

VARÁZSLAT ELSZIVÁS

Hatástalanítja 1 célpont varázslat megidőzését. A hatástalanított varázslatot a kezdedbe kapod, majd dobod el az összes olyan mágia kártyát, amelyek a megszakított varázslat erősítésére voltak használva.



SAVFÜRDŐ



Átok

Megáztatsz egy célpont varázslót vagy lényt savban.

Amíg ez a varázslat tart, a célpont elszenv 2 mágikus sebzést az idő múlás fázisodban. A varázslat csak a megidőzésének körében számít támadásnak.

Ha a célpontot egy **Víz** varázslat hatás éri, a sav lemosódik és a varázslat véget ér.



SAVFÜRDŐ



Átok

Megáztatsz egy célpont varázslót vagy lényt savban.

Amíg ez a varázslat tart, a célpont elszenv 2 mágikus sebzést az idő múlás fázisodban. A varázslat csak a megidőzésének körében számít támadásnak.

Ha a célpontot egy **Víz** varázslat hatás éri, a sav lemosódik és a varázslat véget ér.



HOZZÁADÁS



Összerakod 2 Mágia kártya energia értékét és használod őket, 1 varázslatot vagy akciód megerősítéséhez. Nem adhatsz hozzá további energia értéket.



HOZZÁADÁS



Összerakod 2 Mágia kártya energia értékét és használod őket, 1 varázslatot vagy akciód megerősítéséhez. Nem adhatsz hozzá további energia értéket.



HOZZÁADÁS



Összerakod 2 Mágia kártya energia értékét és használod őket, 1 varázslatot vagy akciód megerősítéséhez. Nem adhatsz hozzá további energia értéket.



ADRENALIN



Célpontja lehet önmagad, egy varázsló vagy egy lény. Amíg ez a varázslat tart, a célpont körönként kétszer támadhat. Ha a célpont kábult, támadhat egyszer és mozoghat vagy kétszer támadhat mozgás nélkül.



ADRENALIN



Célpontja lehet önmagad, egy varázsló vagy egy lény. Amíg ez a varázslat tart, a célpont körönként kétszer támadhat. Ha a célpont kábult, támadhat egyszer és mozoghat vagy kétszer támadhat mozgás nélkül.



ELLEN-ELLEN



Hatástalanít 1 célpont, egy varázslatot célzó ellenvarázslatot. Ellen-Ellen nem hatástalanítható.



A SAROK KÖRÜL



Célpontja egy ☹ varázslat, melyet megidézhetsz egy sarok körül (legfeljebb 180°-kal).



A SAROK KÖRÜL



Célpontja egy ☹ varázslat, melyet megidézhetsz egy sarok körül (legfeljebb 180°-kal).



A SAROK KÖRÜL



Célpontja egy ☹ varázslat, melyet megidézhetsz egy sarok körül (legfeljebb 180°-kal).



A SAROK KÖRÜL



Célpontja egy ☹ varázslat, melyet megidézhetsz egy sarok körül (legfeljebb 180°-kal).



ASZTRÁLIS KIVETÍTÉS



Válasz 1 üres mezőt tőled 3 mezőn belül (figyelmen kívül hagyva a falakat és egyéb objektumokat, de nem átlósan számolva) és idézz 1 célpont varázslatot mintha azon a mezőn lennél.



ASZTRÁLIS KIVETÍTÉS



Válasz 1 üres mezőt tőled 3 mezőn belül (figyelmen kívül hagyva a falakat és egyéb objektumokat, de nem átlósan számolva) és idézz 1 célpont varázslatot mintha azon a mezőn lennél.



VISSZAHATÁS



Hatástalanít 1 téged célzó támadó varázslatot amint megidézik azt. A hatástalanított támadó varázslat idézője majd a hatástalanított varázslat energiájának megfelelő mágikus sebzést szenved el. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.



VÉR SZILÁNK



Bízsú

Amíg hordozod ezt a tárgyat, bármilyen forrásból téged ért sebzés 1-el csökken.



MORAJLÓ KŐ



Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, támadásként elhajíthatod a Morajló követ egy célpont objektumra, varázslóra vagy lényre 4 mágikus tűz sebzést okozva. Azután, dobod el a Morajló kő kártyát.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **Mágikus kő** amit hordozol megsemmisül. Ha emiatt a Morajló kő megsemmisül, 4 mágikus tűz sebzést szenvedsz el.



MORAJLÓ KŐ



Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, támadásként elhajíthatod a Morajló követ egy célpont objektumra, varázslóra vagy lényre 4 mágikus tűz sebzést okozva. Azután, dobod el a Morajló kő kártyát.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **Mágikus kő** amit hordozol megsemmisül. Ha emiatt a Morajló kő megsemmisül, 4 mágikus tűz sebzést szenvedsz el.



MORAJLÓ KŐ



Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, támadásként elhajíthatod a Morajló követ egy célpont objektumra, varázslóra vagy lényre 4 mágikus tűz sebzést okozva. Azután, dobod el a Morajló kő kártyát.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **Mágikus kő** amit hordozol megsemmisül. Ha emiatt a Morajló kő megsemmisül, 4 mágikus tűz sebzést szenvedsz el.



AGYÉGETÉS



A célpont varázsló eldobhat bármennyi varázslatot a kezéből (beleértve minden fenntartott varázslatot is) óhaja szerint. A célpont elszenved a kezében maradt kártya számával megegyező mágikus sebzést (beleértve minden fenntartott varázslatot, a hordozott tárgyak kivételével).



ELMEKŐ



Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, a kézlimited 2-vel megnő.

Először mikor megidézed vagy megszerzed az elmekövet, azonnal húzz 2 kártyát. Ha az elmekövet elveszted, azonnal dobj el 2 választásod szerinti kártyát.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **Mágikus kő** amit hordozol megsemmisül.



