

# CHIERICO

1

**CHIERICO**  
POTERE D'UTILITÀ

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

Usa questo Potere durante la tua Fase dell'Eroe.  
Tu e un altro Eroe nella tua tessera recuperate 2 Punti Ferita.

Gira questa carta dopo l'uso.

2

**CHIERICO**  
POTERE A VOLONTÀ

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

Attacca un Mostro adiacente.  
Che tu colpisca o manchi, scegli un Eroe sulla tua tessera. Quell'Eroe ottiene un bonus di +2 alla propria CA fino a quando userai di nuovo questo Potere.

ATTACK	DAMAGE
+6	1

Gira questa carta dopo l'uso.

3

**CHIERICO**  
POTERE A VOLONTÀ

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

Attacca un Mostro adiacente.  
Che tu colpisca o manchi, un Eroe sulla tua tessera si muove di due caselle.

ATTACK	DAMAGE
+6	1

Gira questa carta dopo l'uso.

4

**CHIERICO**  
POTERE A VOLONTÀ

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

Attacca un Mostro entro una tessera da te.  
Se colpisci, scegli un Eroe sulla tua tessera. Quell'Eroe recupera 1 Punto Ferita.

ATTACK	DAMAGE
+6	1

Gira questa carta dopo l'uso.

5

**CHIERICO**  
POTERE GIORNALIERO

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

Scegli una tessera entro due tessere da te. Piazza cinque segnalini Barriera di Lame su cinque diverse caselle su quella tessera.  
Quando un Mostro viene posto su una casella con un segnalino Barriera di Lame, scarta quel segnalino. Il Mostro subisce 1 Danno.

Gira questa carta dopo l'uso.

6

**CHIERICO**  
POTERE GIORNALIERO

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

Scegli una tessera entro una 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 per colpire.  
Dopo gli attacchi, piazza ogni Mostro rimanente su una tessera entro due tessere da te.

Gira questa carta dopo l'uso.

7

**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, che ora controlla quel Mostro.

ATTACK	DAMAGE
+6	3 Se manca: 1 Danno

Gira questa carta dopo l'uso.

8

**CHIERICO**  
POTERE D'UTILITÀ

**RIFUGIO ASTRALE**  
*Invii un alleato per un breve periodo in un rifugio sicuro nel Mare Astrale.*

Usa questo Potere all'inizio di una qualsiasi Fase del Malvagio.  
Scegli un Eroe entro due tessere da te. Rimuovi quell'Eroe dal tabellone. All'inizio della sua successiva Fase dell'Eroe, il giocatore piazza l'Eroe in una qualsiasi tessera.

Gira questa carta dopo l'uso.

9

**CHIERICO**  
POTERE D'UTILITÀ

**COMANDO**  
*Pronunci una singola parola che il tuo nemico deve ubbidire.*

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

Gira questa carta dopo l'uso.

10

**CHIERICO**  
POTERE D'UTILITÀ

**PERSEVERANZA**  
*Una casa non si regge su un solo mattone.*

Usa questo Potere quando un altro Eroe pesca una Carta Incontro.  
Il costo per cancellare quella Carta Incontro è ridotto del numero di Eroi sulla tua tessera (compreso il tuo).

Gira questa carta dopo l'uso.



## STRUTTURA DEL TURNO

### FASE DELL'EROE

1. Se l'Eroe ha 0 Punti Ferita deve usare un Impulso Curativo. Se non ce ne sono disponibili, la partita termina con la sconfitta degli Eroi.
2. L'Eroe può:
  - ◆ Muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità e poi compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà).
  - ◆ Compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà) e poi muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità.
  - ◆ Muovere due volte di un numero di caselle pari alla propria Velocità.**Nota: se l'Eroe è Immobilizzato non può muovere (ma può compiere un'azione) e se è Rallentato la sua Velocità è ridotta a 2.**
3. Se l'Eroe ha ucciso uno o più Mostri/Nemici, pesca **una** Carta Tesoro. Se il Tesoro è un Oggetto può decidere di darlo a un altro Eroe (non ci saranno altri momenti in cui potrà farlo).
4. L'Eroe può rimuovere eventuali condizioni Rallentato/Immobilizzato.

