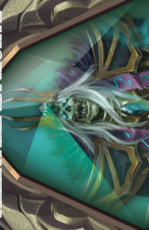




PRIMO INCONTRO

ALLEVARE LA MORTE



**PESCARRE DUE RUNE, MA NON POSIZIONARE
LE RISPETTIVE TESSERE OSCURITÀ SULLA
SCHEDA; QUINDI, EVOCARE 1 ARCIERE
SCHELETRO (MINION) PER GIOCATORE.**

(Non ci possono mai essere più di 4 Arcieri Scheletro

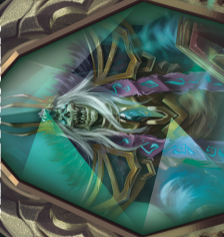
sul tabellone)



Capo



PRIMO INCONTRO
ORDINE DI ASSALTO



ATTIVARE TUTTI I SERVITORI.

(Controllare il numero di rune rosse sul tracciato dell'iniziativa.)

aumentano la Forza dei Minion).



Capo



PRIMO INCONTRO (CARTA DI STATO)

IL RE DEI NON MORTI



RISOLVERE TUTTE LE CONDIZIONI CHE
INFLUENZANO IL RE DEI NON MORTI ORA; POI
ATTACCA TUTTI I NEMICI CHE SI TROVANO
NEL RAGGIO D'AZIONE 1, INFLIGGENDO X+2
DANNI A CIASCUNO.

(X è uguale al numero di rune blu).

sul binario dell'iniziativa).



Capo



PRIMO INCONTRO VENTI DI GORRUZIONE



**OGNI EROE SUBISCE LA MALEDIZIONE 1.
POI, IL RE DEI NON MORTI ATTACCA OGNI
EROE (A QUALSIASI DISTANZA), INFLIGGEN-**

DO X DNN A OGNI.

(Gli Eroi subiscono la Maledizione anche se riescono a

per evitare tutti i danni).



Capo



PRIMO INCONTRO SPINTA DI OSCURITÀ



Il Re dei Non Morti salta al più forte Area dell'eroe. Ogni personaggio di quell'area viene gettato nella Piscina delle Tenebre

(Mappe E6-B e E8-B).

(Questi personaggi saranno influenzati dall'Oscurità quando vengono gettati in essa. Ogni Eroe sceglie quale piazza in cui vengono gettati).



Capo





LIVELLO 1

PRECISIONE:
✂ +1 A COLPO



LIVELLO 2

PRECISIONE MICIDIALE:
✂ +2 A COLPO



LIVELLO 2

**COMPETENZA IN
MATERIA DI VELENI:**
I TUOI VELENI
GUADAGNANO +1 BONUS

ARTI MORTE



LIVELLO 1

PRENDERE FIATO:
OGNI VOLTA CHE SI
GUADAGNA INVISIBILE:
AUTO, GUARIGIONE 2



LIVELLO 2

**PADRONANZA DELLE
TENEBRE:**
NON SUBISCE ALCUN
COLPO ✕ PENALITÀ DA
DALL'OSCURITÀ



LIVELLO 2

TRADITORE:
SE SI DISPONE DI
FURTIVITÀ: ✕+2 DNN

ARTI D'OMBRA



LIVELLO 1

FIANCO:

X+2 PER COLPIRE CONTRO NEMICI CHE SONO ADJ AD UN ALTRO ALLEATO



LIVELLO 2

CAMBIARE LE PROBABILITÀ:

OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: L'ATTACCO GUADAGNA +1 DNN

LA FORTUNA

DELL'IMBROGLIONE:

UNA VOLTA PER TURNO, È POSSIBILE RIPETERE UN ATTACCO DI **X**



LIVELLO 2

TRUFFA



LIVELLO 1

CALTROPI:

DOPO AVER RISOLTO UN
REAZIONE (⚡): RITORSIONE 2



LIVELLO 2

RAPIDITÀ:

+2 MOVIMENTO



LIVELLO 3

LAMA NASCOSTA:

DOPO AVER RISOLTO
UN AZIONE ✕, SE SIETE
DOTATO DI UN SISTEMA:
FARE UN ✕ DI -6 COLPI

ACROBATICA



LIVELLO 1

ARDORE:

✂+1 A COLPO PER OGNI 2
SCUDO CHE AVETE 2 SCUDI
CHE HAI



LIVELLO 2

RICERCA GRATIFICANTE:

UNA VOLTA PER TURNO,
QUANDO SI COLPISCE UN
NEMICO CON A ✂:
GUARIRE 2



LIVELLO 2

BRACCIO FISSO:

OGNI VOLTA CHE SI
ROTOLA 16+: L'ATTACCO
GUADAGNA +1 DNN

FERVORE



LIVELLO 1

RESISTENZA: AL BUIO:
NON SI SUBISCONO DANNI
DALL'OSCURITÀ



LIVELLO 2

**PADRONANZA DELLE
TENEBRE:**
NON SI SOFFRE ✕
PENALITÀ COLPO DA
OSCURITÀ



LIVELLO 2

LUCE PURIFICANTE:
OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, TU
PUÒ: RIMUOVERE UNA TESSERA
DELL'OSCURITÀ DAL CONSIGLIO
DI AMMINISTRAZIONE

LUCE



LIVELLO 1

PAROLA DI CONFORTO:
LE TUE GUARIGIONI
GUADAGNANO +1 BONUS



LIVELLO 2

ANGELO CUSTODE:
ALL'INIZIO DEL PROPRIO
TURNO: AUTO, SCUDO 1



LIVELLO 2

DIGIUNO SANTIFICATO:
IMMUNITA' DA TUTTE LE
MALEDIZIONI E LE CONDIZIONI
IMPOSTE DAI NEMICI

INTERVENTO



LIVELLO 1

RIMPROVERARE IL MALE:
OGNI VOLTA CHE UN MOSTRO
GRIGIO TERMINA IL SUO
MOVIMENTO VERSO TU:
SUBISCE 2 DANNI



LIVELLO 2

ANIMA INCONTAMINATA:
È POSSIBILE TENERE DUE
EXTRA CC SUL VOSTRO
SCHEDA EROE



LIVELLO 3

RESURREZIONE:
OGNI VOLTA CHE SI SEGNA
UN CRIT, È POSSIBILE:
RIMUOVERE UN CUBO
TRAUMATICO DA UN EROE
A SCELTA

LA SANTITÀ



LIVELLO 1

TELEPORAZIONE:
TUTTI I VOSTRI MOVIMENTI
SONO ORA SALTÌ



LIVELLO 2

DISTORSIONE STATICA:
OGNI VOLTA CHE SI FINISCE
UN MOVIMENTO ADJ A UN
NEMICO, SI PUÒ: UTILIZZARE
TELECINESI 3 SU DI ESSO



LIVELLO 2

RAPIDITÀ:
+2 MOVIMENTO

ASTRAL WALKER



LIVELLO 1

RICERCATORE:

SI POSSONO UTILIZZARE CUBETTI DI QUALSIASI COLORE DA ATTIVARE ABILITÀ DI SAGGEZZA



LIVELLO 2

STUDIO ARCANO:

QUANDO SI UTILIZZA UN AZIONE DEL CUBO DELLA SAGGEZZA: AUTO, SCUDO 2



LIVELLO 2

POTERE DEGLI INCANTESIMI:

✦+1 DNN

ARCANO



LIVELLO 1

**COMBATTIMENTO
RAVVICINATO:**
SI PUÒ FARE CAMBIARE
✕ MENTRE È IMPEGNATO



LIVELLO 2

TIRO LUNGO:
IL TUO ✕ E IL TUO GUADAGNO
DI ABILITÀ A DISTANZA +1
RAGGIO D'AZIONE



LIVELLO 2

**INCANTESIMO
VAMPIRISMO:**
OGNI VOLTA CHE SI TIRA
16+: L'ATTACCO OTTIENE IL
DRENAGGIO SALUTE 2

FORMATORE DI INCANTESIMI



LIVELLO 1

PRECISIONE:
✂+1 A COLPO



LIVELLO 2

OBIETTIVO MORTALE:
✂ CRIT 18+



LIVELLO 3

POTENZIAMENTO:
OGNI VOLTA
CHE SI ROTOLA
16+: L'ATTACCO
GUADAGNA +2 DNN

DISTRUZIONE



LIVELLO 1

PRECISIONE:
✂+1 A COLPO



LIVELLO 2

OBIETTIVO MORTALE:
✂ CRIT 18+



LIVELLO 2

TIRO LUNGO:
IL TUO ✂ A DISTANZA
GLI ATTACCHI A DISTANZA
LE ABILITÀ GUADAGNANO
+1 UNA PORTATA

MARCATORE



LIVELLO 1

TRAPPOLE MIGLIORATE:

LE TRAPPOLE INFLIGGONO +1 DNN A TUTTI NEMICI COLPITI DA LORO QUANDO VENGONO ATTIVATI



LIVELLO 2

TRAPPOLA COMPETENZA:

OGNI VOLTA CHE SI TENDE UNA TRAPPOLA, È POSSIBILE POSARE UN'ULTERIORE TRAPPOLA (SU UN'AREA DIVERSA)



