

## CARTE EROI

### Kala the Hunter (la Cacciatrice)



**Prima di combattere:** se hai

Un dado movimento non utilizzato che corrisponde al tipo di terreno sul quale ti trovi, puoi effettuare un attacco a distanza.

**Abilità: Individuare +4, Saltare +2**

*“Non muoverti. C'è una vespa diavolo sulla tua spalla. La prenderò.”*



### Runemaker Tara (Creatrice di Rune)

**Fase magica:** dopo avere avuto successo in un attacco magico, puoi prendere 1  per infliggere 1 . Puoi fare questo una sola volta in ogni fase magica.

**Abilità: Armeggiare +4, Conoscenza +2**

*“Ho viaggiato in lungo e in largo, e ho capito una cosa: la magia è universale.”*


### Maliki the Claw (L' Artiglio)

**In ogni fase:** dopo avere avuto successo in difesa, puoi prendere 1  per infliggere 1 . Puoi fare questo una sola volta per fase.

**Abilità: Sopportare +4, Resistere +2**

*“Puoi chiamarci feroci come vuoi, ma almeno non lasciamo che la mancanza d'acqua ci impedisca di fare il bagno.”*



### Spiritspeaker Elga (Che Parla con gli Spiriti)

**Fase magica:** dopo avere avuto successo in un attacco magico, puoi scartare 1  dal tuo eroe o da un alleato.

**Abilità: Conoscenza +4, Resistere +2**

*“Ci sono spiriti ovunque, dalle più profonde caverne alle cime delle più alte vette ... se sai come ascoltarli.”*




### Saka and Kuto

**Corpo a corpo:** se attacchi, puoi aggiungere il tuo valore  (inclusi eventuali bonus) al tuo valore .
















**Abilità: Spiare +4, Nascondersi +2**

*“Tu forte. Forse più forte di Saka. Ma si sente ridere? Kuto ride per questo scherzo - non combatterai mai solo con Soka. Combatterai contro Soka e Kuto insieme.”*




### Annen the Trailblazer

Puoi sempre lanciare 5 dadi movimento, anche quando il tuo eroe o alleati hanno alcuni  o . Durante la tua fase movimento, puoi prendere 1  per cambiare il risultato di un dado movimento in un lato a tua scelta.


**Abilità: Arrampicare +2, Nuotare +2, Diplomazia +2**

**BACKBITER****Arma:** arco**Combattimento a distanza:** dopo che il tuo eroe ha avuto successo in un attacco a distanza, puoi rimuovere fino a 2  dal tuo eroe e metterli sul tuo nemico.**BATTLE SLING (Fionda da Battaglia)****Arma:** fionda**Prima di combattere:** attivala per effettuare un attacco a distanza. Se il tuo eroe ha successo, infliggi 1 .**BEASTMASTER**Immediatamente dopo avere pescato una carta sfida, il Beastmaster può prendere 1  per rimettere la carta in fondo al proprio mazzo invece di incontrarla. Devi poi ripescare una nuova carta sfida dallo stesso mazzo. Puoi effettuare questa operazione una sola volta per turno.**BLOODY DAGGER (Pugnale Sanguinante)****Arma:** pugnale**Corpo a corpo:** il tuo eroe infligge +2  nel combattimento corpo a corpo, ma se egli fallisce l'attacco in corpo a corpo prende 1 .**CURSE DOLL (Bambola Maledetta)****Manufatto:** reliquia**In ogni fase:** scarta questa carta per ridurre il valore di ,  e di  del tuo nemico di -6 (fino ad un minimo di 0) fino alla fine della fase.**DRAGON BREATH (Alito di Drago)****Runa****Corpo a corpo e fase magica:** se il tuo eroe ha successo in un attacco corpo a corpo o magico, attiva la carta e prendi 1  per infliggere +2 .**DRAIN LIFE (Vuota la Vita)****Runa****Fase magica:** se il tuo eroe ha successo in un attacco magico, puoi scegliere di non ferire il tuo nemico e togliere invece segnalini  dal tuo eroe in numero pari a  che hai inflitto.**FALCON CLAW TALISMAN (Talismano Artiglio del Falco)****Manufatto:** reliquia**In ogni fase:** attiva la carta subito dopo avere avuto successo in un attacco per attaccare nuovamente nella stessa fase.**HAMMER OF DOOM (Martello del Destino)****Arma:** Martello**Prima di combattere:** attiva la carta per effettuare un attacco in corpo a corpo. Se il tuo eroe ha successo, infliggi  pari al valore danno del tuo avversario in corpo a corpo. Se fallisci, ricevi  pari al valore danno del tuo avversario in corpo a corpo.**HEAVY LEATHER ARMOR (Armatura di Cuoio Pesante)****Armatura:** abitoOgni volta che un nemico infligge  al tuo eroe, quella ferita diventa .Questa armatura non ha effetto quando hai un numero di  pari al tuo valore energia.**LIZARDMAN GUIDE (Uomo Lucertola Guida)**




Quando tenti una sfida verde, gialla, o blu prendendo il segnalino avventura, puoi pescare una carta avventura dal mazzo con colore immediatamente superiore al colore del segnalino. Se sconfiggi la sfida, ricevi il segnalino avventura ed un punto esperienza aggiuntivo.

**LOREKEEPER ANOC (Anoc Custode del Sapere)**Quando il tuo eroe attacca durante la fase magica, riceve un bonus al suo valore  pari al valore  di Lorekeeper Anoc. Se l'attacco del tuo eroe fallisce, puoi dare i  inflitti a Lorekeeper Anoc invece che al tuo eroe.**LUCKY DOUBLOON (Doblone della Fortuna)****Manufatto:** reliquia



Attiva la carta per rilanciare un dado di combattimento del tuo eroe o un dado per una prova di abilità. Se il risultato del nuovo tiro è pari a 3 o meno, devi scartare questa carta.

**MIRROR SHIELD (Scudo dello Specchio)****Armatura:** scudo**Fase magica:** attiva la carta per cancellare fino a 2  appena inflitti al tuo eroe.**MURKRAN PORTER (Portatore Muurkran)**Puoi avere un qualsiasi numero di **armi** e **armature**, ma ogni carta che eccede il normale limite di oggetti deve essere posta su questa carta. Non puoi usare nessun oggetto posto sopra questa carta, ma puoi scambiare qualsiasi tua **arma** o **armatura** all'inizio di ogni combattimento, prima della fase "prima di combattere". Se questo alleato viene ucciso, scarta o sostituisci i tuoi oggetti, tutti quelli in eccesso andranno persi.**SINGHARA PRIDE (Orgoglio Singhara)**

Durante la tua fase movimento, puoi usare qualsiasi dado movimento per muovere in un esagono contenente una gemma avventura (anche se il relativo segnalino avventura è stato precedentemente rimosso da quella casella).

**SKULL SHIELD (Scudo Teschio)****Armatura:** scudo**In ogni fase:** attiva questa carta per cancellare fino a 3  appena inflitti al tuo eroe. Poi infliggi 2  al tuo nemico.**STAFF OF THE GRAVE (Bastone della Tomba)****Manufatto:** bastone**Fase magica:** infliggi 2  all'inizio di ogni fase magica.**TREASURE MAP (mappa del Tesoro)****Manufatto:** reliquia


Quando sconfiggi una sfida, puoi scoprire la carta in cima al mazzo mercato.

Se essa è un oggetto con costo uguale o minore al valore  della ricompensa della sfida battuta, puoi tenere tale oggetto invece che prendere la ricompensa  della sfida. Se il costo dell'oggetto rivelato è maggiore, devi scartare l'oggetto.

## CARTE SFIDE


### BARGHEST


*I Barghest sono creature bizzarre, spiriti che hanno preso la forma di cane o lupo con occhi azzurri. Essi sono considerati presagio di morte e portatori di disgrazie e sventura.*

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### CARNIVOROUS PLANT (Piante Carnivore)


*Nella giungla, la legge è mangiare o essere mangiati.*


**In ogni fase:** se il tuo eroe fallisce un tiro di attacco, ti sta intrappolando devi effettuare un test  sopportare (14) all'inizio di ogni round di combattimento. Se fallisci, durante questo round il tuo eroe non può attaccare.

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### DEVILWASP HIVE (Alveare di Vespe Diavolo)


*Le vespe diavolo sono molto pericolose vicino al loro alveare.*

**Corpo a corpo:** il tuo eroe e tutti i suoi alleati prendono 1  all'inizio di ogni fase combattimento corpo a corpo.


**Ricompensa:** ricevi 3 . Se ci sono 6 o più carte nel mazzo avventura verde, metti l'alveare delle vespe in mezzo e rimescola il mazzo.


