

SCHEDA DEGLI INCANTESIMI - ELFO

Tipologia Incantesimo	Nome Incantesimo	Posseduto	Obiettivo	Effetto	Difesa - Termine	Utilizzato
Acqua	Acqua Guaritrice		PG	+4 PC	Nessuna	
	Velo di Nebbia		PG	PG si sposta su caselle occupate da personaggi o da mostri	Nessuna	
	Sonno		PG o Mostro	Nessuna azione consentita	1 DC x PM, richiesto uno scudo 1 D 6 x turno: se 6 incantesimo spezzato	
Aria	Genio		Mostro	Attacco ovunque 5 DC	Normale	
	Vento Impetuoso		PG	DM x 2 - 1 Turno	Nessuna	
	Tempesta		PG o Mostro	L'obiettivo salta un turno	Nessuna	
Fuoco	Palla di Fuoco		PG o Mostro	-2 PC	2 DC	
	Coraggio		PG	+2 DC Attacco	Si rompe quando finiscono i nemici	
	Fiamma d'Ira		PG o Mostro	-1 PC L'obiettivo può trovarsi ovunque	1 DC	
Terra	Pelle di Pietra		PG	+2 DC Difesa	Si rompe quando subisce danno	
	Attraversa la Roccia		PG	Attraversa i muri	Dura 1 Turno	
	Guarigione del Corpo		PG	+4 PC	Nessuna	
Tenebre	Manto delle Ombre		Terreno	Casella Tenebre su Tabellone sulla casella T. no att., def., lanc inc.	Dura tutta la missione	
	Catene delle Tenebre		PG o Mostro	Obiettivo non muove e non attacca ma difende e lancia incantesimi	Dura 1 Turno	
	Dardi della Notte		PG o Mostro	Attacco 2 DC distanza	1 DC x PM	
Protezione	Muro di Pietra		Terreno	Muro - occupa 2 caselle 1 PC - 6 DC difesa	Termina se abbattuto	
	Invisibilità		Su di sé	No attacco e magie Mostri No attacco e magie PG	Dura 1 Turno	
	Annulla Incantesimi		PG o Mostro	L'obiettivo scarta un incantesimo a caso	Istantaneo	
Rivelazione	Baule del Tesoro		Evento	Il PG pesca 3 carte tesoro	Istantaneo	
	Preveggenza		Su di sé	Da giocare alla fine del turno il turno successivo è possibile tirare nuovamente tutti i dadi	Dura 1 Turno	
	Chiaroveggenza		Evento	Rivela il contenuto di una stanza se vuoto, incantesimo sprecato	Istantaneo	
Tempo	Ferma tempo		PG	PG compie due turni di fila	Istantaneo	
	Lento		Mostro	Movimento mostro 1 casella -1 DC, -1 DD	Spezzato se mostro muore o esce dalla visuale	
	Flaschback		PG	PG ripete il turno	lanciabile in ogni momento non conta come azione	
Illusione	Scompare		PG	Ti muovi non visto se ottieni 8 o meno	Se ottieni più di 8	
	Vampa ipnotica		Mostri globale	Ogni mostro lancia 1 D 6 - se Ris. > PM No att. No def, No mov per 3 Turni	Istantaneo	
	Sdoppia immagine		PG	Se att. Mostro riesce, PG lancia 1 D 6 se Ris. = 1, 2, 3 att. Nullo	SI rompe quando finiscono i nemici	
Elfo	Torcilegno		PG o mostro	Rende inutilizzabili le armi di legno	Istantaneo	
	Sonno profondo		Mostro	Solo se Mostro ha - di 4 PM No Att., No Def	Dura 1 Turno	
	Eremita		Pg	+1 DA +1 DD +1 D ad movimento	1 D 6 turni	