



Schede degli Eroi del Regno tradotte e integrate dalle relative Faq Ufficiali.

Adventurer – Avventuriera [5]

Amici nei bassifondi. Quando termina il turno in Taverna (Inn) pesca 1 extra carte Eroe. Inoltre, quando ascolta i Pettegolezzi in Taverna, usa 1 azione normalmente, ma può scegliere 2 colori (invece che 1), tiene tutte le carte Eroe dei colori scelti e tiene tutte le carte Speciali (quelle di colore Viola).

Esploratore di Dungeon. Aggiungi 1 dado extra a quelli tirati per la risoluzione (NON IN COMBATTIMENTO) di ogni carta Quest che richiede il tiro di dadi.

Piccola Quests. Quando l'Avventuriera termina il turno su una locazione con l'icona forziere del tesoro, tira 3 dadi e guadagna 1 carta Eroe per ciascun 5 o 6 ottenuto.

Borsa Magica. L'Avventuriera può tenere fino a 14 carte Eroe in mano al termine della fase della sera.

Assassin – Assassina [5]

Attacco furtivo. Quando attacca i seguaci nemici per la prima volta, toglie 1 seguace prima di tirare i dadi di attacco. Questo seguace può essere tenuto come parte di una Quest. L'attacco furtivo può essere usato per ogni locazione dove essa combatte una sola volta a turno, anche se essa la lascia e ci torna nello stesso turno.

Colpo mortale. Quando è in un gruppo che sta attaccando un Generale l'assassina può scegliere quando attaccare. Se l'attacco (sia di gruppo che in solitario) ad un Generale, fallisce, e manca una sola ferita per ucciderlo, l'Assassina guadagna un attacco addizionale di 1 dado, somma +1 al risultato finale del tiro.

Camminare nell'ombra. Solo come ultima azione del turno dell'Assassina essa può spenderla per camminare nell'ombra e sparire nell'ombra e non prendere ferrite dai seguaci nella sua locazione. Al posto della miniatura dell'Assassina si piazza sul piano di gioco il segnalino Vanished (Sparito). L'Assassina dovrà essere piazzata all'inizio del prossimo turno, entro 3 spazi dal segnalino. Mentre è scomparsa non è soggetta a ferite, alla paura e ogni altra abilità speciale dei seguaci.

Barbarian – Barbara [5]

Furia in battaglia. Può spendere un punto azione prima che il tiro dei dadi d'attacco per modificare il risultato. Somma +1 a ciascun dado lanciato per ciascun punto speso. Questa abilità non può essere usata contro un Generale.

Guerriero famoso. Se 2 o più nemici sono sconfitti con il primo attacco in una locazione, rimuove un seguace nemico da ciascuna locazione adiacente (sono in fuga). I nemici nella locazione di un Generale non fuggono.

Supporto locale. Se finisce il turno in Taverna o su una locazione nera pesca 3 carte Eroe, ne sceglie 2 e ne scarta 1.

Captain of the guard – Capitano della guardia [5]

Destriero da battaglia. Può spendere più punti azione per viaggiare a cavallo (2 spazi), senza scartare una carta viaggio a cavallo. Tira 1 dado extra in combattimento con i seguaci nemici al primo tiro per colpire per ciascuna locazione. Non può essere utilizzato quando si attacca un Generale.

Stratega Militare. Quando pesca le Carte Avanzamento Oscurità alla fine del turno del capitano, sceglie un colore, il numero massimo di tirapiedi che può essere posizionato nelle locazioni di quel colore è 1. Ovviamente il colore Viola non può essere scelto.

Comando. Il capitano può dare fino a 4 dei Segnalini d'oro

per turno per dare azioni aggiuntive agli altri eroi ogni turno. Spende 1 gettone azione per dare 1 gettone giallo ad un altro eroe che deve essere usato nel suo turno. Questi segnalini devono essere usati e restituiti al capitano prima del suo prossimo turno.

Chaos Wizard – Mago del Chaos [5]

Incantesimo Rapido. Spende 1 azione e scarta una Carta Eroe per spostarsi in una qualsiasi locazione del colore corrispondente al colore della carta scartata. Se viene scartata una carta Eroe Speciale viene messa negli scarti per poi essere rimischiata alla fine del mazzo.

