


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 equivalenti al suo valore di Healing Surge.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

1/200

CHIERICO
POTERE A VOLONTA'



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 su un Eroe sulla tua tessera.

ATTACCO	DANNO
+6	1

2/200

CHIERICO
POTERE A VOLONTA'



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 da te. Quell'Eroe recupera 1 HP.

ATTACCO	DANNO
+8	1

3/200

CHIERICO
POTERE A VOLONTA'



LANCIA DELLA FEDE
Bruci il tuo nemico con un raggio luminoso di splendore dorato.

Attacca un Mostro entro 1 tessera da te.
Se il Mostro è un Nonmorto, infliggi +1 di danno con questo attacco.

ATTACCO	DANNO
+6	1

4/200

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO



FARO DI SPERANZA
Bruci i tuoi avversari con una luce raggiante, e i tuoi alleati sono rincorati dall'attacco.

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Attacca ogni Mostro su quella tessera.
Ogni Eroe sulla tessera scelta recupera 1 HP.

ATTACCO	DANNO
+6	2

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

5/200

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO



COLPO INFUOCATO
Una colonna di fiamme avvolge i tuoi avversari.

Scegli una tessera entro 2 tessere da te. Attacca ogni Mostro su quella tessera.

ATTACCO	DANNO
+6	3 <small>Se manca: 1 danno</small>

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

6/200

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO



AVANZATA BENEDETTA
Il potere delle tue divinità ispira i tuoi alleati all'azione.

Attacca un Mostro adiacente.
Colpisci o manchi, ogni altro Eroe si può muovere di 1 tessera.

ATTACCO	DANNO
+5	3 <small>Se manca: 1 danno</small>

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

7/200

CHIERICO
POTERE DI UTILITA'



BENEDIZIONE
Evoca una santa benedizione per te e i tuoi compagni

Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe.
Ciascun Eroe che si trova entro 1 tessera da te, guadagna un bonus di +2 ai tiri d'attacco fino alla fine della tua prossima Fase Eroe.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

8/200

CHIERICO
POTERE DI UTILITA'




SUOLO CONSACRATO
Santifichi il terreno attorno a te, proteggendolo dal male.

Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe, invece di attaccare.
Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Se su quella tessera c'è un segnalino, scartalo.
Piazza il segnalino Consecrated Ground (suolo consacrato) sulla tessera scelta. La prossima volta che piazza un segnalino Incontro su quella tessera, scarta quella Carta Incontro e non pescarne una nuova. Poi rimuovi il segnalino Consecrated Ground.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

9/200

CHIERICO
 POTERE DI UTILITA'



SCUDO DELLA FEDE
L'energia divina protegge te e i tuoi compagni.

Usalo quando tu o un Eroe sulla tua tessera siete colpiti da un attacco. Quell'attacco invece manca. Tu e ogni Eroe entro 1 tessera da te guadagnate un bonus di +2 alla CA fino al termine della tua prossima Fase Eroe.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

10/200

DRAGONIDE
 POTERE GIORNALIERO



SOFFIO DEL DRAGO
Con un ruggito, emetti un'esplosione di fuoco devastante che avvolge i tuoi avversari.

Attacca ogni Mostro sulla tua tessera. Questo attacco non conta come un'azione di attacco.

ATTACCO	DANNO
+4	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

11/200

GUERRIERO
 POTERE A VOLONTA'



FENDENTE
Colpisci un mostro, e subito dopo ne colpisci un altro.

Attacca un Mostro adiacente. Se colpisci, scegli un altro Mostro sulla tua tessera e muoviti adiacente a lui. Quel Mostro subisce 1 danno.

ATTACCO	DANNO
+6	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

12/200

GUERRIERO
 POTERE A VOLONTA'



SFIDA IN COMBATTIMENTO
La tua sfida attira il tuo opponente.

Scegli un Mostro entro 1 tessera da te. Piazza quel Mostro adiacente al tuo Eroe e attaccalo.

