

Orukk

I
II
III

NANO BARBARO

Furia Nanica: l'Eroe ottiene +1 dado di attacco nel prossimo tiro.
Resistenza Ostinata: l'Eroe ottiene +1 dado di difesa nel prossimo tiro.
Colpo Rozzo: infligge 1 danno diretto a un nemico adiacente all'Eroe.



Sylwen

I
II
III

ELFA DRUIDO

Radici Avvolgenti: un nemico in linea di vista con l'Eroe salta il prossimo turno.
Cura Naturale: ripristina 1D4 PC a un alleato in linea di vista.
Forma Bestiale: l'Eroe ottiene +4 movimento nel prossimo tiro di dadi.



Kaelen

I
II
III

LADRO UMANO

Colpo alle Spalle: +1 danno extra se l'attacco dell'Eroe va a segno.
Mano Lesta: l'Eroe pesca 1 carta Tesoro extra.
Svanire nell'Ombra: l'Eroe non può essere attaccato il prossimo turno.



Arianna

I
II
III

MAGA TIEFLING

Fiammata Infernale: infligge 1D3 danni non difendibili a 1 nemico entro 3 caselle dall'Eroe.
Occhi Ardenti: l'Eroe ottiene +1 dado d'attacco nel prossimo turno.
Marchio di Fuoco: +1 al prossimo attacco che un nemico in linea di vista con l'Eroe subisce.



Orvax

I
II
III

MEZZORCO BARBARO

Sfondamento: l'Eroe infligge 1 danno non difendibile a un nemico adiacente e lo allontana di 3 caselle.
Pelle Dura: l'Eroe ottiene +2 scudi bianchi.
Deridere: un nemico in linea di vista è obbligato ad attaccare l'Eroe durante il suo prossimo turno.



Brannoc

I
II
III

NANO CHIERICO

Martello Benedetto: l'Eroe aggiunge 2 dadi extra al suo prossimo attacco.
Preghiera di Ferro: cura 1 PC e +1 difesa a un Eroe per 1 turno.
Aura Sacra: i non morti entro 4 caselle dall'Eroe difendono con un dado in meno il prossimo turno.



Shalra

I
II
III

ELFA RANGER

Freccia Rapida: infliggi 1 danno non difendibile a un nemico in linea di vista.
Agilità Elfica: +2 movimento a un Eroe per 1 turno.
Aura Sacra: rivela 1 porta segreta e/o trappola in una stanza.



Drogan

I
II
III

OGRE GUERRIERO

Colpo Devastante: un Eroe a scelta tira 3 dadi il suo prossimo attacco.
Urlo da Battaglia: tutti gli Eroi infliggono 1 danno aggiuntivo il prossimo turno.
Braccio Possente: sposta un nemico adiacente all'Eroe indietro di 3 caselle.



Ezriel

I
II
III

UMANO NECROMANTE

Mano Spettrale: infligge 1 danno difendibile a tutti i non morti presenti nel dungeon.
Evocazione Minore: sottrai 2 danni dai prossimi che subiresti.
Soffio di Vita: riporta in vita un Eroe caduto e cura fino a 2 PC.



Fenryl

I
II
III

GNOMO DRUIDO

Artigli Laceranti: infligge 2 danni difendibili a un nemico adiacente all'Eroe.
Istinto Primordiale: +1 dado di attacco per un turno a un Eroe in linea di vista.
Ululato Bestiale: obbliga un nemico a ritirare i dadi d'attacco.



Vorath

I
II
III

VAMPIRO MAGO DEL SANGUE

Dranaggio Vitale: infligge 1 danno diretto a un nemico adiacente e cura 1 PC all'Eroe.
Lama di Sangue: +2 dadi al prossimo attacco a distanza di un Eroe a scelta.
Sacrificio Oscuro: un Eroe ottiene 1 dado potere ma perde 2 PC.



Rhuyen

I
II
III

ORCO SCIAMANO

Fulmine Tribale: 1D3 danni diretti a un nemico in linea di vista con l'Eroe.
Canto di Guerra: +1 danno aggiuntivo al risultato del tiro d'attacco dell'Eroe.
Intimidire: il prossimo turno TUTTI gli Orchi e Goblin non possono attaccare l'Eroe.



Feyra

I
II
III

AASIMAR PALADINO

Lama Radiosa: +2 danni al prossimo attacco dell'Eroe.
Scudo di Luce: un alleato in linea di vista con l'Eroe ottiene +1 scudo bianco nel prossimo tiro di difesa.
Espiare: tutti i Non Morti in linea di vista con l'Eroe subiscono 1 danno normalmente difendibile.



Gribnar

I
II
III

GOBLIN GUERRIERO

Fumogeno: tutti i nemici entro 2 caselle dall'Eroe ottengono -1 dado d'attacco nel prossimo turno.
Colpo Basso: infligge 1 danno diretto a un nemico adiacente all'Eroe.
Trappola Rozza: tutti i nemici entro 2 caselle dall'Eroe saltano il prossimo turno.



Zyrith

I
II
III

DROW ASSASSINO

Veleno: alla fine del suo turno, un nemico precedentemente colpito dall'Eroe subisce 1 danno extra.
Passo Ombra: +4 al prossimo movimento dell'Eroe.
Protezione Magica: annulla un Incantesimo del Terrore indirizzato all'Eroe.



Korr

I
II
III

MINOTAURO BERSERKER

Carica: l'Eroe può muoversi di 3 caselle e attaccare con un bonus di +1 dadi d'attacco.
Cornata: spinge indietro un nemico adiacente all'Eroe di 3 caselle e infligge 1 danno difendibile.
Resistenza del Toro: ignora 1 danno subito dall'Eroe.