Magia Ribelle. Spende 1 azione e pesca la prima carta dal mazzo eroe. Se si tratta di una locazione, effettua un attacco a ogni Seguace ed Eroe che colpisce con un +2. Se l'eroe ha un'armatura l'attacco è bloccato. Se la Carta Eroe pescata è una Carta Speciale (Viola), aggiungila alla mano del Mago del Caos, ma esso subisce 1 ferita. Se una seconda Carta Speciale è pescata nello stesso turno usando "Magia ribelle" subisce due ferite, se pesca una terza Carta Speciale ne subisce tre. La "Magia ribelle" è pericolosa!

Mana del Caos. Quando combatte in una locazione con un cristallo corruzione il Mago del Caos può usare "Mana del Caos" e aggiungere +1 per ogni dado lanciato. Qualsiasi naturale 1 lanciato effettua 1 ferita per ogni Eroe nella locazione incluso il Mago del Caos. Può essere utilizzato in combattimento con i generali.

Cleric – Clerica [6]

Attacco Benedetto. Aggiungi +1 a ogni tiro di dado in attacchi contro i seguaci non-morto e Demone. Non può essere utilizzata in combattimento con un Generale.

Scaccia non-morti. Se termina un turno in una locazione con non-morti, sposta tutti i seguaci non-morti in una qualsiasi locazione adiacente.

Santificare la Terra. Può spendere un'azione in una locazione senza servitori nemici presenti che è corrotto per guarire la terra (non richiede carte). Con un tiro di 5+ rimuove il cristallo Corruzione.

Druid – Druido [5]

Curare la terra. Quando è su una locazione corrotta, spende 1 azione e tira 2 dadi. Se un 5+ è tirato su uno dei due, il Druido può rimuovere 1 Cristallo Corruzione. Nessuna Carta Eroe è richiesta.

Bosco magico. Quando è in una locazione verde, può spendere 1 azione per evocare un animale dei boschi (orsi, lupi, etc...) per attaccare i seguaci (non un Generale) in una qualunque altra verde locazione. Questo attacco si effettua con un modificatore di -1 al tiro per ogni dado lanciato.

Tuttuno con la Terra. Quando il Druido termina il suo turno in una locazione verde guarisce di 1 ferita ed è nascosto ai nemici, non subisce ferrite da seguaci o Paura dai non-morti.

Dwarf – Nano [5]

Conoscenza della Montagna. Quando inizia il turno in una locazione rossa, guadagna 1 azione per quel turno.

Uccisore di Draghi. Può ritirare qualunque tiro fallito di dado in combattimento contro i Draghi. Può essere usato in combattimento contro Sapphire.

Armatura e Resistenza. Ignora 1 ferita dai seguaci e Generali.



Eagle rider - Cavaliere d'Aquila [4]

Volo dell'Aquila. Spende un'azione per viaggiare di 4 spazi senza scartare una carta viaggio su Aquila.

Fresche Montagne. Se finisce il turno su Monarch City o su qualunque locazione, guadagna 1 azione il prossimo turno.

Attacco. All'inizio del turno, deve scegliere 1 stile di attacco e non può cambiarlo durante il turno.

Attacco dal cielo: Può finire il turno nella stessa locazione con seguaci nemici o Generali senza soffrire penalità (Paura, danni o perdita di carte).

Attacco terrestre: Può ritirare tutti i dadi una volta per ciascun combattimento contro seguaci e Generali (eccetto il Generale Varkolak dei non-morti), ma è considerato sul terreno alla fine del turno ed è soggetto alle penalità.

Elf lord – Signore degli Elfi [5]

Magia Elfica. Il Signore degli Elfi è sempre il primo giocatore all'inizio del gioco. Una volta per turno, può usare il "segnalino ritirare" per permettere a se stesso o ad un altro giocatore di ritirare 1 tiro fallito. Ripristina il "segnalino ritirare" all'inizio del turno del Signore degli Elfi. L'uso di questo segnalino non richiede l'uso di un'azione. Se questa abilità non viene usata per un turno essa non viene accumulata.

Percorsi Segreti. Puoi muovere in qualunque locazione Verde da un'adiacente senza spendere azioni per farlo. Questa abilità non può essere usata se non rimangono azioni. Questa abilità non può essere usata per scappare dai danni dei seguaci. Inoltre non può essere usata per evitare attacchi degli Zealots (zelati) anche se rimangono azioni al Signore degli Elfi.

Attacco rapido. Durante il primo attacco in una locazione, tira 1 dado addizionale per ognuno dei seguaci nemici presenti. Il Signore degli Elfi sceglie il colore dei dadi se ci sono più seguaci. Nello stesso modo guadagna 1 dado extra contro i Generali.

