


CHIERICO
POTERE DI UTILITÀ



INNO DI GUARIGIONE
Canti una confortante canzone che rimangina le ferite tue e dei tuoi alleati.

Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe.
Tu e un altro Eroe sulla tua tessera recuperate 2 HP.

Gira questa carta dopo averla usata.

1/200

CHIERICO
POTERE A VOLONTÀ



SCUDO DEL CHIERICO
Pronunci una preghiera difensiva minore mentre colpisci il tuo nemico.

Attacca un Mostro adiacente.
Colpisci o Manchi: Scegli 1 Eroe sulla tua tessera. Quell'Eroe guadagna un bonus di +2 alla propria CA fino a quando userai nuovamente questo Potere.

ATTACCO	DANNO
+6	1

Gira questa carta dopo averla usata.

2/200

CHIERICO
POTERE A VOLONTÀ



AVANZATA DEL GIUSTO
Il tuo attacco dà a un tuo alleato il tempo di avanzare.

Attacca un Mostro adiacente
Colpisci o manchi: Un Eroe sulla tua tessera si muove di 2 caselle.

ATTACCO	DANNO
+6	1

Gira questa carta dopo averla usata.

3/200

CHIERICO
POTERE A VOLONTÀ



FIAMMA SACRA
Una luce sacra brilla dall'alto, colpendo un singolo nemico con il suo bagliore divino.

Attacca un Mostro entro 1 tessera da te.
Se colpisci, scegli te stesso o un altro Eroe sulla tua tessera. Quell'Eroe recupera 1 HP.

ATTACCO	DANNO
+6	1

Gira questa carta dopo averla usata.

4/200

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO




BARRIERA DI LAME
Evochi un muro di lame vorticanti che fanno a pezzi i nemici che avanzano.

Scegli una tessera entro 2 tessere da te. Piazza 5 segnalini Blade Barrier (barriera di lame) su 5 caselle differenti di quella tessera.
Quando un Mostro viene piazzato su una casella con un segnalino Blade Barrier, scarta quel segnalino e infliggi 1 danno al Mostro.

Gira questa carta dopo averla usata.

5/200

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO



CAUSARE PAURA
Il tuo simbolo sacro avvampa di luce divina, colpendo i tuoi nemici con un incontrollabile terrore.

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Ogni alleato su quella tessera adiacente a un Mostro può attaccare con un Potere a Volontà con un bonus di +2 al tiro di Attacco.
Dopo gli attacchi, piazza ogni Mostro rimanente su una tessera entro 2 tessere da te.

Gira questa carta dopo averla usata.

6/200

CHIERICO
POTERE GIORNALIERO



TUONO D'IRA
Quando colpisci, un potente rombo di tuono riempie la stanza.

Attacca un Mostro adiacente.
Dopo l'attacco, scegli un Mostro sulla tua tessera. Passa la carta di quel Mostro al giocatore alla tua destra. Quel giocatore ora controlla il Mostro.

ATTACCO	DANNO
+6	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

7/200

CHIERICO
POTERE DI UTILITÀ



RIFUGIO ASTRALE
Invi un alleato in un rifugio sicuro nel Mare Astrale per un breve periodo di tempo.

Usa questo Potere all'inizio di qualsiasi Fase Malvagio.
Scegli un Eroe entro 2 tessere da te. Rimuovi quell'Eroe dalla tessera. All'inizio della successiva Fase Eroe di quel giocatore, quel giocatore piazza l'Eroe su una tessera qualsiasi.

Gira questa carta dopo averla usata.

8/200

CHIERICO
POTERE DI UTILITÀ




COMANDO
Pronunci una singola parola a cui il tuo nemico deve obbedire.

Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe.
Scegli un Mostro sulla tua tessera. Piazza quel Mostro su una tessera entro 2 tessere da te.

Gira questa carta dopo averla usata.

9/200

CHIERICO
POTERE DI UTILITÀ



PERSEVERANZA
Una casa non si regge su un solo mattone.

