

YELLOW SIGN



ABILITÀ UNICA

Banchetto(continuo): Durante la Fase di Accumulo Potere, ottieni 1 Punto Potere per ogni Area contenente sia un segnalino Profanazione, che una o più delle tue Unità.

PREPARAZIONE: 6 Accoliti e un Portale Controllato nell'area marchiata con il Glifo



CULTISTI Unità^(TOTALE) Costo/Val. Combat. Note

CULTISTI
Accolito⁽⁶⁾ 1 0

MOSTRI
Undead⁽⁶⁾ 1 ? **Combattimento:** Tira un dado in meno rispetto al totale dei Non Morti nell'Area (ad es, 4 Non Morti tirano 3 dadi in tutto).

Byankhee⁽³⁾ 2 ? **Combattimento:** Tira un dado in più rispetto al totale dei Byankhee nell'Area (ad es, 4 Byankhee tirano 5 dadi in tutto).

GRANDI ANTICHI
Rè in Giallo 4 0
Profanare: (Azione: Costo 2) Se il Re in Giallo è in un'Area priva di Segnalini di Profanazione, tira un dado e confronta il risultato con il totale delle tue Unità nell'Area (Re in Giallo incluso). Con un risultato uguale o inferiore al totale delle tue Unità, posiziona un Segnalino di Profanazione nell'Area. Indipendentemente dal successo o dal fallimento, posiziona un Mostro o un Cultista con un costo di 2 o meno nell'Area.

Hastur 10 ?
Come risvegliare Hastur:
1) Devi avere un Portale Controllato e il Rè in Giallo nella stessa Area
2) Paga 10 Punti Potere. Hastur appare nell'area del Rè in Giallo.
Combattimento: Uguale all'attuale costo del Rituale di Devastazione.
Vendetta: (Post-Battaglia) Se Hastur è coinvolto in una Battaglia, sei tu a scegliere quali risultati della Battaglia infliggere alle Unità nemiche (ad es., infliggi un'Uccisione ad uno specifico Grande Antico).



SPELLBOOKS

Risvegli il Rè in Giallo

Posizioni un Segnalino di Profanazione in Un'Area contrassegnata con il Glifo



Posizioni un Segnalino di Profanazione in Un'Area contrassegnata con il Glifo

Posizioni un Segnalino di Profanazione in Un'Area contrassegnata con il Glifo



Come tua Azione per il Round, scegli un altro giocatore. Quel giocatore ottiene 3 punti Fato

Risvegli Hastur. Ottieni inoltre 1 Segno degli Antichi