### DOLOCH WIELDER (Il Maneggia Doloch)

*Il doloch è difficile da padroneggiare, anche per i Mahkim. Richiede l'esercizio di quattro braccia, è sorprendentemente mortale, nonostante la sua imbarazzante apparenza. Ogni maneggiatore di doloch costruisce la sua arma in base alle proprie caratteristiche, e nessun altro Mahkim può usarla correttamente.*

**Ricompensa:** ricevi 1  ed 1 segnalino sopravvivenza.


### EYES OF THE DEAD (Occhi della Morte)

**Prima di combattere:** prova  resistere (12). Se fallisci, pesca e posiziona un segnalino rituale su questa carta. Se hai successo, il tuo eroe riceve un bonus di +3 nel suo primo tiro di attacco.

**Ricompensa:** ricevi 1  e tieni questa carta. Puoi scartare questa carta in qualsiasi momento durante la tua fase movimento per rivelare la carta in cima a qualsiasi mazzo avventura o rituale.


### FROGS OF MUURKRA (Rane di Muurkra)

*Muurkra il signore delle uova è un Dio primordiale fortemente disputato da santoni di varie razze. Alcuni audaci tengono queste rane come prova della divinità di Muurkra. Altri dicono che sono semplicemente contaminati da Tarkhe.*

**Ricompensa:** ricevi 1  ed 1 segnalino sopravvivenza.


### GOHMA IMP (Demonio del Gohama)

*Il deserto del Ghoama divide le montagne settentrionali e la giungla a sud di Zanaga con una maledetta distesa apparentemente infinita. Questi piccoli demonietti spesso escono dal deserto in cerca di prede, nonostante le loro dimensioni, sono conosciuti per avere trascinato uomini adulti per decine di chilometri nel deserto.*

**Ricompensa:** ricevi 2 .


### GREENWOOD WARDEN (Custodi di Greenwood)

Se il tuo eroe ha successo in un tiro di difesa durante il primo round di combattimento, automaticamente sconfigge la sfida.


**Ricompensa:** ricevi 1  e tieni questa carta. Se la città perduta si trova sul tabellone, puoi scartare questa carta all'inizio della tua fase movimento invece di lanciare i dadi movimento per muovere direttamente sulla città perduta.


### HEXICAR SHAMAN (Sciamano di Hexicar)

Se sei stato battuto, lo sciamano lancia una fattura e devi prendere questa carta. Per tutto il tempo che possiedi questa carta, il tuo eroe riceve una penalità di -6 in tutti i tiri di abilità. Puoi scartare questa carta dopo che un rituale è stato completato.

**Ricompensa:** ricevi 2  e un segnalino ossa di sciamano.

### LIZARDMEN SENTINELS (Sentinelle Uomini-Lucertola)


**Prima di combattere:** prova  diplomazia (14). Se hai successo, automaticamente sconfiggi le Sentinelle Uomini-Lucertola.

**Ricompensa:** ricevi 1  e tieni questa carta. All'inizio della tua fase movimento, puoi scartare questa carta per mettere la città perduta sulla tua casella.

### MAHKIM FARSEEKER (Mahkim Cercatore Spietato)

*Alcuni giovani Mahkim sono colti da una brama di vagare e se ne vanno dai loro clan. La maggior parte non si sono più rivisti.*

Se il Mahkim Farseeker si trova sulla traccia dei mostri erranti, il suo simbolo terreno corrisponde automaticamente a quello della tua casella.

**Ricompensa:** ricevi 2 . Se sconfiggi il Mahkim Farseeker come mostro errante, ricevi 1 punto esperienza.

### MAHKIM FLINGER (Mahkim Lanciatore)


*Per via delle loro quattro braccia, i Mahkim usano una varietà unica di armi esotiche.*


**Prima di combattere:** il giocatore alla tua sinistra deve scegliere uno dei tuoi alleati. Questo alleato deve attaccare durante la prima fase di attacco a distanza.

**Ricompensa:** ricevi 2  e 1 punto esperienza.

### MAHKIM GLADIATOR (Mahkim Gladiatore)

*Il combattimento per sport non è nato a Zanaga, ma alcuni Mahkim hanno mostrato una misteriosa abilità ed anche un certo gusto per esso.*

**Prima di combattere:** prova  saltare (16). Se fallisci, il tuo eroe non lancia i dadi durante il suo primo attacco. Invece, ottiene automaticamente un risultato di "2".

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### MIST SPEAKER (L'Oratore della Nebbia)


*I Mahkim credono che la nebbia che copre Zanaga sia l'alito degli spiriti. I loro sciamani traggono grande energia dalla nebbia.*

**In ogni fase:** se il tuo eroe viene battuto, devi scartare 1 segnalino esperienza a tua scelta.

**Ricompensa:** ricevi 1 segnalino esperienza a tua scelta.

### MUURKRAN HUNTERS (Cacciatori Muurkran)


*Le rane Muurkran credono di essere i figli di un giovane Dio primordiale, Muurkra il signore delle figliate. Molti altri a Zanaga dissentono.*

**Ricompensa:** ricevi 1  e puoi effettuare immediatamente un'altra fase movimento. Quando termini il secondo movimento devi procedere con la fase esperienza.

### NAGA ACOLYTE (Accolito Naga)

*I Naga affermano che quando sognano di viaggiare attraverso le nebbie, comunicano con gli Dei primordiali.*

Se vieni battuto, devi pescare e posizionare 3 segnalini rituale su carte rituale in gioco.

**Ricompensa:** ricevi 2 .



### NAGA CENTURION (Centurione Naga)

*I Naga sono più intimamente connessi con gli Dei primordiali rispetto alle altre razze ... o almeno così dicono.*




**Ricompensa:** tieni questa carta, poi pesca 3 segnalini rituale e mettili scoperti sopra questa carta. Ogni volta che peschi segnalini rituale, puoi sostituirli con i segnalini che si trovano sopra questa carta. Scartala dopo che sono stati utilizzati tutti e 3 i segnalini che si trovavano sulla carta.


### NASHAN ELDER (Anziano Nashan)

*I Nashan dei Mahkim sono confraternite ideologiche più complesse di quelle tradizionali delle altre tribù o clans.*

**Ricompensa:** ricevi 1  e tieni questa carta. Puoi scartarla per ridurre il costo di un alleato di 3  (fino ad un minimo costo di 0).





### PLAGUE FLIES (Mosche della Piaga)

Se il tuo eroe viene battuto, devi tenere questa carta. Per tutto il tempo che possiedi questa carta, non puoi prendere segnalini esperienza  +2 e i segnalini esperienza  +2 che possiedi, non ti danno alcun bonus. Puoi scartare questa carta pagando 2  durante la tua fase mercato.

**Ricompensa:** ricevi 1  e 1 punto esperienza.


### PRIEST OF TARAKHE (Sacerdote Tarakhe)


**Fase magica:** pesca e poni un segnalino rituali su questa carta all'inizio di ogni fase magica.

**Ricompensa:** ricevi 1  e tieni questa carta. Se il tuo all'inizio della sua fase esperienza non ha alcun , puoi scartare questa carta per scambiare segnalini  che si trovano sul tuo eroe in segnalini , in numero massimo al tuo valore ferite.

### RAVENOUS DEAD (Morte Insaziabile)


*Se non sepolti con riti adeguati, i cadaveri toccati dalle nebbie conoscono una rinascita per camminare ancora. Senza eccezioni, odiano la vita e bramano la carne.*

**Corpo a corpo:** la Morte Insaziabile riceve un bonus di +2 sul danno in corpo a corpo se su questa carta c'è un segnalino rituale .

**Ricompensa:** ricevi 3 .


### SABRECAT RIDERS (Cavalieri di Sabrecat)

*Ex appartenenti all'Ordine dei Grifoni, questo gruppo di elfi divenuti briganti si nascondono nella giungla. Ora è una questione aperta su chi sia selvaggio - gli elfi, o i loro sebreecat.*

**Ricompensa:** puoi o ricevere 3  o tenere questa carta che diventa una cavalcatura Sebreecat. Durante la tua fase movimento, puoi attivare questa carta per muovere su una casella adiacente strada o pianura.

