

Antenil il Ruba Anime 6

Non esiste riposo eterno per le vittime di questo demone.

Ogni Fase: se un alleato viene ucciso durante questa Sfida, scarta tutti i \heartsuit dalla Sfida.

Ricompensa: Tieni questa carta. Scartala durante il tuo Rinnovo per scartare tutti i \heartsuit dal tuo eroe e da tutti i tuoi alleati.

\heartsuit 19/3 \spadesuit 11/1 \clubsuit 20/4

Syncyll il Prescelto 4

"Ogni sacrificio concede a Assif Shib-Sa più potere per scappare dalla sua prigione vulcanica."

Ricompensa: Puoi abbandonare l'Isola Temuta. Posiziona il tuo eroe in una qualsiasi città e il tuo turno termina immediatamente. Se scegli di non andartene, pesca un'altra carta Argento.

\heartsuit 10/2 \spadesuit 11/2 \clubsuit 14/3

Slaggorath 6

Eroi e alleati con **S** uguale alla loro Vita sono uccisi o messi fuori combattimento

Ricompensa: Tieni questa carta. Se peschi una carta Argento **che non sia** Assif Shib-Sa, puoi scartarla anziché risolvere la sfida.

\heartsuit 20/3 \spadesuit 16/2 \clubsuit 14/2

Kar-Amag-Atoth 7

Questa sfida ignora i primi 2 \heartsuit inflitti durante ogni fase di combattimento.

Ricompensa: Tieni questa carta. Se peschi una carta Argento **che non sia** Assif Shib-Sa, puoi scartarla anziché risolvere la sfida.

\heartsuit 15/2 \spadesuit 20/4 \clubsuit 15/2

Dar hilzernod 6

Gli oggetti leggendari non possono essere utilizzati per questa sfida.

Ricompensa: Tieni questa carta. Se peschi una carta Argento **che non sia** Assif Shib-Sa, puoi scartarla anziché risolvere la sfida.

\heartsuit 20/4 \spadesuit 12/1 \clubsuit 18/3

Assif Shib-Sa 8

Prima del Combattimento: i tuoi alleati devono effettuare un test \spadesuit (15). Quelli che non lo superano diventano a loro volta Sfide che il tuo eroe deve sconfiggere sotto il controllo del giocatore alla tua sinistra. Questi Sfidanti ottengono i loro valori di combattimento aumentati di +10.

Ricompensa: Hai sconfitto il malefico dio Assif Shib-Sa! Hai vinto la partita!

\heartsuit 21/3 \spadesuit 24/4 \clubsuit 23/5

La Terra si scuote, la Terra sprofonda

Posiziona tre segnalini mare sulle città di Tarianor, Trelton e Dallak. Scarta quindi tutte le carte Capitano e Mercato negli spazi mercato di queste città. Questi spazi sono ora considerati non transitabili. Se un eroe si trova in una di queste città durante il maremoto, è messo fuori combattimento. Il giocatore alla sinistra del controllore dell'eroe sposta la miniatura in una città a sua scelta.

V

Il Campione di Assi Shib-Sa 7

Ogni Fase: Se il tuo eroe difende con successo subisce 2 **S**.

Ricompensa: Tieni questa carta. Se peschi una carta Argento **che non sia** Assif Shib-Sa, puoi scartarla anziché risolvere la sfida.

\heartsuit 13/2 \spadesuit 20/3 \clubsuit 17/2