



Zfermundggir





Zfermundggir





Zfermundggir





WERMUNGGDIR

IL MURM 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



PUOI FARE SOLO UN SINGOLA X DA CIASCUN X 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

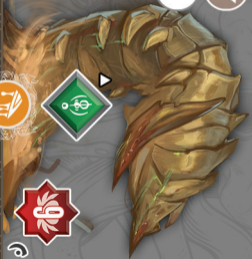




PROLE DI WURM

ESORDIENTE (ALTERNA)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE;
CLEAVE 2, BRUCIATURA 1
E AFFATICAMENTO 1

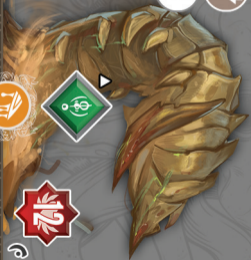




PROLE DI WURM

COMBATTENTE (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE;
CLEAVE 2, BRUCIATURA 1
E AFFATICAMENTO 1

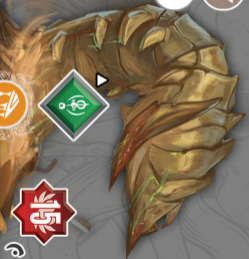




PROLE DI WURM

VETERANE (ALTERNATA)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE;

CLEAVE 2, BRUCIATURA 2
E AFFATICAMENTO 2

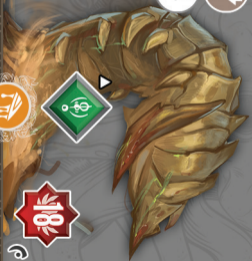




PROLE DI WURM

CAMPIONE (ALTERNNA)

IMMUNITÀ



AFFIDABILE;
CLEAVE 2, BRUCIATURA 2
E AFFATICAMENTO 2



ASSALTO DI WERMUNGDIR

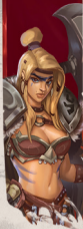
Esegue l'azione Assalto alle Rune e....

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:

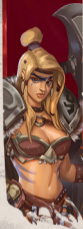
AUTO, PULIRE 1.;
+0 COLPO, +0 COLPO,
+0 COLPO



✘ TRIPLO COLPO:

CLEAVING STRIKE 2,
+0 COLPO/ +0 COLPO





II

COMPETENZE VARIEGATE

✕ **DOPPIO TIRO**

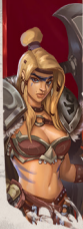
+0 COLPI / +0 COLPI,
+1 DNN



✕ **LANCIO DI FURIOS:**

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





II

ABILIT DI SAGGEZZA

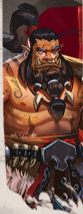
CONCENTRATO:
AUTO, FOCUS 2



**BENEDIZIONE DEGLI
ANTENATI:**

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





II

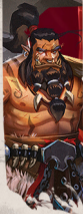
ABILIT DI AGILIT

MARCIA DI BATTAGLIA:
SPOSTARE 3; AUTO,
FOCUS 2



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





II

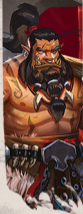
ABILIT IN MISCHIA

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



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





II

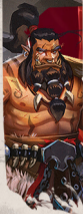
ABILITÀ A DISTANZA

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



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

P



II

ABILITÀ 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

