersaglio potrà o attaccare una volta e muovere una volta, oppure attaccare due volte senza muoversi affatto.

ANTI-ANTI (Anti totale)

Taumaturgia: x1

Cancella 1 contro incantesimo che è stato lanciato su uno dei vostri incantesimi.

Anti-Anti non può in alcun modo essere cancellato.

AROUND THE CORNER (Dietro l'angolo)

Trucchetto: x2* - Taumaturgia: x1 – Prestidigitazione: x1

Selezionate un bersaglio che sia in Linea di Vista. L'incantesimo che voi gli lancerete potrà svoltare un angolo (fino a 180°).

ASTRAL PROTECTION (Protezione Astrale)

Mente: x2

Scegliete un quadrato vuoto entro 3 spazi da voi (ignorando muri e altri oggetti, ma senza contare in diagonale) e lanciate un incantesimo contro il bersaglio come se voi foste in quel quadrato.

BACKLASH (Rinculo)

Taumaturgia: x1

Cancellate 1 incantesimo di attacco rivolto contro di voi nel momento in cui viene lanciato. Colui che lo ha lanciato subirà un danno magico pari all'energia dell'incantesimo cancellato. Questo incantesimo non è un attacco e non può essere evitato.

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

BIG MAN FORM (Forma di omone)

Trasformazione

Mutazione: x1

Trasformate voi stesso o una creatura sotto il vostro controllo in un omone. Il movimento base dell'omone è 3 e riempie completamente il suo spazio in cui si trova bloccando la linea di vista. Nessuno può muovere oltre l'omone, o lanciare incantesimi oltre lui o entrare nel suo quadretto.

Quando muove, un omone spinge maghi e creature (ma non gli oggetti) di fronte a lui, indietro nel corridoio. Ad un incrocio i maghi e le creature spinte scelgono in che direzione muoversi. Un omone quando tira pugni infligge 3 danni fisici.

BLOODSHARD

Trappola

Alchimia: x1

Mentre portate questo oggetto, ogni volta che subite un danno da qualsiasi sorgente, riducetelo di 1.

BOOBY TRAP (Trappola)

Creazione

Prestidigitazione: x1

Guardate i 4 segnalini trappola e piazzate a faccia in giù su quattro spazi vuoti differenti sul tabellone.

Se un mago nemico o una creatura entra nel quadrato con la trappola, rivela il segnalino a faccia in su. Se questo è un trappola il mago o la creatura subisce 4 danni magici (questo non è un attacco). Quindi, scartate tutti gli altri segnalini trappola e l'incantesimo esaurisce i suoi effetti. Se il segnalino trappola è vuoto, scartalo semplicemente.

Se disperso, ciascun segnalino trappola deve essere disperso separatamente.

BOOMSTONE (Pietra del botto)

Pietra Magica

Alchimia: x3

Quando trasportate con voi questo oggetto, potete lanciare la pietra del botto come un attacco contro un oggetto, mago o creatura infliggendo 4 danni da fuoco magico. Quindi scartate questa carta.

Se subite un qualsiasi danno da fuoco, tutte le pietre magiche che state trasportando saranno distrutte.

BRAIN BURN (Brucia Cervello)

Mente: x2

Scegliete un mago il quale potrà scartare un qualsiasi numero di carte dalla loro mano (inclusi anche gli incantesimi attivi che stanno mantenendo). Questi, quindi, subirà un numero di danni magici pari alla quantità di carte ancora nella sua mano (inclusi gli incantesimi attivi mantenuti, ma escludendo gli oggetti trasportati).

BRAINSTONE (Pietra del cervello)

Pietra Magica

Alchimia: x1

Quando trasportate con voi questo oggetto, potete trasportare 2 carte in più nella vostra mano.

La prima volta che lanciate o venite in possesso di questa pietra, pescate immediatamente 2 carte. E nel momento in cui doveste perderla, scartate subito 2 carte di vostra scelta.

Se subite un qualsiasi danno da fuoco, tutte le pietre magiche che state trasportando saranno distrutte.

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

CREATE DOOR (Crea Porta)

Creazione

Prestidigitazione: x1

Create 1 porta su un muro di pietra di vostra scelta o sulla linea di confine che divide due quadrati. Come una porta del vostro settore di partenza, essa sarà chiusa per gli altri ma non per voi. Se creata adiacente a voi, potete dichiarare di “tenerla aperta” nel momento in cui appare.

