



**Abilità Eroe Base**



1

## RITENTA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da combattimento per ritirarli tutti e tenere il nuovo risultato.



**Abilità Eroe Base**



1

## NUOVA DIFESA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da difesa per ritirarli tutti e tenere il nuovo risultato.



**Abilità Eroe Base**



1

## SCUDO

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da difesa per aggiungere uno scudo bianco al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1



## SPADA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da combattimento per aggiungere un teschio al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1

## SCATTO

Gioca questa dopo aver lanciato i dadi per il movimento per aggiungere +5 al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1

## RITENTA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da combattimento per ritirarli tutti e tenere il nuovo risultato.



**Abilità Eroe Base**



1

## NUOVA DIFESA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da difesa per ritirarli tutti e tenere il nuovo risultato.



**Abilità Eroe Base**



1

## SCUDO

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da difesa per aggiungere uno scudo bianco al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1



## SPADA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da combattimento per aggiungere un teschio al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1

## SCATTO

Gioca questa dopo aver lanciato i dadi per il movimento per aggiungere +5 al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1

## RITENTA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da combattimento per ritirarli tutti e tenere il nuovo risultato.



**Abilità Eroe Base**



1

## NUOVA DIFESA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da difesa per ritirarli tutti e tenere il nuovo risultato.



**Abilità Eroe Base**



1

## SCUDO

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da difesa per aggiungere uno scudo bianco al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1



## SPADA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da combattimento per aggiungere un teschio al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1

## SCATTO

Gioca questa dopo aver lanciato i dadi per il movimento per aggiungere +5 al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1

## RITENTA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da combattimento per ritirarli tutti e tenere il nuovo risultato.



**Abilità Eroe Base**



1

## NUOVA DIFESA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da difesa per ritirarli tutti e tenere il nuovo risultato.



**Abilità Eroe Base**



1

## SCUDO

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da difesa per aggiungere uno scudo bianco al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1



## SPADA

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi da combattimento per aggiungere un teschio al risultato ottenuto.



**Abilità Eroe Base**



1

## SCATTO

Gioca questa dopo aver lanciato i dadi per il movimento per aggiungere +5 al risultato ottenuto.