ATTACCO	DANNO
+8	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

13/200

GUERRIERO
 POTERE A VOLONTA'



MAREA DI FERRO
Dopo ogni poderoso fendente, avanzi e costringi il tuo nemico ad indietreggiare.

Attacca un Mostro adiacente. Se colpisci, piazza quel Mostro (se non è stato distrutto) su una tessera entro 1 tessera da te, e puoi muoverti su qualsiasi casella sulla tua tessera.

ATTACCO	DANNO
+8	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

14/200

GUERRIERO
 POTERE GIORNALIERO



COLPO BRUTALE
Infraingi le difese del tuo nemico con un colpo poderoso.

Attacca un Mostro adiacente. Se manchi, non girare questa carta.

ATTACCO	DANNO
+5	4

GIRA QUESTA CARTA SE COLPISCI CON QUESTO POTERE

15/200

GUERRIERO
 POTERE GIORNALIERO



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

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Piazza adiacente al tuo Eroe ogni Mostro che si trova su quella tessera, poi attacca ogni Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+6	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

16/200

GUERRIERO
 POTERE GIORNALIERO



COLPO PRECISO
Ti concentri per essere sicuro di colpire il tuo avversario.

Attacca un Mostro adiacente. Se manchi, non girare questa carta.

ATTACCO	DANNO
+11	2

GIRA QUESTA CARTA SE COLPISCI CON QUESTO POTERE

17/200

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 1 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

18/200

GUERRIERO
 POTERE DI UTILITA'




ARRIVARE LAGGIÙ
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 2 tessere da te. Piazza il tuo Eroe adiacente a quel Mostro.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

19/200

GUERRIERO
 POTERE DI UTILITA'



INARRESTABILE
La tua adrenalina ti spinge ad andare più avanti in battaglia.

Usa questo Potere all'inizio della tua Fase Eroe.
 Il tuo Eroe recupera 2 HP.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

20/200

RANGER
 POTERE A VOLONTA'



ATTACCO ACCURATO
Studi il tuo nemico cercando una falla nelle sue difese. Solo quando l'hai trovata colpisci.

Un Mostro adiacente subisce 1 danno.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

21/200

RANGER
 POTERE A VOLONTA'



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

Attacca un Mostro adiacente.
 Colpisci o manchi, puoi piazzare il tuo Eroe su qualunque casella sulla tua tessera.

ATTACCO	DANNO
+6	2

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

22/200

RANGER
 POTERE A VOLONTA'



TIRO DEL CACCIATORE
Chiedi aiuto pregando e poi spari con il tuo arco.

Attacca un Mostro entro 2 tessere dal tuo Eroe.
 Se manchi e quel Mostro è lontano da te più di 1 tessera, avvicinalo a te di 1 tessera.

ATTACCO	DANNO
+6	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

23/200

RANGER
 POTERE A VOLONTA'



COLPI GEMELLI
Tiri due frecce nello spazio di un respiro.

Attacca due Mostri entro 1 tessera da te.

ATTACCO	DANNO
+4	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

24/200

RANGER
 POTERE GIORNALIERO



ATTACCHI IN CORSA
Corri in mezzo ai tuoi nemici, colpendone due mentre corri.

Muoviti della tua velocità. Attacca due Mostri che erano adiacenti durante il tuo movimento.

ATTACCO	DANNO
+4	2 Se manca: 1 danno

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

25/200

RANGER
 POTERE GIORNALIERO



ATTACCO CON SALTO
Ti muovi rapidamente verso il tuo avversario e lo colpisci.

Piazza il tuo Eroe su una tessera entro 1 tessera da te. Attacca un Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+6	3 Se manca: 1 danno

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

26/200

RANGER
 POTERE GIORNALIERO



SPACCARE L'ALBERO
Tiri due frecce contemporaneamente che copliscono due mostri differenti.


