

**ARCIERE**  
POTERE GIORNALIERO



**COLPI A RIPETIZIONE**  
*In caso di dubbio, colpisci ogni cosa!*

**Attacca ogni Mostro entro 1 tessera dal tuo Eroe.**

Non puoi usare questo Potere se il tuo Eroe è adiacente a un Mostro.

ATTACCO	DANNO
+5	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 140/200

**ARCIERE**  
POTERE GIORNALIERO



**COLPO RAVVICINATO**  
*A volte combattere a distanza non è una scelta.*

**Attacca 1 Mostro sulla tessera del tuo Eroe.**

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

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 141/200

**ARCIERE**  
POTERE DI UTILITÀ



**COLPO AGGIUNTO**  
*Un'arma pronta protegge i tuoi alleati da attacchi improvvisi.*

**Usalo Invece di attaccare. Metti il tuo segnalino Stance su questa carta.**

**STANCE CATTI-BRIE**

Puoi rimuovere il segnalino Stance dalla carta all'inizio di una qualsiasi Fase Maligno. Se lo fai, usa un Potere a Volontà di attacco.

✕ 142/200

**ARCIERE**  
POTERE DI UTILITÀ



**STATO DI TRANCE**  
*Uno stato ipnotico bellicoso prepara il corpo alla battaglia.*

**Usalo all'inizio della tua Fase Eroe. Metti il tuo segnalino Stance su questa carta.**

**STANCE CATTI-BRIE**

Mentre il segnalino è su questa carta, il tuo Eroe recupera 1 HP ogni volta che colpisce con un attacco.

✕ 143/200

**ASSASSINO**  
POTERE A VOLONTÀ



**L'ARTIGLIO DI CARONTE**  
*Questa pericolosa lama richiede un guanto protettivo per essere brandita con tranquillità.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**

Se quest'attacco colpisce un Eroe, l'Eroe è anche Avvelenato.

ATTACCO	DANNO
+6	1

✕ 144/200

**ASSASSINO**  
POTERE A VOLONTÀ



**SPADA LUNGA MAGICA**  
*Prima di ottenere l'Artiglio di Caronte, Artemis ha maneggiato questa lama splendente.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**

ATTACCO	DANNO
+10	1

✕ 145/200

**ASSASSINO**  
POTERE A VOLONTÀ



**SCIABOLA FERITRICE**  
*Questa lama affilata strappa via la carne, causando abbondanti sanguinamenti.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**

Se con il dado tiri un 18 o più, quest'attacco infligge +1 di danno.

ATTACCO	DANNO
+6	1

✕ 146/200

**ASSASSINO**  
 POTERE A VOLONTÀ

**PUGNALE VAMPIRICO**  
*Questo pugnale incantato risucchia la vita dai tuoi nemici.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**  
 Se colpisci, il tuo Eroe recupera 1 HP.

ATTACCO	DANNO
+6	1

✕ 147/200

**ASSASSINO**  
 POTERE GIORNALIERO

**COLTELLO DA LANCIO**  
*Artemis affonda il suo coltello vampirico nella gola di un bersaglio distante.*

**Attacca 1 Mostro entro 1 tessera dal tuo Eroe.**  
 Il tuo Eroe recupera 1 HP per ogni 1 danno che questo attacco procura.

ATTACCO	DANNO
+6	2 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 148/200

**ASSASSINO**  
 POTERE GIORNALIERO

**LAMA DEL GIUSTIZIERE**  
*Non c'è scampo dall'attacco dell'assassino.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**

ATTACCO	DANNO
+6	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 149/200

**ASSASSINO**  
 POTERE GIORNALIERO

**EQUILIBRIO DEL DUELLANTE**  
*Molto più dei suoi odiati nemici, Artemis pratica uno stile di combattimento a due mani.*

**Questa carta inizia con sopra 2 segnalini Duel (Duello).**  
**Rimuovi 1 segnalino Duel da questa carta, poi usa due Poteri a Volontà di attacco.**  
 Se non ci sono segnalini Duel rimanenti, gira questa carta. Se un'abilità la fa girare a faccia in su, aggiungi segnalini Duel fino a un totale di 2.

