

<p><b>Scaglie di drago</b></p> <p>La tua pelle si indurisce in spesse scaglie di drago. Indica te stesso o una creatura bersaglio. Mentre questo incantesimo perdura, il bersaglio non subisce danni dal fuoco e tutti i danni subiti da qualsiasi fonte sono ridotti di 1.</p>	<p><b>Scaglie di drago</b></p> <p>La tua pelle si indurisce in spesse scaglie di drago. Indica te stesso o una creatura bersaglio. Mentre questo incantesimo perdura, il bersaglio non subisce danni dal fuoco e tutti i danni subiti da qualsiasi fonte sono ridotti di 1.</p>	<p><b>Rigenerazione</b></p> <p>Un sangue antico scorre nelle tue vene, curando le tue ferite!</p> <p>Indica te stesso o una creatura bersaglio. Il bersaglio recupera 1 vita quando lanci questo incantesimo.</p> <p>Ogni volta che rimuovi un segnalino energia da questo incantesimo durante la fase Passa il tempo, il bersaglio recupera 1 vita.</p>
<p><b>Rigenerazione</b></p> <p>Un sangue antico scorre nelle tue vene, curando le tue ferite!</p> <p>Indica te stesso o una creatura bersaglio. Il bersaglio recupera 1 vita quando lanci questo incantesimo.</p> <p>Ogni volta che rimuovi un segnalino energia da questo incantesimo durante la fase Passa il tempo, il bersaglio recupera 1 vita.</p>	<p><b>Tesoro bramato</b></p> <p>Quando questo incantesimo è lanciato, ogni volta che attacchi un mago che trasporta una <b>Reliquia</b> o tesoro, quel mago lascia subito cadere ogni <b>Reliquia</b> o tesoro trasportato. Se subisce danni da quell'attacco e non li fa cadere, quell'attacco gli infligge 3 danni addizionali.</p>	<p><b>Colpo di coda</b></p> <p>Attaca il mago o creatura bersaglio in una casella distante da te pari all'energia di questo incantesimo. Questa magia colpisce il bersaglio dietro gli angoli, ma non attraversa gli oggetti che bloccano il movimento. Questo attacco infligge danni fisici pari ad 1 tiro di dado. Se il bersaglio subisce danni, deve far cadere 1 oggetto o tesoro a tua scelta nella sua casella corrente.</p>
<p><b>Colpo di coda</b></p> <p>Attaca il mago o creatura bersaglio in una casella distante da te pari all'energia di questo incantesimo. Questa magia colpisce il bersaglio dietro gli angoli, ma non attraversa gli oggetti che bloccano il movimento. Questo attacco infligge danni fisici pari ad 1 tiro di dado. Se il bersaglio subisce danni, deve far cadere 1 oggetto o tesoro a tua scelta nella sua casella corrente.</p>	<p><b>Colpo alato</b></p> <p>Muovi in una casella di un mago o creature bersaglio, seguendo il percorso più diretto. Poi, il bersaglio subisce 3 danni fisici. Questo attacco non ti consente di muovere attraverso oggetti che bloccano il movimento.</p>	<p><b>Colpo alato</b></p> <p>Muovi in una casella di un mago o creature bersaglio, seguendo il percorso più diretto. Poi, il bersaglio subisce 3 danni fisici. Questo attacco non ti consente di muovere attraverso oggetti che bloccano il movimento.</p>
<p><b>Respiro di fuoco</b> <i>Fuoco</i></p> <p>Indica un oggetto, mago, e creatura bersaglio in 1 casella. Ciascun bersaglio subisce un danno magico da fuoco pari all'energia dell'incantesimo.</p> <p>Ogni oggetto, mago, e creatura adiacenti a quella casella subiscono un danno magico da fuoco pari alla metà dell'energia dell'incantesimo arrotondato.</p>	<p><b>Respiro di fuoco</b> <i>Fuoco</i></p> <p>Indica un oggetto, mago, e creatura bersaglio in 1 casella. Ciascun bersaglio subisce un danno magico da fuoco pari all'energia dell'incantesimo.</p> <p>Ogni oggetto, mago, e creatura adiacenti a quella casella subiscono un danno magico da fuoco pari alla metà dell'energia dell'incantesimo arrotondato.</p>	<p><b>Artigli ghermitori</b></p> <p>Indica un oggetto, mago, o creatura bersaglio che subisce un danno fisico pari all'energia dell'incantesimo.</p> <p>-o-</p> <p>Prendi 1 tesoro o oggetto a tua scelta trasportato da un mago o creatura bersaglio. Se prendi un oggetto, mettilo nella tua area di gioco. Se prendi un tesoro, mettilo sulla tua basetta; la tua fase movimento ed evocazione termina subito. Se già trasportavi un tesoro, non puoi prenderne un altro.</p>