Scegli una tessera entro 2 tessere da te. Attacca due Mostri su quella tessera.
 Se manchi e quel Mostro è lontano da te più di 1 tessera, avvicinalo a te di 1 tessera.

ATTACCO	DANNO
+6	2 Se manca: 1 danno

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

27/200

RANGER
 POTERE DI UTILITA'



AIUTO CRUCIALE
Dai aiuto a un tuo compagno che ne ha bisogno.

Usa questo Potere dopo che un altro Eroe ha tirato il dado.
 Quell'Eroe aggiunge +4 al risultato di quel tiro.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

28/200

RANGER
 POTERE DI UTILITA'



PARATA SBILANCIANTE
Blocchi un attacco e spingi il tuo nemico lontano da te.

Usa questo Potere quando un Mostro ti colpisce.
 L'attacco manca e metti quel Mostro lontano 1 tessera lontana da te.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

29/200

RANGER
 POTERE DI UTILITA'



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

Usa questo Potere quando un Mostro ti colpisce.
 Ti muovi della tua velocità.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

30/200

LADRO
 POTERE DI UTILITA'



ATTACCO FURTIVO
Emergi dalle ombre e ti posizioni per scagliare un colpo poderoso contro i tuoi nemici.

Usa questo Potere all'inizio della tua Fase Eroe.
 Guadagni un bonus di +4 ai tiri di attacco e di +1 ai danni fino alla fine della tua prossima Fase Eroe.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

31/200

LADRO
 POTERE A VOLONTA'



PUGNALATA ALLE SPALLE
Colpisci nell'ombra.

Attacca un Mostro adiacente.
 Se colpisci, infliggi +1 di danno se il Mostro è adiacente a un altro Eroe.

ATTACCO	DANNO
+7	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

32/200

LADRO
 POTERE A VOLONTA'



COLPO ABILE
Un balzo finale ti mette in una posizione vantaggiosa.

Prima di attaccare, ti puoi muovere di 2 caselle. Attacca un Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+7	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

33/200

LADRO
 POTERE A VOLONTA'



TIRO DA CECCHINO
Lanci il tuo pugnale da una posizione riparata.

Attacca un Mostro entro 1 tessera da te.
 Guadagni un bonus di +2 al tiro di attacco se il Mostro è lontano 1 tessera da te.

ATTACCO	DANNO
+7	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

34/200

LADRO
 POTERE GIORNALIERO



RAFFICA DI PUGNALI
Lanci i tuoi pugnali verso ogni nemico vicino.

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Attacca ogni Mostro su quella tessera.

ATTACCO	DANNO
+7	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

35/200

LADRO
 POTERE GIORNALIERO



FERITA PROFONDA
Un fendente eseguito al momento giusto rende incapaci i tuoi nemici.

Attacca un Mostro adiacente.
 Colpisci o manchi, se il Mostro è adiacente a un altro Eroe, quel Mostro subisce 2 danni.

ATTACCO	DANNO
+7	2

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

36/200

LADRO
POTERE GIORNALIERO



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


Usa questo Potere immediatamente dopo che un Mostro adiacente ti ha attaccato. Attacca quel Mostro.
Se manchi, non girare questa carta.

ATTACCO	DANNO
+7	2

GIRA QUESTA CARTA SE COLPISCI CON QUESTO POTERE

 37/200


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 su una tessera che sia entro 2 tessere da te.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

 38/200


LADRO
POTERE DI UTILITA'




SCHIVATA CON BALZO
Percepisci guai in vista e fuggi prima che arrivino.

Usa questo Potere quando un altro Eroe pesca una Carta Incontro.
Piazza il tuo Eroe su una tessera lontana 2 tessere prima che la Carta Incontro si attivi.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

 39/200

LADRO
POTERE DI UTILITA'



PASSO D'OMBRA
Il tuo procedere silenzioso evita attenzioni non desiderate.