### FASE DI ESPLORAZIONE

1. Se l'Eroe si trova in una casella adiacente a uno o più bordi inesplorati pesca una tessera Dungeon e la collega a uno dei bordi inesplorati cui è adiacente a sua scelta, con il triangolo che punta verso la tessera in cui si trova l'Eroe.
2. Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sul mucchio d'ossa nella tessera appena piazzata. L'Eroe controlla quindi la Carta Mostro pescata e la pone davanti a sé. Se la carta pescata rappresenta un Mostro già controllato da quell'Eroe, scartala e pescane una nuova.

### FASE DEL MALVAGIO

1. L'Eroe pesca una Carta Incontro, a meno che:
  1. La tessera Dungeon rivelata nella Fase di Esplorazione abbia un triangolo bianco.
  2. L'Eroe non è su una tessera Dungeon.L'Eroe può cancellare la Carta Incontro spendendo Carte Mostro per un totale di 5 Punti Esperienza.
2. Attiva eventuali Nemici presenti, nell'ordine in cui sono entrati in gioco.
3. Attiva i Mostri controllati dall'Eroe nell'ordine in cui sono stati pescati (vengono attivati **tutti** i Mostri di un dato tipo presenti sul tabellone, non solo il singolo Mostro pescato).
4. Se un Eroe viene ridotto a 0 Punti Ferita, viene ignorato da Nemici, Mostri e Trappole.

### QUINN

#### CHIERICO UMANO

Nato e cresciuto a Longbridge, cerchi di fermare la marea del male che senza tregua attacca la tua casa.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
16	8	5	4 PF

**GRAZIA SALVIFICA:** Quando tu o un qualsiasi Eroe sulla tua tessera recuperate 1 Punto Ferita o più, quell'Eroe può anche porre termine a una Condizione che lo affligge in quel momento.

**POTERI:** Puoi usare le seguenti Carte Potere.

*Inno di Guarigione*

Scegli 1 Potere d'Utilità del Chierico  
Scegli 2 Poteri a Volontà del Chierico  
Scegli 1 Potere Giornaliero del Chierico

1<sup>ST</sup> LEVEL

### QUINN

#### CHIERICO UMANO

Quando sali di livello, ottieni un +1 alla CA, un +2 ai PF e un +1 al tuo valore di Impulso Curativo. Puoi inoltre scegliere un **Potere Giornaliero del Chierico** aggiuntivo.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
17	10	5	5 HP

**GRAZIA SALVIFICA:** Quando tu o un qualsiasi Eroe sulla tua tessera recuperate 1 Punto Ferita o più, quell'Eroe può anche porre termine a una Condizione che lo affligge in quel momento.

**COLPO CRITICO:** Quando attacchi e ottieni un 20 naturale, infliggi un danno aggiuntivo.

2<sup>ND</sup> LEVEL



# GUERRIERO

11

**NANO**  
POTERE D'UTILITÀ

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

Usa questo potere durante la tua Fase dell'Eroe anziché muovere. Recuperi 4 Ferita.

ATTACK	DAMAGE
+8	1

Gira questa carta dopo l'uso.

12

**GUERRIERO**  
POTERE A VOLONTÀ

**CARICA**  
*Ti getti in combattimento.*

Muoviti della tua Velocità, quindi attacca un Mostro adiacente.

ATTACK	DAMAGE
+8	1

13

**GUERRIERO**  
POTERE A VOLONTÀ

**COLPO FALCIANTE**  
*Ai tuoi attacchi falcianti abbinati forti pugni e rapidi colpi di taglio che indeboliscono le difese del nemico.*

Attacca un Mostro adiacente due volte.

ATTACK	DAMAGE
+4	1

14

**GUERRIERO**  
POTERE A VOLONTÀ

**COLPO SICURO**  
*Prefereisci la precisione alla potenza.*

Attacca un Mostro adiacente.

ATTACK	DAMAGE
+11	1

15

**GUERRIERO**  
POTERE GIORNALIERO

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

Attacca un Mostro adiacente. Se colpisci, recuperi 2 Punti Ferita. Se manchi, non girare questa carta.

ATTACK	DAMAGE
+7	2

Gira questa carta dopo l'uso.

16

**GUERRIERO**  
POTERE GIORNALIERO

**NELLA LOTTA**  
*Rilasci un fiero grido di battaglia mentre ti getti coraggiosamente in battaglia.*

Piazza il tuo Eroe adiacente a un qualsiasi Eroe entro due tessere da te. Attacca un Mostro adiacente.