Usa questo Potere quando qualunque giocatore pesca una Carta Incontro.

Il costo per cancellare quella Carta Incontro è ridotto del numero di Eroi sulla tua tessera, incluso il tuo.

Gira questa carta dopo averla usata.

10/200

NANO
POTERE GIORNALIERO



RESISTENZA NANICA
La tua discendenza nanica ti garantisce una forte costituzione non comune.

Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe invece di muovere.

Recuperi 4 HP.

Gira questa carta dopo averla usata.

11/200

GUERRIERO
POTERE A VOLONTÀ



CARICA
Ti getti nel combattimento.

Muoviti della tua velocità, poi attacca un Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+8	1

Gira questa carta dopo averla usata.

12/200

GUERRIERO
POTERE A VOLONTÀ



COLPO FALCIANTE
Ai tuoi attacchi falcianti abbini forti pugni e rapidi colpi di tagli che indeboliscono le difese del nemico.

Attacca due volte un Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+4	1
+4	1

Gira questa carta dopo averla usata.

13/200

GUERRIERO
POTERE A VOLONTÀ



COLPO SICURO
Preferisci la precisione alla potenza.

Attacca un Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+11	1

Gira questa carta dopo averla usata.

14/200

GUERRIERO
POTERE GIORNALIERO



COPLO DI RITORNO
Un colpo tempestivo ti dà la forza di continuare a combattere.

Attacca un Mostro adiacente.

Se colpisci, recuperi 2 HP.

Se manchi, non girare questa carta.

ATTACCO	DANNO
+7	2

Gira questa carta dopo averla usata.

15/200

GUERRIERO
POTERE GIORNALIERO



NELLA MISCHIA
Liberi un fiero grido di battaglia mentre ti getti coraggiosamente in battaglia.

Piazza il tuo Eroe adiacente a qualunque Eroe entro 2 tessere da te. Attacca un Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+7	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

16/200

GUERRIERO
POTERE GIORNALIERO



AVANZATA DI SCHERNO
Ti getti in avanti invitando il nemico a farsi avanti.

Muoviti della tua velocità. Poi scegli un Mostro entro 2 tessere da te. Piazza quel Mostro adiacente al tuo Eroe e attaccalo.

ATTACCO	DANNO
+8	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

17/200

GUERRIERO
POTERE DI UTILITÀ



CONSIGLIO ISPIRATORE
Incoraggi un tuo compagno a continuare a combattere.

Usa questo Potere quando un Eroe manca un Mostro con un attacco.

L'Eroe ritira l'attacco.

Se l'attacco manca, non girare questa carta.

Gira questa carta dopo averla usata.

18/200

GUERRIERO
POTERE DI UTILITÀ



UNO DEL GRUPPO
Proteggi un tuo alleato dai pericoli del dungeon.

Usa questo Potere quando un qualsiasi giocatore pesca una Carta Incontro.
Risolvi quella Carta Incontro come se l'avessi pescata tu.

Gira questa carta dopo averla usata.

19/200

GUERRIERO
POTERE DI UTILITÀ



ALLE ARMI!
Chiami a raccolta i tuoi compagni per affrontare il nemico davanti a voi.

Usa questo Potere quando un Mostro viene piazzato su una tessera.
Tu e un Eroe sulla tua tessera potete muovere della vostra velocità.

Gira questa carta dopo averla usata.

20/200

PALADINO
POTERE DI UTILITÀ



IMPOSIZIONE DELLE MANI
Il tuo tocco divino cura istantaneamente le ferite.

Un Eroe adiacente recupera 2 HP.

Gira questa carta dopo averla usata.

21/200

PALADINO
POTERE A VOLONTÀ



SFIDA DIVINA
Ti confronti coraggiosamente con un nemico vicino.

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

ATTACCO	DANNO
+8	1

Gira questa carta dopo averla usata.