<p><b>Artigli ghermitori</b></p> <p>Indica un oggetto, mago, o creatura bersaglio che subisce un danno fisico pari all'energia dell'incantesimo.</p> <p>-o-</p> <p>Prendi 1 tesoro o oggetto a tua scelta trasportato da un mago o creatura bersaglio. Se prendi un oggetto, mettilo nella tua area di gioco. Se prendi un tesoro, mettilo sulla tua basetta; la tua fase movimento ed evocazione termina subito. Se già trasportavi un tesoro, non puoi prenderne un altro.</p>	<p><b>Morso terribile</b></p> <p>Indica un mago che subisce un danno fisico pari al risultato del lancio di 1 dado. Riduci la velocità di base di quel mago fino alla fine del suo prossimo turno pari al danno subito dall'incantesimo. Se ciò riduce la sua velocità di base a 0 o meno, non può muovere oltre la sua casella fino alla fine del suo prossimo turno.</p>	<p><b>Morso terribile</b></p> <p>Indica un mago che subisce un danno fisico pari al risultato del lancio di 1 dado. Riduci la velocità di base di quel mago fino alla fine del suo prossimo turno pari al danno subito dall'incantesimo. Se ciò riduce la sua velocità di base a 0 o meno, non può muovere oltre la sua casella fino alla fine del suo prossimo turno.</p>
<p><b>Resistenza magica</b></p> <p>Giocala dopo che tu o una creatura che controlli è bersaglio di un incantesimo di attacco. Il mago attaccante deve darti una carta energia dalla sua mano o l'incantesimo di attacco è cancellato.</p>	<p><b>Resistenza magica</b></p> <p>Giocala dopo che tu o una creatura che controlli è bersaglio di un incantesimo di attacco. Il mago attaccante deve darti una carta energia dalla sua mano o l'incantesimo di attacco è cancellato.</p>	<p><b>Adrenalina</b></p> <p>Indica te stesso, un mago, o una creatura bersaglio. Finché questo incantesimo perdura, il bersaglio può attaccare due volte nel turno.</p> <p>Se il bersaglio è stordito, potrà attaccare una volta e muovere, o attaccare due volte senza muovere.</p>
<p><b>Richiamo planare</b></p> <p>Rivela una alla volta le carte dal fondo del mazzo Magico. Prendi la prima creatura che riveli nella tua mano e rimescola il mazzo. Se non riveli alcuna creatura dopo aver scoperto tutte le carte del mazzo, rimetti questa carta nella tua mano e rimescola il mazzo.</p> <p>-o-</p> <p>Indica una creatura bersaglio che subisce un danno magico pari al lancio di 2 dadi. Questo non è un attacco.</p>	<p><b>Evoca Drago</b> <i>Creatura</i></p> <p><b>Attacco:</b> Indica un mago o creatura bersaglio adiacente. Questo attacco infligge 3 danni magici fuoco. Ogni tesoro nella stessa casella del drago non può essere raccolto da un altro mago. Quando un mago prende 1 tesoro nel tuo settore natale, puoi evocare il drago nella sua casella (anche se non sei adiacente). Il turno di quel mago termina e lascia il tesoro nella sua casella.</p>	

<p><b>Ira degli Antenati</b> Lancia questo incantesimo quando un mago raccoglie 1 tesoro nel tuo settore natale. Quel mago subisce un danno magico pari a 2 più il numero di magie <b>Totem</b> che mantieni.</p>	<p><b>Ira degli Antenati</b> Lancia questo incantesimo quando un mago raccoglie 1 tesoro nel tuo settore natale. Quel mago subisce un danno magico pari a 2 più il numero di magie <b>Totem</b> che mantieni.</p>	<p><b>Contro-Contro</b> Cancella 1 controincantesimo lanciato contro una delle tue magie. Contro-Contro non può essere cancellato.</p>
<p><b>Negazione neutrale</b> Cancella 1 incantesimo neutrale lanciato.</p>	<p><b>Infusione spirituale</b> Il valore di energia di questa carta è pari a 1 più il numero dei <b>Totem</b> in gioco.</p>	<p><b>Infusione spirituale</b> Il valore di energia di questa carta è pari a 1 più il numero dei <b>Totem</b> in gioco.</p>
<p><b>Richiamo planare</b> Rivela una alla volta le carte dal fondo del mazzo Magico. Prendi la prima creatura che riveli nella tua mano e rimescola il mazzo. Se non riveli alcuna creatura dopo aver scoperto tutte le carte del mazzo, rimetti questa carta nella tua mano e rimescola il mazzo. -o- Indica una creatura bersaglio che subisce un danno magico pari al lancio di 2 dadi. Questo non è un attacco.</p>	<p><b>Urlo primordiale</b> Ogni mago (incluso te stesso) subisce un danno magico pari al numero di <b>Totem</b> nel suo settore corrente. Questo danno non si può ridurre.</p>	<p><b>Urlo primordiale</b> Ogni mago (incluso te stesso) subisce un danno magico pari al numero di <b>Totem</b> nel suo settore corrente. Questo danno non si può ridurre.</p>
