



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).*

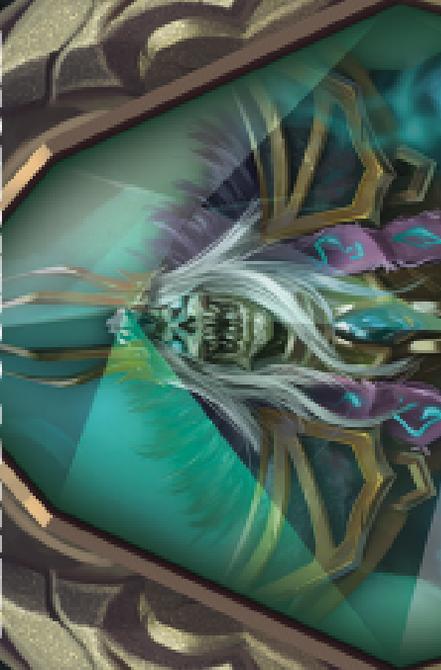
*sul binario dell'iniziativa).*



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**

**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 SALT



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

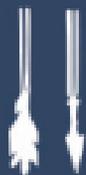
**OBIETTIVO MORTALE:**  
✂ CRIT 18+



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

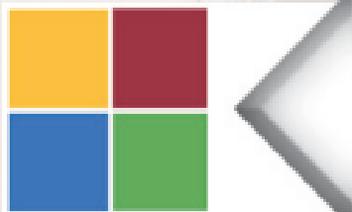
**DIFESA**

**CONTROLLORE**

**I**

**RIMUOVERE LA  
MALEDIZIONE:**

GUARIRE 2 E  
PULIZIA 1



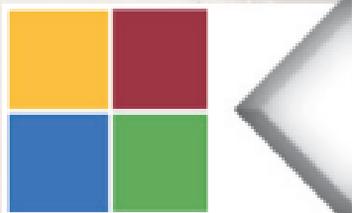
**SICURO DI SÈ:**  
OGNI VOLTA CHE  
UN IL NEMICO  
MUORE: AUTO,  
GUARIGIONE 1



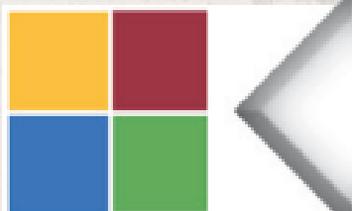
# CONTROLLORE

## II

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



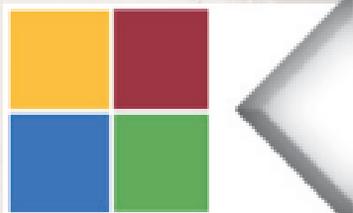
✦ **SPINTA PER GRAVITÀ:**  
2 DNN E SPINTA 3



**CONTROLORE**

**III-A**

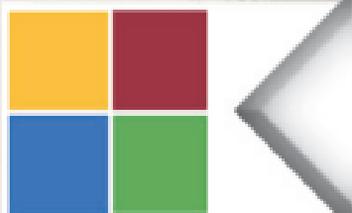
✱ **LETARGIA:**  
3 DNN E  
ABBATTIMENTO



**DIFENSORE**

**I**

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

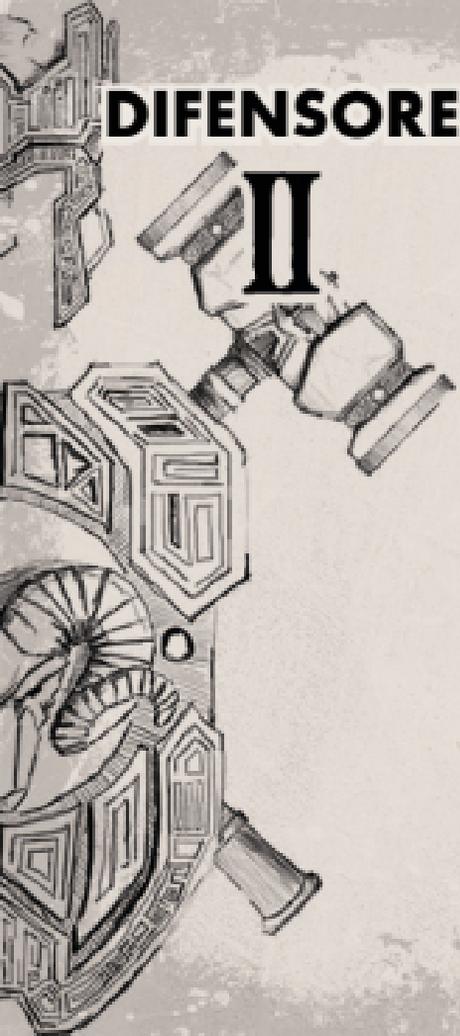


**DUREZZA:**  
+3 CV



# DIFENSORE

## II



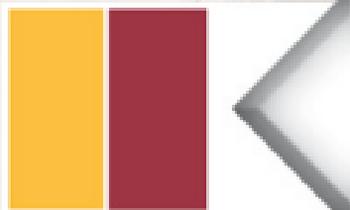
✘ **UNIRSI ALLA**

**MISCHIA:**

AUTO, SCUDO 2 E

MOSSA 2; +0

COLPI



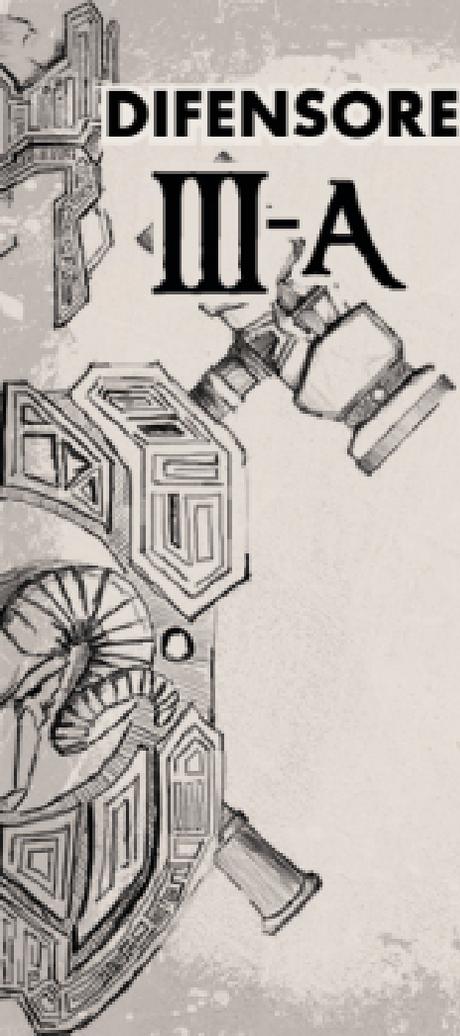
⚡ **DEVIARE:**

PREVENIRE 3

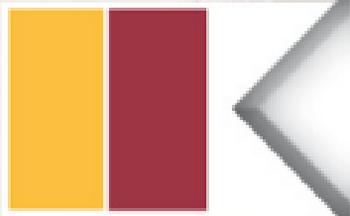


**DIFENSORE**

**III-A**



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

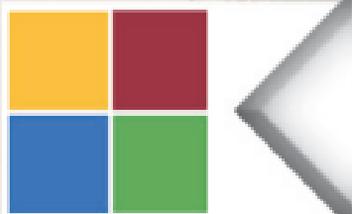


**LEADER**

**I**

**RIMUOVERE LA  
MALEDIZIONE:**

GUARIRE 2 E  
PULIZIA 1



**AURA DI LEADER:**

ADJ GLI ALLEATI  
GUADAGNANO  
✂ +2 COLPI





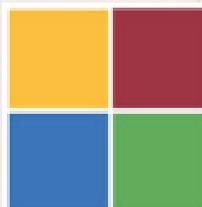
**LEADER**

**II**

**ORDINE DEL  
LEADER:**

BERSAGLIO

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

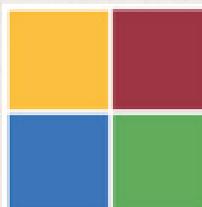


**AGGRESSIONE:**

L'ALLEATO

BERSAGLIO PUÒ  
MOSSA 3 E MAGGIO  
FARE UN X DI

+0 COLPI, +1 DNN





**LEADER**

**III-A**

**PIANIFICAZIONE**

**TATTICA:**

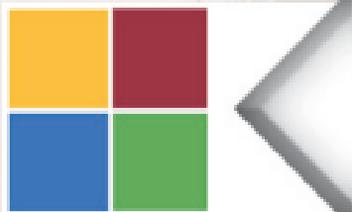
OGNI VOLTA CHE SI  
ROTTOLA 16+, L'ALLEATO  
BERSAGLIO PUÒ: MOSSA  
3 E PUÒ FARE UN X DI +0  
COLPO, +1 DNN

**P**

**COLPIRE**

**I**

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



**✕ PRECISIONE:  
+1 COLPO**



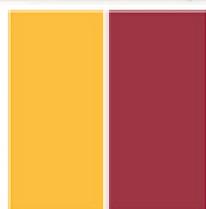
# COLPIRE

## II



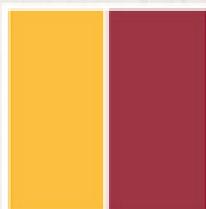
✕ COLPO  
GEMELLO:

+0 COLPI/ +0 COLPI



✕ COLPO  
MORTALE:

+0 COLPI, +1 DNN  
E CRIT 16+

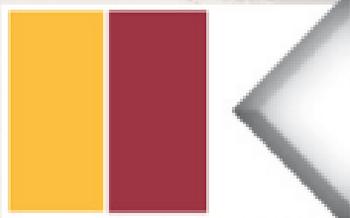




**COLPIRE**

**III-A**

**ESECUZIONE:**  
BERSAGLIO NEMICO  
CON 6 O MENO CV  
MUORE

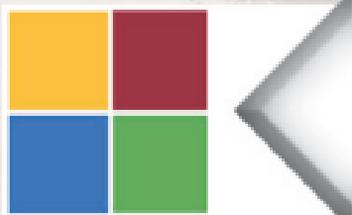


# SOSTEGNO

# I



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



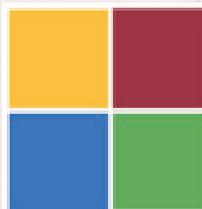
**PASSANTE:**  
OGNI VOLTA CHE UN  
EROE TERMINA UN  
MOVIMENTO ADJ A  
TE: LORO SCUDO DI  
GUADAGNO 1



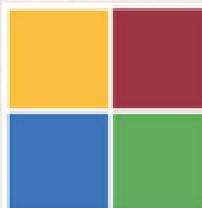
**SOSTEGNO**

**II**

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



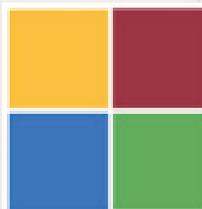
**FOLATA DI  
GUARIGIONE:**  
FINO A DUE  
BERSAGLI,  
GUARIRE 2