Errant Paladin – Paladino Errante [5]

Nobile destriero. Può spendere un'azione per viaggiare a cavallo (2 posti), senza scartare una carta viaggio a cavallo.

Coraggio. Se termina il turno in una locazione con seguaci non morti, non subisce la penalità della paura.

Aura di giustizia. Ignora 1 ferita da seguaci e Generali.

Spadone del potere. Quando attacca se tira due qualunque numeri uguali sconfigge tutti i seguaci in una locazione.

Feline – Felina [5]

Ombra. Una volta per turno, se è su una locazione con un altro Eroe (che sta partendo o passando attraverso) muovendo a cavallo o a piedi, la Felina può muovere con esso e fermarsi in qualunque punto della via. Inoltre, se è sulla locazione di un Generale che muove essa può muovere con esso se non si è mossa con un Eroe nel turno. Questa abilità non conta come azione.

Rapidità feline. Se feline attacca e sconfigge 2 o più seguaci in una singola azione di combattimento, lei ripristina il segnalino azione che ha appena usato. Felina può effettuare al massimo sette azioni per turno, incluse ad esempio anche quelle che può donarli il Capitano della Guardia.

Artigli. Quando Felina tira almeno un 1 naturale in combattimento, può ritirare ciascun naturale 1 una sola volta! Se ottiene ulteriori 1 naturali non può ritirare di nuovo. Questa abilità può essere usata anche con i Generali tranne che con tranna che con Varkolak per la sua speciale abilità.

Healer – Guaritrice [5]

Rimedi potenti. La guaritrice può spendere 1 azione per turno per guarire fino a 3 ferite a se stesso o ad un'altro Eroe. Può

essere usata anche se ci sono seguaci nemici nella locazione.

Tocco guaritore. Quando finisce il turno su una locazione con un altro Eroe ferito, può guarirgli 1 ferita. Può essere usata anche se ci sono seguaci nemici nella locazione.

Trasferimento d'energia. Può spendere 1 azione in una locazione corrotta con sopra dei seguaci nemici tira un dado per ciascuno è rimuove 1 cristallo corruzione per ogni 5+ tirato.

Cammino nella luce. La guaritrice non è soggetta alle abilità dei Generali. Ovviamente rimane soggetta alle penalità di quando perde 1 combattimento. Non previene la rigenerazione di Sapphire, ma contro Varkolak la Guaritrice è protetta!

Monk – Monaca [5]

Ricerca spirituale. La monaca inizia il gioco con 2 missioni e ne ha sempre 2, pesca una nuova missione quando una è completata.

Raffica di colpi. Tutti i naturali 6 che tira in combattimento conta come 2 danni, anche contro i generali. Contro Seguaci Dragonici e Sapphire un 6 conta come 1 solo colpo.

Mosse difensive. Ogni volta che il Monaco perde punti vita contro seguaci nemici o Generali, tira un numero di dadi pari alle ferite. Per ogni 5+ lanciato evita la perdita 1 danno. Non può essere usato per prevenire i danni dalla Paura.

Paladin – Paladino [5]

Nobile destriero. Può spendere un'azione per viaggiare a cavallo (2 posti), senza scartare una carta viaggio a cavallo.

Coraggio. Se termina il turno in una locazione con seguaci non morti, non subisce la penalità della paura.

Aura di giustizia. Ignora 1 ferita da seguaci e Generali.

Ranger - Guardia della foresta [5]

Conoscenze dei Boschi. Aggiungi +1 a tutti i tiri per colpire quando è in una locazione verde. Può essere usato contro i Generali.

Tiro con l'arco. Può attaccare i seguaci nemici lontani uno spazio, come se fossero nella stessa locazione.

Non può essere usato assieme a "Conoscenze dei Boschi" e contro i Generali.

Elfo di supporto. Quando inizia un turno in una locazione verde, guadagna di 1 azione per quel turno.

Rogue – Bandita [6]

Nascosta nell'ombra. Non perde segnalini vita quando termina il turno in una locazione con seguaci nemici alla fine di un turno. Rimane soggetta alle penalità dei Generali e della paura.

Furto. Quando termina il turno in una locazione con uno scrigno del tesoro, pesca 1 carta Eroe extra.

Astuto. Quando ascolta i Pettegolezzi in Taverna, sceglie un colore e pesca 5 carte. Tiene tutte quelle che corrispondono al colore scelto e tutte le carte viola (speciale). Ovviamente è limitato a 2 volte per turno.