<p><b>Colpo bestiale</b> Oggetto, mago, o creatura bersaglio subiscono un danno fisico pari al lancio di 1 dado. Se hai più magie Totem in mantenimento del bersaglio (o il mago che mantiene il bersaglio), questo danno non può essere ridotto e questa magia non può essere cancellato o schivata.</p>	<p><b>Colpo bestiale</b> Oggetto, mago, o creatura bersaglio subiscono un danno fisico pari al lancio di 1 dado. Se hai più magie Totem in mantenimento del bersaglio (o il mago che mantiene il bersaglio), questo danno non può essere ridotto e questa magia non può essere cancellato o schivata.</p>	<p><b>Evoca Spirito Totem</b> <i>Totem, Creatura</i> Lo spirito Totem può muovere (ma non attaccare) attraverso muri e porte. <b>Attacco:</b> Indica un adiacente mago o creatura. Questo attacco infligge un danno magico pari al numero di <b>Totem</b> in gioco, questo incluso.</p>
<p><b>Spirito del Gufo</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Gufo nella casella libera bersaglio. Spirito del Gufo richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Mentre lanci una magia nello stesso settore delle Spirito del Gufo che mantieni, hai  su tutti gli oggetti, maghi, e creature nel tuo settore corrente.</p>	<p><b>Spirito del Gufo</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Gufo nella casella libera bersaglio. Spirito del Gufo richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Mentre lanci una magia nello stesso settore delle Spirito del Gufo che mantieni, hai  su tutti gli oggetti, maghi, e creature nel tuo settore corrente.</p>	<p><b>Spirito del Lupo</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Lupo nella casella libera bersaglio. Spirito del Lupo richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Mentre sei nello stesso settore delle Spirito del Lupo che mantieni, ogni volta che un mago subisce 1 o più danni da 1 dei tuoi attacchi, quell'attacco infligge al quel mago 2 danni addizionali.</p>
<p><b>Spirito del Lupo</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Lupo nella casella libera bersaglio. Spirito del Lupo richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Mentre sei nello stesso settore delle Spirito del Lupo che mantieni, ogni volta che un mago subisce 1 o più danni da 1 dei tuoi attacchi, quell'attacco infligge al quel mago 2 danni addizionali.</p>	<p><b>Spirito del Gatto</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Gatto nella casella libera bersaglio. Spirito del Gatto richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Ogni volta che spendi 1 punto movimento per muovere in una casella nello stesso settore dello Spirito del Gatto che mantieni, puoi muovere subito 1 casella addizionale.</p>	<p><b>Spirito del Gatto</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Gatto nella casella libera bersaglio. Spirito del Gatto richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Ogni volta che spendi 1 punto movimento per muovere in una casella nello stesso settore dello Spirito del Gatto che mantieni, puoi muovere subito 1 casella addizionale.</p>
<p><b>Spirito del Corvo</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Corvo nella casella libera bersaglio. Spirito del Corvo richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Mentre sei nello stesso settore dello Spirito del Corvo che mantieni, puoi scegliere di non rimuovere energia da un qualunque numero di tue magie temporanee durante la fase Passa il tempo.</p>	<p><b>Spirito del Corvo</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Corvo nella casella libera bersaglio. Spirito del Corvo richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Mentre sei nello stesso settore dello Spirito del Corvo che mantieni, puoi scegliere di non rimuovere energia da un qualunque numero di tue magie temporanee durante la fase Passa il tempo.</p>	<p><b>Spirito del Serpente</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Serpente nella casella libera bersaglio. Spirito del Serpente richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Ogni volta che un altro mago entra o inizia il turno nello stesso settore dello Spirito del Serpente che mantieni, la sua velocità base è ridotta di 1 e subisce 1 danno magico. Questo danno non può essere ridotto.</p>
