

L'ULTIMO INCONTRO

NODI DI OSCURITÀ



SOSTITUIRE LA PEDINA EVENTO DELL'OGGETTO
SCELTA DEL LEADER DEL PARTITO CON UNA

PILA

DI RUNE CHE È FUORI DAL TABELLONE.
POI, SE QUESTA È LA QUARTA VOLTA
CHE UN MUCCHIO DI RUNE SIA POSIZIONATO
SULLA SCHEDA, RIMUOVERE QUESTA SCHEDA
DAL PERCORSO INIZIATIVA.



Capo





L'ULTIMO INCONTRO
RIGOSTITUZIONE

SE IL RE NON MORTO SI TROVA SOPRA 10
PIU TESSERE DI OSCURITÀ (NON MAPPA),
RIMUOVERE DALLA TAVOLA IL PIU PICCOLO TRA
QUESTI. IL RE NON MORTO RIGENERA SALUTE
PARI AL VALORE DI
NUMERO DI CASELLE OCCUPATE DALLA
PIASTRELLA
VOLTE IL NUMERO DI EROI. SE LUI
NON SI TROVA SOPRA UNA PIASTRELLA DELLE
TENEBRE,
QUESTO ATTACCO NON HA EFFETTO.



Capo



L'ULTIMO INCONTRO

IL RE DEI NON MORTI



RISOLVERE TUTTE LE CONDIZIONI CHE
INFLUENZANO

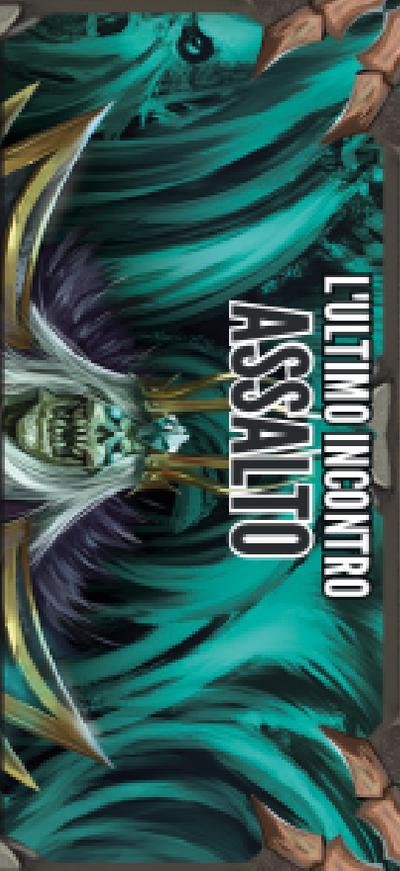
IL RE DEI NON MORTI ORA.
POI, SALTA AL PIU' CORROTTO

AREA DELL'EROE E SPINGE TUTTI I PERSONAGGI
FUORI DA ESSA. DOPO DI CHE, IL RE DEI
NON MORTI ATTACCA TUTTI I NEMICI CHE SI
TROVANO NEL RAGGIO DI
GITTATA 1, INFLIGGE X+2 DNN E
MALEDIZIONE 1 (COME DANNO COLLATERALE)
A OGNI.



Capo





L'ULTIMO INCONTRO
ASSALTO

ATTIVARE TUTTI I SERVITORI.

**POI, IL RE DEI NON MORTI SALTA VERSO L'AREA
DELL'EROE PIU VIGOROSO. OGNI PERSONAGGIO
IN QUELL'AREA SUBISCE X DNN**

**E VIENE GETTATO NELLA VASCA DELLE TENEBRE
(MAPPA B5-B).**

*(Questi personaggi saranno influenzati dall'Oscurità
quando vengono gettati in essa. Ogni Eroe sceglie in
quale casella essere lanciato.)*



Capo



L'ULTIMO INCONTRO

IL BUIO GHE AVANZA



DISEGNO 2 CORSE.

POI, EVOCARE Y SCHELETRO ARCIERE -
MINIONS, DOVE Y = IL NUMERO DI

EROL.

*(Non ci possono mai essere più di 4 Arcieri
scheletrici.) Sulla scheda.)*



Capo



Assassino



CLASSE EROE



Assassino



CLASSE EROE



Assassino



CLASSE EROE



Assassino



CLASSE EROE



Chierico



CLASSE EROE



Chierico



CLASSE EROE



Chierico



CLASSE EROE



Chierico



CLASSE EROE



Mago



CLASSE EROE



Mago



CLASSE EROE



Mago



CLASSE EROE



Mago



CLASSE EROE



Ranger



CLASSE EROE



Ranger



CLASSE EROE



Ranger



CLASSE EROE



Ranger



CLASSE EROE



Guerrigero



CLASSE EROE



Guerrigero



CLASSE EROE



Guerrigero



CLASSE EROE



Guerrigero



CLASSE EROE





CONTROLLORE





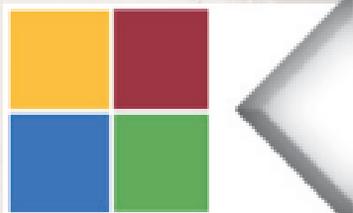
CONTROLLORE



CONTROLORE

III-B*

☀ **LETARGIA:**
3 DNN E
ABBATTIMENTO



**ROMPERE IL
GUSCIO:**
IGNORARE IMMUNITÀ
D MOSTRI BIANCHI E
GRIGI



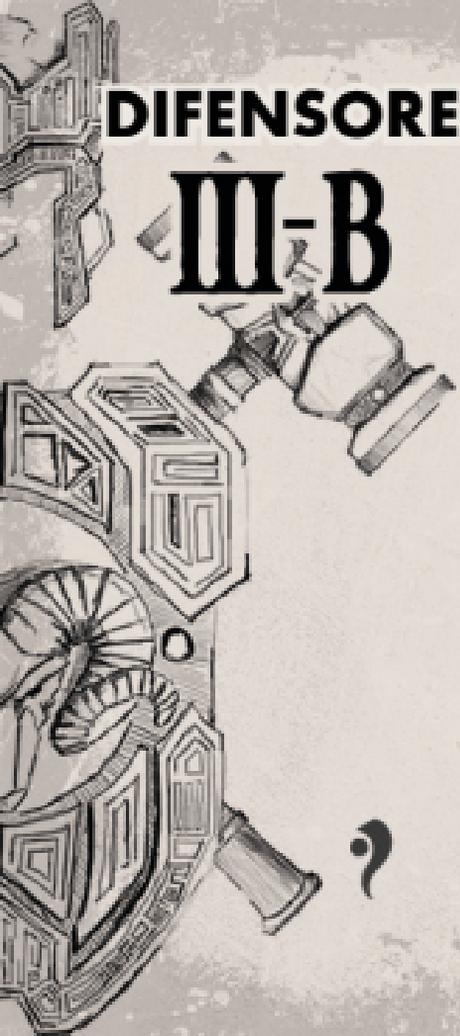


?



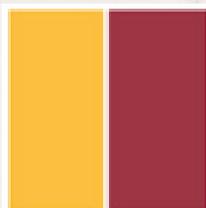
DIFENSORE

III-B



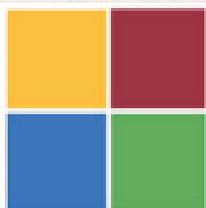
**PARETE DELLO
SCUDO:**

TU E FINO A
UNO AGG.ALLEATO,
SCUDO 3



**⚡ BLOCCO
ROBUSTO:**

PREVENIRE
TUTTI I DNN







LEADER





LEADER
III-B

PIANIFICAZIONE

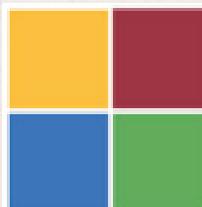
TATTICA:

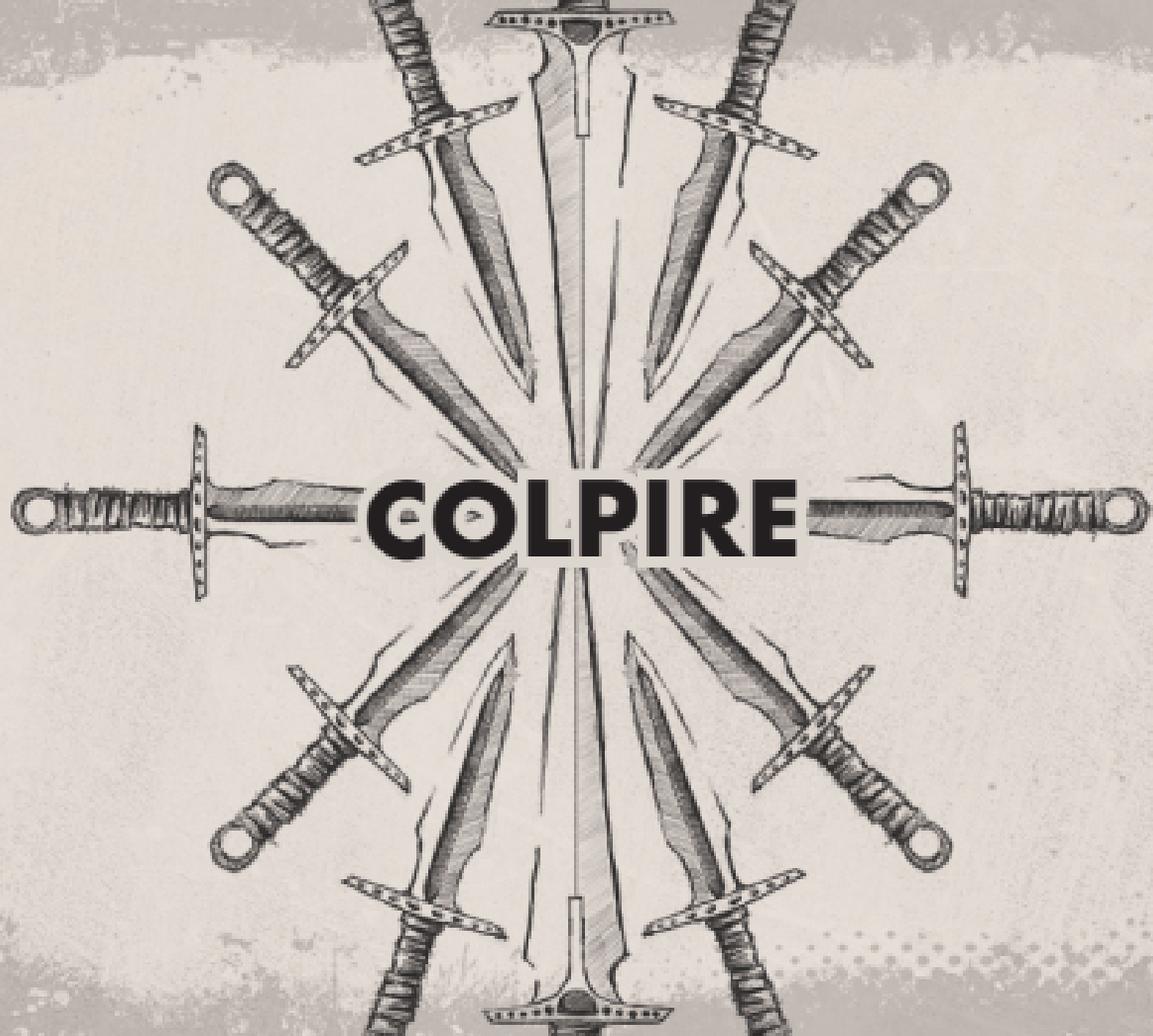
OGNI VOLTA CHE SI
ROTTOLA 16+, L'ALLEATO
BERSAGLIO PUÒ: MOSSA
3 E PUÒ FARE UN X DI +0
COLPO, +1 DNN

DARE L'ESEMPIO:

UN ALLEATO BERSAGLIO
PUÒ PRENDERE UN'AZIONE
CUBICA (DESTRA ORA) E
TRATTARE I LORO CUBO
COME SE FOSSE UN CUBO
SELVAGGIO

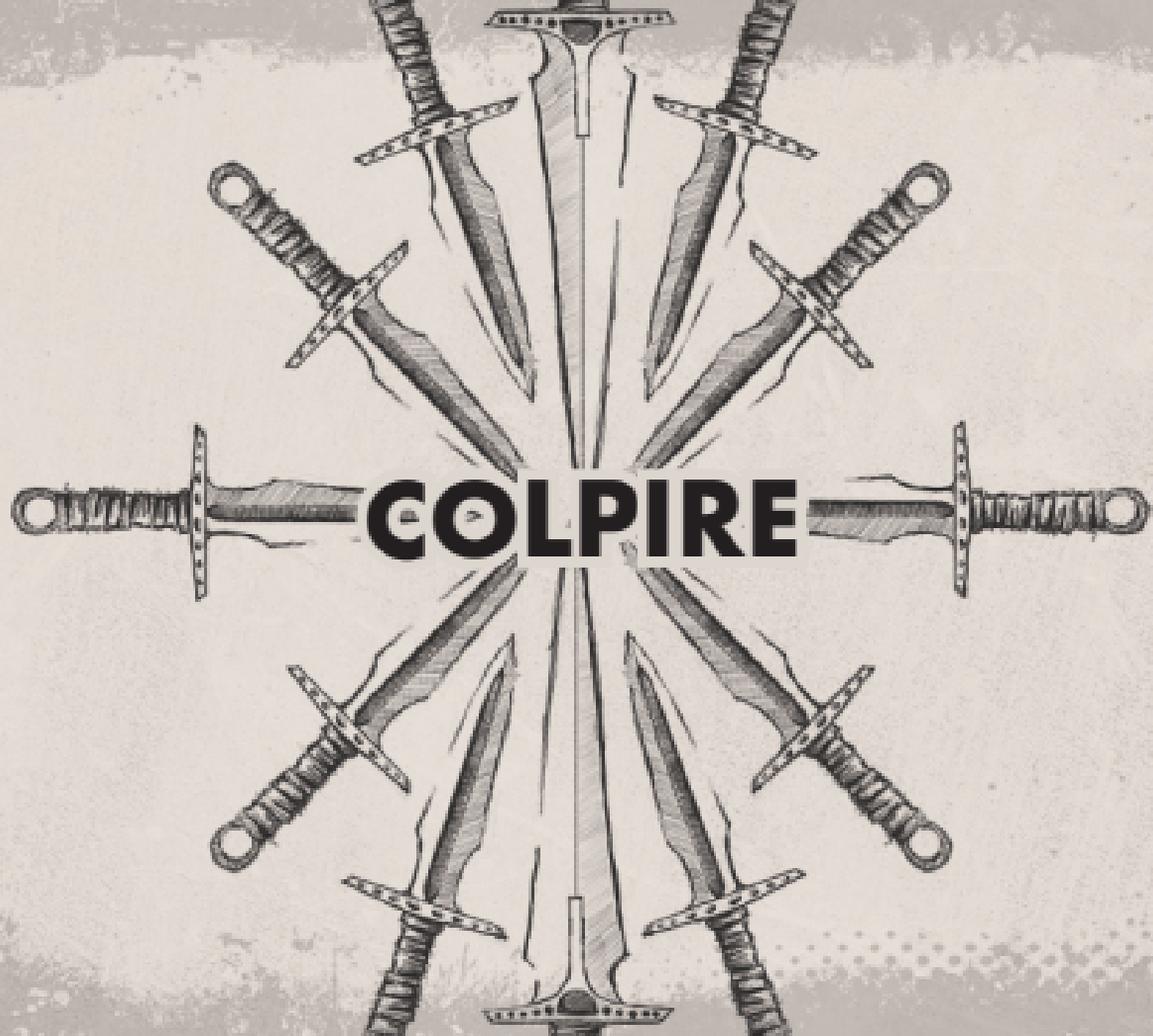
P





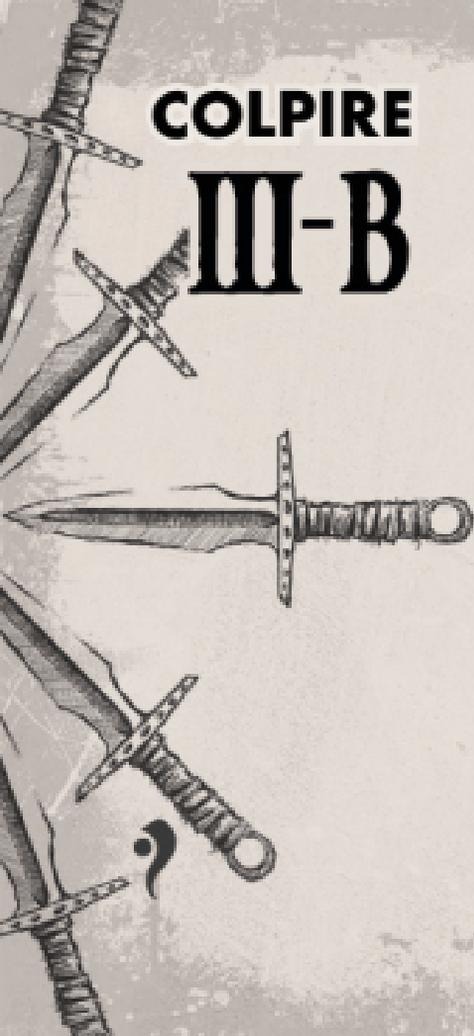
COLPIRE





COLPIRE

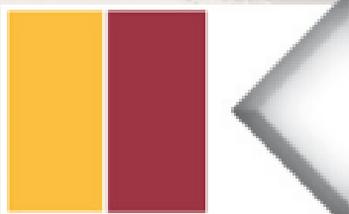




COLPIRE

III-B

ESECUZIONE:
BERSAGLIO NEMICO
CON 6 O MENO CV
MUORE



✕ TRIPLO COLPO:
+0 COLPI/+0 COLPI/
+0 COLPI, +1 DNN





SOSTEGNO





SOSTEGNO

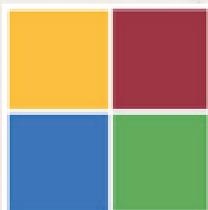


SOSTEGNO

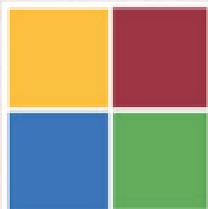
III-B



**REPARTI DI
PROTEZIONE:
FINO A DUE
BERSAGLI,
SCUDO 3**



**AUMENTO DEL
MORALE:
FINO A DUE BERSAGLI,
GUARIRE 1 E
CONCENTRARI 1**





ELROS

ASSASSINO CADUTO

IMMUNITÀ



MAELSTROM;

ATTACCA DUE VOLTE,
AVVELENA E RALLENTA





JAHREEN

CHIERICO CADUTO

IMMUNITÀ



MAELSTROM,

REGENERAZIONE X,

PENITENZA





LORELAI

MAGO CADUTO

IMMUNITÀ



5

MAELSTROM:

MULTISHOT 2, BURN
X ELENTO



5



MAYA

RANGER CADUTO

IMMUNITÀ



MAELSTROM:

ATTACCARE DUE

VOLTE,

FATICA X





VORN

GUERRIERO CADUTO

IMMUNITÀ



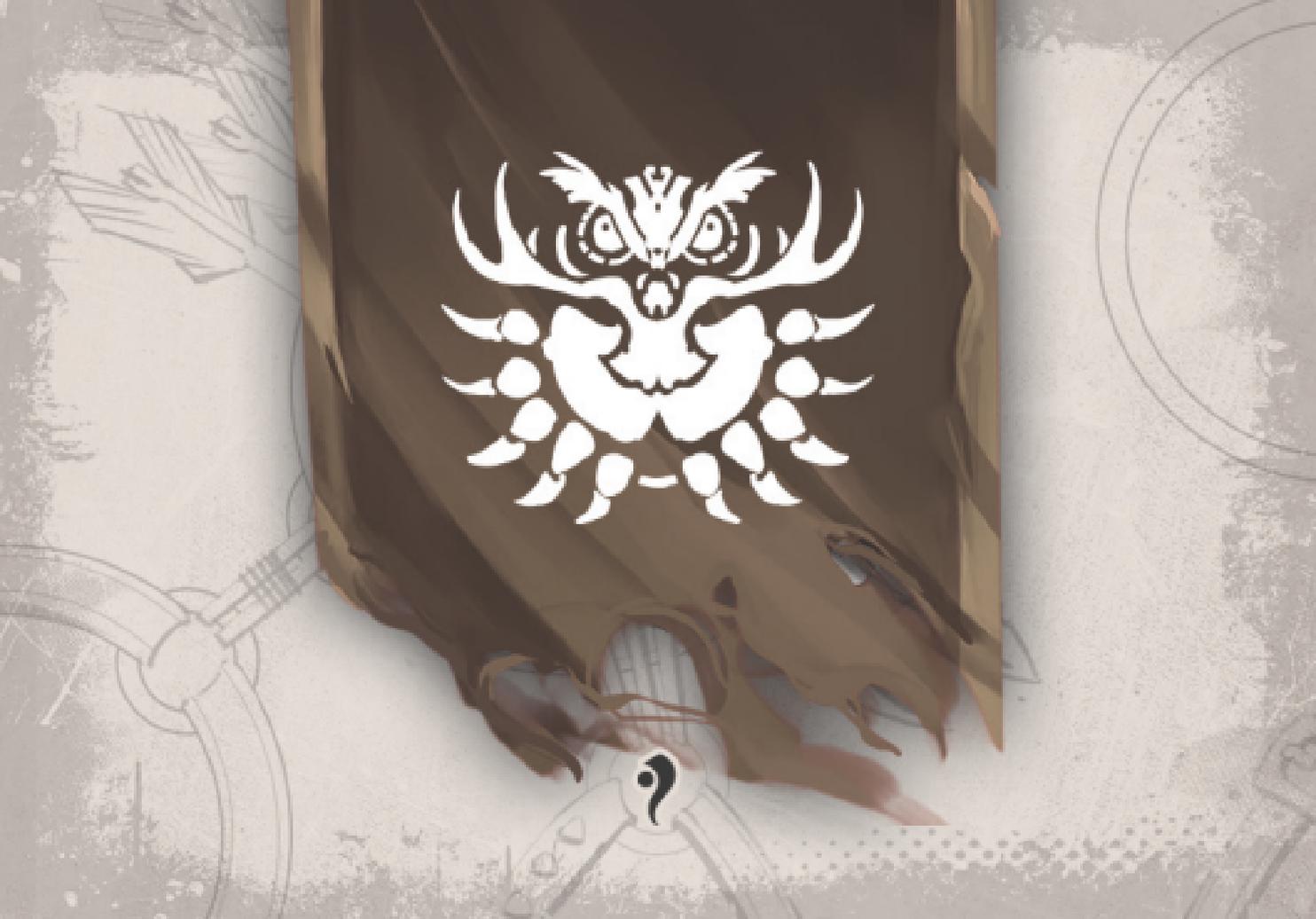
**MAELSTROM,
SCUDO X, CLEAVE 2
E ABBATTERE**

