

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.)*

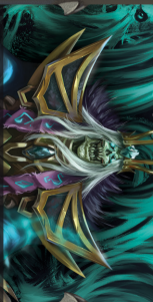


Capo



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**





A hand-drawn illustration in a sketchy, ink-like style. At the top is a crown with flames rising from it. Below the crown is a skull-like structure with a central dark oval. Two thick, textured lines extend downwards from the skull. The word 'CONTROLORE' is written in a bold, black, sans-serif font across the middle of the image, overlapping the skull and the lines. The background is a light, textured grey.

**CONTROLORE**





**CONTROLORE**



**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**







**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

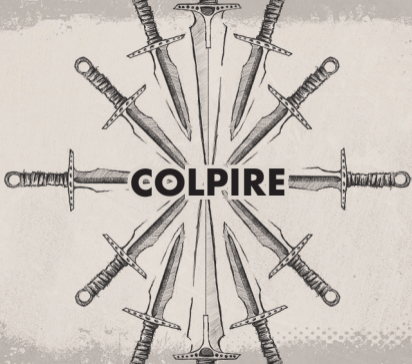
### DARE L'ESEMPIO:

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



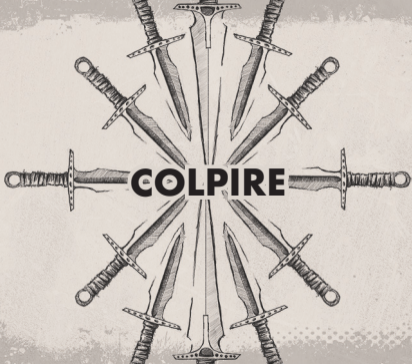
**P**





**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,  
A VELENA X 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**







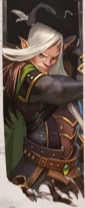












II

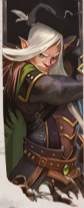
## ABILIT DI AGILIT

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



**CARICA ACROBATICA:**  
MUOVERE 5,  
CALPESTARE 2





II

## ABILIT IN MISCHIA

### **APPROFITTARNE:**

+0 COLPI/ +0 COLPI;

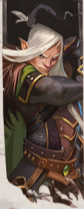
*SE IL BERSAGLIO HA UNA  
QUALSIASI CONDIZIONE: +1 DNN*

### **✕ PUGNALATA:**

+0 COLPI/ +0 COLPI;

*SE IL BERSAGLIO HA UNA  
QUALSIASI CONDIZIONE:  
INFLIGGE DANNI DOPPI*





II

COMPETENZE VARIEGATE

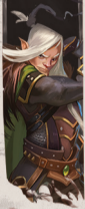
**CONCENTRATO:**  
AUTO, FOCUS 2



**✕ SBARRAMENTO**

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





II

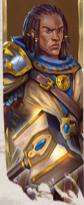
ABILITÀ DI SAGGEZZA

**VISTA ACUTA:**  
✕ CRIT 18+

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

P





II

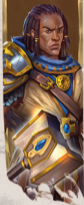
## ABILIT DI AGILIT

**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

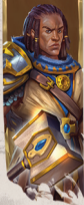


**TEMPESTA AZZURRA:**

AUTO, SCUDO 4;  
FENDENTE 2, +0 COLPI







II

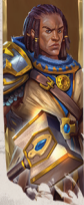
COMPETENZE VARIEGATE

⚡ **ALZA LO SCUDO:**  
PREVENZIONE 4



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

P



II

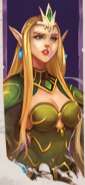
**ABILITÀ DI SAGGEZZA**

**PERDONO:**  
PULIZIA 2 E SCUDO 2



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





II

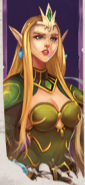
**ABILIT DI AGILIT**

**INVISIBILITÀ:**  
SALTO 6;  
AUTO, INVISIBILE



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





II

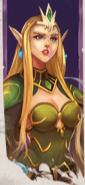
ABILIT IN MISCHIA

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

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



P



II

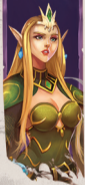
COMPETENZE VARIEGATE

✘ **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







II

COMPETENZE VARIEGATE

✘ **ATTACCO**

**COORDINATO:**

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



✘ **COLPO DI TESTA:**

+2 COLPI, +6 DNN





II

ABILITÀ 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

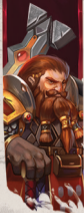
## ABILIT IN MISCHIA

✘ **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; COMMANDO

COLPO 1



# CAVALIERE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (LATO B)



IMMUNITÀ



SCUDO 1, COMANDO

COLPO 1



# CAVALLIERE 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 (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