LIVELLO 2

RAPIDITÀ

+2 MOVIMENTO

TRAPPOLATORE



LIVELLO 1

FORZA SELVAGGIA:
GLI FAMIGLI GUADAGNANO
+1 DNN E +1 MOVIMENTO



LIVELLO 2

**ADDESTRATORE
ESPERTO:**
È POSSIBILE AVERE FINO A
DUE FAMIGLI EVOCATI
NELLO STESSO MOMENTO



LIVELLO 2

PELLE DI QUERCIA:
OGNI VOLTA CHE SI EVOCA
UN ANIMALE DOMESTICO:
GUADAGNA UNO SCUDO 4

BESTIERE



LIVELLO 1

**INSEGUITORE
IMPLACABILE:**
✕ CRIT 16+ CONTRO
NEMICI MARCATI



LIVELLO 2

IL PREMIO DELLA CACCIA:
OGNI VOLTA CHE UN ELEMENTO
MARCATO IL NEMICO MUORE:
AUTO, GUARIGIONE 2



LIVELLO 3

SQUADRA DI CACCIA:
I VOSTRI ANIMALI
DOMESTICI RICEVONO
ANCHE IL DANNO BONUS
DAL TUO MARCHIO

CACCIATORE



LIVELLO 1

PRECISIONE:
✂+1 A COLPO



LIVELLO 2

**COMPETENZA IN
MATERIA DI ARMI:**
✂ CRIT 18+



LIVELLO 2

COLPO MAESTRO
OGNI VOLTA CHE SI
SEGNA UNA CRITICA:
AUTO, GUARIGIONE 6

BLADEMASTER



LIVELLO 1

RAPIDITÀ:
+2 MOVIMENTO



LIVELLO 2

DANZA MARZIALE:
DOPO AVER RISOLTO UN'AGILITÀ
AZIONE DEL CUBO, SI PUÒ: FINO
A DUE NEMICI ADJ, 2 DNN



LIVELLO 2

BRECCIA:
OGNI VOLTA CHE SI SEGNA
UN CRITICO, L'EROE
BERSAGLIO PUÒ:
FARE UN X DI +0 COLPI

TATTICHE



LIVELLO 1

EQUILIBRIO INTERIORE:
TU COLPISCI SEMPRE QUANDO
RILANCIARE 1 SUL D20



LIVELLO 2

**DISCIPLINA DEL SIGNORE
DELLA GUERRA:**
ALL'INIZIO DI
TOCCA A VOI: AUTO,
SCUDO 1



LIVELLO 2

**RECUPERO DELLA
BATTAGLIA:**
ALL'INIZIO DI TOCCA A VOI:
AUTO, GUARIGIONE 1

DISCIPLINA



LIVELLO 1

COSTITUZIONE:
+3 CV



LIVELLO 2

COMPETENZA SUGLI SCUDI:
PREVENIRE 1 DA TUTTI
ATTACCHI A DISTANZA
FATTO CONTRO DI VOI



LIVELLO 3

ROBUSTEZZA:
IL TUO IMPEDISCE
OTTENERE UN BONUS
DI +1

DIFESA

CONTROLLORE

I

**RIMUOVERE LA
MALEDIZIONE:**

GUARIRE 2 E
PULIZIA 1



SICURO DI SÈ:
OGNI VOLTA CHE
UN IL NEMICO
MUORE: AUTO,
GUARIGIONE 1



CONTROLORE

II

✦ **STORDISCE IL NEMICO:**
1 DNN E STORDIMENTO



✦ **SPINTA PER GRAVITÀ:**
2 DNN E SPINTA 3



CONTROLORE

III-A

✱ **LETARGIA:**
3 DNN E
ABBATTIMENTO



DIFENSORE

I

**RIMUOVERE LA
MALEDIZIONE:**
GUARIRE 2 E
PULIZIA 1



DUREZZA:
+3 CV



DIFENSORE

II



✘ UNIRSI ALLA

MISCHIA:

AUTO, SCUDO 2 E

MOSSA 2; +0

COLPI



⚡ DEVIARE:

PREVENIRE 3



DIFENSORE

III-A



**PARETE DELLO
SCUDO:
TU E FINO A
UNO AGG.ALLEATO,
SCUDO 3**



LEADER

I

**RIMUOVERE LA
MALEDIZIONE:**

GUARIRE 2 E
PULIZIA 1



AURA DI LEADER:

ADJ GLI ALLEATI
GUADAGNANO
✂ +2 COLPI





LEADER

II

**ORDINE DEL
LEADER:**

BERSAGLIO

ALLEATO: FA UN X DI
+0 COLPO/+0 COLPO



AGGRESSIONE:

L'ALLEATO

BERSAGLIO PUÒ
MOSSA 3 E MAGGIO
FARE UN X DI
+0 COLPI, +1 DNN





LEADER

III-A

PIANIFICAZIONE

TATTICA:

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

P

COLPIRE

I

**RIMUOVERE LA
MALEDIZIONE:**
GUARIRE 2 E
PULIZIA 1

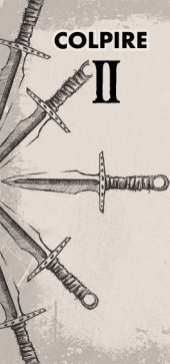


✕ PRECISIONE:
+1 COLPO



COLPIRE

II



✘ COLPO
GEMELLO:
+0 COLPI/ +0 COLPI



✘ COLPO
MORTALE:
+0 COLPI, +1 DNN
E CRIT 16+





COLPIRE

III-A

ESECUZIONE:
BERSAGLIO NEMICO
CON 6 O MENO CV
MUORE



SOSTEGNO

I



**RIMUOVERE LA
MALEDIZIONE:**
GUARIRE 2 E
PULIZIA 1



PASSANTE:
OGNI VOLTA CHE UN
EROE TERMINA UN
MOVIMENTO ADJ A
TE: LORO SCUDO DI
GUADAGNO 1



SOSTEGNO

II

⚡ VELO DI LUCE:
FINO A DUE
BERSAGLI,
PREVENZIONE 2



**FOLATA DI
GUARIGIONE:**
FINO A DUE
BERSAGLI,
GUARIRE 2



SOSTEGNO

III-A

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



Elros

Elfo assassino



Lañeen



umano
chjerico



Forelai



elfo
mago



Maya



umano
ranger



Arma



nano
guerriero



Luma
il lupo

ANIMALE - LUPO



SANGUINARE 1



Sfiga
l'aquila

ANIMALE DOMESTICO



SALTO; VOLO;
INTIMIDIRE 1



Bronx
Orso

ANIMALE - ORSO



AUTO, SCUDO 2



Aokun
spirito di
ghiaccio

ANIMALE DOMESTICO



SALTO; LENTO



Monroe
il cane

FAMIGLIO - CANE



**SALTO; VOLO;
PROTEGGERE**



Drumm

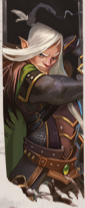
drago
bambino

ANIMALE DOMESTICO



SALTO;
BRUCIARE 1



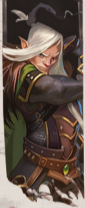


I

ABILIT DI AGILIT

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



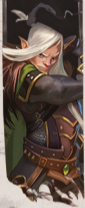


I

ABILIT IN MISCHIA

APPROFITITARNE:
+0 COLPI/ +0 COLPI;
*SE IL BERSAGLIO HA UNA
QUALSIASI CONDIZIONE: +1 DNN*



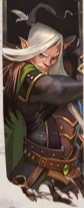


I

COMPETENZE VARIEGATE

CONCENTRATO:
AUTO, FOCUS 2





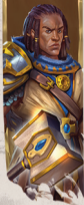
I

ABILIT DI SAGGEZZA

VISTA ACUTA:
✕ CRIT 18+

P

?

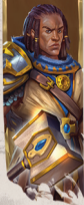


I

ABILIT DI AGILIT

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





I

ABILIT IN MISCHIA

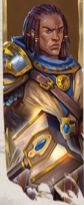
✕ RESPINGERE

L'ATTACCO:

AUTO, SCUDO 2;

+2 COLPI, SPINTA 3



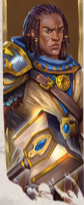


I

COMPETENZE VARIEGATE

⚡ **ALZA LO SCUDO:**
PREVENZIONE 4



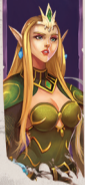


I

ABILITÀ DI SAGGEZZA

PERDONO:
PULIZIA 2 E SCUDO 2



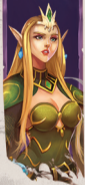


I

ABILIT DI AGILIT

INVISIBILITÀ:
SALTO 6;
AUTO, FURTIVITÀ





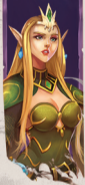
I

ABILIT IN MISCHIA



REINDIRIZZAMENTO:
AUTO, PREVENIRE 4;
TELECINESI 6



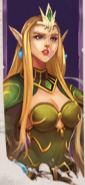


I

COMPETENZE VARIEGATE

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





I

ABILITÀ DI SAGGEZZA

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





I

ABILIT DI AGILIT

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





I

ABILIT IN MISCHIA

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





I

COMPETENZE VARIEGATE

✂ **ATTACCO**

COORDINATO:

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





I

ABILIT DI SAGGEZZA

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



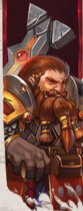


I

ABILIT DI AGILIT

**PRENDERE LA PARTE
ANTERIORE:**
SALTO 6; AUTO, SCUDO 4



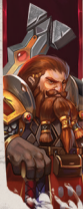


I

ABILIT IN MISCHIA

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



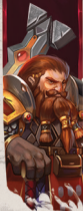


I

COMPETENZE VARIEGATE

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





I

ABILITÀ DI SAGGEZZA

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

P

?