### SAVAGE QUETZAL (Quetzal Selvaggio)


*La corruzione infestante di Tarakhe su questo meraviglioso uccello è considerata una tragedia da tutti in Zanaga. Gli esploratori delle città libere lo hanno conosciuto solo come un mostro.*

**Ricompensa:** puoi o ricevere 2  o tenere questa carta. Durante la tua fase movimento, puoi attivare questa carta per ritirare 1 dado movimento.

### SERVANT OF THE MIST (Servo della Nebbia)


*Le nebbie che avvolgono Zanaga dall'alba al tramonto sono più che un semplice fenomeno meteo. Le nebbie sono magiche, e molto potenti. Alcuni Mahkim sanno come usare questa energia.*


**In ogni fase:** gli alleati non possono attaccare a meno che il tuo eroe non abbia già attaccato durante il round di combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### SLUG HERDER (Mandriano di Lumache)


*La contaminazione ha afflitto persino la una volta docile "lumaca mucca" dei Mahkim. Allevate per la loro carne, questa nuova razza di lumache sono invece usate per la guerra.*


**Corpo a corpo:** se ci sono 4 o più carte nella traccia mostri erranti, il tuo eroe e tutti i suoi alleati devono prendere 1  all'inizio di ogni fase corpo a corpo.

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### STALKING MAHKIM (Mahkim Inseguitore)


*Ogni Mahkim impara a cacciare durante la sua adolescenza. Essi diventano maestri di mimetismo, in grado di restare assolutamente immobili.*


Il Mahkim Inseguitore infligge +1  durante la prima fase di combattimento a distanza.

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### TAINTED MONKEY (Scimmia Mutata)


*Anche la creatura apparentemente innocua diventa mortale quando afflitta dalla contaminazione di Tarakhe.*

**Prima di combattere:** prova  arrampicarsi (11). Se hai successo, automaticamente sconfiggi la Scimmia Mutata.

**Ricompensa:** ricevi 1  e un segnalino sopravvivenza.

### TAINTED WILD DOG (Cane Selvaggio Mutato)


*"La nostra migliore teoria è che I cani siano stati portati a Zanaga da una precedente spedizione da Terrinoth, poi sono diventati subito selvatici quando la spedizione è stata distrutta o scomparsa. Zanaga ha ... li ha cambiati. E non in meglio." -dal diario della spedizione Tybalt*

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### TANGLE OF SERPENTS (Groviglio di Serpenti)


*"Catturati da un Groviglio di Serpenti." - I Mahkim dicono, significa essere caduti ingannevolmente in una situazione pericolosa. Si riferisce spesso ai Mahkim che vanno in luoghi civilizzati e città.*


**Fuga:** se fuggi al Groviglio di Serpenti, devi saltare il tuo prossimo turno.

**Ricompensa:** ricevi 2 .





### VAMPIRE BATS (Pipistrelli Vampiro)


*Antiche leggende di Zanaga dicono che questi pipistrelli siano i figli di Var Ni, il signore della notte.*

**In ogni fase:** se i pipistrelli vampiro infliggono un  al tuo eroe o ad un alleato, immediatamente fuggi, incurante della corrente fase.

**Ricompensa:** ricevi 1  e un segnalino sopravvivenza.

### ABANDONED TEMPLE (Tempio Abbandonato)

**Prima di combattere:** prova  spiare (12),  saltare (11) e  conoscenza (13). Prendi 1  per ogni prova fallita. Se hai successo in tutte le prove, automaticamente sconfiggi il Tempio Abbandonato.

**Ricompensa:** ricevi 3  e metti la città perduta sulla tua casella. Puoi effettuare immediatamente una fase mercato nella città perduta.

### BOGCLAW NETTERS (Garnchi di Palude Intrappolatori)

*Anche i Mahkim ed i Singhara considerano i Bogclaw poco più che animali. I Bogclaw, forse comprensibilmente, risentono di questo.*


**Prima di combattere:** il tuo eroe e gli alleati non possono usare alcuna abilità "prima di combattere".

**Ricompensa:** ricevi 2  e 2 punti esperienza.

### DEAD MOB (Tumulto Mortale)

*Alcune spedizioni di straierei scomparvero senza lasciare traccia. Alcuni di loro tornarono ...*


**Corpo a corpo:** se il tuo eroe in difesa non ha successo, deve difendersi subito da un attacco corpo a corpo. Ripeti questa fase fino a che non hai successo o vieni battuto.

**Ricompensa:** ricevi 5 .

### DEVILWASP SWARM (Sciame di Vespe Diavolo)

*La vespa diavolo emette uno stridio acuto quando trova una preda, per attirare il resto dello sciame.*

**Combattimento a distanza:** il danno a distanza dello sciame di vespe è X, dove X è il corrente round di combattimento (1 per il primo round, 2 per il secondo, ecc.).

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### DREAD WITHERER (Terroro che Deperisce)


*Quando un uomo santo o un mistico muoiono e si trovano nella nebbia senza essere stati sepolti, possono risorgere come Wintherer, un servo di Tarakhe.*

**Fase magica:** se il tiro del tuo eroe fallisce con un 10 o più, devi scartare un segnalino esperienza a tua scelta.

**Ricompensa:** ricevi 3  e 1 punto esperienza.

### FERAL SAURIAN (Sauriano Selvaggio)


*I sauriani si sono perfettamente adattati per prosperare nella giungla di Zanaga. Essi sono agili, forti ed intelligenti, e molti esploratori hanno tentato di domare queste bestie come animali da soma o compagni di caccia. La percentuale di successi non è alta.*

**Ricompensa:** ricevi 4  e 2 segnalini sopravvivenza.

### HROTHGAR WING (Ala do Hrothgar)


*Estranei suggeriscono che questa terribile creatura è in qualche modo legata ai Mahkim, a causa delle sue due braccia extra, tendono a morire misteriosamente.*

**Combattimento a distanza:** se incontri il Hrothgar Wing come mostro errante, egli riceve un bonus di +1 sul suo danno a distanza.

**Ricompensa:** ricevi 3  e 1 punto esperienza.

### KATJIE STALKER (Katjie l' Inseguitore)


Se termini il movimento in una casella adiacente ad uno spazio foresta ed effettui un controllo mostri erranti, il simbolo terreno di Katjie l'Inseguitore diventa automaticamente uguale a quello della casella su cui ti trovi.

**Ricompensa:** ricevi 3  e puoi spostarti immediatamente in un esagono con una gemma avventura (anche se il segnalino avventura è stato rimosso da quell'esagono).

### LHOPHAR FEAR MASTER (Lhophar Maestro di Paura)

Mentre la maggior parte dei Mahkim tentano di distruggere la contaminazione di Tarakhe, essi non sono immuni ai suoi effetti. Alcuni soccombono a questa infezione diffondendo il terrore ovunque possono.

**In ogni fase:** se un alleato fallisce un tiro di combattimento, egli non può più attaccare od usare alcuna abilità per il resto di questo combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 4 .


### LIZARDMAN DARTER (Uomo-Lucertola Lanciatore)

L'Uomo-Lucertola Lanciatore riceve un bonus di +1 sul suo valore vita se la città perduta si trova sul tabellone.

**Ricompensa:** ricevi 1 punto esperienza e tieni questa carta. Se effettui una fase mercato nella città perduta, puoi scattare questa carta per prendere un oggetto gratis.

### LIZARDMAN GRUNT (Uomo-Lucertola che Grugnisce)


Prima del contagio, questo uomo-lucertola serviva come guardiano alle porte della sua città ed a molti templi sacri, accuratamente allevati dall'uovo per le dimensioni e per la forza. Ora, sono poco più che animali, ma non hanno perso nulla della propria stazza e forza.

**Ricompensa:** ricevi 4 .


### LURKING CROXIGOR (L'Insidioso Croxigor)



Anche la fauna non contaminata in Zanaga può essere estremamente pericolosa.

**Prima di combattere:** se s'incontra il Croxigor in una casella fiume, il tuo eroe e gli alleati non possono usare alcuna abilità "prima di combattere".

**Ricompensa:** ricevi 2  e 1 punto esperienza.


### MAHKIM TRAPPER (Cacciatore di Pelli Mahkim)

**Prima di combattere:** prova  armeggiare (14). Se fallisci, il tuo eroe riceve una penalità nel suo primo tiro di combattimento pari all'ammontare della cifra per la quale hai fallito la prova.

**Ricompensa:** ricevi 2  e tieni questa carta. Puoi scattare questa carta prima di combattere eseguendo un test  armeggiare (14). Se hai successo, riduci il danno del tuo avversario a zero in tutte le fasi del primo round di combattimento.


