

### SCIAME DI VESPE

3 bersagli

2 bersagli

1 bersaglio

**Danni: 1, Gittata: 3-6**

**Attacco, Evocazione**  
Questo attacco colpisce un numero di bersagli entro la gittata. Il numero di bersagli colpiti dipende dal tuo movimento.

3 1

### ABBRACCIO DI GAIA

Si

**Danni: 1, Gittata: 4+**

**Contrattacco, Incantesimo, Talismano**  
Usa 1 essenza per attaccare un bersaglio entro la gittata. Se colpito, il bersaglio non può muovere durante il Ciclo Oscurità.

1

### SENTIERO PASCOSTO

3 Eroi

2 Eroi

1 Eroe

**Gittata: Tessera**

**Incantesimo**  
Usa 1 essenza per scegliere un numero di Eroi entro la gittata basata sul tuo movimento. Gli Eroi scelti possono sia muovere di 2 caselle che eliminare l'effetto di stato Prono.

1

### ARMATURA DI QUERCIA

Si

Si

Si

**Creazione, Durabilità 3**  
Equipaggia l'oggetto *Armatura di Quercia*. Quando distrutto, l'oggetto *Armatura di Quercia* torna nel tuo inventario.

1

### CRISALIDE

Si

Si

Si

**Gittata: 2**

**Cura, Incantesimo**  
Usa 1 essenza per ripristinare 2 Vitalità ad un bersaglio in gittata. Tu ottieni 2 Minaccia.

1

### GHIANDA

Si

Si

Si

**Essenza 2, Creazione**  
Equipaggia l'oggetto *Ghianda*. Per giocare carte **Incantesimo** devi usare 1 essenza. Quando tutte le essenze sono state usate, l'oggetto *Ghianda* torna nel tuo inventario.

1

### GHIANDA

Si

Si

Si

**Essenza 2, Creazione**  
Equipaggia l'oggetto *Ghianda*. Per giocare carte **Incantesimo** devi usare 1 essenza. Quando tutte le essenze sono state usate, l'oggetto *Ghianda* torna nel tuo inventario.

1

### TEMPESTA DI FOGLIE

Si

**Gittata: 1**

Ogni attacco nemico verso gli Eroi entro la gittata, ha il suo TN aumentato di 2.

1

### ASSEDIO DI FORMICHE

+2

+1

**Danni: 1, Gittata: 4**

**Attacco, Persistente, Evocazione**  
Scegli di ridurre le tua Vitalità di un numero per ottenere un egual numero di segnalini. Una volta per Ciclo Eroe puoi spendere 1 segnalino per attaccare una Tana entro la gittata. Ignori la linea di vista.

2 1

### TUA MADRE È CRAWLER

Si

**Provocazione**  
Per ogni nemico entro un numero di caselle pari alla tua Minaccia, sei considerato l'unica Priorità.

### SCUDO DI LEGNONERO

Si

**Creazione, Durabilità 2**  
Equipaggia l'oggetto *Scudo di Legnonero*. Quando distrutto, l'oggetto *Scudo di Legnonero* torna nel tuo inventario.

### CORONA DI ROVI

Si

**Creazione, Durabilità 1**  
Equipaggia l'oggetto *Corona di Rovi*. Quando distrutto, l'oggetto *Corona di Rovi* torna nel tuo inventario.

### IMPENETRABILE

Si

**Scudo**  
Se hai uno Scudo equipaggiato, ogni attacco verso te ottiene +1TN. Aumenta di +1TN per ogni punto **Durabilità** che il tuo Scudo ha.

### MANTO DI FOGLIA

Si

**Creazione, Durabilità 1**  
Equipaggia l'oggetto *Manto di Foglia*. Quando distrutto, l'oggetto *Manto di Foglia* torna nel tuo inventario.

### CONTATTO CON LA NATURA

+2

+1

**Danni: 1, Gittata: 4-5**

**Attacco, Incantesimo, Talismano**  
Usa un essenza per attaccare fino a 3 bersagli in gittata, ignorando la Linea di Vista.

### ATTACCO SFERZANTE

+2

+1

**Danni: 3, Gittata: 2-3**

**Attacco, Massivo, Incantesimo, Talismano**  
Usa 1 essenza per attaccare un bersaglio in gittata.

### VERO SACRIFICIO

Si

**Gittata: 1**

**Incantesimo**  
Prima di subire danni da un attacco da mischia nemico verso te, usa 1 essenza per scegliere un Minion entro la gittata e infliggere a lui quel danno invece che a te. Puoi risolvere questo effetto più volte.

### INDURIRE

Si

Ignora fino a 4 danni inflitti a te. Ogni danno ignorato fa aumentare la AP di 1.

### VERA NATURA



3 Minion

2 Minion

1 Minion

**Gittata: 1**

**Incantesimo**  
Usa 1 essenza per scegliere un numero di Minion in gittata basato sul tuo movimento. Ogni Minion scelto attacca 1 altro bersaglio a tua scelta.