**SOSTEGNO**

**III-A**

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



# Elros

Elfo  
Assassino



# Lañeen



umano  
chjerico



# Forelai



elfo

mago



# Maya



umano  
ranger



# Armo



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**

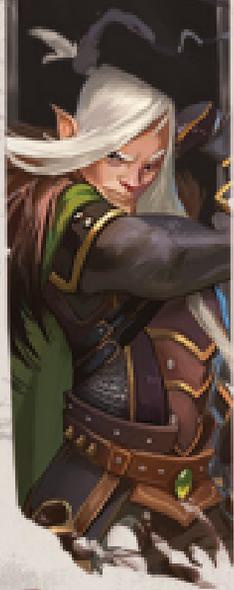
drago  
bambino

ANIMALE DOMESTICO



**SALTO;**  
**BRUCIARE 1**



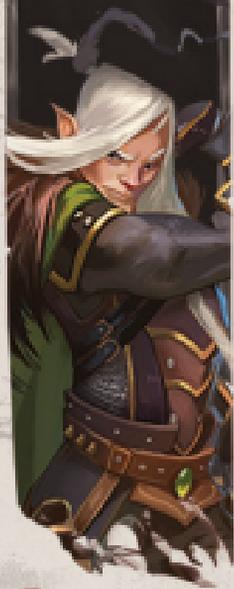


I

## ABILIT DI AGILIT

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



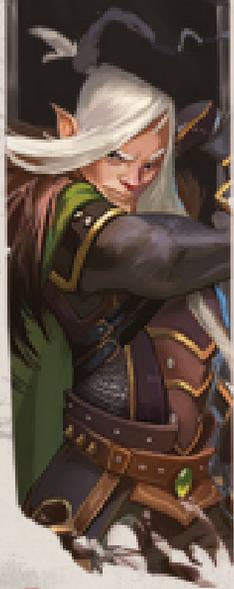


I

## ABILIT IN MISCHIA

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



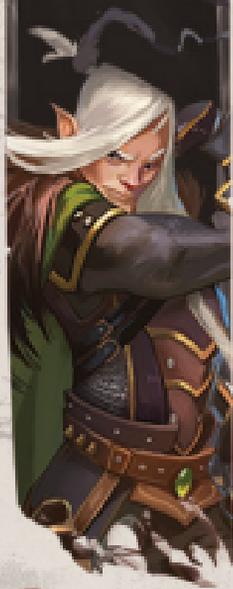


I

COMPETENZE VARIEGATE

**CONCENTRATO:**  
AUTO, FOCUS 2





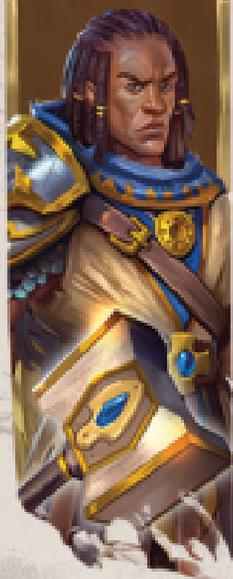
I

ABILIT DI SAGGEZZA

VISTA ACUTA:  
✕ CRIT 18+

P

?

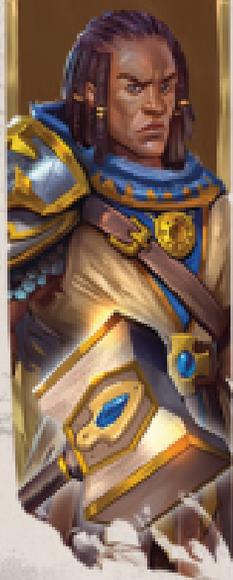


I

ABILIT DI AGILIT

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





I

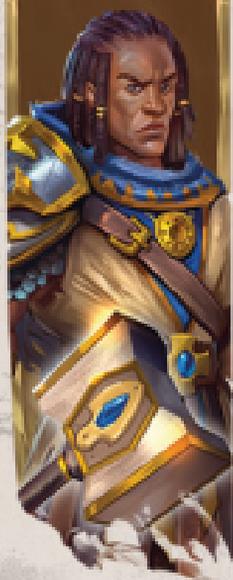
**ABILIT IN MISCHIA**

**✕ RESPINGERE**

**L'ATTACCO:**

**AUTO, SCUDO 2;  
+2 COLPI, SPINTA 3**



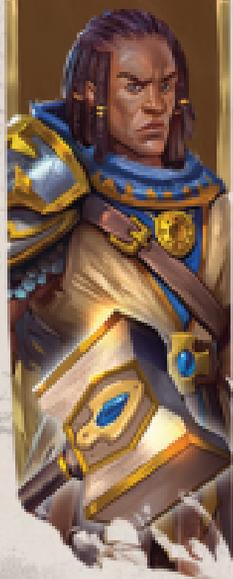


I

COMPETENZE VARIEGATE

⚡ **ALZA LO SCUDO:**  
PREVENZIONE 4



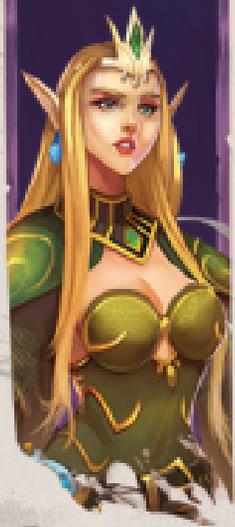


I

ABILITÀ DI SAGGEZZA

**PERDONO:**  
PULIZIA 2 E SCUDO 2



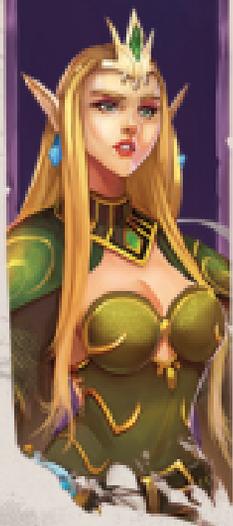


I

**ABILIT DI AGILIT**

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





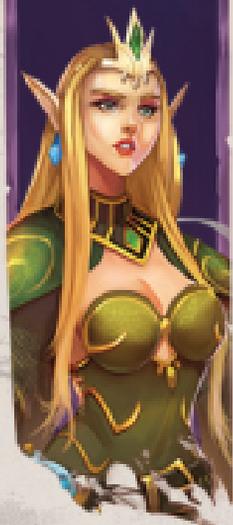
I

## ABILIT IN MISCHIA



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



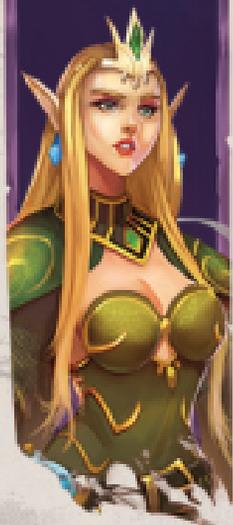


I

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**

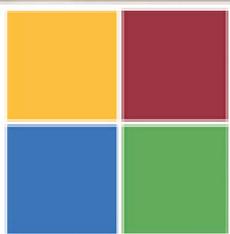
**MANTENERE LA LINEA:**  
+2 CV; IMMUNITÀ AI COLPI  
GIÙ, SPINGERE, RALLENTARE,  
STORDIRE E TELECINESI

P

?

