

Note: Ringrazio Sargon per la sua eccellente traduzione dalla quale ho preso il testo delle schede.

L'abilità "Cura" è aggiornata con la variante ufficiale della Fantasy Flight.

Eventuali comunicazioni: koalarillo@fastwebnet.it.

Ciao e buon divertimento.

Riccardo aka Rillo

ABILITÀ SPECIALI

 **Attacco Area:** Se l'unità con questa abilità ottiene UNO durante l'attacco, infligge non una ma due ferite (quindi due perdite).

 **Cura:** Se hai una o più unità con questa abilità, ogni UNO ottenuto dal tuo avversario infligge una perdita in meno del normale, ovvero Zero nella maggioranza dei casi oppure una sola perdita in caso di Attacco Area (vedi sopra). L'abilità Raise Dead dell'avversario non subisce alcuna variazione.

 **Pozione Rallentare:** All'inizio di ciascun turno di battaglia, scegli una fase per ciascuna unità coinvolta nello scontro che ha questa abilità. Nella fase scelta puoi attaccare per primo invece che in modo simultaneo. Se si hanno 3 o più unità tra quelle coinvolte nella battaglia con questa abilità, si avrà questo vantaggio in tutte le fasi della battaglia.

 **Bloodlust:** Quando si tirano i dadi durante una qualunque fase della battaglia, tirare 1 dado extra se si hanno una o più unità tra quelle coinvolte nella battaglia con questa abilità.

 **Raise Dead:** Se hai una o più unità tra quelle coinvolte con questa abilità, per ogni UNO ottenuto ai dadi, oltre al colpo riuscito, aggiungi una unità di CaC nel Campo di Battaglia (prendete l'unità dalla riserva). Quando aggiungi un'unità CaC per questo motivo ignora i limiti di numero sullo spazio. Una volta conclusa la battaglia però i limiti devono essere rispettati e eventuali unità eccesso vanno rimosse.

ABILITÀ SPECIALI

 **Attacco Area:** Se l'unità con questa abilità ottiene UNO durante l'attacco, infligge non una ma due ferite (quindi due perdite).

 **Cura:** Se hai una o più unità con questa abilità, ogni UNO ottenuto dal tuo avversario infligge una perdita in meno del normale, ovvero Zero nella maggioranza dei casi oppure una sola perdita in caso di Attacco Area (vedi sopra). L'abilità Raise Dead dell'avversario non subisce alcuna variazione.

 **Pozione Rallentare:** All'inizio di ciascun turno di battaglia, scegli una fase per ciascuna unità coinvolta nello scontro che ha questa abilità. Nella fase scelta puoi attaccare per primo invece che in modo simultaneo. Se si hanno 3 o più unità tra quelle coinvolte nella battaglia con questa abilità, si avrà questo vantaggio in tutte le fasi della battaglia.

 **Bloodlust:** Quando si tirano i dadi durante una qualunque fase della battaglia, tirare 1 dado extra se si hanno una o più unità tra quelle coinvolte nella battaglia con questa abilità.

 **Raise Dead:** Se hai una o più unità tra quelle coinvolte con questa abilità, per ogni UNO ottenuto ai dadi, oltre al colpo riuscito, aggiungi una unità di CaC nel Campo di Battaglia (prendete l'unità dalla riserva). Quando aggiungi un'unità CaC per questo motivo ignora i limiti di numero sullo spazio. Una volta conclusa la battaglia però i limiti devono essere rispettati e eventuali unità eccesso vanno rimosse.

ABILITÀ delle CARTE



Velocità: Giocare questa carta all'inizio di una propria fase Movimento e scegliere uno spazio nel tabellone. Le unità in quello spazio e i Lavoratori potranno muovere di 2 spazi extra in questo turno fino a un massimo di 3 spazi.



Risorse: Giocare questa carta all'inizio di una propria fase Acquisti per prendere 2 oro o 2 legno aggiuntivi.



Portale della Città: Giocare questa carta alla fine di una fase Movimento di un qualunque giocatore, ma prima che si inizi a risolvere le battaglie. Immediatamente è possibile spostare tutte le unità da uno spazio alla propria città o ad un proprio Avamposto. Le unità che superano il limite di numero nello spazio verranno piazzate in uno spazio adiacente alla città o Avamposto (seguendo le regole sulle montagne e sul limite di numero sullo spazio). Non è possibile scegliere di lasciare parte delle unità nello spazio scelto. Si devono prendere tutte.



Punti Vittoria: Questa carta può essere conservata in mano finché non si decide di rivelarla posizionandola di fronte a se scoperta. Una volta rivelata farà guadagnare 1 punto vittoria.

Umani



Chiamata alle Armi: Giocare questa carta quando un avversario muove unità in uno spazio con dei Lavoratori Umani. I Lavoratori diventano unità CaC fino alla fine della fase Movimento dell'avversario.



Dispersione Magica: Giocare questa carta durante una battaglia per cancellare l'effetto di una carta avversaria appena giocata e di cui non sono stati ancora risolti gli effetti.



Invisibilità: Giocare questa carta durante una Battaglia prima di rimuovere le perdite. Le perdite sono ridotte di 1.



Polimorfia: Giocare questa carta durante una Battaglia all'inizio del turno di Battaglia. Scegliete una unità nemica che partecipi alla battaglia: questa non potrà attaccare in quel turno.

ABILITÀ delle CARTE



Velocità: Giocare questa carta all'inizio di una propria fase Movimento e scegliere uno spazio nel tabellone. Le unità in quello spazio e i Lavoratori potranno muovere di 2 spazi extra in questo turno fino a un massimo di 3 spazi.



Risorse: Giocare questa carta all'inizio di una propria fase Acquisti per prendere 2 oro o 2 legno aggiuntivi.