### BACIO DELLA VIPERA



3

2

1

**Danni: 2 Gittata: 1-2**

**Attacco, Evocazione**  
Attacca 1 bersaglio entro la gittata. Questo attacco ottiene -2 TN.

2 D10 1

-2




### ESTRARRE LINFA



3

2

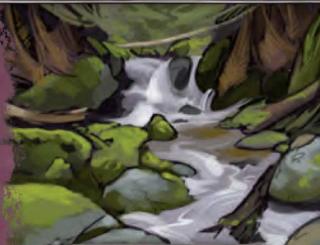
1

**Gittata: Tessera**

**Cura**  
Un Eroe in gittata può eliminare l'effetto di stato Veleno.




### DOPO DELLA NATURA



3 Eroi

2 Eroi

1 Eroe

**Gittata: Tessera**

Ogni Eroe in gittata può rilanciare 1 D10 una volta per tiro di dado. Il numero di Eroi influenzati dipende dal tuo movimento.




### TUTT'UNO CON LA NATURA



3

2

1

Otteni 2 MP aggiuntivi e puoi muovere attraverso caselle occupate da nemici. Non è considerato un movimento.




### SPRINT



3

2

1

**Movimento**  
Guadagni 3 MP aggiuntivi.




### SCATTO



3

2

1

**Movimento**  
Guadagni 2 MP aggiuntivi.




### RADICI AVVOLGENTI



3

2

1

**Gittata: 2**

Scegli fino a 3 bersagli (Minion o Capitani) entro la gittata prima che si attivi. Ogni bersaglio scelto non può muovere durante questo Ciclo Oscurità.




### RADICI AVVOLGENTI



3

2

1

**Gittata: 4**

Scegli fino a 3 bersagli (Minion o Capitani) entro la gittata prima che si attivi. Ogni bersaglio scelto non può muovere durante questo Ciclo Oscurità.




## EVoca Antico



**Antico**  
Minaccia: 5, Natura

Alleato, Attacco, Persistente, Evocazione  
Piazza il segnalino Antico in una casella a tua scelta entro la gittata. Se l'antico è distrutto perdi 2 Vitalità. L'antico è attivo per 2 Fasi Ripristino. Ottieni 4 Minaccia.

3 DIO 1 2  
-1

## AMBRA



Essenza 4, Creazione  
Equipaggia l'oggetto *Ambra*. Per giocare carte **Incantesimo** devi usare 1 essenza. Quando tutte le essenze sono state usate, l'oggetto *Ambra* torna nel tuo inventario.

## CORAZZA DI LEGNOFERREO



Creazione, Durabilità 5  
Equipaggia l'oggetto *Corazza di Legnoferreo*. Quando distrutto, l'oggetto *Corazza di Legnoferreo* torna nel tuo inventario.

## SPRIGGAN

### CREAZIONE

Lo Spriggan ha l'abilità di creare oggetti speciali tramite le carte Eroe con la parola chiave **Creazione**. Queste carte istruiranno lo Spriggan su come equipaggiare un oggetto specifico. Questi oggetti non possono essere equipaggiati normalmente e sono tenuti nell'inventario dello Spriggan finché non sono **Creati**. Quando una carta **Creazione** viene giocata l'oggetto che si trova nello slot dell'oggetto creato va messo nell'inventario.

### ESSENZA E DURABILITÀ

Gli oggetti creati durano finché non tornano nell'inventario. **Essenza** e **Durabilità** determinano per quanto tempo questi oggetti possono essere equipaggiati. L'**Essenza** deve essere usata quando lo Spriggan gioca una carta **Incantesimo**. Se l'ultima **Essenza** viene usata da un **Talismano** equipaggiato, quest'ultimo deve tornare nell'inventario. Ogni volta che lo Spriggan subisce danni, può scegliere invece di ridurre **Durabilità** da un oggetto equipaggiato pari al danno subito. Se l'ultima **Durabilità** viene rimossa da un oggetto esso torna nell'inventario.

### ARMATURA DI QUERCIA



3

**SPECIALE**  
Devi **Creare** per equipaggiarlo.

### GHIANDA



TALISMANO 2

Attacco: +2 DIO, +2 FO

**SPECIALE**  
Devi **Creare** per equipaggiarlo.

Scegli una carta tra gli scarti e rimettila nella tua mano.

RANGE -

### SCUDO DI LEGNOPERO



Scudo 2

**SPECIALE**  
Devi **Creare** per equipaggiarlo.

RANGE 1

### MANTO DI FOGLIA



1

Attacco: +1 FO

**SPECIALE**  
Devi **Creare** per equipaggiarlo.

RANGE -

### AMBRA



TALISMANO 4

Attacco: +3 DIO, +4 FO

**SPECIALE**  
Devi **Creare** per equipaggiarlo.

Ogni Eroe entro 2 caselle recupera 2 Vitalità.

RANGE -