# ARMATURA IN PELLE

INGRANAGGIO DI PARTENZA

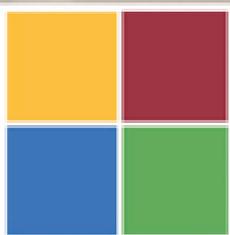


**SCOSSA:** ⚡

AUTO, PREVENIRE 2 E SPOSTARE 2

# ARMATURA IN PELLE

INGRANAGGIO DI PARTENZA



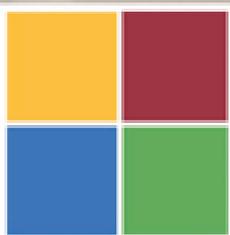
**SCOSSA:** ⚡

AUTO, PREVENIRE 2 E SPOSTARE 2



# ARMATURA

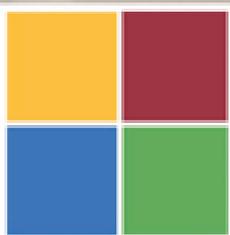
INGRANAGGIO DI PARTENZA



**RESISTENZA:** ⚡  
AUTO, PREVENIRE 3

# ARMATURA

INGRANAGGIO DI PARTENZA

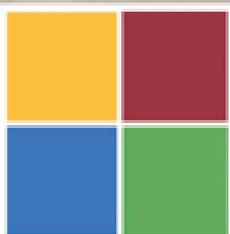


**RESISTENZA:** ⚡  
AUTO, PREVENIRE 3



# ARMATURA

INGRANAGGIO DI PARTENZA

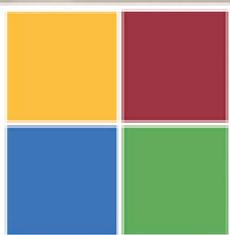


**RESISTENZA:** ⚡  
AUTO, PREVENIRE 3



# 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



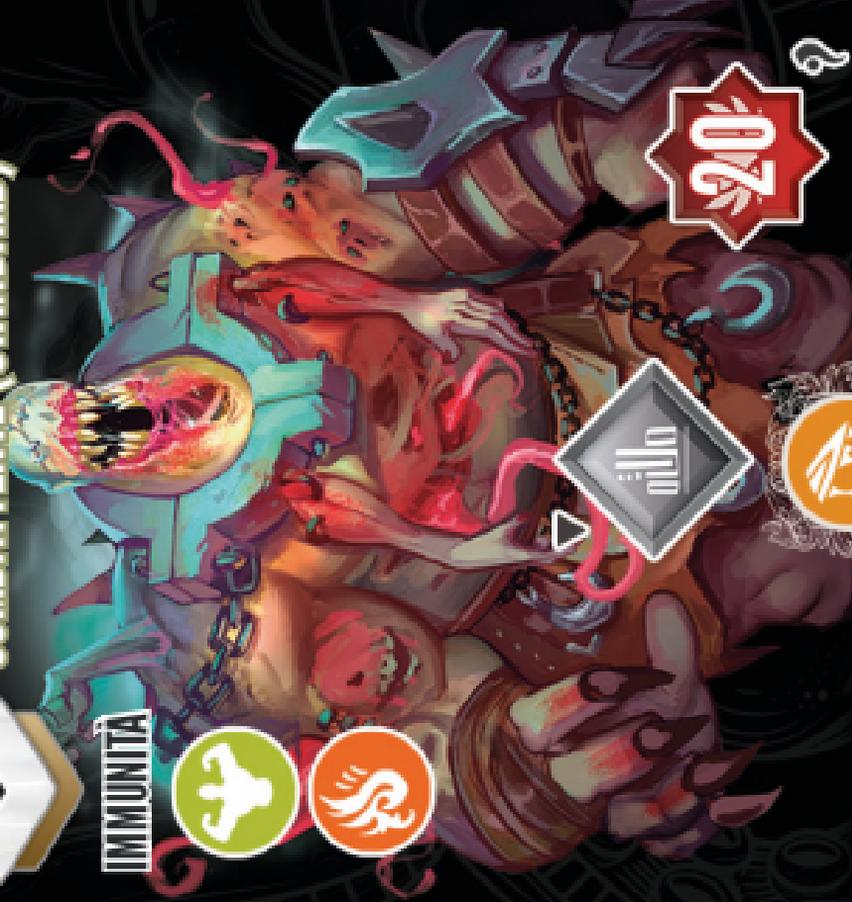
REGENERAZIONE 1;  
COLPIRE 1, STORDIRE



**ABOMINAZIONE**

**COMBATTENTE (STANDARD)**

**IMMUNITÀ**



**REGENERAZIONE 1;**

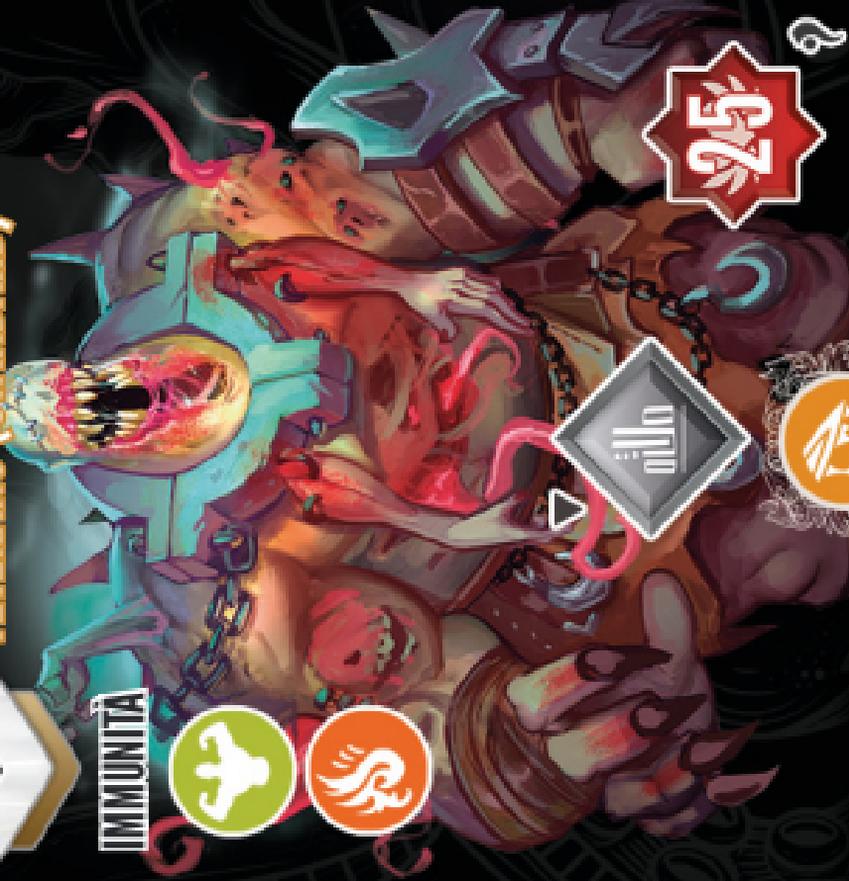
**COLPIRE 1, STORDIRE**



# ABOMINAZIONE VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



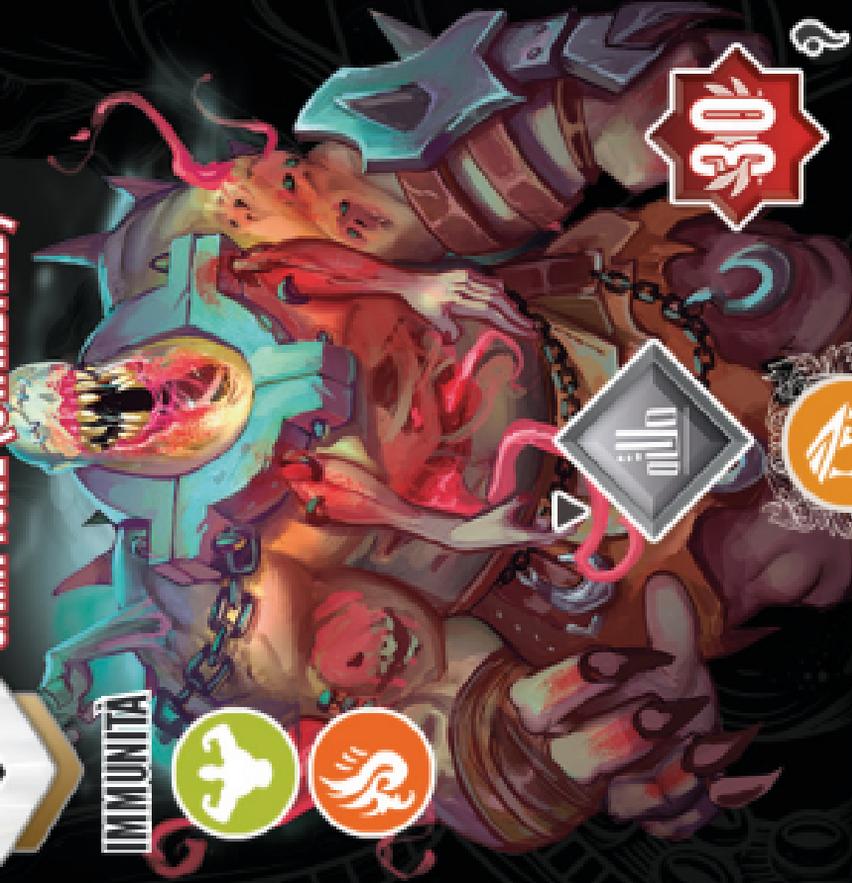
REGENERAZIONE 2,  
COLPIRE 1, STORDIRE



# ABOMINAZIONE

## CAMPIONE (STANDARD)

IMMUNITÀ



REGENERAZIONE 2,  
COLPIRE 1, STORDIRE

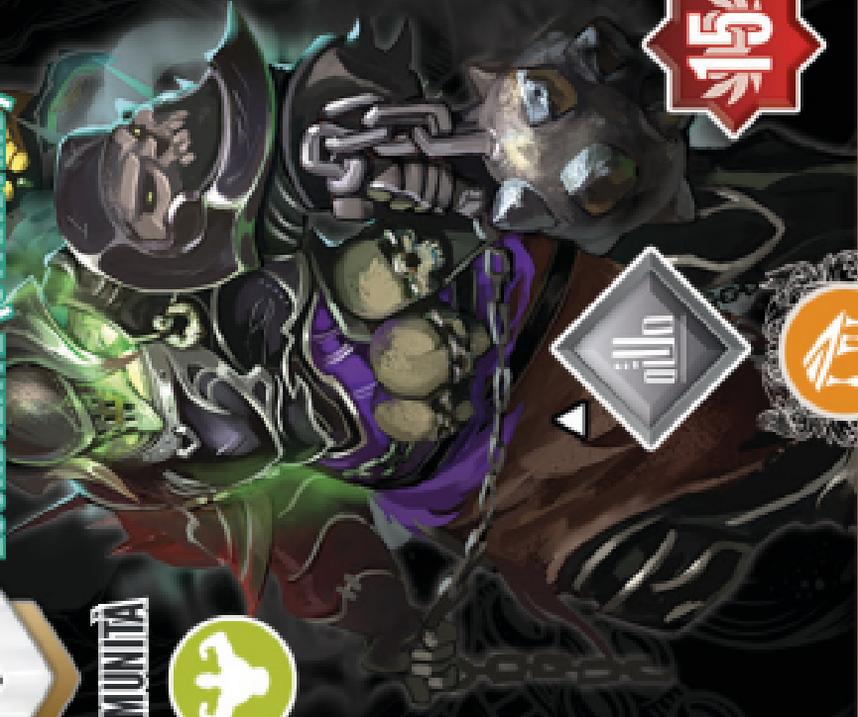


# CAVALIERE DELL'OMBRA

ESORDIENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SCUDO 1;