Questo incantesimo non può essere lanciato su alcun tipo di muro che non sia di pietra.

CREATE WALL (Crea muro)

Creazione

Alchimia: x2 – Prestidigitazione: x1 – Trucchetto: x2*

Create un sezione di muro di pietra lunga 1 quadrato su la linea che divide due quadretti. Ci vogliono 5 crack per distruggerlo.

Crea muro non può essere lanciato su una linea di confine fra due quadretti che sia già occupata (per esempio non ci può essere una porta o un muro sui quadretti).

DAGGER (Daga)

Arma da Lancio

Taumaturgia: x1

Create 1 porta su un muro di pietra di vostra scelta o sulla linea di confine che divide due quadrati. Come una porta del vostro settore di partenza, essa sarà chiusa per gli altri ma non per voi. Se creata adiacente a voi, potete dichiarare di “tenerla aperta” nel momento in cui appare.

Questo incantesimo non può essere lanciato su alcun tipo di muro che non sia di pietra.

DESTROY WALL (Distruggi Muro)

Alchimia: x1 - Trucchetto: x2*

Distruggete o una sezione di muro lungo un quadretto o una porta.

Qualsiasi mago o creatura adiacente al muro (o alla porta) distrutto subisce 2 danni fisici. Questo incantesimo non è un attacco e non può essere evitato.

DISEASE (Malattia)

Mutazione: x1

Siete diventati portatori di una terribile malattia! Per tutto il tempo in cui questo incantesimo è attivo, causate 3 danni fisici ogni volta che entrate nello spazio di ogni mago e/o di ogni creatura presenti. Ogni mago o creatura può essere danneggiato in questo modo sola una volta per turno.

Questo incantesimo è considerato un attacco solo nel turno in cui viene lanciato.

DISPEL (Dispersione)

Taumaturgia: x1 – Mutazione: x1 – Prestidigitazione: x1 – Trucchetto: x2*

Terminate immediatamente 1 incantesimo non-istantaneo, così come ogni altro incantesimo che lo influenza.

DROP OBJECT (Lascia oggetto)

Trucchetto: x2* – Taumaturgia: x1

Obbligate un mago avversario a lasciare cadere 1 tesoro o un oggetto trasportato di vostra scelta.

DUSTY CLOUD (Nube di polvere)

Creazione

Prestidigitazione: x1

Riempite un quadrato vuoto con una nube di polvere che oscura la visuale. Essa infatti blocca la linea di vista e i magi e le creature in quello spazio non hanno linea di vista eccetto che su se stessi e sulla nuvola di polvere.

Maghi e creature possono entrare nello spazio normalmente, ma se tentano di uscirne devono lanciare un dado per determinare in quale direzione casuale andare. Un risultato che faccia andare a sbattere al muro costerà 1 punto movimento ed il mago e la creatura resterà nello spazio. Il bersaglio potrà continuare a muovere fino a che avrà punti movimento disponibili.

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

EXTRA ARMS (Braccia extra)

Trasformazione

Mutazione: x2

Vi crescono della braccia extra! Per tutta la durata di questo incantesimo gli oggetti trasportati non contano nel limite della vostra mano e per ogni punto movimento potrete raccogliere tutti gli oggetti, incluso 1 tesoro. Prendere il tesoro non farà terminare il vostro turno, ma comunque non potrete trasportare più di 1 tesoro per volta.

Quando colpite con i pugni potrete colpire tutti i maghi e le creature che sono alla vostra portata.

FEATHERWEIGHT (Peso di Piuma)

Mutazione: x2

Quando siete attaccati, potete lanciare questo incantesimo per contrastare l'attacco diventando leggeri come una piuma.

Per tutta la durata di questo incantesimo, tutti i danni fatti a voi vi faranno arretrare di 1 quadretto per ogni punto di danno. Qualora questo vi faccia arrivare ad un incrocio, potete scegliere in quale direzione arretrare. Potete girare dietro gli angoli ma qualora siate impossibilitati ad arretrare dovrete subire i danni rimanenti in maniera normale.

