

LANCIA ARCANIA

-1TN

Si

+1TN

Danni: 2, Gittata: 4

Arcano, Attacco, Focus
Attacca 1 bersaglio entro la gittata.

LANCIA ARCANIA

-1TN

Si

+1TN

Danni: 2, Gittata: 4

Arcano, Attacco, Focus
Attacca 1 bersaglio entro la gittata.

MORSA DELL'INVERNO

Si

Danni: 1, Gittata: 2

Attacco, Focus, Ghiaccio
Attacca 1 bersaglio entro la gittata. Se colpito, il bersaglio è Prono.

LAMA DELL'EROE

Si

Si

Si

Gittata: Tessera

Persistente
Scegli un Eroe entro la gittata per ottenere il segnalino Lama dell'Eroe. Puoi scegliere un altro Eroe nel prossimo Ciclo Eroe. Un Eroe con il segnalino ottiene +1 e +1 alle azioni di **Attacco**.

RISERVA DEGLI ANTICHI

Si

Si

Si

Persistente
Ottieni +2 e +2 ad ogni attacco **Arcano**.

LA MONTAGNA CROLLA

+3

+2

Danni: 1, Gittata: 3

Attacco, Terra, Focus
Attacca 1 bersaglio entro la gittata. L'attacco colpisce anche un bersaglio adiacente al bersaglio originale. Ogni Capitano colpito è Prono.

	T	
		↑

Si

LA MONTAGNA CROLLA

+3

+2

Danni: 1, Gittata: 3

Attacco, Terra, Focus
Attacca 1 bersaglio entro la gittata. L'attacco colpisce anche un bersaglio adiacente al bersaglio originale. Ogni Capitano colpito è Prono.

	T	
		↑

Si

SANGUE DI GAIA

+1

Si

-1

Danni: 1, Gittata: 3

Attacco, Fuoco, Focus
Attacca 1 bersaglio entro la gittata. Questo Attacco coinvolge anche le 3 caselle posteriori e adiacenti al bersaglio come mostrato.

	T	
		↑

SANGUE DI GAIA

+1

Si

-1

Danni: 1, Gittata: 3

Attacco, Fuoco, Focus
Attacca 1 bersaglio entro la gittata. Questo Attacco coinvolge anche le 3 caselle posteriori e adiacenti al bersaglio come mostrato.

	T	
		↑

DITA DI IA

-1 TN

Si

+1 TN

Danni: 1, Gittata: 3

Aria, Attacco, Focus
 Attacca un bersaglio entro la gittata. Per ogni carta **Persistente** rilasciata questo attacco colpisce un bersaglio aggiuntivo fino a 2 caselle distanti dall'ultimo bersaglio colpito.

DITA DI IA

-1 TN

Si

+1 TN

Danni: 1, Gittata: 3

Aria, Attacco, Focus
 Attacca un bersaglio entro la gittata. Per ogni carta **Persistente** rilasciata questo attacco colpisce un bersaglio aggiuntivo fino a 2 caselle distanti dall'ultimo bersaglio colpito.

STRETTA GLACIALE

Si

Si

Si

Gittata: 4

Ghiaccio, Continuo
 Piazza il segnalino Stretta Glaciale in gittata per colpire un'area 3x3. Per entrare nelle caselle coinvolte servono 2 MP. Ogni eroe che attacca un obiettivo dentro le caselle ottiene -2TN alle azioni di **Attacco**.

RICERCA

Si

Si

Si

Gittata: 3

Persistente
 Ogni Eroe entro la gittata può rilanciare 1 **die** una volta per Ciclo Eroe.

SFERA DEFLETTENTE

Si

Si

Si

Gittata: 2

Persistente
 Ogni attacco a distanza nemico che come bersaglio ha un Eroe entro la gittata, aumenta il proprio TN di 2.

AURA DEGLI ELEMENTI

Si

Si

Si

Persistente
 Ignora 1 danno per Ciclo Eroe.