COLPO 2, BUSSARE

GIÙ

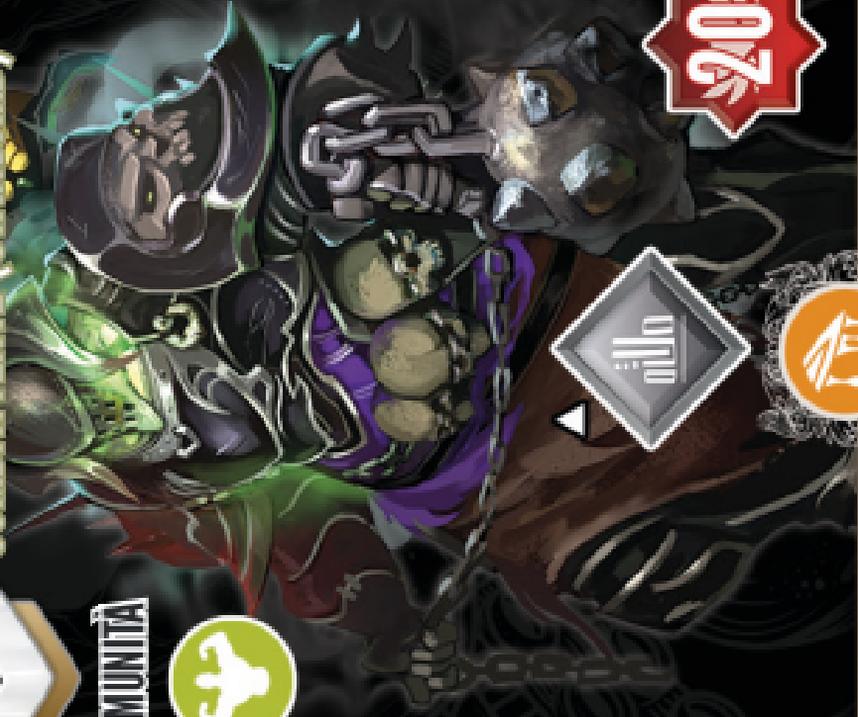


# CAVALIERE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SCUDO 2,  
COLPO 2, BUSSARE  
GIÙ

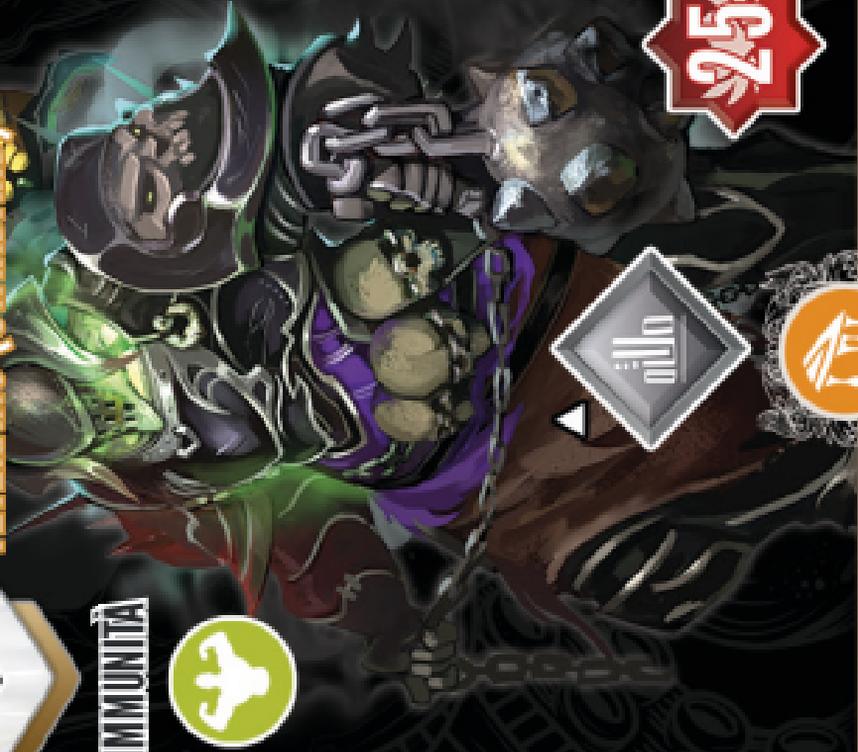


# CAVALIERE DELL'OMBRA

VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



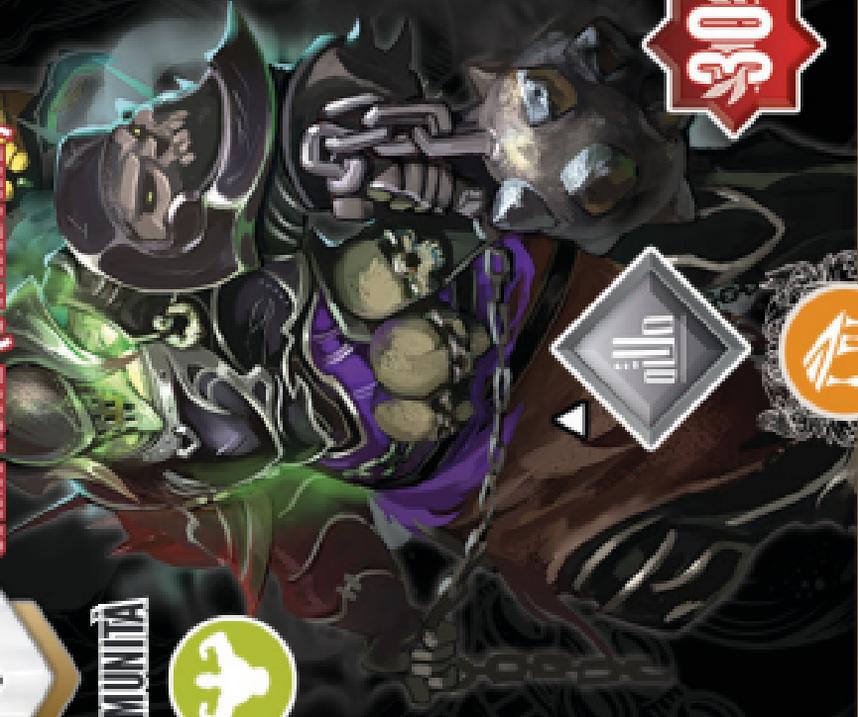
SCUDO 3,  
COLPO 2, BUSSARE  
GIÙ

# 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

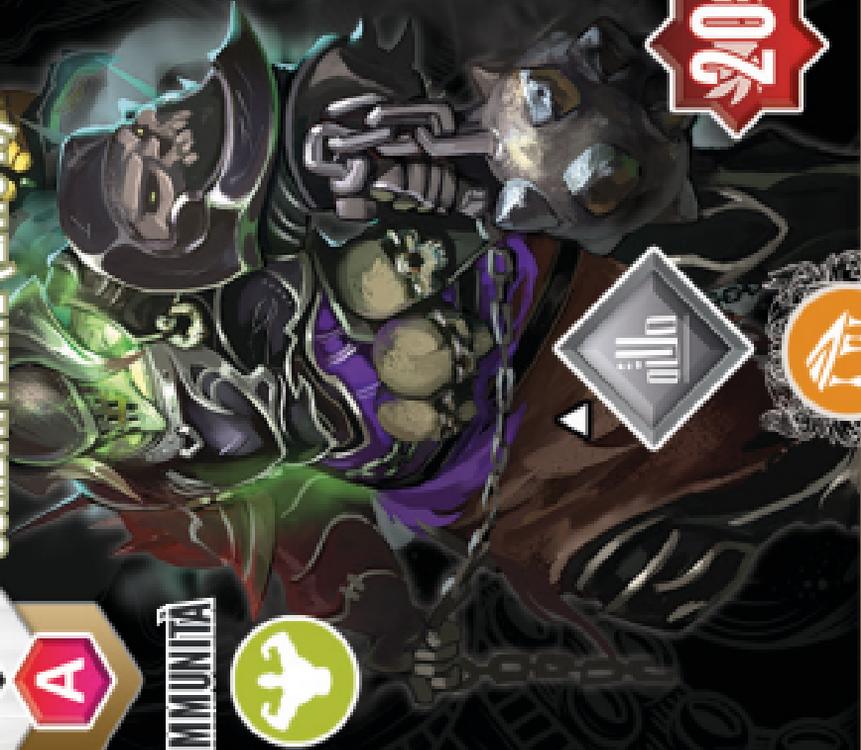


IMMUNITÀ



CAVALIERE DELL'OMBRA

COMBATTENTE (LATO A)



SCUDO 1; SFIDA;  
COLPO 1 E STORDIRE

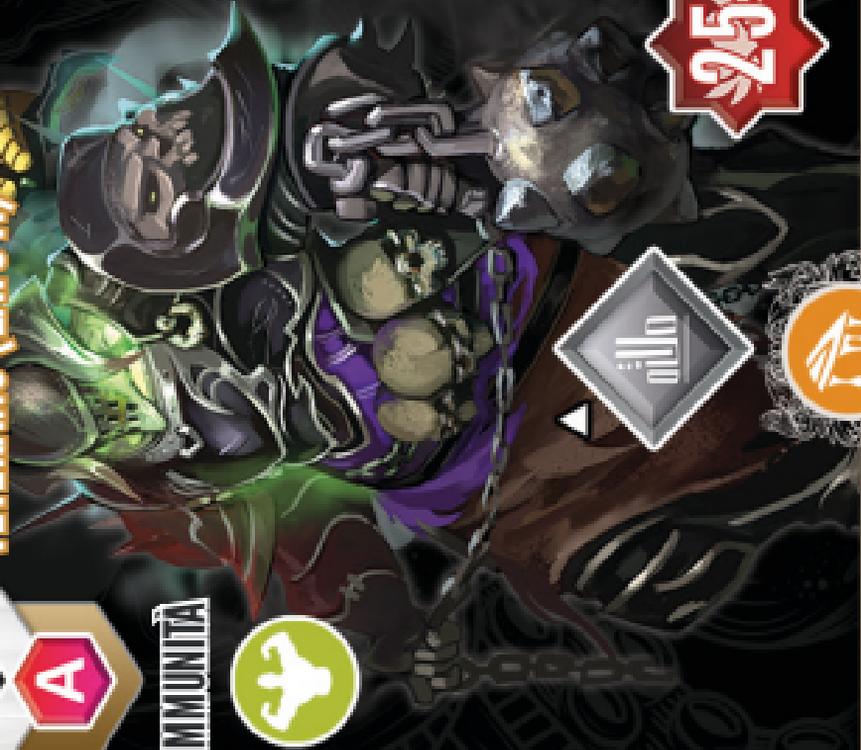


IMMUNITÀ



CAVALIERE DELL'OMBRA

VETERANO (LATO A)



SCUDO 2, SFIDA,  
COLPO 1 E STORDIRE

# CAVALIERE DELL'OMBRA

CAMPIONE (LATO A)



IMMUNITÀ



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



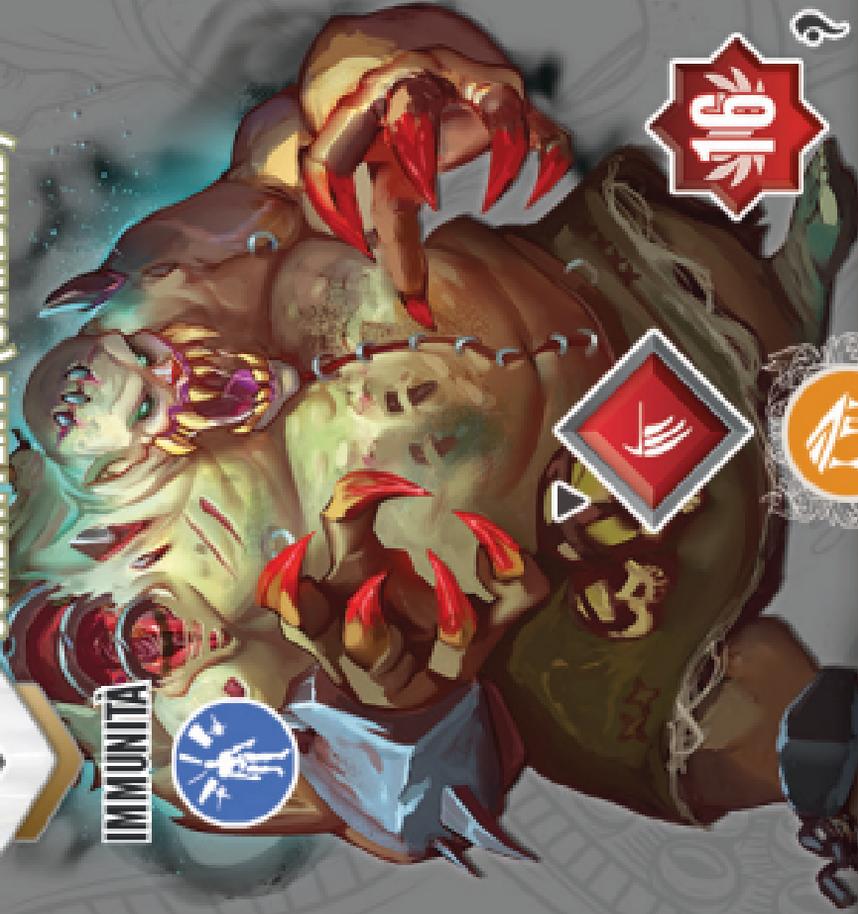
ATTACCARE DUE VOLTE,  
INTIMIDIRE 1

# GARNE MARGIA

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



?

16



ATTACCARE DUE VOLTE,  
INTIMIDIRE 1



# GARNE MARGIA

VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



?

20



ATTACCARE DUE VOLTE,  
INTIMIDIRE 2

# GARNE MARGIA

CAMPIONE (STANDARD)



IMMUNITÀ



24



4

6

ATTACARE DUE VOLTE,  
INTIMIDIRE 2

# GARNE MARGIA

## ESORDIENTE (LATO A)



IMMUNITÀ



?