AJTÓ ALKOTÁSA



Alkotás

Egy kő falra vagy 2 mező közti határvonalra alkotsz 1 ajtót. Olyan, mint a saját szektorodban található ajtó, zárva van minden más játékos számára, de nem neked. Ha magad mellé alkottad, „nyitva tarthatod” ha akarod.

Az ajtó alkotást nem lehet akármilyen falra idézni, csak kő falra.



FAL ALKOTÁSA



Alkotás

Egy 1 mező hosszú kőfalat alkotsz 2 mező közti határvonalon. A kőfalnak 5 törés kell a megsemmisüléshez.

Az idézett falat nem lehet már foglalt határvonalra idézni (azaz, ahol már van fal vagy ajtó).



FAL ALKOTÁSA



Alkotás

Egy 1 mező hosszú kőfalat alkotsz 2 mező közti határvonalon. A kőfalnak 5 törés kell a megsemmisüléshez.

Az idézett falat nem lehet már foglalt határvonalra idézni (azaz, ahol már van fal vagy ajtó).



FAL ALKOTÁSA



Alkotás

Egy 1 mező hosszú kőfalat alkotsz 2 mező közti határvonalon. A kőfalnak 5 törés kell a megsemmisüléshez.

Az idézett falat nem lehet már foglalt határvonalra idézni (azaz, ahol már van fal vagy ajtó).



FAL ALKOTÁSA



Alkotás

Egy 1 mező hosszú kőfalat alkotsz 2 mező közti határvonalon. A kőfalnak 5 törés kell a megsemmisüléshez.

Az idézett falat nem lehet már foglalt határvonalra idézni (azaz, ahol már van fal vagy ajtó).



FAL ALKOTÁSA



Alkotás

Egy 1 mező hosszú kőfalat alkotsz 2 mező közti határvonalon. A kőfalnak 5 törés kell a megsemmisüléshez.

Az idézett falat nem lehet már foglalt határvonalra idézni (azaz, ahol már van fal vagy ajtó).



TÖR



Hajítófegyver

Amíg hordozod ezt a tárgyat, a tört elhajíthatod vagy szűrhatasz vele.

Ha elhajítod, megtámadhatsz 1 célpont objektumot, varázslót vagy lényt, akire a -od van 3 fizikai sebzést okozva. Majd, a tör leesik a földre a célpont mezejére (ha lehetséges), ahol fel lehet venni.

Ha szűrsz vele, megtámadhatsz 1 szomszédos célpont objektumot, varázslót vagy lényt 2 fizikai sebzést okozva.



RAGÁLY



Egy halálos betegséget hordozol! Amíg ez a varázslat tart, 3 fizikai sebzést okozol minden másik varázslónak vagy lénynak, mikor belépsz a mezejére. Minden varázsló vagy lény körönként csak egyszer sebződhet ettől a varázslattól.

A varázslat csak a megidézés körében számít támadásnak.



FAL OMLASZTÁS



Megsemmisítesz egy 1 mező hosszú célpont fal részt vagy 1 célpont ajtót. Minden, a célpont fallal (vagy ajtóval) szomszédos varázsló vagy lény elszenved 2 fizikai sebzést. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.



FAL OMLASZTÁS



Megsemmisítesz egy 1 mező hosszú célpont fal részt vagy 1 célpont ajtót. Minden, a célpont fallal (vagy ajtóval) szomszédos varázsló vagy lény elszenved 2 fizikai sebzést. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.



FAL OMLASZTÁS



Megsemmisítesz egy 1 mező hosszú célpont fal részt vagy 1 célpont ajtót. Minden, a célpont fallal (vagy ajtóval) szomszédos varázsló vagy lény elszenved 2 fizikai sebzést. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.



ELOSZLATÁS



Azonnal véget vet 1 célpont nem-azonnali varázslatnak, valamint minden varázslatnak, ami hatással arra a varázslatra.



ELOSZLATÁS



Azonnal véget vet 1 célpont nem-azonnali varázslatnak, valamint minden varázslatnak, ami hatással arra a varázslatra.



ELOSZLATÁS



Azonnal véget vet 1 célpont nem-azonnali varázslatnak, valamint minden varázslatnak, ami hatással arra a varázslatra.



OBJEKTUM ELDOBÁS



A célpont varázslót rákényszeríted, hogy eldobjon 1 kincset vagy egy választásod szerinti hordozott tárgyat.



ELOSZLATÁS



Azonnal véget vet 1 célpont nem-azonnali varázslatnak, valamint minden varázslatnak, ami hatással arra a varázslatra.



ELOSZLATÁS



Azonnal véget vet 1 célpont nem-azonnali varázslatnak, valamint minden varázslatnak, ami hatással arra a varázslatra.



OBJEKTUM ELDOBÁS



A célpont varázslót rákényszeríted, hogy eldobjon 1 kincset vagy egy választásod szerinti hordozott tárgyat.



OBJEKTUM ELDOBÁS



A célpont varázslót rákényszeríted, hogy eldobjon 1 kincset vagy egy választásod szerinti hordozott tárgyat.



EXTRA KEZEK



Átalakulás

Extra kezeket növesztesz! Amíg ez a varázslat tart, a hordozott tárgyak nem tartoznak bele a kézlímitbe és 1 mozgáspontért felvehetsz bármennyi tárgyat, vagy az összeset, a meződről, beleértve 1 kincset is. Kincs felvételével nincs vége a körödnek, de egyszerre csak 1 kincset tudsz vinni. Ütőskor az ütősed hatással van minden varázslóra és lényre, akit elérsz.



EXTRA KEZEK



Átalakulás
Extra kezeket növesztesz! Amíg ez a varázslat tart, a hordozott tárgyak nem tartoznak bele a kézlímitbe és 1 mozgáspontért felvehetsz bármennyi tárgyat, vagy az összeset, a meződről, beleértve 1 kincset is. Kincs felvételével nincs vége a körödnek, de egyszerre csak 1 kincset tudsz vinni. Ütőskor az ütősed hatással van minden varázslóra és lényre, akit elérsz.



