



CURARE

Cura 2.

Pesca una carta per ogni Ferita curata dalla tua mano in questo turno, e rendi pronta ciascuna Unità curata in questo turno.



MALATTIA

Tutti i nemici bloccati durante la fase Blocco subiscono la riduzione a 1 alla loro Armatura.



MAGE KNIGHT



AGILITÀ

Movimento 2.

Durante il combattimento in questo turno, puoi spendere punti Movimento per ottenere Attacco 1 per ogni punto speso.



Movimento 4.

Durante il combattimento in questo turno puoi spendere un qualsiasi ammontare di punti Movimento:
1 per ottenere Attacco 1 e/o 2 per
ottenere Attacco a Distanza 1.



MAGE KNIGHT



PASSEGGIATA RIGENERANTE

Movimento 2 e Cura 1.

**Se giocata durante il combattimento,
soltanto Movimento 2.**



Movimento 4 e Cura 2.

**Se giocata durante il combattimento,
soltanto Movimento 4.**



MAGE KNIGHT



SCARICA DI ADRENALINA

Per ognuna delle prime tre Ferite che prendi alla tua mano in questo turno, pesca una carta.



Dopo aver preso la prima Ferita alla tua mano in questo turno, gettala via e pesca una carta. Per ognuna delle tre prossime Ferite che prendi, pesca una carta.



MAGE KNIGHT



SPIRITI GUIDA



Una volta per turno:

Movimento 1 e puoi aggiungere +1 al Blocco di qualsiasi tipo nella fase Blocco.



TEMPRATO DALLA BATTAGLIA



Una volta per turno: ignora i prossimi 2 punti danno assegnati al tuo Eroe da un singolo Attacco fisico oppure 1 punto danno da un Attacco non fisico.



FRENESIA IN BATTAGLIA



Una volta per turno: Attacco 2, o puoi girare questo gettone per ottenere invece Attacco 4 in questo turno. Se spendi un turno per riposare, puoi girare di nuovo questo gettone.



RITUALE SCIAMANO



Giralo per guadagnare un segnalino mana di un colore qualsiasi. Lo puoi rigirare come tua azione del turno.



RIGENERARE



Una volta per turno: paga un mana di un colore qualsiasi e getta via una Ferita dalla tua mano. Se hai utilizzato un mana rosso per farlo, oppure hai la minor Fama (non in parità), allora pesca anche una carta.



TRAVESTIMENTO ARCANO



Una volta per turno: Influenza 2, oppure puoi girare questo gettone per ignorare tutti gli effetti dalla tua posizione sul tracciato della Reputazione in questo turno. Puoi rigirarlo in qualsiasi turno pagando un mana verde.



BURATTINAIO



Una volta per turno: tieni un gettone nemico che hai sconfitto in questo turno oppure scartane uno di quelli tenuti in precedenza. Se ne scarti uno, allora ottieni Attacco pari alla metà della forza del suo valore di Attacco oppure Blocco pari alla metà del suo valore di Armatura (tutti arrotondati per eccesso). Se l'Attacco di un gettone è Freddo o Fuoco, allora è l'Attacco che ottieni. Se il gettone ha Resistenza al Freddo o al Fuoco, allora il Blocco che ottieni è del tipo elementale opposto.



MAESTRO DEL CAOS



Quando guadagni questa Abilità, tira un dado mana e contrassegna con un gettone Scudo sul colore ottenuto. Una volta per turno puoi muovere il gettone Scudo sul prossimo colore in senso orario per ottenere, a seconda del colore

su cui l'hai mosso: - Blu: Blocco 3, Verde: Movimento 1, Nero: Attacco Fuoco Freddo a Distanza 1, Bianco: Influenza 2, Rosso: Attacco 2, Oro: a tua scelta. Se non utilizzi questa Abilità durante il tuo turno, allora in qualsiasi momento prima del tuo prossimo turno puoi muovere il gettone Scudo sul colore successivo in senso orario.



MALEDIZIONE



Una volta per turno: riduci un Attacco di un nemico di 1, oppure riduci l'Armatura di un nemico di 1 (fino ad un minimo di 1). Non puoi utilizzare questa Abilità su di un nemico fortificato nella fase Attacco a Distanza e d'Assedio.



REPRESSIONE DEL MANA



Una volta per Round: Piazza questo gettone Abilità al centro. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, la prima volta che ciascun giocatore utilizza un mana base durante il proprio turno, devono pagare un mana extra di quel colore. Piazza un segnalino mana di

quel colore sul gettone Abilità. Nel tuo prossimo turno, scegli uno di questi segnalini mana e guadagni un cristallo di quel colore. Se non ci sono segnalini mana sull'Abilità puoi scegliere il colore.



SPIRITI GUIDA



Una volta per turno:
Movimento 1 e puoi aggiungere +1 al Blocco di qualsiasi tipo nella fase Blocco.



TEMPRATO DALLA BATTAGLIA



Una volta per turno: ignora i prossimi 2 punti danno assegnati al tuo Eroe da un singolo Attacco fisico oppure 1 punto danno da un Attacco non fisico.