BRAMOSO; SANGUINARE 1  
E ABBATTERE

# GARNE MARGIA

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

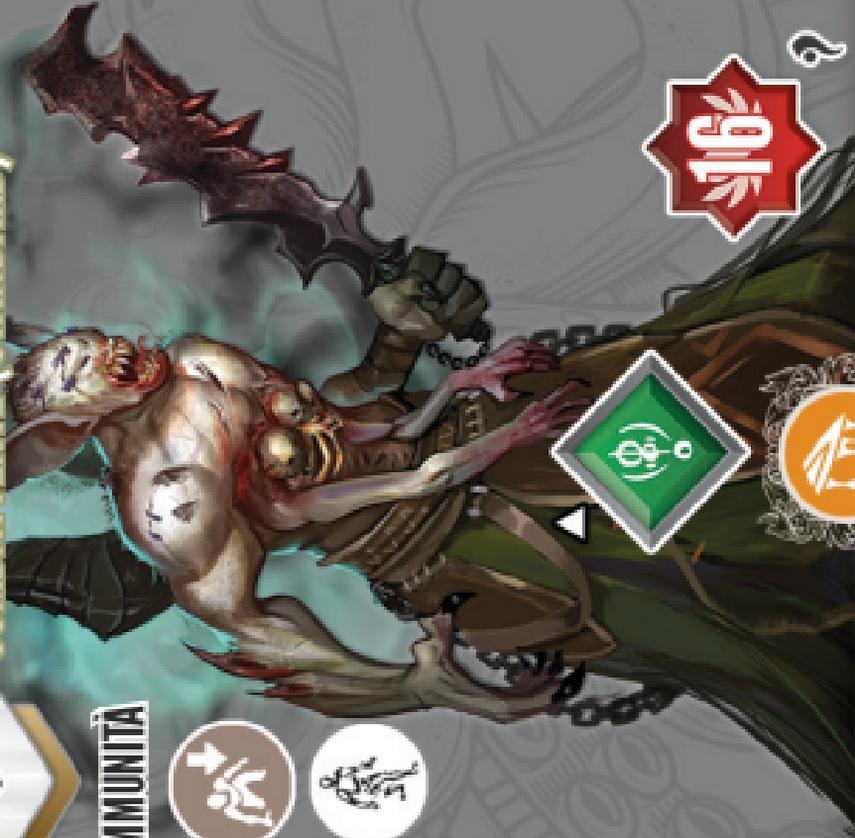


# VAMPIRO DELL'OMBRA

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, FATICIA 2;



# SEGUACE DELL'OMBRA

VETERANO (LATO A)



IMMUNITÀ



IMPLACABILE;  
VELENO 2, FATICA 3;

π

A

IMMUNITÀ



SEGUACE DELL'OMBRA

CAMPIONE (LATO A)



18



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)



18



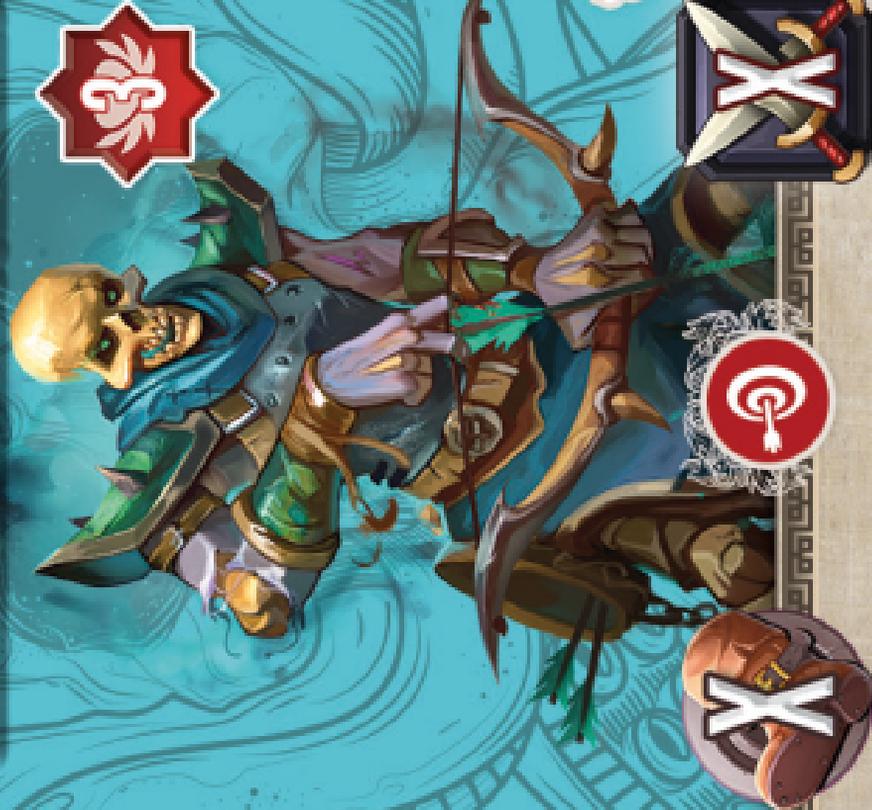
IMMUNITÀ



MULTICOLPO 2,  
VELENO 2



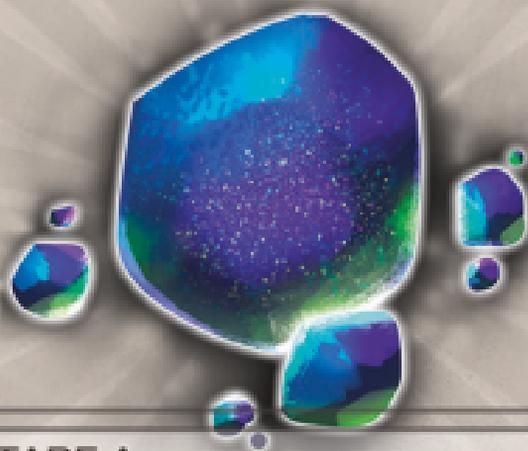
# MINION ARCIERE SCHELETRO



- 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)



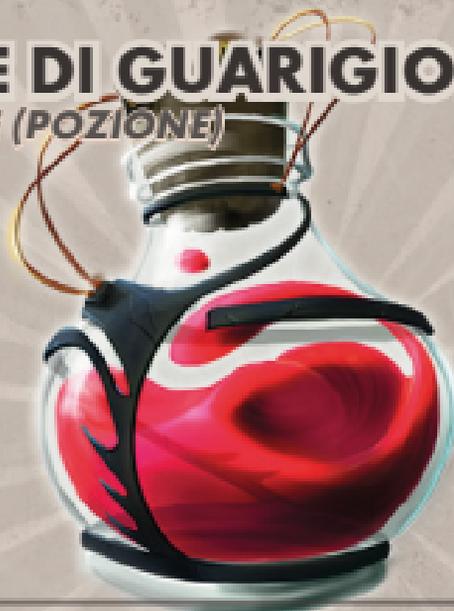
EPICA RARA ?



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

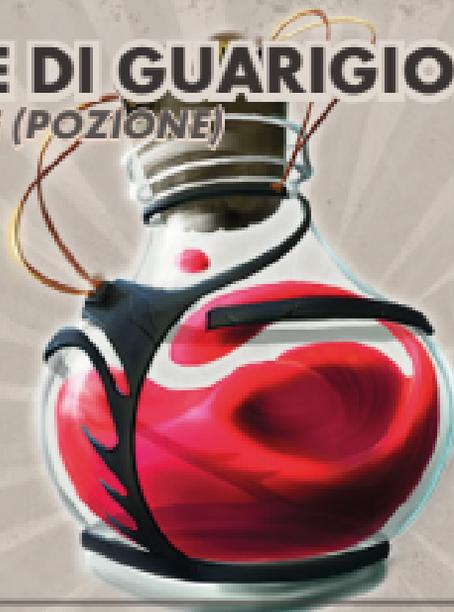


**X**

SCARTARE A:  
AUTOSTIMA, GUARIGIONE 6

# POZIONE DI GUARIGIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



COMUNE

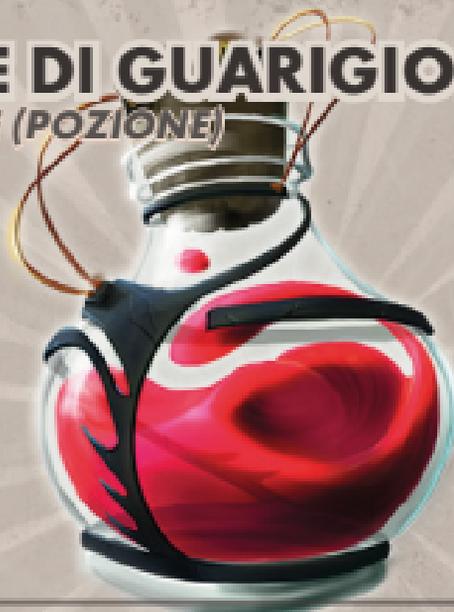


**X**

SCARTARE A:  
AUTOSTIMA, GUARIGIONE 6

# POZIONE DI GUARIGIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



COMUNE

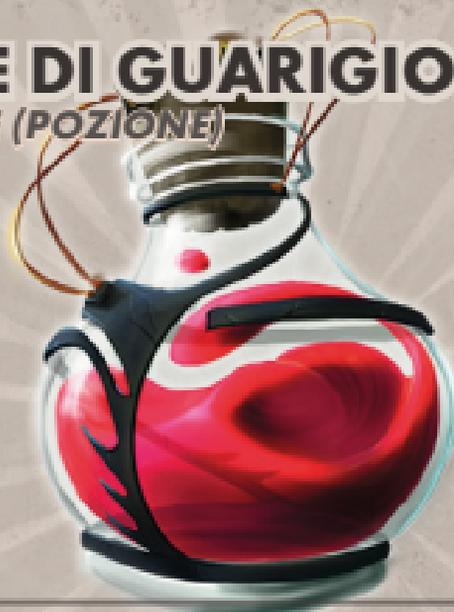


**X**

SCARTARE A:  
AUTOSTIMA, GUARIGIONE 6

# POZIONE DI GUARIGIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



COMUNE

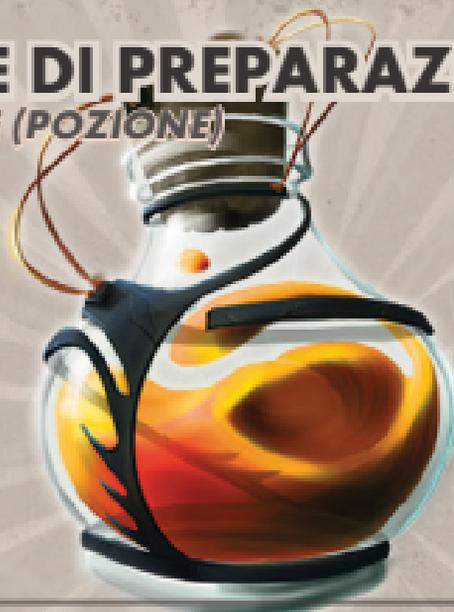


**X**

SCARTARE A:  
AUTOSTIMA, GUARIGIONE 6

# POZIONE DI PREPARAZIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



UNCOMMONTE

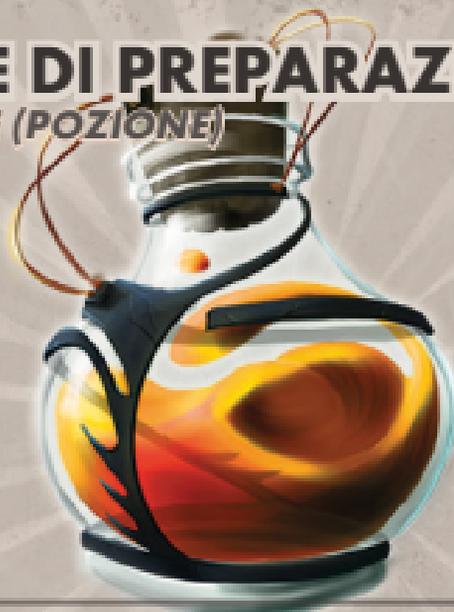


**X**

SCARTARE A:  
AUTO, CONCENTRAZIONE 2 E  
PULIZIA 1

# POZIONE DI PREPARAZIONE

CONSUMABILE (POZIONE)