PEHELYSÁLY



Akkor idézheted meg ezt az ellenvarázst, amikor megtámadnak, hogy a tollpíhénél is könnyebbé válj.

Amíg ez a varázslat tart, minden sebzés pont helyett 1 mezőt hátramozogsz. Mikor útkereszteződésen keresztül mozogsz, te választod ki, hogy melyik irányba mozogj. Kanyarodhatsz a sarkokban, de ha nem tudsz mozogni, akkor elszenvedned az összes megmaradt sebzést.



PEHELYSÁLY



Akkor idézheted meg ezt az ellenvarázst, amikor megtámadnak, hogy a tollpíhénél is könnyebbé válj.

Amíg ez a varázslat tart, minden sebzés pont helyett 1 mezőt hátramozogsz. Mikor útkereszteződésen keresztül mozogsz, te választod ki, hogy melyik irányba mozogj. Kanyarodhatsz a sarkokban, de ha nem tudsz mozogni, akkor elszenvedned az összes megmaradt sebzést.



Tűz ököl



Tűz

Amíg hordozod ezt a tárgyat, az ütődés további 2 mágikus tűz sebzést okoz.

Minden objektum, varázsló vagy lény, aki megsebez a mezőről vagy egy szomszédos mezőről a megsebzés után elszorítva 2 mágikus tűz sebzést.

Ha elszorítasz bármilyen víz sebzést, a Tűz ököl megsemmisül és nem sebz a támadó.



Tűz dárda



Tűz

A varázslat energiájával megegyező számú tüzes dárda lősz a célpont objektumra, varázslóra vagy lényre. Minden dárdának különböző célpontja lehet, és/vagy több dárda is becsapódhat ugyan arra a célpontra.

Minden dárda 1 mágikus tűz sebzést okoz a célponton. Minden dárda külön sebzésnek számít és külön el kell háritani.



Tűz dárda



Tűz

A varázslat energiájával megegyező számú tüzes dárda lősz a célpont objektumra, varázslóra vagy lényre. Minden dárdának különböző célpontja lehet, és/vagy több dárda is becsapódhat ugyan arra a célpontra.

Minden dárda 1 mágikus tűz sebzést okoz a célponton. Minden dárda külön sebzésnek számít és külön el kell háritani.



Tűz labda



Tűz

Perzselő lángokkal 5 mágikus tűz sebzést mérsz a célpont objektumra, varázslóra vagy lényre.



Tűz labda



Tűz

Perzselő lángokkal 5 mágikus tűz sebzést mérsz a célpont objektumra, varázslóra vagy lényre.



Tűz labda



Tűz

Perzselő lángokkal 5 mágikus tűz sebzést mérsz a célpont objektumra, varázslóra vagy lényre.



Köd



Globális

Mágikus ködbe borul a játék tábla. Amíg ez a varázslat tart, a varázslók és lények nem tudnak 1 mezőnél távolabbra -ni a célzathoz.

A varázslóknak mindig van -a a **globális** varázslatokra, hogy be tudják célzni kívédő és eloszlató varázssokkal.



Bolondok aranya



Idézd meg, mikor egy másik varázsló felvesz 1 kincset a saját szektorodban! A kincs hamis! A varázsló körének vége, és vedd el a varázslótól a kincset és tedd le bármilyen másik mezőre a saját szektorodban. (A kincs jelölő most azt mutatja, hol van valójában az elrejtett kincs.)



Teljes pajzs



Hatástalanít 1 téged célzó varázslatot amint megidézik azt.



Teljes pajzs



Hatástalanít 1 téged célzó varázslatot amint megidézik azt.



Teljes pajzs



Hatástalanít 1 téged célzó varázslatot amint megidézik azt.



Fájdalom gömbje



Egy vörös energia gömböt lősz a célpont varázslóra vagy lényre. A célpontnak az idézőtől 6 mozgás ponton belül kell lennie. A gömb bekanyarodik a sarkokon és figyelmen kívül hagy minden objektumot (kivéve, ami megállítja a mozgást).

Ha a gömb belép a célpont varázsló vagy lény mezejére, mágikus sebzést okoz a célpontnak a varázslat energiájának megfelelően. A varázslat csak acélpontot sebz.



Fájdalom gömbje



Egy vörös energia gömböt lősz a célpont varázslóra vagy lényre. A célpontnak az idézőtől 6 mozgás ponton belül kell lennie. A gömb bekanyarodik a sarkokon és figyelmen kívül hagy minden objektumot (kivéve, ami megállítja a mozgást).

Ha a gömb belép a célpont varázsló vagy lény mezejére, mágikus sebzést okoz a célpontnak a varázslat energiájának megfelelően. A varázslat csak acélpontot sebz.



Ragacs



Leragasztasz 1 célpont objektumot vagy kincset a helyére. Amíg ez a varázslat tart, a ragacsos tárgy nem lehet felvenni vagy mozgatni. A varázslatot nem lehet megidézni hordozott tárgyra vagy kincsre.



Gravitáció



Globális

Megnövekszik a gravitáció az egész játéktáblán. Minden varázsló és lény azonnal eldob minden hordozott tárgyat és kincset. Amíg ez a varázslat tart, a varázslók és lények nem vehetnek fel tárgyakat vagy kincseket.

A varázslóknak mindig van -a a **globális** varázslatokra, hogy be tudják célzni kívédő és eloszlató varázssokkal.



hó-rukk!



Evilági

Elhajítod a hordozott kincsedet a célpont objektumra, varázslóra, lényre vagy üres mezőre.

A kincs az áthajított mezők számával megegyező fizikai sebzést okoz. Ha a dobás átlós, a távolságot egy varázsló mozgásához kell mérni.

Az *evilági* akciókat nem lehet kivédeni.



paff!