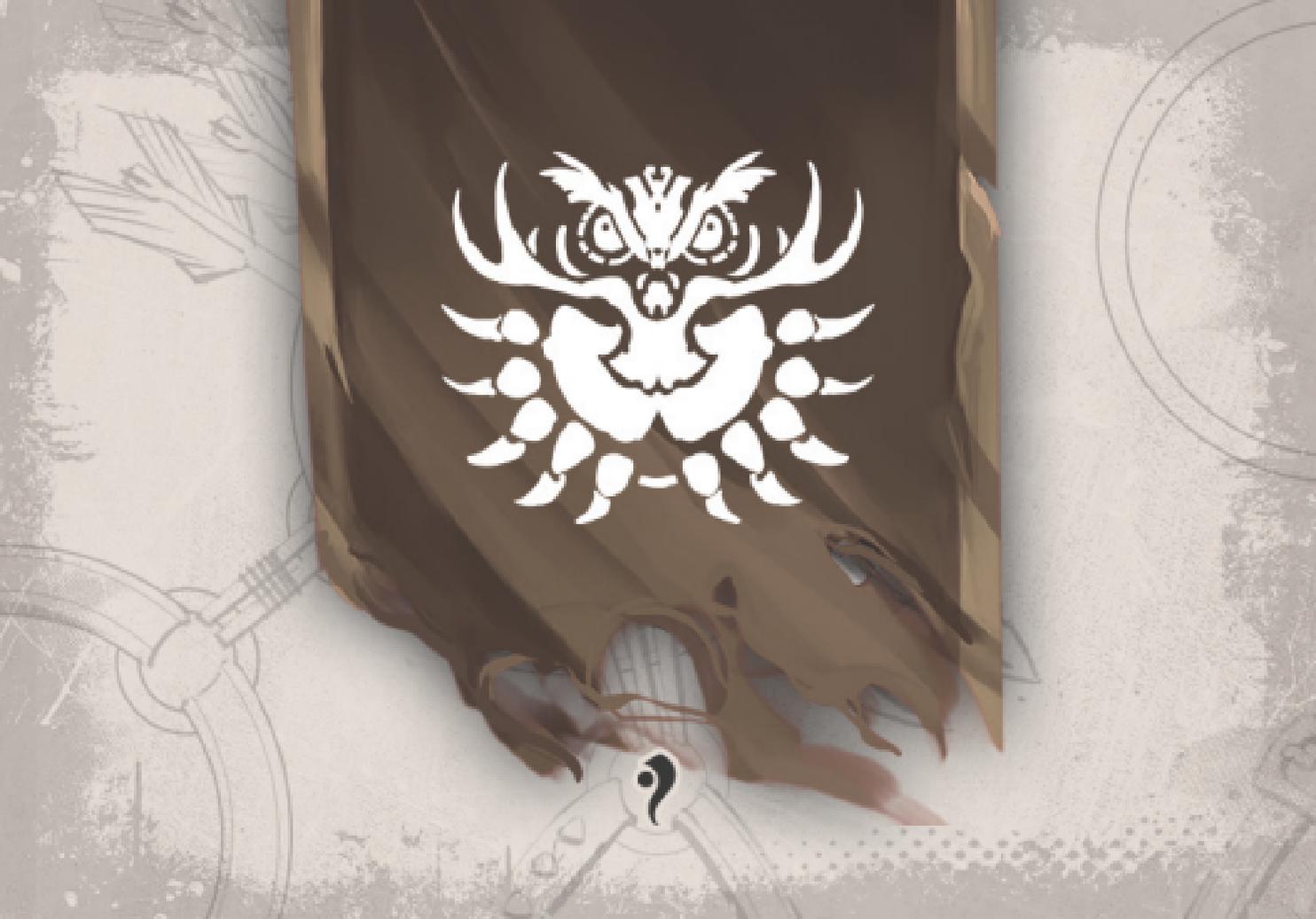


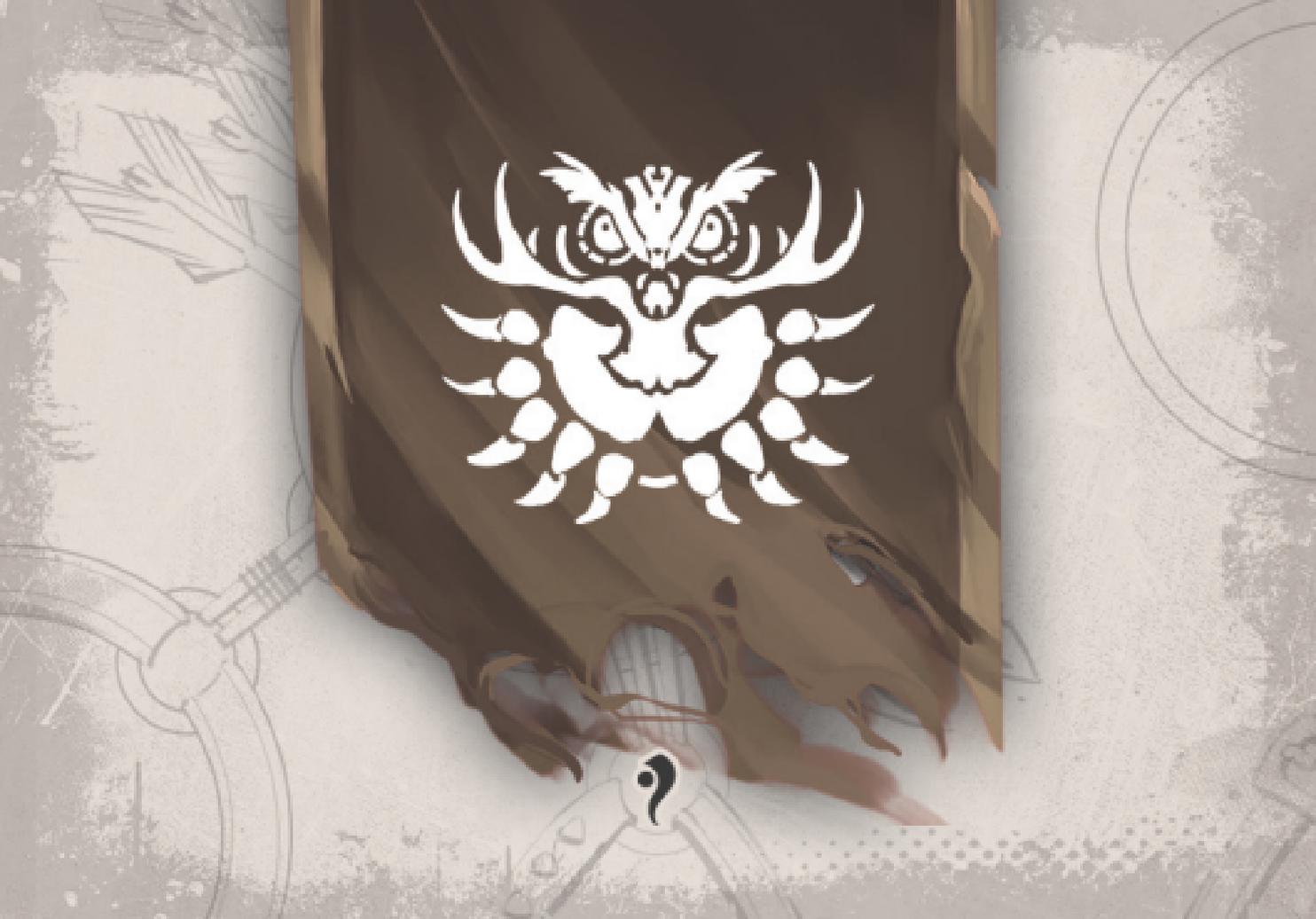


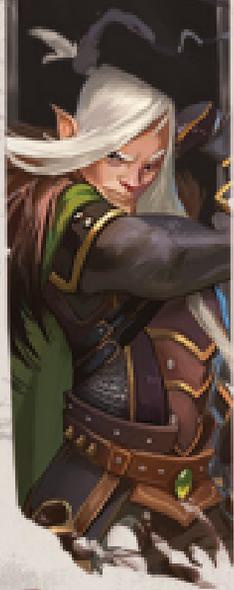












II

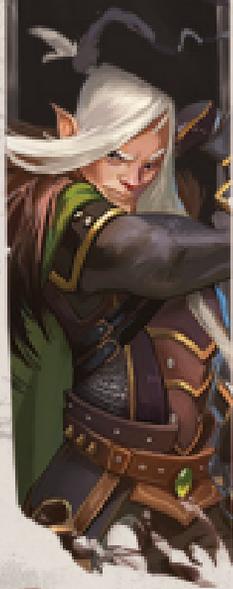
ABILIT DI AGILIT

✦ **DISTRAZIONE:**
SALTO 3; 2 DNN;
AUTO, FURTIVITÀ



CARICA ACROBATICA:
MUOVERE 5,
CALPESTARE 2





II

ABILIT IN MISCHIA

APPROFITITARNE:

+0 COLPI/ +0 COLPI;

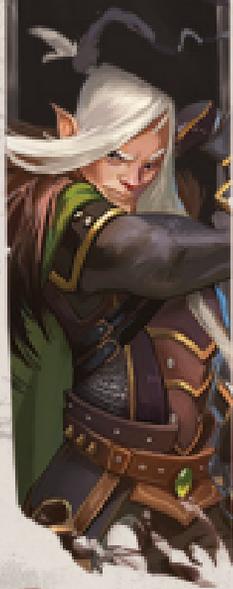
SE IL BERSAGLIO HA UNA
QUALSIASI CONDIZIONE: +1 DNN

✕ PUGNALATA:

+0 COLPI/ +0 COLPI;

SE IL BERSAGLIO HA UNA
QUALSIASI CONDIZIONE:
INFLIGGE DANNI DOPPI





II

COMPETENZE VARIEGATE

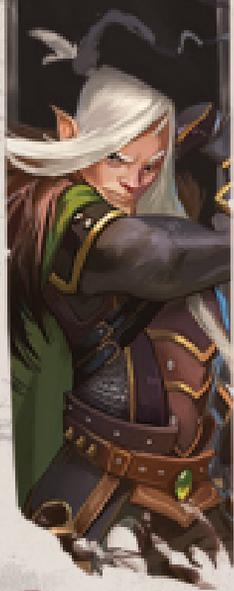
CONCENTRATO:
AUTO, FOCUS 2



✕ **SBARRAMENTO**

TAGLIENTE:
COLPO 1, +0
COLPI, +1DNN E
SANGUINAMENTO 1





II

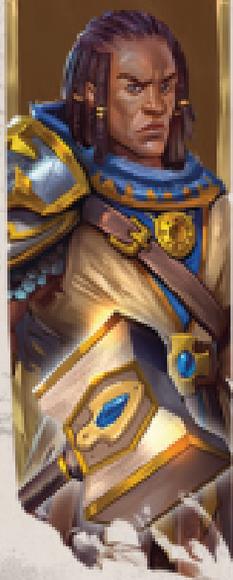
ABILITÀ DI SAGGEZZA

VISTA ACUTA:
✕ CRIT 18+

✱ **ATTACCO A SORPRESA:**
2 DNN E VELENO 2; SE SI
DISPONE DI FURTIVITÀ:
+3 DNN

P





II

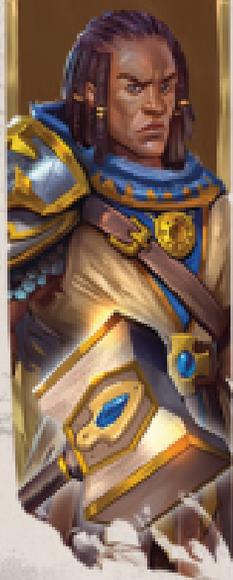
ABILIT DI AGILIT

**PROCESSIONE
BENEDETTA:**
FINO A DUE BERSAGLI,
MOSSA 3 E SCUDO 3



**⚡ RICHIESTA DI
PROTEZIONE:**
AUTO, ABBATTE E
IMPEDISCE TUTTI I DNN





II

ABILIT IN MISCHIA

✘ RESPINGERE

L'ATTACCO:

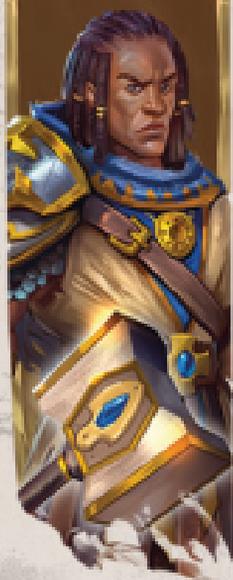
AUTO, SCUDO 2;
+2 COLPI, SPINTA 3



TEMPESTA AZZURRA:

AUTO, SCUDO 4;
FENDENTE 2, +0 COLPI





II

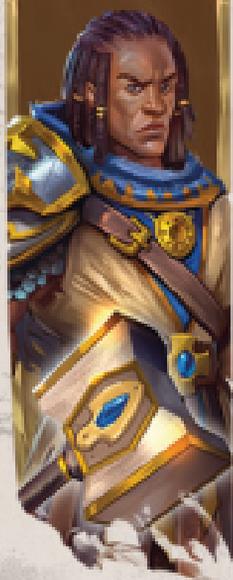
COMPETENZE VARIEGATE

⚡ **ALZA LO SCUDO:**
PREVENZIONE 4



PAROLA SACRA - SCUDO:
I TOKEN SCUDO IN
VOSTRO POSSESSO
IMPEDISCONO +1 DANNO

P



II

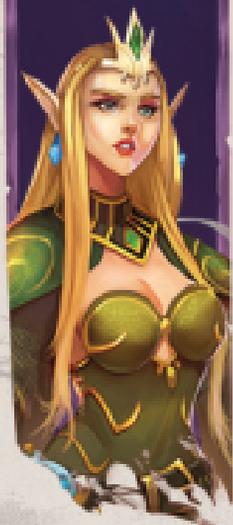
ABILITÀ DI SAGGEZZA

PERDONO:
PULIZIA 2 E SCUDO 2



**PREGHIERA DI
GUARDIA:**
FINO A DUE BERSAGLI,
SCUDO 4





II

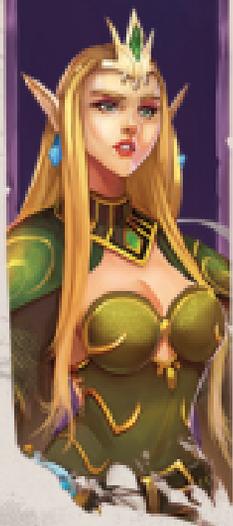
ABILIT DI AGILIT

INVISIBILITÀ:
SALTO 6;
AUTO, INVISIBILE



FORMA DI NEBBIA:
SALTO 6; AUTO,
GUARIGIONE 4
E PULIRE 1





II

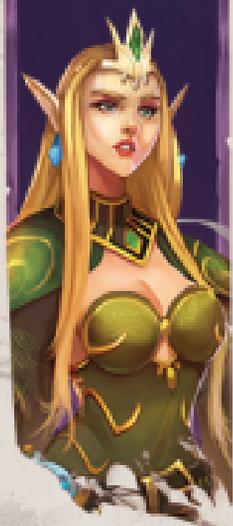
ABILIT IN MISCHIA

⚡ **REINDIRIZZAMENTO:**
AUTO, PREVENIRE 4;
TELECINESI 6

**CONTROLLO DELLA
GRAVITÀ:**
OGNI VOLTA CHE SI TIRA
16+: L'ATTACCO OTTIENE LO
STORDIRE



P



II

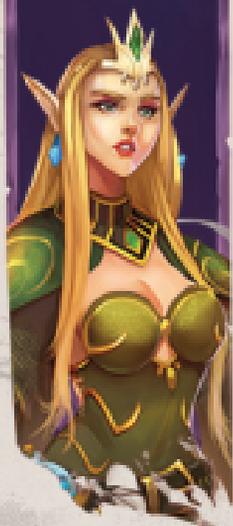
COMPETENZE VARIEGATE

✘ **FRUSTA LUMINOSA:**
+2 COLPI, +3 DANNI E
ABBATTERE



✘ **FULMINE:**
+2 COLPI, +4 DANNI E
STORDIRE





II

ABILITÀ DI SAGGEZZA

MEMORIA ELFICA:
COPIARE UNA DELLE VOSTRE
ABILITÀ CHE È BLOCCATO DA UN
CUBO D'AZIONE



FORZA DI SPINTA:
COLPO 1, 3 DNN
E PREMERE 3





II

ABILIT DI AGILIT

COMANDO DI COLPIRE:
MUOVERE 3; ATTIVARE
UNO DEGLI ANIMALI
DOMESTICI



✦ **PREMERE AVANTI:**
MOSSA 6; FINO A DUE
OBIETTIVI, MARCHIO
E 2 DNN





II

ABILIT IN MISCHIA

TRAPPOLA VELENO:
TENDERE UNA TRAPPOLA
AVVELENATA A LA VOSTRA O
UN'AREA ADIACENTE



**INTUIZIONE
DELL'UCCISORE:**
IL TUO GUADAGNO ✕ E ✨
+1 DNN CONTRO I BERSAGLI
CON IL MARCHIO DEL
RANGER

P



II

COMPETENZE VARIEGATE

✂ **ATTACCO**

COORDINATO:

+0 COLPI/ +0 COLPI; ATTIVARE
UNO DEI VOSTRI FAMIGLI



✂ **COLPO DI TESTA:**

+2 COLPI, +6 DNN





II

ABILIT DI SAGGEZZA

✦ **MARCHIO DEL
RANGER:**
SEGNO E 3 DNN



✦ **PIOGGIA DI BULLONI:**
FINO A DUE BERSAGLI,
2 DNN E LENTEZZA





II

ABILIT DI AGILIT

**PRENDERE LA PARTE
ANTERIORE:**

SALTO 6; AUTO, SCUDO 4



**CARICA DEL SIGNORE
DELLA GUERRA:**

SPOSTARE 5; AUTO, FOCUS
1; SU A DUE BERSAGLI,
FORMANO UN ✕ ATTACCO DI
+0 HIT, +1 DNN





II

ABILIT IN MISCHIA

✘ **ROMPI-GINOCCHIA:**
+3 COLPI, +2 DNN E
ABBATTERE



⚡ ✘ **CONTATORE:**
PREVENIRE 4; +0
COLPIRE





II

COMPETENZE VARIEGATE

✂ **LANCIO ROTANTE:**
COLPO 1, +2 COLPI,
+1 DANNI



✦ **LANCIO DEL
MARTELLLO:**
5 DANNO E
STORDIMENTO





II

ABILITÀ DI SAGGEZZA

MANTENERE LA LINEA:
+2 CV; IMMUNITÀ AI COLPI
GIÙ, SPINGERE, RALLENTARE,
STORDIRE E TELECINESI

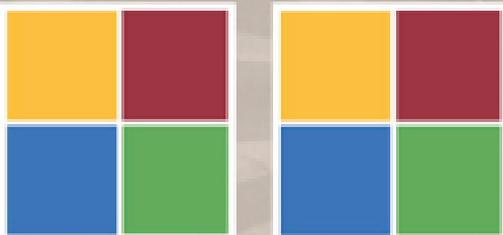
★ **LANCIO**
SCONCERTANTE:
4 DNN E ABBATTIMENTO

P



ARMATURA DI STOFFA

ATTREZZATURA DI PARTENZA

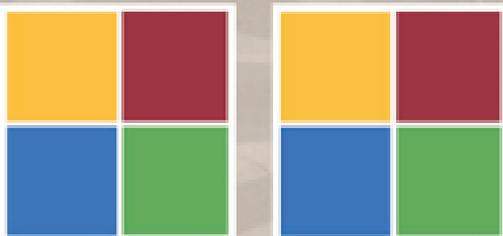


ASSORBIMENTO: ⚡

AUTO, PREVENIRE 2

ARMATURA DI STOFFA

ATTREZZATURA DI PARTENZA

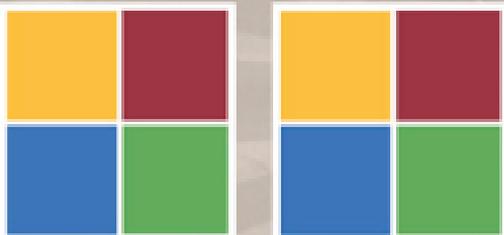


ASSORBIMENTO: ⚡

AUTO, PREVENIRE 2

ARMATURA DI STOFFA

ATTREZZATURA DI PARTENZA



ASSORBIMENTO: ⚡

AUTO, PREVENIRE 2

ARMATURA DI STOFFA

ATTREZZATURA DI PARTENZA

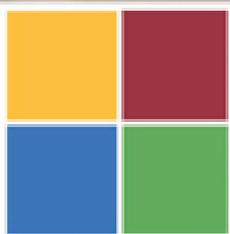


ASSORBIMENTO: ⚡

AUTO, PREVENIRE 2

ARMATURA IN PELLE

INGRANAGGIO DI PAZIENZA

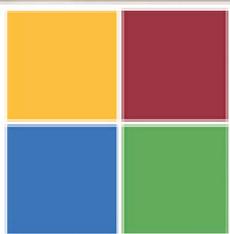


SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 2 E SPOSTARE 2

ARMATURA IN PELLE

INGRANAGGIO DI PAZIENZA



SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 2 E SPOSTARE 2

BASTONE DI LEGNO

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA:
ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



BASTONE DI LEGNO

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA:
ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



BASTONE DI LEGNO

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA:
ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



ARCO ELVETICO

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE:
ARMA A DISTANZA



ASCIA A LAMA SEGHETTATA

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA:
ARMA PESANTE



ASCIA A LAMA SEGHETTATA

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA:
ARMA PESANTE



ASCIA A LAMA SEGHETTATA

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA:
ARMA PESANTE

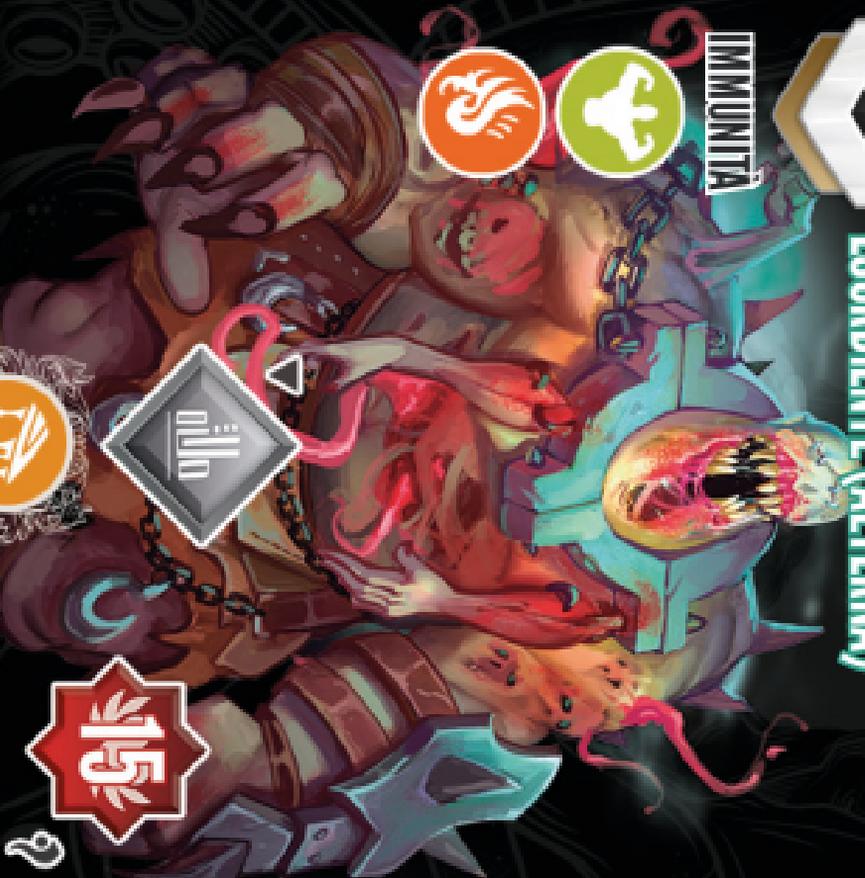




ABOMINIO

ESORDIENTE (ALTRNA)

IMMUNITÀ



— SFIDANTE: COLPIRE
1, PROSCIUGARE LA
SALUTE 1





ABOMINIO

COMBATTENTE (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



SFIDANTE: COLPIRE 1,
PROSCIUGARE LA SALUTE 2





ABOMINIO VETERANE (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



SPIDANTE; COLPIRE 1,
PROSCIUGARE LA SALUTE 3





ABOMINIO

CAMPIONE (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



SFIDANTE; COLPIRE 1,
PROSCIUGARE LA SALUTE 4





CAVALIERE DELL'OMBRA

ESORDIENTE (ALTRNA)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE:
COLPO 1, BRUCIATURA
1 E AFFATICAMENTO 1





CAVALLIERE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (ALTERNATE)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE;