### MARSHWOOD VETERAN (Veterano delle Paludi)


Esploratori delle città libere portano con loro molte cose sconosciute ai Mahkim. Rune, città, cavalli e molto altro. E' acciaio, tuttavia, quella trovata dei Mahkim è migliore. Essi preferiscono armi bianche - in particolare quelle provenienti dalla città di Forge - sopra ogni altra cosa.

**Ricompensa:** ricevi 4  e 1 punto esperienza.

### MIND WORM (Vermi della Mente)


Alcuni scaltri Zanaghiani tengono queste creature in pesanti vasi e li mettono vicino ai loro interlocutori quando fanno dei negoziati. I vermi emettono un suono bassissimo che provoca incredibile difficoltà a pensare e mettere a fuoco.


**In ogni fase:** il tuo eroe riceve una penalità in tutti i tiri di combattimento uguale al suo valore .

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### MISTVINE DRUID (Druido dei Rampicanti della Nebbia)

D'accordo con alcuni mistici, i Mistvine assorbono la magia energia della nebbia, che spiega la loro rapida crescita.


**Fase magica:** il tuo eroe e tutti i suoi alleati prendono 1  all'inizio di ogni fase magica.

**Ricompensa:** ricevi 4  e rinnovi tutti i tuoi oggetti ed alleati.



### MISTVINE THICKET (Roveto delle Nebbie)




Il Roveto delle Nebbie cresce solo in presenza di nebbia, ma cresce così rapidamente che attraversarlo è molto rischioso. Anche se si riesce ad eludere la presa dei viticci, la rapida crescita dei rovi rende il cammino molto arduo.


Devi saltare la fase di fuga se possiedi qualche oggetto armatura.

**Ricompensa:** ricevi 4 .


### SABRECAT MASTER (Maestro Sabrecat)


"10 fasci di avorio di zanne di tuono ..... 13   
3 sabrecat addomesticati ..... 15   
7 idoli tradizionali ..... 2 spade d'acciaio"  
-Un conto di vendita macchiato di sangue.

Sabrecat Master riceve un bonus di +1 nei suoi valori ,  e , per ogni carta presente sulla traccia dei mostri erranti.

**Ricompensa:** ricevi 4 .


### SINGHARA HEADHUNTER (Singhara Cacciatore di Teste)

Singhara gioca cacciando pericolosamente come prova della sua virilità. Non c'è gioco più pericoloso che cacciare esseri intelligenti ... Devi saltare la fase di fuga se in gioco ci sono  segnalini rituale.

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### SLASH DANCER (Danzatore che Abbatte)

"L'ultima danza." - Un termine mahkim che significa "combattimento singolo" o "duello."


**Corpo a corpo:** se il risultato del tuo eroe o degli alleati è 10 o meno, Slash Dancer infligge +2 .

**Ricompensa:** ricevi 3  e 1 punto esperienza.

### SUBMERGED MISTVINE (Pianta Rampicante Nebbiosa Sommersa)

I rovi rampicanti nebbiosi nonché subacquei, stranamente crescono solo quando la nebbia impregna l'aria.


**In ogni fase:** il tuo eroe riceve una penalità di -3 su tutti i tiri di combattimento se possiede un qualsiasi oggetto armatura.

**Ricompensa:** ricevi 3  e 2 punti esperienza.

### TAINTED CENTIPEDE (Millepiedi Infettato)


Ogni creatura risponde alla contaminazione in maniera diversa. Alcune si ammalano e muoiono. A molti germogliano viticci esecrabili sulla pelle. Alcuni crescono drammaticamente in dimensione ed aggressività.

Se ci sono 3 o più rituali in gioco, il Millepiedi Infetto riceve un bonus di +1 nel suo valore vita.

**Ricompensa:** ricevi 4 .



### TAINTED ORC (Orco Contaminato)


Vi erano già orchi a Zanaga quando arrivarono gli esploratori delle città libere, forse resti di una spedizione precedente. Alcuni degli orchi che hanno vissuto lì per generazioni sono stati affetti dall'influenza di Tarakhe e sono andati oltre al mero barbarismo. Sono una minaccia per tutti, zanaghiani e stranieri allo stesso modo.

**Ricompensa:** ricevi 4  e 1 segnalino sopravvivenza.

### TREEHOPPERS (Saltatori degli Alberi)


I cacciatori Mahkim sono creative ed adattabili. La loro tattica preferita di rimanere in un lago, ruscello, o stagno stando in agguato è effettiva, ma affidandosi all'acqua vicina. Dove non c'è acqua, appollaiarsi sugli alberi è una valida alternativa.

**Prima di combattere:** prova  individuare (13). Se fallisci, prendi 1 .

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### WARLEADER MATHAN (Mathan Signore della Guerra)


*"Il sottoscritto, Mathan, un mahkim, decide di servire come servo alle dipendenze di Z.E.C. e di agire come guardia del corpo ed esploratore, e sarà concesso (1) armatura a piastre e (2) spada corta in pagamento." - Un contratto sporco di sangue firmato dai membri della Zanagan Exploration Company.*

**Ricompensa:** ricevi 4  e 1 segnalino sopravvivenza.

### ZANAGZN TIGER (Tigre Zanaghiana)


*"Tigre, tigre, ardente e lucente / di notte nella selva / quale re immortale o Dio / gioisci tu con sangue di cacciatore?" - Una rima per bambini.*


**Fase di fuga:** ricevi una penalità di -6 su ogni prova di fuga. Se incontri la tigre Zanaghiana come mostro errante, ricevi una penalità di -12 su ogni prova di fuga.

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### BROODLING SWARM (Sciame di Broodling)



*I Broodling possono sciamare e fare di un uomo adulto un bozzolo in meno di un minuto, dopo di che depongono lì vicino le loro uova. I nativi zanagani si suicidano prima che le uova si schiudano.*

Se un alleato viene ucciso durante il combattimento, toglie immediatamente tutti i  che si trovano sulla carta Broodling Swarm.

**Ricompensa:** ricevi 6  e 1 segnalino sopravvivenza.

### CARRION LORD (Signore delle Carogne)


*"Sepolto nel cielo." - Frase singhara che significa mangiato dagli avvoltoi.*


Il tuo eroe ed i suoi alleati ricevono una penalità di -1 nei tiri di combattimento per ogni  e  che hanno.

**Ricompensa:** ricevi 4  e 2 punti esperienza.

### GIANT SAURIAN (Sauro Gigante)


*"Tre rapidi morsi." - Frase singhara per un coraggioso stupido cacciatore, probabilmente mangiato vivo.*

**Prima di combattere:** prova  spiare (13). Se hai successo, puoi fuggire automaticamente dal sauro gigante. Se fallisci, devi saltare qualsiasi azione "prima di combattere" e cominciare subito con la fase corpo a corpo.

**Ricompensa:** ricevi 6 .



### INFERNAL GARGOYLE (Gargoyle Infernale)


*Le città vuote degli uomini lucertola sono la patria di una razza di pericolosi predatori.*

**Fase magica:** scarta 2  dal Gargoyle Infernale all'inizio di ogni fase magica.

**Ricompensa:** ricevi 4  e 2 punti esperienza.


### K'GOREK RAVAGER (K'gorek il Devastatore)

**In ogni fase:** il danno inflitto da K'gorek il devastatore è dato in segnalini fato invece che . All'inizio di ogni round di combattimento, il tuo eroe ed alleati ricevono 1  per ogni segnalino fatto su di loro. Alla fine della battaglia scarta tutti i segnalini fatto che hai.

**Ricompensa:** ricevi 5  e 2 segnalini sopravvivenza.

### KEEPERS OF THE MIST (Custodi della Nebbia)


Se il tuo eroe viene battuto, deve muovere nel più vicino esagono palude invece che nella più vicina città. Se ci sono due o più esagoni palude alla stessa distanza, il giocatore alla tua sinistra sceglie quale esagono usare.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. Il tuo eroe ed i suoi alleati ottengono un bonus di +1 su tutti i tiri di combattimento contro gli Dei primordiali.

### LIZARDMAN AMBUSER



*La contaminazione ha afflitto gli uomini-lucertola in differenti gradi. I più pericolosi mantengono il loro intelletto, insieme ad una disperata voglia di uccidere.*


Il tuo eroe e gli alleati durante il primo round non possono attaccare (il tuo eroe può solo difendere).

