

# CRAWLING CHAOS

## ABILITÀ UNICA

**Volo**(continuo): Tutte le tue Unità possono volare (anche i Cultisti). Quando si muovono, possono viaggiare per due Aree. Possono volare sopra le Aree contenenti Unità nemiche.

PREPARAZIONE: 6 Accoliti e un Portale Controllato nell'area marchiata con il Glifo



CULTISTI Unità <sup>(TOTALE)</sup> Costo/Val. Combat. Note

Accolito<sup>(6)</sup> 1 0

Nightgaunt<sup>(3)</sup> 1 0

Flying Polip<sup>(3)</sup> 2 1

Hunting Horror<sup>(2)</sup> 3 2

Nyarlathep 10 ?

Come risvegliare Nyarlathep:

- 1) Devi avere un Portale Controllato.
  - 2) Paga 10 Punti Potere
- Nyarlathep appare al Portale Controllato

**Combattimento:** Uguale alla somma dei tuoi Libri Incantesimo più i Libri Incantesimo del tuo avversario nella Battaglia.

**Il Messaggero:** (Post-Battaglia) Se Nyarlathep è in una Battaglia nella quale uno o più Grandi Antichi avversari sono Tormentati o Uccisi, ricevi Potere uguale alla metà del costo per risvegliare quei Grandi Antichi (anche se Nyarlathep stesso è Ucciso o Tormentato).

Per ogni Grande antico Avversario puoi scegliere di ricevere 2 Segni degli Antichi anziché i Punti Potere

## SPELLBOOKS

Come tua Azione per il Round paghi 4 Punti Potere\*

\*Puoi acquisire entrambi questi Libri d'Incantesimo in un singolo Round pagando 10 Punti Potere

Come tua Azione per il Round paghi 6 Punti Potere\*

Controlli tre Portali OPPURE hai 12 Punti Potere

Controlli quattro Portali OPPURE hai 15 Punti Potere

Catturi un Cultista Avversario

Risvegli Nyarlathep