ARMATURA IN PELLE

INGRANAGGIO DI PARTENZA



SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 2 E SPOSTARE 2

ARMATURA IN PELLE

INGRANAGGIO DI PARTENZA



SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 2 E SPOSTARE 2

ARMATURA

INGRANAGGIO DI PARTENZA



RESISTENZA: ⚡
AUTO, PREVENIRE 3

ARMATURA

INGRANAGGIO DI PARTENZA



RESISTENZA: ⚡
AUTO, PREVENIRE 3

ARMATURA

INGRANAGGIO DI PARTENZA



RESISTENZA: ⚡
AUTO, PREVENIRE 3



ARMATURA

INGRANAGGIO DI PARTENZA



RESISTENZA: ⚡
AUTO, PREVENIRE 3



ARCO ELVETICO

GUARNIZIONE DI AVVIAMENTO:
ARMA DA FUOCO



ASCIA A LAMA SEGHETTATA

GUARNIZIONE DI AVVIAMENTO:
ARMA PESANTE



SPADA INSANGUINATA

GUARNIZIONE DI AVVIAMENTO:
ARMA LEGGERA



SPADA INSANGUINATA

GUARNIZIONE DI AVVIAMENTO:
ARMA LEGGERA



SPADA INSANGUINATA

GUARNIZIONE DI AVVIAMENTO:
ARMA LEGGERA



SPADA INSANGUINATA

GUARNIZIONE DI AVVIAMENTO:
ARMA LEGGERA



ARCO ELVETICO

GUARNIZIONE DI AVVIAMENTO:
ARMA DA FUOCO





ABOMINAZIONE ESORDIENTE (STANDARD)

IMMUNITÀ



REGENERAZIONE 1,
COLPIRE 1, STORDIRE



ABOMINAZIONE COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



REGENERAZIONE 1,
COLPIRE 1, STORDIRE





ABOMINAZIONE VETERANO (STANDARD)

IMMUNITÀ



REGENERAZIONE 2,
COLPIRE 1, STORDIRE



ABOMINAZIONE

CAMPIONE (STANDARD)

IMMUNITÀ



REGENERAZIONE 2,
COLPIRE 1, STORDIRE

CAVALIERE DELL'OMBRA

ESORDIENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SCUDO 1;
COLPO 2, BUSSARE
GIÙ

CAVALIERE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SCUDO 2,
COLPO 2, BUSSARE
GIÙ

CAVALIERE DELL'OMBRA

VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



SCUDO 3,
COLPO 2, BUSSARE
GIÙ

CAVALIERE DELL'OMBRA

CAMPIONE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SCUDO 4,
COLPO 2, BUSSARE
GIÙ

CAVALIERE DELL'OMBRA

ESORDIENTE (LATO A)



IMMUNITÀ



SCUDO 1; SFIDA;
COLPO 1 E STORDIRE



IMMUNITÀ



CAVALIERE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (LATO A)



SCUDO 1; SFIDA;
COLPO 1 E STORDIRE



IMMUNITÀ



CAVALIERE DELL'OMBRA

VETERANO (LATO A)



SCUDO 2, SFIDA,
COLPO 1 E STORDIRE



IMMUNITÀ



CAVALIERE DELL'OMBRA

CAMPIONE (LATO A)



SCUDO 2, SFIDA,
COLPO 1 E STORDIRE



ESECUTORE ESORDIENTE (STANDARD)

IMMUNITÀ



FENDERE 2,
DISSANGUARE 1 E
RALENTARE



ESECUTORE COMBATTENTE (STANDARD)

IMMUNITÀ



FENDERE 2,
DISSANGUARE 1 E
RALENTARE



ESECUTORE VETERANO (STANDARD)

IMMUNITÀ



FENDERE 2,
DISSANGUARE 2 E
RALENTARE



ESECUTORE

CAMPIONE (STANDARD)

IMMUNITÀ



FENDERE 2,
DISSANGUARE 2 E
RALENTARE

GARNE MARGIA

ESORDIENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



12



3

3

ATTACCARE DUE VOLTE,
INTIMIDIRE 1

GARNE MARGIA

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



16



3

4

ATTACCHARE DUE VOLTE,
INTIMIDIRE 1

GARNE MARGIA

VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



20



ATTACCARE DUE VOLTE,
INTIMIDIRE 2

GARNE MARGIA

CAMPIONE (STANDARD)



IMMUNITÀ



?

24



4



ATTACCARE DUE VOLTE,
INTIMIDIRE 2

GARNE MARGIA

ESORDIENTE (LATO A)



IMMUNITÀ



?



BRAMOSI; SANGUINARE 1
E ABBATTERE

GARNE MARCIA

COMBATTENTE (LATO A)



IMMUNITÀ



?



BRAMOSO; SANGUINARE 1
E ABBATTERE

GARNE MARGIA

VETERANO (LATO A)



IMMUNITÀ



BRAMOSO;
SANGUINARE 2
E ABBATTERE



GARNE MARGIA

CAMPIONE (LATO A)



IMMUNITÀ



BRAMOSO,
SANGUINARE 2
E ABBATTERE

VAMPIRO DELL'OMBRA

ESORDIENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SALTO;
PROSCIUGARE LA
SALUTE 1



VAMPIRO DELL'OMBRA

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SALTO;
PROSCIUGARE LA
SALUTE 1

VAMPIRO DELL'OMBRA

VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



SALTO;
PROSCIUGARE LA
SALUTE 2



VAMPIRO DELL'OMBRA

CAMPIONE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SALTO;
PROSCIUGARE LA
SALUTE 2



SEGUACE DELL'OMBRA

ESORDIENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



BRUCIARE 1 E
INCANTESIMO 1

SEGUACE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



BRUCIARE 1E
INCANTESIMO 1

SEGUACE DELL'OMBRA

VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



BRUCIARE 2 E
INCANTESIMO 1

SEGUACE DELL'OMBRA

CAMPIONE (STANDARD)



IMMUNITÀ



BRUCIARE 2 E
INCANTESIMO 1



SEGUACE DELL'OMBRA

ESORDIENTE (LATO A)



IMMUNITÀ



IMPLACABILE;
VELENO 1, AFFATICAMENTO 1;



SEGUACE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (LATO A)



IMMUNITÀ



IMPLACABILE;
VELENO 1, FATICAZIONE 2;

SEGUACE DELL'OMBRA

VETERANO (LATO A)



IMMUNITÀ



IMPLACABILE;
VELENO 2, FATICA 3;



π

A

IMMUNITÀ



SEGUACE DELL'OMBRA

CAMPIONE (LATO A)



18



5

7

IMPLACABILE;
VELENO 2, FATICA 4;

SCHELETRO ARCIERE

ESORDIENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



MULTICOLPO 2,
VELENO 1

SCHELETRO ARCIERE

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



MULTICOLPO 2,
VELENO 1

SCHELETRO ARCIERE

VETERANO (STANDARD)



15



IMMUNITÀ



MULTICOLPO 2,
VELENO 2

SCHELETRO ARCIERE

CAMPIONE (STANDARD)



IMMUNITÀ



MULTICOLPO 2,
VELENO 2



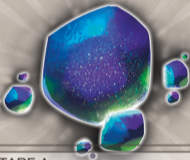
MINION ARCIERE SCHELETRO



- 0  = MOSSA 3, PORTATA 1, DNN 0
- 1  = MOSSA 3, PORTATA 1, DNN 1
- 2  = MOSSA 4, PORTATA 1, DNN 2
- 3+  = MOSSA 4, PORTATA 1, DNN 3

GEMMA COSMICA

CONSUMABILE (GEMMA)



EPICA RARA



X

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

POZIONE DI GUARIGIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



COMUNE ?

X

SCARTARE A:
AUTOSTIMA, GUARIGIONE 6

POZIONE DI GUARIGIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



COMUNE



X

SCARTARE A:
AUTOSTIMA, GUARIGIONE 6

POZIONE DI GUARIGIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



COMUNE



X

SCARTARE A:
AUTOSTIMA, GUARIGIONE 6

POZIONE DI GUARIGIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



COMUNE



X

SCARTARE A:
AUTOSTIMA, GUARIGIONE 6

POZIONE DI PREPARAZIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



UNCOMMONTE



X

SCARTARE A:
AUTO, CONCENTRAZIONE 2 E
PULIZIA 1

POZIONE DI PREPARAZIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



UNCOMMONTE



X

SCARTARE A:
AUTO, CONCENTRAZIONE 2 E
PULIZIA 1

POZIONE DI PREPARAZIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



UNCOMMONTE



X

SCARTARE A:
AUTO, CONCENTRAZIONE 2 E
PULIZIA 1

POZIONE DI FORZA D'ANIMO

CONSUMABILE (POZIONE)



RARO



X

SCARTARE A:
AUTO, RIMUOVERE UN CUBO TRAUMA
DALLA PROPRIA SCACCHIERA

POZIONE DI FORZA D'ANIMO

CONSUMABILE (POZIONE)



RARO



X

SCARTARE A:
AUTO, RIMUOVERE UN CUBO TRAUMA
DALLA PROPRIA SCACCHIERA

TESORO DIMENTICATO

TESORO CASUALE



EPICA RARA ?

QUANDO SI PESCA QUESTA CARTA, SI RIMESCOLA IL CAMPO IL PONTE DEGLI OGGETTI (IL CAMPO PRECEDENTE O IL LIVELLO 01), SE È PIÙ ALTO), SCOPRITE LE PRIME 3 CARTE, SCEGLIERNE 1 E RIMESCOLARE IL RESTO.