22/200

PALADINO
POTERE A VOLONTÀ



COLPO SACRO
Colpisci il nemico, avvampandolo di luce sacra.

Attacca un Mostro adiacente.
Se hai iniziato la tua Fase Eroe adiacente al Mostro, infliggi +1 di danno se colpisci.

ATTACCO	DANNO
+8	1

Gira questa carta dopo averla usata.

23/200

PALADINO
POTERE A VOLONTÀ



COLPO VALOROSO
Le probabilità contro di te aggiungono forza al tuo attacco.

Attacca un Mostro adiacente.
Quando esegui questo attacco, ottieni +1 di bonus di attacco per ogni Mostro adiacente al tuo Eroe.

ATTACCO	DANNO
+8	1

Gira questa carta dopo averla usata.

24/200

PALADINO
POTERE GIORNALIERO



COLPO ROTANTE
Attacchi con la tua arma compiendo un grande arco.

Attacca uno o due Mostri adiacenti.

ATTACCO	DANNO
+9	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

25/200

PALADINO
POTERE GIORNALIERO



TRASPOSIZIONE BENIGNA
Invochi il potere divino per scambiare il tuo posto con quello di un alleato per colpire un nemico.

Scegli 1 Eroe entro 2 tessere da te. Scambia la posizione con quell'Eroe.
Dopo aver scambiato le posizioni, attacca un Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+8	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

26/200

PALADINO
POTERE GIORNALIERO



COLPO DEL GIUSTO
Il tuo attacco riempie il gruppo di una determinazione soprannaturale.

Attacca un Mostro adiacente.
Colpisci o manchi: Tutti gli Eroi sulla tua tessera recuperano 1 HP.

ATTACCO	DANNO
+9	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

27/200

PALADINO
 POTERE DI UTILITÀ



VALORE
 Il tuo valore ti dà il potere di continuare a combattere.

Usa questo Potere quando un Mostro entro 1 tessera da te si attiva durante una qualsiasi Fase Malvagio.

Piazza il tuo Eroe adiacente a quel Mostro. Tu recuperi 1 HP

Gira questa carta dopo averla usata.

28/200

PALADINO
 POTERE DI UTILITÀ



NOBILE DIFESA
 Sollevi rapidamente lo scudo, proteggendo a tue spese i tuoi amici dai danni.

Usa questo Potere quando un Mostro con lo stesso attacco prende come bersaglio te e almeno un Eroe in più.

Diventi l'unico bersaglio dell'attacco e il tiro per colpire è automaticamente un 20, senza possibilità di essere rilanciato.

Gira questa carta dopo averla usata.

29/200

PALADINO
 POTERE DI UTILITÀ



TOCCO DELLA VIRTÙ
 Il tuo tocco delicato rimuove l'afflizione.

Scegli un Eroe adiacente. Termina una Condizione su quell'Eroe.

Gira questa carta dopo averla usata.

30/200

MEZZORCO
 POTERE DI UTILITÀ



ASSALTO FURIOSO
 La tua ira ti brucia dentro, dando forza al tuo attacco.

Usa questo Potere quando colpisci un Mostro con un attacco.

Il Mostro subisce +1 di danno.

Gira questa carta dopo averla usata.

31/200

LADRO
 POTERE A VOLONTÀ



DIRETTO CHE DISTRAE
 Scappi dalla morsa del tuo nemico mentre reagisci al tuo attacco.

Attacca un Mostro adiacente.

Se colpisci, sposta il Mostro di 1 casella. Dopo l'attacco, muoviti della tua velocità.

ATTACCO	DANNO
+7	1

Gira questa carta dopo averla usata.

32/200

LADRO
 POTERE A VOLONTÀ



COLPO FORTUNATO
 Se sei fortunato ci cascheranno. E poi resteranno a terra.

Attacca un Mostro entro 1 tessera da te.

Se colpisci e il numero ottenuto con il lancio del dado è pari, infliggi +1 di danno.