ATTACK	DAMAGE
+7	3 <small>Se manca: 1 Danno</small>

Gira questa carta dopo l'uso.

17

**GUERRIERO**  
POTERE GIORNALIERO

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

Muoviti della tua Velocità. Quindi scegli un Mostro entro due tessere da te. Piazza quel Mostro adiacente al tuo Eroe e attaccalo.

ATTACK	DAMAGE
+8	3 <small>Se manca: 1 Danno</small>

Gira questa carta dopo l'uso.

18

**GUERRIERO**  
POTERE D'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 rilancia l'attacco. Se l'attacco manca, non girare questa carta. Non puoi usare questo Potere più di una volta durante lo stesso turno dell'Eroe.

Gira questa carta dopo l'uso.

19

**GUERRIERO**  
POTERE D'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 l'uso.

20

**GUERRIERO**  
POTERE D'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 l'uso.



## STRUTTURA DEL TURNO

### FASE DELL'EROE

1. Se l'Eroe ha 0 Punti Ferita deve usare un Impulso Curativo. Se non ce ne sono disponibili, la partita termina con la sconfitta degli Eroi.
2. L'Eroe può:
  - ◆ Muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità e poi compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà).
  - ◆ Compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà) e poi muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità.
  - ◆ Muovere due volte di un numero di caselle pari alla propria Velocità.**Nota: se l'Eroe è Immobilizzato non può muovere (ma può compiere un'azione) e se è Rallentato la sua Velocità è ridotta a 2.**
3. Se l'Eroe ha ucciso uno o più Mostri/Nemici, pesca **una** Carta Tesoro. Se il Tesoro è un Oggetto può decidere di darlo a un altro Eroe (non ci saranno altri momenti in cui potrà farlo).
4. L'Eroe può rimuovere eventuali condizioni Rallentato/Immobilizzato.

### FASE DI ESPLORAZIONE

1. Se l'Eroe si trova in una casella adiacente a uno o più bordi inesplorati pesca una tessera Dungeon e la collega a uno dei bordi inesplorati cui è adiacente a sua scelta, con il triangolo che punta verso la tessera in cui si trova l'Eroe.
2. Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sul mucchio d'ossa nella tessera appena piazzata. L'Eroe controlla quindi la Carta Mostro pescata e la pone davanti a sé. Se la carta pescata rappresenta un Mostro già controllato da quell'Eroe, scartala e pescane una nuova.

### FASE DEL MALVAGIO

1. L'Eroe pesca una Carta Incontro, a meno che:
  1. La tessera Dungeon rivelata nella Fase di Esplorazione abbia un triangolo bianco.
  2. L'Eroe non è su una tessera Dungeon.L'Eroe può cancellare la Carta Incontro spendendo Carte Mostro per un totale di 5 Punti Esperienza.
2. Attiva eventuali Nemici presenti, nell'ordine in cui sono entrati in gioco.
3. Attiva i Mostri controllati dall'Eroe nell'ordine in cui sono stati pescati (vengono attivati **tutti** i Mostri di un dato tipo presenti sul tabellone, non solo il singolo Mostro pescato).
4. Se un Eroe viene ridotto a 0 Punti Ferita, viene ignorato da Nemici, Mostri e Trappole.

### VISTRA

#### GUERRIERA NANA

Sei arrivata a Picco Firestorm per distruggere Ashardalon e ristabilire la tua dimora ancestrale.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
17	8	5	4 PF

**STOMACO DI FERRO:** Ottieni un bonus di +5 ai tiri per terminare una condizione di Avvelenato.

**POTERI:** Puoi usare le seguenti Carte Potere.

Resistenza Nanica

Scegli 1 Potere d'Utilità del Guerriero

Scegli 2 Poteri a Volontà del Guerriero

Scegli 1 Potere Giornaliero del Guerriero

1<sup>ST</sup> LEVEL

### VISTRA

#### GUERRIERA NANA

Quando sali di livello, ottieni un +1 alla CA, un +2 ai PF e un +1 al tuo valore di Impulso Curativo. Puoi inoltre scegliere un Potere Giornaliero del Guerriero aggiuntivo.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
18	10	5	5 HP

**STOMACO DI FERRO:** Ottieni un bonus di +5 ai tiri per terminare una condizione di Avvelenato.

**COLPO CRITICO:** Quando attacchi e ottieni un 20 naturale, infliggi un danno aggiuntivo.

2<sup>ND</sup> LEVEL



# PALADINO

21

**PALADINO**  
POTERE D'UTILITÀ

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

Un Eroe adiacente recupera 2 Punti Ferita.