COLPO 1, BRUCIATURA
2 E AFFATICAMENTO 2





CAVALLIERE DELL'OMBRA

VETERANE (ALTERNA)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE:

COLPO 1, BRUCIATURA 3

EFATICA 3





CAVALIERE DELL'OMBRA

CAMPIONE (ALTERNA)

IMMUNITÀ



2



AFFIDABILE;

COLPO 1, BRUCIARE 4

E FATICA 4



CAVALLIERE DELL'OMBRA

ESORDIENTE (LATO B)



IMMUNITÀ



SCUDO 1, COMANDO

COLPO 1



CAVALLIERE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (LATO B)



IMMUNITÀ



SCUDO 1; COMMANDO

COLPO 1



CAVALIERE DELL'OMBRA

VETERANO (LATO B)



IMMUNITÀ



SCUDO 2, COMANDO

COLPO 1



CAVALIERE DELL'OMBRA

CAMPIONE (LATO B)



IMMUNITÀ



SCUDO 2; COMANDO;

COLPO 1



ESECUITORE ESORDIENTE (ALTRNA)

IMMUNITÀ



SCUDO 1; RICETTATORE,
CLEAVE 2 E INCANTESIMO 1





ESECUITORE

COMBATTENTE (ALTERNATE)

IMMUNITÀ



SCUDO 2; RICETTATORE,
CLEAVE 2 E INCANTESIMO 1





ESECUITORE VETERANE (ALTERNNA)

IMMUNITÀ



5

SCUDO 3; RICETTATORE,
CLEAVE 2 E INCANTESIMO 1



5



ESEGUITORE

CAMPIONE (ALTERNA)

IMMUNITÀ



5

SCUDO 4; RICETTATORE,
CLEAVE 2 E INCANTESIMO 1



6

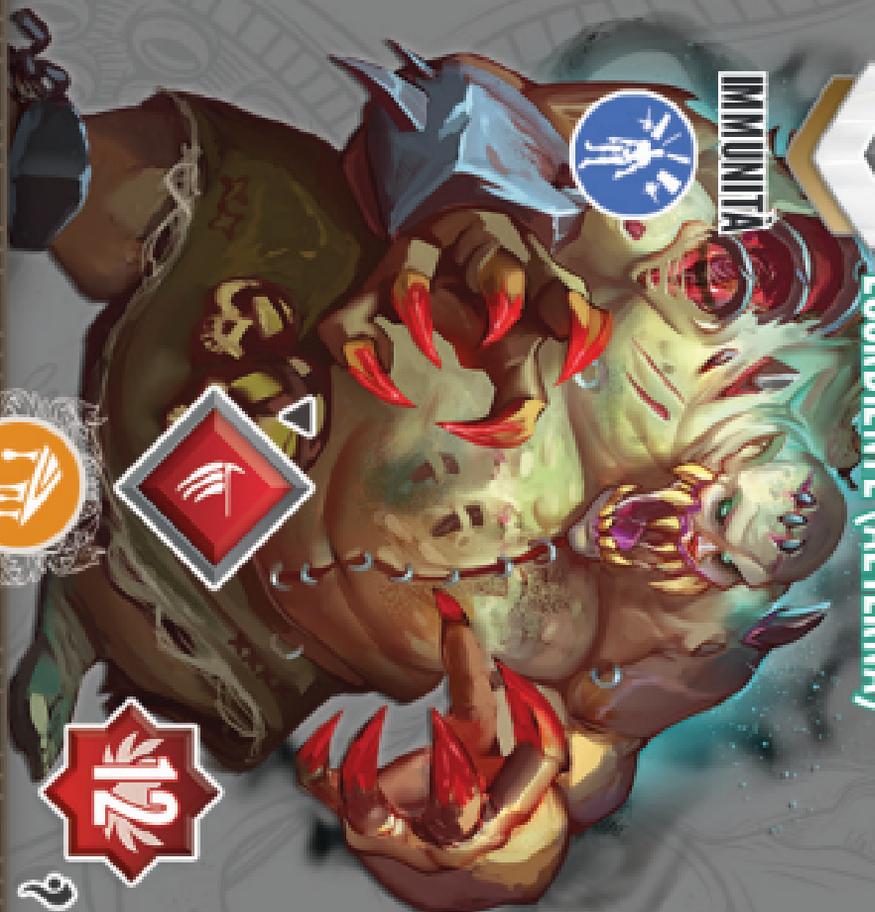


IMMUNITA



GARNE MARGIA

ESORDIENTE (ALTERNA)



SFIDANTE, PROSCIUGA

SALUTE 1E
FATICA 1





IMMUNITA

GARNE MARGIA
COMBATTENTE (ALTERNA)



SFIDANTE, PROSCIUGA
SALUTE 1E
FATIGA 2





IMMUNITA

GARNE MARGIA

VETERANE (ALTERNATA)



SFIDANTE, PROSCIUGA

SALUTE 2E

FATIGA 3





GARNE MARGIA

CAMPIONE (ALTERNA)

IMMUNITA



SFIDANTE, PROSCIUGA

SALUTE 1E

FATIGA 4





B

GARNE MARGIA

ESORDIENTE (LATO B)

IMMUNITÀ



SCUDO 4,
EVOLVERE,





B

GARNE MARGIA

COMBATTENTE (LATO B)

IMMUNITÀ



16



SCUDO 4
EVOLVERE





B

GARNE MARGIA

VETERANO (LATO B)

IMMUNITÀ



20



SCUDO 4,
EVOLVERE,





B

GARNE MARGIA

CAMPIONE (LATO B)

IMMUNITÀ



2/4



SCUDO 4,
EVOLVERE,

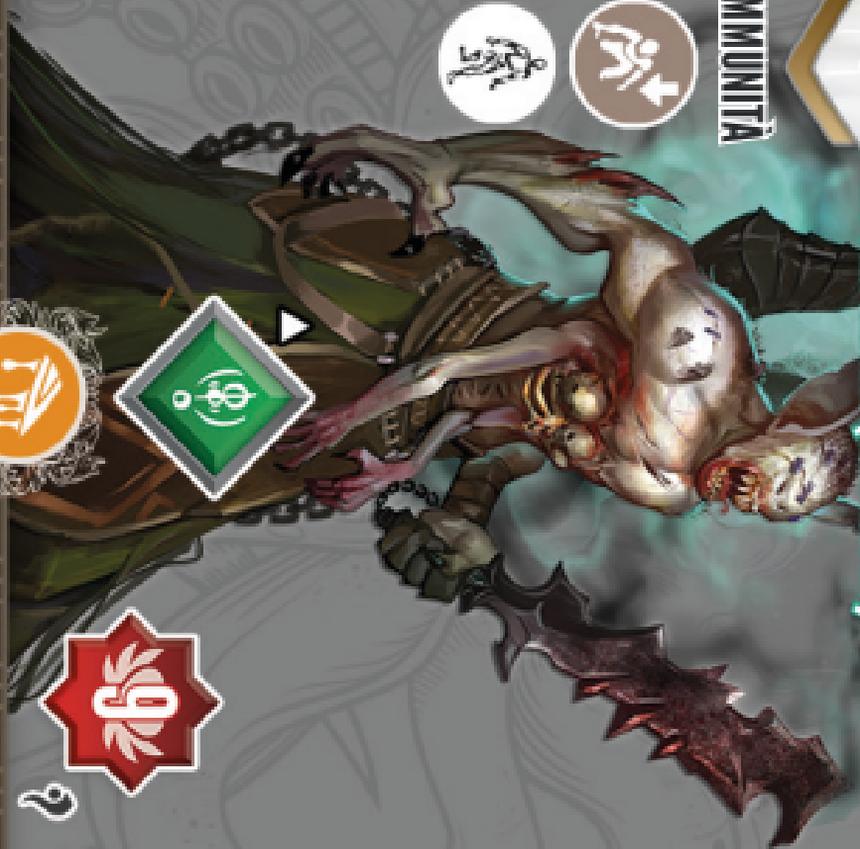


VAMPIRO DELL'OMBRA

ESORDIENTE (ALTERNA)



IMMUNITÀ



SALTO, AFFIDABILE,
VITTORIO

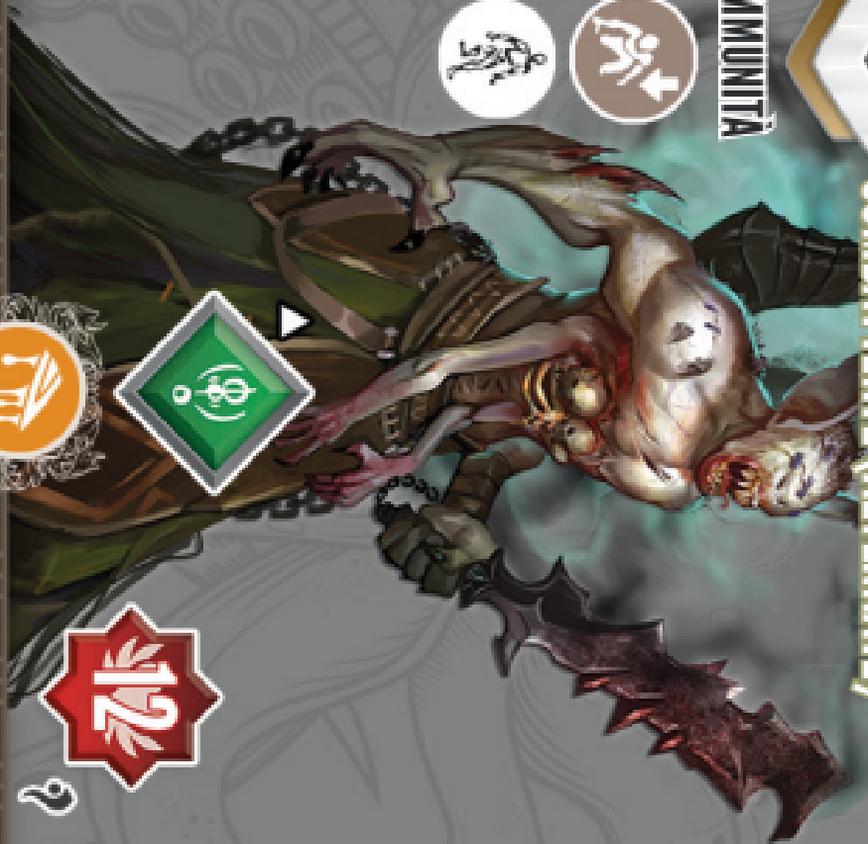




VAMPIRO DELL'OMBRA

COMBATTENTE (ALTERNATE)

IMMUNITÀ



SALTO, AFFIDABILE,
VITTORIO

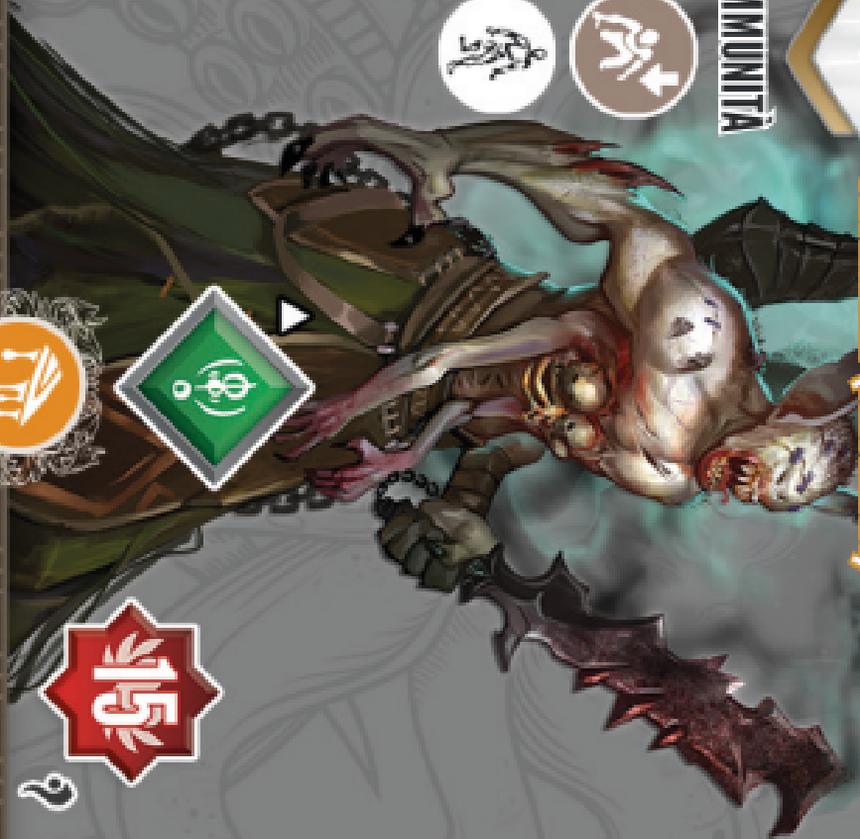


VAMPIRO DELL'OMBRA

VETERANE (ALTERNA)



