

RANGER
POTERE A VOLONTA'



ATTACCO ACCURATO

Studi il tuo nemico cercando un varco nelle sue difese. Solo quando lo hai trovato colpisci.

Attacca un mostro adiacente.

Il mostro subisce un punto di danno.

RANGER
POTERE DI UTILITA'



AIUTO CRUCIALE

Dai il tuo aiuto ad un compagno che ne ha un gran bisogno.

Usa questo potere dopo che un altro eroe ha tirato un dado.

Quell'eroe aggiunge un +4 al risultato di quel tiro.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

RANGER
POTERE DI UTILITA'



CEDERE TERRENO

Dopo aver subito un attacco, fai uno scatto in una posizione di sicurezza.

Usa questo potere quanto un mostro ti colpisce.

Ti muovi alla tua velocità.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

RANGER
POTERE A VOLONTA'



TIRO DEL CACCIATORE

Sfidi un tuo avversario in duello e lo attacchi quando si avvicina.

Attacca un mostro che sia entro 2 tessere da te.

Se manchi e quel mostro è lontano da te per più di una tessera lo avvicini di 1 tessera

ATTACCO

+6

DANNO

1

RANGER
POTERE A VOLONTA'



COLPI GEMELLI

Tiri due frecce nello spazio di un respiro.

Attacchi due mostri che si trovano entro una tessera da te.

ATTACCO

+4

DANNO

1

RANGER
POTERE A VOLONTA'



COLPISCI E SCAPPA

Colpisci velocemente e poi ti ritiri in una posizione più sicura.

Attacca un mostro adiacente.

Che tu colpisca o meno, puoi piazzare il tuo eroe in un qualsiasi quadrato della tua tessera.

ATTACCO

+6

DANNO

2

RANGER
POTERE GIORNALIERO



ATTACCO DI SLANCIO

Ti muovi rapidamente fino al tuo avversario e lo attacchi

Piazza il tuo eroe in una tessera entro 1 tessera da te. Attacca un mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+6	3 (manca 1 danno)

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

RANGER
POTERE GIORNALIERO



SPACCARE L'ALBERO

Tiri nello stesso momento due frecce che colpiscono due mostri differenti.

Scegli una tessera entro due tessere da te. Attacchi due mostri su tale tessera.

Se manchi e quel mostro è lontano da te per più di una tessera lo avvicini di 1 tessera.

ATTACCO	DANNO
+6	2 (manca 1 danno)

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

RANGER
POTERE DI UTILITA'



PARATA SBILANCIANTE

Pari un attacco e spingi lontano da te il tuo nemico.

Usa questo potere quanto un mostro ti colpisce.

L'attacco manca e metti quel mostro su una tessera lontana una tessera da te.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

RANGER
POTERE GIORNALIERO



ATTACCHI IN CORSA

Corri in mezzo ai tuoi nemici colpendone due mentre corri.

Muovi alla tua velocità. Attacca due mostri a te adiacenti durante il movimento.

ATTACCO	DANNO
+4	2 (manca 1 danno)

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

GUERRIERO
POTERE DI UTILITA'



INARRESTABILE

La tua adrenalina ti spinge ad andare avanti in battaglia.

Usa questo potere all'inizio della tua fase Eroe.

Riguarda 2 punti ferita.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

GUERRIERO
POTERE DI UTILITA'



GUARDIA DEL CORPO

Blocchi un attacco che avrebbe abbattuto un tuo alleato.

Usa questo potere quando un mostro colpisce un altro Eroe entro una tessera da te.

L'attacco va a vuoto, scambia la tua posizione con quella dell'Eroe che era stato attaccato.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

GUERRIERO
POTERE DI UTILITA'



ARRIVARE LAGGIU'

Fai uno scatto per arrivare in una posizione più vantaggiosa.

Usa questo potere durante la tua Fase Eroe invece di muoverti.

Scegli un mostro entro due tessere da te. Piazza il tuo eroe adiacente a quel mostro.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

GUERRIERO
POTERE A VOLONTA'



SFIDA IN COMBATTIMENTO

La tua sfida in duello costringe il tuo avversario a venire da te.

Scegli un mostro che sia entro una tessera da te. Piazza quel mostro adiacente al tuo eroe e attaccalo.

