

CARICA!



Gioca questa carta durante una Fase Iniziativa, dopo aver lanciato i dadi Azione

Tutti i tuoi guerrieri ricevono +1 CBT fino alla successiva Fase Iniziativa

ATTENTO!



Gioca questa carta durante una Fase Iniziativa, dopo aver lanciato i dadi Azione

Tutti i tuoi guerrieri ricevono +1 DEF fino alla successiva Fase Iniziativa

FUGA!



Gioca questa carta durante una Fase Iniziativa, dopo aver lanciato i dadi Azione

Tutti i tuoi guerrieri ricevono +1 MVT fino alla successiva Fase Iniziativa

LA FEDE CI PROTEGGERÀ



Gioca questa carta quando il giocatore che controlla i Demoni gioca una carta Evento.

Tale carta viene scartata senza che vengano applicati i relativi effetti.

OLIO DA LAMPADA



Gioca questa carta durante una Fase Iniziativa.

Il giocatore che controlla i demoni non potrà lanciare più di 2 dadi Destino durante la sua successiva Fase Minaccia. Ogni bonus dato da *Calma prima della Tempesta* sul Tabellone del Destino o dalla tessera terreno *Meccanismo Demoniaco* è quindi cancellato.

FIASCA DI SCHNAPPS



Gioca questa carta durante una Fase Iniziativa, dopo aver lanciato i dadi Azione

Cura 1 Linea d'Azione di tua scelta di uno dei tuoi guerrieri, quindi rimuovi il segnalino dal relativo foro.

MAPPA DELLE FOGNATURE



Può essere giocata in qualsiasi momento

Scegli segretamente la successiva tessera terreno da giocare fra le prime 3 della pila.

Inoltre tu scegli l'orientamento di tale tessera. Le restanti 2 tessere sono rimesse nella pila nell'ordine che preferisci.

AMULETO PORTAFORTUNA



Gioca questa carta durante una Fase Iniziativa, dopo aver lanciato i dadi Azione

Scegli 1 dado Azione e modifica il risultato con un risultato a tua scelta

GRANATA



Questa conta come un attacco per il guerriero che la usa.

Selezionare una tessera adiacente al guerriero che usa la granata, quindi attaccare ogni guerriero presente su tale tessera utilizzando 2 dadi Combattimento (guerrieri amici compresi)



Destino Oscuro

Gioca questa carta subito dopo aver lanciato i dadi Destino.

Scegli 1 dado Destino e modifica il risultato con un risultato a tua scelta.



Panico!

Gioca questa carta durante la Fase Iniziativa subito dopo che l'avversario ha lanciato i dadi Azione.

Sarai tu a distribuire i dadi Azioni ai Guerrieri. Nessun dado può essere assegnato ad un Linea d'Azione cancellata. Se ciò non è possibile, devi applicare il minor numero di dadi sulle Linee d'Azione cancellate.



Possessione Démoniaca

Gioca questa carta durante la Fase Minaccia.

Un Guerriero Condannato di tua scelta attacca immediatamente un altro Guerriero Umano sulla stessa tessera terreno. Non può utilizzare una Granata, o la sua abilità Guardia del Corpo.



Troglodita Resistente

Gioca questa carta durante la Fase Minaccia.

Piazza un Troglodita Resistente su una tessera di tua scelta, applicando la regola della *Capacità dei Tunnel* ma senza altre restrizioni. Il Troglodita ha le seguenti caratteristiche: MVT 2, CBT 1, DEF 5. È *Frenetico* e deve essere considerato individualmente durante un combattimento (come un Demone). Egli è evidenziato dal relativo gettone posto al fianco della figura.



Terrore

Gioca questa carta durante la Fase Minaccia.

Muovi un Guerriero Condannato di tua scelta su una tessera terreno adiacente e connessa da un apertura, senza applicare la regola del *Blocco*.



Attacco Suicida

Gioca questa carta quando un Troglodita sta per attaccare.

Il Troglodita riceve +2 CBT, ma sarà rimosso subito dopo dal gioco.



Perduto

Gioca questa carta quando l'avversario esplora una apertura.

Devi scegliere in segreto la prossima tessera terreno da giocare fra le prime 3 della pila. Le restanti 2 tessere vengono rimesse incima alla pila nell'ordine di tua scelta. Questa carta non può essere giocata se l'avversario è sotto l'effetto dell'*Aura di Precognizione* o ha giocato la *Mappa delle Fagnature*.



Colpo Critico

Gioca questa carta quando applichi i risultati di un Colpo.

Puoi scegliere la Linea d'Azione che sarà cancellata.

OPPURE

Gioca questa carta durante la Fase Minaccia.

