





AGGRESSIONE Guerriero



ALCHIMISTA: Quando usi il tuo Mago per effettuare un'azione, puoi utilizzare le Pozioni per pagare qualsiasi costo in risorse.

CIVILTA' AVANZATA: Quando fai un Richiamo, se hai tre o più La-voratori in Eldervale, puoi avanzare di uno spazio sul Tracciato della Gloria.





NAVE DEL CAPITANO: Puoi scegliere di piazzare il tuo Mago in un Reame occupato dalle tue Unità.



IL CANNONIERE: Il tuo Guerriero può unirsi alle Battaglie in Reami adiacenti senza muoversi. Se perdi non devi spostare il tuo Guerriero nell'Underworld.







TELETRASPORTO

DIPLOMATICO: Il tuo Mago può teletrasportarsi in un Reame occupato da Unità avversarie. Così facendo non innesca una Battaglia.



IMPETO: Quando il tuo Guerriero è in Battaglia, puoi posizionare un dado sul '5'. Se il Guerriero si unisce alla Battaglia, puoi posizionarlo sul '6'.







TELETRASPORTO



MARTELLO DA GUERRA: Il tuo Guerriero tira un Dado da Battaglia aggiuntivo fintanto che hai un Attrezzo nella tua Riserva.



MINATORE: Quando fai un Richiamo, ottieni 1 Oro se almeno uno dei tuoi Lavoratori si trova su una Rovina.



SCAVATORE: Quando piazzi il tuo Drago, puoi usare l'azione di un Reame adiacente invece del Reame in cui si trova il tuo Drago.



***TELETRASPORTO**



AGGRESSIONE Guerriero



SCIAME: Ogni volta che il tuo Lavoratore si unisce ad una Battaglia, ottieni una Spada.



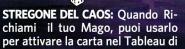
TENTACOLI: Quando piazzi il tuo Drago, puoi muovere un'Unità adiacente nel Reame del Drago.



*TELETRASPORTO

Mago

un avversario invece che nel tuo.





AGGRESSIONE Guerriero









SAGGIO ERRANTE: Alla fine del

tuo turno, puoi muovere il tuo

Mago in un Reame adiacente

senza innescare una battaglia.



AGGRESSIONE Guerriero



ARCHI LUNGHI: I tuoi Lavoratori contribuiscono Dadi da Battaglia in Battaglie adiacenti allo stesso modo delle Dimore.



BESTIA FEROCE: Quando il tuo Drago è in Battaglia, puoi ritirare qualunque dado il cui risultato sia 1.



TELETRASPORTO Mago



AGGRESSIONE Guerriero

RIGENERAZIONE: Alla fine del tuo turno, se il tuo Guerriero è nell'Underworld, puoi muoverlo in un Reame non occupato.







TELETRASPORTO

Mago

carta del Tableau anche se ritorna

VAMPIRO: Quando fai un Richiamo, il tuo Mago può attivare una



AGGRESSIONE Guerriero SACRIFICIO: Quando Evochi, invece di pagare il costo in risorse, puoi de-Evocare un Lavoratore dalla tua Area Base.



RISORGERE DALLE OMBRE: Quando piazzi il tuo Drago in Eldervale, puoi scegliere una delle tue Unità nell'Underworld e riportarla nell'Area Base.



dall'Underworld.

*TELETRASPORTO

Mago



⇔ COSTRUZIONE Lavoratore

CAVALIERE DELLA MORTE: Quando il tuo Guerriero va nell'Underworld, puoi piazzare ogni Spada ottenuta qui sopra. Ognuna ti garantisce un bonus permanente.





TELETRASPORTO

ago

LUCE ACCECANTE: Puoi decidere di prevenire il rush di un Mostro verso il Reame occupato dal tuo Mago.



AGGRESSIONE

Guerriero



ATTIRATO DALLA LUCE: Quando piazzi il tuo Guerriero e inneschi una Battaglia, puoi scegliere un'Unità in un Reame adiacente. Quell'Unità si unisce alla battaglia e combatte per te.



MORTE GLORIOSA: Quando il tuo Drago viene mandato nell'Underworld, ottieni 1 PV.

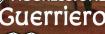


TELETRASPORTO





AGGRESSIONE





RINATO: Alla fine del tuo turno, puoi riportare uno dei tuoi Lavoratori dall'Underworld alla tua Area Base.



ALITO ROVENTE: Quando il tuo Drago ti aiuta a vincere una Battaglia, ogni avversario sconfitto deve scartare una risorsa.



*TELETRASPORTO Mago



AGGRESSIONE Guerriero

爾爾



STREGA DEL FUOCO: Quando il tuo Mago è in Battaglia, e hai 4 o più carte Magia in mano, tira 2 Dadi da Battaglia aggiuntivi.







TELETRASPORTO Mago



AGGRESSIONE Guerriero

BATTAGLIERO: Ogni volta che il tuo Guerriero è in Battaglia, ottieni 1 PV, sia che tu vinca sia che tu perda.



FORZA BRUTALE: I tuoi lavoratori tirano due dadi in Battaglia.





*TELETRASPORTO





AGGRESSIONE Guerriero

SPADACCINO: Quando piazzi un Guerriero in qualunque Reame, o lo sposti in un nuovo Reame, ottieni 1 Spada.



POPOLO ALATO: I tuoi Lavoratori hanno Volo come un Drago.



SACCHEGGIO: Quando piazzi un Drago in un Reame Elementale, raccogli un Segnalino tesoro extra.



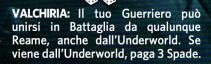
TELETRASPORTO





AGGRESSIONE GUETTIETO









Mutaforma

Quando fai un Richiamo, rimetti questo Mercenario nella Riserva, a meno che non abbia un Orb.

MIMICA: Una volta per turno, il Mutaforma può usare un'abilità di un'altra delle tue Unità (eccetto Costruzione)







Minotaur

Quando fai un Richiamo, rimetti questo Mercenario nella Riserva, a meno che non abbia un Orb.

CARICA: Quando un'Unità aversaria viene piazzata in un Reame adiacente al Minotauro, puoi muovere il Minotauro in quel Reame e innescare una Battaglia.