✕ 150/200

**ASSASSINO**  
 POTERE DI UTILITÀ

**MANTELLINO DEL PIPISTRELLO**  
*Il mantello incantato di Artemis si trasforma magicamente in due giganti ali di pipistrello.*

**Usa questo Potere durante la tua Fase Eroe.**  
 Muovi il tuo Eroe fino alla sua velocità. Il tuo Eroe può muoversi attraverso le caselle occupate dai Mostri.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 151/200

**ASSASSINO**  
 POTERE DI UTILITÀ

**ALLIEVO RAPIDO**  
*Artemis è rapido a rubare le abilità di combattimento da chi lo circonda.*

**Usalo quando un Eroe entro 1 tessera dal tuo Eroe usa 1 Potere Giornaliero che può attaccare solo nemici adiacenti.**  
 Dopo l'attacco, prendi quella Carta Potere da quell'Eroe e piazzala a faccia in su con il resto delle tue Carte Potere.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 152/200

**ASSASSINO**  
 POTERE DI UTILITÀ

**PARATA E COLPO**  
*Artemis devia l'attacco con il suo pugnale e ha l'opportunità di contrattaccare.*

**Usalo quando il tuo Eroe è colpito da un attacco.**  
 L'attacco invece fallisce. Usa un Potere a Volontà di attacco contro un Mostro adiacente.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 153/200

**BARBARO**  
 POTERE GIORNALIERO

**CARICA RAPIDA**  
*La morte di un nemico sprona Wulfgar a una nuova carneficina.*

**Usalo quando abbatti un Mostro.**  
 Muovi il tuo Eroe della tua velocità, poi attacca 1 Mostro adiacente.

ATTACCO	DANNO
+7	2 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 154/200

**BARBARO**  
 POTERE DI UTILITÀ

**SENSO DEL PERICOLO**  
*Gli istinti barbari di Wulfgar lo allertano della presenza di minacce che altri non avvertono.*

**Usalo quando dovresti pescare una Carta Incontro.**  
 Pesca 3 Carte Incontro e giocane 1. Rimetti le altre sopra al mazzo Incontri in qualsiasi ordine.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 155/200

**BARBARO**  
POTERE DI UTILITÀ

**LANCIO POSSENTE**  
*A volte Wulfgar lancia altre cose invece che il suo martello.*

**Usalo durante la tua Fase Eroe.**

Metti 1 Mostro adiacente su qualsiasi casella entro 2 tessere dal tuo Eroe.

Gira questa carta dopo averla usata.

156/200

**BARBARO**  
POTERE DI UTILITÀ

**FORTE TENACIA**  
*La massiccia costituzione di Wulfgar lo aiuta a liberarsi dagli effetti negativi dannosi.*

**Usalo durante la tua Fase Eroe.**

Termina 1 Condizione sul tuo Eroe.

Gira questa carta dopo averla usata.

157/200

**BATTLERAGER**  
POTERE A VOLONTÀ

**LOGORAMENTO**  
*Questa morningstar di glasteel è ricoperta da un fluido rossastro di un Mostro colpito.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**

Se colpisci, piazza un segnalino -4 AC accanto al Mostro.

Rimuovi il segnalino quando il Mostro è sconfitto.

ATTACCO	DANNO
+6	1

Gira questa carta dopo averla usata.

158/200

**BATTLERAGER**  
POTERE A VOLONTÀ

**ARMA DIROMPENDE**  
*Quest'arma è ricoperta da un agente chimico che esplose all'impatto.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**

Se colpisci, ogni Mostro adiacente al Mostro attaccato subisce 1 danno.

ATTACCO	DANNO
+6	1

Gira questa carta dopo averla usata.

159/200

**BATTLERAGER**  
POTERE GIORNALIERO

**ATTACCO COORDINATO**  
*I continui attacchi degli orchi, hanno insegnato ai nani a lavorare insieme.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**

Dopo l'attacco, 1 Eroe entro 1 tessera dal tuo Eroe può usare un Potere a Volontà di attacco.

ATTACCO	DANNO
+6	2 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

160/200

**BATTLERAGER**  
POTERE GIORNALIERO

**COLPO POSSENTE**  
*Un solo colpo sposta indietro l'avversario di Athrogate, facendolo cadere.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**

Colpisci o manchi, muovi quel Mostro di 2 tessere.