Un Guerriero di tua scelta perde la sua abilità *Guardia del Corpo*.

Pagina 1 e 2
Stampare 2 Volte

Aura di Benedizione



Durante la Fase di Iniziativa il Redentore causa al giocatore che controlla i Demoni la perdita di 1 TP

Aura di Precognizione



All'inizio della sua attivazione il Redentore può scegliere di attivare il suo dono. La successiva tessera che deve essere giocata durante il round sarà segretamente scelta fra le prime 3 della pila. Inoltre puoi scegliere l'orientamento della tessera. Le restanti 2 tessere vengono rimesse nella pila nell'ordine di tua scelta.

Aura di Cura



All'inizio della sua attivazione il Redentore può curare una Linea d'Azione di sua scelta di uno dei Guerrieri Condannati presente sulla stessa tessera con lui. Rimuovere il segnalino di danno dal foro della Linea d'Azione curata.

Raggruppamento



Durante la Fase di Iniziativa, il giocatore che controlla gli Umani riceve 2 dadi Azione extra.

Aura di Coraggio



All'inizio della sua attivazione il Redentore sceglie un Guerriero Condannato. Questo guadagna +1 MVT, +1 CBT, +1 DEF fino all'inizio della successiva Fase di Iniziativa. Evidenzia il Guerriero scelto piazzandogli accanto un gettone Coraggio

Colpire il Male



Durante la sua attivazione il Redentore ottiene un Colpo per ogni dado Combattimento che dia un risultato di 2 o più, indipendentemente dal valore di difesa del suo bersaglio. Questo dono non ha effetti se il Redentore usa una *Granata* o un *Archibugio*.

Scudo di Acciaio



DEF
+1

Redentore

Questo Oggetto non ha effetto se il Guerriero è *Esausto*.

Guerriero Condannato

Archibugio



CBT
+1

Redentore

Il Guerriero che trasporta l'Archibugio può attaccare un avversario su una tessera adiacente a quella dove si trova lui.

Questo oggetto non ha effetti quando il guerriero che lo trasporta è *Esausto*.

Guerriero Mercenario

Martello Benedetto



Redentore

Qualunque Demone colpito da questo Guerriero è ucciso immediatamente.

Questo oggetto non ha effetti quando il guerriero che lo usa è *Esausto*.

Guerriero Condannato

Scettro del Comando



Redentore

Finché questo Guerriero è vivo ed in gioco, lancia 1 dado Azione extra durante ogni Fase di Iniziativa.

Scudo di Acciaio



DEF
+1

Redentore

Questo Oggetto non ha effetto se il Guerriero è *Esausto*.

Guerriero Condannato

Archibugio



CBT
+1

Redentore

Il Guerriero che trasporta l'Archibugio può attaccare un avversario su una tessera adiacente a quella dove si trova lui.

Questo oggetto non ha effetti quando il guerriero che lo trasporta è *Esausto*.

Guerriero Mercenario

Master of Souls MVT 0

Health 10 CBT 2 DEF 4

Il Martello Benedetto gli causa solo 2 Ferite per Colpo. Un Guerriero con l'Archibugio non può causargli alcun danno nei combattimenti a distanza.

Possessed One MVT 2

Health 4 CBT 2 DEF 4

Il Martello Benedetto gli causa solo 2 Ferite per Colpo. Tutti i Trogloditi sulla stessa tessera con lui sono *Guardie del Corpo*. Quando *Esorcizzato*, il *Possessed One* diviene un *Guerriero Mercenario*.

Demon of Combat MVT 1

Health 3 CBT 4 DEF 4

Il *Demon of Combat* ha i talenti: *Impressionante Guardia del Corpo*

Possessed One MVT 2

Health 4 CBT 2 DEF 4

Il Martello Benedetto gli causa solo 2 Ferite per Colpo. Tutti i Trogloditi sulla stessa tessera con lui sono *Guardie del Corpo*. Quando *Esorcizzato*, il *Possessed One* diviene un *Guerriero Condannato*.

Demon of Destruction MVT 2

Health 4 CBT 1 DEF 4

Il *Demon of Destruction* riceve +3 CBT se la tessera su cui si trova contiene anche 2 o più Guerrieri Umani.

Demon of Cruelty MVT 1

Health 3 CBT 0 DEF 4

Tutti i Trogloditi sono *Frenetici*. Il giocatore che controlla i Demoni riceve 1 TP all'inizio di ogni Fase Minaccia.

Underground Hunter MVT 2

Health 4 CBT 1 DEF 4

L'*Underground Hunter* riceve +1 CBT per ogni Linea d'Azione cancellata sulla carta del suo bersaglio.