

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