

Furia (Continuo)

I tuoi Cultisti adesso hanno un Valore di Combattimento di 1.

CAPRO
NERO



I mille Cuccioli (Continuo)

Se Shub-Niggurath è in gioco, Ghouls, Fungi e Dark Young costano ciascuno 1 Punto Potere in meno quando evocati.

CAPRO
NERO



Sacrificio di Sangue (Continuo)

Se Shub-Niggurath è in gioco durante la Fase del Fato, puoi scegliere di eliminare uno dei tuoi Cultisti (ovunque si trovi sulla mappa). Se lo fai, ottieni 1 Segno degli Antichi

CAPRO
NERO



Il Segno Rosso (Continuo)

I tuoi Dark Young possono adesso Costruire Portali, Controllare Portali e ottengono 1 Punto Potere ciascuno durante la Fase di Accumulo del Potere. Ogni Dark young aggiunge +1 al Val. di Combattimento di Shub-Niggurath. Non agiscono come Cultisti rispetto a qualsiasi altro scopo.

CAPRO
NERO



Ghroth (Azione: Costo 2)

Tira 1 dado. Se il risultato è uguale o inferiore al numero delle Aree contenenti i Fungi, i tuoi nemici devono, tutti assieme, eliminare un numero di Cultisti uguali al risultato del tiro. Hanno 1 minuto per decidere come suddividere tra loro le perdite. Se non raggiungono un accordo, sarai tu a decidere.

CAPRO
NERO



Necrofagia (Post-Battaglia)

Muovi alcuni o tutti i Ghoul (anche quelli non coinvolti nella Battaglia) da qualsiasi Area all'Area della Battaglia. Per ogni Ghoul mosso, entrambe le fazioni nella Battaglia subiscono un addizionale risultato Tormentato.

CAPRO
NERO