FIRE DARTS (Dardi di fuoco)

Fuoco

Prestidigitazione: x1 – Taumaturgia: x1

Sparate un numero di dardi pari all'energia di questo incantesimo verso un oggetto, mago o creatura. Ogni dardo può avere differenti bersagli e/o dardi multipli possono colpire lo stesso bersaglio.

Ogni dardo infligge 1 danno di fuoco magico al suo bersaglio. Ogni dardo è considerato una sorgente magica separata e devono essere contrastati separatamente.

FIREBALL (Palla di Fuoco)

Fuoco

Alchimia: x3

Fiamme brucianti infliggono 5 punti di danno da fuoco, ad un oggetto, mago o creatura.

FIRE CLOAK (Mantello di fuoco)

Fuoco

Alchimia: x1

Mentre trasportate questo oggetto, tirate pugni che causano 2 danni da fuoco addizionali.

Qualsiasi mago, creatura o oggetto che vi danneggia dal vostro spazio o da uno spazio adiacente, subisce 2 danni da fuoco magico dopo che vi ha danneggiato.

Se subite danni da Acqua, il mantello di fuoco si distrugge e non danneggerà il vostro attaccante.

FLOOD (Allagamento)

Globale, Acqua

Alchimia: x1

Tutto il tabellone è allagato con l'acqua alta fino alla caviglia. Questo farà terminare tutti gli incantesimi basati sul Fuoco, distruggerà tutti gli oggetti di Fuoco. Fino a che questo incantesimo non si esaurisce, incantesimi di Fuoco e oggetti di Fuoco non potranno essere lanciati.

Quando siete attaccato potete utilizzare questo incantesimo per contrastarlo.

Tutti i maghi hanno una Linea di Vista sugli incantesimi Globali al fine di Disperderli o Contrastarli.

FOG (Nebbia)

Globale

Alchimia: x1

Sull'intero tabellone scende una fitta nebbia. Mentre questo incantesimo è attivo, i maghi e le creature non possono tracciare Linee di Vista più distanti di 1 quadrato.

Tutti i maghi hanno una Linea di Vista sugli incantesimi Globali al fine di Disperderli o Contrastarli.

FOOL'S GOLD (Oro degli Sciocchi)

Alchimia: x1

Da lanciare quando un altro mago prende 1 Tesoro dal vostro settore di partenza. Quel tesoro è un falso! Il turno di questo mago termina, e voi riprendete il vostro tesoro e lo riponete in un qualsiasi altro quadrato nel vostro settore di partenza (il segnalino del tesoro adesso indica la posizione del VERO tesoro).

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

FULL SHIELD (Scudo Totale)

Trucchetto: x2* - Taumaturgia: x1

Cancellate un incantesimo rivolto contro di voi nel momento stesso in cui viene lanciato.

GLOBE PAIN (Dolore Globulare)

Taumaturgia: x2

Sparate un globo di energia rosseggiante contro un mago o una creatura. Il bersaglio si deve trovare entro 6 movimenti da voi. Il globo può girare agli angoli e ignorare tutti gli oggetti (eccetto quelli che stoppano il movimento).

Se il globo entra nel quadretto del mago o della creatura bersaglio, esso causerà un danno magico pari all'energia dell'incantesimo stesso. Questo incantesimo danneggerà solo il suo bersaglio.

GLUE (Colla)

Prestidigitazione: x1

La Colla può essere lanciata contro oggetti o tesori che sono in un posto. Per tutta la durata dell'incantesimo, il bersaglio incollato non potrà essere né preso né mosso. Questo incantesimo non può essere lanciato su oggetti o tesori trasportati.

GNOME FORM (Forma di Gnomo)

Trasformazione

Mutazione: x1

Trasformate voi stessi o una creature sotto il vostro controllo, in uno gnomo. Il movimento base dello gnomo è 2. Una volta trasformati, lanciate un dado ogni volta che siete attaccati. Potrete schivare l'attacco con un risultato di 1-2.

Quando siete attaccati, potete giocare questa carta per tentare di evitare l'attacco.

GOLEM FORM (Forma del Golem)

Trasformazione

Mutazione: x1

Trasformate voi stessi o una creature sotto il vostro controllo, in un Golem. Il movimento base del Golem è 2, e i suoi pugni infliggono 2 danni fisici, inoltre tutti i danni subiti dal golem sono ridotti di 2.