ROTOLO DEI BULLONI DI GHIACCIO

CONSUMABILE (PERGAMENA)



UNCOMMONTE ?



SCARTARE A:
FINO A DUE BERSAGLI, 3 DANNI
(*) E ABBATTIMENTO

ROTOLO DEI BULLONI DI GHIACCIO

CONSUMABILE (PERGAMENA)



UNCOMMONTE ?



SCARTARE A:
FINO A DUE BERSAGLI, 3 DANNI
(*) E ABBATTIMENTO

ROTOLO DEI BULLONI DI GHIACCIO

CONSUMABILE (PERGAMENA)



UNCOMMONTE ?



SCARTARE A:
FINO A DUE BERSAGLI, 3 DANNI
(*) E ABBATTIMENTO

SCORRIMENTO DI SPOSTAMENTO

CONSUMABILE (PERGAMENA)



RARO



SCARTARE A:
5 DNN (✱), TELECINESIS 3, E
STORDIRE

SCORRIMENTO DI SPOSTAMENTO

CONSUMABILE (PERGAMENA)



RARO



SCARTARE A:
5 DNN (✱), TELECINESIS 3, E
STORDIRE

CUSTODIA DI FAMIGLIA

GINGILLO (CON PRESA)



ANTERIORE ?

SALVAGUARDIA: *M*
REINDIRIZZARVI UN BERSAGLIO SINGOLO (NON UN'AREA O MULTI-OBIETTIVO) DI UN MOSTRO. NELL'INTERVALLO; AUTO, PREVENT 2

ORSO TEDDY

GINGILLO



P


OGNI VOLTA CHE SI PESCA UNA
CARTA FORZIERE, PESCARRE 2 CARTE
E TENERNE 1 (SCARTARE L'ALTRA)

ASCIA INSANGUINATA

ARMA LEGGERA O ARMA PESANTE
(SOCCORSO)



ANTERIORE ?

IL TUO  CONTRO I NEMICI
CON EMORRAGIA INFLIGGE UN
DOPPIO NUMERO DI DANNI.



TORCIA A FIAMMA BLU

GINGILLO



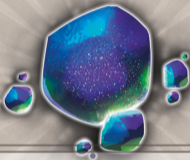
P



NON SI SUBISCONO DANNI DALL'OSCURITÀ.
ALL'INIZIO DEL TUO TURNO, SPENDI 1 AC O
SCARTA QUESTO OGGETTO (QUESTO NON CONTA
COME UNA DELLE TUE AZIONI DEL CUBO).

GEMMA COSMICA

CONSUMABILE (GEMMA)



00311

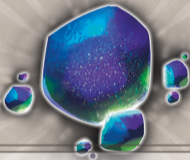


X

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

GEMMA COSMICA

CONSUMABILE (GEMMA)



002



X

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

DEFT STILLETTO

ARMA A MANO LIBERA



PARATA E RISPOSTA: ⚡
PREVENIRE 2; VENDICARSI 2



BALESTRA INCANTATA

ARMA A DISTANZA O ARMA DA LANCIO
(SOCCORSO)



ANTERIORE ?

OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: L'ATTACCO
GUADAGNA +1 DNN E SI PUÒ CAMBIARE IL
BERSAGLIO CON UN ALTRO BERSAGLIO A
QUALSIASI DISTANZA.



SCUDO PER AQUILONI

SCUDO (CON PRESA)



ANTERIORE



ALZARE LO SCUDO: ⚡

AUTO, AFFATICAMENTO 1; COLPIRE 1,
PREVENIRE 2

TORCIA DI BUONA QUALITÀ

GINGILLO



ANTERIORE ?

EPURARE I MALVAGI:
2 DANNI E 4 BRUCIATURE;
CAPOVOLGERE QUESTA CARTA

SEME DELLE TENEBRE (DIM)

GINGILLO



P



ANTERIORE ?

+2 CV (LA VOSTRA RISERVA DI SALUTE È AUMENTATA DI 2); NON SUBITE DANNI DALL'OSCURITÀ; TUTTI I MOSTRI VI CONSIDERANO IL LORO BERSAGLIO PRINCIPALE (IL PIÙ DEBOLE, IL PIÙ FORTE, IL PIÙ STANCO, E COSÌ VIA...)

LUCCHETTO D'ORO

GINGILLO



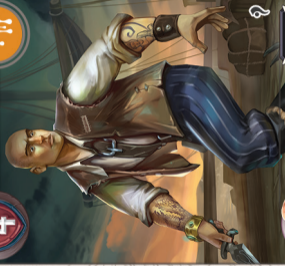
UN CARO RICORDO:

SI POSSONO PROSCIUGARE TUTTE LE CONDIZIONI E/O I CUBI MALEDIZIONE CHE COLPISCONO L'ALLEATO BERSAGLIO. IN QUESTO CASO, AUTO, PULIZIA 1, FOCUS 1 E SCUDO 2.

COMPAGNO

NEL MESICK

CAPITANO DELLA NAVE



BOTTINO

VAMPIRO CREAZIONE OMBRA

MOSTRO DI SCENARIO (MINION)

IMMUNITÀ



SANGUISUGA;
SANGUINARE 2

COMPAGNO

THARMAGAR (FEDELE)

MAESTRO ALCHIMISTA

5



4

DOLCETTO
O SCHERZETTO

3

SIGILLO D'ONORE

RELICA



P

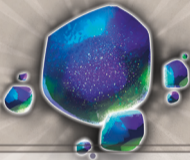


ANTERIORE ?

LE VOSTRE PREVENZIONI GUADAGNANO UN BONUS DI +1; COME AZIONE MINORE, SI PUÒ CAPOVOLGERE QUESTA CARTA IN MODO PERMANENTE.

GEMMA COSMICA

CONSUMABILE (GEMMA)



003



X

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



STREGONE DI GUERRRA

IL CONSIGLIERE CADUTO

IMMUNITÀ



**RICETTATORE;
MALEDIZIONE 1 E
STORDIRE**



LAMA INTAGLIATA

ARMA LEGGERA O ARMA DA LANCIO



ANTERIORE ?

QUANDO SI TIRA 16+: L'ATTACCO GUADAGNA SPINTA 3. INOLTRE, PER OGNI SPAZIO IN CUI IL BERSAGLIO È STATO SPOSTATO, SUBISCE 3 DANNI NON EVITABILI. CAPOVOLGERE QUESTA CARTA



MANTELLINO INTAGLIATO A MANO

ARMATURA DI CUIO O DI STOFFA



ANTERIORE ?

ASSORBIMENTO DEL TUBLING: ⚡

AUTO, PREVENIRE 4 E SPOSTARE 2. POI, SE ENTRAMBI GLI
SLOT DEL CUBO DI QUESTA ARMATURA SONO AGGANCIATI,
CAPOVOLGERE QUESTA CARTA

SCUDO INTAGLIATO

SCUDO O RELIQUIA



ANTERIORE ?

ALZARE LO SCUDO: ⚡

PREVENZIONE 7. POI, CAPOVOLGERE
QUESTA CARTA

NUVOLA NOXIOUS

QUANDO QUESTA PORTA VIENE APERTA, SCATTA UNA TRAPPOLA E OGNI EROE ENTRA IN UN RAGGIO DI 2 DA ESSA DEVE EFFETTUARE UNA PROVA DI FORZA (GIALLA) DI DIFFICOLTÀ 13. OGNI CUBO DA MISCHIA CHE POSSIEDONO DÀ UN BONUS DI +2 AL TIRO. GLI EROI CHE FALLISCONO IL CONTROLLO SUBISCONO 2 DANNI NON EVITABILI, VELENO 4 E LENTO.

MOSTRI MESCOLATI

**ATTIVATE OGNI MOSTRO APPENA
EVOCATO, SEGUENDO L'ORDINE
DI INIZIATIVA (NON SPOSTATE IL
SEGNALINO INIZIATIVA SU DI LORO,
SI TRATTA DI ATTIVAZIONI EXTRA).**

**POI, L'EROE CHE HA APERTO LA
PORTA CONTINUA IL SUO TURNO
NORMALMENTE.**

SORPRESA SEPOLTA

VELENI SOFFOCANTI

**FINO ALLA FINE DELL'AVVENTURA,
CONSIDERARE LA GAMMA DI TUTTI I
ABILITÀ DI AGILITÀ, ABILITÀ DI
SAGGEZZA, ABILITÀ DI FOCALIZZAZIONE
CHE NON SONO ATTACCHI CON ARMI E
OGGETTI CONSUMABILI RIDOTTI A**

**1 AREA DI DISTANZA, MASSIMO
(1 QUADRATO BLU). LO STESSO VALE
PER LE ABILITÀ MULTICOLORE ATTIVATE
CON CUBI AGILITÀ O CUBI SAGGEZZA.**

RAID MOSTRO

CONVOCARE QUANTO SEGUE
I MOSTRI CHE USANO LA RUNA DI
QUESTA STANZA COME PUNTO DI
CREAZIONE (SCEGLIERE LE CASELLE
CHE SONO
ADIACENTE AD ESSO PER POSIZIONARE
I MOSTRI);

1 - 2 GIOCATORI = 1 GM: COMBATTENTE

3 - 4 GIOCATORI = +1 WM:

COMBATTENTE

5 GIOCATORI = +1 GM: COMBATTENTE

SORPRESA SEPOLTA

PERCORSO DEL TESORO

QUANDO QUESTA PORTA VIENE APERTA, POSIZIONARE 2 FORZIERI USANDO LA RUNA DI QUESTA STANZA COME PUNTO DI NASCITA (SCEGLIERE LE CASELLE ADIACENTI PER POSIZIONARLI).