**Ricompensa:** ricevi 5  e 1 punto esperienza.

### MAHKIM GREAT ONE (Mahkim Campione)


*Solo un mahkim su mille nasce speciale, un massiccio e poderoso campione. I Great One sono considerati guerrieri speciali eletti dagli Dei primordiali.*

**In ogni fase:** se il Mahkim Great One infligge abbastanza  da battere il tuo eroe, questi  non possono essere cancellati.

**Ricompensa:** ricevi 6 .

### MAHKIM WARPARTY (Reparto da Guerra Mahkim)

*Come esploratori da Terinoth continuano a farsi strada all'interno di Zanaga, i mahkim diventano sempre più ostili e violenti.*

**Ricompensa:** ricevi 5  e tieni questa carta. Puoi scartare questa carta durante la tua fase esperienza per prendere un qualunque rituale in gioco e rimiscolarlo nel mazzo carte rituale. Poi rimetti tutti i segnalini rituale su questa carta nella riserva.

### MEDUSA


*La terribile e contorta Medusa può uccidere con uno sguardo.*

**In ogni fase:** se uno dei tuoi alleati fallisce un tiro di combattimento con 6 o più, questo alleato viene ucciso. Se il tuo eroe fallisce un tiro di combattimento con 6 o più, egli viene battuto.

**Ricompensa:** ricevi 4  e 2 punti esperienza.

### NAGA ENCHANTRESS (Incantatrice Naga)


**Prima di combattere:** scegli un tuo alleato a caso. Fino alla fine del turno, la Naga Incantatrice riceve un bonus per il suo valore danno nel combattimento a distanza, in corpo a corpo e magico uguale al valore danno dell'alleato scelto.

**Ricompensa:** ricevi 5  e puoi immediatamente spostare 2 segnalini rituale da qualsiasi carta rituale sopra ad altre carte rituale (i simboli possono non corrispondere).

### NET MASTERS (Maestri Intrappolatori)

*Per padroneggiare le tecniche di cattura non basta conoscere le trappole, bisogna sapere anche come liberarsi.*


Se vieni battuto, devi saltare il tuo prossimo turno.

**Ricompensa:** ricevi 5  e tieni questa carta. Puoi scartarla all'inizio del tuo turno per ricevere 2 segnalini trappola tagliata.


### NOTHAALA SHELLBEAST (Nothaala Corazzato)


*Stretto parente dei sauriani, la caratteristica più notevole del Shellbeast è il guscio da cui prende il nome. Simile al carapace delle tartarughe, è ambito dai zaganiani per costruire armature e scudi.*

Nothaala Shellbeast ignora tutti gli attacchi che non infliggono almeno 2 .

**Ricompensa:** ricevi 5  e 1 punto esperienza.


### RIVER SERPENT (Serpente di Fiume)


**Prima di combattere:** prova  nuotare (14). Se fallisci, ricevi una penalità di -4 in tutti i tiri di combattimento e nei tiri di fuga per tutto il primo round. All'inizio di ogni round di combattimento, devi ripetere la prova; se fallisci, la penalità persiste per tutto il round.

**Ricompensa:** ricevi 6 .

### SINGHARA BERSERKER

*"Io sono Singhara! Ascolta il mio ruggito!" - Tradizionale sfida di battaglia di Singhara.*


**In ogni fase:** ogni volta che Singhara Berserker infligge almeno 1 , egli riceve un bonus di +1 a tutti i suoi valori di danno fino alla fine del combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 4  e 1 punto esperienza.

### SLING MASTERS (Maestri di Fionda)


*Quando un guerriero mahkim riesce a colpire contemporaneamente tre bersagli con la sua fionda, viene dichiarato maestro di fionda, la prima delle armi di maestria.*

**In ogni fase:** gli oggetti armatura vengono considerati come se sulla carta non ci fosse scritto niente.

**Ricompensa:** ricevi 5  e 1 segnalino sopravvivenza.


### SPAWN BREEDER (Depositante Allevatore)

Se lo Spawn Breeder viene aggiunto alla traccia dei mostri erranti, l'eroe attivo deve pescare e posizionare un segnalino rituale addizionale su ogni sfida della traccia dei mostri erranti.

**Ricompensa:** ricevi 5  e puoi scartare immediatamente una carta rituale dalla traccia rituali.



### TAINTED LIZARDMEN (Uomo-Lucertola Contaminato)

Quando viene pescata questa carta, devi pescare e posizionare 1 segnalino rituale addizionale su di essa.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. Se la città perduta si trova sul tabellone, puoi scartare questa carta all'inizio della tua fase movimento invece che lanciare i dadi movimento per portarti immediatamente sulla città perduta.




### THUNDERTUSK STAMPEDE (Zanne Tonanti Spaventati)

*L'avorio delle zanne-tonanti è veramente pregiato per i mercanti delle città libere. Sfortunatamente, è molto difficile appropriarsene.*

**Ricompensa:** ricevi 4  oppure puoi tenere questa carta come cavalcatura se il tuo valore  è 3 o più. Durante la tua fase movimento, puoi attivare questa carta per muovere in un esagono adiacente.


### VENOM SPITTER (Sputatore di Veleno)


*"Veleno nei suoi occhi." - Frase mahkim per dire "accecato dalla rabbia."*

**Ricompensa:** ricevi 4  e prova  armeggiare (12) per estrarre le sacche velenifere. Se hai successo tieni questa carta. Puoi scartarla prima di un combattimento per rivestire un'arma di veleno ed infliggere +1  durante la fase corpo a corpo fino alla fine del combattimento.

### WITCH DOCTOR (Megera Curatrice)


*Gli umani di Zanaga non sembrano essere originari di qui, ma molti hanno adottato la stessa nave da guerra degli Dei primordiali allo stesso modo.*


**In ogni fase:** gli alleati non possono attaccare a meno che il loro valore  non sia 6 o più.

**Ricompensa:** ricevi 5  e due segnalini ossa di sciamano.

### ZANAGA PYTHON (Pitone di Zanaga)

*Venerati dagli stessi simboli del Dio primordiale Set, i serpenti di Zanaga diventano più grandi e pericolosi tanto più ci si addentra nella giungla.*

**In ogni fase:** ogni volta che il tuo eroe o gli alleati non hanno successo con un tiro di combattimento, prendono 2  in più oltre al normale danno del Pitone di Zanaga.

**Ricompensa:** ricevi 6 .







### CHOYO THE GREEDY (Choyo l'Avido)


**Prima di combattere:** pesca 3 carte mercato e ponile sopra questa carta. Invece di combattere con Choyo l'Avido, puoi commerciare. Se commerci, scarta uno dei tuoi oggetti e prendi una carta mercato sopra questa carta al costo equivalente al suo valore in oro meno il valore della tua carta scartata.

**Ricompensa:** prendi una carta mercato che si trova sopra questa carta.

### HARBINGER OF ARACHNE (Messaggero di Arachne)






*"Non lottare mortale. Tutto segue i piani del Tessitore."*


**In ogni fase:** se viene ucciso un alleato, metti quell'alleato su questa carta ed aggiungi i suoi valori ,  e  ai valori ,  e  del Messaggero di Arachne.

**Ricompensa:** ricevi 7  e 2 segnalini sopravvivenza.

### HARBINGER OF GOR-BOR-GOR (Messaggero di Gor-Bor-Gor)


**In ogni fase:** per ogni  che il Messaggero di Gor-Bor-Gor infligge, metti

1  su questa carta. Il Messaggero di Gor-Bor-Gor riceve un bonus di +1 ai suoi valori ,  e  per ogni  che si trova su questa carta.

**Ricompensa:** ricevi tutti i  che si trovano su questa carta e 2 punti esperienza.


### HARBINGER OF HAMZAH (Messaggero di Hamzah)

**Prima di combattere:** se una sfida che si trova sulla traccia dei mostri erranti ha come simbolo lo stesso tipo di terreno sul quale ti trovi, devi sconfiggere queste sfide prima di combattere con il Messaggero di Hamzah. Se fuggi o sei battuto, la tua fase avventura termina immediatamente.

**Ricompensa:** ricevi 7  e 2 segnalini sopravvivenza.



### HARBINGER OF HARRIDAN (Messaggero di Harridan)


**In ogni fase:** quando il tuo eroe attacca, devi lanciare i dadi due volte. Se hai successo entrambe le volte, il tuo attacco ha successo. Se hai successo solo una volta, questo conta come un successo in difesa, ed il tuo eroe deve attaccare in un'altra fase. Se il tuo eroe difende normalmente, devi effettuare un solo lancio.