5

SCUDO 3; RICETTATORE,  
CLEAVE 2 E INCANTESIMO 1



5



# ESEGUITORE

## CAMPIONE (ALTERNA)

IMMUNITÀ



SCUDO 4; RICETTATORE,

CLEAVE 2 E INCANTESIMO 1



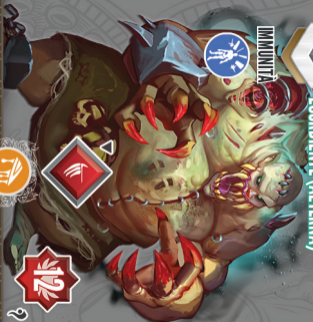


IMMUNITA



# 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



24



SFIDANTE, PROSCIUGA

SALUTE 1E

FATIGA 4





B

# GARNE MARGIA

ESORDIENTE (LATO B)

IMMUNITÀ



SCUDO 4,  
EVOLVERE,







B

# GARNE MARGIA

COMBATTENTE (LATO B)

IMMUNITÀ



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

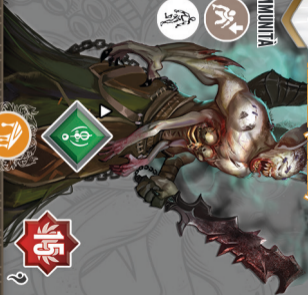


# VAMPIRO DELL'OMBRA

VETERANE (ALTERNA)



IMMUNITÀ



SALTO, AFFIDABILE,  
VITTORIO

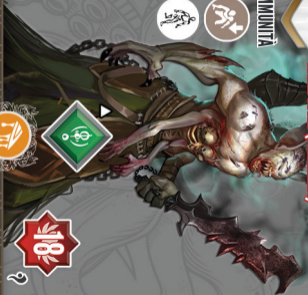


# VAMPIRO DELL'OMBRA

**CAMPIONE (ALTERNA)**



**IMMUNITÀ**



**SALTO, AFFIDABILE,  
VITTORIO**





# SEGUAGI DELL'OMBRA

ESORDIENTE (ALTERNNA)

IMMUNITÀ



SFIDANTE, VELENO 1

E LENTO







# 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



# SEGUACI 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 ?

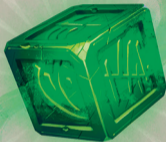
SE SI DISPONE DI MEZZI PER APPLICARE L'USTIONE, SI HA UN'USTIONE O SI È ADJ ALLA LAVA, COME AZIONE MINORE SI PUÒ GIRARE QUESTA CARTA

# 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



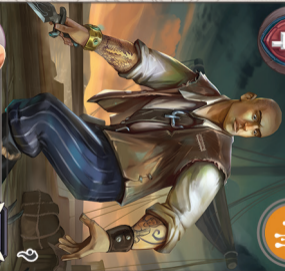
COMPAGNO

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

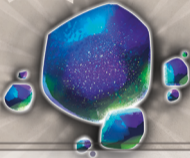
AUTO  
SCUDO 2

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



BOTTINO





# 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;  
IMBOSCATA;  
DISARMO



# TORMENTO DEL DOLORE

**MOSTRO DELLO SCENARIO**



**IMMUNITÀ**



?

**AFFIDABILE;**

**SCIOPERÒ 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

MAESTRO 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)

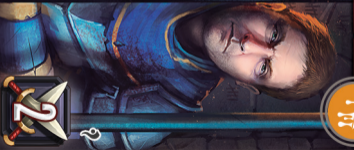
CAPITANO AMIRANO

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**

۱۳۸۸

۱۳۸۸

۱۳۸۸

۱۳۸۸

۱۳۸۸



**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

SCHEDA EVENTO





# VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDA EVENTO





# VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDA EVENTO





# VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDA EVENTO





# VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDA EVENTO





# VAGABONDAGGIO MOSTRI

SCHEDA EVENTO

