

Munizioni

Si

Si

Si

Si

Munizione
 Se questa carta si trova in uno Spazio Azione durante la Fase Mazzo Eroe, preparala immediatamente. Il limite di carte **Munizione** pronte è scritto nei tuoi oggetti equipaggiati (con un minimo di 1).

Munizioni

Si

Si

Si

Si

Munizione
 Se questa carta si trova in uno Spazio Azione durante la Fase Mazzo Eroe, preparala immediatamente. Il limite di carte **Munizione** pronte è scritto nei tuoi oggetti equipaggiati (con un minimo di 1).

Munizioni

Si

Si

Si

Si

Munizione
 Se questa carta si trova in uno Spazio Azione durante la Fase Mazzo Eroe, preparala immediatamente. Il limite di carte **Munizione** pronte è scritto nei tuoi oggetti equipaggiati (con un minimo di 1).

Munizioni

Si

Si

Si

Si

Munizione
 Se questa carta si trova in uno Spazio Azione durante la Fase Mazzo Eroe, preparala immediatamente. Il limite di carte **Munizione** pronte è scritto nei tuoi oggetti equipaggiati (con un minimo di 1).

Munizioni

Si

Si

Si

Si

Munizione
 Se questa carta si trova in uno Spazio Azione durante la Fase Mazzo Eroe, preparala immediatamente. Il limite di carte **Munizione** pronte è scritto nei tuoi oggetti equipaggiati (con un minimo di 1).

Munizioni

Si

Si

Si

Si

Munizione
 Se questa carta si trova in uno Spazio Azione durante la Fase Mazzo Eroe, preparala immediatamente. Il limite di carte **Munizione** pronte è scritto nei tuoi oggetti equipaggiati (con un minimo di 1).

Munizioni

Si

Si

Si

Si

Munizione
 Se questa carta si trova in uno Spazio Azione durante la Fase Mazzo Eroe, preparala immediatamente. Il limite di carte **Munizione** pronte è scritto nei tuoi oggetti equipaggiati (con un minimo di 1).

DALLA CRUNA DI UN AGO

+2

+1

Si

Attacco, Arma
 Attacca 1 bersaglio entro la gittata. Se usi una **Munizione** e il bersaglio è un nemico **Corazzato**, questo attacco ottiene -2 TN.

Danni: 1, Gittata: Arma

AL GINOCCHIO

Si

Si

Si

Si

Attacco, Arma
 Attacca 1 bersaglio entro la gittata. Se usi una **Munizione** e il bersaglio è un Capitano o un Minion, il bersaglio è Prono.

Gittata: Arma

TATTICHE DA VIANDANTE

Si



Danni: 1, Gittata: Arma

Contrattacco, Arma
Dopo aver risolto un attacco nemico verso te, attacca un bersaglio entro la gittata. Per questo attacco le carte **Munizione** nei tuoi Spazi Azione sono considerate pronte.

TATTICHE DA VIANDANTE

+1 



Danni: 2, Gittata: Arma

Contrattacco, Arma
Dopo aver risolto un attacco nemico verso te, attacca un bersaglio entro la gittata. Per questo attacco le carte **Munizione** nei tuoi Spazi Azione sono considerate pronte.

RECUPERARE

Si



Si

Si

Cerca nella tua pila degli scarti una carta **Munizione** e mettila tra quelle pronte.

Si

RECUPERARE

Si



Si

Si

Cerca nella tua pila degli scarti una carta **Munizione** e mettila tra quelle pronte.

Si

LACRIME DI ORION

+2 



+1 

Danni: 1, Gittata: Arma

Attacco, A Distanza
Per ogni carta **Munizione** pronta puoi attaccare un bersaglio in gittata.

LACRIME DI ORION

+2 



+1 

Danni: 1, Gittata: Arma

Attacco, A Distanza
Per ogni carta **Munizione** pronta puoi attaccare un bersaglio in gittata.