UNCOMMONTE

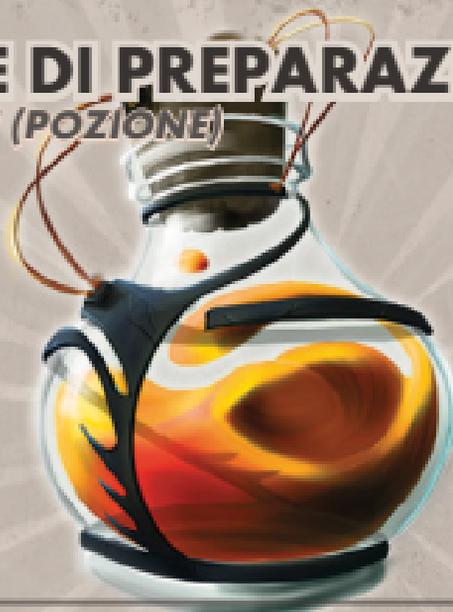


**X**

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



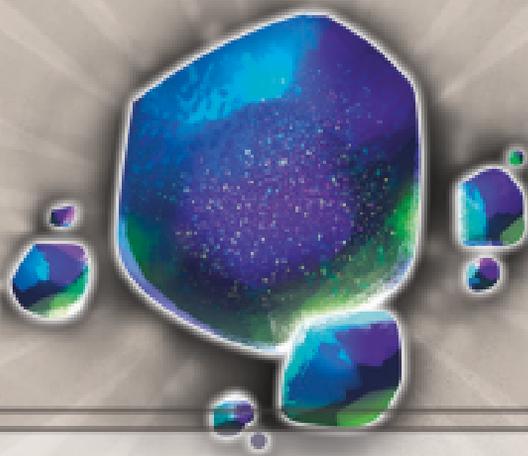
P



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

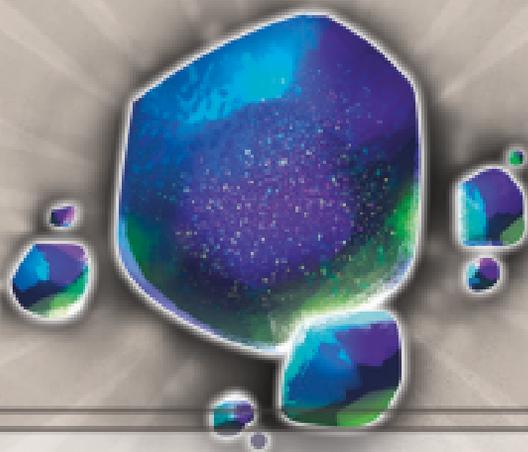


**X**

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)



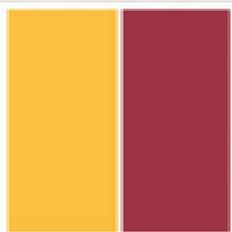
ANTERIORE ?

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)



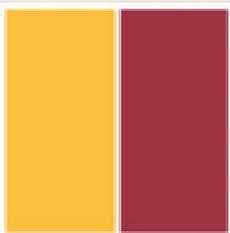
ANTERIORE ?

**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

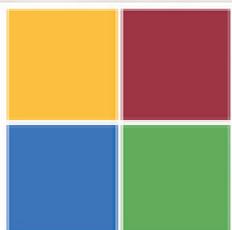


ANTERIORE ?

+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



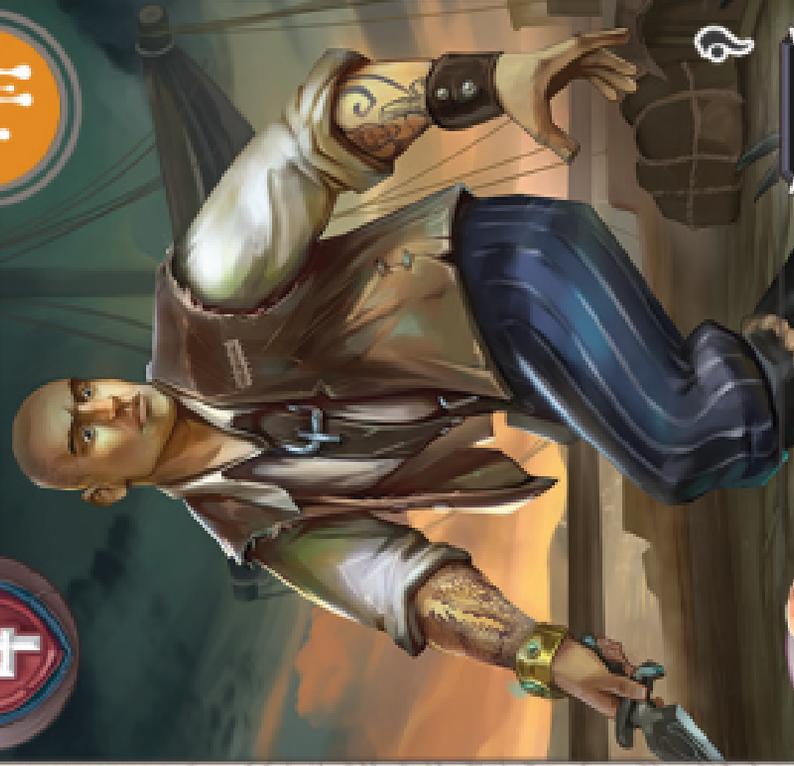
### **UN CARO RICORDO:**

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

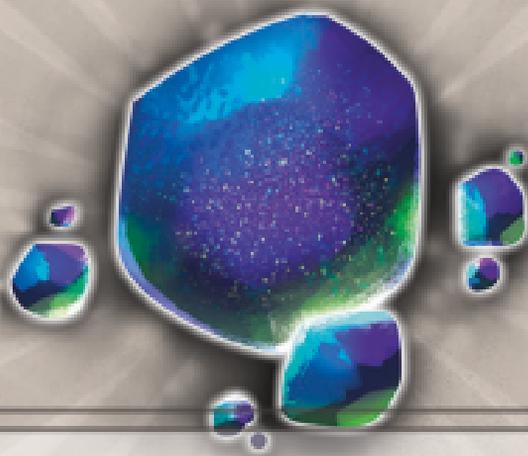


ANTERIORE ?

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



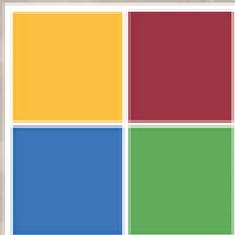
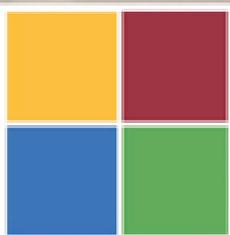
ANTERIORE ?

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



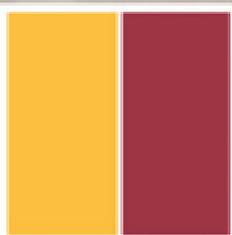
ANTERIORE ?

**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.**

## 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**

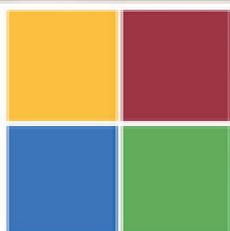
LADRO DI TOMBE



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

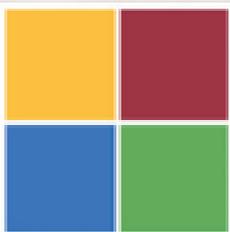


**RICETTATORE,  
PENITENZA E LENTO**



# FODERO SOTTO MONTAGNA

ARMA A MANO LIBERA, SCUDO E RELIQUIA



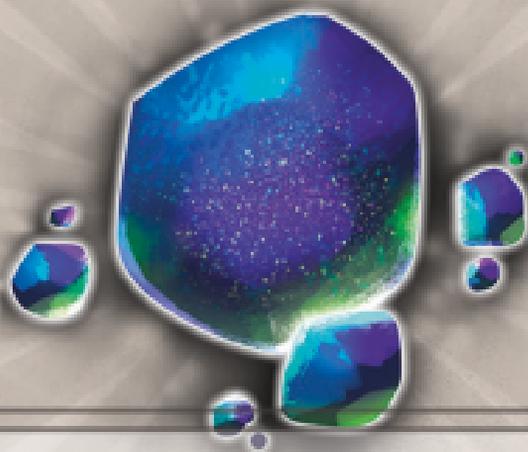
ANTERIORE ?

**PARATA ASSORBENTE:**  $\neq$

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

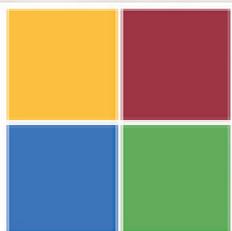


**SALTO; UNICO;  
PROTEGGERE**



# DEWEY & GUSS' COLLAR

GINGILLO



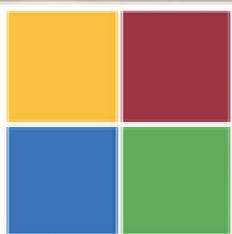
ANTERIORE ?

## **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



16



IMPLACABILE;  
AGGUATO; SILENZIO

1+X

# 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)

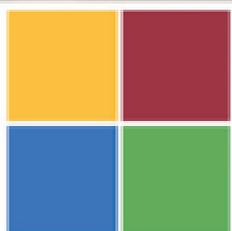
IMMUNITÀ



RICETTATORE,  
PENITENZA

# LEGAME DI SUPERAZIONE

GINGILLO



ANTERIORE

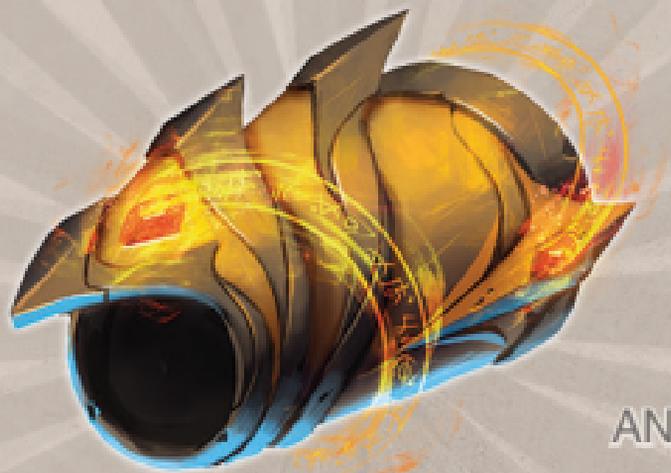
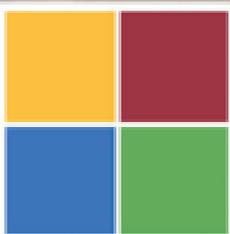


## SOPRAVVIVERE:

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

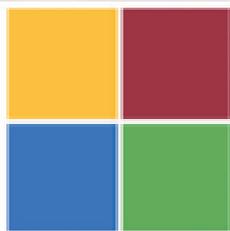


**TENETEVI FORTE:** ⚡

AUTO, MALEDIZIONE 1 E  
PREVENZIONE DI TUTTI I DANNI

# DISTINTIVO DEL VENTO DELL'OVEST

## GINGILLO



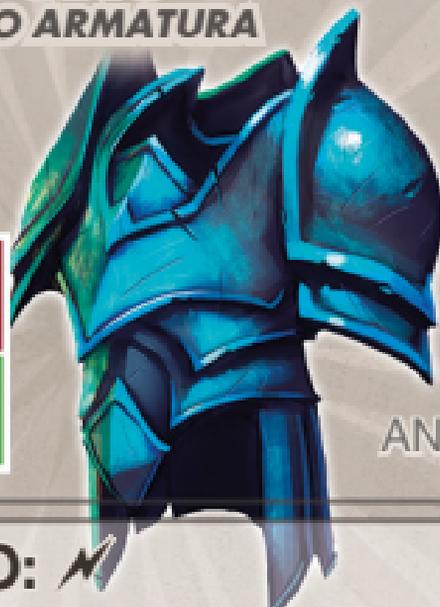
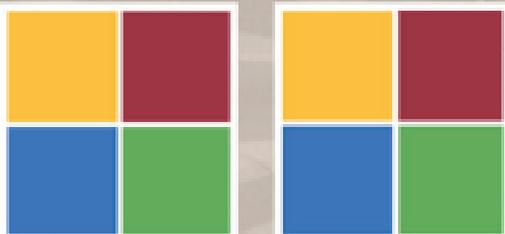
ANTERIORE ?