Un Golem può solo lanciare Contro incantesimi.

Prendete un tesoro costa 1 punto movimento anziché far terminare il turno del golem.

GRAVITY (Gravità)

Globale

Taumaturgia: x1

La forza di gravità sull'intero tabellone è aumentata. Tutti i maghi e le creature perdono i tesori e gli oggetti che stanno trasportando. Per tutta la durata di questo incantesimo, maghi e creature non potranno prendere né oggetti né tesori.

Tutti i maghi hanno una Linea di Vista sugli incantesimi Globali al fine di Disperderli o Contrastarli.

HANDFUL OF TACKS (Manciata di aculei)

Trabocchetto

Prestidigitazione: x1

Può essere lasciato cadere in un qualsiasi spazio in modo che questo resti riempito di aculei. Qualsiasi mago o creatura che entri in questo quadrato subirà 3 danni fisici. Questo incantesimo non è considerato un attacco e pertanto non è possibile evitarlo.

Un mago o una creatura che inizi il proprio turno in uno spazio adiacente a quello pieno di aculei, potrà spendere il suo intero turno di Movimento e di Lancio per raccogliere gli aculei e poterli riutilizzare più avanti.

Qualora gli aculei subiscono gli effetti di un qualsiasi incantesimo **Acqua**, essi verranno lavati via e saranno distrutti.

HEAVE-HO (O issa!)

Mondano

Mutazione: x1

Lanciate il tesoro che state trasportando contro un oggetto, un mago, una creatura o a un quadretto vuoto.

Il tesoro infliggerà danni fisici pari al numero di quadrati che ha percorso. Se lanciato diagonalmente la distanza sarà misurata secondo i passi che avrebbe fatto il mago.

Le azioni **Mondane** non possono essere contrastate.

HOMUNCULUS (Omuncolo)

KA-BONG (Ka Bong)

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

Crezione

Alchimia: x1

Create un Omuncolo con punti ferita pari all'energia di questo incantesimo.

Per tutta la durata di questo incantesimo, ogni volta che qualcuno cerca di tracciare una linea di vista contro di voi, l'omuncolo si mette nel mezzo e vi permette di evitare l'attacco (se possibile).

L'omuncolo subisce l'intero ammontare del danno ignorando tutti gli altri effetti. Se l'omuncolo intercetta un attacco che non può essere evitato, dovrete entrambi prendere il danno e, il vostro mago, anche gli altri effetti come di consueto.

Prestidigitazione: x2

Momentaneamente create un pesante martellone per colpire un oggetto, mago o creatura infliggendo 4 danni fisici.

Se un mago o una creatura subiscono danni con questo incantesimo, essi saranno storditi per 1 turno.

INVISIBLE (Invisibile)

Taumaturgia: x1

Siete diventato invisibile. Per tutta la durata dell'incantesimo, tirate un dado ogni volta che siete attaccato. Con un risultato 2-4 avrete evitato l'attacco. Quando siete attaccati, potete utilizzare questo incantesimo per contrastare l'attacco.

LARGE ROCK (Grande Pietra)

Arma da Lancio

Trucchetto: x2*

Mentre trasportate questo oggetto, lo potrete scagliare contro un oggetto, mago o creatura infliggendo 2 danni fisici.

Dopo aver colpito il bersaglio, la roccia cade a terra nel quadretto del bersaglio (se possibile) dal quale potrà poi essere raccolta.

LIFE STONE (Pietra della Vita)

Pietra Magica

Alchimia: x1

Mentre trasportate questo oggetto, potete guadagnare 1 vita all'inizio del vostro turno (Non potrete comunque mai salire oltre i 20 punti vita).

Se subite un qualsiasi danno da fuoco, tutte le pietre magiche che state trasportando saranno distrutte.

LIGHTNING BOLT (Fulmine magico)

Fulmine

Alchimia: x2

Sparate un fulmine magico dal vostro quadretto, dritto davanti a voi, non in diagonale, per un numero di quadretti pari all'energia dell'incantesimo.

Il fulmine infligge 3 danni da fulmine a tutti i maghi e le creature che vengono attraversati, ogni volta che il fulmine li attraversa.

Se il fulmine colpisce un oggetto che blocca il movimento, come un muro, questo inverte la sua corsa, rientrando nel quadretto appena lasciato e riprendendo la sua corsa.

