



# Ferremoto



**QUESTO ATTACCO HA COME OBIETTIVO  
A X EROI PIU FORTI A  
QUALSIASI RAGGIO D'AZIONE,  
INFLIGGENDO DUE VOLTE**

**IX DNN A LORO**



Capri



# Flondine



**WERMUNGDIR PROVOCA UN CEDIMENTO  
ALL'EROE PIÙ LONTANO ALLORA  
INGOIA QUELL'EROE.**

*(UN PERSONAGGIO INGOIATO VIENE SPOSTATO IN  
BUDELLA DI WERMUNGDIR, SOFFRE LA STANCHEZZA 2;  
CHE INFLIGGE X DANNI E VELENO X).*



Capo



# Bagnare le sabbie



QUESTO ATTACCO PRENDE DI MIRA FINO A X  
AREE A QUALSIASI DISTANZA, INFLIGGENDO  
DUE VOLTE X DANNI A CIASCUN NEMICO  
AL LORO INTERNO.



Capo



# Carta Stato del Boss:

Wermungdir



QUANDO L'INDICATORE DI INIZIATIVA  
RAGGIUNGE QUESTA CARTA, È NECESSARIO  
CONDIZIONE SU WERMUNGDIR.  
POI, SPOSTI IL MARCATORE IN AVANTI.



Capo



# Genera $\Phi$ mbrá



PESCA 1 RUNA E AGGIUNGE LA SUA  
TESSERA DELL'OSCURITÀ GENERATA DA UN  
PIAZZA ADJ A WERMUNGDIR POI  
EVOCARE 2 WURM OFFSRPING - PRINCIPIANTE  
CON 3 CV CIASCUNO AGGIUNTI A  
WERMUNGDIR



Capo





LIVELLO 1

### **SETE DI SANGUE:**

OGNI VOLTA CHE UN NERO O UN  
IL MOSTRO BIANCO MUORE:  
AUTO, PURIFICARE 1.



LIVELLO 2

### **PRECISIONE FURIOSA:**

PUOI SCARTARE UNA FURIA  
PER RIPETERE UN ATTACCO CHE  
APPENA MANCATO. GUADAGNA  
ANCHE  
IL DANNO BONUS



LIVELLO 2

### **POTERE IRACONDO:**

DANNI DA FURIA  
IL BONUS È ORA +2  
INVECE DI +1

**FRENESIA**



LIVELLO 1

**COSTITUZIONE:**  
+3 CV



LIVELLO 2

**FRENEZIA DA BATTAGLIA:**  
ALL'INIZIO DI  
GIRARE: AUTO, FURIA 1. ALLA  
FINE DEL PROPRIO TURNO:  
SCARTARE 1 FURIA



LIVELLO 2

**RESISTERE ALLE PROPRIE  
RAGIONI:**  
COME AZIONE MINORE, TU  
PUÒ SCARTARE UN FURIA A:  
AUTO, GUARIGIONE 2

**RESISTENZA**





LIVELLO 1

**CONTATORE FURIOSO:**  
COME REAZIONE (M), TU  
PUÒ SCARTARE UN FURIA A:  
VENDICARSI 2



LIVELLO 2

**L'ULTIMO UOMO  
RIMASTO:**  
DOPO LA



LIVELLO 2

**POSIZIONE AGGRESSIVA:**  
LE VOSTRE RITORSIONI  
OTTENERE UN BONUS  
DI +1

**AGGRESSIVO**



LIVELLO 1

**RAPIDITÀ:**  
+2 MOVIMENTO



LIVELLO 2

**CARICA AGGRESSIVA:**  
OGNI VOLTA CHE TI MUOVI  
AZIONE: AUTO, PULIRE 1.  
(AZIONI DI MOVIMENTO  
AGGIUNTIVE  
CONTARE ANCORA)



LIVELLO 3

**INFRANGIBILE:**  
OGNI VOLTA CHE IS IMPE-  
DISCE A TUTTI  
QUALSIASI DANNO:  
VENDICARSI 2

**FRONTLINER**

# ARMA DEGLI ANTICHI

TUTTI TIPI D'ARMI



EPIC



ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO, TU  
PUOI GIRARE QUESTA CARTA.  
ANCHE, OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+,  
TU, PUOI AUTO, PULIRE 1.