ATTACCO	DANNO
+6	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

161/200

**BATTLERAGER**  
POTERE GIORNALIERO

**TURBINE DI MORNINGSTAR**  
*Le morningstar gemelle di Athrogate roteano in un vortice mortale.*

**Attacca ogni Mostro sulla tessera del tuo Eroe.**

ATTACCO	DANNO
+6	2 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

162/200

**BATTLERAGER**  
POTERE GIORNALIERO

**CARICA FURIOSA**  
*Una furia cieca ti lancia dritto in battaglia.*

**Muovi il tuo Eroe della sua velocità, poi attacca un Mostro adiacente.**

ATTACCO	DANNO
+6	3 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

163/200

**BATTLERAGER**  
POTERE DI UTILITÀ

**COLPO DOPPIO**  
*Un colpo incrina l'armatura, l'altro schianta il resto.*

**Questa carta inizia con sopra 2 segnalini Double Strike (colpo doppio).**

**Puoi rimuovere 1 segnalino dalla carta. Se lo fai, usa 2 differenti Poteri di attacco.**

Se non ci sono segnalini rimanenti, gira questa carta. Se un'abilità la fa girare a faccia in su, aggiungi segnalini Double Strike fino a un totale di 2.

Gira questa carta dopo averla usata.

164/200

**BATTLERAGER**  
POTERE DI UTILITÀ



**SNORT**

*Questo cinghiale ti è stato donato da Jaraxle.*

**Usalo invece di attaccare.**

Metti il segnalino Snort adiacente al tuo Eroe. Trova la carta Alleato di Snort e mettila insieme al resto delle Carte Mostro sotto il tuo controllo. Snort si attiva per primo nel passo 3 della tua Fase Maligno.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 165/200

**BATTLERAGER**  
POTERE DI UTILITÀ



**AVANZATA INARRESTABILE**

*Non puoi fermarmi!*

**Usalo durante la tua Fase Esplorazione.**

Piazza 1 tessera in più accanto a qualsiasi lato inesplorato della tessera del tuo Eroe.

Piazza normalmente un nuovo Mostro su questa tessera.

Non peschi la Carta Incontro durante la tua prossima Fase Maligno.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 166/200

**BATTLERAGER**  
POTERE DI UTILITÀ



**FRANTUMARE UN CONGEGNO**

*Con pochi colpi di morningstar, Athrogate rende breve la durata di un semplice congegno.*

**Usalo durante la tua Fase Eroe.**

Disattiva 1 Trappola sulla tessera del tuo Eroe.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 167/200

**ELFO SCURO**  
POTERE DI UTILITÀ



**NUBE DI TENEBRE**

*L'innato talento magico di Jaraxle ha il potere di far precipitare i nemici in un'oscurità soprannaturale.*

**Usalo quando un Mostro entro 1 tessera dal tuo Eroe si dovrebbe attivare.**

Quel Mostro non si attiva durante questa Fase Maligno. (Se più di 1 Mostro con lo stesso nome è in gioco, questo Potere colpisce solo il Mostro scelto).

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 168/200

**ELFO SCURO**  
POTERE DI UTILITÀ



**FUOCO OSCURO**

*I mostri brillano per mezzo di una tremolante luce viola.*

**Usalo durante la tua Fase Eroe.**

Piazza un segnalino -4 AC accanto a qualsiasi Mostro che è entro 1 tessera dal tuo Eroe.

Scarta il segnalino quando quel Mostro è sconfitto.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 169/200

**ELFO SCURO**  
POTERE DI UTILITÀ



**FUOCO OSCURO**

*I mostri brillano per mezzo di una luce tremolante viola.*

**Usalo durante la tua Fase Eroe.**

Piazza un segnalino -4 AC accanto a qualsiasi Mostro che è entro 1 tessera dal tuo Eroe.

Scarta il segnalino quando quel Mostro è sconfitto.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 170/200

**GUERRIERO**  
POTERE DI UTILITÀ



**ANTICHI NEMICI**

*Nani e goblin sono stati gli uni contro gli altri, per generazioni.*

**Usalo durante la tua Fase Eroe.**

Piazza un qualsiasi numero di Mostri entro 1 tessera dal tuo Eroe su una casella adiacente al tuo Eroe.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 171/200

**GUERRIERO**  
POTERE DI UTILITÀ



**GUARDIA DEL CORPO**

*Dovrete prima passare sopra di me!*

**Usalo all'inizio della tua Fase Eroe. Piazza il tuo segnalino Stance sopra questa carta.**

STANCE  
BRUENOR

Puoi rimuovere il tuo segnalino da questa carta all'inizio di qualsiasi Fase Maligno. Se lo fai, scambia la posizione del tuo Eroe con un altro Eroe entro 1 tessera.