### **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



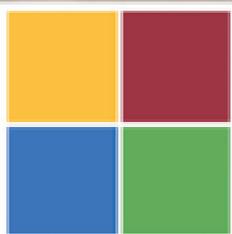
ANTERIORE ?

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

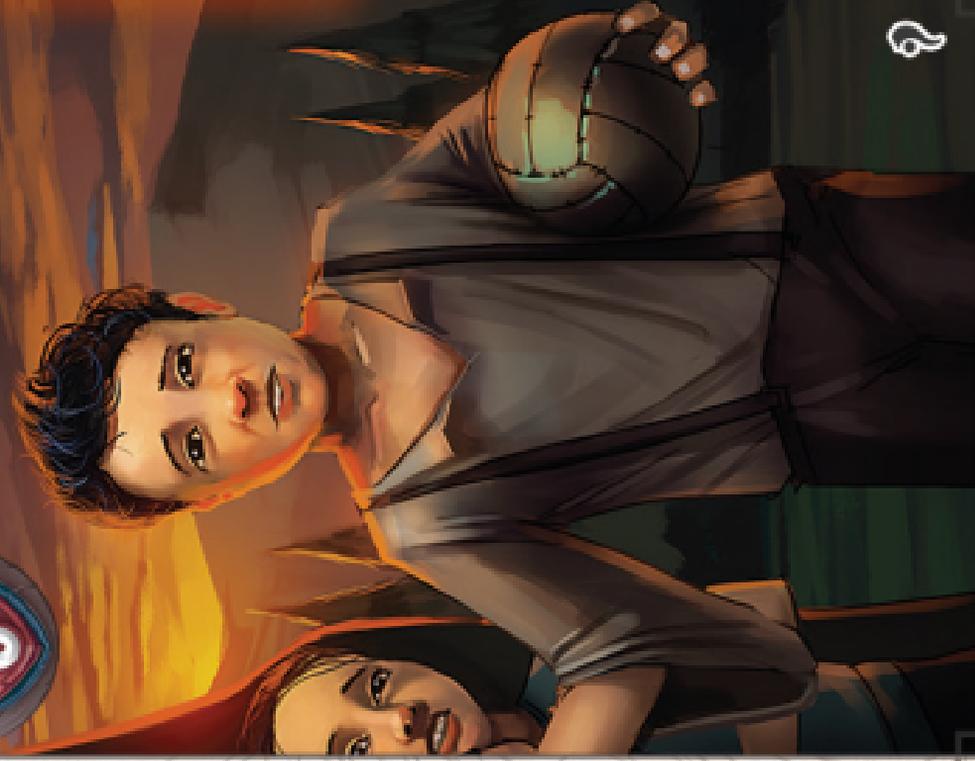


COMPAGNO

OLIVERTWIST

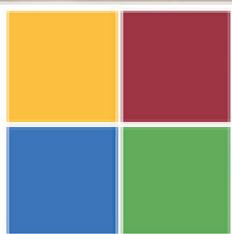
BAMBINO SENZA PAURA

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 ?

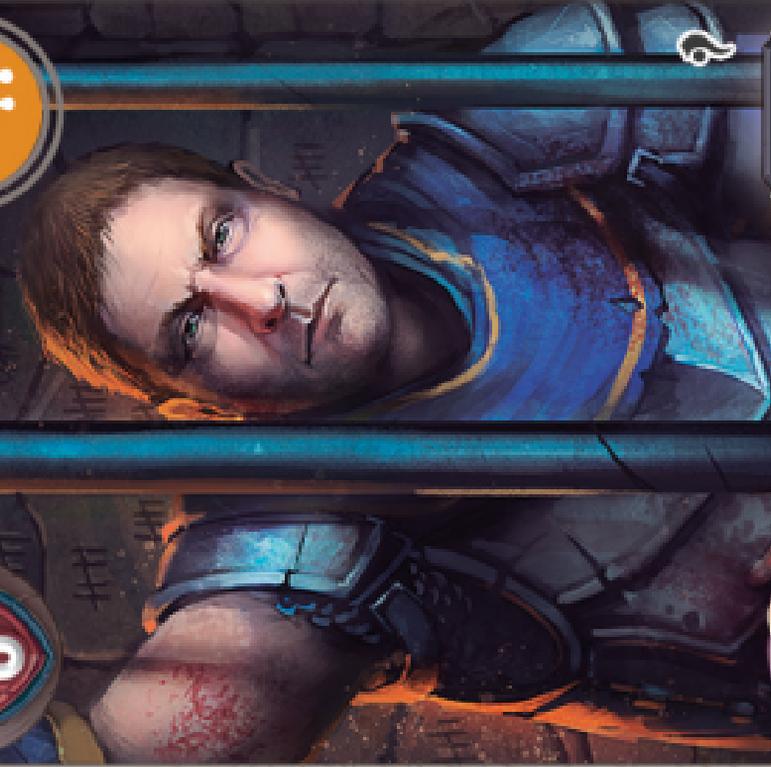
SE SI HA IN MANO LA "SPADA DEL RE DEI NANI" NELLA BORSA, COME AZIONE MINORE SI PUÒ SCARTARE PER CAPOVOLGERE QUESTA CARTA.



COMPAGNO

CAPITANO GONNER

AMIRAN CAPITAN



BUSSARE

GIÙ



# COMANDANTE BRUTE

DEVASTATORE SENZA CERVELLO (LATO A)

A

IMMUNITÀ



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



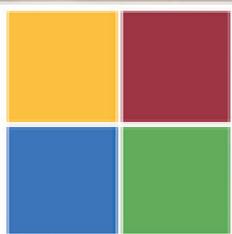
P

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

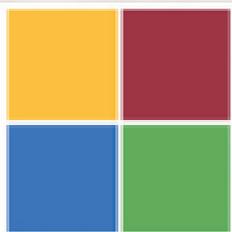


**ULTIMO SAGGIO:**

COPIARE UN'ABILITÀ DI UN EROE 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

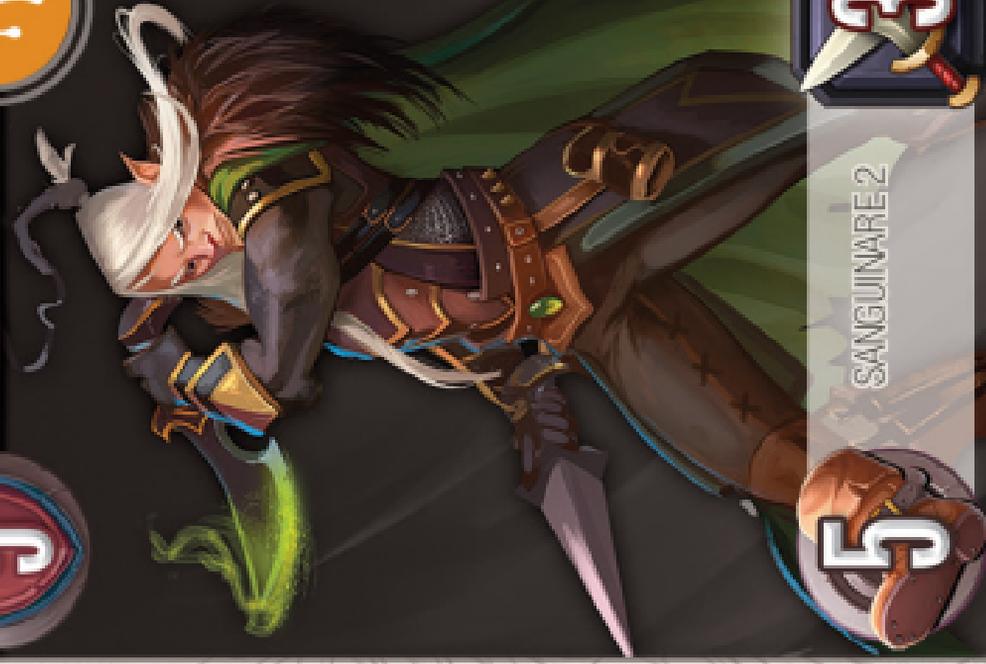
# Eroe di Daren



COMPAGNO

ELROS

EROE DI DAREN



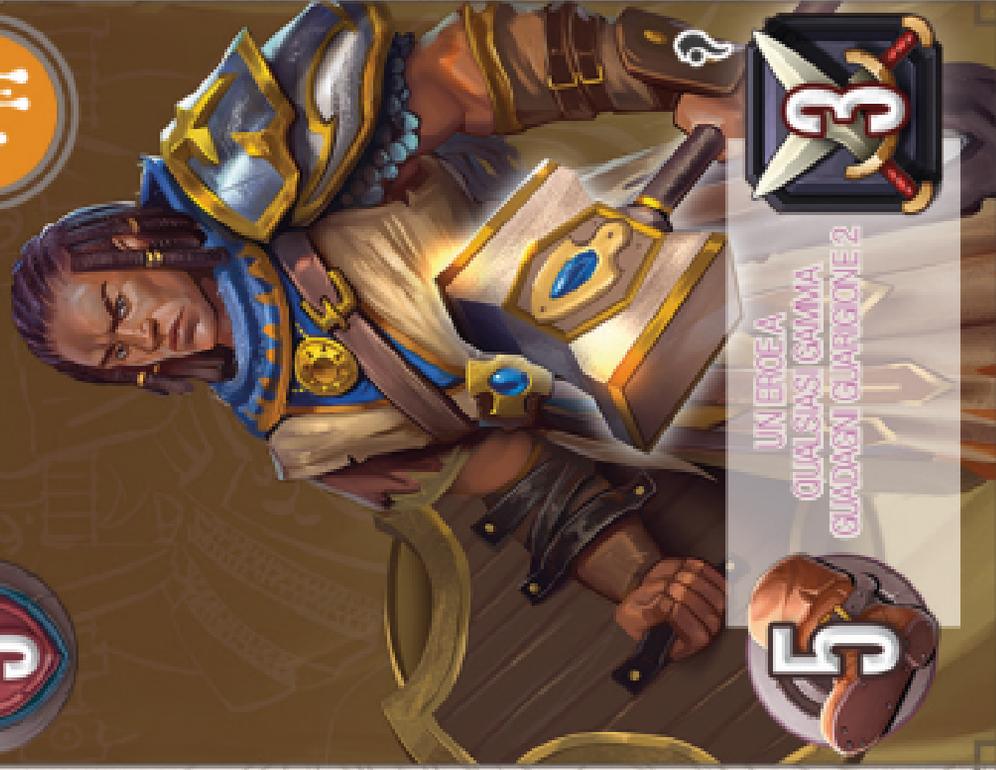
SANGUINARE 2

COMPAGNO

**JAHREEN**

**EROE DI DAREN**

5



UN EROEA

QUALSIASI GAMMA

GIUGNO GIUGNO 2

5

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.