Se una creatura o un mago subisce danni da questo incantesimo resta stordito per 1 turno.

MAD DASH (Corsa folle)

Mutazione: x1

Scegliete voi stessi o una creatura sotto il vostro controllo. Raddoppiate i punti movimento residui di questa creatura per tutto il turno. La creatura scelta comunque dovrà scartare tutti i tesori eventualmente trasportati e non potrà prenderne altri sino alla fine di questo turno.

MASTER-KEY (Chiave del Maestro)

Trabocchetto

Taumaturgia: x2

Mentre trasportate questo oggetto, potete chiudere e aprire le porte. (Le porte si richiudono automaticamente ogni volta che voi passate attraverso di esse, anche se voi potreste decidere di lasciarne qualcuna aperta dichiarandolo esplicitamente quando vi trovate adiacenti ad essa).

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

MEDITATE (Meditazione)

Mente: x2

Pescate 3 carte e quindi scartatene tante quante vi saranno necessarie per restare sotto il vostro limite di mano.

Questo non farà terminare il vostro turno.

MENTAL FORCE (Forza Mentale)

Trabocchetto

Mente: x2

Obbligate un mago o una creatura avversaria, a muovere di un numero di spazi uguale all'energia di questo incantesimo più 3. Il bersaglio muoverà normalmente, nella direzione che voi gli indicherete.

MIGHTSTONE (Pietra della potenza)

Pietra Magica

Alchimia: x1

Mentre trasportate questo oggetto, potrete aggiungere un tiro di dado come danni fisici per i vostri pugni.

Se per un qualsiasi motivo subirete danni da fuoco, tutte le **Pietre Magiche** in vostro possesso saranno distrutte.

MIST BODY (Corpo di Nebbia)

Trasformazione

Alchimia: x2

Evaporate in una nube di vapore. Per tutta la durata dell'incantesimo, potrete passare attraverso qualsiasi cosa tranne che muri di pietra e blocchi. Non potrete né attaccare né essere attaccati.

Gli oggetti toccati ed i tesori diventeranno nebbia, dunque potrete sia prendere che trasportare oggetti e/o tesori.

NEGATE NEUTRAL (Nega i Neutrali)

Prestidigitazione: x1 – Taumaturgia: x1 – Trucchetti: x2*

Cancella 1 incantesimo neutrale nel momento in cui viene lanciato.

NULL POWDER (Polvere del Nulla)

Alchimia: x2

Mentre trasportate questo oggetto, potrete scartarlo per utilizzarlo per contrastarne un altro annullando la Linea di Vista nella vostra direzione

OPPURE

Mentre trasportate questo oggetto, potrete scartarlo per porre fine ad un qualsiasi incantesimo non-istantaneo.

PAIN LINK (Legame doloroso)

Mente: x2

Mentre questo incantesimo è attivo, tutto il danno che ricevete dall'attacco di un mago di una creatura lo subiscono anche essi stessi.

Questo incantesimo non è un attacco e pertanto non può essere evitato.

Quando siete attaccato potete utilizzarlo per contrastare l'attacco.

PASS THROUGH WALL (Passa parete)

Taumaturgia: x1

Potete muovere attraverso un muro, una volta, ignorando qualsiasi effetto del muro stesso.

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

PICK LOCK (Scassinare)

Mondano

Mente: x1 – Taumaturgia: x1 – Trucchetti: x3*

Scassina una porta temporaneamente. La porta quindi si ri-blocca subito dopo il vostro passaggio, sebbene voi possiate dire “lascio la porta aperta” per gli altri, quando siete adiacenti ad essa.

Le azioni **Mondane** non possono essere contrastate.

POWERSTONE (Pietra del Potere)

Pietra Magica

Alchimia: x2

Mentre trasportate questo oggetto, potete incrementare il valore di energia di tutte le carte Magiche che giocate per aumentare di 1 la vostra velocità o i vostri incantesimi.

Se per un qualsiasi motivo subirete danni da fuoco, tutte le **Pietre Magiche** in vostro possesso saranno distrutte.

POWERTHRUST (Telecinesi)

Mente: x1 – Taumaturgia: x2

Un colpo telecinetico colpisce un oggetto, un mago o una creatura, infliggendo danno magico pari all'energia di questo incantesimo più 2.

