

ALISSA

Umana Ranger

Molto abile con l'arco e le lame, sensi acuti e destrezza per i dungeon. Sei determinata a fermare il male ovunque esso si generi.

AC HP Speed Surge Add

<input type="checkbox"/>	Lvl 1	15	8	6	4	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	16	10	6	5	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	17	10	6	6	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	18	12	6	7	+1A

COLPO CRITICO: Dal livello 2+, se fai un attacco e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

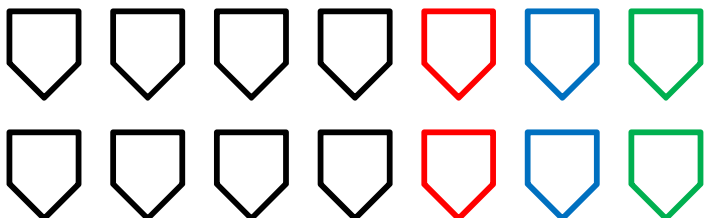
Seleziona le seguenti Carte Potere:

2 At-Will powers

1 Utility power

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello



INNATE ABILITY

ESPLORATRICE

Sei un maestro nell'esplorare.

Durante la vostra fase Esplorazione, potete esplorare un bordo inesplorato sulla vostra tessera, anche se non siete adiacente ad esso.

AT-WILL POWER

COLPISCI E SCAPPA

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

Attacca un mostro adiacente. Colpito o mancato, metti il tuo Eroe in un qualsiasi quadrato sulla propria tessera.

+6 ATK / 2 DMG

AT-WILL POWER

TIRO DEL CACCIATORE

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

Attacca un mostro entro 2 tessere da te. Se sbagli e il mostro e' piu'di 1 tessera distante da te, muovilo 1 tessera verso te.

+6 ATK / 1 DMG

AT-WILL POWER

ATTACCO ACCURATO

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

Un mostro adiacente riceve 1 colpo.

AT-WILL POWER

COLPI GEMELLI

Tiri due frecce nello spazio di un respiro.

Attacca due mostri entro 1 tessera da te.

+4 ATK / 1 DMG

UTILITY POWER

AIUTO CRUCIALE

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

Usa dopo che un altro eroe ha tirato il dado. Questo eroe riceve +4 di bonus per il dado lanciato.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

PARATA SBILANCIANTE

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

Usa quando un mostro adiacente ti colpisce. L'attacco invece fallisce. Metti quel mostro su una tessera entro 1 tessera da te.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

ATTACCHI IN CORSA

Corri in mezzo ai tuoi nemici colpendone due mentre corri.

Muovi della tua velocita'. Attacca due mostri che ti sono adiacenti durante il tuo movimento.

+4 ATK / 2 DMG
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

ATTACCO DI SLANCIO

Ti muovi rapidamente fino al tuo avversario e lo attacchi.

Poni il tuo Eroe su una tessera entro 1 tessera da te. Attacca un mostro adiacente.

+6 ATK / 3 DMG
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

SPACCARE L'ALBERO

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

Attacca 2 mostri su una tessera entro 2 tessere da te. Se fallisci e il mostro e' piu' di una tessera da te, ponilo 1 tessera piu' vicino.

+6 ATK / 2 DMG
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

CEDERE TERRENO

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

Usa quando un mostro ti colpisce. Ti muovi della tua velocita'.

Gira dopo l'uso.

ARJHAN

Dragonborn Guerriero

Sei un potente guerriero, nato da un clan di umanoidi draconiani, non hai mai perso una battaglia, sei venuto ad estirpare via il male.

	AC	HP	Speed	Surge	Add
<input type="checkbox"/>	Lvl 1	17	10	5	5
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	18	12	5	6 +1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	19	14	5	7 +1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	20	16	5	8 +1A

COLPO CRITICO: Dal livello 2+, se fai un attacco e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti carte potere:

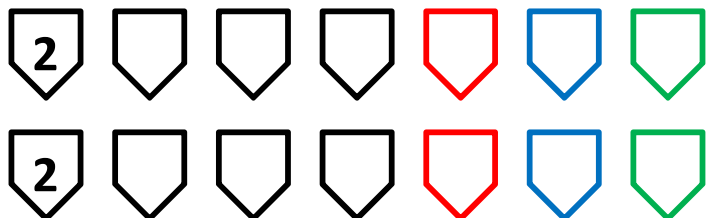
Soffio del Drago (Daily)

2 At-Will powers

1 Utility power

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello



INNATE ABILITY

PROTETTORE

Proteggi i tuoi amici.