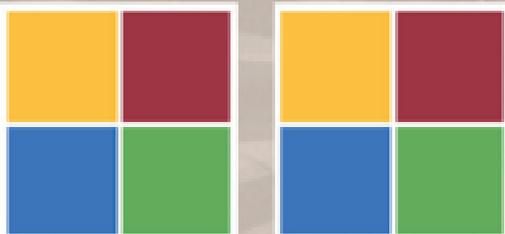


Attacco dell'eroe caduto



# MANTELLO DA INCANTATORE MINORE

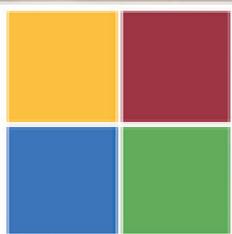
## ARMATURA DI STOFFA



**ASSORBIMENTO:** ⚡  
AUTO, PREVENIRE 3

# MANTELLO DI SPOSTAMENTO MINORE

ARMATURA DI STOFFA

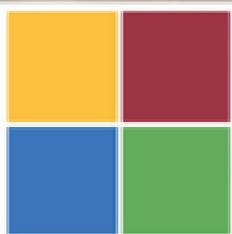


**SPOSTARE:** ⚡

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

# ARMATURA IN PELLE IMBOTTITA

ARMATURA IN PELLE



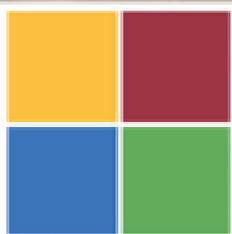
**SCOSSA:** ⚡

AUTO, PREVENIRE 4 E SPOSTARE 2



# ARMATURA IN PELLE DELL'OMBRA

ARMATURA IN PELLE

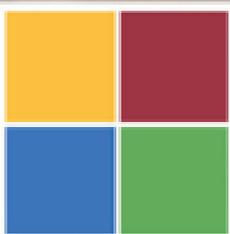


**SPOSTAMENTO DELL'OMBRA:** ⚡

AUTO, MALEDIZIONE 1, IMPEDIRE 4,  
MUOVERE 2 E FURTIVITÀ

# CORAZZA

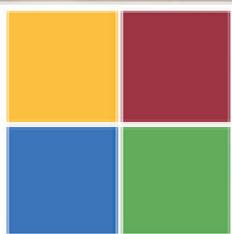
ARMATURA



**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



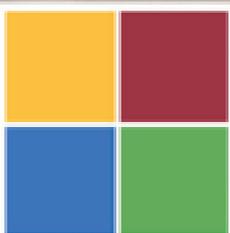
P



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



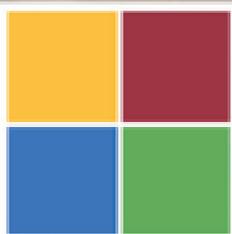
P



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

# PUGNALE DA LANCIO

ARMA A MANO LIBERA



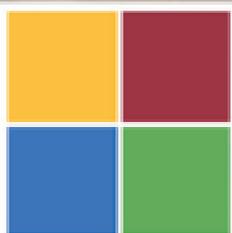
RETALIZZARE: ⚡

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



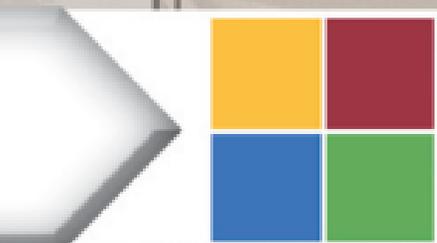
P



+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  $\times$  DA OGNI AZIONE DI  $\times$  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

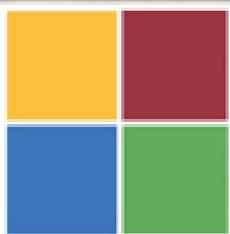


SI PUÒ OTTENERE UN SOLO **X** DA OGNI  
AZIONE DI **X** CHE SI COMPIE  
O RICEVERE



# MANTELLO DI SPOSTAMENTO

ARMATURA DI STOFFA

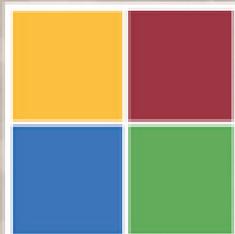
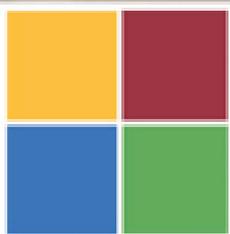


**SPOSTARE:** ⚡

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

# MANTELLO PER INCANTESIMI

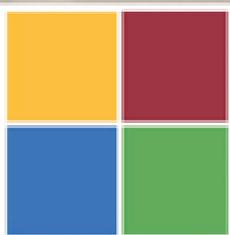
ARMATURA DI STOFFA



**ASSORBIMENTO:** ⚡  
AUTO, PREVENIRE 4

# ARMATURA IN PELLE BORCHIATA

ARMATURA IN PELLE

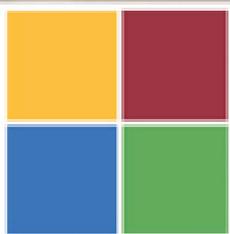


**SCOSSA:** ⚡

AUTO, PREVENIRE 6 E SPOSTARE 2

# PELLE SHADOW BORCHIATA

ARMATURA IN PELLE



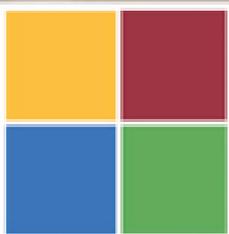
**SPOSTAMENTO DELL'OMBRA:** ⚡

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



# ARMATURA A MEZZA PIASTRA

ARMATURA

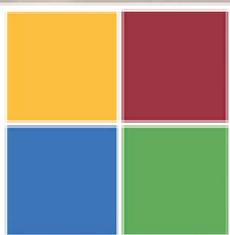


**RESISTENZA:** ⚡  
AUTO, PREVENIRE 7



# 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



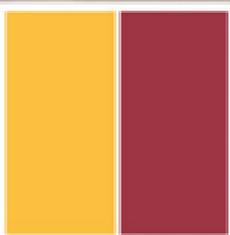
P



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

# SCUDO D'ACCIAIO

SCUDO

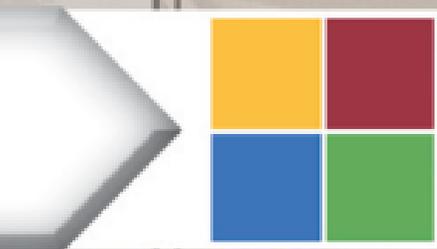


**BLOCCO ROBUSTO:** ⚡

AUTO, PREVENIRE 5

# SCUDO ROTONDO IN ARGENTO

SCUDO

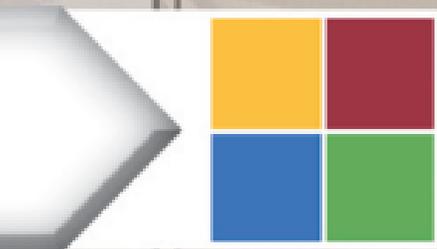


**ALZARE LO SCUDO:** ⚡

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



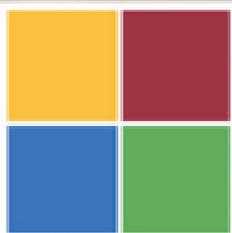
P



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

# PERIAPTO DI MAGGIORE GUARIGIONE

## GINGILLO



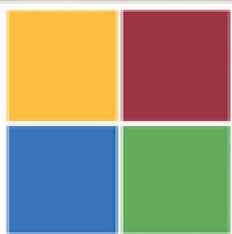
### **SOLLEVARE GLI SPIRITI:**

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 **X** DA OGNI  
AZIONE DI **X** 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

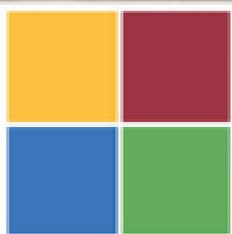


OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+, SCEGLIERE:  
L'ATTACCO OTTIENE IL MULTISHOT 2;  
OPPURE, L'ATTACCO ACQUISTA UNA PORTATA  
ILLIMITATA E SI PUÒ CAMBIARE IL BERSAGLIO.



# MANTELLO A SPOSTAMENTO MAGGIORE

## ARMATURA DI STOFFA

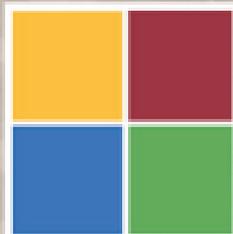
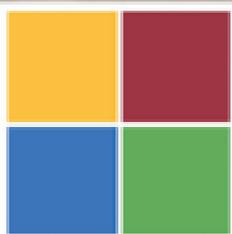


**SPOSTARE:** ⚡

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

# MANTELLO DA INCANTATORE MAGGIORE

## ARMATURA DI STOFFA

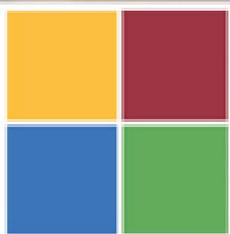


**ASSORBIMENTO:** ⚡  
AUTO, PREVENIRE 5



# PELLE SHADOW RINFORZATA

ARMATURA IN PELLE



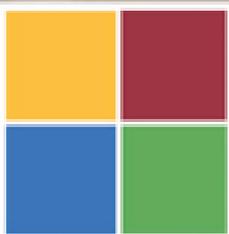
**SPOSTAMENTO DELL'OMBRA:** ⚡

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



# ARMATURA IN PELLE RINFORZATA

## ARMATURA IN PELLE



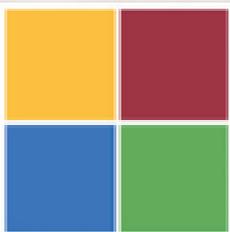
**SCOSSA:** ⚡

AUTO, PREVENIRE 6 E SPOSTARE 2



**ARMATURA**

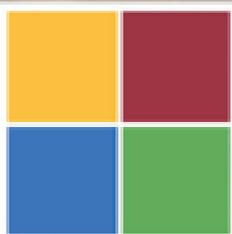
ARMATURA



**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

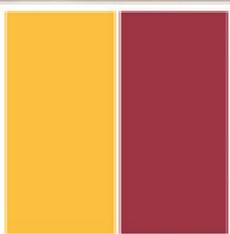


P

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

# SCUDO PESANTE

SCUDO

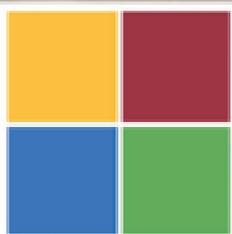


**BLOCCO ROBUSTO:** ⚡  
AUTO, PREVENIRE 7



# SCUDO D'ORO ROTONDO

SCUDO

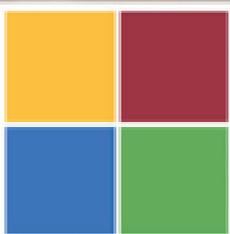


**ALZARE LO SCUDO:** ⚡

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**

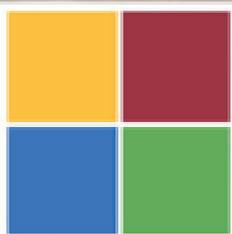


**P**

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

# AMULETO DELL'IMITATORE

GINGILLO

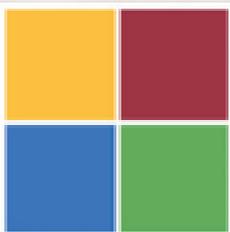


**RIFLESSI DEL GATTO:** *↗*

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. EVOCARE  
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).*

PAESANO IN DIFFICOLTÀ

## 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**