





Zfermundggir





Ufermundggir





Zfermundggir





WERMUNGGDIR

IL MORM COROTTO

IMMUNITÀ



MAELSTROM,
SCUDO X,
GOLPO 1, STORDIRE





Zfermundggir



Barbaro



CLASSE EROE



Barbaro



CLASSE EROE



Barbaro



CLASSE EROE



Barbaro



CLASSE EROE



ARMA DEGLI ANTICHI

TUTTI TIPI D'ARMI



EPIC



INDIETRO



PUOI FARE SOLO UN SINGOLA DA CIASCUN
AZIONE CHE COMPIE O RICEVE. INOLTRE, OGNI
VOLTA CHE UN NEMICO MUORE: SÉ STESSO,
PULISCE 1 E CAPOVOLGE QUESTA CARTA.





EPIC

BASTONE DELLA GRAVIT

ARME DI IMPLEMENTAZIONE



EPIC



INDIETRO

PUOI FARE SOLO UN SINGOLA X DA CIASCUN X AZIONE CHE COMPIE O RICEVE. INOLTRE OGNI VOLTA CHE UN NEMICO MUORE: SÉ STESSO, PULISCE E GAPOVOLGE QUESTA CARTA.





EPIC



EPIC

Porh

oro
barbaro



Kuafarina

umano
barbaro

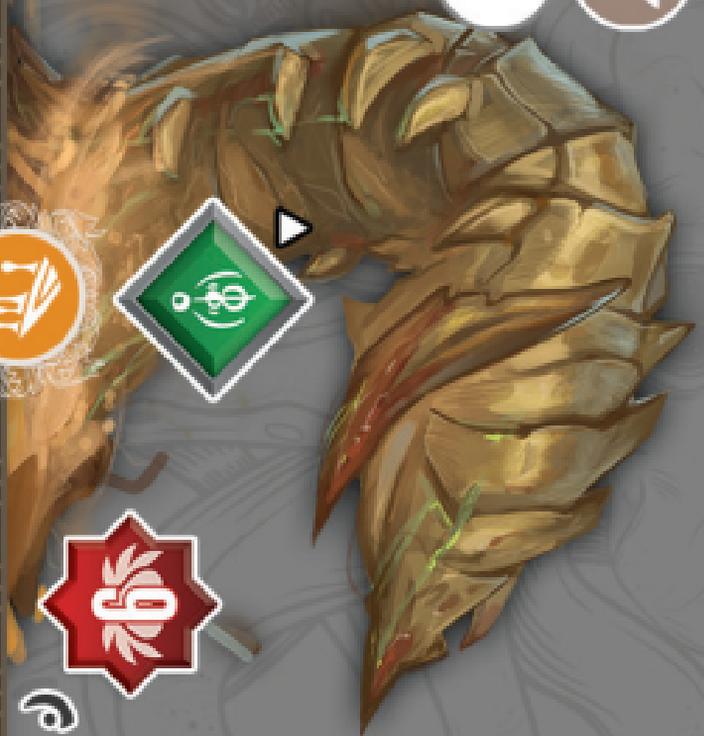




IMMUNITÀ

PROLE DI WURM

ESORDIENTE (ALTERNA)