Hirtelen egy nehéz kalapácsot alkotsz, hogy lecsapj a célpont objektumra, varázslóra vagy lényre 4 fizikai sebzést okozva.

Ha a varázsló vagy lény elszenved bármennyi sebzést a varázslat hatásától, kábulttá válik 1 körre.



paff!



Hirtelen egy nehéz kalapácsot alkotsz, hogy lecsapj a célpont objektumra, varázslóra vagy lényre 4 fizikai sebzést okozva.

Ha a varázsló vagy lény elszenved bármennyi sebzést a varázslat hatásától, kábulttá válik 1 körre.



NAGY KŐ



Hajítófegyver

Amíg hordozod ezt a tárgyat, támadásként elhajíthatod ezt a meglehetősen nehéz követ 2 fizikai sebzést okozva a célpont objektumnak, varázslónak, vagy lénynak. A célpont eltalálása után, a kő leesik a földre a célpont mezejére (ha lehetséges), ahol fel lehet venni.



NAGY KŐ



Hajítófegyver

Amíg hordozod ezt a tárgyat, támadásként elhajíthatod ezt a meglehetősen nehéz követ 2 fizikai sebzést okozva a célpont objektumnak, varázslónak, vagy lénynak. A célpont eltalálása után, a kő leesik a földre a célpont mezejére (ha lehetséges), ahol fel lehet venni.



ÉLETKŐ



Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, kapsz 1 életerőt minden köröd kezdetén. (Soha nem haladhatja meg a 20 életet).

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden *mágikus kő* amit hordozol megsemmisül.



ÖRÜLTROHANÁS



Célpontja lehetsz te vagy egy irányításod alatti lény. A körre a célpont megmaradt mozgáspontja megduplázódik. A célpont azonnal eldob minden hordozott kincset és nem vehet fel semmilyen kincset a maradék körében.



MESTERKULCS



Bizsu

Amíg hordozod ezt a tárgyat, kinyithatod bármelyik célpont ajtót. (Az ajtó újra bezárul, miután áthaladtál rajta, bár „az ajtót nyitva tarthatod” másoknak, amíg az ajtó mellet vagy.)



MEDITÁLÁS



Húzz 3 kártyát, majd dob el a kézlimited feletti kártyákat. Ez nem a köröd vége.



MEDITÁLÁS



Húzz 3 kártyát, majd dob el a kézlimited feletti kártyákat. Ez nem a köröd vége.



MENTÁLIS KÉNYSZERÍTÉS



A célpont varázslót vagy lényt kényszeríted, hogy legfeljebb a varázslat energiájával megegyező számú plusz 3 mezőt mozogjon. A célpont szokásos módon mozog, a te irányításod szerint.



MENTÁLIS KÉNYSZERÍTÉS



A célpont varázslót vagy lényt kényszeríted, hogy legfeljebb a varázslat energiájával megegyező számú plusz 3 mezőt mozogjon. A célpont szokásos módon mozog, a te irányításod szerint.



ERŐKŐ



Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, az ütődés további, kocka dobás eredményével megegyező, fizikai sebzést okoz.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden *mágikus kő* amit hordozol megsemmisül.



FÁTYOL TEST



Átalakulás

Köddé illansz. Amíg ez a varázslat tart, áthaladhatsz minden objektumon hatás nélkül, kivéve fal és sziklatömb (mindkettő normál hatással van rád). Nem támadhatsz és nem támadhatnak meg.

Az objektumok és kincsek amihez érsz köddé válik, így fel tudsz venni és hordozni objektumokat és kincseket a szokásos módon.



FÁTYOL TEST



Átalakulás

Köddé illansz. Amíg ez a varázslat tart, áthaladhatsz minden objektumon hatás nélkül, kivéve fal és sziklatömb (mindkettő normál hatással van rád). Nem támadhatsz és nem támadhatnak meg.

Az objektumok és kincsek amihez érsz köddé válik, így fel tudsz venni és hordozni objektumokat és kincseket a szokásos módon.



SEMLEGES SEMLEGESÍTÉS

Hatástalanít 1 célpont semleges varázslatot amint megidézik azt.



SEMLEGES SEMLEGESÍTÉS

Hatástalanít 1 célpont semleges varázslatot amint megidézik azt.



SEMLEGES SEMLEGESÍTÉS

Hatástalanít 1 célpont semleges varázslatot amint megidézik azt.



SEMLEGES SEMLEGESÍTÉS

Hatástalanít 1 célpont semleges varázslatot amint megidézik azt.



NULLÁZÓ POR

Amíg hordozod ezt a tárgyat, eldobhatod ezt a tárgyat ellen-varázslatként, hogy hatástalaníts egy téged célzó varázslatot.

-vagy-

Amíg hordozod ezt a tárgyat, köröd során eldobhatod ezt a tárgyat, hogy megszüntess egy nem-azonnali varázslatot.



ZÁRNYÍTÁS

Evilági

Egy pillanatra kinyitod a célpont ajtót. Az ajtó újra bezárul miután áthaladtál rajta, „az ajtót nyitva tarthatod” másoknak, amíg az ajtó mellett vagy. Az **evilági** akciókat nem lehet kivédeni.



ZÁRNYÍTÁS

Evilági

Egy pillanatra kinyitod a célpont ajtót. Az ajtó újra bezárul miután áthaladtál rajta, „az ajtót nyitva tarthatod” másoknak, amíg az ajtó mellett vagy. Az **evilági** akciókat nem lehet kivédeni.



ZÁRNYÍTÁS

Evilági

Egy pillanatra kinyitod a célpont ajtót. Az ajtó újra bezárul miután áthaladtál rajta, „az ajtót nyitva tarthatod” másoknak, amíg az ajtó mellett vagy. Az **evilági** akciókat nem lehet kivédeni.