<p><b>Spirito del Serpente</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito del Serpente nella casella libera bersaglio. Spirito del Serpente richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Ogni volta che un altro mago entra o inizia il turno nello stesso settore dello Spirito del Serpente che mantieni, la sua velocità base è ridotta di 1 e subisce 1 danno magico. Questo danno non può essere ridotto.</p>	<p><b>Spirito dell'Orso</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito dell'Orso nella casella libera bersaglio. Spirito dell'Orso richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Mentre sei nello stesso settore dello Spirito dell'Orso che mantieni, ogni volta che subisci un danno, riduci quel danno di 2.</p>	<p><b>Spirito dell'Orso</b> <i>Totem, Creatura</i> Crea 1 Spirito dell'Orso nella casella libera bersaglio. Spirito dell'Orso richiede 1 danno o 1 schianto per distruggerlo. Mentre sei nello stesso settore dello Spirito dell'Orso che mantieni, ogni volta che subisci un danno, riduci quel danno di 2.</p>

<p><b>Abbraccio di Jorogumo</b> Rimuovi dalla plancia il mago o creatura bersaglio e mettilo nella tua casella. Poi, il bersaglio subisce 1 danno magico e ottiene 1 segnalino stordito.</p>	<p><b>Abbraccio di Jorogumo</b> Rimuovi dalla plancia il mago o creatura bersaglio e mettilo nella tua casella. Poi, il bersaglio subisce 1 danno magico e ottiene 1 segnalino stordito.</p>	<p><b>Lo sguardo della Medusa</b> Il mago bersaglio subisce 1 danno magico e non può muovere fuori dalla sua casella fino alla fine del suo prossimo turno. -o- La creatura bersaglio subisce 1 danno magico e non può muovere fuori dalla sua casella fino alla fine del prossimo turno del mago che la controlla.</p>
<p><b>Lo sguardo della Medusa</b> Il mago bersaglio subisce 1 danno magico e non può muovere fuori dalla sua casella fino alla fine del suo prossimo turno. -o- La creatura bersaglio subisce 1 danno magico e non può muovere fuori dalla sua casella fino alla fine del prossimo turno del mago che la controlla.</p>	<p><b>La furia di Zeus</b> <i>Fulmine</i> Indica un numero di maghi e creature fino al valore dell'energia di questo incantesimo. Ogni bersaglio subisce 1 danno magico da fulmine, più 1 danno magico da fulmine aggiuntivo se trasporta una <b>Reliquia</b> o tesoro. Questo danno non può essere aumentato o ridotto in nessun altro modo.</p>	<p><b>La furia di Zeus</b> <i>Fulmine</i> Indica un numero di maghi e creature fino al valore dell'energia di questo incantesimo. Ogni bersaglio subisce 1 danno magico da fulmine, più 1 danno magico da fulmine aggiuntivo se trasporta una <b>Reliquia</b> o tesoro. Questo danno non può essere aumentato o ridotto in nessun altro modo.</p>
<p><b>Il Canto della Sirena</b> Il mago bersaglio subisce 4 danni magici. Il mago bersaglio può scegliere di darti fino a 4 carte della sua mano scelte a caso. Riduce così il danno subito a causa di questo incantesimo di un ammontare pari al numero di carte cedute. Questo incantesimo non può essere cancellato o schivato, e il danno non può essere aumentato o ridotto in nessun altro modo.</p>	<p><b>Il Canto della Sirena</b> Il mago bersaglio subisce 4 danni magici. Il mago bersaglio può scegliere di darti fino a 4 carte della sua mano scelte a caso. Riduce così il danno subito a causa di questo incantesimo di un ammontare pari al numero di carte cedute. Questo incantesimo non può essere cancellato o schivato, e il danno non può essere aumentato o ridotto in nessun altro modo.</p>	<p><b>Occhio di Horus</b> <i>Reliquia</i> Mentre trasporti questo oggetto, non subisci danni magici.</p>