✕ 172/200

**GUERRIERO**  
POTERE DI UTILITÀ



**CONTRATTACCO**

*"Non ti hanno mai detto di non colpire mai un nano in testa?"*

**Usalo invece di attaccare. Piazza il tuo segnalino Stance su questa carta.**

STANCE  
BRUENOR

Puoi rimuovere il tuo segnalino Stance dalla carta quando un Mostro adiacente attacca il tuo Eroe. Se lo fai, usa un Potere a Volontà di attacco contro quel Mostro dopo che attacca.

✕ 173/200

**GUERRIERO**  
 POTERE DI UTILITÀ



**BIRRA NANICA**  
*Per i nani, una buona birra è meglio di una pozione di guarigione.*

**Usalo invece di muoverti.**  
 Il tuo Eroe o un Eroe adiacente recupera 2 HP. Non peschi Carte Incontro durante la tua prossima Fase Maligno.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 174/200

**GUERRIERO**  
 POTERE DI UTILITÀ



**SBRIGATI!**  
*"Non indugiare! Mithral Hall si erge dinanzi, ed io sto pensando di andarci!"*

**Usalo all'inizio della tua Fase Eroe. Metti il tuo segnalino Stance sopra questa carta.**

**STANCE BRUENOR**

Mentre il segnalino è su questa carta, il tuo Eroe ha un bonus di Velocità di +2.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 175/200

**RANGER**  
 POTERE GIORNALIERO



**COLPO ISPIRATO**  
*Drizzt preferisce dare l'esempio.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**  
 Ogni altro Eroe entro 1 tessera dal tuo Eroe può usare un Potere a Volontà di attacco.

ATTACCO	DANNO
+8	2 Se manca: 1 danno

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 176/200

**RANGER**  
 POTERE DI UTILITÀ



**GUENHWYVAR**  
*Quest'animale, una pantera nera magica, è un fedele alleato di Drizzt.*

**Usalo invece di attaccare.**  
 Piazza la miniatura di Guenhwyvar adiacente al tuo Eroe. Trova la Carta Alleato corrispondente e piazzala con il resto delle Carte Mostro sotto il tuo controllo. Guenhwyvar si attiva per prima al passo 3 della tua Fase Maligno.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 177/200

**RANGER**  
 POTERE DI UTILITÀ



**ULTIMA FERITA**  
*"Il primo sangue versato è il mio" -Artemis.  
 "Le ultime ferite contano di più" -Drizzt.*

**Usalo invece di attaccare. Metti il tuo segnalino Stance su questa carta.**

**STANCE DRIZZT**

Puoi rimuovere il tuo segnalino all'inizio di una qualsiasi Fase Maligno. Se lo fai, muovi il tuo Eroe fino alla sua velocità e quell'Eroe può usare un Potere a Volontà di attacco.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 178/200

**LADRO**  
 POTERE GIORNALIERO



**COLPO DEL LUPO SOLITARIO**  
*Avvicinarsi furtivamente alle spalle del nemico è una delle tattiche preferite di Regis.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**  
 Sia che colpisci o che manchi, se non ci sono altri Eroi sulla tessera del tuo Eroe, quel Mostro subisce 2 danni.

ATTACCO	DANNO
+8	2

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 179/200

**LADRO**  
 POTERE GIORNALIERO



**INCANTARE LA FOLLA**  
*Regis detesta il combattimento, e il suo ciondolo con rubino gli permette di evitare lo scontro.*

**Ogni Mostro entro 1 tessera dal tuo Eroe che è adiacente ad un altro Mostro subisce 2 danni.**

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 180/200

**LADRO**  
 POTERE DI UTILITÀ



**DISINNESCO**  
*Disabilita la trappola appena in tempo.*

**Usalo quando fallisci il disinnescamento di una Trappola.**  
 Disinnescala la Trappola con successo.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 181/200

**LADRO**  
 POTERE DI UTILITÀ



**NASCOSTO**  
*Essere piccoli, perfino per un halfling, ha i suoi vantaggi.*

**Usalo alla fine della tua Fase Eroe.**  
 Rimuovi il tuo Eroe dal gioco. All'inizio della tua prossima Fase Eroe, metti il tuo Eroe su una qualsiasi casella della sua tessera di origine.  
 Mentre il tuo Eroe è fuori dal gioco, tu non peschi Carte Incontro per nessuna ragione.

