

Bestia Drollock

5

In parte Tartaruga, in parte granchio e in parte pietra vivente questa creatura è fastidiosamente indistruttibile.

Questa sfida ignora ogni attacco che non infligga almeno 2 ♣.

Ricompensa: Ricevi 7 m

12/2 20/4 11/2

Silite

6

Questa sfida ignora tutti i danni inflitti da attacchi a distanza e ravvicinati.

Magia: Il tuo eroe e i suoi alleati possono tutti attaccare nella fase di attacco Magia, ma possono effettuare ancora un solo attacco per round di combattimento.

Ricompensa: Ricevi 8 m

18/3 16/3 10/1

Silite

5

Ogni Fase: Scarta 1 ♣ da questa Sfida alla fine di ogni fase di combattimento almeno fino a 5 ♣ o più.

Ricompensa: Ricevi un Oggetto leggendario e peschi una carta mercato fino a quando non trovi un oggetto che valga da 4 m a 8 m. Tieni l'oggetto senza pagarlo e mescola il mazzo.

13/2 15/2 17/2

Cardinale Thok

5

Gli alleati non possono attaccare fino a quando il valore di combattimento che userebbero durante questa fase non sia pari a 4 o superiore.

Ricompensa: Tieni questa carta. Diventa: **Arma: Spada** e ora leggi "Distanza, Ravvicinato, Magia: dopo che il tuo eroe effettua un attacco con successo, attivalo per infliggere +2 ♣."

14/2 14/2 18/4

Drago Sgradevole

5

Questo drago è ricoperto di uno strato di liquido pestilenziale. Con ogni attacco, rischi di contrarre la temuta malattia Pianto di Sangue.

Ogni Fase: Se il tuo eroe o il tuo alleato effettuano un attacco ravvicinato, perdono 1 ♣.

Ricompensa: Ricevi 7 m. Al costo di 1 ♣ puoi prendere 2 segnalini mappa.

10/3 16/2 19/2

Squalo Dragone

5

Lo squalo Dragone può rimanere sulla terra per poche ore... quando sta cacciando.

Questa sfida ignora tutti i danni inflitti da oggetti Esplosivi.

Ricompensa: Ricevi 6 m e tieni questa carta. Durante la Fase Mercato, scartala per assoldare un Capitano gratuitamente..

18/3 17/2 15/1

Mare Ribollente

Montagne di rifiuti di Assif Shib-Sa vengono riversate in mare sotto forma di lava incandescenti, risvegliando dagli abissi Leviatani e mostri

Posiziona un segnalino avventura Blu in ogni spazio ancoraggio. Se finisci il tuo movimento in un punto ancoraggio peschi una carta avventura. Se vinci la sfida in uno spazio con un segnalino avventura blu, scarta il segnalino e pesca un'altra carta avventura blu. Scarta tutti i segnalini blu se questo evento è rimpiazzato.

IV