Usa questo Potere subito dopo aver pescato una Carta Mostro.
Scarta il Mostro invece di piazzarlo.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

 40/200

ELADRIN
POTERE DI UTILITA'



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 lontana 1 tessera da te.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

 41/200

MAGO
POTERE A VOLONTA'



MISSILE MAGICO
Lanci un dardo argentato di energia verso un mostro.

Attacca un Mostro entro 3 tessere da te.
Se manchi e il Mostro è lontano più di 1 tessera, avvicinalo di 1 tessera verso di te.

ATTACCO	DANNO
+8	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

 42/200

MAGO
POTERE A VOLONTA'



ONDA TONANTE
Crei un'onda sonora che frusta i tuoi nemici.

Attacca ogni Mostro sulla tua tessera.
Dopo l'attacco, scegli una tessera entro 1 tessera da te. Piazza ogni Mostro della tua tessera, sulla tessera scelta.

ATTACCO	DANNO
+7	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

 43/200

MAGO
POTERE A VOLONTA'



ESPLOSIONE ROVENTE
Crei una colonna verticale di fiamme dorate che brucia tutto ciò che è al suo interno.

Scegli una tessera lontana 1 tessera da te. Attacca ogni Mostro su quella tessera.

ATTACCO	DANNO
+7	1

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

 44/200

MAGO
POTERE GIORNALIERO



PALLA DI FUOCO
Un globo di fiamme arancioni si forma nella tua mano e quando lo scagli, esplose in un divampare di fiamme.

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Attacca ogni Mostro su quella tessera.

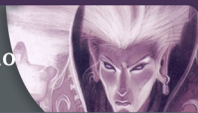
ATTACCO	DANNO
+7	3 <small>Se manca: 1 danno</small>

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

 45/200

MAGO

POTERE GIORNALIERO

**DARDI DI FULMINI**

Dardi brillanti di fulmini bianchi-blu escono dalla tua mano protesa.

Attacca uno, due o tre Mostri. Ogni Mostro può trovarsi entro 1 tessera da te.

ATTACCO

+7

DANNO

2

Se manca: 1 danno

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

46/200

MAGO

POTERE GIORNALIERO

**NUBE CONGELANTE**

Dalla tua mano fai partire un nucleo che esplode in una nuvola di nebbia ghiacciata.

Piazza il segnalino Freezing Cloud (nube congelante) su una tessera senza segnalini lontana 1 tessera da te. Piazza 3 segnalini Cloud (nube) sul segnalino Freezing Cloud.

Alla fine della tua Fase Eroe, rimuovi 1 segnalino dal segnalino Freezing Cloud e infliggi un danno a ogni Mostro sulla tessera Freezing Cloud.

Scarta il segnalino Freezing Cloud quando sopra non ci sono più segnalini Cloud.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

47/200

MAGO

POTERE DI UTILITA'

**DISSOLVI MAGIE**

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

Usa questo Potere quando peschi una Carta Incontro.

Cancella quella Carta Incontro.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

48/200

MAGO

POTERE DI UTILITA'

**FOLLA IMMAGINARIA**

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

Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe.

Piazza il segnalino Illusionary Crowd (folla immaginaria) su una tessera senza segnalini. Piazza ogni Mostro su una tessera 1 tessera distante dalla tessera con la Folla Immaginaria.

La Folla Immaginaria conta come un Eroe quando un Mostro deve scegliere il proprio bersaglio. La Folla ha una 14 CA e 1 HP. Rimuovi il segnalino Illusionary Crowd quando viene colpita.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

49/200

MAGO

POTERE DI UTILITA'

**SCUDO**

Sollevi la tua mano e uno scudo di energie arcane ti protegge dagli attacchi.

Usa questo Potere quando un Mostro ti colpisce.

L'attacco del Mostro manca, e tu guadagni un bonus di +2 alla CA fino alla fine della tua prossima Fase Eroe.

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVER USATO IL POTERE

50/200