



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

**CIVILTÀ AVANZATA:** Quando fai un Richiamo, se hai tre o più Lavoratori 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.



**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'.



**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 piazzì il tuo Drago, puoi usare l'azione di un Reame adiacente invece del Reame in cui si trova il tuo Drago.

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



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

**STREGONE DEL CAOS:** Quando Richiami il tuo Mago, puoi usarlo per attivare la carta nel Tableau di un avversario invece che nel tuo.





**SAGGIO ERRANTE:** Alla fine del tuo turno, puoi muovere il tuo Mago in un Reame adiacente senza innescare una battaglia.

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



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

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



**VAMPIRO:** Quando fai un Richiamo, il tuo Mago può attivare una carta del Tableau anche se ritorna dall'Underworld.

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



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

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



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

**ATTIRATO DALLA LUCE:** Quando piazzii 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.

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





VOLO  
**Drago**



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



TELETRASPORTO  
**Mago**



**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.



AGGRESSIONE  
**Guerriero**



COSTRUZIONE  
**Lavoratore**



VOLO  
**Drago**



TELETRASPORTO  
**Mago**



AGGRESSIONE  
**Guerriero**



COSTRUZIONE  
**Lavoratore**



**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.



VOLO  
**Drago**



TELETRASPORTO  
**Mago**



AGGRESSIONE  
**Guerriero**



COSTRUZIONE  
**Lavoratore**



**SPADACCINO:** Quando piazzhi 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.



VOLO  
**Drago**



TELETRASPORTO  
**Mago**



AGGRESSIONE  
**Guerriero**



COSTRUZIONE  
**Lavoratore**



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

**VALCHIRIA:** Il tuo Guerriero può unirsi in Battaglia da qualunque Reame, anche dall'Underworld. Se viene dall'Underworld, paga 3 Spade.



**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)



Ottieni controllo su questa Unità e mettila nella tua Area Base.



**Minotaur**

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

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



Ottieni controllo su questa Unità e mettila nella tua Area Base.