<p><b>Astrolabio di Ilmarinen</b> <i>Reliquia</i> Mentre trasporti questo oggetto, ogni volta che ti viene richiesto di lanciare 1 dado, puoi rilanciarlo una volta. Mentre trasporti questo oggetto, i tuoi incantesimi mantenuti non contano nel limite della tua mano di carte.</p>	<p><b>Martello di Thor</b> <i>Reliquia, Arma da lancio</i> Mentre trasporti questo oggetto, non subisci danni da fulmini. Puoi lanciare il martello come un attacco ad una mago o creature bersaglio procurando 3 danni fisici. Se lanciato contro un muro o porta danneggiata, il bersaglio è distrutto. Il martello ti torna indietro dopo il lancio.</p>	<p><b>Sandali di Hermes</b> <i>Reliquia</i> Mentre trasporti questo oggetto, lancia 1 dado nel tuo turno per incrementare la tua velocità di base di 1 più il risultato del tiro fino la fine del tuo turno.</p>
<p><b>Richiamo planare</b> Rivela una alla volta le carte dal fondo del mazzo Magico. Prendi la prima creatura che riveli nella tua mano e rimescola il mazzo. Se non riveli alcuna creatura dopo aver scoperto tutte le carte del mazzo, rimetti questa carta nella tua mano e rimescola il mazzo. -o- Indica una creatura bersaglio che subisce un danno magico pari al lancio di 2 dadi. Questo non è un attacco.</p>	<p><b>Richiamo planare</b> Rivela una alla volta le carte dal fondo del mazzo Magico. Prendi la prima creatura che riveli nella tua mano e rimescola il mazzo. Se non riveli alcuna creatura dopo aver scoperto tutte le carte del mazzo, rimetti questa carta nella tua mano e rimescola il mazzo. -o- Indica una creatura bersaglio che subisce un danno magico pari al lancio di 2 dadi. Questo non è un attacco.</p>	<p><b>Evoca Grendel</b> <i>Creatura</i> <b>Attacco:</b> Indica un mago o creatura bersaglio adiacente. Questo attacco infligge un danno fisico di 1 più il risultato del lancio di 1 dado. -o- Indica un oggetto, porta, o muro bersaglio adiacente. Infflgi schianto di 1 più il risultato del lancio di 1 dado.</p>
<p><b>Evoca Genio</b> <i>Creatura</i> Mentre questo incantesimo perdura il tuo limite di carte in mano è aumentato di 2. <b>Attacco:</b> Pesca 1 carta. Poi, puoi lanciare 1 incantesimo come se il tuo mago lo avesse lanciato dalla stessa casella del genio. Se questo è un incantesimo di attacco, non conta come attacco del mago in questo turno.</p>	<p><b>Grazia di Quetzalcoatl</b> Riduci tutti i danni assestati contro di te da una singola fonte a 0. Poi, ottieni vita pari alla metà del danno ridotto, arrotondato al difetto.</p>	<p><b>Ira di Quetzalcoatl</b> Quando sei bersaglio di un incantesimo di attacco istantaneo, lancia questa magia come controincantesimo. Subito colpisci l'evocatore con una copia esatta di quell'attacco, ignorando la linea di vista.</p>
<p><b>Evoca Minotauro</b> <i>Creatura</i> Quando attivato, il minotauro può muovere in qualunque casella nella sua , seguendo il percorso più diretto. Quando un mago entra in una casella in  del minotauro, il minotauro può subito fare 1 attacco contro quel mago. Il minotauro può attaccare una volta durante il turno di ogni mago, ma non puoi attaccare durante la sua attivazione. <b>Attacco:</b> Muovi nella casella del mago bersaglio, seguendo il percorso più diretto, e lancia 1 dado. Un risultato di 1, nessun danno è assestato. Con ogni altro risultato, il mago subisce 4 danni fisici.</p>	<p><b>Evoca Boggart</b> <i>Creatura</i> Il boggart non può attaccare. Il boggart può trasportare 1 tesoro nella sua basetta. Se il boggart non trasporta un tesoro durante la sua attivazione, può prendere 1 tesoro nel suo spazio. Se lo fa, la sua attivazione termina immediatamente. Durante l'attivazione del boggart, può abbandonare 1 tesoro trasportato nel suo spazio. Ogni volta che un boggart è bersaglio di un incantesimo di attacco, lancia 1 dado. Un risultato 1-2, il boggart schiva l'incantesimo.</p>	<p><b>Fiamme della Fenice</b> Lancia questo incantesimo subito dopo che la vita del mago bersaglio è ridotta a 0 o meno. Egli non muore. Lascia cadere subito ogni tesoro trasportato, ritorna nella sua casella natale, e riporta il suo punteggio vita al valore di energia di questo magia. -o- Lancia questa magia subito dopo che la vita della creatura bersaglio è ridotta a 0 o meno. Posiziona la creatura nella tua casella e riporta il suo punteggio vita al valore di energia di questa magia. Ora controlla questa creatura.</p>