Gira questa carta dopo averla usata.

✕ 182/200

**SMARGIASSO**  
 POTERE A VOLONTÀ



**BRACCIALE DI PUGNALI**  
*I bracciali incantati di Jaraxle gli forniscono una scorta infinita di magici pugnali da lancio.*

**Attacca 1 Mostro entro 2 tessere dal tuo Eroe.**

ATTACCO	DANNO
+7	1

✕ 183/200

**SMARGIASSO**  
 POTERE A VOLONTÀ



**SPADACCINO DUELLANTE**  
*Questa lama sottile penetra profondamente.*

**Attacca 1 Mostro adiacente.**  
 Se tiri un 18 o più con il dado, quest'attacco infligge +1 di danno.

ATTACCO	DANNO
+7	1

✕ 184/200

**SMARGIASSO**  
 POTERE GIORNALIERO



**VORTICE DI LAME**  
*Jaraxle impugna due lunghe spade gemelle e inizia un trambusto d'acciaio.*

**Attacca ogni Mostro sulla tessera del tuo Eroe, poi muovi il tuo Eroe di 1 tessera.**

ATTACCO	DANNO
+7	2 Se manca: 1 danno

**Gira questa carta dopo averla usata.**

✕ 185/200

**SMARGIASSO**  
 POTERE GIORNALIERO



**LANCIO MORTALE**  
*Un magico martello da lancio che Jaraxle lancia dal suo cappello, diventa un missile micidiale.*

**Attacca 1 Mostro entro 2 tessere dal tuo Eroe.**

ATTACCO	DANNO
+7	3 Se manca: 1 danno

**Gira questa carta dopo averla usata.**

✕ 186/200

**SMARGIASSO**  
 POTERE GIORNALIERO



**AFFONDO**  
*Un colpo di sciabola ben assestato finisce il tuo nemico.*

**Muovi il tuo Eroe di 2 caselle, poi attacca 1 Mostro adiacente.**

ATTACCO	DANNO
+7	3 Se manca: 1 danno

**Gira questa carta dopo averla usata.**

✕ 187/200

**SMARGIASSO**  
 POTERE DI UTILITÀ



**ORDINE DIRETTO**  
*Jaraxle comanda la banda mercenaria Bregon D'aerthe.*

**Usalo quando un qualsiasi Eroe dovrebbe piazzare un Mostro Elfo Scuro.**  
 Scegli su quale tessera mettere il Mostro.

**Gira questa carta dopo averla usata.**

✕ 188/200

**SMARGIASSO**  
 POTERE DI UTILITÀ



**MANTELLO DELL'ELFO SCURO**  
*Il mantello multi-colore di Jaraxle gli consente di sparire.*

**Usalo alla fine della tua Fase Eroe.**  
 Rimuovi il tuo Eroe dal gioco. All'inizio della tua prossima Fase Eroe, metti il tuo Eroe su qualsiasi casella della tessera, dove era in origine.  
 Mentre il tuo Eroe è fuori dal gioco, tu non peschi Carte Incontro per nessuna ragione.

**Gira questa carta dopo averla usata.**

✕ 189/200

**SMARGIASSO**  
 POTERE DI UTILITÀ



**PADRONANZA**  
*Jaraxle usa un arsenale di oggetti magici.*

**Questa carta inizia con sopra 2 segnalini Charge (carica).**  
**Ogni volta che vorresti capovolgere una delle tue Carte Tesoro, puoi rimuovere 1 segnalino dalla carta. Se lo fai, non capovolgere la Carta Tesoro.**  
 Se non ci sono più segnalini rimanenti, capovolgi questa carta. Se un'abilità la fa rigirare a faccia in su, aggiungi i segnalini fino al suo totale di 2.

**Finiti i segnalini, gira questa carta.**

✕ 190/200