ATTACCO	DANNO
+7	1

Gira questa carta dopo averla usata.

33/200

LADRO
 POTERE A VOLONTÀ



TIRO DI POSIZIONAMENTO
 Per evitare il tuo attacco violento, il tuo nemico finisce esattamente dove tu vuoi che sia.

Attacca un Mostro entro 2 tessere da te.

Colpisci o manchi: Piazza quel Mostro su qualsiasi casella della tua tessera o su una tessera adiacente.

ATTACCO	DANNO
+7	1

Gira questa carta dopo averla usata.

34/200

LADRO
 POTERE GIORNALIERO



ASSALTO ACROBATICO
 Dopo un rapido colpo, salti nell'aria, allineandoti con il tuo prossimo bersaglio.

Attacca un Mostro adiacente.

Colpisci o manchi: Piazza il tuo Eroe su qualunque tessera entro 2 tessere da dove ha iniziato, e poi usa un Potere a Volontà immediatamente.

ATTACCO	DANNO
+7	2 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

35/200

LADRO
 POTERE GIORNALIERO



CASTELLO DEL RE
 È difficile colpire il piccoletto se si nasconde dietro un alleato che può frantumare un'armatura di piastre con un morso.

Scambiate di posizione con un Eroe entro 1 tessera da te.

Attacca 1 Mostro entro 2 tessere da te.

ATTACCO	DANNO
+7	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

36/200

LADRO

POTERE GIORNALIERO

**TORNADO DI COLPI***La tua arma diventa difficile a vedersi mentre compi attacchi rapidi e veloci.***Attacca quattro volte. Ogni attacco può essere portato contro qualunque Mostro sulla tua tessera.**

Dopo gli attacchi, piazza il tuo Eroe su qualsiasi casella della tua tessera.

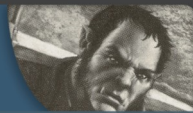
ATTACCO	DANNO
+7	1
+7	1
+7	1
+7	1

Gira questa carta dopo averla usata.

37/200

LADRO

POTERE DI UTILITÀ

**DIVERSIONE DISTANTE***Il mostro si gira per investigare da dove proviene il suono di un sasso che hai lanciato.***Scegli un Mostro entro 3 tessere da te.**

Piazza quel Mostro su una tessera adiacente.

Gira questa carta dopo averla usata.

38/200

LADRO

POTERE DI UTILITÀ

**EVASIONE ESPERTA***Una rapida mossa e dita ancor più rapide disinnescano la trappola.***Usa questo Potere quando vieni colpito da un attacco di una Carta Trappola o di una Carta Incontro Evento Attacco.**

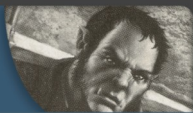
L'attacco manca. Se l'attacco proviene da una Carta Incontro trappola, puoi fare gratuitamente un tiro per disinnescare quella Trappola

Gira questa carta dopo averla usata.

39/200

LADRO

POTERE DI UTILITÀ

**FUGA ROTOLANTE***Rotoli facilmente lontano dal pericolo.***Usa questo potere quando un Mostro ti colpisce con un attacco.**

L'attacco manca. Piazza il tuo Eroe su qualsiasi tessera entro 1 tessera da quella da dove ha iniziato.

Gira questa carta dopo averla usata.

40/200

DRAGONIDE

POTERE GIORNALIERO

**SOFFIO DI FUOCO***Soffi il tuo respiro draconico, colpendo i nemici a breve distanza.***Scegli una tessera entro 2 tessere da te. Attacca ogni Mostro su quella tessera.**

Questo attacco non conta come un azione di attacco.

ATTACCO	DANNO
+5	1

Gira questa carta dopo averla usata.

