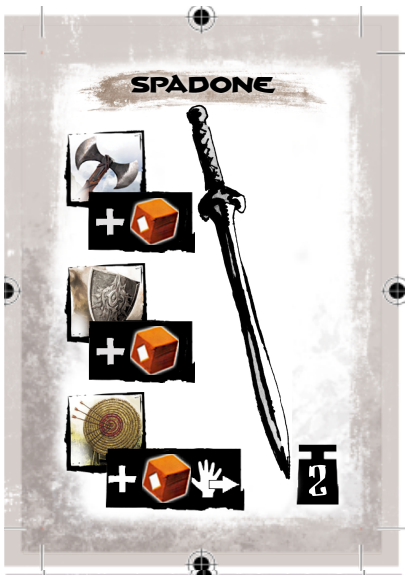
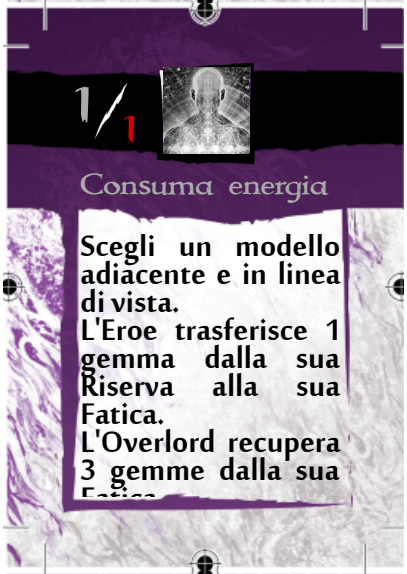

SPADONE
2

SPADA
2

3/3
Bacio della Morte
Rimuovi il Mago dal gioco.
Tutti i modelli che erano nella zona del Mago subiscono un danno di

1/3
Controllo mentale
Scegli un nemico non in linea di vista.
Muovilo di 1 zona (+1 per ogni gemma assegnata) secondo le regole del movimento e senza che questo gli

2/2
Dono della vita
Scegli un Eroe in linea di vista.
Il Mago trasferisce 2 gemme dalla propria Riserva a quella del bersaglio.


1/1
Consuma energia
Scegli un modello adiacente e in linea di vista.
L'Eroe trasferisce 1 gemma dalla sua Riserva alla sua Fatica.
L'Overlord recupera 3 gemme dalla sua

2/2
Stordimento
Scegli un Mago in linea di vista.
Il bersaglio spende 1 gemma in più per lanciare i suoi incantesimi.
Lo Stordimento termina all'inizio del prossimo turno

2/2
Guarigione di Mitra
Scegli un Eroe (anche te stesso) nella tua zona.
Lancia: .
Il risultato è il numero di gemme che l'eroe trasferisce dalle sue

3/3
Aura di Mitra
Il Mago aumenta la sua Armatura di 2.
L'Aura si dissipa all'inizio del turno del Mago dopo un turno di Recupero, oppure
all'attivazione della tessera del Mago

2/2

Aura di Set

Il Mago aumenta la sua Armatura di 1.
L'Aura si dissipa all'inizio del turno del Mago dopo un turno di Recupero, oppure
all'attivazione della tessera del Mago

2/2

Morso di Set

Scegli un modello in linea di vista.
Il bersaglio (o l'Overlord) sposta 1 gemma dalla sua Riserva alla sua Fatica.
Il bersaglio subisce un danno di:

3/3

Sciame pestilenziale

Tutti i modelli nella zona del Mago (tranne se stesso e i Non-Morti), subiscono un danno di: .

Nessuna difesa è possibile.

1/1

Trasportato dal vento

Il Mago ottiene l'abilità Volare fino alla fine del turno.

2/4

Possessione di Set

Scegli un modello entro due zone e non in linea di vista.
Se il bersaglio ha Blocco, lo perde per l'intero turno, altrimenti non potrà muoversi fino alla prossima

2/2

Furia di Bori

Scegli un modello in linea di vista.

Il bersaglio subisce un danno di: .

1/1

Telecinesi

Scegli un oggetto in linea di vista.
Il Mago può immediatamente raccoglierlo.

L'oggetto non può avere Ingombro superiore a 3.

1

Teletrasporto

Per ogni gemma spesa oltre il costo del Teletrasporto, il Mago può spostarsi di una zona.

Questo movimento non è affetto da ostacoli.

3/3

Tempesta di fulmini

Scegli una zona in linea di vista.

Tutti i modelli nella zona subiscono un danno di: .