Portale della Città: Giocare questa carta alla fine di una fase Movimento di un qualunque giocatore, ma prima che si inizi a risolvere le battaglie. Immediatamente è possibile spostare tutte le unità da uno spazio alla propria città o ad un proprio Avamposto. Le unità che superano il limite di numero nello spazio verranno piazzate in uno spazio adiacente alla città o Avamposto (seguendo le regole sulle montagne e sul limite di numero sullo spazio). Non è possibile scegliere di lasciare parte delle unità nello spazio scelto. Si devono prendere tutte.



Punti Vittoria: Questa carta può essere conservata in mano finché non si decide di rivelarla posizionandola di fronte a se scoperta. Una volta rivelata farà guadagnare 1 punto vittoria.

Orchi



Devour: Giocare questa carta durante una Battaglia all'inizio di un turno. Rimuovere una unità CaC o da tiro nemica dalla battaglia fino a che la battaglia non si è conclusa. Se la battaglia viene vinta dal giocatore Orco anche questa unità viene distrutta, altrimenti torna nello spazio dove si trovava.



Ensnare Giocare questa carta durante una Battaglia all'inizio della fase attacco unità CaC. L'avversario può scegliere come perdite anche le unità volanti durante la fase attacco unità CaC per il resto della battaglia.



Lance Avvelenate: Giocare questa carta durante una Battaglia prima di tirare i dadi in una qualunque fase della Battaglia. Ritira i dadi che hanno mancato in questa fase.



Saccheggio: Giocare questa carta durante una Battaglia dopo che l'avversario ha rimosso le perdite. Preleva il costo in oro e legno delle unità appena ritirate dal giocatore avversario.

Se l'avversario non ha abbastanza oro o legno, prendere tutte le risorse di quel tipo.

ABILITÀ delle CARTE

Non Morti



Velocità: Giocare questa carta all'inizio di una propria fase Movimento e scegliere uno spazio nel tabellone. Le unità in quello spazio e i Lavoratori potranno muovere di 2 spazi extra in questo turno fino a un massimo di 3 spazi.



Risorse: Giocare questa carta all'inizio di una propria fase Acquisti per prendere 2 oro o 2 legno aggiuntivi.



Portale della Città: Giocare questa carta alla fine di una fase Movimento di un qualunque giocatore, ma prima che si inizi a risolvere le battaglie. Immediatamente è possibile spostare tutte le unità da uno spazio alla propria città o ad un proprio Avamposto. Le unità che superano il limite di numero nello spazio verranno piazzate in uno spazio adiacente alla città o Avamposto (seguendo le regole sulle montagne e sul limite di numero sullo spazio). Non è possibile scegliere di lasciare parte delle unità nello spazio scelto. Si devono prendere tutte.



Punti Vittoria: Questa carta può essere conservata in mano finché non si decide di rivelarla posizionandola di fronte a se scoperta. Una volta rivelata farà guadagnare 1 punto vittoria.



Cripple: Giocare questa carta all'inizio di una fase Movimento di un giocatore avversario e scegliere uno spazio nel tabellone. Tutte le unità e i Lavoratori in quello spazio muoveranno di 1 spazio in meno.



Maledizione: Giocare questa carta durante una Battaglia dopo che l'avversario ha tirato i propri dadi della fase. Per ogni colpito tirare un dado: se si ottiene 3 o meno si avrà una perdita in meno (per ogni 3 meno ottenuto).



Evocare una Costruzione: Giocare questa carta durante la propria fase di Acquisti quando si vuole costruire un edificio nella propria città (non un Avamposto). Non sarà necessario avere un Lavoratore che costruisca l'edificio.



Rete: Giocare questa carta durante una Battaglia all'inizio della fase attacco unità CaC. L'avversario può scegliere come perdite anche le unità volanti durante la fase attacco unità CaC per il resto della battaglia.

ABILITÀ delle CARTE

Elfi della Notte



Velocità: Giocare questa carta all'inizio di una propria fase Movimento e scegliere uno spazio nel tabellone. Le unità in quello spazio e i Lavoratori potranno muovere di 2 spazi extra in questo turno fino a un massimo di 3 spazi.



Risorse: Giocare questa carta all'inizio di una propria fase Acquisti per prendere 2 oro o 2 legno aggiuntivi.



Portale della Città: Giocare questa carta alla fine di una fase Movimento di un qualunque giocatore, ma prima che si inizi a risolvere le battaglie. Immediatamente è possibile spostare tutte le unità da uno spazio alla propria città o ad un proprio Avamposto. Le unità che superano il limite di numero nello spazio verranno piazzate in uno spazio adiacente alla città o Avamposto (seguendo le regole sulle montagne e sul limite di numero sullo spazio). Non è possibile scegliere di lasciare parte delle unità nello spazio scelto. Si devono prendere tutte.



Punti Vittoria: Questa carta può essere conservata in mano finché non si decide di rivelarla posizionandola di fronte a se scoperta. Una volta rivelata farà guadagnare 1 punto vittoria.



Faerie Fire: Giocare questa carta durante una Battaglia prima di tirare i dadi attacco in una fase. Sottrarre 1 a tutti i risultati dei dadi tirati in quella fase.



Marksmanship: Giocare questa carta durante una Battaglia immediatamente prima che il tuo avversario rimuova le perdite della fase in corso. Sarà possibile scegliere le perdite al posto dell'avversario, seguendo però le regole sulle perdite.



Moon Glaive: Giocare questa carta durante una Battaglia dopo aver tirato i dadi della fase. Tirare un dado extra per ogni colpito che si è ottenuto.



Renew: Giocare questa carta all'inizio della propria fase di Raccolta. Si potrà rimuovere un marcatore Parziale o Totale Esaurimento su uno spazio foresta.