**Ricompensa:** ricevi 7  e 2 segnalini sopravvivenza.

### HARBINGER OF JARARR (Messaggero di Jararr)


*"Fuggi e ti darò la caccia. Nasconditi e ti cercherò. Combatti e ti distruggerò."*


**Fuga:** quando il tuo eroe tenta di scappare, devi lanciare i dadi due volte. Per fuggire, entrambi i tiri devono avere successo. Se un solo tiro ha successo, prendi 1 . Se fallisci entrambi i tiri, prendi 2 .

**Ricompensa:** ricevi 7  e 2 segnalini sopravvivenza.

### HARBINGER OF MOAKILEKI (Messaggero di Moakileki)


*"Distruggerò te e tutto il tuo lavoro. Quando sarò, non resterà una pietra sopra ad un'altra."*


**Fase magica:** se hai successo in difesa, infliggi 1  al messaggero di Moakileki.

**Ricompensa:** metti la città perduta sulla tua casella, poi ricevi 6  e 2 segnalini sopravvivenza.

### HARBINGER OF RAVIN (Messaggero di Ravin)



*"La mia fame non conosce limiti."*


Scarta 1  dal messaggero di Ravin alla fine di ogni fase a distanza, corpo a corpo e magica fino a che il tuo eroe od un alleato hanno successo durante un attacco in queste fasi.

**Ricompensa:** ricevi 7  e 2 segnalini sopravvivenza.

### HARBINGER OF SET (Messaggero di Set)


*"Certamente puoi fidarti di me, mortale. Guarda dentro i miei occhi... ascolta la mia voce..."*

**Corpo a corpo e fase magica:** se il messaggero di Set infligge qualche  al tuo eroe o alleati, egli infligge anche un numero uguale di .

**Ricompensa:** ricevi 7  e 2 segnalini sopravvivenza.


### HARBINGER OF TARAKHE (Messaggero di Tarakhe)


Se il tuo eroe o alleati attaccano, essi devono prima prendere un segnalino fato. Se il tuo eroe o alleati hanno un numero di segnalini fatto uguale al loro valore di energia, il tuo eroe viene battuto e gli alleati uccisi. Scarta tutti i segnalini fatto accumulati dopo aver risolto lo scontro.

**Ricompensa:** ricevi 7  e 2 segnalini sopravvivenza.

### HARBINGER OF VAR NI (Messaggero di Var Ni)

*"Quando prendo il volo, cala la notte per coloro che si trovano sotto la mia ombra."*


All'inizio di ogni round di combattimento, rimuovi 2  dal messaggero di Var Ni e mettili sul tuo eroe.

**Ricompensa:** ricevi 7  e 2 segnalini sopravvivenza.

### MAHKIM ASSASSIN (Mahkim Assassino)



*Quei pochi mahkim maestri di tutte e sette le sacre armi spesso prendono il mantello dell'assassino, che uccidono a comando dei loro anziani.*


Il tuo eroe e alleati non possono attaccare durante il primo round di combattimento (il tuo eroe può solo difendere).

**Ricompensa:** ricevi 8  e 2 segnalini sopravvivenza.



### **RAZORWING PATRIARCH (Ala Tagliente Fondatore)**

*La razza zanagana di Ala Tagliente è la più numerosa e feroce di tutte quelle di Terrinof. I zanagani la considerano sacra a Var Ni il signore della notte.*

**In ogni fase:** scarta 1  dall'Ala Tagliente Fondatore per ogni  che egli infligge.

**Ricompensa:** puoi o ricevere 8  oppure 4 punti esperienza.


### **RUNEBREAKER XIX (Xix Distruttore di Rune)**




**Prima di combattere:** prova  conoscenza (17) per ogni runa in tuo possesso. Se fallisci, scarta la runa e prendi 1 .

**Ricompensa:** pesca la prima carta in cima al mazzo mercato fino a quando riveli una runa. Prendi la runa rivelata gratis e rimescola il mazzo con le carte pescate.

### **SPAWN OF TARAKHE (Depositante di Tarakhe)**


*In rari casi, la corruzione assume forme corporee, anziché infettare un essere vivente. Tali posanti stanno tra le creature mortali di Zanaga.*

**Fase magica:** il depositante di Tarakhe riceve un bonus di +1 al suo danno magico per ogni rituale  in gioco.

**Ricompensa:** ricevi 6  + 1  per ogni rituale  in gioco.

### **ZANATI THE VENGEFUL (Zanati il Vendicativo)**

*I pochi draghi che vivono in Zanaga si pensa abbiano cercato rifugio dalla guerra dei draghi di Terrinof. Zanati sta ancora combattendo quella guerra.*

**Corpo a corpo:** se il tuo eroe o alleati ottengono un successo nell'attacco in corpo a corpo, Zanati il vendicativo infligge 2 .

**Ricompensa:** ricevi 5  e 2 punti esperienza.



### HIDDEN OFFERING (Offerta Nascosta)

*I Mahkim che desiderano onorare Harridan l'Inseguitore dopo una caccia riuscita, celano un'offerta di carne e sangue per lui nelle paludi e nella jungla di Zanaga. Nascondere bene la propria offerta è importante, è da sciocchi lasciare l'offerta dove altri potrebbero trovarla. Lasciando quest'offerta, i cacciatori attirano più prede per le loro lance, ed il cerchio continua.*


**Quando questo rituale è completo:**

ripristina tutti i segnalini avventura sul tabellone. Poi l'eroe attivo deve posizionare la Città Perduta sulla propria casella.

### RITE OF BLOOD (Rito di Sangue)

*Il sangue che scorre nelle tue vene è un dono per gli Dei primordiali. E' lo stesso sangue che scorre nelle vene di tutte le cose viventi. E' passione e vita e ardore e amore. Quando il sangue è puro, l'anima è pura. Quando il sangue è impuro...*

**Quando questo rituale è completo:**

tutti gli eroi possono scartare i loro . Se un eroe decide di farlo, egli deve saltare il suo prossimo turno.

### RITE OF DARKNESS (Rito delle Tenebre)

*Var Ni il signore delle tenebre controlla Zanaga mentre la luna è in cielo. I suoi pipistrelli riempiono l'aria, e la sua musica riempie la notte. Il signore della notte deve essere placato, egli vuole sangue.*



**Quando questo rituale è completo:**

l'eroe attivo deve scartare tutte le sfide che sono sulla traccia dei mostri erranti (i segnalini rituale sono trattati normalmente). Poi egli deve rimpiazzare le carte tolte con un numero uguale di carte sfida a quelle scartate.

### RITE OF PAIN (Rito di Sofferenza)

*Gli Dei primordiali sono esseri appassionati, ed è con le emozioni più estreme che meglio reagiscono. L'estremo dolore è una via per far uscire un Dio primordiale, e i Mahkim fanno largo uso di auto-mutilazioni ed auto-privazioni quando necessario. Tuttavia, è molto più facile usare un prigioniero che non vuole, rende il dolore molto più reale.*


**Quando questo rituale è completo:**

L'eroe con più alleati deve infliggere 1  ad ognuno di essi. Se due o più eroi hanno lo stesso numero di alleati, il giocatore attivo decide quale di loro deve prendere .

### RITE OF RAGE (Rituale di Collera)

*L'anziano Nahsan cammina intorno al focolare recitando la litania della collera. E' una sorta di torto fatto agli Mahkim, leingiustizie che hanno sofferto, il dolore sopportato. Alla fine, un giovane guerriero cede alla rabbia e scatta in avanti. Così il rituale è pronto per cominciare.*

**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

Gli eroi possono prendere 1  durante la loro fase movimento per ricevere un bonus di +6 per il loro primo tiro di combattimento fino alla fine del turno. Gli eroi possono fare questo una volta durante la loro fase movimento.


### RITE OF THE BLAZING SUN (Rito del Sole

#### Ardente)

*Il sole si alza e si armonizza con la luna seguendo l'antico patto stretto nell'alba dei tempi, dividendo ogni giorno in luce e tenebre. Ma mentre il ronzio delle cicale ed i fumi dei fuochi cerimoniali riempiono l'aria, il sole oltre Zanaga si alza e non tramonta. Il suo calore divampa verso il basso su chiunque osi stare all'aperto, abbattendoli per terra...*

**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

quando un eroe lancia 3 o più dadi movimento, egli deve prendere 1

. Gli eroi se vogliono possono decidere di lanciare meno dadi movimento.