1 CASSON).

COMPAGNO

SIMON KIBLISGH

LADRO DI TOMBE



BOTTINO

MEDAGLIA D'ORO

GINGILLO



SFORZO DEGNO DI MEDAGLIA:

IL PROSSIMO ~~X~~ CHE FARAI IN QUESTO TURNO AVRÀ PORTATA ILLIMITATA, REROLL, +4 DANNI E CRIT 16+.

(APPLICATO SOLO AL PRIMO ATTACCO DI UN'AZIONE DI ATTACCO MULTIPLO)



SPADADELRE DEI NANI

ARMA LEGGERA O ARMA PESANTE
(SOCCORSO)



ANTERIORE ?

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



JIM VOLIN

IL GUARDIANO MALEDETTO



IMMUNITÀ



**RICETTATORE,
PENITENZA E LENTO**



FODERO SOTTO MONTAGNA

ARMA A MANO LIBERA, SCUDO E RELIQUIA



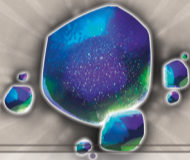
ANTERIORE ?

PARATA ASSORBENTE: ⚡

AUTO, PREVENIRE 4. SE SEI RIUSCITO A PREVENIRE TUTTI I DANNI CHE L'ATTACCO TI AVREBBE INFLITTO, CAPOVOLGI QUESTA CARTA

GEMMA COSMICA

CONSUMABILE (GEMMA)



004



X

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

Dewey
&
Guss
i cani

ANIMALE DOMESTICO - CANE



**SALTO; UNICO;
PROTEGGERE**



DEWEY & GUSS' COLLAR

GINGILLO



ANTERIORE ?

DEWEY & GUSS, CATCH:

ATTIVARE DUE VOLTE DEWEY E GUSS. POI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA. PER RAPPRESENTARLI SULLA LAVAGNA, UTILIZZARE LA PEDINA CANE.

CORAZZA XERETHIANA

ARMATURA DI CUIOIO O ARMATURA
(CON PRESE)



ANTERIORE ?

SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 4 E SALTARE 2

APPARIZIONE VAGANTE

SCENARIO MOSTRO (LATO A)

A

IMMUNITÀ



IMPLACABILE;
AGGUATO; SILENZIO

IL TORMENTO DELL'INVIDIA

MOSTRO DELLO SCENARIO



IMMUNITÀ



BRAMOSO; COLPO 1
INCANTESIMO 1 E
LENTO



APPARIZIONE ASSASSINA

MOSTRO DELLO SCENARIO

IMMUNITÀ



SANGUISUGA;
SANGUINARE 2 E
LENTO



MANIFESTAZIONE DELL'IRA

MOSTRO DELLO SCENARIO

IMMUNITÀ



MANIFESTAZIONE

(potete trovare i dettagli sul retro di questa scheda)



APPARIZIONE LUTTUOSA

MOSTRO DI SCENARIO (MINION)

IMMUNITÀ



RICETTATORE,
PENITENZA

LEGAME DI SUPERAZIONE

GINGILLO



ANTERIORE ?

SOPRAVVIVERE:

AUTO, FOCUS 2. SE HAI RIPRESO FIATO IN QUESTO TURNO, PUOI SUBIRE UNA MALEDIZIONE 3. SE LO FATE, RIMUOVETE UN CUBO DI TRAUMA DALLA VOSTRA TAVOLA.

BRACCIALI DI RESISTENZA:

GINGILLO



ANTERIORE ?

TENETEVI FORTE: ⚡

AUTO, MALEDIZIONE 1 E
PREVENZIONE DI TUTTI I DANNI

DISTINTIVO DEL VENTO DELL'OVEST

GINGILLO



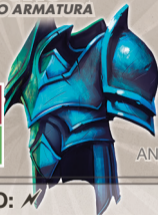
ANTERIORE ?

RITORNANDO:

SCAMBIATE CON L'ALLEATO BERSAGLIO;
ENTRAMBI GUADAGNATE PULIZIA 1 E
CONCENTRAZIONE 1.

TRAMA DEL SOGNO

ARMATURA DI STOFFA O ARMATURA



ANTERIORE ?

ASSORBIMENTO: ⚡

AUTO, PREVENIRE 5 E AFFATICARSI 1

FIBBIA DREAMCRAFTED

ARMA A MANO O SCUDO



ANTERIORE



CONTATORE: ⚡

AUTO, IMPEDIRE 3 E FARE UN X DI
+0 COLPI E ABBATTERE

SQUISITO DREAMBLADE

ARMA PESANTE O ARMA LEGGERA



ANTERIORE ?

OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: O SI EFFETTUA UN DI +0 COLPI DOPO AVER RISOLTO QUESTO ATTACCO (NON L'INTERA AZIONE); O L'ATTACCO GUADAGNA INTIMIDIRE 4



SIGIL OF NARANG'EREL

GINGILLO



ANTERIORE ?

RITUALE DI ASCENSIONE:

SE IL BERSAGLIO HA 6 CV O MENO, MUORE E SI GUADAGNA CONCENTRAZIONE 2. IF THE TARGET HAS 7 HP OR MORE, IT SUFFERS 2 DNN (☀) AND STUN.

ARCO DI SOGNATORE

ARMA DA LANCIO O ARMA A DISTANZA



ANTERIORE ?

OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: O SI EFFETTUA UN **X** DI +0 COLPI DOPO AVER RISOLTO QUESTO ATTACCO (NON L'INTERA AZIONE); OPPURE AUTO, SCUDO 4



COMPAGNO

RONALD KEINZ

RANGER AFFLITTO



MULTICOLPO 2



BOIA TREMENDO

MOSTRO DELLO SCENARIO

IMMUNITÀ



24



5

6

**MASSACRARE;
ABBATTERE**

COMPAGNO

JANINA

MAGO MATTIARCA



BRUCIARE 2



COMPAGNO

OLIVER TWIST

BAMBINO SENZA PAURA

3



RUBY BROOCH

GINGILLO



PIROCINE: ✨

2 DNN E BRUCIARE 4. ALLORA, SI PUÒ SPOSTARE UNA PILA DI BRUCIATURE (TUTTE LE PEDINE) DA UN PERSONAGGIO NEL RAGGIO D'AZIONE A UN ALTRO PERSONAGGIO NEL RAGGIO D'AZIONE.



ROTOLO DI DISFACIMENTO

CONSUMABILE (PERGAMENA)



UNICO



SCARTARE A:
X DNN (✱), DOVE X È UGUALE AL NUMERO
TOTALE DI RUNE SUL TRACCIATO
DELL'INIZIATIVA (TUTTI I COLORI)

PERSONALE DELL'INCENDIO SELVAGGIO

ARMA DA LANCIO (CON PRESA)



ANTERIORE ?

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



SPADA DEL PRINCIPE

ARMA LEGGERA O ARMA PESANTE



ANTERIORE ?

SE SI HA IN MANO LA "SPADA DEL RE DEI NANI" NELLA BORSA, COME AZIONE MINORE SI PUÒ SCARTARE PER CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.



COMPAGNO

CAPITANO GONNER

AMIRAN CAPITAN

6



3

BUSSARE

GIÙ

3





A

IMMUNITÀ



COMANDANTE BRUTE

DEVASTATORE SENZA CERVELLO (LATO A)



REGENERAZIONE X;
SANGUISUGA;
ABBATTERE



ATTREZZATURA DEL TITOLO

TIPO DI INGRANAGGIO



COME AZIONE MINORE: BERSAGLIO NEMICO ENTRO LA PORTATA 1 CHE NON È ADIACENTE A VOI, 2 DANNI E STORDIMENTO. POI GIRATE QUESTA CARTA.



ATTREZZATURA DEL TITOLO

TIPO DI INGRANAGGIO



P

NON SI SUBISCE ALCUN DANNO DALL'OSCURITÀ; INOLTRE, OGNI VOLTA CHE SI SPENDE UN'AC PER UN EFFETTO DIVERSO DAL SUBIRE FATICA (COME PER RIMUOVERE UN MUCCHIO DI RUNE, AD ESEMPIO): AUTO, FOCUS 1.



ATTREZZATURA DEL TITOLO

TIPO DI INGRANAGGIO



ULTIMO SAGGIO:

COPIARE UN'ABILITÀ DI UN ERÒE DEL PROPRIO GRUPPO (COMPRESO L'UTENTE). SE HAI RIPRESO IL RESPIRO IN QUESTO TURNO, L'AC CHE HAI USATO DIVENTA SELVATICO

ATTREZZATURA DEL TITOLO

TIPO DI INGRANAGGIO



CONSUMARE L'OSCURITÀ: ✨

AUTO, INCANTESIMO 1. QUINDI, RIMUOVERE UNA
PIASTRELLA DELLE TENEBRE SU CUI CI SI TROVA. PER
OGNI CASELLA OCCUPATA, INFLIGGE 2 DANNI A UN
BERSAGLIO NEL RAGGIO D'AZIONE.