ATTACCO

+8

DANNO

1

GUERRIERO
POTERE A VOLONTA'



MAREA DI FERRO

Dopo un fendente poderoso avanzi e costringi ad indietreggiare il tuo nemico.

Attacca un mostro adiacente.

Se colpisci, piazza quel mostro (se non è stato annientato) su una tessera entro una tessera da te e puoi muoverti in qualsiasi quadrato della tua tessera.

ATTACCO

+8

DANNO

1

GUERRIERO
POTERE A VOLONTA'



INCALZARE

Colpisci un mostro e subito ne incalzi un altro.

Attacca un mostro adiacente.

Se colpisci, scegli un altro mostro sulla tua tessera e muoviti adiacente a lui. Quel mostro subisce un punto di danno.

ATTACCO

+6

DANNO

1

DRAGONIDE

POTERE GIORNALIERO

SOFFIO DEL DRAGO

Emetti con un ruggito una esplosione di fuoco che avvolge i tuoi avversari

Attacca ogni mostro sulla tua tessera.

Quest'attacco non conta come un'azione di attacco.

ATTACCO

+4

DANNO

1

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

GUERRIERO

POTERE GIORNALIERO

COLPO PRECISO

Ti concentri per assicurarti di colpire il tuo avversario.

Attacca un nemico adiacente.

Se manchi, non girare questa carta.

ATTACCO

+11

DANNO

2

**GIRA QUESTA CARTA SE
L'ATTACCO COLPISCE**

GUERRIERO

POTERE GIORNALIERO

COLPO BRUTALE

Infrangi le difese del tuo nemico con un colpo poderoso.

Attacca un mostro adiacente.

Se manchi, non girare questa carta.

ATTACCO

+5

DANNO

4

**GIRA QUESTA CARTA SE
L'ATTACCO COLPISCE**

GUERRIERO

POTERE GIORNALIERO

APPELLO A COMBATTERE

Chiami a te i tuoi avversari e assesti un colpo che non dimenticheranno.

Scegli una tessera entro una tessera da te. Piazza ciascun mostro di quella tessera adiacente al tuo Eroe, quindi attacca ciascun mostro adiacente.

ATTACCO

+6

DANNO

1

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

MAGO POTERE DI UTILITÀ



SCUDO

Sollevi la tua mano e uno scudo di energia arcana ti protegge dagli attacchi.

Usa questo potere quanto un mostro ti colpisce.

L'attacco del mostro manca e tu guadagni un bonus +2 alla CA fino alla fine della tua prossima fase Eroe.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

MAGO POTERE DI UTILITÀ



FOLLA IMMAGINARIA

Crei una folla immaginaria di persone indifese per attirare i mostri lontano da te.

Piazza il segnalino della folla immaginaria su una tessera senza segnalini. Piazza tutti i mostri di una tessera, una tessera lontani dalla folla immaginaria. La folla immaginaria conta come un Eroe quando un mostro sceglie un bersaglio. La folla immaginaria ha una CA 14 ed 1 PF. Rimuovi il segnalino della folla immaginaria quando è colpita.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

MAGO POTERE DI UTILITÀ



DISSOLVI MAGIE

Affermi il tuo potere sulla magia presente, negando i suoi effetti.

Usalo quando peschi una Carta Incontro.

Cancella quella carta incontro.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

MAGO POTERE A VOLONTÀ



ESPLOSIONE ROVENTE

Crei una colonna verticale di fiamme dorate che bruciano tutto ciò che è al loro interno.

Scegli una tessera che sia entro una tessera lontano da te.

Attacca ciascun mostro in quella tessera.

ATTACCO

+7

DANNO

1

MAGO POTERE A VOLONTÀ



DARDO INCANTATO

Scagli un lampo argentato di energia verso un mostro.

Attacchi un mostro che sia entro 3 tessera da te.

Se manchi ed il mostro è più di una tessera lontano, avvicinalo di una tessera.

ATTACCO

+8

DANNO

1

MAGO POTERE A VOLONTÀ



ONDA TONANTE

Crei un onda di potere sonico che percuote i tuoi nemici

Attacca ogni mostro che si trova sulla tua tessera.

Dopo l'attacco scegli una tessera entro una tessera da te e piazzaci tutti i mostri della tua tessera.