FRENESIA IN BATTAGLIA



Una volta per turno: Attacco 2, o puoi girare questo gettone per ottenere invece Attacco 4 in questo turno. Se spendi un turno per riposare, puoi girare di nuovo questo gettone.



RITUALE SCIAMANO



Giralo per guadagnare un segnalino mana di un colore qualsiasi. Lo puoi rigirare come tua azione del turno.



RIGENERARE



Una volta per turno: paga un mana di un colore qualsiasi e getta via una Ferita dalla tua mano. Se hai utilizzato un mana rosso per farlo, oppure hai la minor Fama (non in parità), allora pesca anche una carta.



TRAVESTIMENTO ARCANO



Una volta per turno: Influenza 2, oppure puoi girare questo gettone per ignorare tutti gli effetti dalla tua posizione sul tracciato della Reputazione in questo turno. Puoi rigirarlo in qualsiasi turno pagando un mana verde.



BURATTINAIO

Una volta per turno: tieni un gettone nemico che hai sconfitto in questo turno oppure scartane uno di quelli tenuti in precedenza. Se ne scarti uno, allora ottieni Attacco pari alla metà della forza del suo valore di Attacco oppure Blocco pari alla metà del suo valore di Armatura (tutti arrotondati per eccesso). Se l'Attacco di un gettone è Freddo o Fuoco, allora è l'Attacco che ottieni. Se il gettone ha Resistenza al Freddo o al Fuoco, allora il Blocco che ottieni è del tipo elementale opposto.



MAESTRO DEL CAOS

Quando guadagni questa Abilità, tira un dado mana e contrassegna con un gettone Scudo sul colore ottenuto. Una volta per turno puoi muovere il gettone Scudo sul prossimo colore in senso orario per ottenere, a seconda del colore su cui l'hai mosso: - Blu: Blocco 3, Verde: Movimento 1, Nero: Attacco Fuoco Freddo a Distanza 1, Bianco: Influenza 2, Rosso: Attacco 2, Oro: a tua scelta. Se non utilizzi questa Abilità durante il tuo turno, allora in qualsiasi momento prima del tuo prossimo turno puoi muovere il gettone Scudo sul colore successivo in senso orario.



MALEDIZIONE

Una volta per turno: riduci un Attacco di un nemico di 1, oppure riduci l'Armatura di un nemico di 1 (fino ad un minimo di 1). Non puoi utilizzare questa Abilità su di un nemico fortificato nella fase Attacco a Distanza e d'Assedio.



AUMENTO DEL MANA

Una volta per Round: quando spendi un mana di un colore base, piazza questo gettone Abilità al centro e contrassegna con un segnalino mana dello stesso colore. Guadagni un cristallo di quel colore. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, qualsiasi giocatore può scegliere di restituirti il gettone Abilità, a faccia in giù, per utilizzare il segnalino mana presente sopra.





ATTACCO RITUALE

Getta via un'altra carta azione. A seconda del suo colore, ottieni: Attacco 5 se rossa, Attacco di Ghiaccio 3 se blu, Attacco a Distanza 3 se bianca, Attacco d'Assedio 2 se verde.



Getta via un'altra carta azione. A seconda del suo colore, ottieni: Attacco di Fuoco 6 se rossa, Attacco di Fuoco Freddo 4 se blu, Attacco di Fuoco a Distanza 4 se bianca, Attacco di Fuoco d'Assedio 3 se verde.



MAGE KNIGHT



MOMENTO DI PACE

Influenza 3.

Puoi giocarla come tua azione del turno:
se lo fai, puoi ottenere Cura 1 per
ogni 2 punti di Influenza che spendi.



Influenza 6. Puoi giocarla come tua azione
del turno: se lo fai, puoi ottenere Cura 1 per
ogni 2 punti di Influenza che spendi e/o rendi
pronta una Unità pagando 2 punti Influenza
per livello dell'Unità.



MAGE KNIGHT

6



II



5

FAMIGLI MAGICI

Attacco 3 ( +2)Blocco 4 ( +3)Movimento o Influenza 3 ( +2)Cura 2 ( +1)

Quando recluti, paga un mana di un colore base e piazza un segnalino mana di quel colore sull'Unità. L'opzione corrispondente viene aumentata. All'inizio di ogni Round, rimpiazza quel segnalino con un cristallo di qualsiasi colore dal tuo inventario, oppure getta via questa Unità.



6



II



FAMIGLI MAGICI

Attacco 3 ( +2)Blocco 4 ( +3)Movimento o Influenza 3 ( +2)Cura 2 ( +1)

Quando recluti, paga un mana di un colore base e piazza un segnalino mana di quel colore sull'Unità. L'opzione corrispondente viene aumentata. All'inizio di ogni Round, rimpiazza quel segnalino con un cristallo di qualsiasi colore dal tuo inventario, oppure getta via questa Unità.





