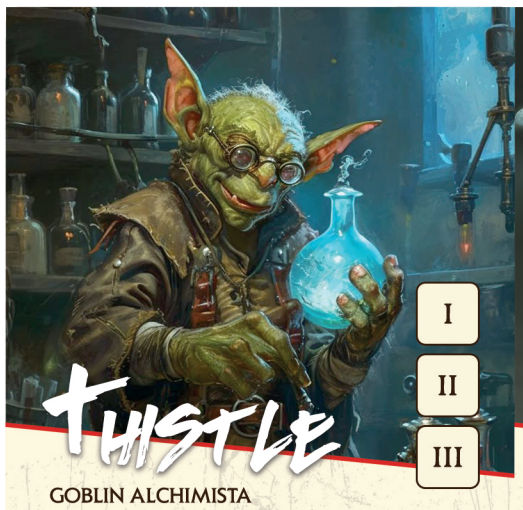


Thistle

I
II
III

GOBLIN ALCHIMISTA

Pozione Rossa: cura 1D4 PC a un Eroe in linea di vista o se stessi.

Pozione Blu: cura 1D4 PM a un Eroe in linea di vista o se stessi.

Pozione Verde: un Eroe ottiene 1 Dado Potere per il suo prossimo tiro di difesa o attacco.



Sha'ra

I
II
III

UMANA NOMADE

Danza delle Lame: attacca 2 nemici adiacenti all'Eroe con 2 dadi ciascuno. Ogni nemico si difende.

Velo Sabbioso: +1 scudo bianco a tutti gli Eroi in linea di vista per 1 turno.

Canto del Deserto: annulla tutte le trappole se presenti nella stanza in cui entra l'Eroe.



Ash

I
II
III

TIEFLING NECROMANTE

Tocco Tombale: infligge 2 danni difendibili a un nemico in linea di vista con l'Eroe.

Scheletro Ardente: evoca 1 scheletro sotto il controllo dell'Eroe fino a quando non viene sconfitto.

Fiamma Profana: l'Eroe ottiene + 1 dado nel prossimo attacco ma subisce 1 danno.



Erydor

I
II
III

AARAKOCRA PALADINO

Ali Protettive: +2 dadi difesa a un alleato in linea di vista con l'Eroe per 1 turno.

Raggio Solare: infligge 1D3 danni difendibili a 1 nemico in linea di vista con l'Eroe.

Canto Celestiale: cura 1 PC all'Eroe e tutti gli alleati adiacenti ad esso.



Kethra

I
II
III

GNOLL SCIAMANO

Ruggito del Tuolo: 1D4 danni difendibili a tutti i nemici adiacenti all'Eroe.

Aura dei Monti: l'Eroe ottiene 1 Dado Potere nel prossimo turno per tutta la sua durata.

Totem: blocca 1 corridoio di larghezza una casella per 1 turno. Nemici ed alleati non possono passare.



Zilprax

I
II
III

DRAGONIDE GUERRIERO

Scaglie: +2 dadi extra nella prossima difesa dell'Eroe.

Soffio di Fuoco: una fiammata colpisce fino a 2 caselle attorno all'Eroe, causando 1D4 danni difendibili a tutti i nemici nel raggio.

Ruggito: l'Eroe ottiene 1 dado extra nel prossimo attacco.



Elvinor

I
II
III

MEZZELFO MAGO

Esplosione Arcana: infliggi 2 danni difendibili a tutti i nemici entro 2 caselle dall'Eroe.

Nebbia Avvolgente: tutti i nemici all'interno di una stanza il prossimo turno attaccano con -1 dado.

Recupero: l'Eroe può a sua scelta perdere X PM per ottenere X PC.



Lyris

I
II
III

TABAXI SCOUT

Agilità Felina: l'Eroe ottiene +5 al suo prossimo movimento.

Artigli Rapidi: 1 danno diretto a un nemico adiacente all'Eroe.

Nell'Ombra: tira 1DC: se ottieni teschio, il prossimo turno dei nemici l'Eroe viene ignorato.



Orlin

I
II
III

GNOMO ARTIFICIERE

Trappola Lampo: infligge 1 danno diretto a un nemico in linea di vista con l'Eroe e ne blocca il movimento per 1 turno.

Fumogeno: +1 dado difesa a tutti gli alleati adiacenti all'Eroe.

Riparazione: l'Eroe può ritirare un dado qualsiasi.



Kragg

I
II
III

NANO FORGIARUNE

Sigillo Protettivo: +2 dadi difesa a un alleato in linea di vista con l'Eroe per 1 turno.

Marchio della Rovina: l'attacco dell'Eroe colpisce anche un nemico adiacente al bersaglio, infliggendo 1D3 danni non difendibili.

Potere Runico: l'Eroe ottiene 1 Dado Potere per 2 turni.