41/200

MAGO

POTERE A VOLONTÀ

**FUMINE AD ARCO***Un fulmine parte dalle tue dita protese, colpendo i tuoi nemici.***Attacca fino a due Mostri. Ogni Mostro può essere sulla tua tessera o su qualunque tessera entro 1 tessera da te.**

ATTACCO	DANNO
+7	1

42/200

MAGO

POTERE A VOLONTÀ

**IPNOTISMO***La bocca del tuo nemico rimane aperta mentre la tua magia prende il controllo.***Scegli un Mostro entro 1 tessera da te. Muovi quel Mostro di 1 tessera. Se finisce adiacente a un altro Mostro, attacca il secondo Mostro.**

ATTACCO	DANNO
+9	1

43/200

MAGO

POTERE A VOLONTÀ

**RAGGIO DI GELO***Un tagliente raggio di ghiaccio bianco colpisce il tuo bersaglio, rallentandone i riflessi.***Attacca un Mostro sulla tua tessera o su qualunque tessera entro 2 tessere da te.**

ATTACCO	DANNO
+7	1

44/200

MAGO

POTERE GIORNALIERO

**SFERA FIAMMEGGIANTE***Evoca una palla di fuoco rotolante di cui controlli il movimento.***Piazza 3 segnalini Flaming Sphere (sfera fiammeggiante) in una pila su qualsiasi casella entro 1 tessera da te.**

Invece di muoverti durante la tua Fase Eroe, puoi muovere la pila Flaming Sphere di 1 tessera.

Alla fine della tua Fase Eroe, puoi rimuovere 1 segnalino Flaming Sphere e infliggere 1 danno a ogni Mostro su quella tessera.

Gira questa carta dopo averla usata.

45/200

MAGO

POTERE GIORNALIERO

**SFERA DI ELETTRICITÀ***Scagli una crepitante sfera di fulmini, avvolgendo i tuoi nemici nel suo abbraccio elettrico.***Sceglilo una tessera entro 2 tessere da te. Attacca ogni mostro su quella tessera.**

ATTACCO

+9

DANNO

2

Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

46/200

MAGO

POTERE GIORNALIERO

**ARIETE SPETTRALE***Colpisci un tuo nemico con una forza arcana che lo lascia barcollante.***Attacca un Mostro entro 2 tessere da te.**

Che tu colpisca o manchi, piazza il Mostro su una qualsiasi tessera entro 2 tessere da quella da dove ha iniziato.

ATTACCO

+9

DANNO

3

Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

47/200

MAGO

POTERE DI UTILITÀ

**INVISIBILITÀ***Sparisci dalla vista.***Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe.**

Fino all'inizio della tua prossima Fase Eroe, non conti come l'Eroe più vicino per quanto riguarda le tattiche dei Mostri.

Gli attacchi dei Mostri che attaccano ogni Eroe su una tessera ti coinvolgono comunque.

Gira questa carta dopo averla usata.

48/200

MAGO

POTERE DI UTILITÀ

**IMMAGINE RIFLESSA***Puoi creare immagini duplicate di te stesso.***Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe.**

Piazza 3 segnalini Mirror Image (immagine riflessa) sulla tua Scheda Eroe.

Per ogni segnalino Mirror Image sulla tua Scheda Eroe, ottieni un bonus di +2 alla tua CA. Ogni volta che un Mostro ti attacca e manca, rimuovi un segnalino Mirror Image.

Gira questa carta dopo averla usata.

49/200

MAGO

POTERE DI UTILITÀ

**OCCHIO DEL MAGO***Vedi attraverso un occhio magico fluttuante, che ti permette di esplorare a distanza.***Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe.**

Piazza il segnalino Wizard Eye (occhio del mago) su una tessera entro 1 tessera da te.

Invece di muovere, durante la tua Fase Eroe, puoi muovere il segnalino Wizard Eye di 1 tessera.

Durante la tua fase Esplorazione, puoi esplorare come se il tuo Eroe fosse su un qualsiasi bordo inesplorato della tessera con il segnalino Wizard Eye.

Gira questa carta dopo averla usata.

50/200