AFFIDABILE;
CLEAVE 2, BRUCIATURA 1
E AFFATICAMENTO 1

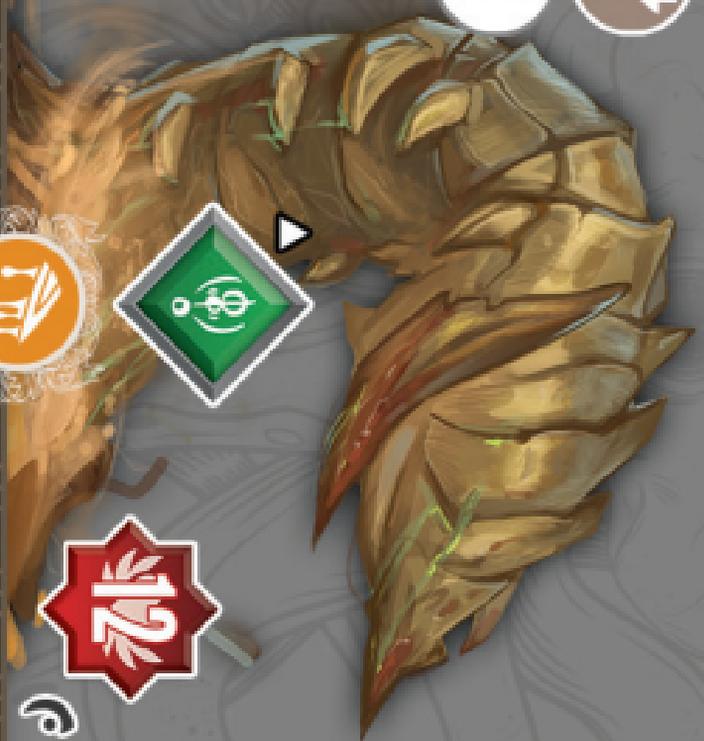




PROLE DI WURM

COMBATTENTE (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE;
CLEAVE 2, BRUCIATURA 1
E AFFATICAMENTO 1

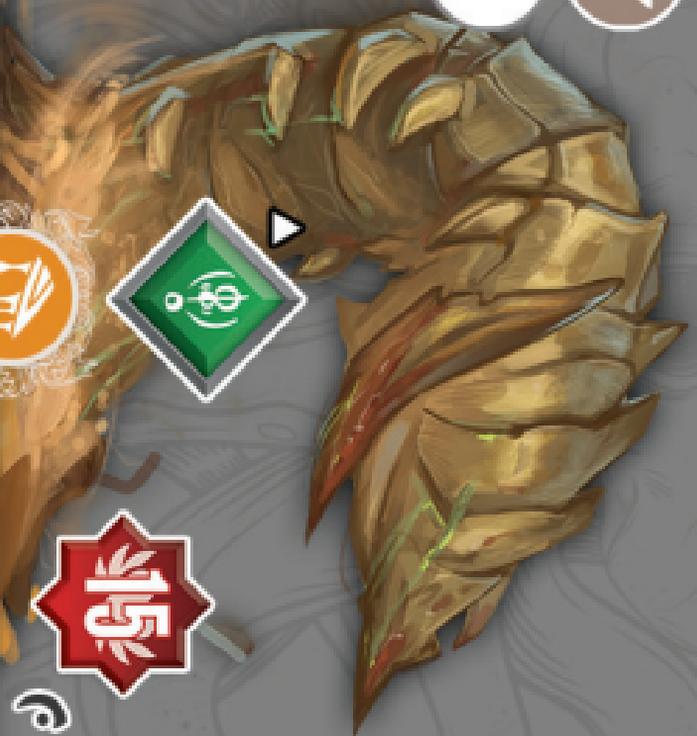




PROLE DI WURM

VETERANE (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE;

CLEAVE 2, BRUCIATURA 2
E AFFATICAMENTO 2

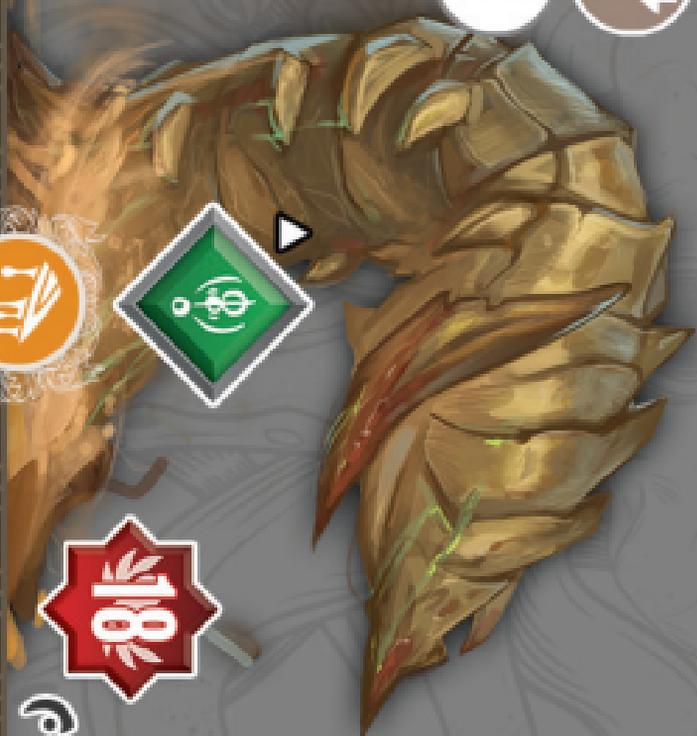


PROLE DI WURM

CAMPIONE (ALTERNNA)



IMMUNITÀ



AFFIDABILE;

CLEAVE 2, BRUCIATURA 2
E AFFATICAMENTO 2



ASSALTO DI WERMUNGGDIR

Esegue l'azione Assalto alle Rune e....