PSYCHIC STORM (Tempesta psichica)

Mente: x1

Colpite un quadretto bersaglio e tutti quelli adiacenti (perfino attraverso i muri, ma non in diagonale) con una tempesta di potere ululante. La tempesta non si espanderà girando da un angolo del tabellone ad un altro né attraverso i portali.

Ogni mago o creatura presa nella tempesta (inclusi voi stessi e le vostre creature) subisce danno magico pari all'energia di questo incantesimo. Questo incantesimo non può essere evitato.

ROSEBUSH (Cespuglio di Rose)

Creazione

Prestidigitazione: x2

Create un fragrante Cespuglio di Rose in un quadrato vuoto.

Questo bloccherà la linea di vista e necessiterà di 1 crack (o 1 danno da fuoco) Per essere distrutto.

Qualsiasi mago o creatura che entri nel quadrato del cespuglio di rose, subirà 3 danni fisici. Questo incantesimo non è considerato un attacco e non potrà essere evitato.

ROTATE SECTOR (Ruotate un settore)

Taumaturgia: x1 – Trucchetto: x2*

Scegliete un settore e ruotatelo, in qualsiasi direzione, di 90° o di 180°.

SEAL DOOR (Sigillo alla porta)

Taumaturgia: x1

Create un sigillo su una porta. Questa non potrà essere scassinata né aperta da alcuno, ma potrà comunque venire distrutta.

SHARE LIFE (Condividi energia)

Mente: x1

Aggiungete assieme i vostri punti ferita con quelli di un altro mago, quindi dividete il totale per 2. Ogni aggiusterà adesso il proprio livello di punti ferita secondo il risultato ottenuto. In caso di resto, sarete voi a beneficiare del risultato maggiore.

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

SHATTER (Frantumare)

Mente: x1

Mentre questo incantesimo è attivo, potete assegnare 1 crack per ogni punto danno che infliggete agli oggetti (piuttosto che 1 crack ogni 3 danni come di norma).

SHIELD (Scudo)

Mente: x1 – Prestidigitazione: x2

Potete ridurre i danni subiti da una singola sorgente di un numero pari all'energia di questo incantesimo più 2.

SLIME FORM (Forma di Bava)

Trasformazione

Mutazione: x1

Trasformate voi stessi o una creatura sotto il vostro controllo in bava. Il movimento base della bava è 3 ed essa ignora porte ed oggetti (eccetto muri e blocchi di pietra) quando si muove. Muovere attraverso una porta chiusa obbliga la bava ad abbandonare qualsiasi tesoro trasportato.

Ogni volta che la bava entra in un quadrato con un altro mago o creatura, questi subiranno 1 danno fisico. Questo incantesimo non è un attacco e non può essere evitato.

Le bave non possono attaccare e possono solo lanciare contro incantesimi.

SLOW DEATH (Morte Lenta)

Maledizione

Taumaturgia: x1

Scegli un mago come vittima di questa maledizione. Mentre questo incantesimo è attivo, il mago bersaglio subisce 1 danno magico ogni volta che pesca una carta. La vittima non è obbligata a pescare carte. Questo incantesimo conta come attacco solo nel turno in cui viene lanciato.

SPEEDSTONE (Pietra della velocità)

Pietra Magica

Alchimia: x2

Mentre trasportate questo oggetto, potete incrementare il vostro movimento base di 1.

Se per un qualsiasi motivo subirete danni da fuoco, tutte le **Pietre Magiche** in vostro possesso saranno distrutte.

SPELLSTONE (Pietra Incantesimo)

Pietra Magica

Alchimia: x1

Mentre trasportate questo oggetto, potete pescare 1 carta extra ogni turno, tuttavia non potete mai eccedere la vostra capacità massima di mano.

Se per un qualsiasi motivo subirete danni da fuoco, tutte le **Pietre Magiche** in vostro possesso saranno distrutte.

STONE BLOCK (Blocco di pietra)

Creazione

Alchimia: x1

Create un solido blocco di pietra in uno spazio vuoto. Il blocco di pietra riempie completamente lo spazio, bloccando la linea di vista e i movimenti. Saranno necessari 8 crack per frantumare questo blocco che, comunque, non è considerato un muro.

