

Feats (Imprese eroiche)

Combattimento

- Blocked: (Bloccato)** Giocala dopo che un mostro ha effettuato con successo un attacco corpo a corpo o a distanza contro di te (un attacco che non abbia mancato). Tira un dado potere. Se il risultato è un'onda di potere, questa carta non ha effetto. Se il risultato non è un'onda di potere, l'attacco del mostro manca.
- Fend (Parare):** Gioca questa carta dopo che il Signore Supremo ha dichiarato un attacco di un mostro ai tuoi danni, ma prima che abbia tirato i dadi. Il tuo eroe guadagna 4 armatura contro questo attacco.
- Follow Through: (Accompagnare il Colpo)** Giocala dopo aver eseguito con successo un attacco corpo a corpo contro un mostro (un attacco che non abbia mancato). Guadagni +2 danni per quest'attacco.
- Hurry (Fretta):** Gioca questa carta all'inizio del tuo turno. In questo turno puoi eseguire un attacco corpo a corpo extra.
- Killing Blow: (Colpo Mortale)** Giocala dopo aver tirato i dadi di un attacco corpo a corpo. L'eroe può scegliere il risultato del tiro d'attacco girando tutti i dadi tranne il rosso in modo che mostrino il risultato scelto.
- Lunge (Affondo):** Giocala quando esegui un attacco corpo a corpo prima di tirare i dadi. Ottieni l'abilità **Raggiungere** per questo attacco
- Riposte: (Reagire)** Giocala dopo che un mostro ti ha attaccato con un attacco corpo a corpo. Se puoi, attacca immediatamente il mostro. Dopo il tuo attacco il Signore Supremo riprende il suo turno normalmente.
- Second Wind: (Nuova Energia)** Giocala all'inizio del tuo turno. Recupera tutta la fatica.
- Sweeping Blow: (Colpo Circolare)** Giocala prima di aver tirato i dadi per un attacco corpo a corpo. Guadagni l'abilità **Spazzata** per questo attacco.

Sotterfugio

- Backstab:
(Colpo alla Schiena)** Gioca questa carta dopo che il Signore Supremo ha dichiarato un attacco corpo a corpo di un mostro contro di te, ma prima che abbia tirato i dadi. Tira un dado potere. Se il risultato è un'onda di potere questa carta non ha effetto. Se il risultato non è un'onda di potere puoi eseguire un attacco corpo a corpo o a distanza contro il mostro che ti sta attaccando prima che il Signore Supremo ti attacchi con esso.
- Chink in the Armor:
(Crepa nell'Armatura)** Giocala prima di tirare i dadi quando esegui un attacco a distanza. Guadagni l'abilità **Perforare 4** per quest'attacco.
- Disarm:
(Disinnescare)** Giocala quando il Signore Supremo gioca una carta trappola su di te o su un modello amico entro 3 spazi da te. Tira un dado potere. Se il risultato è una faccia vuota questa carta non ha effetto. Se il risultato non è una faccia vuota la carta trappola non ha effetto e viene scartata, ma il Signore Supremo paga comunque il costo in segnalini Minaccia della carta trappola scartata.
- Evade (Scansare):** Giocala dopo che un mostro ti ha eseguito con successo un attacco a distanza o magico contro di te (un attacco che non abbia mancato). Tira un dado potere. Se il risultato è un'onda di potere questa carta non ha effetto. Se il risultato non è un'onda di potere, l'attacco del mostro manca.
- Foiled Plans:
(Piani Sventati)** Giocala all'inizio del tuo turno. Prendi casualmente 2 carte dalla mano del Signore e rivelale. Il Signore Supremo deve scegliere una di queste due carte e scartarla. Il Signore Supremo non riceve segnalini Minaccia per la carta scartata.
- Hustle (Sbrigarsi):** Giocala all'inizio del tuo turno. Il tuo eroe può muoversi di 3 spazi extra in questo turno.
- Second Wind:
(Nuova Energia)** Giocala all'inizio del tuo turno. Recupera tutta la fatica.
- Shooting for Distance (Tirare dalla Distanza):** Giocala prima di tirare i dadi di un attacco a distanza. Guadagni +8 gittata per questo attacco.
- Skulk:
(Nascondersi)** Gioca questa carta dopo che il Signore Supremo ha dichiarato un attacco di un mostro contro di te ma prima che abbia tirato i dadi per quell'attacco. Tira un dado potere. Se il risultato è un'onda di potere questa carta non ha effetto. Se il risultato non è un'onda di potere guadagni le abilità **Ghost (Spettro)** e **Stealth (Furtività)** fino all'inizio del tuo prossimo turno. Lascia questa carta a faccia in su davanti a te fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Magia

- Carried by Air: (Portato dal Vento):** Giocala all'inizio del tuo turno. Guadagni +2 velocità e l'abilità **Volare** fino alla fine di questo turno.
- Flaming Fury: (Furia Fiammeggiante)** Giocala dopo aver eseguito con successo un attacco magico contro un mostro (un attacco che non abbia mancato). Piazza 3 segnalini bruciare su quel mostro.
- Focus: (Concentrazione)** Giocala prima di tirare i dadi quando esegui un attacco. Guadagni 2 onde di potere bonus per questo attacco.
- Magi Madness: (Follia dei Maghi)** Giocala prima di tirare i dadi quando esegui un attacco magico. Guadagni l'abilità **Stregoneria 3** per questo attacco.
- Preventing Evil: (Prevenire il Male)** Gioca questa carta subito dopo che il Signore Supremo ha giocato una carta dalla sua mano. Tira un dado potere. Se il risultato è un'onda di potere questa carta non ha effetto. Se il risultato non è un'onda di potere, la carta del Signore Supremo viene scartata. Il Signore Supremo non deve pagare il costo in segnalini Minaccia di questa carta e non riceve segnalini Minaccia per averla scartata.
- Protect Thyself: (Difenditi)** Gioca questa carta dopo che il Signore Supremo ha dichiarato l'attacco di un mostro contro un eroe qualsiasi, ma prima che abbia tirato i dadi di questo attacco. Il tuo eroe, e tutti gli eroi entro 3 spazi da te guadagnano +2 armatura fino all'inizio del tuo prossimo turno. Lascia questa carta a faccia in su davanti a te fino all'inizio del tuo prossimo turno
- Sparks of Pain: (Scintille di Dolore)** Gioca questa carta all'inizio del turno del Signore Supremo. Guadagni l'abilità **Aura 4** fino all'inizio del tuo prossimo turno. Lascia questa carta a faccia in su davanti a te fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- Transparent: (Trasparente)** Gioca questa carta dopo che il Signore Supremo ha dichiarato l'attacco di un mostro contro di te, ma prima che abbia tirato i dadi. Guadagni l'abilità **Stealth (Furtività)** per questo attacco.
- We Are Not Afraid: (Non Ci Spaventati)** Giocala all'inizio del turno di un giocatore qualsiasi (incluso il Signore Supremo). Il Signore Supremo perde 4 segnalini Minaccia.