ZÁRNYÍTÁS

Evilági

Egy pillanatra kinyitod a célpont ajtót. Az ajtó újra bezárul miután áthaladtál rajta, „az ajtót nyitva tarthatod” másoknak, amíg az ajtó mellett vagy. Az **evilági** akciókat nem lehet kivédeni.



FALON ÁTHALADÁS

Egyszer átmorzogsz a célpont falon keresztül, figyelmen kívül hagyva bármilyen fal hatást.



HATALOMKŐ

Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, minden mágia kártyád energia értéke 1-gyel nő, amit sebesség növelésre vagy varázslatok erősítésére játszol ki.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **mágikus kő** amit hordozol megsemmisül.



HATALOMKŐ

Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, minden mágia kártyád energia értéke 1-gyel nő, amit sebesség növelésre vagy varázslatok erősítésére játszol ki.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **mágikus kő** amit hordozol megsemmisül.



ENERGIA LÖKET

Egy telekinetikus csapást mérsz a célpont objektumra, varázslóra, vagy teremtményre, a varázslat energiája plusz 2 mágikus sebzést okozva.



ENERGIA LÖKET

Egy telekinetikus csapást mérsz a célpont objektumra, varázslóra, vagy teremtményre, a varázslat energiája plusz 2 mágikus sebzést okozva.



ENERGIA LÖKET

Egy telekinetikus csapást mérsz a célpont objektumra, varázslóra, vagy teremtményre, a varázslat energiája plusz 2 mágikus sebzést okozva.



PSZICHIKAI VIHAR

Csapást mérsz a célpont mezőre és minden azzal szomszédos mezőre (még a falakon is keresztül, de nem átlósan) egy süvítő hatalom viharral. A vihar nem fordulhat át a térkép peremén és nem terjed át a portálon. Minden varázsló vagy lény, akit elér a vihar (bele értve téged és a lényeid) mágikus sebzést szenved el a varázslat energiájának megfelelően. A varázslatot nem lehet elkerülni.



RÓZSABOKOR

Alkotás

Alkotsz 1 illatos rózsabokrot a célpont üres mezőre.

A rózsabokor blokkolja a -t és 1 törés (vagy 1 tűz sebzés) kell, hogy megsemmisüljön.

Minden varázsló vagy lény, aki belép a rózsabokrot tartalmazó mezőre elszenved 3 fizikai sebzést. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.



RÓZSABOKOR

Alkotás

Alkotsz 1 illatos rózsabokrot a célpont üres mezőre.

A rózsabokor blokkolja a -t és 1 törés (vagy 1 tűz sebzés) kell, hogy megsemmisüljön.

Minden varázsló vagy lény, aki belép a rózsabokrot tartalmazó mezőre elszenved 3 fizikai sebzést. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.



SZEKTOR ELFORGATÁS

Forgasd el egy célpont szektort bármilyen irányba 90°-kal vagy 180°-kal.



SZEKTOR ELFORGATÁS

Forgasd el egy célpont szektort bármilyen irányba 90°-kal vagy 180°-kal.



SZEKTOR ELFORGATÁS

Forgasd el egy célpont szektort bármilyen irányba 90°-kal vagy 180°-kal.



ÉLET MEGOSZTÁS

Add össze a jelenlegi életerődöt és a célpont varázsló jelenlegi életerejét, majd a teljes életet oszd el a két varázsló között egyenlően. Ha az összeg páratlan, te nyered vissza az extra életerőt.



ÖSSZEZÚZÁS

Amíg ez a varázslat tart, sebzés pontonként 1 törést okozol az objektumokba (nem pedig 3 sebzés pontonként 1 törést).



AJTÓ LEPECSETELÉS

Egy pecsétet alkotsz a célpont ajtóra. Az ajtót nem lehet kinyitni senkinek, nem lehet kinyitni a zárját, de továbbra is elpusztítható.



PAJZS

Csökkent egy egyetlen forrásból téged ért sebzést a varázslat energiája plusz 2-vel.



PAJZS

Csökkent egy egyetlen forrásból téged ért sebzést a varázslat energiája plusz 2-vel.



PAJZS

Csökkent egy egyetlen forrásból téged ért sebzést a varázslat energiája plusz 2-vel.



GYORSASÁGKŐ

Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, az alap sebességed 1-el nő.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **mágikus kő** amit hordozol megsemmisül.



GYORSASÁGKŐ

Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, az alap sebességed 1-el nő.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **mágikus kő** amit hordozol megsemmisül.



VARÁZSKŐ

Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, minden körben húzhatsz 1 extra kártyát, habár még mindig nem lépheted túl a kézlimited.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **mágikus kő** amit hordozol megsemmisül.



lassú halál

Átok

Megátkoz egy célpont varázslót, hogy lassú halált szenvedjen.

Amíg ez a varázslat tart, a célpont varázsló elszenved 1 mágikus sebzést mindig mikor egy kártyát húz.

A célpont nincs kényszerítve kártya húzásra.

A varázslat csak a megidézés körében számít támadásnak.



sziklatömb

Alkotás

Egy tömör sziklatömböt alkotsz 1 üres mezőre. A sziklatömb a teljes mezőt kitölti, blokkolja a ☹-t és a keresztülmozgást a mezőn. A tömbnek 8 törés kell a megsemmisüléshez és nem számít falnak.



kő halál

Szikrázó sugárral csapást mérsz a célpont varázslóra, mágikus sebzést okozva a varázslat energiájával, plusz a célpont által hordozott **Mágikus kövek** számával.



szikla tuskék

Amíg ez a varázslat tart, képes vagy kő tuskék alkotására, amit egy támadásként elhajíthatsz bármely ☹-ban lévő objektumra, varázslóra vagy lényre 3 fizikai sebzést okozva. A tuskék összetörnek és eltűnnek a becsapódásuk után.



erő

Nagy erőt adsz magadnak vagy egy irányításod alatti lénynak. Amíg ez a varázslat tart, a célpont minden fizikai sebzése a dupláját okozza.