SPELLSTONE (Pietra Incantesimo)

Pietra Magica

Alchimia: x1

Mentre trasportate questo oggetto, potete pescare 1 carta extra ogni turno, tuttavia non potete mai eccedere la vostra capacità massima di mano.

Se per un qualsiasi motivo subirete danni da fuoco, tutte le **Pietre Magiche** in vostro possesso saranno distrutte.

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

STONE DEAD (Pietra della morte)

Alchimia: x1

Colpite un mago avversario con raggio luccicante, che causa danni magici pari all'energia di questo incantesimo più il numero di **Pietre Magiche** che il bersaglio sta trasportando.

STONE SPIKES (Pietre acuminate)

Alchimia: x1

Per tutta la durata di questo incantesimo, avete la capacità di creare delle pietre acuminate, che potete scagliare a vostro piacimento contro oggetti, maghi o creature che siano in Linea di Vista, infiggendo 3 danni fisici. Dopo aver colpito il bersaglio le pietre si frantumano e svaniscono.

STRENGTH (Forza)

Mutazione: x1

Aumentate a dismisura la forza di voi stessi o di una creatura sotto il vostro controllo. Per tutta la durata dell'incantesimo, i danni fisici inflitti dal bersaglio sono raddoppiati.

Come attacco, il bersaglio può tentare di strappare un tesoro o un oggetto trasportato da un mago avversario o da una creatura che si trovi nello stesso spazio. Lanciate un dado. Questo attacco avrà successo con un risultato 2-4. Il bersaglio prenderà possesso del tesoro o dell'oggetto trasportato. Se il bersaglio sta già trasportando un tesoro, non potrà in nessun modo tentare di strapparlo ad altri.

STRETCH (Allungamento)

Mutazione: x2

Le vostre braccia si allungano come una fossero di gomma. Potete prendere un qualsiasi oggetto o tesoro che si trovi nella vostra linea di vista. Prelevare oggetti costa comunque punti movimento e prendere un tesoro metterà fine la vostro turno.

-oppure-

Lasciate 1 oggetto o tesoro che state trasportando in qualsiasi spazio che sia dentro la vostra linea di vista.

-oppure-

Come attacco potete colpire con i pugni qualsiasi bersaglio che si trovi dentro la vostra linea di vista.

SWAP (Scambio)

Prestidigitazione: x1

Scambiate la vostra posizione con quella di un mago o di una creatura. Non potete muovere ulteriormente in questo turno.

TELEPORT (Teletrasporto)

Mente: x1

Muovetevi fino a 4 spazi (non diagonalmente), ignorando muri, porte e oggetti. Non potete muovere ulteriormente questo turno.

-oppure-

Quando siete attaccato, potete lanciare questo incantesimo per contrastare l'attacco. Il teletrasporto funziona come descritto sopra. Se dopo il teletrasporto la linea di vista si è interrotta, qualsiasi attacco che richiedeva la linea di vista è considerato annullato.

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

THORNBUSH (Cespuglio di spine)

Creazione

Prestidigitazione: x2

Create un cespuglio di spine in uno spazio vuoto. Questo bloccherà la linea di vista e sarà necessario 1 crack (o 1 danno da fuoco) per distruggerlo. Qualsiasi mago o creatura che entri nello spazio contenente il cespuglio di spine, terminerà immediatamente il suo turno, subirà 1 danno fisico e sarà stordito per 1 turno. Questo incantesimo non è un attacco e non può essere evitato.

THOUGHT STEAL (Furto di pensiero)

Mente: x2

Guardate le carte che compongono la mano di un mago avversario. Prendetene per voi 2 a vostra scelta e quindi scartate quello che eccedono la vostra mano. Incantesimi mantenuti attivi e oggetti trasportati non sono influenzati da questo incantesimo.

UNIVERSAL SOLVENT (Solvente universale)

Arma da Lancio

Alchimia: x2

Mentre trasportate questo oggetto, durante il vostro turno, potete scagliare questo acido trasparente su qualsiasi oggetto (come un muro o un cespuglio di spine, ma non un tesoro). Questo non è un attacco. Quindi sia il bersaglio che il Solvente Universale saranno distrutti.