ATTACCO

Si

Si

Si

Danni: 1, Gittata: Arma

Arcano, Attacco, Arma
 Attacca 1 bersaglio entro la gittata.

ATTACCO

Si

Si

Si

Danni: 1, Gittata: Arma

Arcano, Attacco, Arma
 Attacca 1 bersaglio entro la gittata.

ILLUMINARE

Si

Si

Si

Gittata: Tessera

Persistente
 Ogni nemico **Istintivo** entro la gittata ha il suo TN di attacco incrementato di 1.

SOVRACCAOS

+2 **FD**

Danni: 1, Gittata: 4

Arcano, Attacco, Focus
 Rilascia qualsiasi numero di carte **Persistenti**. Per ogni carta **Persistente** rilasciata, puoi attaccare 1 bersaglio entro la gittata.

SOVRACCAOS

+2 **FD**

Danni: 1, Gittata: 4

Arcano, Attacco, Focus
 Rilascia qualsiasi numero di carte **Persistenti**. Per ogni carta **Persistente** rilasciata, puoi attaccare 1 bersaglio entro la gittata.

MEDITARE

-1 **Minaccia**

Cura
 Rilascia tutte le carte **Persistenti**. Per ogni carta **Persistente** rilasciata puoi recuperare 1 **Vitalità** e ridurre la tua **Minaccia** di 1.

SIGILLO ARCANO

Gittata: Tessera

Un Eroe entro la gittata può liberarsi dall'effetto di stato **Maledizione**.

RUBA VITA

+2 **FD**
 +1 **FD**

Danni: 2, Gittata: 1

Arcano, Attacco, Focus
 Attaca un bersaglio entro la gittata. Se l'attacco colpisce il bersaglio, recuperi 2 **Vitalità**.

-1 **TN**

SOFFIO DEGLI EROI

Gittata: 4

Ogni Eroe entro la gittata supera automaticamente tutti i test di **Coraggio**.

LAMPO

Teletrasporto
 Scegli una casella entro 3 di distanza. Piazza il tuo Eroe in quella casella. Non è considerato un **Movimento**.

SPRINT

Movimento
 Guadagni 3 MP aggiuntivi.

SCATTO

Movimento
 Guadagni 2 MP aggiuntivi.

VARCO



Si

Teletrasporto
Scegli un quadrato entro 3 di distanza. Posiziona il tuo Eroe in quel quadrato. Non è considerato un Movimento.




FILTRA VITA



Si

Danni: 1

Arcano, Persistente
Dopo che un bersaglio subisce danni da **Ruba Vita** in questo Ciclo Eroe, riceve un DoT. Il Dot infligge 1 danno al bersaglio durante ogni Fase Ripristino e tu recuperi 1 Vitalità. Quando il bersaglio è ucciso, questa carta viene rilasciata




Diminuire



Si

Per ogni carta **Persistente** che rilasci, puoi ridurre la tua Minaccia di 3.




APPRENDISTA

PERSISTENTE
L'apprendista ha molte carte **Persistenti** nel suo mazzo Eroe. Le carte **Persistenti** rimangono in gioco finché l'apprendista non sceglie di rilasciarle **oppure** se una propria carta Eroe richiede di rilasciare carte **Persistenti** per attivare vari effetti. In quest'ultimo caso, le carte **Persistenti** vengono rilasciate dopo aver risolto l'effetto. Quando una carta **Persistente** viene rilasciata, va girata a faccia in giù nel suo Spazio Azione e non viene scartata fino alla fase Mazzo Eroe.

Focus
L'apprendista può usare un **Focus** equipaggiato in molti dei suoi attacchi. Gli oggetti **Focus** forniscono dadi bonus alla riserva di dadi dell'Apprendista per le sue azioni di **Attacco** con la parola chiave **Focus**.
Alcuni oggetti **Focus** permettono inoltre di giocare carte **Persistenti** su di essi. Questi oggetti funzionano come Spazi Azione solo per le carte **Persistenti**.