Gira questa carta dopo l'uso.

22

**PALADINO**  
POTERE A VOLONTÀ

**SFIDA DIVINA**  
*Ti confronti coraggiosamente con un nemico vicino.*

Scegli un Mostro entro una tessera da te. Piazza quel Mostro in una casella adiacente al tuo Eroe. Attacca un Mostro a te adiacente.

ATTACK	DAMAGE
+8	1

Gira questa carta dopo l'uso.

23

**PALADINO**  
POTERE A VOLONTÀ

**COLPO SACRO**  
*Colpisci il nemico, avvampandolo di luce sacra.*

Attacca un Mostro adiacente. Se all'inizio della Fase dell'Eroe eri adiacente a quel Mostro, se colpisci gli infligi un danno aggiuntivo.

ATTACK	DAMAGE
+8	1

Gira questa carta dopo l'uso.

24

**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 un bonus al tiro per colpire di +1 per ogni Mostro adiacente al tuo Eroe.

ATTACK	DAMAGE
+8	1

Gira questa carta dopo l'uso.

25

**PALADINO**  
POTERE GIORNALIERO

**COLPO ROTANTE**  
*Attacchi con la tua arma compiendo un ampio arco.*

Attacca uno o due Mostri adiacenti.

ATTACK	DAMAGE
+9	3 <small>Se manca: 1 Danno</small>

Gira questa carta dopo l'uso.

26

**PALADINO**  
POTERE GIORNALIERO

**TRASPOSIZIONE BENIGNA**  
*Invoca il potere divino per scambiare il tuo posto con un alleato per colpire un nemico.*

Scegli un Eroe entro due tessere da te. Scambia posizione con quell'Eroe. Dopo aver cambiato posizione, attacca un Mostro adiacente.

Gira questa carta dopo l'uso.

27

**PALADINO**  
POTERE GIORNALIERO

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

Attacca un Mostro adiacente. Che tu colpisca o manchi, tutti gli Eroi nella tua tessera recuperano un Punto Ferita.

ATTACK	DAMAGE
+9	3 <small>Se manca: 1 Danno</small>

Gira questa carta dopo l'uso.

28

**PALADINO**  
POTERE D'UTILITÀ

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

Usa questo potere quando un Mostro entro una tessera da te viene attivato durante una qualsiasi Fase del Malvagio. Piazza il tuo Eroe adiacente a quel Mostro. Recupera un Punto Ferita.

Gira questa carta dopo l'uso.

29

**PALADINO**  
POTERE D'UTILITÀ

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

Usa questo potere quando un Mostro prende come bersaglio di un suo attacco te e almeno un altro Eroe. Diventi l'unico bersaglio dell'attacco e il tiro per colpire è automaticamente un 20, senza possibilità di essere rilanciato.

Gira questa carta dopo l'uso.

30

**PALADINO**  
POTERE D'UTILITÀ

**TOCCO DELLA VIRTÙ**  
*Il tuo tocco gentile rimuove l'afflizione.*

Scegli un Eroe adiacente. Rimuovi una qualsiasi condizione che lo affligge.

Gira questa carta dopo l'uso.



## STRUTTURA DEL TURNO

### FASE DELL'EROE

1. Se l'Eroe ha 0 Punti Ferita deve usare un Impulso Curativo. Se non ce ne sono disponibili, la partita termina con la sconfitta degli Eroi.
2. L'Eroe può:
  - ◆ Muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità e poi compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà).
  - ◆ Compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà) e poi muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità.
  - ◆ Muovere due volte di un numero di caselle pari alla propria Velocità.**Nota: se l'Eroe è Immobilizzato non può muovere (ma può compiere un'azione) e se è Rallentato la sua Velocità è ridotta a 2.**
3. Se l'Eroe ha ucciso uno o più Mostri/Nemici, pesca **una** Carta Tesoro. Se il Tesoro è un Oggetto può decidere di darlo a un altro Eroe (non ci saranno altri momenti in cui potrà farlo).
4. L'Eroe può rimuovere eventuali condizioni Rallentato/Immobilizzato.