Scende nell'oscurità



FLIP:
QUESTA
SCHEDA





II

ABILIT DI AGILIT

⚡ **EVASIONE:**
IMPEDISCE TUTTI I DNNI
TRANNE 1



PASSO AGGRESSIVO:
I TUOI MOVIMENTI
SCUDO DI GUADAGNO 2





II

ABILITÀ IN MISCHIA

✘ AGGRESSIONE SCONSIDERATA:

AUTO, PULIRE 1.;
+0 COLPO, +0 COLPO,
+0 COLPO

✘ TRIPLO COLPO:

CLEAVING STRIKE 2,
+0 COLPO/ +0 COLPO





II

COMPETENZE VARIEGATE

✕ **DOPPIO TIRO**

+0 COLPI / +0 COLPI,
+1 DNN



✕ **LANCIO DI FURIOS:**

+2 COLPI, +2 DNN E SE
IL BERSAGLIO MUORE:
AUTO, PURIFICARE4.





II

ABILIT DI SAGGEZZA

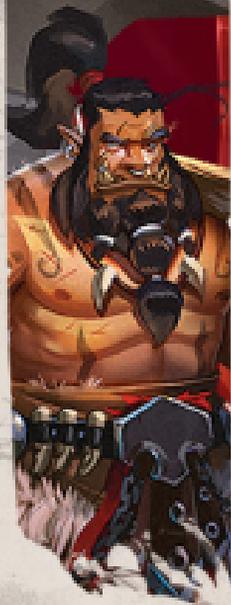
CONCENTRATO:
AUTO, FOCUS 2



**BENEDIZIONE DEGLI
ANTENATI:**

SÉ, PURIFICARE 1, GUARIRE
3 E RICHIAMARE FINO A
2 ALTRI AC





II

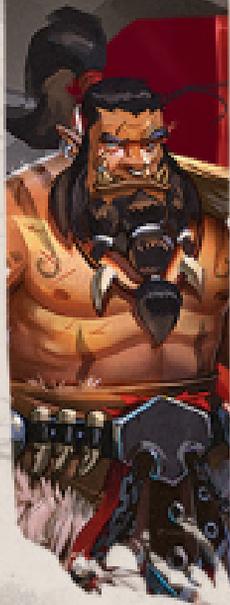
ABILIT DI AGILIT

MARCIA DI BATTAGLIA:
SPOSTARE 3; AUTO,
FOCUS 2



EVASIONE:
AUTO, FATICA 1 E
PREVENZIONE TUTTO MA
1 DNN





II

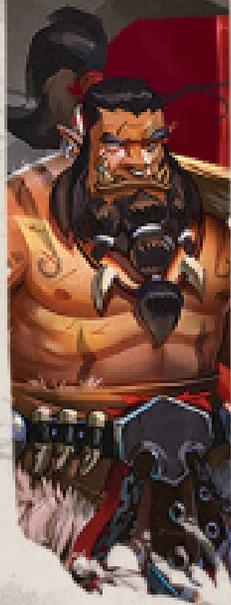
ABILIT IN MISCHIA

✘ **COLPO INFURIATO:**
-2 COLPI/-2 COLPI/
-2 COLPI



✘ **SPINTA INFERNALE:**
+3 COLPO +2 DNN,
CRIT 16+, SPINTA 3 E
ABBATTIMENTO





II

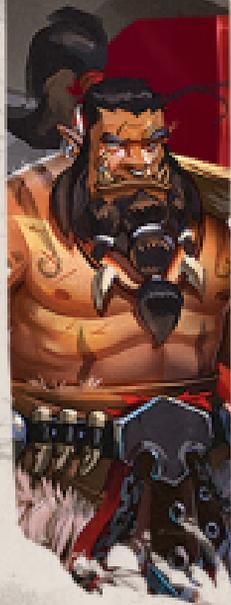
ABILITÀ A DISTANZA

X RAMPINO:
+2 COLPI, +3 DNN E
TELECINESI 3



**TEMPRATO IN
BATTAGLIA:**
OGNI VOLTA CHE SI TIRA
16+: AUTO, SCUDO 2

P



II

ABILIT DI SAGGEZZA

GRIDO DI GUERRA:
INTIMIDIRE 4; IL TUO
PROSSIMO X IN QUESTO
TURNO GUADAGNA +2 DNN
E CRIT 16+



MEDITAZIONE
AUTO GUARIRE 2 E
CONCENTRARSI 2