SALVAGUARDIA

CUSTODE DEL FILATERIO

IMMUNITÀ



MAELSTROM;
RICETTATORE;
COLPO 1,AURA D'OMBRA

Eroe di Daren



COMPAGNO

ELROS

EROE DI DAREN



SANGUINARE 2



COMPAGNO

JAHREEN

EROE DI DAREN



UN EROEA

QUALSIASI GAMMA

GIACCHI GIARIGONE 2



COMPAGNO

LORELAI
EROE DI DAREN



SCAMBIARE CON L'EROE
DI DESTINAZIONE

OMICIDIO

LE IMBOSCADE DELL'EROE CADUTO
L'EROE PIÙ DEBOLE. ALLORA
INFLIGGE LORO X DANNI. SE QUELLO
L'EROE VIENE MESSO AL TAPPETO
DA QUESTO

ATTACCO, L'EROE CADUTO
GUARISCE ANCHE DUE VOLTE X.



Attacco dell'eroe caduto



DOVERE DEL TUTORE

MANIFESTARE UNA RUNA: POSIZIONARE
1 GETTONE TEMPO SU OGNI CARTA
ATTACCO CHE CORRISPONDE ALLA RUNA
IN QUESTIONE

COLORE (NON POSIZIONARLO SUL
CARTA MOSTRO O QUESTA CARTA).
LA PROSSIMA VOLTA CHE L'INIZIATIVA
IL SEGNALINO RAGGIUNGE QUELLA
CARTA,

RIMUOVERE LA PEDINA TEMPORALE I
INVECE DI RISOLVERE
GLI EFFETTI DI QUELLA CARTA.



Attacco dell'eroe caduto



MANTELLO DA INCANTATORE MINORE

ARMATURA DI STOFFA



ASSORBIMENTO: ⚡
AUTO, PREVENIRE 3

MANTELLO DI SPOSTAMENTO MINORE

ARMATURA DI STOFFA



SPOSTARE: ⚡

AUTO, MALEDIZIONE 1, PREVENZIONE 4, FURTIVITÀ E TELECINESI 1



ARMATURA IN PELLE IMBOTTITA

ARMATURA IN PELLE



SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 4 E SPOSTARE 2



ARMATURA IN PELLE DELL'OMBRA

ARMATURA IN PELLE



SPOSTAMENTO DELL'OMBRA: ⚡
AUTO, MALEDIZIONE 1, IMPEDIRE 4,
MUOVERE 2 E FURTIVITÀ

CORAZZA

ARMATURA



RESISTENZA: ⚡
AUTO, PREVENIRE 5

MAGLIA DI SPINE LEGGERA

ARMATURA



SPINE: ⚡

AUTO, PREVENIRE 3; VENDICARSI 2

SIMBOLO MINORE DI LUCE

RELICA



P



LE VOSTRE GUARIGIONI OTTENGONO
UN BONUS DI +1

SIMBOLO MISTICO MINORE

RELICA



P



GLI ATTACCHI CON INCANTESIMI (☀)
OTTENGONO UN BONUS DI +1 AL
DANNO.

SCUDO ROTONDO IN OTTONE

SCUDO



ALZARE LO SCUDO: ⚡
PREVENZIONE 2



SCUDO DI FERRO

SCUDO



BLOCCO ROBUSTO: ⚡

AUTO, PREVENIRE 3

LAMA PACT

ARMA A MANO LIBERA



P



GLI ATTACCHI CON INCANTESIMI (☀)
OTTENGONO UN BONUS DI +1 AL
DANNO.

PUGNALE DA LANCIO

ARMA A MANO LIBERA



RETALIZZARE: ⚡

REATLIARE 2



PERIAPTO DI GUARIGIONE

GINGILLO



SOLLEVARE GLI SPIRITI:

SPLIT, HEAL 5. OGNI EROE CHE RICEVE ALMENO 2 DI QUESTA GUARIGIONE POSSONO ANCHE RIMUOVERE 1 CONDIZIONE (L'INTERA PILA) CHE HANNO.



STIVALI DI AGILIT

GINGILLO



P



+1 MOVIMENTO E SIETE IMMUNI AD
ABBATTIMENTO E LENTEZZA;

AMULETO DEL POTERE

GINGILLO



POTENZIAMENTO:


IL PROSSIMO X CHE FAI IN QUESTO TURNO GUADAGNA UN REROLL E INFLIGGE DANNI DOPPI. (APPLICATO SOLO AL PRIMO ATTACCO DI UN'AZIONE DI ATTACCO MULTIPLO)

ANELLO DI PRECISIONE

GINGILLO



P

 +2 PER COLPIRE
(SI OTTIENE UN BONUS DI +2 AI TIRI
PER COLPIRE CON UN'ARMA).

LAMA IN ACCIAIO NERO

ARMA PESANTE



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+,
SCEGLIERE:
L'ATTACCO GUADAGNA FENDENTE 2;
OPPURE, AUTO, SCUDO 2



LAMA ORCHESTRA

ARMA PESANTE



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA
OGNI AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE O
RICEVERE



BASTONE DELLA LUNA

ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE: UN BERSAGLIO ENTRO IL RAGGIO D'AZIONE 1, RILASCIA 1; OPPURE, L'ATTACCO GUADAGNA UNA BRUCIATURA 2. (VOI SIETE LA FONTE DI PULIZIA)



PERSONALE DEL CREPUSCOLO

ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



MAUL LEGGERO

ARMA LEGGERA



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE O RICEVERE



COLTELLO VIZIOSO

ARMA LEGGERA



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+,
SCEGLIERE:
L'ATTACCO GUADAGNA INTIMIDAZIONE
2; O L'ATTACCO GUADAGNA VELENO 2



ARCO MARKSMAN

ARMA DA FUOCO



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE:
L'ATTACCO GUADAGNA IL MULTISHOT 2;
OPPURE L'ATTACCO GUADAGNA UNA PORTATA
ILLIMITATA E SI PUÒ CAMBIARE IL BERSAGLIO.



CROSSBOW

ARMA DA FUOCO



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



MANTELLO DI SPOSTAMENTO

ARMATURA DI STOFFA



SPOSTARE: ⚡

AUTO-MALEDIZIONE 1, PREVENZIONE
6, FURTIVITÀ E TELECINESI 1

MANTELLO PER INCANTESIMI

ARMATURA DI STOFFA



ASSORBIMENTO: ⚡
AUTO, PREVENIRE 4

ARMATURA IN PELLE BORCHIATA

ARMATURA IN PELLE



SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 6 E SPOSTARE 2

PELLE SHADOW BORCHIATA

ARMATURA IN PELLE



SPOSTAMENTO DELL'OMBRA: ⚡

AUTO, MALEDIZIONE 1, IMPEDIRE 6,
MUOVERE 2 E FURTIVITÀ



ARMATURA A MEZZA PIASTRA

ARMATURA



RESISTENZA: ⚡
AUTO, PREVENIRE 7



TORNALE

ARMATURA



SPINE: ⚡

AUTO, PREVENIRE 5; VENDICARSI 2

SIMBOLO DI LUCE

RELICA



P

LE TUE GUARIGIONI E LE TUE
PREVENZIONI OTTENGONO UN
BONUS DI +1.



SIMBOLO MISTICO

RELICA



P



I TUOI ATTACCHI CON INCANTESIMI
(*) E LE TUE PREVENZIONI
GUADAGNANO UN BONUS DI +1.

SCUDO D'ACCIAIO

SCUDO



BLOCCO ROBUSTO: ⚡

AUTO, PREVENIRE 5

SCUDO ROTONDO IN ARGENTO

SCUDO



ALZARE LO SCUDO: ⚡

PREVENZIONE 4

DAGA DUELLANTE

ARMA A MANO LIBERA



RETALIZZARE: ⚡

RETALIZZARE 4

LAMA DEL PATTO VENDICATIVO

ARMA A MANO LIBERA



P



I TUOI ATTACCHI CON INCANTESIMI
(*) E LE TUE PREVENZIONI
GUADAGNANO UN BONUS DI +1.

STIVALI DA PASSEGGIO

GINGILLO



P



+1 MOVIMENTO; SIETE IMMUNI ALL'ABBATTIMENTO E ALLA LENTEZZA; E TUTTI I VOSTRI MOVIMENTI SONO ORA SALTII.

PERIAPTO DI MAGGIORE GUARIGIONE

GINGILLO



SOLLEVARE GLI SPIRITI:

SPLIT, HEAL 5. OGNI EROE CHE RICEVE ALMENO 3 DI QUESTA GUARIGIONE PUÒ ANCHE RIMUOVERE 1 CC E/O 1 CONDIZIONE (L'INTERA PILA) CHE POSSIEDE



AMULETO DEL RIAVVOLGIMENTO

GINGILLO



RICHIAMANDO:

AUTO, PULIRE 2 E RICHIAMARE FINO
A 6 ALTRI AC

ANELLO DI MAGGIORE PRECISIONE

GINGILLO



P

✕ +3 DA COLPIRE
*(SI OTTIENE UN BONUS DI +3 AI TIRI PER
COLPIRE CON UN'ARMA).*



LAMA ORCHESCA DEL MIETITORE

ARMA PESANTE



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO \times DA OGNI
AZIONE DI \times CHE SI COMPIE
O RICEVERE



SPADA LUNGA IN ACCIAIO NERO

ARMA PESANTE



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+,
SCEGLIERE:
L'ATTACCO GUADAGNA FENDENTE 2;
OPPURE, AUTO, SCUDO 2



PERSONALE DEL DOWN

ARMA IMPLEMENTE



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



PERSONALE DELLE STELLE

ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE:
UN BERSAGLIO ENTRO LA GITTATA 1,
PURIFICARE 1; OPPURE, L'ATTACCO
GUADAGNA BRUCIARE 2. (VOI SIETE LA FONTE
DI PULIZIA)



BATTLE MAUL

ARMA LEGGERA



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



COLTELLO CORRUTTORE

ARMA LEGGERA



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+,
SCEGLIERE:
L'ATTACCO GUADAGNA INTIMIDAZIONE
2; O L'ATTACCO GUADAGNA VELENO 2



BALESTRA AMIRAN

ARMA DA FUOCO



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



ARCO CORTO HELLSARIANO

ARMA DA FUOCO



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE:
L'ATTACCO OTTIENE IL MULTISHOT 2;
OPPURE, L'ATTACCO ACQUISTA UNA PORTATA
ILLIMITATA E SI PUÒ CAMBIARE IL BERSAGLIO.