### FASE DI ESPLORAZIONE

1. Se l'Eroe si trova in una casella adiacente a uno o più bordi inesplorati pesca una tessera Dungeon e la collega a uno dei bordi inesplorati cui è adiacente a sua scelta, con il triangolo che punta verso la tessera in cui si trova l'Eroe.
2. Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sul mucchio d'ossa nella tessera appena piazzata. L'Eroe controlla quindi la Carta Mostro pescata e la pone davanti a sé. Se la carta pescata rappresenta un Mostro già controllato da quell'Eroe, scartala e pescane una nuova.

### FASE DEL MALVAGIO

1. L'Eroe pesca una Carta Incontro, a meno che:
  1. La tessera Dungeon rivelata nella Fase di Esplorazione abbia un triangolo bianco.
  2. L'Eroe non è su una tessera Dungeon.L'Eroe può cancellare la Carta Incontro spendendo Carte Mostro per un totale di 5 Punti Esperienza.
2. Attiva eventuali Nemici presenti, nell'ordine in cui sono entrati in gioco.
3. Attiva i Mostri controllati dall'Eroe nell'ordine in cui sono stati pescati (vengono attivati **tutti** i Mostri di un dato tipo presenti sul tabellone, non solo il singolo Mostro pescato).
4. Se un Eroe viene ridotto a 0 Punti Ferita, viene ignorato da Nemici, Mostri e Trappole.

### KEYLETH

#### PALADINA ELFA

La tua missione di proteggere la landa ti ha condotta ha Picco Frestorm, la fonte di una corruzione innaturale che ha infettato l'area circostante.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
17	8	6	4 PF

**MANI GUARITRICI:** Quando tu o un altro Eroe sulla tua tessera usate un Impulso Curativo, recuperate 1 PF in più.

**POTERI:** Puoi usare le seguenti Carte Potere.

*Imposizione delle Mani*

Scegli 1 Potere d'Utilità del Paladino

Scegli 2 Poteri a Volontà del Paladino

Scegli 1 Potere Giornaliero del Paladino

1<sup>ST</sup> LEVEL

### KEYLETH

#### PALADINA ELFA

Quando sali di livello, ottieni un +1 alla CA, un +2 ai PF e un +1 al tuo valore di Impulso Curativo. Puoi inoltre scegliere un **Potere Giornaliero del Paladino** aggiuntivo.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
18	10	6	5 HP

**MANI GUARITRICI:** Quando tu o un altro Eroe sulla tua tessera usate un Impulso Curativo, recuperate 1 PF in più.

**COLPO CRITICO:** Quando attacchi e ottieni un 20 naturale, infliggi un danno aggiuntivo.

2<sup>ND</sup> LEVEL



# LADRO

31

**MEZZORCO**  
POTERE D'UTILITÀ

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

Usa questo potere quando colpisci un Mostro con un attacco. Il Mostro subisce un danno aggiuntivo.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

Gira questa carta dopo l'uso.

32

**LADRO**  
POTERE A VOLONTÀ

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

Attaca un Mostro adiacente. Se colpisci, sposta il Mostro di una casella. Dopo l'attacco, muoviti della tua Velocità.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

33

**LADRO**  
POTERE A VOLONTÀ

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

Attaca un Mostro entro una tessera da te. Se colpisci e il numero ottenuto con il lancio di dado è pari, infliggi un Danno aggiuntivo.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

34

**LADRO**  
POTERE A VOLONTÀ

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

Attaca un Mostro entro due tessere da te. Che tu manchi o colpisca, piazza quel Mostro su una qualsiasi casella nella tua tessera o in una adiacente.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

35

**LADRO**  
POTERE GIORNALIERO

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

Attaca un Mostro adiacente. Che tu manchi o colpisca, piazza il tuo Eroe su una qualsiasi tessera entro due tessere da dove si trova e usa un Potere A Volontà immediatamente.

ATTACK	DAMAGE
+6	2 <small>Se manca: 1 Danno</small>

Gira questa carta dopo l'uso.

36

**LADRO**  
POTERE GIORNALIERO

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

Scambiate di posizione con un Eroe entro una tessera da te. Attaca un Mostro entro due tessere da te.

ATTACK	DAMAGE
+7	3 <small>Se manca: 1 Danno</small>

Gira questa carta dopo l'uso.