ELUDERE

Si



Danni: 1, Gittata: Arma

Contrattacco, Schivata, Arma
Prima di risolvere un attacco nemico verso te, attacca quel nemico. Quindi muovi di 2 caselle e ignora l'attacco nemico. Non è considerato un **Movimento**.

TRIBUTO A KHARON

+3 



+2 

+1 

Danni: 3, Gittata: Arma

Attacco, Critico, A Distanza
Attacca un bersaglio entro la gittata.

DIVERSIVO

Si



Si

Si

Minaccia: 5, Incanto

Gittata: Tessera

Persistente, A distanza
Scegli una casella entro la gittata, scarta una carta **Munizione** pronta, e piazza il segnalino Diversivo nella casella scelta. Quindi riduci l'indicatore Oscurità di 2.

Si

ACROBAZIA

Si

Si

Si

Danni: 1, Gittata: Arma

Attacco, Arma
Muovi fino a 3 caselle e attacca un bersaglio entro la gittata. Se il bersaglio è adiacente questo attacco guadagna +1 danno. Non è considerato un Movimento.

DONO DALL'OLTRETOMBA

3 FR

2 FR

1 FR

Danni: 1, Gittata: Arma

Attacco, Sanguinamento, Arma
Attacca 1 bersaglio entro la gittata. Se usi **Munizioni** e l'attacco va a buon fine, il bersaglio ottiene un DoT. Il DoT infligge 1 danno per un numero di Fasi Ripristino (FR) basate sul tuo movimento.

ORA MI VEDI

Si

Si

Si

Schivata
Ignora un attacco nemico verso te.

ORA MI VEDI

Si

Si

Si

Schivata
Ignora un attacco nemico verso te.

BERSAGLIO SOTTO TIRO

Si

Si

Si

La tua prossima azione di **Attacco** che usa **Munizioni** guadagna -1 **FD**, +1 **FD** e +1 danno.

TROVARE PUNTO DEBOLE

Si

Si

Si

Gittata: Tessera

Scegli un bersaglio entro la gittata. Ogni Eroe che attacca quel bersaglio guadagna +1 **FD** e +1 **FD** alle azioni di **Attacco**. In più ogni Eroe in gittata guadagna -1 TN alle azioni di non combattimento e ai test di Coraggio.

SPRINT

Si

Movimento
Guadagni 3 MP aggiuntivi.

SPRINT

Si

Movimento
Guadagni 3 MP aggiuntivi.

SCATTO

Si

Movimento
Guadagni 2 MP aggiuntivi.

ROVISTARE



○ Si

◐ Si

● Si

◐◐ Si

Cerca nella tua pila degli scarti 2 carte **Munizione** e mettile tra quelle pronte.




PUNTASPILLI



○ Si

◐

●

◐◐

Schivata
Scegli un Minion adiacente a te. Tutti gli attacchi nemici verso te in questo Ciclo Oscurità colpiscono invece il Minion scelto. Dopo aver risolto tutti gli attacchi, il Minion subisce tutte le ferite inflitte.




PACIFICARE



○ Si

◐ Si

● Si

◐◐ Si

Natura
Riduci di 1 l'indicatore Oscurità.




ARCIERE

LINEA DI VISTA
L'arciere non segue le normali regole per la linea di vista. I nemici **non bloccano** la linea di vista dell'Archiere.

Munizioni
L'arciere fa molto affidamento alle carte *freccia* in molte delle sue azioni di **Attacco**. Questo perchè per poter usufruire dei dadi bonus di un arma **A Distanza** equipaggiata, l'arciere deve usare **Munizioni** per attaccare. In più gli attacchi che usano **Munizioni** solitamente ottengono effetti aggiuntivi come descritto nelle carte Eroe.

Una carta **Munizione** deve essere pronta per poter essere utilizzata durante un attacco. Quando una carta **Munizione** è pronta viene messa sopra la plancia eroe dell'arciere. Il numero di carte **Munizione** che l'Archiere può tenere pronte è limitato dai suoi oggetti equipaggiati. A prescindere dagli oggetti, l'Archiere può sempre tenere 1 carta **Munizione** pronta.