Támadás akcióként a varázslat célpontja megpróbálhat kincset vagy valamilyen általa választott tárgyat elvenni egy ellenséges varázslótól/lénytől, akivel ugyanazon a mezőn tartózkodik. Dobj egy kockával! A támadás akkor sikeres, ha az eredmény 2-4. A varázslat célpontjának birtokába kerül a kincs vagy egy hordozott tárgy. Ha a varázslat célpontjánál már van egy kincs, akkor ezzel a támadással nem szerezhet másikat.



cseré

Helyet cserélsz egy célpont varázslóval vagy lényel. A körödben nem mozoghatsz újra.



tuskebokor

Alkotás

Alkotsz 1 tuskebokrot a célpont üres mezőre.

A tuskebokor blokkolja a ☹-t és 1 törés (vagy 1 tűz sebzés) kell, hogy megsemmisüljön.

Minden varázslónak vagy lénynak, aki belép a tuskebokrot tartalmazó mezőre, a köre azonnal véget ér, elszenved 1 fizikai sebzést és kábulttá válik 1 körre. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.



tuskebokor

Alkotás

Alkotsz 1 tuskebokrot a célpont üres mezőre.

A tuskebokor blokkolja a ☹-t és 1 törés (vagy 1 tűz sebzés) kell, hogy megsemmisüljön.

Minden varázslónak vagy lénynak, aki belép a tuskebokrot tartalmazó mezőre, a köre azonnal véget ér, elszenved 1 fizikai sebzést és kábulttá válik 1 körre. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.



gondolatlopás

Megnézed a célpont varázsló kezének kártyáit. Vegyél el legfeljebb 2 választásod szerinti kártyát a célpont kezéből, majd dobod el a kézlimited feletti kártyákat. A fenntartott varázslatok és a hordozott tárgyakra nincs hatással ez a varázslat.



gondolatlopás

Megnézed a célpont varázsló kezének kártyáit. Vegyél el legfeljebb 2 választásod szerinti kártyát a célpont kezéből, majd dobod el a kézlimited feletti kártyákat. A fenntartott varázslatok és a hordozott tárgyakra nincs hatással ez a varázslat.



univerzális oldószer

Hajítófegyver

Amíg hordozod ezt a tárgyat, a köröd során elhajíthatod ezt a tiszta savat bármilyen célpont objektumra (ügymint egy fal vagy tuskebokor, de nem kincs). Ez nem támadás.

Mind a célpont, mind a univerzális oldószer megsemmisül.



univerzális oldószer

Hajítófegyver

Amíg hordozod ezt a tárgyat, a köröd során elhajíthatod ezt a tiszta savat bármilyen célpont objektumra (ügymint egy fal vagy tuskebokor, de nem kincs). Ez nem támadás.

Mind a célpont, mind a univerzális oldószer megsemmisül.



jösgömb

Mágikus kő

Amíg hordozod ezt a tárgyat, idézhetsz ☹ varázslatokat (de nem hajító tárgyakat) 1 falon vagy ajtón keresztül. Különböző falat vagy ajtót választhatsz, amikor idézel egy ☹ varázslatot.

Ha bármilyen tűz sebzést szenvedsz el, minden **mágikus kő** amit hordozol megsemmisül.



földfal

Hirtelen építesz egy 1 mező hosszú sár falat egy célpont 2 mező közti határvonalon. A fal megakadályoz 1 támadást, ami eltalálja, majd összeomlik. A fal nem akadályozza meg a nem-☹-os támadásokat. A Földfal immunis a sebzésre, és blokkolja a mozgást és a ☹-t.





földfal

Hirtelen építesz egy 1 mező hosszú sár falat egy célpont 2 mező közti határvonalon. A fal megakadályoz 1 támadást, ami eltalálja, majd összeomlik. A fal nem akadályozza meg a nem-☹-os támadásokat. A Földfal immunis a sebzésre, és blokkolja a mozgást és a ☹-t.



FÖLDFAL

Hirtelen építesz egy 1 mező hosszú sár falat egy célpont 2 mező közti határvonalon. A fal megakadályoz 1 támadást, ami eltalálja, majd összeomlik. A fal nem akadályozza meg a nem--os támadásokat. A Földfal immunis a sebzésre, és blokkolja a mozgást és a -t.



FAL EVÉS

Megeszelsz 1 kő falat. A felfalt fal megsemmisül és utána kapsz 2 életerőt.



FAL EVÉS

Megeszelsz 1 kő falat. A felfalt fal megsemmisül és utána kapsz 2 életerőt.



ÖR

Idézd meg, mikor egy célpont varázsló felveszi az egyik kincsét! Az Ör 3 mágikus sebzést okoz a célpontnak és kockadobásra kényszeríti. 1-2 eredménynél el kell dobni a kincset.



SZÉLLOVÁS

Egyenes vonalban mozogsz (nem átlósan), amennyit csak szeretnél, mozgás közben figyelmen kívül hagyva az objektumokat (kivéve a falak, ajtók, és sziklatömbök). El kell szenvedned az objektumok hatásait ahol befejezed a mozgást. Ilyen módon való mozgás költsége 0 mozgás pont.



SZÉLLOVÁS

Egyenes vonalban mozogsz (nem átlósan), amennyit csak szeretnél, mozgás közben figyelmen kívül hagyva az objektumokat (kivéve a falak, ajtók, és sziklatömbök). El kell szenvedned az objektumok hatásait ahol befejezed a mozgást. Ilyen módon való mozgás költsége 0 mozgás pont.



VÉR FARKAS FORMA

Átalakulás

Te vagy az irányításod alatti célpont lény átalakul egy nagy, szőrös vérfarkassá. Az vérfarkas alap mozgása 4. A vérfarkas ütése a kocka dobás eredményével megegyező fizikai sebzést okoz.

A vérfarkas csak ellenvarázst tud idézni.