ATTACCO

+7

DANNO

1

ELADRIN

POTERE DI UTILITÀ



PASSO FATATO

Fai un passo nelle nebbie magiche e riappari in un luogo differente.

Usa questo potere durante la tua Fase Eroe.

Piazza il tuo Eroe in una tessera distante una tessera da te.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

MAGO

POTERE GIORNALIERO



PALLA DI FUOCO

Un globo di fiamme arancioni si forma nella tua mano, quando lo scagli esplode in un divampare di fiamme.

**Scegli una tessera che sia entro una tessera lontano da te.
Attacca ciascun mostro su quella tessera.**

ATTACCO	DANNO
+7	3 (manca 1 danno)

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

MAGO

POTERE GIORNALIERO



CATENA DI FULMINI

Lampi brillanti di luce bianca-blu escono dalla tua mano distesa.

Attacca uno, due o tre mostri.

Ciascun mostro deve essere entro una tessera da te.

ATTACCO	DANNO
+7	2 (manca 1 danno)

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

MAGO

POTERE GIORNALIERO



NUBE CONGELANTE

Fai partire dalla tua mano un nucleo che esplose in una nuvola di nebbia ghiacciata..

Piazza il segnalino Nube Congelante su una tessera senza altri segnalini lontana 1 tessera da te. Piazza 3 "Gettoni Nube" sul segnalino Nube Congelante.

Alla fine della tua Fase Eroe, scarta 1 gettone dal segnalino Nube Congelante e aggiungi 1 danno a ciascun mostro sulla tessera con la Nube Congelante.

Scarta il segnalino Nube Congelante quando non ci sono più gettoni sopra.

ATTACCO	DANNO
+6	1

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

LADRO
POTERE DI UTILITA'



PASSO D'OMBRA

Il tuo procedere silenzioso evita attenzioni non desiderate.

Usa questo potere subito dopo aver tirato fuori una Carta Mostro.

Scarta il mostro invece di piazzarlo.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

LADRO
POTERE DI UTILITA'



GRANDE BALZO

Inizi a correre e fai un balzo a grande distanza.

Usa questo potere durante la tua Fase Eroe invece di muoverti.

Piazza il tuo Eroe in una tessera che sia entro due tessere da te.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

LADRO
POTERE DI UTILITA'



SCHIVARE CON UN BALZO

Percepisci guai in arrivo e te ne vai prima che arrivino

Usa questo potere quando un altro Eroe pesca una carta incontro.

Piazza il tuo eroe in una tessera 2 tessere lontana prima che la carta incontro si attivi.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

LADRO
POTERE A VOLONTA'



TIRO DA CECCHINO

Lanci il tuo pugnale da un posizione riparata.

Attacca un mostro che sia entro 1 tessera da te.

Guadagni un bonus +2 all'attacco se quel mostro è una tessera lontano da te.

ATTACCO

+7 (+9)

DANNO

1

LADRO
POTERE A VOLONTA'



PUGNALATA ALLE SPALLE

Colpisci senza essere visto.

Attacca un mostro adiacente.

Se colpisci, fai un +1 di danno se quel mostro è adiacente ad un altro Eroe.

ATTACCO

+7

DANNO

1(2)

LADRO
POTERE A VOLONTA'



COLPO SVELTO

Un balzo finale ti mette in un posizione vantaggiosa.

**Prima di attaccare, puoi muoverti 2 quadrati.
Attacca un mostro adiacente.**

ATTACCO

+7

DANNO

1

LADRO
POTERE DI UTILITÀ



ATTACCO FURTIVO

Emergi dalle ombre e ti posizioni per portare un colpo poderoso ai tuoi nemici.

Usa questo potere all'inizio della tua Fase Eroe.

Guadagni un bonus +4 ai tiri d'attacco e un +1 al danno fino alla fine della tua prossima Fase Eroe.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

LADRO
POTERE GIORNALIERO



FERITA PROFONDA

Un fendente al momento giusto incapacita il tuo nemico.

Attacca un mostro adiacente.

Che colpisca o meno, se il mostro è adiacente ad un altro eroe, subisce 2 punti di danno.

ATTACCO

+7

DANNO

2 (4)

(manca 0 (2))

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

LADRO
POTERE GIORNALIERO



COLPO REATTIVO

L'attacco del tuo avversario lo lascia scoperto per un contrattacco.