IMMUNITÀ



SALTO, AFFIDABILE,
VITTORIO

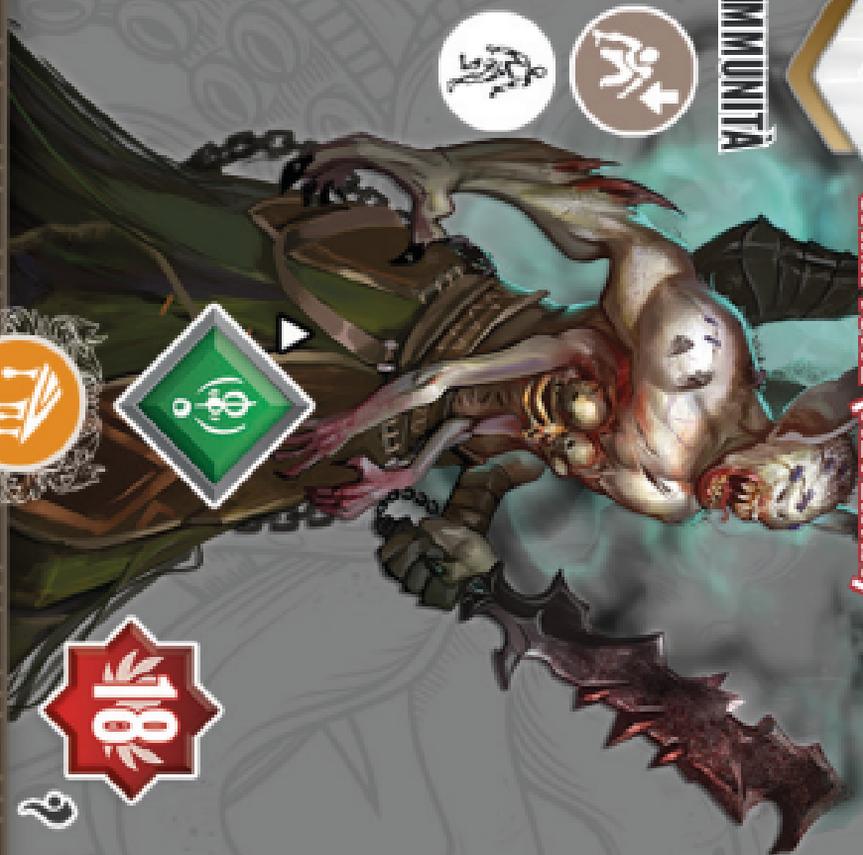


VAMPIRO DELL'OMBRA

CAMPIONE (ALTERNA)



IMMUNITÀ



18



5

**SALTO, AFFIDABILE,
VITTORIO**

4



SEGUAGI DELL'OMBRA

ESORDIENTE (ALTERNNA)

IMMUNITÀ



SFIDANTE, VELENO 1

ELENTO





SEGUAGI DELL'OMBRA

COMBATTENTE (ALTERNA)

IMMUNITÀ



SFIDANTE, VELENO 1

E LENTO



SEGUACI DELL'OMBRA

VETERANE (ALTERNNA)



IMMUNITÀ



SFIDANTE, VELENO 1

E LENTO





SEGUACI DELL'OMBRA

CAMPIONE (ALTERNATO)

IMMUNITÀ



SFIDANTE, VELENO 1

E LENTO



SEGUACI DELL'OMBRA

ESORDIENTE (LATOR)



IMMUNITÀ



FINO A DUE MOSTRI
PIÙ DEBOLI, CURA 3



SEGUAGI DELL'OMBRA

COMBATTENTE (LATO B)



IMMUNITÀ



FINO A DUE MOSTRI
PIÙ DEBOLI, CURA 4



SEGUACI DELL'OMBRA

VETERANO (LATO B)



IMMUNITÀ



FINO A DUE MOSTRI
PIÙ DEBOLI, CURA 5



SEGUACI DELL'OMBRA

CAMPIONE (LATO B)



IMMUNITÀ



FINO A DUE MOSTRI
PIÙ DEBOLI, CURA 6





SCHELETRO ARCIERE

ESORDIENTE (ALTERNNA)

IMMUNITÀ



SANGUESUGA,
BRUCIARE 1





SCHELETRO ARCIERE

COMBATTENTE (ALTERNATIVE)

IMMUNITÀ



SANGESUGA,
BRUCIARE 2





SCHELETRO ARCIERE

VETERANE (ALTERNNA)

IMMUNITÀ



SANGUESUGA,
BRUCIARE 3





SCHELETRO ARCIERE

CAMPIONE (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



**SANGUESUGA,
BRUCIARE 4**



MINION ARCIERE SCHELETRO



0  = MOSSA 3, GITTATA 1, DNN 0

1  = MOSSA 3, GITTATA 1, DNN 1

2  = MOSSA 4, GITTATA 1, DNN 2

3+  = MOSSA 4, GITTATA 1, DNN 3









































CUSTODIA DI FAMIGLIA

GINGILLO (GEMMA COSMICA)



INDIETRO ?

SALVAGUARDIA: ⚡

REINDIRIZZA VERSO DI TE L'ATTACCO A BERSAGLIO SINGOLO (NON AD AREA O MULTIPLO) EFFETTUATO DA UN MOSTRO BERSAGLIO NEL RAGGIO D'AZIONE DEL CUBO; AUTO, PREVIENI 4



ASCIA INSANGUINATA

ARMA LEGGERA O ARMA PESANTE
(GEMMA COSMICA)



INDIETRO ?

IL TUO  CONTRO I NEMICI CON
ACCORDI DI SANGUINAMENTO
DOPPI DANNI











BALESTRA INCANTATA

ARMA A DISTANZA O ARMA DA LANCIO
(GEMMA COSMICA)



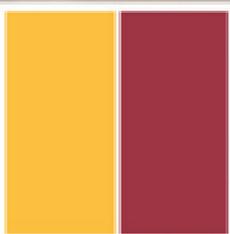
INDIETRO ?

OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: L'ATTACCO
GUADAGNA +2 DNN E SI PUÒ CAMBIARE IL
BERSAGLIO CON UN ALTRO BERSAGLIO A
QUALSIASI DISTANZA.



SCUDO PER AQUILONI

SCUDO (GEMMA COSMICA)



INDIETRO ?

ALZARE LO SCUDO: ⚡
AUTO, AFFATICAMENTO 1; COLPIRE 1,
PREVENIRE 4

BASTONE DI BUONA QUALITÀ

GINGILLO



INDIETRO



SE SI DISPONE DI MEZZI PER APPLICARE L'USTIONE, SI HA UN'USTIONE O SI È ADJ ALLA LAVA, COME AZIONE MINORE SI PUÒ GIRARE QUESTA CARTA

IL SEME DELLE TENEBRE (BRIGTH)

GINGILLO



P



INDIETRO



-2 CV (LA SALUTE DIMINUISCE DI 2);
OGNI VOLTA CHE SI RICEVE UN CUBO MALEDIZIONE, SI PUÒ:
O INFLIGGERE 2 DNN A UN BERSAGLIO ENTRO LA PORTATA
1; O CURARE 2 BERSAGLI ENTRO LA PORTATA 1



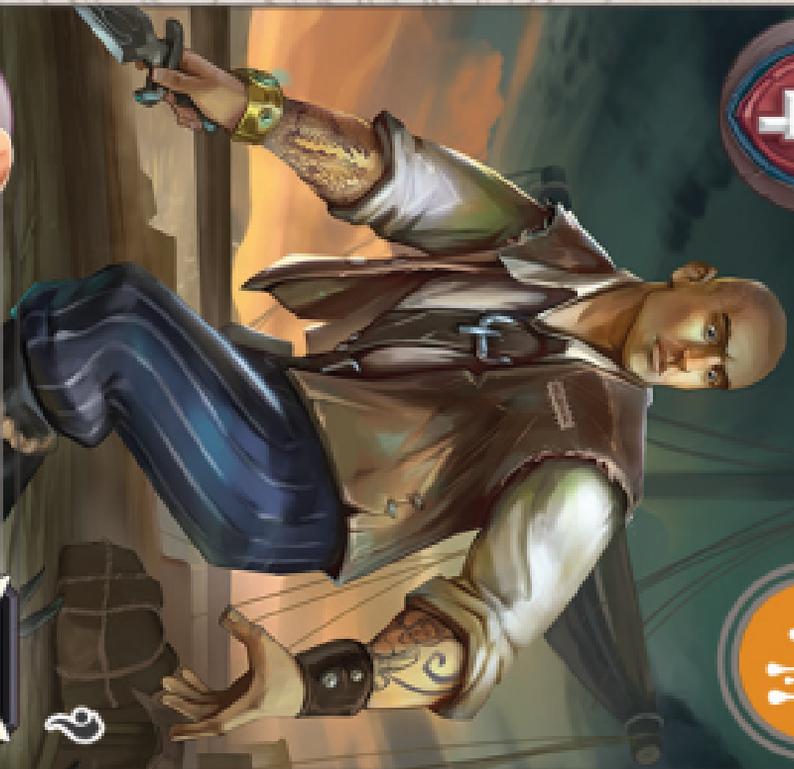
COMPAGNO

NELL'MESSICK

CAPITANO DELLA NAVE

4

1/1



4

BOTTINO

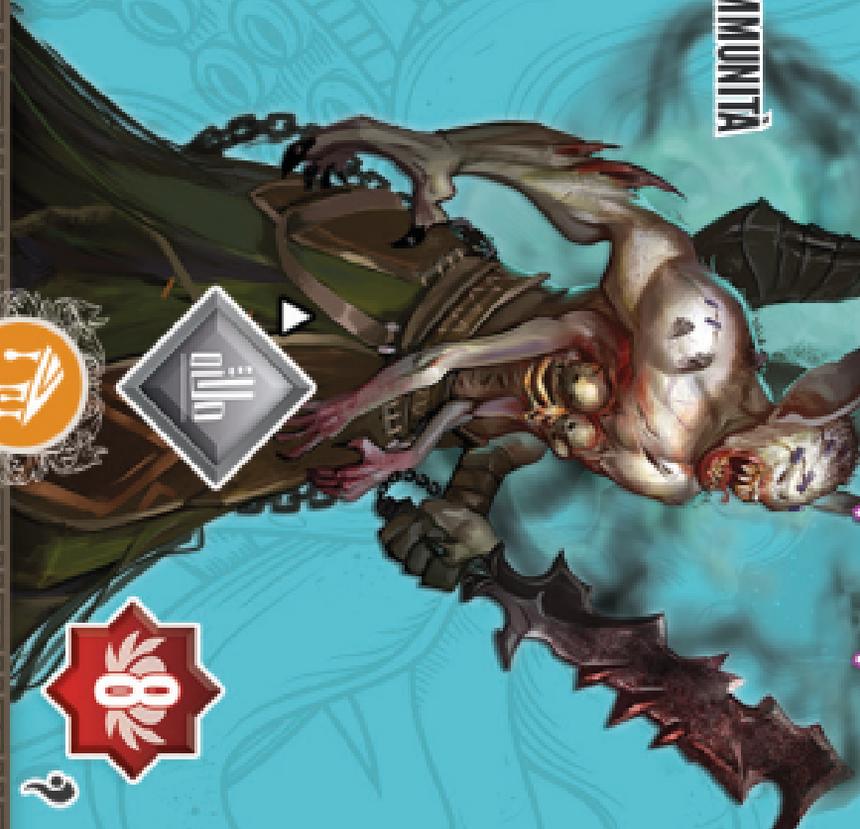
3



VAMPIRO CREAZIONE OMBRA

MOSTRO DI SCENARIO (MINION)

