



Incantesimo Superiore

Linfa Vitale



L'elevata conoscenza dell'elemento Acqua vi consente di sfruttare i fluidi profondi del vostro corpo per aumentare le vostre difese. "Anche fuori dal vostro turno", dopo il lancio dei dadi dell'avversario, potrete eludere **QUALSIASI** attacco, anche magico, da nemici e trappole. Il suo utilizzo non conta come azione. La carta va scartata dopo l'uso.



Incantesimo d'Acqua

Acqua Guaritrice



Questo Incantesimo può essere lanciato su qualunque Personaggio. Servirà a ripristinare fino a 4 punti-corpo perduti.

La carta va scartata dopo l'uso.



Incantesimo d'Acqua

Sonno



Farete addormentare un Mostro o un Eroe. Essi potranno provare a difendersi tirando 1 dado da combattimento per ogni loro punto-mente, e se otterranno 1 scudo l'Incantesimo verrà rotto, oppure si addormenteranno e non potranno difendersi se attaccati. Si sveglieranno se al loro prossimo turno o se nuovamente attaccati, otterranno 6 con un dado. La carta va scartata dopo l'uso.



Incantesimo d'Acqua

Velo di Nebbia



Questo Incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Personaggio. Al suo turno questi potrà spostarsi attraverso caselle occupate da Mostri o Personaggi.

La carta va scartata dopo l'uso.