### RITE OF THE DAWN (Rito dell'Alba)

*All'inizio di ogni festa religiosa Mahkim c'è il Rito dell'Alba, nel quale i giovani ed ardenti guerrieri si arrampicano in cima agli alberi più alti dal lato ad est. Il primo di loro che riesce a vedere i raggi del sole che spiccano dalla nebbia nella valle, salta a terra ed informa l'alto sacerdote che da inizio ai quattro canti sacri.*

**Quando questo rituale è completo:**

patendo dall'eroe attivo e continuando in senso orario, ogni eroe può rimettere un segnalino avventura sul tabellone. Poi l'eroe attivo deve posizionare la Città Perduta sulla propria casella.

### RITE OF THE NEW MOON (Rito della Luna Nuova)

*La luna nuova è la notte più nera, con solo uno spicchio di luna ed il luccichio delle stelle a fare da luce nelle valle. In una notte come questa, a volte sembra che la nebbia che si posa sulla valle come una coperta, nelle tenebre sia splendente ...*

**Quando questo rituale è completo:**

l'eroe attivo deve pescare e posizionare un ulteriore segnalino rituale su tutte le carte sfida sulla linea dei mostri erranti.

### RITE OF THE NOON SUN (Rito del Sole all'Apogeo)

*E fare al sole un sacrificio del genere, il sole la fonte di ogni fortuna, salute, felicità e vita. Perciò sfoggia un'immagine di oro puro e sorge per salutare l'alba. Tutti hanno bisogno del sole, ed il suo non sorgere porta rovina.*

**Quando questo rituale è completo:**

Tutti gli eroi possono scartare 3 oro per prendere un segnalino esperienza a propria scelta. Ogni eroe può fare questo una sola volta.

### RITE OF THE WAXING MOON (Rito del Rialto Lunare)

*Come la luna si rafforza, Jararr il cacciatore reclama la notte. Le cerimonie Mahkim celebrano il cacciatore selvaggio offrendo sacrifici di carne tutte le notti al sorgere della luna.*

**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

Quando un eroe effettua un controllo mostro errante, tutte le sfide che si trovano sulla traccia mostro errante sono considerate come se tutte avessero lo stesso tipo di terreno della casella su cui si trova l'eroe.

### RITUAL OF REBIRTH (Rituale della Rinascita)

*Nella celebrazione del ciclo dei giorni, gli Mahkim svolgono questo rito seguendo rigide regole. Il conteggio dei quattro battiti dei loro tamburi ed il suono dei loro fischi è udibile a chilometri di distanza nelle nebbie che avvolgono Zanaga.*

**Quando questo rituale è completo:**

ripristina tutti i segnalini avventura sul tabellone. Poi l'eroe attivo deve posizionare la Città Perduta sulla propria casella.

### RITUAL OF REJUVENATION (Rito del Ringiovanimento)

*Quando si desidera chiamare la pioggia, gli Mahkim usano una sorta di strano strumento chiamato turndun. Fatto da un piatto piano di legno o a volte d'osso e una lunga corda, il turndun viene fatto oscillare in un ampio cerchio, ad effettuare un caratteristico suono ruggente. Gli Mahkim sanno che esso è il rumore della pioggia scrosciante, assetati di pioggia.*


**Quando questo rituale è completo:**

ripristina tutti i segnalini avventura sul tabellone. Poi l'eroe attivo deve posizionare la Città Perduta sulla propria casella.

### RITE OF FLESH (Rito della Carne)

*Gli Dei primordiali sono vari e diversi, ma tutti loro rispettano la caccia e i cacciatori. La lotta per la sopravvivenza per gli Dei primordiali è piacevole ... e così questo rito è una lotta.*

**Quando questo rituale è completo:**

partendo dall'eroe attivo e continuando in senso orario, gli eroi devono prendere 1  per ogni mostro errante con lo stesso tipo di terreno di quello su cui si trova la miniatura dell'eroe.

### RITE OF NATURE'S BOUNTY (Rito della Generosità della Natura)

*Gli Mahkim mandano fuori i loro giovani a raccogliere i frutti e le bontà di Zanaga, e i loro guerrieri a cacciare i sauriani, i thundertusks, ed altri mezzi animali. Una decima parte del raccolto è sacrificato agli Dei primordiali, inviato come fumo per raggiungere il sole e la luna.*


**Quando questo rituale è completo:**

ripristina tutti i segnalini avventura sul tabellone. Poi gira la prima carta di tutti i mazzi avventura a faccia in alto. Queste rimarranno scoperte e giocate normalmente.

### RITE OF STARS (Rito delle Stelle)

*Alcuni esploratori affermano che le costellazioni nei cieli di Zanaga, siano diverse da quelle sopra alle città libere. Gli Mahkim credono che le loro stelle mutino, gli Dei primordiali lo vogliono.*

**Quando questo rituale è completo:**

partendo dall'eroe attivo e continuando in senso orario, ogni eroe deve lanciare un dado movimento. Se il risultato ottenuto **non** corrisponde allo stesso tipo di terreno di quello dove si trova l'eroe, egli prende 1 .

### RITE OF STORMS (Rito delle Tempeste)

*Durante le stagioni umide, piove tutte le notti. Il fragore del tuono nel cielo, che sia l'ira degli Dei primordiali, fa eco il fragore dei tamburi. La luce del lampo incontra in alto le luci dei rituali incessanti durante la notte. Le tempeste portano forza ai riti dei Mahkim.*


**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

gli eroi devono lanciare due dadi movimento in meno durante la loro fase movimento.

### RITE OF SUFFERING (Rituale del Martirio)

*Gli Dei primordiali sono tutti predatori, ma la crescente fissazione per il dolore e la sofferenza tra i loro fedeli è sicuramente dovuta all'influenza corrottiva di Tarakhe. In questo rituale, i Mahkim danzano con degli uncini conficcati nelle carni, poi se li rimuovono gli uni con gli altri nel corso della danza.*


**Quando questo rituale è completo:**

tutti gli eroi eccetto l'eroe attivo devono prendere 2 .

### RITE OF THE RED SUN (Rito del Sole Rosso)

*Per rendere correttamente omaggio al sole, uno deve arrampicarsi sul punto più alto di tutta la valle per parlare direttamente col sole. Una volta lì, alza le tue mani e offri dell'oro, il metallo del sole. Il sole parlerà nella luce che brilla dalla tua offerta.*

**Quando questo rituale è completo:**

partendo dall'eroe attivo continuando in senso orario, gli eroi possono pagare 1  per pescare 3 carte mercato dal mazzo e metterle in una città a piacere. E' possibile fare questo una sola volta.

### RITUAL OF RENEWAL (Rituale del Rinnovamento)

*La prima uccisione di tutti i cacciatori è regolarmente offerta a Jararr il Cacciatore. Fare questo è garantire buona sorte negli anni avvenire. Fare altrimenti significa rischiare diventando prede.*

**Quando questo rituale è completo:**

ripristina tutti i segnalini avventura sul tabellone. Poi l'eroe attivo deve posizionare la Città Perduta sulla propria casella.

### RITUAL OF REPLENISHMENT (Rituale della Rigenerazione)

*Quando una tribù Mahkim è in pericolo, viene fatta un'offerta a Var Ni il signore della notte. Un'offerta di sangue, messo in una ciotola di terracotta o in un calice e sollevato verso il cielo della notte, tiene lontano il signore della paura e del terrore. Funziona raramente.*



**Quando questo rituale è completo:**

ripristina tutti i segnalini avventura sul tabellone. Poi l'eroe attivo deve posizionare la Città Perduta sulla propria casella.

### RITUAL OF RESURGENCE (Rituale della Risurrezione)

*I riti che onorano Moakileki il Distruttore negli ultimi anni sono cambiati. Preghiere, incensi ardenti, e danze rituali usate per celebrare il ciclo della vita e del cambiamento. Ora, essi sono offerti solo come appagamento di un Dio temuto dai Mahkim.*

**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

gli eroi durante la loro fase esperienza possono scartare punti esperienza per guarire. Per ogni punto che un eroe scarta, egli può scartare 1  o tutti i  dal proprio eroe o alleato.

### THE DAZZLING DANCE (La Danza Splendente)

*In onore del Dio primordiale Set, i giovani Mahkím levigano i loro metalli e pietre preziose come specchi e si adornano con questi oggetti, in particolare sui polsi e sulle caviglie. La danza splendente riflette la luce del sole in intricati disegni sulle armi intrecciate dei danzatori.*

**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

quando un segnalino rituale viene posto su una carta rituale, esso è considerato essere un simbolo jolly (il segnalino può essere messo su qualsiasi carta si trovi in gioco, anche se non corrisponde al simbolo sulla carta).