IMMUNITÀ



SANGUISUGA;
SANGUINARE 2



COMPAGNO

THARMAGAR (RISENTITO)

MAESTRO ALCHEMISTA

5



4

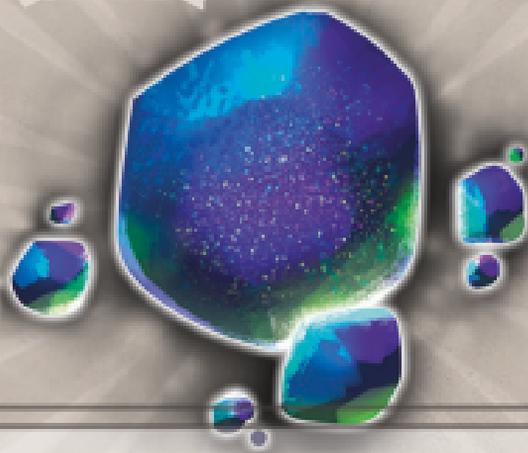
AUTO
SCUDO 2

2



GEMMA COSMICA

RIMOSSO DAL SIGILLO D'ONORE
CONSUMABILE (GEMMA)



INDIETRO



X

SCARTARE A:
POTENZIARE UN OGGETTO SOCKETED: CAPO-
VOLGERE L'ARTICOLO E UTILIZZARE IL SUO LATO
POSTERIORE PER IL RESTO DELLA CAMPAGNA.



STIREGONE DI GUERRRA

IL CONSIGLIERE CADUTO



IMMUNITÀ



RICETTATORE;
MALEDIZIONE 1 E
STORDIMENTO

LAMA INTAGLIATA

ARMA LEGGERA O ARMA DA LANCIO



INDIETRO ?

COME AZIONE MINORE, SI PUÒ SCARTARE UNA PEDINA FOCUS PER CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.



MANTELLINO INTAGLIATO A MANO

ARMATURA DI CUIO O DI STOFFA



P



INDIETRO



COME AZIONE MINORE, SI PUÒ SCARTARE UNA PEDINA FOCUS PER CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.



SCUDO INTAGLIATO

SCUDO O RELIQUIA



INDIETRO



COME AZIONE MINORE, SI PUÒ SCARTARE UNA PEDINA FOCUS PER CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.



SORPRESA SEPOLTA

SCHEDA EVENTO





SORPRESA SEPOLTA

SCHEDA EVENTO





SORPRESA SEPOLTA

SCHEDA EVENTO





SORPRESA SEPOLTA

SCHEDA EVENTO





SORPRESA SEPOLTA

SCHEDA EVENTO



COMPAGNO

SIMONKIBUSCH

LADRO DI TOMBE

5

1/1



4

BOTTINO

3





SPADADELRE DEI NANI

ARMA LEGGERA O ARMA PESANTE
(GEMMA COSMICA)



INDIETRO ?

OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: L'ATTACCO
GUADAGNA +1 DNN PER OGNI 5 DI SALUTE
(ARROTONDATA PER DIFETTO) DEL BERSAGLIO
SE È UN MOSTRO NERO.



BRACCIALE MALEDETTO

GINGILLO



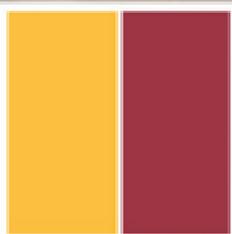
P



OGNI VOLTA CHE UN MOSTRO MUORE, SCEGLI:
RACCOGLI UN FRUTTO DELLA VITA; OPPURE,
AUTO, KI 1; OPPURE, AUTO, FURIA 1.

FODERO SOTTO MONTAGNA

ARMA A MANO LIBERA, SCUDO E RELIQUIA



INDIETRO ?

SCATENARE: ✨

5 DNN. SE HAI SPESO UN CUBO DA MISCHIA, QUESTO ATTACCO GUADAGNA L'ABBATTIMENTO; SE HAI SPESO UN CUBO DA DISTANZA, GUADAGNA LO STORDIMENTO. POI, GIRA QUESTA CARTA.





DEWEY & GUSS' COLLARE

GINGILLO



P



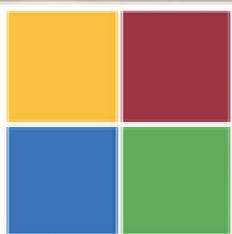
INDIETRO



QUANDO DEWEY E GUSS VENGONO SCARTATI, SI SUBISCE MALEDIZIONE 1 E SI CAPOVOLGE QUESTA CARTA

CORAZZA XERETHIANA

ARMATURA DI CUOIO O DI PIASTRE
(GEMMA COSMICA)



INDIETRO ?

SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 6 E SALTARE 2

APPARIZIONE ALLA DERIVA

SCENARIO MOSTRO (LATO B)

B

IMMUNITÀ



SFIDANTE;
IMBOSCATÀ;
DISARMO



TORMENTO DEL DOLORE

MOSTRO DELLO SCENARIO



IMMUNITÀ



AFFIDABILE;
SCIOPERO 1,
PENITENZA



APPARIZIONE ASSASSINA

MOSTRO DELLO SCENARIO

IMMUNITÀ



SANGUISUGA;
SANGUINARE 2 E
LENTO



MANIFESTO D'IRA

**APPLICARE L'EFFETTO CHE CORRISPONDE
IL COLORE DELLA RUNA MANIFESTATA:**



TUTTI GLI EROI ENTRO LA PORTATA 1 DI QUESTO
IL MOSTRO SOFFRE DI USTIONE X



TUTTI GLI EROI ENTRO LA PORTATA 1 DI QUESTO
IL MOSTRO SUBISCE IL VELENO X



IL MOSTRO GUADAGNA UNO SCUDO X



TUTTI GLI EROI ENTRO LA PORTATA 1 DI QUESTO
MOSTRO SOFFRE SANGUINA X



TUTTI GLI EROI ENTRO LA PORTATA 1 DI QUESTO
MOSTRO SUBISCE INTIMIDAZIONE X

**È NECESSARIO MANIFESTARE INDIVIDUALMENTE PER OGNI
MANIFESTAZIONE DELL'IRA CHE È SULLA LAVAGNA**

APPARIZIONE LUTTUOSA

MOSTRO DI SCENARIO (MINION)

IMMUNITÀ



RICETTATORE;
PENITENZA



MODELLO DREAMCRAFTED

CONSUMABILE (MODELLO)



INDIETRO ?

DURANTE LA FASE DI ACCAMPAMENTO, SI PUÒ CREARE QUESTO SCARTANDO UN LIVELLO 02 O UN LIVELLO UN OGGETTO DA CAMPO PIÙ GRANDE E UNA GEMMA COSMICA; O SCARTANDO UN EQUIPAGGIAMENTO CHE ABBAIA UNA GEMMA COSMICA INCASSATA. SE LO FAI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

MODELLO DREAMCRAFTED

CONSUMABILE (MODELLO)



INDIETRO ?

DURANTE LA FASE DI ACCAMPAMENTO, SI PUÒ CREARE QUESTO SCARTANDO UN LIVELLO 02 O UN LIVELLO UN OGGETTO DA CAMPO PIÙ GRANDE E UNA GEMMA COSMICA; O SCARTANDO UN EQUIPAGGIAMENTO CHE ABBAIA UNA GEMMA COSMICA INCASSATA. SE LO FAI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

MODELLO DREAMCRAFTED

CONSUMABILE (MODELLO)



INDIETRO ?

DURANTE LA FASE DI ACCAMPAMENTO, SI PUÒ CREARE QUESTO SCARTANDO UN LIVELLO 02 O UN LIVELLO UN OGGETTO DA CAMPO PIÙ GRANDE E UNA GEMMA COSMICA; O SCARTANDO UN EQUIPAGGIAMENTO CHE ABBAIA UNA GEMMA COSMICA INCASSATA. SE LO FAI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

MODELLO DREAMCRAFTED

CONSUMABILE (MODELLO)



INDIETRO



DURANTE LA FASE DI ACCAMPAMENTO, SI PUÒ CREARE QUESTO SCARTANDO UN LIVELLO 02 O UN LIVELLO UN OGGETTO DA CAMPO PIÙ GRANDE E UNA GEMMA COSMICA; O SCARTANDO UN EQUIPAGGIAMENTO CHE ABBAIA UNA GEMMA COSMICA INCASSATA. SE LO FAI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

MODELLO DREAMCRAFTED

CONSUMABILE (MODELLO)



INDIETRO



DURANTE LA FASE DI ACCAMPAMENTO, SI PUÒ CREARE QUESTO SCARTANDO UN LIVELLO 02 O UN LIVELLO UN OGGETTO DA CAMPO PIÙ GRANDE E UNA GEMMA COSMICA; O SCARTANDO UN EQUIPAGGIAMENTO CHE ABBAIA UNA GEMMA COSMICA INCASSATA. SE LO FAI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

MODELLO DREAMCRAFTED

CONSUMABILE (MODELLO)



INDIETRO ?

DURANTE LA FASE DI ACCAMPAMENTO, SI PUÒ CREARE QUESTO SCARTANDO UN LIVELLO 02 O UN LIVELLO UN OGGETTO DA CAMPO PIÙ GRANDE E UNA GEMMA COSMICA; O SCARTANDO UN EQUIPAGGIAMENTO CHE ABBAIA UNA GEMMA COSMICA INCASSATA. SE LO FAI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

MODELLO DREAMCRAFTED

CONSUMABILE (MODELLO)



INDIETRO



DURANTE LA FASE DI ACCAMPAMENTO, SI PUÒ CREARE QUESTO SCARTANDO UN LIVELLO 02 O UN LIVELLO UN OGGETTO DA CAMPO PIÙ GRANDE E UNA GEMMA COSMICA; O SCARTANDO UN EQUIPAGGIAMENTO CHE ABBAIA UNA GEMMA COSMICA INCASSATA. SE LO FAI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

MODELLO DREAMCRAFTED

CONSUMABILE (MODELLO)



INDIETRO ?