MANTELO A SPOSTAMENTO MAGGIORE
ARMATURA DI STOFFA



SPOSTARE: ⚡

AUTO, MALEDIZIONE 1, PREVENZIONE
8, FURTIVITÀ E TELECINESI 1

MANTELLO DA INCANTATORE MAGGIORE

ARMATURA DI STOFFA



ASSORBIMENTO: ⚡
AUTO, PREVENIRE 5



PELLE SHADOW RINFORZATA

ARMATURA IN PELLE



SPOSTAMENTO DELL'OMBRA: ⚡

AUTO, MALEDIZIONE 1, IMPEDIRE 8,
MUOVERE 2 E FURTIVITÀ

ARMATURA IN PELLE RINFORZATA

ARMATURA IN PELLE



SCOSSA: ⚡

AUTO, PREVENIRE 6 E SPOSTARE 2



ARMATURA

ARMATURA



RESISTENZA: ⚡
AUTO, PREVENIRE 9

SPINE PESANTI

ARMATURA



SPINE: ⚡

AUTO, PREVENIRE 7; VENDICARSI 2



SIMBOLO MISTICO PI GRANDE

RELICA



P



I TUOI ATTACCHI DI INCANTESIMI(★)
GUADAGNANO +2 BONUS; I TUOI IMPEDIMENTI
GUADAGNANO UN BONUS DI +1

SIMBOLO DI LUCE PI GRANDE

RELICA



P

LE VOSTRE GUARIGIONI OTTENGONO
UN BONUS DI +2; I TUOI IMPEDIMENTI
GUADAGNANO UN BONUS DI +1

SCUDO PESANTE

SCUDO



BLOCCO ROBUSTO: ⚡
AUTO, PREVENIRE 7



SCUDO D'ORO ROTONDO

SCUDO



ALZARE LO SCUDO: ⚡

PREVENZIONE 6



TRADITORE MORTALE

ARMA A MANO LIBERA



RETALIZZARE: ⚡

RETALIZZARE 6



LAMA DEL PATTO DI POTERE

TIPO DI ATTREZZO ARMA A MANO LIBERA



P




I TUOI ATTACCHI DI INCANTESIMI(✱) GUADAGNANO +2 BONUS; I TUOI IMPEDIMENTI GUADAGNANO UN BONUS DI +1

ANELLO DI PRECISIONE LEGGENDARIO
GINGILLO



P

 **+4 DA COLPIRE**
*(SI OTTIENE UN BONUS DI +4 AI TIRI
PER COLPIRE CON UN'ARMA).*

AMULETO DELL'IMITATORE

GINGILLO



RIFLESSI DEL GATTO: ✎

COME REAZIONE, COPIA UNA DELLE TUE REAZIONI (SOLO PER LE ABILITÀ DEGLI EROI) CHE CORRISPONDE AL TIPO DI AC CHE HAI SPESO PER USARE QUESTA ABILITÀ.

PERIAPTO DI GUARIGIONE SUPREMO

GINGILLO



SOLLEVARE GLI SPIRITI:

SPACCARE, GUARIRE 7. OGNI EROE CHE RICEVE ALMENO 3 DI QUESTA GUARIGIONE PUÒ ANCHE RIMUOVERE 1 CC E/O 1 CONDIZIONE (L'INTERA PILA) CHE POSSIEDE.

STIVALI DI LEVITAZIONE

GINGILLO



P



+2 MOVIMENTI; SEI IMMUNE AI COLPI
E ALLA LENTEZZA; E TUTTI I TUOI
MOVIMENTI SONO ORA SALTII.

PULITORE D'ORCHESTRA

ARMA PESANTE



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



SPADONE IN ACCIAIO NERO

ARMA PESANTE



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+,
SCEGLIERE:
L'ATTACCO GUADAGNA FENDENTE 2;
OPPURE AUTO, SCUDO 2



PERSONALE DEL MEZZOGIORNO

ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



BASTONE DEGLI ARCANI

ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE: UN BERSAGLIO ENTRO LA GITTATA 1, PURIFICARE 1; OPPURE L'ATTACCO GUADAGNA BRUCIARE 2. (VOI SIETE LA FONTE DEL CLEASING)



MAUL REALE AMIRAN

ARMA LEGGERA



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



BLABE TERRORE

ARMA LEGGERA



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE:
L'ATTACCO GUADAGNA INTIMIDAZIONE 2; O
L'ATTACCO GUADAGNA VELENO 2



BALESTRA A RIPETIZIONE

ARMA DA FUOCO



SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE
O RICEVERE



ARCO RUNICO VALARIANO

ARMA DA FUOCO



OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE:
L'ATTACCO GUADAGNA IL MULTISHOT
2; OPPURE L'ATTACCO GUADAGNA UNA
PORTATA ILLIMITATA E SI PUÒ CAMBIARE IL
BERSAGLIO.



RAID MOSTRO

(SCHEDA SCENARIO)

SE C'È ALMENO UN MOSTRO SULLA SCHEDA, QUESTA CARTA NON HA ALCUN EFFETTO E SI PUÒ SEMPLICEMENTE GIRARLA. ALTRIMENTI, SE NON CE NE SONO, MANIFESTA UNA RUNA ED EVOCA IL NUMERO INDICATO DI SERVITORI, USANDO LA RUNA RIVELATA SULLA SCACCHIERA COME PUNTO DI NASCITA. POI, CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.

1 - 2 GIOCATORI = 1 MINION

3 - 4 GIOCATORI = 2 SERVITORI

5 GIOCATORI = 3 SERVITORI



DIFESA DELL'INSEDIAMENTO

(SCHEDA SCENARIO)

QUANDO IL SEGNALINO INIZIATIVA
RAGGIUNGE QUESTA CARTA, SI
PESCA UN "MOSTRO ERRANTE" .
E RISOLVERLO. ALLORA,
CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.



INFESTAZIONE DEL RE NON MORTO

(SCHEDA SCENARIO)

OGNI VOLTA CHE VIENE DISEGNATA UNA
RUINA (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 SANGUINANO X



TUTTI GLI EROI SUBISCONO INTIMIDAZIONE X

L'OSCURITÀ CHE PERSEGUITA

PAREGGIO 1

RUNE



E GIRI
QUESTA SCHEDA



SGORGIO DI FOLLIA

QUESTO ATTACCO È RIVOLTO
AI DUE EROI PIÙ STANCHI
A QUALSIASI DISTANZA, CON
UN EFFETTO DI
2 DANNI, INTIMIDIRE X E
FATICA X A LORO.



Comandante Attacco



FRETTA

ATTIVARE IL COMANDANTE.
POI, ATTIVARLO ANCORA UNA
VOLTA SE CI SONO 5 O PIÙ
RUNE ARANCIONI SUL
TRACCIA DELL'INIZIATIVA.



Comandante Attacco



RIGOSTITUZIONE

IL COMANDANTE GUARISCE
DUE VOLTE X. LA SALUTE
GUADAGNATA IN QUESTO
MODO PUÒ SUPERARE IL SUO
MASSIMO SATURO.



Co mandante Attacco



MISSILI ELDRITCH

QUESTO ATTACCO PRENDE
DI MIRA I DUE EROI PIÙ
CORROTTI A QUALSIASI
Distanza, INFLIGGENDO
LORO X DANNI.



Commande Attacco



INFERNO

PASSIVO:
IL COMANDANTE GUADAGNA
IMMUNITÀ A

ATTACCO:
QUESTO ATTACCO PRENDE DI
MIRA I DUE EREDI PIÙ DEBOLI
A QUALSIASI DISTANZA,
INFLIGGENDO BRUCIARE X E
LENTAMENTE A LORO.



Comandante Attacco



STRAPPARE LA CARNE

QUESTO ATTACCO HA COME
OBIETTIVO
L'EROE PIÙ FORTE CHE
SI AGGIUNGE AL COMANDAN-
TE (SE C'È), INFLIGGENDOLI
X DNN E SANGUINAMENTO X.



Comandante Attacco



TIRANNO

PASSIVO:
IL COMANDANTE GUADAGNA
+X DNN DI BASE A PATTO
CHE POICHÉ NON C'È ALTRO
MOSTRO ADJ AD ESSO.



Comandante Attacco



ROMPITORE DI KRAKEN

IL COMANDANTE SALTA A
UNA PIAZZA DEL PARTITO
SCELTA DEL LEADER CHE SI
AGGIUNGE

ALL'EROE PIÙ FORTE.
SPINGERE TUTTI I PERSONAGGI
CHE SI TROVANO SULLA
STRADA. POI, QUESTO ATTACCO
INFLIGGE X NON PREVEDIBILI
DNN ALL'EROE PIÙ FORTE.



