



**SCHIVA E COLPISCI**

Riduci un attacco nemico di 2. Guadagni Attacco 1 nella fase di Attacco se non aggiungi nessuna ferita alla tua mano nella precedente fase di combattimento.

Riduci un attacco nemico di 4 oppure due attacchi di uno o di due nemici di 2. Guadagni Attacco 2 nella fase di Attacco se non aggiungi nessuna ferita alla tua mano nella precedente fase di combattimento.



**FORZA DELLA NATURA**

L'unità selezionata guadagna resistenza fisica in questo combattimento.

Attacco di Assedio 3 o Blocco 6



**ATTACCO RITUALE**

Getta via un'altra carta azione. In base al suo colore ottieni: Attacco 5 se rosso, Attacco di Ghiaccio 3 se blu, Attacco a Distanza 3 se bianco, Attacco di Assedio 2 se verde.

Getta via un'altra carta azione. In base al suo colore ottieni: Attacco di Fuoco 6 se rosso, Attacco di Fuoco Ghiaccio 4 se blu, Attacco a Distanza di Fuoco 4 se bianco, Attacco di Assedio di Fuoco 3 se verde.



**PORTALE TEMPORALE**

Giocala come tua azione questo turno. Muoviti in uno spazio sicuro adiacente (non provochi i mostri infuriati). Sia che tu muova o no, aumenta di 1 il tuo limite di carte in Mano la prossima volta che peschi.

Come sopra, eccetto che muovi di due spazi sicuri rivelati invece di uno, oppure aumenta il tuo limite di carte in Mano di 2 invece di 1.



**AGILITÀ**

Movimento 2. Durante il combattimento in questo turno, puoi spendere punti Movimento come punti Attacco, rapporto uno a uno.

Movimento 4. Durante il combattimento in questo turno, puoi spendere punti Movimento come punti Attacco, rapporto uno a uno, oppure 2 punti Movimento per 1 punto Attacco a Distanza.



**SANGUE DEGLI ANTICHI**

Prendi una ferita. Paga un mana di qualsiasi colore. Guadagni una carta di quel colore dall'offerta delle Azioni Avanzate e mettila nella tua mano.

Prendi una ferita nella tua mano o nella pila degli scarti. Usa l'effetto più potente di una carta dall'offerta delle Azioni Avanzate senza pagare il suo costo in mana. La carta rimane nell'offerta.



**RITUALE DI SANGUE**

Prendi una ferita. Guadagna un cristallo rosso nel tuo inventario e un segnalino mana di un qualsiasi colore (inclusi i non-base).

Prendi una ferita. Guadagna tre segnalini mana di un qualsiasi colore (inclusi i non-base). Puoi pagare un mana di un colore base per guadagnare un cristallo di quel colore nel tuo inventario.



**CAVALLERIA**

Attacco 3. Oppure Attacco 2 e Reputazione +1 per ciascun nemico sconfitto in questo combattimento.

Attacco 6, oppure Attacco 4 e Reputazione +1 e Fama +1 per ciascun nemico sconfitto in questo combattimento.



**CONTRATTACCO**

Attacco 2. Guadagni un addizionale Attacco 2 per ciascun nemico bloccato in questo turno.

Attacco 4. Guadagni un addizionale Attacco 3 per ciascun nemico bloccato in questo turno.



**NEL BISOGNO**

Influenza 3.  
Ricevi un'addizionale Influenza 1 per ciascuna carta Ferita nella tua mano e/o su una unità che controlli.

**Influenza 5.**  
Ricevi un'addizionale Influenza 2 per ciascuna carta Ferita nella tua mano e/o su una unità che controlli.

20/28



**TALENTO MAGICO**

Scarta una carta di qualsiasi colore. Questo turno puoi giocare un incantesimo dello stesso colore nell'offerta degli Incantesimi come se fosse nella tua mano. La carta rimane nell'offerta degli Incantesimi.

Quando la giochi, paga un mana di un qualsiasi colore. Guadagni una carta Incantesimo di quel colore dall'offerta degli Incantesimi e mettila nella tua pila degli scarti.

26/28



**TRADIZIONE MONTANA**

Movimento 3.  
Se termini il tuo turno in collina, aumenta di 1 il tuo limite di carte in Mano la prossima volta che peschi.

Movimento 5. Puoi attraversare le montagne al costo di 5 Movimento e sono considerate spazio sicuro per te alla fine di questo turno. Se termini il tuo turno in montagna/collina, aumenta di 2/1 il tuo limite di carte in Mano la prossima volta che peschi.

40/40



**PASSEGGIATA RIGENERANTE**

Movimento 2 e Cura 1.  
Se giocata durante il combattimento, solamente Movimento 2.

Movimento 4 e Cura 2.  
Se giocata durante il combattimento, solamente Movimento 4.

28/28



**COLPO DI SCUDO**

Blocco 3.  
Conta il doppio se utilizzato contro un attacco Rapido.

Blocco 5. Conta il doppio se utilizzato contro un attacco Rapido. Il nemico bloccato subisce Armatura -1 per ciascun punto di blocco più alto del necessario (fino ad un minimo di 1).

32/40



**MOMENTO PACIFICO**

Influenza 3.  
Puoi giocare questa carta come tua Azione in questo turno: se lo fai, puoi ricevere 1 punto Curare per ogni 2 punti Influenza spesi.

Influenza 6. Puoi giocare questa carta come tua Azione in questo turno: se lo fai, puoi ricevere 1 punto Curare per ogni 2 punti Influenza spesi e/o rendi pronta una Unità pagando 2 Influenza per livello dell'unità.

36/40



**FORGIA DEGLI INCANTI**

Guadagna un cristallo nel tuo Inventario dello stesso colore di una delle carte Incantesimo nell'offerta degli Incantesimi.

Guadagna due cristalli nel tuo Inventario dello stesso colore di due differenti carte Incantesimo nell'offerta degli Incantesimi.

34/41



**DECISIONE FERREA**

Movimento 2, Influenza 2, Attacco 2 o Blocco 2. Puoi scartare una Ferita per aumentare l'effetto di 1.

Movimento 3, Influenza 3, Attacco 3 o Blocco 3. Puoi scartare un qualsiasi numero di carte, inclusa una Ferita, per aumentare l'effetto di 2 per ognuna.

38/40