Mentre un altro eroe e' sulla stessa tessera con te, egli riceve un bonus di +1 sulla Armor Class.

AT-WILL POWER

INCALZARE

Colpisci un mostro e subito ne incalzi un altro.

Attacca un mostro adiacente. Se e' colpito, scegli un altro mostro sulla tua tessera e muovi adiacente ad esso, questo mostro riceve 1 danno.

+6 ATK / 1 DMG

AT-WILL POWER

MAREA DI FERRO

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

Attacca un mostro adiacente. Se e' colpito, piazza questo mostro su una tessera entro 1 tessera da te, e puoi muovere su qualsiasi quadrato sulla tua tessera.

+8 ATK / 1 DMG.

DAILY POWER

SOFFIO DEL DRAGO

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

Attacca ogni mostro sulla tua tessera, questo attacco non conta come un'azione attacco.

+4 ATK / 1 DMG

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

GUARDIA DEL CORPO

Blocchi un attacco che avrebbe abbattuto un tuo alleato.

Usa questo potere quando un mostro colpisce un altro eroe entro una 1 tessera da te. L'attacco invece fallisce e tu cambi posizione con l'eroe che e' stato attaccato.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

SFIDA IN COMBATTIMENTO

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

Scegli un mostro entro 1 tessera da te.

Piazza questo mostro adiacente al tuo eroe e attaccalo.

+8 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

ARRIVARE LAGGIU'

Fai uno scatto per arrivare in una posizione più utile.

Usa questo potere durante la tua fase eroe invece del movimento. Scegli un mostro entro 2 tessere da te. Piazza il tuo eroe adiacente a questo mostro.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO BRUTALE

Infrangi le difese del tuo nemico con un colpo poderoso.

Attacca un mostro adiacente. Se sbagli, non girare questa carta.

+5 ATK / 4 DMG

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

APPELLO A COMBATTERE

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

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Piazza ogni mostro su questa tessera adiacente al tuo eroe, e poi attacca ogni mostro adiacente.

+6 ATK / 1 DMG

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO PRECISO

Ti concentri per assicurarti di colpire il tuo avversario.

Attacca un mostro adiacente. Se sbagli, non girare questa carta.

+11 ATK / 2 DMG

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

INARRESTABILE

La tua adrenalina ti spinge ad andare avanti in battaglia.

Usa questo potere all'inizio della tua fase eroe. Ricevi 2 Hit Point.

Gira dopo l'uso.

IMMERIL

Eladrin Mago

Sei un potente incantatore venuto dalle magiche terre del Feywild, sei alla ricerca di tesori e apprendimenti arcani.

AC HP Speed Surge Add

<input type="checkbox"/>	Lvl 1	14	6	6	3	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	15	8	6	4	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	16	10	6	5	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	17	12	6	6	+1A

COLPO CRITICO: Dal livello 2+, se fai un attacco e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti carte potere:

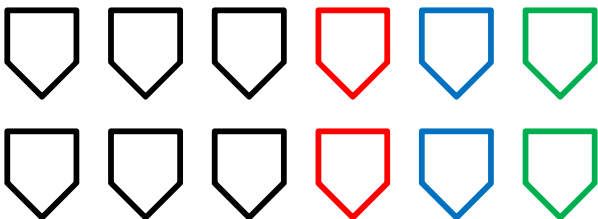
Passo Fatato (Utility)

2 At-Will powers

1 Utility power

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello



INNATE ABILITY

DOTTRINA

Conosci i segreti dei mostri.

Mentre un altro eroe e' sulla stessa tessera con te, egli guadagna un bonus di +1 ai tiri di attacco con il dado.

AT-WILL POWER

DARDO INCANTATO

Scagli un lampo argentato di energia verso un mostro.

Attacca un mostro entro 3 tessere da te. Se sbagli, e il mostro e' piu' di 1 tessera da te, piazzalo 1 tessera piu' vicino a te.

+8 ATK / 1 DMG



AT-WILL POWER

ESPLOSIONE ROVENTE

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

Scegli una tessera, distante una 1 tessera da te. Attacca ogni mostro su questa tessera.