### BLOOD HUNT (Caccia di Sangue)

*Le nebbie mostrano visioni a coloro che sono in sintonia: visioni di una bestia; visioni di un mostro; visioni di un destino o di un fato raccapricciante. E' preda e predatore. Porta il segno di Tarakhé. Sta venendo per te.*





**Quando questo rituale è completo:**

Partendo dall' eroe attivo e continuando in senso orario, tutti gli eroi devono effettuare un controllo mostri erranti.

### RITE OF AGONY (Rito dell' Agonia)

*Il dolore è universal, la sua lingua è capita da tutti gli esseri viventi. La sofferenza affina la mente, scacciando i pensieri inutili e le emozioni. L'agonia purifica, rendendo tutti uguali, preparando la strada per il nuovo ordine ...*

**Quando questo rituale è completo:**

gli eroi possono prendere 1  per scartare un qualsiasi loro segnalino esperienza e riceverne un altro di tipo differente ma di uguale valore. Per esempio, puoi scartare un  +2 e un  +2 segnalini esperienza per ricevere 2  +2 segnalini esperienza.

### RITE OF MIST (Rito della Nebbia)

*Come la nebbia scende oltre la valle, i Mahkím raccolgono sacre erbe e suonano inquietanti melodie nei loro tubi ad ancia. Essi profumano la nebbia con le loro erbe e la respirano per comunicare con gli Dei primordiali. In questo modo i loro sciamani imparano la volontà di Zanaga stessa.*



**Quando questo rituale è completo:**

l' eroe attivo deve pescare e posizionare un numero di segnalini rituale uguale al numero delle carte che si trovano sulla traccia mostri erranti.

### RITE OF VENOM (Rito del Veleno)

*Gli Mahkím raccolgono il veleno da una varietà di serpenti, ragni, ed altre creature velenose che abitano Zanaga. Durante il rito del veleno, essi assorbono le tossine ed hanno visioni di quello che verrà ...*

**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

quando gli eroi cominciano la propria fase movimento, essi devono prendere 1 . Quando gli eroi sconfiggono una sfida essi scartano  in numero uguale al valore vita della sfida.

### RITUAL OF FERTILITY (Rituale della Fertilità)

*Arachne la Tessitrice è spesso chiamato "lei dei diecimila giovani", a causa della tendenza del ragno di deporre un grande numero di uova alla volta. In tempo di carestia, i diecimila rulli di tamburo echeggiano nella valle in supplica ad Arachne la Tessitrice come diecimila fuochi vengono accesi in suo onore.*

**Quando questo rituale è completo:**

ripristina i segnalini avventura gialli negli esagoni in cui ci sono gemme verdi, ripristina i segnalini avventura blu negli esagoni in cui ci sono gemme gialle, e ripristina i segnalini avventura rossi negli esagoni in cui ci sono gemme blu.

### RITUAL OF THE TRIBES (Rituale delle Tribù)

*In passato, gli Mahkím invitavano tutta la gente di Zanaga ad unirsi a loro in una festa, per celebrare la generosità della valle ed il fiero orgoglio della vita. Quei giorni sono finiti. Oggi il rito viene celebrato in segreto, in santuari nascosti lontano nelle tenebre della foresta e nelle profonde paludi.*

**Quando questo rituale è completo:**

ripristina tutti i segnalini avventura sul tabellone. Poi l' eroe attivo deve posizionare la Città Perduta sulla propria casella.

### SUNSET RITUAL (Rituale del Tramonto)

*La paura più grande che sonnacchia nei cuori di tutti gli esseri pensanti è che il sole non sorgerà nella prossima mattina. Grandi idoli del sole si ergono al tramonto per catturare i suoi raggi, prima che scenda la brume ...*

**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

gli eroi ricevono 1 punto esperienza quando sconfiggono un mostro errante.

### VERDANT RITUAL (Rituale del Verde)

*Gli alberi più antichi e più alti nella giungla di Zanaga sono coltivati con cura dai piccoli clan dei Mahkím. Essi intagliano simboli sacri nella corteccia degli alberi, rimuovono ogni traccia di marciume o malattia, ed una volta all'anno essi seppelliscono il cadavere di un incauto esploratore tra le radici come concime.*

**Quando questo rituale è completo:**

ripristina i segnalini avventura gialli negli esagoni in cui ci sono gemme verdi, ripristina i segnalini avventura blu negli esagoni in cui ci sono gemme gialle, e ripristina i segnalini avventura rossi negli esagoni in cui ci sono gemme blu.

### ANCIENT RUNE GATES (Antichi Cancelli delle Rune)

*Nel profondo delle giungle, delle paludi e delle montagne di Zanaga si possono trovare strutture molto antiche costruite dai Mahkím o dagli uomini-lucertola. Ci sono iscritte potenti rune.*

**Fino a quando questo rituale è in gioco:**

quando un eroe comincia la sua fase movimento da un esagono contrassegnato con una gemma rossa, egli può usare qualsiasi dado movimento per spostarsi in un'altra casella contrassegnata da una gemma rossa.

### **BOILING BLOOD (Sangue Bollente)**

*Gli esploratori di Zanaga a volte parlano di una malattia chiamata "febbre della giungla", che colpisce soprattutto la mente più che il corpo. Quelli colpiti vengono affetti da selvaggia passione, incapaci di fermarsi o di ragionare.*



#### **Fino a quando questo rituale è in gioco:**

gli eroi devono spendere 2 dadi movimento per riposarsi durante la propria fase movimento invece che solo 1.

### **FESTIVAL OF JOURNEYS (Festa dei Viaggi)**

*Le carovane Mahkim, Singhara e forestiere similmente viaggiano attraverso il paese, con battito di tamburi, suonando flauti, cantando in una dozzina di lingue. Ogni carovana è guidata da un uomo santo, che ha giurato di viaggiare per la durata dell'intera festa. Il resto della carovana può viaggiare solo fino alla prossima città, ma mentre il loro numero può aumentare o svanire, le carovane non si fermeranno fino alla fine della festa. Mercanti opportunisti traggono pieno vantaggio nel viaggiare in relativa sicurezza con le carovane.*



#### **Fino a quando questo rituale è in gioco:**

gli eroi possono scartare un numero qualsiasi di  durante la propria fase mercato. Per ogni  che l'eroe scarta, egli può spostare un qualsiasi oggetto da un mercato di una città ad un altro di una città diversa.

### **RITE OF SOUL-BINDING (Rito dell'Aniba Bendata)**

*Alcuni dicono che le nebbie sono il respiro dei morti, per sempre intrappolato nella valle. Se fosse vero, questo potrebbe spiegare il perché le nebbie siano sempre più dense ...*


#### **Fino a quando questo rituale è in gioco:**

ogni volta che un segnalino rituale viene messo su questa carta, metti un segnalino esperienza +2  su questa carta. Gli eroi e gli alleati ricevono un bonus di +2 sui lanci di combattimento magico per ogni segnalino esperienza +2  che si trova sulla carta.

### **SEEDS OF DISSENSION (Semi della Discordia)**

*La paura ed il terrore primordiali nascono con la nebbia. Come il sole scompare ogni sera dietro le pareti della valle, la nebbia fuoriesca dalle paludi e dalle foreste coprendo tutta Zanaga. Nell'oscurità, i tamburi risuonano e i fuochi divampano, chiamando fuori qualcosa di selvaggio e primordiale nel cuore di ogni essere civile. Molti soccombono.*

#### **Quando questo rituale è completo:**

tutti gli eroi devono scegliere e scartare uno dei propri alleati, se un eroe non possiede alleati, egli deve prendere 2  immediatamente.

### **SLTAR OF DREAD (Altare del Terrore)**

*Scolpito su una pietra nera e disadorno, l'altare sembra essere in più di un luogo allo stesso tempo.*

#### **Fino a quando questo rituale è in gioco:**

gli eroi possono scartare alcuni alleati durante la propria fase esperienza. Per ogni alleato che l'eroe scarta, riceve un segnalino esperienza +2 dell'attributo più alto dell'alleato scartato, poi egli deve pescare un segnalino rituale e metterlo su una carta rituale in gioco. Se due o più attributi hanno lo stesso valore, l'eroe sceglie quale segnalino prendere.