VISIONE STONE (Pietra della visione)

Pietra Magica

Alchimia: x1

Mentre trasportate questo oggetto, potete lanciare incantesimi che richiedono una Linea di Vista (ma non lanciare oggetti) attraverso 1 muro o porta. Potete scegliere 1 porta o muro differenti ogni volta che lanciate un incantesimo che richiede la Linea di Vista. Se per un qualsiasi motivo subirete danni da fuoco, tutte le **Pietre Magiche** in vostro possesso saranno distrutte.

YOINK! (Yoink)

Taumaturgia: x1

Prendete un oggetto trasportato (non un tesoro) da un altro mago e ponetelo immediatamente nella vostra area di gioco. Da questo momento sarà trasportato da voi.

WALLIVORE (Murivoro)

Mutazione: x1

Mangiate 1 muro di pietra. Il muro divorato è distrutto e voi guadagnate 2 punti vita.

WALL OF EARTH (Muro di Terra)

Taumaturgia: x1 – Alchimia: x1 – Prestidigitazione: x1

Piazzate, momentaneamente, un muro di detriti lungo un quadretto sulla linea di confine che divide due spazi. Il muro assorbe 1 attacco e quindi si sgretola. Il muro non può bloccare gli attacchi che non richiedono la Linea di Vista.

Il Muro di Terra è immune al danno, e blocca sia il movimento che la Linea di Vista.

WALL OF FIRE (Muro di Fuoco)

Fuoco

Alchimia: x1

Create una barriera di fuoco lunga 1 quadretto lungo il confine fra uno spazio e l'altro.

Qualsiasi mago o creatura che passi attraverso il Muro di Fuoco subirà 4 danni da fuoco magico. Questo incantesimo non è un attacco e non può essere evitato.

-oppure-

Contrasta gli effetti di qualsiasi incantesimo di **Acqua** nel momento in cui è lanciato; in questo caso i due incantesimi si annullano a vicenda.

WIZ WAR: Traduzione carte Magiche – Marco Fibbi © 2012

WARD (Protezione)

Prestidigitazione: x1

Da lanciare quando un mago avversario preleva 1 dei vostri tesori. La protezione gli infliggerà 3 danni magici e lo obbligherà a lanciare un dado. Con un risultato di 1-2, egli sarà costretto a lasciare a terra il tesoro.

WATERBOLT (Getto d'Acqua)

Acqua

Alchimia: x2

Sparate un getto di acqua su voi stessi, oggetto, mago o creatura. Il getto infligge danno da acqua pari alla sua energia, oppure fa rinculare il bersaglio (se mobile) indietro di un numero di passi pari all'energia dell'incantesimo, o una combinazione delle due cose (il lanciatore decide la combinazione).

Qualsiasi incantesimo di Fuoco che stia influenzando il bersaglio è annullato dal getto d'acqua così come qualsiasi oggetto Fuoco sarà distrutto.

WEREWOLF FORM (Forma di Licantropo)

Trasformazione: x1

Trasformate voi stessi o una creatura da voi controllata, in un grosso e peloso uomo lupo. Il movimento base dell'uomo lupo è 4. I pugni dell'uomo lupo infliggono il danno in base al risultato del lancio di un dado.

I licantropi possono solamente lanciare Contro Incantesimi.

WINDRIDER (CavalcaVento)

Alchimia: x1

Durante la vostra fase movimento, muovetevi in linea retta (non diagonale), più lontani che potete, ignorando oggetti (eccetto muri, porte, blocchi di pietra).

Subirete gli effetti di qualsiasi oggetto si trovi nello spazio di arrivo. Muovere in questo modo costa 0 punti movimento.

WIZARDBLADE (Lama del Mago)

Arma

Taumaturgia: x1

Mentre trasportate questo oggetto, potete utilizzare la spada per incanalare energia nell'attacco magico che potrà colpire oggetti, maghi o creature. Potete scartare 1 carta Magica per infliggere un danno pari al valore di energia magica presente sulla carta scartata.

La Lama del Mago infligge 1 crack per ogni punto di danno che voi siete in gradi di infliggere (piuttosto che 1 crack ogni 3 punti danno).

ZOT! (Zot!)

Trucchetto: x2*

Infliggete danno magico ad un oggetto, mago o creatura, pari all'energia di questo incantesimo.

-oppure-

Stordite un mago od una creatura per 2 turni.