+7 ATK / 1 DMG



UTILITY POWER

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 su una tessera entro 1 tessera da te.

Gira dopo l'uso.



UTILITY POWER

DISSOLVI MAGIA

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

Usa quando peschi una carta incontro. Cancella questa carta incontro.

Gira dopo l'uso.



AT-WILL POWER

ONDA TONANTE

Crei un onda di potere sonico che percuote i tuoi nemici.

Attacca ogni mostro sulla tua tessera. Dopo l'attacco, piazza ogni mostro sulla tua tessera su una tessera entro 1 tessera da te.

+7 ATK / 1 DMG



UTILITY POWER

FOLLA IMMAGINARIA

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

Durante la tua fase eroe, piazza il segnalino su una tessera. Piazza tutti i mostri 1 tessera distante dal segnalino. Il segnalino ha 14 AC e 1 HP.

Gira dopo l'uso.



DAILY POWER

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 distante 1 tessera da te. Attacca ogni mostro su questa tessera. +7 ATK / 3 DMG (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.



DAILY POWER

NUBE CONGELANTE

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

Piazza i 3 gettoni Nube su una tessera entro 1 tessera da te. Alla fine della fase eroe, rimuovi 1 gettone per assestare 1 colpo ad ogni mostro sulla tessera.

Gira dopo l'uso.



DAILY POWER

CATENA DI FULMINI

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

Attacca fino a tre mostri entro una tessera da te.

+7 ATK / 2 DMG (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.



UTILITY POWER

SCUDO

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

Usa quando un mostro ti colpisce. L'attacco invece fallisce. Ricevi +2 AC fino alla fine della tua prossima fase eroe.

Gira dopo l'uso.



KAT

Umana Ladra

Furtiva e sgusciante, sei maestra di attacchi improvvisi e rapide fughe. Spinta qui dalla curiosita' e in cerca di tesori.

AC HP Speed Surge Add

<input type="checkbox"/>	Lvl 1	14	8	6	4	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	15	10	6	5	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	16	10	6	6	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	17	12	6	7	+1A

COLPO CRITICO: Dal livello 2+, se fai un attacco e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti carte potere:

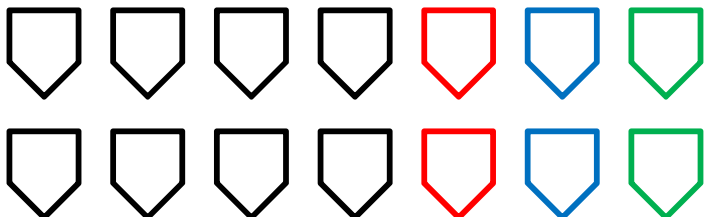
Attacco Furtivo (Utility)

2 At-Will powers

1 Utility power

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello



INNATE ABILITY

ESPERTA IN TRAPPOLE

Sei esperta nel trovare e disinnescare trappole.

Ricevi un bonus di +5 ai tiri di dado per disabilitare trappole.

AT-WILL POWER

PUGNALATA ALLE SPALLE

Colpisci senza essere visto.

Attacca un mostro adiacente. Se colpito, infliggi un +1 di danno se il mostro e' adiacente ad un altro eroe.

+7 ATK / 1 DMG

AT-WILL POWER

COLPO SVELTO

Un balzo finale ti mette in una posizione vantaggiosa.

Prima dell' attacco, puoi muoverti di 2 quadrati. Attacca un mostro adiacente.

+7 ATK / 1 DMG

UTILITY POWER

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. Ricevi un bonus di +4 ai tiri di attacco e infliggi un +1 di danno fino alla fine della tua prossima fase eroe.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

GRANDE BALZO

Inizi a correre e fai un balzo a grande distanza.

Usa durante la tua fase eroe invece di muoverti. Piazza il tuo eroe entro 2 tessere da te.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

TIRO DA CECCHINO

Lanci il tuo pugnale da una posizione riparata.

Attacca un mostro entro 1 tessera da te. Ricevi un bonus di +2 per il tiro di attacco se il mostro e' 1 tessera distante da te.

+7 ATK / 1 DMG

UTILITY POWER

SCHIVARE CON UN BALZO

Percepisci guai in arrivo e te ne vai prima che arrivino.