37

**LADRO**  
POTERE GIORNALIERO

**TORNADO DI COLPI**  
*La tua arma diventa difficile a vedersi mentre compi attacchi rapidi e veloci.*

Attaca quattro volte. Ogni attacco può essere portato con qualsiasi Mostro sulla tua tessera. Dopo gli attacchi, piazza il tuo Eroe in una qualsiasi casella nella tua tessera.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

Gira questa carta dopo l'uso.

38

**LADRO**  
POTERE D'UTILITÀ

**DISTRAZIONE DISTANTE**  
*Lanci un sasso e il mostro si gira per investigare da dove proviene il suono.*

Scegli un Mostro entro 3 tessere da te. Piazza quel Mostro in una tessera adiacente.

Gira questa carta dopo l'uso.

39

**LADRO**  
POTERE D'UTILITÀ

**EVASIONE ESPERTA**  
*Una rapida mossa e dita ancor più rapide disinnescano la trappola.*

Usa questo potere quando vieni colpito da una Carta Incontro Evento Attacco o Trappola. 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 l'uso.

40

**LADRO**  
POTERE D'UTILITÀ

**FUGA ROTOLANTE**  
*Rotoli facilmente fuori dal pericolo.*

Usa questo potere quando un Mostro ti colpisce con un attacco. L'attacco manca. Piazza il tuo Eroe su una qualsiasi tessera entro una tessera da quella in cui si trova.

Gira questa carta dopo l'uso.



## STRUTTURA DEL TURNO

### FASE DELL'EROE

1. Se l'Eroe ha 0 Punti Ferita deve usare un Impulso Curativo. Se non ce ne sono disponibili, la partita termina con la sconfitta degli Eroi.
2. L'Eroe può:
  - ◆ Muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità e poi compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà).
  - ◆ Compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà) e poi muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità.
  - ◆ Muovere due volte di un numero di caselle pari alla propria Velocità.**Nota: se l'Eroe è Immobilizzato non può muovere (ma può compiere un'azione) e se è Rallentato la sua Velocità è ridotta a 2.**
3. Se l'Eroe ha ucciso uno o più Mostri/Nemici, pesca **una** Carta Tesoro. Se il Tesoro è un Oggetto può decidere di darlo a un altro Eroe (non ci saranno altri momenti in cui potrà farlo).
4. L'Eroe può rimuovere eventuali condizioni Rallentato/Immobilizzato.

### FASE DI ESPLORAZIONE

1. Se l'Eroe si trova in una casella adiacente a uno o più bordi inesplorati pesca una tessera Dungeon e la collega a uno dei bordi inesplorati cui è adiacente a sua scelta, con il triangolo che punta verso la tessera in cui si trova l'Eroe.
2. Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sul mucchio d'ossa nella tessera appena piazzata. L'Eroe controlla quindi la Carta Mostro pescata e la pone davanti a sé. Se la carta pescata rappresenta un Mostro già controllato da quell'Eroe, scartala e pescane una nuova.

### FASE DEL MALVAGIO

1. L'Eroe pesca una Carta Incontro, a meno che:
  1. La tessera Dungeon rivelata nella Fase di Esplorazione abbia un triangolo bianco.
  2. L'Eroe non è su una tessera Dungeon.L'Eroe può cancellare la Carta Incontro spendendo Carte Mostro per un totale di 5 Punti Esperienza.
2. Attiva eventuali Nemici presenti, nell'ordine in cui sono entrati in gioco.
3. Attiva i Mostri controllati dall'Eroe nell'ordine in cui sono stati pescati (vengono attivati **tutti** i Mostri di un dato tipo presenti sul tabellone, non solo il singolo Mostro pescato).
4. Se un Eroe viene ridotto a 0 Punti Ferita, viene ignorato da Nemici, Mostri e Trappole.

### TARAK

#### LADRO MEZZORCO

Le trappole e i pericoli del dungeon di Picco Firestorm ti presentano una sfida che non sei in grado di rifiutare.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
14	8	6	4 PF

**RECUPERO BRUTALE:** Quando tu o un qualsiasi Eroe sulla tua tessera ottenete un 20 naturale, puoi ricaricare (girare la carta) di Assalto Furioso.