Usa questo potere immediatamente dopo che un mostro adiacente ti attacca.

Attacca quel mostro.

Se manchi non girare questa carta..

ATTACCO

+7

DANNO

2

**GIRA QUESTA CARTA SE
L'ATTACCO COLPISCE**

LADRO
POTERE GIORNALIERO



RAFFICA DI PUGNALI

Lanci uno dei tuoi pugnali verso ciascun nemico.

Scegli una tessera che sia entro una tessera da te.

Attacca ciascun mostro su quella tessera.

(manca 0 (2))

ATTACCO

+7

DANNO

2

(se manca 1)

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

CHIERICO

POTERE DI UTILITÀ



SCUDO DELLA FEDE

L'energia divina protegge te e i tuoi compagni.

Quando tu o un Eroe sulla tua tessera siete colpiti da un attacco, quell'attacco manca.

Tu e ciascun eroe entro 1 tessera da te guadagnate un bonus +2 all'armatura fino alla fine della tua prossima Fase Eroe

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

CHIERICO

POTERE DI UTILITÀ



BENEDIZIONE

Evoca una santa benedizione per te ed i tuoi compagni.

Usa questo potere durante la tua Fase Eroe.

Ciascun eroe entro 1 tessera da te guadagna un bonus +2 ai tiri in attacco fino alla fine della tua prossima Fase Eroe.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

CHIERICO

POTERE DI UTILITÀ



SUOLO CONSACRATO

Santifici il suolo attorno a te proteggendolo dal male.

Usa questo potere durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Se c'è un segnalino su quella tessera, scartalo.

Piazza il segnalino del Suolo Consacrato sulla tessera scelta.

La prossima volta che piazzhi un segnalino incontro su quella tessera, scarta quella Carta Incontro e non pescarne una nuova.

Quindi scarta il segnalino Suolo Consacrato.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

CHIERICO

POTERE A VOLONTÀ



FIAMMA SACRA

La luce della tua divinità brucia il tuo avversario e riabilita un tuo alleato.

Attacca un mostro sulla tua tessera.

Se colpisci, termina una Condizione che affligge un Eroe che si trova sulla tua tessera.

ATTACCO

+8

DANNO

1

CHIERICO

POTERE A VOLONTÀ



LANCIA DELLA FEDE

Bruci il tuo avversario con un raggio luminoso di dorato splendore.

Attacca un mostro che sia entro una tessera da te.

Se il mostro è un Non-morto procurerai un +1 di danno con questo attacco.

ATTACCO

+6

DANNO

1(2)

CHIERICO

POTERE A VOLONTÀ



COLPO GUARITORE

Colpisci il tuo avversario e guarisci un tuo compagno nelle vicinanze.

Attacca un mostro adiacente.

Se colpisci, scegli un Eroe entro 1 tessera, quell'Eroe guadagna 1 Punto Ferita.

ATTACCO

+8

DANNO

1

CHIERICO
POTERE DI UTILITA'



PAROLA GUARITRICE

Reciti una breve preghiera e una luce di guarigione divina si riversa su un tuo compagno.

Usa questo Potere durante la tua fase Eroe.

Un Eroe recupera Punti Ferita corrispondenti al suo valore di impulso curativo.

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO



FARO DI SPERANZA

Bruci i tuoi avversario con una luce raggiante, e i tuoi alleati sono rincuorati dall'attacco.

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Attacca ciascun mostro su quella tessera.

Ciascun Eroe su quella tessera riguadagna 1 Punto Ferita.

ATTACCO	DANNO
+6	2

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO



AVANZATA SACRA

Il potere della tua divinità ispira i tuoi alleati all'azione.

Attacca un mostro adiacente.

Che tu colpisca o meno, ogni altro Eroe può muoversi di una tessera.

ATTACCO	DANNO
+5	3 (se manca 1)

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO



COLPO INFUOCATO

Una colonna di fiamme avvolge i tuoi avversari.

Scegli una tessera entro due tessere da te. Attacca ciascun mostro su quella tessera.

ATTACCO	DANNO
+6	3 (se manca 1)

**GIRA QUESTA CARTA DOPO
AVER USATO IL POTERE**