Usa quando un altro eroe pesca una carta incontro. Piazza il tuo eroe su una tessera, 2 tessere distante da te prima che la carta incontro venga letta.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

RAFFICA DI PUGNALI

Lanci uno dei tuoi pugnali verso ciascun nemico.

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Attacca ogni mostro su questa tessera.

+7 ATK / 2 DMG (fallito 1 danno)
Gira dopo l'uso

DAILY POWER

FERITA PROFONDA

Un fendente al mometo giusto incapacita il tuo nemico.

Attacca un mostro adiacente. Colpito o mancato, se il mostro e' adiacente ad un altro eroe, riceve 2 danni.
+7 ATK / 2 DMG
Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO REATTIVO

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

Dopo che un mostro adiacente ti ha attaccato, attacca questo mostro.

+7 ATK / 2 DMG
Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

ATTACCO FURTIVO

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

Usa immediatamente dopo che peschi una carta mostro. Scarta la carta mostro invece che piazzarla.

Gira dopo l'uso.

THORGRIM

Nano Chierico

Sei un campione degli dei nani, inviato a sradicare il male.

AC HP Speed Surge Add

<input type="checkbox"/>	Lvl 1	16	8	5	4	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	17	10	5	5	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	18	12	5	6	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	19	14	5	7	+1A

COLPO CRITICO: Dal livello 2+, se fai un attacco e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti carte potere:

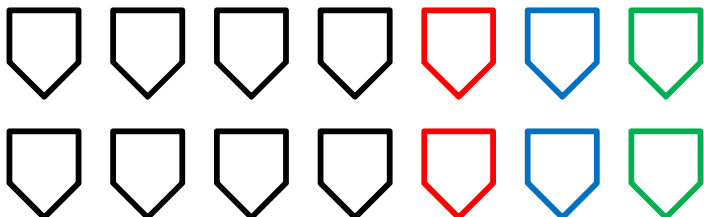
Parola Guaritrice (Utility)

2 At-Will powers

1 Utility power

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello



INNATE ABILITY

SOCCORSO

Conosci le tecniche di guarigione.

Alla fine della tua fase eroe, se non hai effettuato l'attacco, un altro eroe sulla tua tessera guadagna 1 Hit Point.

AT-WILL POWER

FIAMMA SACRA

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

Attacca un mostro sulla tua tessera. Se e' colpito, termina una Condizione su un eroe sulla tua tessera.

+6 ATK / 1 DMG

AT-WILL POWER

COLPO GUARITORE

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

Attacca un mostro adiacente. Se e' colpito, scegli un eroe entro 1 tessera da te. L'eroe riceve 1 Hit Point.

+8 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

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 riceve Hit Points uguali al suo valore Surge.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

BENEDIZIONE

Evoca una santa benedizione per te ed i tuoi compagni.

Usa questo potere durante la tua fase eroe. Ogni eroe entro 1 tessera da te riceve un bonus di +2 ai tiri di attacco fino alla fine della tua prossima fase eroe.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

LANCIA DELLA FEDE

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

Attacca un mostro entro 1 tessera da te. Se il mostro e' un non morto, infliggi un +1 di danno con questo attacco.

+6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

SUOLO CONSACRATO

Santifichi il suolo attorno a te proteggendolo dal male.

Invece di attaccare, piazza il segnalino su una tessera entro 1 tessera da te. La prossima carta incontro che piazzera' un segnalino su questa tessera verra' scartata.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

FARO DI SPERANZA

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

Attacca ogni mostro su una tessera entro 1 tessera da te. Ogni eroe su questa tessera riceve +1 Hit Point.

+6 ATK / 2 DMG

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO INFUOCATO

Una colonna di fiamme avvolge i tuoi avversari.

Scegli una tessera entro 2 tessere da te. Attacca ogni mostro su questa tessera.

+6 ATK / 3 DMG (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

AVANZATA SACRA

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

Attacca un mostro adiacente. Colpito o mancato, ogni altro eroe puo' muovere di 1 tessera.

+5 ATK / 3 DMG (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

SCUDO DELLA FEDE

L'energia divina protegge te e i tuoi compagni.

Usa quando tu o un alleato sulla tua tessera e' colpito. L'attacco invece fallisce. Tu e ogni eroe entro 1 tessera da te riceve +2 AC fino alla fine della tua prossima fase eroe.

Gira dopo l'uso.