

river routes

Una volta per turno, come azione libera: puoi scambiare fra loro due Segnalini del Tesoro che possiedi.

map of the world

Ottieni risorse pari al numero delle tue Dimore. Ogni risorsa ottenuta deve essere di tipo diverso. **Con Orb:** Ottieni anche  per ciascuna Dimora costruita.

wall of fire

Muro: Ogni volta che un avversario muove sul Tracciato del Fuoco, ottieni 1 gemma:



sunken ship

Ottieni 1 Oro. Piazza un Segnalino del Tesoro scartato su questa carta a faccia in giù.

Vault: Alla fine della partita, ottieni  per ciascun segnalino su questa carta.

river of lava

Quando piazza un'Unità in qualunque Reame del Fuoco, ottieni 1:



Iron Forge

Vault: Alla fine della partita, ottieni  per ciascuna icona Attrezzo nei segnalini qui sopra e  per ciascun Attrezzo nella tua Riserva.

bay of sharks

Prendi un Segnalino Tesoro dalla pila degli scarti e aggiungilo alla tua riserva.

Con Orb: Prendi un secondo Segnalino Tesoro.

burning

Aura: Quando ottieni il beneficio della carta **collegata**, ogni avversario deve scartare una risorsa o perdere .

Gilded Pyramid

Vault: A fine partita ottieni  per ogni icona Oro sui segnalini qui sopra e  per ogni Oro nella tua Riserva.

endless decanter

Una volta per turno, come azione libera: Quando piazza un Segnalino Tesoro su una delle tue carte nel Tableau, ottieni una risorsa, scegliendo tra le risorse disegnate sul segnalino.

smoldering ashes

Scarta un Segnalino Tesoro da un Reame qualunque. Ottieni le risorse indicate su quel segnalino e .

cristal ball

Scarta fino a 3 Carte Magia dalla tua mano. Poi pesca lo stesso numero di carte. Se hai un **Orb** su questa carta, ottieni  per ciascuna carta pescata.

treasure map

Scegli una cart Quest dalla tua mano. Completa la Quest anche se non soddisfi i requisiti. Ottieni  invece della ricompensa indicata.

pyromancy

Se hai un **Orb** su questa carta, scegli una carta Avventura nel Dungeon. Scartala e ottieni  pari al numero del costo in risorse della carta scartata.

broadsword

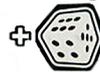
Quando lanci un Incantesimo, mettilo su questa carta. Quando ci sono tre Incantesimi su questa carta ottieni  e scegli una carta da riprendere in mano. Scarta le altre due.

buccaneer's

Quando attivi carte sul Tableau, il tuo Guerriero può essere usato per attivare una carta nel Tableau del tuo avversario.

catapults

Ciascuna delle tue Dimore aggiunge un Dado da Battaglia in più.



radiant

Aura: Quando ottieni il beneficio della carta **collegata**, ottieni anche:



wall of water

Muro: Ogni volta che un avversario muove sul Tracciato dell'Acqua, ottieni 1:



flaming sword

In Battaglia, la prima Spada che spendi ti concede una Dado Battaglia in più.



gift of the fallen

Ogni volta che una delle tue Unità viene messa nell'Underworld, puoi decidere di ottenere  invece di una Spada.

brewery

Quando piazza un'Unità in un Reame dell'Acqua, ottieni:



World's Edge Falls

Vault: A fine partita, ottieni  per ciascuna icona Pozione sui segnalini qui sopra e  per ciascuna Pozione nella tua Riserva.

sparkling sands

Quando piazza un'Unità in un Reame della Luce, ottieni 1:



underwater

Aura: Piazza questa carta su una carta Tableau di un tuo avversario. Quando la carta collegata viene usata dal tuo avversario, anche tu ottieni il beneficio.