GÓLEM FORMA

Átalakulás

Te vagy az irányításod alatti célpont lény átalakul gólemé. A gólem alap mozgása 2, ütése 2 fizikai sebzést okoz, és minden a gólemnek okozott sebzés 2-vel csökken. A gólem csak ellenvarázst tud idézni.

Egy kincs felvétele 1 mozgáspont ahelyett, hogy a gólem köre véget érne.

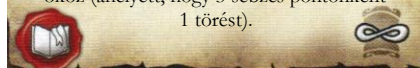


VARÁZSLÓPENGE

Fegyver

Amíg ezt a tárgyat hordozod, a kardot használhatod, hogy energiát csatolva mágikusan támadj egy célpont objektumot, varázslót vagy lényt. Eldobhatsz 1 Mágia kártyát, hogy az eldobott kártya energia értékével megegyező mágikus sebzést okoz.

A Varázslópenge sebzés pontonként 1 törést okoz (ahelyett, hogy 3 sebzés pontonként 1 törést).



Zsupsz!

Vegyél el 1 hordozott tárgyat (nem kincset) a célpont varázslótól és azonnal helyezd magad elé. Ez mostantól a te hordozott tárgyad.



Zutty!

Mágikusan sebzedsz a célpont objektumot, varázslót, vagy lényt a varázslat energiájának megfelelően.

-vagy-

Elkábítod a célpont varázslót vagy lényt 2 körre.



Zutty!

Mágikusan sebzedsz a célpont objektumot, varázslót, vagy lényt a varázslat energiájának megfelelően.

-vagy-

Elkábítod a célpont varázslót vagy lényt 2 körre.



TÜZFAL

Tűz

Egy 1 mező hosszú tűz akadályt alkotsz egy célpont 2 mező közti határvonalon.

Minden varázsló vagy lény áthaladva a Tűzfalon 4 mágikus tűz sebzést szenved el. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.

-vagy-

Kivédhetsz bármilyen célpont **víz** varázslatot amint megidézik, ez esetben a két varázslat kioltja egymást.



FÁJDALOM MEGOSZTÁS

Amíg ez a varázslat tart, minden sebzés, amit egy varázsló vagy lény támadása okoz neked, a varázslónak vagy lénynak is sebzést okoz. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.

Mikor megtámadnak, megidézheted magadra mint egy ellenvarázslat.



FÁJDALOM MEGOSZTÁS

Amíg ez a varázslat tart, minden sebzés, amit egy varázsló vagy lény támadása okoz neked, a varázslónak vagy lénynak is sebzést okoz. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.

Mikor megtámadnak, megidézheted magadra mint egy ellenvarázslat.



ÁRVÍZ



Globális, Víz

Elárasztod az egész játék táblát bokáig érő vízzel, véget vetve minden **tűz** varázslatnak és elpusztítva minden **tűz** tárgyat és **tűz** objektumot. Amíg ez a varázslat tart, **tűz** varázslatokat és **tűz** tárgyakat nem lehet kijátszani.

Mikor megtámadnak, megidézheted, mint egy ellenvarázslat.

A varázslóknak mindig van -uk a **globális** varázslatokra, hogy be tudják célozni kivédő és eloszlató varázssokkal.



NYÚJTÁS



Kezeid megnyúlnak mint a karamell. Felvehetsz 1 bármely nem hordozott tárgyat vagy kincset a -odban. Tárgyak felvétele még mindig mozgáspontba kerül, és kincs felvételekor a köröd még mindig véget ér.

-vagy-

Dobj el 1 tárgyat vagy kincset, amit hordozol bármelyik mezőre a -odban.

-vagy-

Támadásként, üss meg egy célpontot a -odban.



NYÚJTÁS



Kezeid megnyúlnak mint a karamell. Felvehetsz 1 bármely nem hordozott tárgyat vagy kincset a -odban. Tárgyak felvétele még mindig mozgáspontba kerül, és kincs felvételekor a köröd még mindig véget ér.

-vagy-

Dobj el 1 tárgyat vagy kincset, amit hordozol bármelyik mezőre a -odban.

-vagy-

Támadásként, üss meg egy célpontot a -odban.



LÁTHATATLANSÁG



Láthatatlanná válsz. Amíg ez a varázslat tart, dobj egy kockával mikor megtámadnak. 2-4 eredménynél elkerülsz minden támadást.

Mikor megtámadnak, megidézheted, mint egy ellenvarázslat.



TELEPORT



Mozgaj legfeljebb 4 mezőt (nem átlósan), figyelmen kívül hagyva a falakat, ajtókat, és objektumokat. Nem mozgatsz ismét ebben a körben.

-vagy-

Mikor megtámadnak, megidézheted, mint egy ellenvarázslat. Teleportálj a fent leírtak szerint. Ha a megszűnik a teleportálás után, bármilyen támadást elkerültél.



GNÓM FORMA



Átalakulás

Te vagy az irányításod alatti célpont lény átalakul gnóm méretűre. Az gnóm alap mozgása 2. Amíg átalakult, dobj egy kockával mikor megtámadnak. 1-2 eredménynél elkerülsz minden támadást.

Mikor megtámadnak, megidézheted mint egy ellenvarázslat.



ÓRIÁS FORMA



Átalakulás

Te vagy az irányításod alatti célpont lény átalakul óriássá. Az óriás alap mozgása 3, és kitölti az egész mezőt amin áll, blokkolja a -t. Senki sem tud áthaladni a nagy emberen, keresztülvarázsolni rajta, vagy a mezejére lépni.

Mikor mozog, az óriás a varázslókat és teremtményeket (de nem az objektumokat) maga előtt eltolja a folyosón. Útkeresztelkedéseknél az eltoló varázslók és teremtmények választják ki, hogy melyik irányba mozognak.

Az óriás ütése 3 fizikai sebzést okoz.



