

EMISSARIO OSCURO

Partita Autoconclusiva

- 0 • **MALE DIVORANTE**
Attivare l'Emissario Oscuro usando il Mostro Errante che ha assimilato. Quando si ottengono al tiro durante un attacco, usare la capacità del Mostro Errante.
- 1 • **MAGIA NERA**
Collocare l'Emissario Oscuro nella Zona dell'Eroe con più Salute e attaccarlo con +1 .
- 2 • **RISUCCHIO DI OSCURITÀ**
Collocare l'Emissario Oscuro nella Zona del Portale. Poi:
- Infliggere Ferite pari al numero di Eroi, distribuite tra tutti gli Eroi come desiderano
- Muovere ogni Eroe nella Zona del Portale di 1;
- Ricollocare sugli Artefatti 1 preso dal Portale (1 devono essere distribuiti il più uniformemente possibile).

COMBATTIMENTO 1

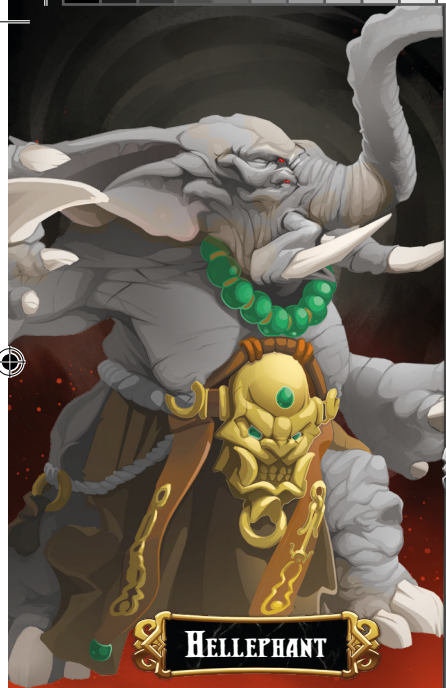
+1 , l'Emissario Oscuro Cura 3.



CAMBIAMENTO DIVORANTE

Pescare un altro Mostro Errante da quelli messi da parte per sostituire quello attuale.





HELLEPHANT



- 0 • **PROBOSCID E LANCI AFIAMME**
Collocare l'Hellephant nella Zona centrale. Tutti gli Eroi scartano 1 e subiscono 2
- 1 • **CACCIA AL MANA**
Collocare l'Hellephant nella Zona dell'Eroe con più e attaccare quell'Eroe. Se si tratta di una Zona d'Ombra, l'Hellephant attacca con +1
- 2 • **ARTEFATTO DISATTIVATO**
Collocare l'Hellephant nella Zona con l'Artefatto con più . Scartare tutto il dall'Artefatto e girarlo. Nella Fase degli Eroi successiva, girarlo di nuovo senza generare . Poi, attaccare l'Eroe con più entro gittata



COMBATTIMENTO 1 :
L'Eroe attaccante o difensore scarta 1



IRRUZIONE DI MANA: X

Un Eroe attaccante deve spendere X per effettuare un'azione di Attacco contro l'Hellephant.





DUO DI CICLOPI

12
/Eroe

12
/Eroe



- 0 • **ACCHIAPPA!**
Collocare il Ciclope nella Zona dell'Eroe più vicino e attaccare quell'Eroe. Dopo l'attacco, collocare l'Eroe nella Zona dell'altro Ciclope, se possibile.
- 1 • **SCHIACCIA!**
Collocare il Ciclope adiacente alla Colonna più lontana. Effettuare un Tiro di Ira. Infliggere a quella Colonna 1 Ferita per ogni .
- 2 • **SPACCA!**
Collocare il Ciclope adiacente alla Colonna più vicina. Effettuare un Tiro di Ira. Infliggere a quella Colonna e ad ogni Eroe sulla medesima Tessera 1 Ferita per ogni .

COMBATTIMENTO 1

Infliggere 1 Ferita alla Colonna più vicina, a meno che non sia l'Eroe a subire la Ferita. Dopo che un Ciclope è stato ucciso, l'altro ottiene +2 (azioni) per il resto della Missione.



TIRO DI IRA: X / X : L'ammontare di dadi usati per i Tiri di Ira.