**POTERI:** Puoi usare le seguenti Carte Potere.

Assalto Furioso

Scegli 1 Potere d'Utilità del Ladro  
Scegli 2 Poteri a Volontà del Ladro  
Scegli 1 Potere Giornaliero del Ladro

1<sup>ST</sup> LEVEL

### TARAK

#### LADRO MEZZORCO

Quando sali di livello, ottieni un +1 alla CA, un +2 ai PF e un +1 al tuo valore di Impulso Curativo. Puoi inoltre scegliere un Potere Giornaliero del Ladro aggiuntivo.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
15	10	6	5 HP

**RECUPERO BRUTALE:** Quando tu o un qualsiasi Eroe sulla tua tessera ottenete un 20 naturale, puoi ricaricare (girare la carta) di Assalto Furioso.

**COLPO CRITICO:** Quando attacchi e ottieni un 20 naturale, infliggi un danno aggiuntivo.

2<sup>ND</sup> LEVEL



# MAGO

41

**DRAGONIDE**  
POTERE GIORNALIERO

**SOFFIO DI FUOCO**  
*Soffi il tuo respiro draconico, colpendo i nemici a breve distanza.*

Scegli una tessera entro due tessere da te. Attacca ogni Mostro su quella tessera.  
Questo attacco non conta come azione di attacco.

ATTACK	DAMAGE
+5	1

Gira questa carta dopo l'uso.

42

**MAGO**  
POTERE A VOLONTÀ

**FULMINE 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 una qualsiasi tessera entro una tessera da te.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

43

**MAGO**  
POTERE A VOLONTÀ

**IPNOTISMO**  
*La bocca del tuo nemico rimane aperta mentre la tua magia prende il controllo.*

Scegli un Mostro entro una tessera da te. Muovi quel Mostro di una tessera. Se si trova adiacente a un altro Mostro, attacca quel Mostro.

ATTACK	DAMAGE
+9	1

44

**MAGO**  
POTERE A VOLONTÀ

**RAGGIO DI GELO**  
*Un tagliente raggio di gelo colpisce il tuo bersaglio, rallentandone i riflessi.*

Attacca un Mostro sulla tua tessera o su una qualsiasi tessera entro due tessere da te.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

45

**MAGO**  
POTERE GIORNALIERO

**SFERA DI FIAMMA**  
*Evoca una palla di fuoco rotolante di cui puoi controllare il movimento.*

Piazza 3 segnalini Sfera di Fiamma in una pila su una qualsiasi casella entro una tessera da te.  
Invece di muoverti durante la tua Fase dell'Eroe, puoi muovere la pila Sfera di Fiamma di una tessera.  
Alla fine della tua Fase dell'Eroe, puoi rimuovere 1 segnalino Sfera di Fiamma e infliggere un danno a ogni Mostro in quella tessera.

Gira questa carta dopo l'uso.

46

**MAGO**  
POTERE GIORNALIERO

**SFERA DI ELETTRICITÀ**  
*Scagli una crepitante sfera di fulmina, avvolgendo i tuoi nemici nel suo abbraccio elettrico.*

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

ATTACK	DAMAGE
+9	2 Se manca: 1 Danno

Gira questa carta dopo l'uso.

47

**MAGO**  
POTERE GIORNALIERO

**ARIETE SPETTRALE**  
*Colpisci un tuo nemico con una forza arcana che lo lascia barcollante.*

Attacca un Mostro entro due tessere da te.  
Che tu colpisca o manchi, piazza il Mostro su una qualsiasi tessera entro due tessere da quella in cui si trova.

ATTACK	DAMAGE
+9	3 Se manca: 1 Danno

Gira questa carta dopo l'uso.

48

**MAGO**  
POTERE D'UTILITÀ

**INVISIBILITÀ**  
*Puoi creare tre immagini duplicate di te stesso.*

Usa questo Potere durante la tua Fase dell'Eroe.  
Fino all'inizio della tua prossima Fase dell'Eroe, non conti come 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 l'uso.

49

**MAGO**  
POTERE D'UTILITÀ

**IMMAGINE RIFLESSA**  
*Puoi creare tre immagini duplicate di te stesso.*

Usa questo Potere durante la tua Fase dell'Eroe.  
Piazza 3 segnalini Immagine Riflessa sulla tua Carta Eroe.  
Per ogni segnalino Immagine Riflessa sulla tua Carta Eroe, ottieni un bonus di +2 alla tua CA. Ogni volta che un Mostro ti attacca e manca, rimuovi un segnalino Immagine Riflessa.

Gira questa carta dopo l'uso.