Comandante Attacco



PUNTURA DI VELENO

QUESTO ATTACCO HA COME
BERSAGLIO L'EROE PIÙ FORTE
ALL'INTERNO
GAMMA 1 DEL COMANDANTE,
CHE INFLIGGE X DANNI E VELENO
X AD ESSO.



Comandante Attacco



GUSCIO ELDRITICO

IL COMANDANTE GUADAGNA
SCUDO X. GETTONI SCUDO
RICEVUTO IN QUESTO MODO
PUÒ SUPERARE IL MASSIMO
DI 4 PER PILA.

ALLORA, SE UN EROE È ADJ
AL COMANDANTE, QUESTO
ATTACCO INFLIGGE X DANNI
A IL PIÙ FORTE TRA LORO.



Comandante Attacco



COMANDANTE BANE

LA SETE INFINITA



IMMUNITÀ



SALTO; CERCATORE DI SANGUE;

PROSCIUGARE LA SALUTE X
E LENTO



TOM L'ANZIANO

MANIFESTARE UNA RUNA. EVOCATE
UNA PEDINA PNG (ABBRONZATA)
IN CIMA AL PUNTO DI CREAZIONE
DELL'OSCURITÀ NON OCCUPATO PIÙ
VICINO ALLA RUNA CORRISPONDENTE.
IL PROSSIMO MOSTRO AD AGIRE
GUADAGNA ABBATTIMENTO DURANTE
IL SUO TURNO.

*(GLI ABITANTI DEI VILLAGGI HANNO
ROBUSTEZZA 4 E POSSONO DEPORRE LE
UOVA SULLE TESSERE TENEBRE).*

GELSOMINO BLU

EVOCATE UNA PEDINA PNG (BLU)
IN CIMA AL PUNTO DI NASCITA
DELL'OSCURITÀ NON OCCUPATO
PIÙ VICINO ALLA RUNA BLU SUL
TABellone. IL PROSSIMO MOSTRO
PER AGIRE GUADAGNA MASSACRO
DURANTE IL PROPRIO TURNO.

*(GLI ABITANTI DEI VILLAGGI HANNO
ROBUSTEZZA 4 E POSSONO DEPORRE
LE UOVA SULLE TESSERE TENEBRE).*

GUGLIELMO D'ORANGE

EVOCARE UNA PEDINA PNG (ARANCIONE)
IN CIMA AL PUNTO DI RIPRODUZIONE
DELLE TENEBRE NON OCCUPATO.

PIÙ VICINO ALLA RUNA ARANCIONE SU
IL CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE. IL
PROSSIMO MOSTRO

PER AGIRE GUADAGNA MASSACRO
DURANTE IL PROPRIO TURNO.

*(GLI ABITANTI DEI VILLAGGI HANNO
ROBUSTEZZA 4 E POSSONO DEPORRE LE
UOVA SULLE TESSERE TENEBRE).*

SIGNORA EVA

**EVOCATE UNA PEDINA PNG (VERDE)
IN CIMA AL PUNTO DI NASCITA
DELL'OSCURITÀ NON OCCUPATO
PIÙ VICINO ALLA RUNA VERDE SUL
TABellone. IL PROSSIMO MOSTRO
PER AGIRE GUADAGNA MASSACRO
DURANTE IL PROPRIO TURNO.**

***(GLI ABITANTI DEI VILLAGGI HANNO
ROBUSTEZZA 4 E POSSONO DEPORRE
LE UOVA SULLE TESSERE TENEBRE).***

CAPPUCETTO ROSSO

EVOCATE UNA PEDINA PNG (ROSSA) IN
CIMA ALLA CASELLA NON OCCUPATA.
IL PUNTO DI GENERAZIONE DELLE TENE-
BRE PIÙ VICINO ALLA RUNA ROSSA SUL
TABellone. IL PROSSIMO MOSTRO
PER AGIRE GUADAGNA MASSACRO

DURANTE IL PROPRIO TURNO.

*(GLI ABITANTI DEI VILLAGGI HANNO
ROBUSTEZZA 4 E POSSONO DEPORRE LE*

UOVA SULLE TESSERE TENEBRE).

DORIAN GRAY

EVOCATE UNA PEDINA PNG (GRIGIA)
IN CIMA AL PUNTO DI NASCITA
DELL'OSCURITÀ NON OCCUPATO
PIÙ VICINO ALLA RUNA GRIGIA SUL
TABellone. IL PROSSIMO MOSTRO
PER AGIRE GUADAGNA MASSACRO
DURANTE IL PROPRIO TURNO.

*(GLI ABITANTI DEI VILLAGGI HANNO
ROBUSTEZZA 4 E POSSONO DEPORRE LE
UOVA SULLE TESSERE TENEBRE).*

MOSTRI ERRANTI

GRANDE MISCHIA

MANIFESTARE UNA RUNA.

QUINDI, EVOCARE QUANTO SEGUE

**GRUPPO DI MOSTRI NEL RAGGIO D'AZIONE 1
DELLA RUNA CORRISPONDENTE:**

1 GIOCATORE - 2 GM: MOSTRO GRIGIO - VETERANO

2 GIOCATORI - +1 WM: MOSTRO BIANCO - VETERANO

3 GIOCATORI - + GM: MOSTRO GRIGIO - VETERANO

4 GIOCATORE - +1 WM: MOSTRO BIANCO - VETERANO

5 GIOCATORE - +1 GM: MOSTRO GRIGIO - VETERANO

**IL LEADER DEL PARTITO SCEGLIE COME
OGNI MOSTRO SARÀ POSIZIONATO**

MOSTRI ERRANTI

ARTIGLIERIA OSCURA

MANIFESTARE UNA RUNA.

QUINDI, EVOCARE QUANTO SEGUE

GRUPPO DI MOSTRI NEL RAGGIO D'AZIONE 1

DELLA RUNA CORRISPONDENTE:

1 GIOCATORI - 2 WM: MOSTRO BIANCO - VETERANO

2 GIOCATORE - +1 GM: MOSTRO GRIGIO - VETERANO

3 GIOCATORI - +1 WM: MOSTRO BIANCO - VETERANO

4 GIOCATORE - +1 GM: MOSTRO GRIGIO - VETERANO

5 GIOCATORE - +1 WM: MOSTRO BIANCO - VETERANO

IL LEADER DEL PARTITO SCEGLIE COME

OGNI MOSTRO SARÀ POSIZIONATO

MOSTRI ERRANTI

CARICHI PESANTI

**MANIFESTARE UNA RUNA.
QUINDI, EVOCARE QUANTO SEGUE
GRUPPO DI MOSTRI NEL RAGGIO D'AZIONE 1
DELLA RUNA CORRISPONDENTE:**

1 GIOCATORE - 1 BM: MOSTRO NERO - VETERANO

2 GIOCATORE - +1 GM: MOSTRO GRIGIO - VETERANO

3 GIOCATORE - +1 BM: MOSTRO NERO - VETERANO

4 GIOCATORE - +1 GM: MOSTRO GRIGIO - VETERANO

5 GIOCATORE - +1 BM: MOSTRO NERO - VETERANO

**IL LEADER DEL PARTITO SCEGLIE COME
OGNI MOSTRO SARÀ POSIZIONATO**

MOSTRI ERRANTI

FESTA DEL RAID

**MANIFESTARE UNA RUNA.
QUINDI, EVOCARE QUANTO SEGUE
GRUPPO DI MOSTRI NEL RAGGIO D'AZIONE 1
DELLA RUNA CORRISPONDENTE:**

1 GIOCATORE - 1 BM: MOSTRO NERO - VETERANO

2 GIOCATORE - +1 WM: MOSTRO BIANCO - VETERANO

3 GIOCATORE - +1 BM: MOSTRO NERO - VETERANO

4 GIOCATORE - +1 WM: MOSTRO BIANCO - VETERANO

5 GIOCATORE - +1 BM: MOSTRO NERO - VETERANO

**IL LEADER DEL PARTITO SCEGLIE COME
OGNI MOSTRO SARÀ POSIZIONATO**

MOSTRI ERRANTI

BANDA DEL MACELLO

**MANIFESTARE UNA RUNA.
QUINDI, EVOCARE QUANTO SEGUE
GRUPPO DI MOSTRI NEL RAGGIO D'AZIONE 1
DELLA RUNA CORRISPONDENTE:**

1 - 2 GIOCATORE - 1 COMANDANTE CP 2 +P

3 - 4 GIOCATORE - +1 GM: MOSTRO - GRIGIO VETERANO

5 GIOCATORI: +1 GM: MOSTRO - GRIGIO VETERANO

**IL LEADER DEL PARTITO SCEGLIE COME
OGNI MOSTRO SARÀ POSIZIONATO**

MOSTRI ERRANTI

PARTITO DI STALKING

**MANIFESTARE UNA RUNA.
QUINDI, EVOCARE QUANTO SEGUE
GRUPPO DI MOSTRI NEL RAGGIO D'AZIONE 1
DELLA RUNA CORRISPONDENTE:**

1 - 2 GIOCATORE - 1 COMANDANTE CP 2 +P

3 - 4 GIOCATORE - +1 WM: MOSTRO BIANCO VETERANO

5 GIOCATORI: +1 WM: MOSTRO BIANCO - VETERANO

**IL LEADER DEL PARTITO SCEGLIE COME
OGNI MOSTRO SARÀ POSIZIONATO**