Durante il conteggio finale riprendi questa carta nel tuo Tableau

Illuminated Tome

Vault: Alla fine della partita, ottieni  per ogni segnalino Tesoro qui sopra.

solstice

Alla fine del tuo turno, se le tue Unità occupano tre o più Reami adiacenti in linea retta, ottieni .

houses of the holy

Quando piazzai un'Unità in un Reame occupato da una tua Dimora, ottieni:



lighthouse

Quando piazzai le tue Unità in Eldervale, se desideri, puoi piazzarle adiacenti alle tue Dimore come se queste fossero Unità.

wall of ice

Muro: Ogni volta che un avversario sale sul Tracciato dell'Aria, ottieni una:



horn of victory

Ogni volta che completi una Quest, ottieni:



Sky Treasury

Vault: A fine partita, ottieni per ogni Pergamena nei segnalini qui sopra e per ogni Pergamena nella tua riserva.

wind powered

Aura: Quando Richiami, la carta **collegata** può essere usata senza piazzare un'Unità sulla carta. Tuttavia, la carta **collegata** può essere utilizzata solo una volta per turno.

sky castle

Quando piazzai un **Orb** su questa carta, scegli una tua Dimora già costruita e spostala su questa carta. Diventa una Dimora dell'Aria ed è considerata adiacente a TUTTI i Reami quando si tratta di aggiungere Dadi da Battaglia.

wyvern

Ottieni:

Con Orb, ottieni anche:

forgotten mine

Quando piazzai un'Unità in qualunque Reame della Terra, ottieni:



ancient grove

Ogni volta che prendi un Segnalino con almeno 1 simbolo uguale a uno qui sotto, ottieni:



wild

Aura: Quando ottieni il beneficio della carta collegata, ottieni anche:



woodland fort

Ogni volta che costruisci una Dimora, ottieni:



wall of thorns

Muro: Ogni volta che un avversario muove sul Tracciato della Terra, ottieni:



Fungal Garden

Vault: Alla fine del gioco, ottieni per ogni icona Gemma sui segnalini sopra, e per ciascuna Gemma nella tua Riserva.

fertile soil

Ogni volta che costruisci una Dimora, ottieni un Segnalino Tesoro oppure una risorsa dal Reame in cui costruisci.

Deeproot Cavern

Vault: Se hai un **Orb** su questa carta alla fine della partita, ottieni per ciascun simbolo risorsa sui segnalini sopra.

necromancy

All'inizio del tuo turno, se hai un **Orb** su questa carta e non hai dominato un Mostro; scegli un Mostro sconfitto e Dominalo.

desolation

Vault: A fine partita, ottieni per ciascuna delle seguenti risorse di cui sei sprovvisto:



wall of glass

Muro: Ogni volta che un avversario muove sul Tracciato della Luce, ottieni 1:



dark

Aura: Quando Richiami, la carta **collegata** può essere attivata da un'Unità che ritorna dall'Underworld.

buried alive

Quando Richiami, se il tuo Guerriero è nell'Underworld, puoi usarlo per attivare una carta nel Tableau.

entombed

Quando tutti gli slot su questa carta sono pieni, ottieni una Carta Avventura a costo zero.



corrosive breath

Ciascun avversario deve scartare un Segnalino Tesoro.

peacemaker

Scarta fino a 3 Spade e ottieni per ciascuna.



foul crypt



→ Scegli una carta Magia dalla pila degli scarti. Aggiungi quella carta alla tua mano.

crumbling city

Scegli una delle tue carte nel tableau e scartala. Ottieni risorse pari al costo della carta scartata e ottieni:



cloud of death

Quando fai un Richiamo, ottieni se hai Unità nell'Underworld. Se hai un **Orb** su questa carta, invece ottieni

rotting bag

Quando piazzhi un'Unità in un Reame del Caos, ottieni 1:



calculation

Una volta per turno, se hai un **Orb** su questa carta, puoi decidere il risultato di un singolo dado invece di tirarlo.

arch bridge

Scegli una risorsa che non sia Oro e di cui sei sprovvisto. Ottieni 2 della risorsa scelta.

Boiling Cauldron

Vault: Alla fine della partita, ottieni 2 per ciascun tipo diverso di risorsa presente nei Segnalini qui sopra.

shifting wall

Muro: Ogni volta che un avversario muove sul Tracciato del Caos, ottieni 1:



defensive position

Ogni volta che piazzhi un'Unità nella Fortezza, ottieni:



elixir madness

Tira una volta. **Con Orb** tira due volte.



unstable portal

Scegli un Mostro in Eldervale o uno sconfitto. Tira un dado.



wall of stone

Muro: Ogni volta che un avversario muove sul Tracciato dell'ordine, ottieni 1:



maestrom

Una volta per turno, come Azione Libera:



Grand Armory

Vault: A fine partita, ottieni 2 per ciascuna Spada presente nei Segnalini qui sopra e 1 per ciascuna Spada nella tua Riserva.

soaring pegasus

Il tuo Guerriero ottiene Volo. Le tue Unità con il Volo possono essere piazzate fino a tre Reami di distanza da una tua Unità.

floating eye

Se hai un Orb su questa carta, Domina qualunque Mostro in Eldervale. Se non ce ne sono, puoi sceglierne uno sconfitto invece.

cemetery

Quando piazzhi un'Unità, in un Reame di Tenebra, ottieni:



aerial strike

Il tuo Drago ha il potere di Aggressione come se fosse un Guerriero.

chaotic

Aura: Quando ottieni il beneficio della carta **collegata**, tira un dado.



structured

Aura: Dopo aver attivato la carta **collegata** una volta, puoi usare una seconda Unità per attivare la carta **collegata** una seconda volta.

artic scavenger

Quando piazzhi un'Unità in un Reame Aria, ottieni 1:



temporal flux

Ogni Turno, puoi ritirare un Dado.



temple of eight



Scegli un'altra carta sul tuo Tableau. Ottieni l'esatto costo in risorse della carta scelta.

scimitar

Dopo che perdi una Battaglia contro un Avversario, quell'Avversario deve scegliere una delle sue Unità coinvolte e spostarla nell'Underworld.

wall of bones

Muro: Ogni volta che un avversario muove sul Tracciato della Tenebra, ottieni 1:



elder atlas

Quando piazzhi un'Unità in un Reame dell'Ordine, ottieni 1:



runeforged evil

Una volta per turno, come Azione Libera:





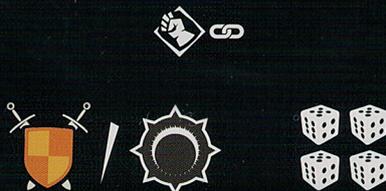
Chaos Beast

CONTAGIATO: Alla fine della Battaglia, ogni Unità che ha combattuto la Bestia del Caos è piazzata nell'Underworld anche se la Bestia è stata sconfitta.



Death Reaper

PAURA: Dopo che una Battaglia è stata innescata con il Reaper, Unità aggiuntive non possono unirsi alla Battaglia.



Dread Crocodile

ERRATICO : Quando un'Unità è piazzata in un Reame adiacente al Crocodile, questi muove in un Reame direttamente opposto a quello dove è stata piazzata l'Unità, se possibile. Se non può, si muove nel Reame dell'Unità appena piazzata.



Iron Golem

INVULNERABILE: i Lavoratori non aggiungono Dadi da Battaglia quando è presente il Golem. Incantesimi non possono essere usati con lui.



Living Storm

FORZA DEL VENTO: Quando una Battaglia viene innescata con Storm, tutte le Unità adiacenti devono partecipare.

ELETTRICO: Incantesimi Lightning Bolt NON POSSONO essere usati in Battaglia con lo Storm.



Ancient Treant

ANTICHI SEGRETI : Fintanto che il Treant è in Eldervale, la Torre del Mago produce una Carta Magia aggiuntiva.



Mother of Dragons

MINACCIA INCOMBENTE: Lei fa un rush quando un'Unità è piazzata in una Rovina.

POTERE INCREDIBILE: Lei ritira gli 1. Non può essere dominata.

RESISTENTE: Se la sconfiggi, avanza sul Tracciato della Gloria e prendi il Segnalino Trove dall'Antro del Drago. Se è l'ultimo Trove, lei è sconfitta.

PROTETTIVA: Dopo una Battaglia, lei ritorna sempre all'antro del Drago.



Demon of Might

IMMOLARE : Quando Il Demone muove verso o è piazzato su un Reame con una Dimora, il proprietario della Dimora deve scartare una risorsa o perdere .

RESISTENZA AL FUOCO: Incantesimi Fireball NON POSSONO essere usati in Battaglia contro il Demone.



Winged Serpent

PRESENZA DIVINA : Quando il giocatore attivo piazza un'Unità nello stesso Reame del Serpent, o in un Reame adiacente, quel giocatore ottiene .

DOMA: Quando un giocatore innescerebbe una Battaglia con il Serpent, può decidere di non farlo.