# CORAZZA DI VERMI

ARMATURA DI CUOIO O ARMATURA DI METALLO



EPIC



**HELLSCARIAN THORNS:** ⚡

AUTO, MALEDIZIONE 1 E ]

PREVENZIONE 8, RETALIZZARE 4

# BASTONE DELLA GRAVITA

ARMA DI IMPLEMENTAZIONE



EPIC



ANTERIORE

ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO, TU  
PUOI GIRARE QUESTA CARTA.  
ANCHE, OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: L'  
ATTACCO GUADAGNA TELECINESI 3



# BACCHETTA DRAGONBONE

ARMA A MANO O RELIC



EPIC



P

I TUOI ATTACCHI DI INCANTESIMI (✱) GUADAGNANO LE TUE GUARIGIONI OTTENGONO UN BONUS DI +2; I TUOI IMPEDIMENTI GUADAGNANO UN BONUS DI +2

# LACRIME GHIACCiate DI ALAGAST

GINGILLO



EPIC



P

TU SEI IMMUNE ALL'INCANTESIMO E ALLE CONDIZIONE, IMPOSTE DAI NEMICI, INOLTRE OGNI VOLTE CHE EFFETTUI, UN AZIONE DI RICHIAMO (DI QUALSIASI TIPO) AUTO, GUARIGIONE 2 E TU PUOI AUTO, PURIFICARE 1.

# Fork



orco  
barbaro

6





# Kuřarina



umano  
barbaro



# PROLE DI WURM

ESORDIENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



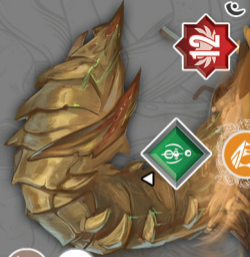
SCUDO 1; VELENO 1 E  
ABBATTERE

# PROLE DI WURM

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



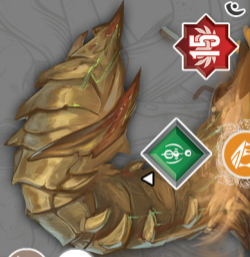
SCUDO 1; VELENO 1 E  
ABBATTERE

# PROLE DI WURM

## VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



SCUDO 2, VELENO 2  
E ABBATTERE

# PROLE DI WURM

CAMPIONE (STANDARD)



IMMUNITÀ



SCUDO 2, VELENO 2  
E ABBATTERE

ASSALTO DI WERMUNGDIR

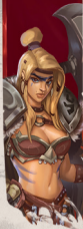
# Emerge dal Terreno

Esegue l'azione Assalto alle Rune e...



FLIP:  
QUESTA  
SCHEDA





I

## ABILIT DI AGILIT

⚡ **EVASIONE:**  
AUTO, FATICA 1 E  
PREVENZIONE DI 1 DNN





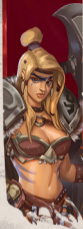
I

## ABILIT IN MISCHIA

✘ AGGRESSIONE  
SCONSIDERATA:  
AUTO, FURIA 1.;  
+0 COLPO, +0 COLPO,  
+0 COLPO





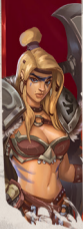


I

## ABILIT A DISTANZA

✕ **DOPPIO TIRO**  
+0 COLPI / +0 COLPI,  
+1 DNN



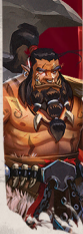


I

ABILIT DI SAGGEZZA

**CONCENTRATO:**  
AUTO, FOCUS 2

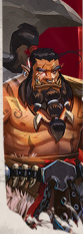




ABILIT DI AGILIT

**MARCIA DI BATTAGLIA:**  
SPOSTARE 3; AUTO,  
FOCUS 2



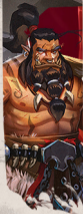


I

## ABILIT IN MISCHIA

**SOFFIATE INCENTIVATE:**  
-2 COLPO, -2 COLPO,  
-2 COLPO



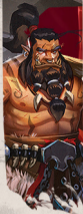


I

## ABILIT VARIEGATA


✕ **RAMPINO**  
+2 COLPI, +3 DNN E  
TELECINESI 3





I

ABILIT DI SAGGEZZA

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