RESISTENZA ELEMENTALE



Una volta per turno: ignora i prossimi 2 punti di danno assegnati al tuo Eroe da un singolo attacco di Ghiaccio o Fuoco, oppure 1 punto di danno da un altro tipo di Attacco.



ALLEATI BRUTALI



Esplorare costa 1 punto Movimento in meno. Una volta per turno: Attacco 1, oppure riduci un attacco di un nemico di 1.



TEMPORALE



Una volta per Round: giralo per ottenere un segnalino mana verde o blu e un segnalino mana verde o bianco.



TEMPESTA DI FULMINI



Una volta per Round: giralo per guadagnare un segnalino mana blu o verde, e un segnalino mana blu o rosso.



INGANNARE



Una volta per turno: Influenza 3, Influenza 2 quando sei in un sito fortificato, oppure Influenza 4 quando ti trovi in una Radura Magica.



SAETTA



Una volta per turno: Attacco di Fuoco Freddo a Distanza 1 contro fino a 3 differenti nemici.



RESISTENZA ELEMENTALE



Una volta per turno: ignora i prossimi 2 punti di danno assegnati al tuo Eroe da un singolo attacco di Ghiaccio o Fuoco, oppure 1 punto di danno da un altro tipo di Attacco.



ALLEATI BRUTALI



Esplorare costa 1 punto Movimento in meno. Una volta per turno: Attacco 1, oppure riduci un attacco di un nemico di 1.



TEMPORALE



Una volta per Round: giralo per ottenere un segnalino mana verde o blu e un segnalino mana verde o bianco.



TEMPESTA DI FULMINI



Una volta per Round: giralo per guadagnare un segnalino mana blu o verde, e un segnalino mana blu o rosso.



INGANNARE



Una volta per turno: Influenza 3, Influenza 2 quando sei in un sito fortificato, oppure Influenza 4 quando ti trovi in una Radura Magica.



SAETTA



Una volta per turno: Attacco di Fuoco Freddo a Distanza 1 contro fino a 3 differenti nemici.



MUTAFORMA



Una volta per turno: una carta Azione Base che dà un determinato ammontare di Movimento, Attacco o Blocco darà invece lo stesso ammontare di uno degli altri due (i tipi elementali sono preservati da attacchi e blocchi).



STRADE SEGRETE



Una volta per turno: Movimento 1. Sei in grado di entrare negli spazi montagna per un costo di Movimento 5 e sono considerati uno spazio sicuro per te. Se paghi un mana blu, sei in grado di entrare negli spazi lago per un costo di Movimento 2 in questo turno e i laghi sono considerati uno spazio sicuro per te alla fine di questo turno.



RIGENERARE



Una volta per turno: paga un mana di un colore qualsiasi e getta via una Ferita dalla tua mano. Se hai usato un mana verde per fare ciò, oppure hai la minor Fama (non in parità), allora pesca anche una carta.



VENDETTA DELLA NATURA



Una volta per Round: riduci di 1 l'attacco di un nemico, quel nemico guadagna Ingombrante questo turno. Metti al centro questo gettone Abilità. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, l'attacco di tutti gli altri nemici è aumentato di 1 durante la fase di blocco. Poi riprendi questo gettone Abilità e giralo.



MUTAFORMA



Una volta per turno: una carta Azione Base che dà un determinato ammontare di Movimento, Attacco o Blocco darà invece lo stesso ammontare di uno degli altri due (i tipi elementali sono preservati da attacchi e blocchi).



STRADE SEGRETE



Una volta per turno: Movimento 1. Sei in grado di entrare negli spazi montagna per un costo di Movimento 5 e sono considerati uno spazio sicuro per te. Se paghi un mana blu, sei in grado di entrare negli spazi lago per un costo di Movimento 2 in questo turno e i laghi sono considerati uno spazio sicuro per te alla fine di questo turno.



RIGENERARE



Una volta per turno: paga un mana di un colore qualsiasi e getta via una Ferita dalla tua mano. Se hai usato un mana verde per fare ciò, oppure hai la minor Fama (non in parità), allora pesca anche una carta.



VENDETTA DELLA NATURA



Una volta per Round: riduci di 1 l'attacco di un nemico, quel nemico guadagna Ingombrante questo turno. Metti al centro questo gettone Abilità. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, qualsiasi giocatore può restituirlo a te, a faccia in giù, per ridurre di 1 l'attacco di un nemico e dare a quel gettone nemico Ingombrante in quel turno.

VALLE NASCOSTA

Essenza Curativa: se termini il tuo turno sulla valle nascosta, puoi gettare via una carta Ferita dalla tua mano o dalla pila degli scarti. Questo non è lo stesso di Curare e l'effetto non può essere combinato con altri effetti di Curare.

Imbevuto con la Magia: se inizi il tuo turno sulla valle nascosta durante il Giorno, ottieni un segnalino mana oro. Se inizi il tuo turno sulla valle nascosta durante la Notte, ottieni un segnalino mana nero.

Movimento: il Costo di Movimento dello spazio valle nascosta è 2.