50

**MAGO**  
POTERE D'UTILITÀ

**OCCHIO DEL MAGO**  
*Vedi attraverso un occhio magico fluttuante, che ti permette di esplorare a distanza.*

Usa questo Potere durante la tua Fase dell'Eroe.  
Piazza il segnalino Occhio del Mago su una tessera entro una tessera da te.  
Invece di muovere, durante la tua Fase dell'Eroe puoi muovere il segnalino Occhio del Mago di una tessera.  
Durante la tua Fase di Esplorazione puoi esplorare come se il tuo Eroe fosse su un qualsiasi bordo inesplorato della tessera in cui si trova l'Occhio del Mago.

Gira questa carta dopo l'uso.



## STRUTTURA DEL TURNO

### FASE DELL'EROE

1. Se l'Eroe ha 0 Punti Ferita deve usare un Impulso Curativo. Se non ce ne sono disponibili, la partita termina con la sconfitta degli Eroi.
2. L'Eroe può:
  - ◆ Muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità e poi compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà).
  - ◆ Compiere un'azione (Attaccare, Rimuovere Trappola, Usare un Potere Giornaliero o un Potere a Volontà) e poi muovere di un numero di caselle pari alla propria Velocità.
  - ◆ Muovere due volte di un numero di caselle pari alla propria Velocità.**Nota: se l'Eroe è Immobilizzato non può muovere (ma può compiere un'azione) e se è Rallentato la sua Velocità è ridotta a 2.**
3. Se l'Eroe ha ucciso uno o più Mostri/Nemici, pesca **una** Carta Tesoro. Se il Tesoro è un Oggetto può decidere di darlo a un altro Eroe (non ci saranno altri momenti in cui potrà farlo).
4. L'Eroe può rimuovere eventuali condizioni Rallentato/Immobilizzato.

### FASE DI ESPLORAZIONE

1. Se l'Eroe si trova in una casella adiacente a uno o più bordi inesplorati pesca una tessera Dungeon e la collega a uno dei bordi inesplorati cui è adiacente a sua scelta, con il triangolo che punta verso la tessera in cui si trova l'Eroe.
2. Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sul mucchio d'ossa nella tessera appena piazzata. L'Eroe controlla quindi la Carta Mostro pescata e la pone davanti a sé. Se la carta pescata rappresenta un Mostro già controllato da quell'Eroe, scartala e pescane una nuova.

### FASE DEL MALVAGIO

1. L'Eroe pesca una Carta Incontro, a meno che:
  1. La tessera Dungeon rivelata nella Fase di Esplorazione abbia un triangolo bianco.
  2. L'Eroe non è su una tessera Dungeon.L'Eroe può cancellare la Carta Incontro spendendo Carte Mostro per un totale di 5 Punti Esperienza.
2. Attiva eventuali Nemici presenti, nell'ordine in cui sono entrati in gioco.
3. Attiva i Mostri controllati dall'Eroe nell'ordine in cui sono stati pescati (vengono attivati **tutti** i Mostri di un dato tipo presenti sul tabellone, non solo il singolo Mostro pescato).
4. Se un Eroe viene ridotto a 0 Punti Ferita, viene ignorato da Nemici, Mostri e Trappole.

### HESKAN

#### MAGO DRAGONIDE

Cerchi la magia e la conoscenza nascoste sotto Picco Firestorm - e affronterai ogni mostro per ottenerle.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
14	6	6	3 PF

**MANO DEL MAGO:** Puoi aprire qualsiasi porta sulla tessera in cui si trova il tuo Eroe, non solo quelle adiacenti.

**POTERI:** Puoi usare le seguenti Carte Potere.

Invisibilità

Scegli 1 Potere d'Utilità del Mago

Scegli 2 Poteri a Volontà del Mago

Scegli 1 Potere Giornaliero del Mago

1<sup>ST</sup> LEVEL

### HESKAN

#### MAGO DRAGONIDE

Quando sali di livello, ottieni un +1 alla CA, un +2 ai PF e un +1 al tuo valore di Impulso Curativo. Puoi inoltre scegliere un Potere Giornaliero del Mago aggiuntivo.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
15	8	6	4 HP

**MANO DEL MAGO:** Puoi aprire qualsiasi porta sulla tessera in cui si trova il tuo Eroe, non solo quelle adiacenti.

**COLPO CRITICO:** Quando attacchi e ottieni un 20 naturale, infliggi un danno aggiuntivo.

2<sup>ND</sup> LEVEL