Seeker – Ricercatrice [6]

Precognizione. All'inizio del turno della ricercatrice, rivela la prima Carta Avanzamento Oscurità. Per la sua conoscenza del futuro scopre quale carta sarà la prossima pescata nella sua fase notturna, ma non può scartarla.

Lama mortale. Può scartare qualsiasi carta speciale (Viola) in combattimento e trattarla come se fosse una carta Battle Luck (Ritira tutti i dadi falliti). Inoltre, tutti i dadi combattimento generati dalle carte speciali sono illimitate per lei che può utilizzarli contro qualsiasi generali. Ogni carta Eroe Speciale che viene scartata è messa negli scarti per poi essere rimischiata

DEFENDERS OF THE REALM

alla fine del mazzo.

Confondere il nemico. La Ricercatrice può spendere 1 punto azione in un luogo con seguaci nemici e spostarne uno o più in qualsiasi locazione adiacente. Questa abilità non si può usare in una posizione con un generale.

Shaman - Sciamano [5]

Frecce di distruzione. Quando è in Forma Umana, lo sciamano può spendere 1 azione e tira un dado per eliminare tutti i servitori in qualsiasi posizione sul tabellone. Rimuove tutti i servitori ma se ha tirato un numero dispari ha anche corrotto la terra. Inserire un cristallo Regione Infestata in quella posizione.

Forma di bestia. Una volta per turno lo Sciamano può assumere la forma di lupo o di orso o tornare alla forma umana. Questa trasformazione può avvenire in qualsiasi momento durante il turno dello sciamano. Cambiare forma è un'azione gratuita si deve solo segnare la forma con l'apposito segnalino:

Lupo: Può muoversi come se fosse a cavallo senza scartare una carta movimento. Inoltre, se termina a sua volta su una posizione verde il Lupo non subisce ferite per i servitori nemici, ma rimane oggetto della paura.

Orso: Guarisce di 1 ferita quando assume la forma dell'Orso. In combattimento può ripetere il tiro di tutti i dadi una volta durante ogni attacco.

Lo sciamano non può entrare a Monarch City o in Taverna mentre è in forma animale.

Sorceress – Stregona [6]

Mutaforma. All'inizio del turno, posizionare un seguace della forma che si desidera prendere su questa carta. Non perdere vite quando si termina in una posizione con i seguaci nemici di quel colore.. Non può entrare Monarch City o in Taverna quando è sotto forma di nemico.

Imboscata. Se nella stessa forma del nemico, aggiunge +2 per

ciascun dado lanciato contro durante il primo attacco. Può essere usato anche contro i generali, ma aggiunge solo +1.

Visioni . Guadagna 1 dado extra per ogni lancio di dadi durante le Quest e la cura delle lande infestate.

Thief – Ladra [6]

Scout. Quando termina il suo turno, la ladra può pescare 1 carta Eroe in più per ogni posizione adiacente con 3 truppe nemiche o un Generale. Tuttavia, se la carta estratta corrisponde al colore della locazione in cui lei è, prende 1 ferita per ogni carta corrispondente pescata, la ladra è stata scoperta.

Rubare i piani di battaglia. Quando termina il turno su una posizione con un Generale, la ladra può pescare 2 carte Avanzamento oscurità invece che 1 scegliere quale giocare e decidere se scartare l'altra o rimetterla in cima al mazzo.

Pugnalare e rubare. Quando combatte in una posizione con una icona Scugno del Tesoro, rilancia i dadi falliti. Se 2 o più scagnozzi vengono sconfitti in un singolo round di combattimento, pesca anche 1 carta Eroe. Può essere usato quando si attaccano Generali.

Wizard – Mago [5]

Teletrasporto. Può spendere un'azione per muoversi in una locazione come se muovesse attraverso un valico magico (senza usare carte).

Palla di fuoco. Scarta una carta dello stesso colore dei seguaci nemici che vuole attaccare e lancia i dadi di combattimento. Indipendentemente dal tipo con 2+ gli incenerisce.

Saggezza. Quando pesca una carta Avanzamento Oscurità può scartarla per pescarne un'altra, ma quella nuova deve essere usata. Nelle Mid e Late War questa abilità può essere utilizzata per ogni Carta da pescare.

Traduzione curata da Fabio "Warmachine" Nibbi – (fabio.nibbi@libero.it)
La Tana dei Goblin – www.goblins.net



La Tana
dei Goblin

<http://www.goblins.net>