DURANTE LA FASE DI ACCAMPAMENTO, SI PUÒ CREARE QUESTO SCARTANDO UN LIVELLO 02 O UN LIVELLO UN OGGETTO DA CAMPO PIÙ GRANDE E UNA GEMMA COSMICA; O SCARTANDO UN EQUIPAGGIAMENTO CHE ABBAIA UNA GEMMA COSMICA INCASSATA. SE LO FAI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

COMPAGNO

RONALD KENZ

RANGER AFFLITTO

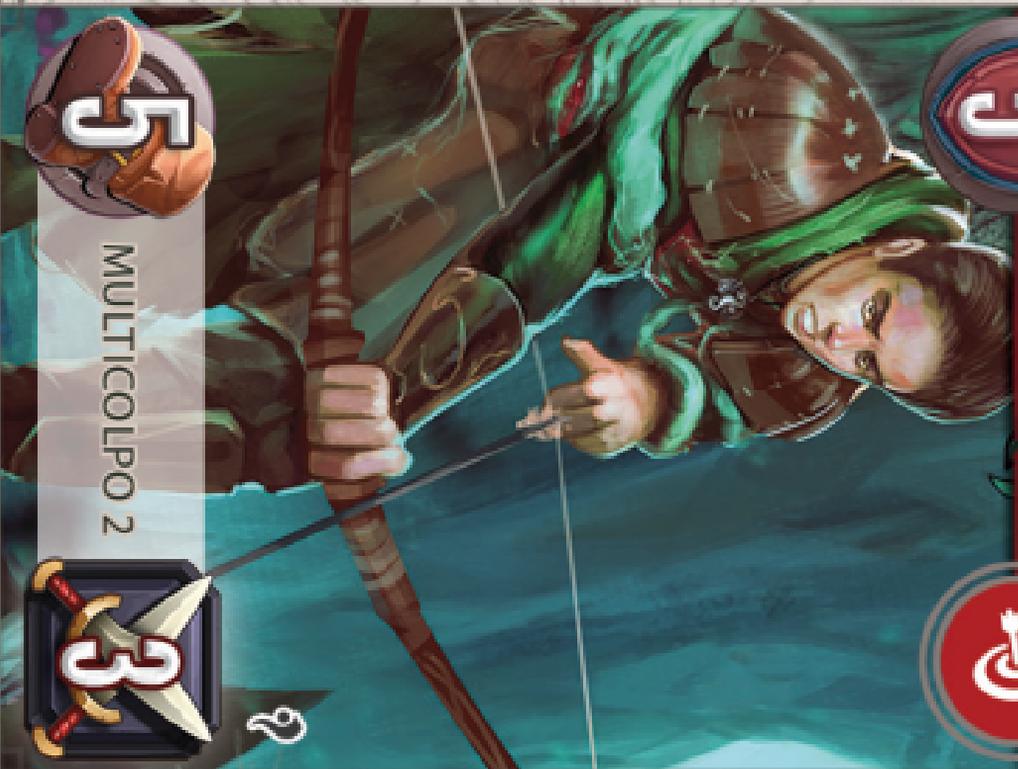


5

MULTICOLPO 2

5

3



BOIA TREMENDO

MASTRO DELLO SCENARIO

IMMUNITÀ



**MASSACRARE,
ABBATTERE**



COMPAGNO

JANINA (DISARMATA)

MAGO MATRIARCA

4



5

3

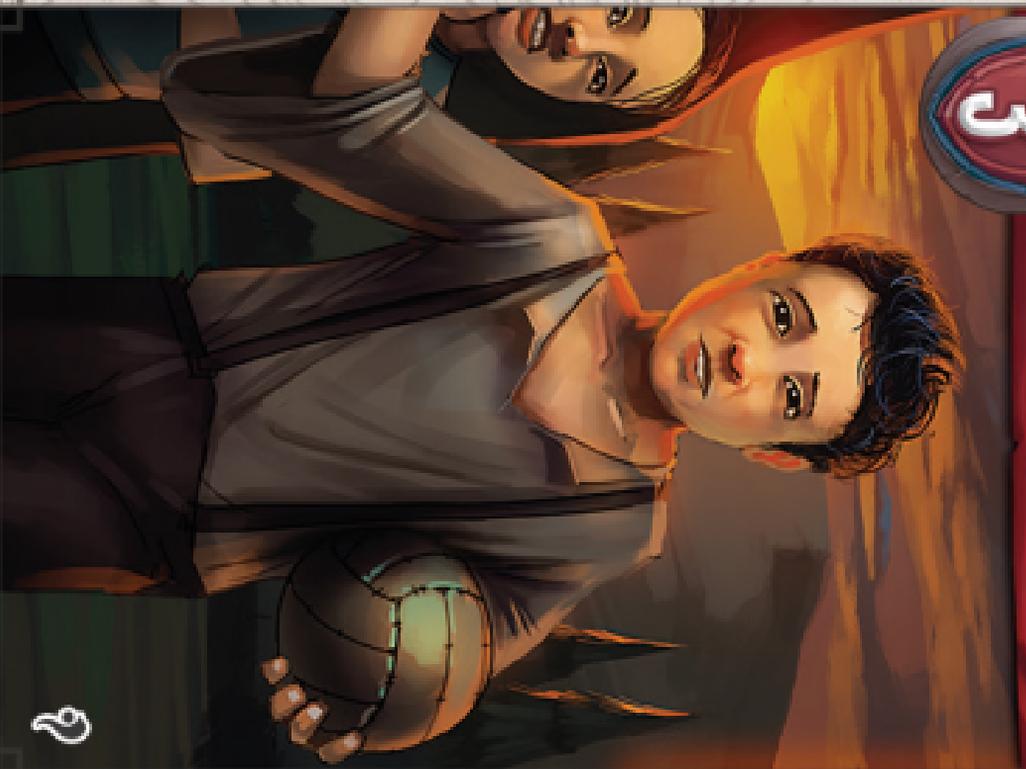


COMPAGNO

OLMERTWIST

BAMBINO SENZA PAURA

3







PERSONALE DELL'INCENDIO SELVAGGIO

ARMA DI IMPLEMENTAZIONE (GEMMA COSMICA)



INDIETRO ?



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE: UN ALLEATO BERSAGLIO NEL RAGGIO D'AZIONE 1, GUARISCE 2; O L'ATTACCO GUADAGNA UNA BRUCIATURA 2; OR L'ATTACCO GUADAGNA TELECINESI 3



SPADA DELLA DINASTIA

ARMA LEGGERA O ARMA PESANTE



INDIETRO ?

OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: L'ATTACCO GUADAGNA +1 DNN OGNI 5 DI SALUTE (ARROTONDATO PER ECCESSO). GIÙ) CHE L'OBIETTIVO HA ATTUALMENTE SE È UN MOSTRO NERO O COMANDANTE



COMPAGNO

GONNER (DISARMATO)

CAPITANO AMIRANO

5



4

2



COMANDANTE BRUTE

DEVASTATORE SENZA CERVELLO (LATO B)



IMMUNITÀ



REGENERAZIONE X;

SANGUISUGA;

COLPO 1, STUN



A MANI VUOTE (RETRO)

ARMA PESANTE O ARMA LEGGERA



INDIETRO ?

COME UNA DELLE AZIONI DEL CUBO, SI PUÒ SPENDERE 1 AC PER: BERSAGLIO NEMICO NEL RAGGIO D'AZIONE 1, 2 DNN E ABBATTIMENTO. POI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA











IMMUNITÀ

IL GUARDIANO



CUSTODE DEL FIATTERIO



MAELSTROM,

RICETTATORE, COLPO 1,

AURA D'OMBRA





EROE CADUTO

L'EX EROE DI DAREN

IMMUNITÀ



MAELSTROM;
AFFIDABILE;
CLEAVE 2, PROSCIUGARE
LA SALUTE 2



COMPAGNO

UN EROE RINATO

EROE DI DAREN



UN EROEA
QUALSIASI
GAMMA
RICHIAMI IN
AUMENTO
A 2 AC



COMPAGNO

VORN

EROE DI DAREN



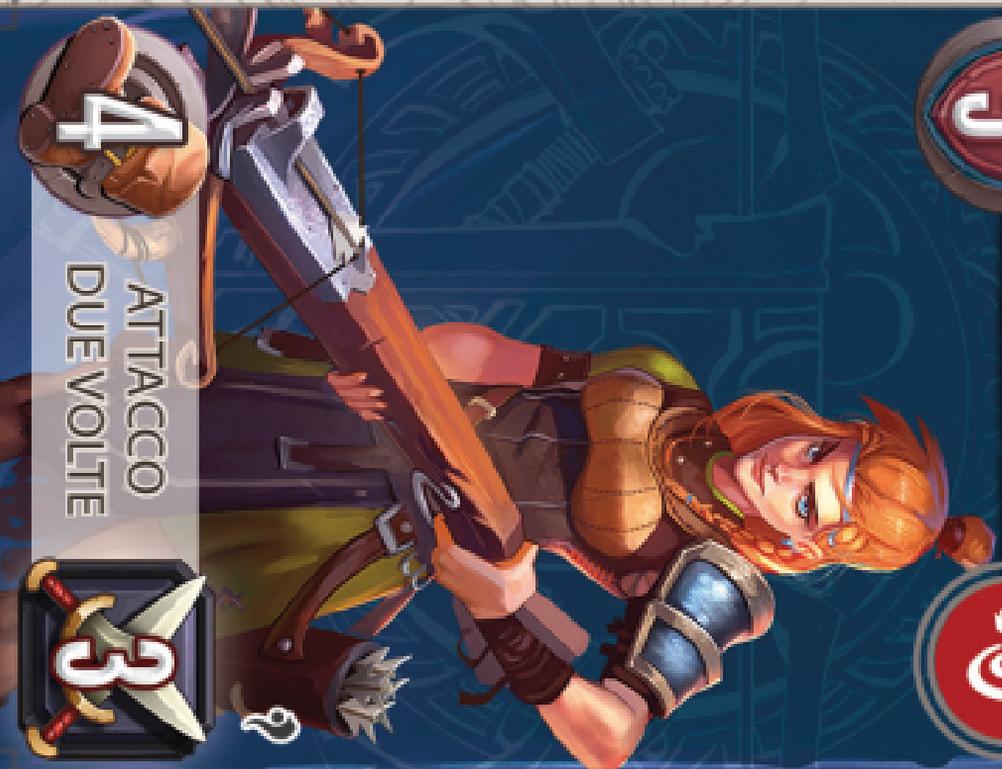
**AUTO,
SCUDO 2**



COMPAGNO

MAYA

EROE DI DAREN



ATTACCO
DUE VOLTE





EROE GADUTO

ATTAGGO SPECIALE





EROE GADUTO

ATTAGGO SPECIALE



















































































































































RAID MOSTRO

(SCHEDA SCENARIO)

MANIFESTARE UNA RUNA ED
EVOcare IL NUMERO INDICATO DI
SERVITORI, UTILIZZANDO
LA RUNA RIVELATA SULLA SCHEDA
COME IL LORO PUNTO DI DEPOSIZIONE
DELLE UOVA. ALLORA, LANCIA
QUESTA CARTA.

- 1 - 2 GIOCATORI = 1 MINION
- 3 - 4 GIOCATORI = 2 SERVITORI
- 5 GIOCATORI = 3 SERVITORI

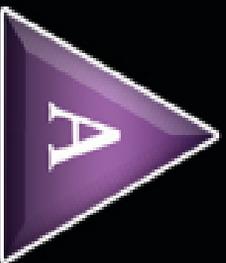


DIFESA

DELL'INSEDIAMENTO

(SCHEDA SCENARIO)

QUANDO L'INDICATORE DI
INIZIATIVA RAGGIUNGE QUESTA
CARTA, È NECESSARIO DISEGNARE
UN "ABITANTE DEL VILLAGGIO IN
DIFFICOLTÀ" E RISOLVERLO.
POI, CAPVOLGERE QUESTA
CARTA.



INFESTAZIONE DEL RE NON MORTO

(SCHEDA SCENARIO)

OGNI VOLTA CHE VIENE DISEGNATA UNA RUNA (NON SOLO RIVELATO), APPLICARE IL METODO I SEGUENTI EFFETTI:



TUTTI GLI EROI SUBISCONO USTIONI X



TUTTI GLI EROI SUBISCONO IL VELENO X



IL RE DEI NON MORTI GUADAGNA UNO SCUDO X



TUTTI GLI EROI SOFFRONO SANGUINANDO X



TUTTI GLI EROI SUBISCONO INTIMIDAZIONE X

CACCIA AL BUIO

PARREGGIO 2 RUNE



E FLIP
QUESTA SCHEDA



۞

۞

۞

۞

۞



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**

۞

۞

۞

۞

۞



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**

۞

۞

۞

۞

۞



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**

۞

۞

۞

۞

۞



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**

۞

۞

۞

۞

۞



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**

۞

۞

۞

۞

۞



**COMANDANTE
CARTA D'ATTACCO**

COMANDANTE ARCHON

IL SACERDOTE CADUTO



IMMUNITÀ



RICETTATORE;
FATICA X E
ABBATTERE





**VILLAGGIO IN
DISTRETTO
SCHEDA EVENTO**





**VILLAGGIO IN
DISTRETTO
SCHEDA EVENTO**





**VILLAGGIO IN
DISTRETTO
SCHEDA EVENTO**





**VILLAGGIO IN
DISTRETTO
SCHEDA EVENTO**





**VILLAGGIO IN
DISTRETTO
SCHEDA EVENTO**





**VILLAGGIO IN
DISTRETTO
SCHEDA EVENTO**





VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDEA EVENTO





VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDEA EVENTO





VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDEA EVENTO





VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDA EVENTO





VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDEA EVENTO





VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDA EVENTO