NYÁLKA FORMA



Átalakulás

Te vagy az irányításod alatti célpont lény átalakul nyálkává. A nyálka alap mozgása 3, és mikor mozog figyelmen kívül hagyja az ajtókat és objektumokat (kivétel fal és sziklatömb). Zárt ajtókon való átmozgáskor el kell dobni a nyálkaként hordozott kincset.

Mindig mikor egy nyálka belép varázslók vagy lények mezejére, minden varázsló és lény a mezőn elszenved 1 fizikai sebzést. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.

A nyálka nem támadhat és csak ellenvarázst tud idézni.



HOMUNKULUSZ



Alkotás

Alkotsz egy Homunkuluszt a varázslat energiájával megegyező életerővel.

Amíg ez a varázslat tart, mindig mikor egy támadás célpontja vagy, az útjába ugrik, lehetővé téve hogy automatikusan kitérj a támadás elől (ha lehetséges).

A Homunkulusz a támadás összes sebzését elszenvedi, figyelmen kívül hagyva minden más hatást. Ha a Homunkulusz felfog egy támadást amit nem lehet elkerülni, mindketten elszenveditek a sebzést és minden egyéb hatást is elszenvedsz a szokásos módon.



VILLÁMCAPÁS



Villám

Lósz egy villámcsapást a meződről egyenesen, de nem átlósan a varázslat energiájával megegyező számú mezőt.

A csapás 3 mágikus villám sebzést okoz minden varázslóknak és lénynek mindig mikor áthalad rajtuk.

Ha a villám nekicsapódik egy objektumnak, ami blokkolja a mozgást, úgy mint egy fal, hátrafordul újra belépve a jelenlegi mezőre és tovább mozog.

Ha egy varázsló vagy teremtmény elszenved bármennyi sebzést a varázslattól, kábulttá válik 1 körre.



VILLÁMCAPÁS



Villám

Lósz egy villámcsapást a meződről egyenesen, de nem átlósan a varázslat energiájával megegyező számú mezőt.

A csapás 3 mágikus villám sebzést okoz minden varázslóknak és lénynek mindig mikor áthalad rajtuk.

Ha a villám nekicsapódik egy objektumnak, ami blokkolja a mozgást, úgy mint egy fal, hátrafordul újra belépve a jelenlegi mezőre és tovább mozog.

Ha egy varázsló vagy teremtmény elszenved bármennyi sebzést a varázslattól, kábulttá válik 1 körre.



OTROMBA CSAPDA



Alkotás

Nézd meg a 4 csapda jelzőt és helyezd képpel lefelé 4 különböző üres mezőre a játéktáblán.

Ha egy ellenfél varázsló vagy teremtmény egy csapda jelzőt tartalmazó mezőre lép, a jelzőt fel kell fordítani. Ha a csapdát mutat, a varázsló vagy teremtmény elszenved 4 mágikus sebzést (ez nem támadás). Majd, el kell dobni az összes csapda jelzőt és a varázslat véget ér.

Ha a csapda jelző üres, el kell dobni. Ha eloszlatják, minden csapda jelzőt külön el kell osztani.



PORFELHŐ



Alkotás

Egy üres mezőt ellep a porfelhő csökkentve a látást. A Porfelhő blokkolja a ☹-t, és a varázslóknak és lényeknek a mezőn nincs ☹-uk kivéve, önmagukra vagy a Porfelhőre.

A varázslók és lények normál módon ráléphetnek a mezőre, de mindig mikor megpróbálják elhagyni a mezőt, dobniuk kell a kockával, hogy véletlenszerűen meghatározzák a mozgás irányát. A kocka eredménye következtében a varázsló vagy teremtmény falnak ütközik, akkor elkölt 1 mozgás pontot és a varázsló vagy teremtmény a mezőn marad. A célpont megpróbálhat újra mozogni, amíg van mozgáspontja.



MAROKNYI SZEGECS



Bizsu

Egy üres mezőre szétszórhatod, hogy tele legyen szegecssekkel. Bármely varázsló vagy lény belépve a szegecses mezőre elszenved 3 fizikai sebzést. A varázslat nem támadás és nem lehet elkerülni.

Egy varázsló vagy lény körét a szegecses mező mellett kezdve az egész Mozgás és Varázslás fázisát elhasználva felveheti a szegecses mezőt, hogy később újra használhassa.

Ha az eldobott szegecses mezőt egy **víz** varázslat hatása éri, a lemosódnak és megsemmisülnek.



VÍZSUGÁR



Víz

Egy vízsugarat lősz magadra vagy egy célpont objektumra, varázslóra vagy lényre. A sugár mágikus víz sebzést okoz a célponton a varázslat energiájának megfelelően, vagy ellöki a célpontot (ha mozdítható) a varázslat energiájával megegyező számú mezőt, vagy a kettő bármilyen kombinációja (az idéző határozza meg a kombinációt.)

Valamennyi a célpontot érintő **tűz** varázslat megszűnik, és valamennyi **tűz** objektum a vízsugár hatására megsemmisül.



VÍZSUGÁR



Víz

Egy vízsugarat lősz magadra vagy egy célpont objektumra, varázslóra vagy lényre. A sugár mágikus víz sebzést okoz a célponton a varázslat energiájának megfelelően, vagy ellöki a célpontot (ha mozdítható) a varázslat energiájával megegyező számú mezőt, vagy a kettő bármilyen kombinációja (az idéző határozza meg a kombinációt.)

Valamennyi a célpontot érintő **tűz** varázslat megszűnik, és valamennyi **tűz** objektum a vízsugár hatására megsemmisül.



AGYÉGETÉS



A célpont varázsló eldobhat bármennyi varázslatot a kezéből (beleértve minden fenntartott varázslatot is) óhaja szerint. A célpont elszenved a kezében maradt kártya számával megegyező mágikus sebzést (beleértve minden fenntartott varázslatot, a hordozott tárgyak kivételével).

