

*Incantesimo del Chaos*

### *Evocazione Non-morti*



Evocate dei Non-morti (Scheletri-Zombi-Mummie) il più possibile a voi adiacenti. Saranno attivi all'istante. Lanciate un dado normale e posizionate sul tabellone il numero di Mostri richiamati:

1-2: 4 Scheletri

3-4: 2 Scheletri + 2 Zombi

5-6: 2 Zombi + 2 Mummie

La carta va scartata dopo l'uso.



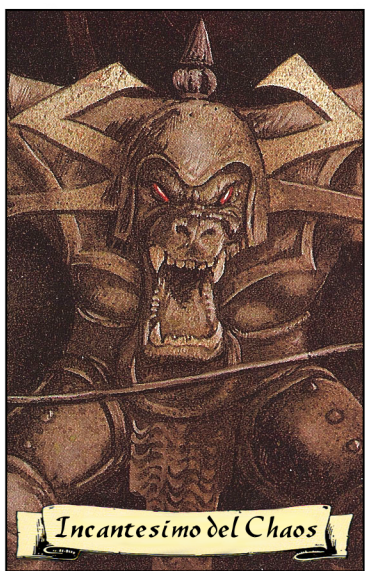
*Incantesimo del Chaos*

### *Ruggine*



Colpite un'arma o corazza, in metallo, a vostra scelta di un Personaggio. La ruggine assotiglierà il metallo tanto da rendere l'oggetto inutilizzabile. Il giocatore perderà l'equipaggiamento e dovrà scartare la carta relativa.

La carta va scartata dopo l'uso.



*Incantesimo del Chaos*

### *Richiamo dell'Orco*



Evocate degli Orchi a vostra protezione, il più possibile a voi adiacenti. Lanciate un dado normale e posizionate sul tabellone il numero di Mostri richiamati:

1-2-3: 4 Orchi

4-5: 5 Orchi

6: 6 Orchi

La carta va scartata dopo l'uso.



*Incantesimo del Chaos*

### *Teletrasporto*



Questo Incantesimo può essere lanciato anche fuori dal vostro turno e vi permette di sparire all'istante.

In qualsiasi momento sarete trasportati magicamente in una zona segreta segnata sulla mappa dell'Impresa.

La carta va scartata dopo l'uso.