

POTERE PERSONALE (1 PE)

INCANTATORE

MAGO DA BATTAGLIA

TELETRASPORTO

ABILITÀ DI CLASSE GRATUITA

[Spendi 1 PE] Attacco O Difesa : +2

Eroe: _____

PE: _____

Giocatore: _____

Teletrasporto 2

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

LIVELLO 5

SALUTE POTENZIATA

• +1 Salute Massima

• +2 Salute Massima

MAGIA DELLE OMBRE

• [Modalità Ombra] Attacco: I risultati vuoto ricevono +1

• [Modalità Ombra] Attacco: I risultati vuoto ricevono +1
• [Modalità Ombra] Attacco: Puoi girare un risultato vuoto.

SPADA E INCANTESIMI

• Spada e Incantesimi (Attacco: +1 Tiro di Attacco Ripetuto)

• Spada e Incantesimi (Attacco: +2 e +1 Tiro di Attacco O di Difesa Ripetuto)

RISUCCHIO DI VITA

• Magico : L'Eroe o un Alleato entro Linea di Vista può curarsi di 1.

• Magico : L'Eroe o un Alleato entro Linea di Vista può curarsi di 2.

• Magico : L'Eroe o un Alleato entro Linea di Vista può curarsi di 3.

CONGELARE

• Magico : Stordire il Nemico.

• Magico : Stordire il Nemico.
• "Attacco: +3 Ferite" se il Difensore è stordito.

PALLA DI FUOCO

• Magico : +3

• Magico : +3
• Magico : +2

• Magico : +4
• Magico : +3

POTERE PERSONALE (1 PE)

GUARDIA DEL CORPO

PALADINO DELLA FURIA

BALUARDO

ABILITÀ DI CLASSE GRATUITA

[Spendi 1 PE] Se un Alleato entro 1 Zona è Attaccato, colloca la tua miniatura in quella Zona e diventa il bersaglio di quell'Attacco.

Eroe: _____ PE: _____

Giocatore: _____

"Difesa: +1  agli altri Alleati nella stessa Zona.

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

LIVELLO 5

SALUTE POTENZIATA

5

• +1 Salute Massima

10

• +2 Salute Massima

LUCE NELL'OSCURITÀ

10

• [Modalità Ombra] "Difesa: +1  all'Eroe e a tutti gli Alleati nella stessa Zona.

10

• [Modalità Ombra] "Difesa: +2  all'Eroe e a tutti gli Alleati nella stessa Zona.

SCUDO DELLA FURIA

5

• Ritorsione 1

5

• Ritorsione 2

10

• Ritorsione 3

COLOSSO CORAZZATO

10

• [Portatore di Scudo] Attacco: +1 
• [Portatore di Scudo] Difesa: +1 

10

• [Portatore di Scudo] Attacco: +2 
• [Portatore di Scudo] Difesa: +2 

BASTIONE DI DIFESA

5

• **Rigenerazione 1** (l'Eroe può curare un Alleato entro Linea di Vista invece di se stesso)

10

• **Rigenerazione 2** (l'Eroe può curare un Alleato entro Linea di Vista invece di se stesso)

PROVOCARE

5

• Provocare

10

• Provocare
• Difesa: +1 Tiro di Difesa Ripetuto

10

• Provocare
• Difesa: +1 Tiro di Difesa Ripetuto
• Difesa: +1 dado di Difesa

POTERE PERSONALE (1 PE)

SCATTO

INCURSORRE DELLA LUNA ROSSA

SIGNORE DELLE OMBRE

ABILITÀ DI CLASSE GRATUITA

[Spendi 1 PE] Effettua 1 Azione di Movimento gratuita.

Eroe: _____ PE: _____

Giocatore: _____

L'Eroe è considerato in Modalità Ombra per il suo primo Attacco a ogni Attivazione.

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

LIVELLO 5

SALUTE POTENZIATA

• +1 Salute Massima

• +2 Salute Massima

ATTACCO FURTIVO

• [Modalità Ombra] Attacco: Difensore -1

• [Modalità Ombra] Attacco: Difensore -2

• [Modalità Ombra] Attacco: Difensore -3

COLPO LETALE

• "Attacco: +1 Ferita" se il Difensore non ha

• "Attacco: +3 Ferite" se il Difensore non ha

BOMBA FUMOGENA

• Sfuggente

• Sfuggente
• Quando l'Eroe esce da una Zona, infligge 1 Ferita a ogni Nemico in quella Zona (un'Orda conta come un Nemico).

SPECIALISTA IN DUE ARMI

• [Impugnare Due Armi] Mischia: +1

• [Impugnare Due Armi] Mischia: +1 E +1

SPECIALISTA CECCHINO

• Tiro Sicuro (Distanza: Difensore -1)

• Tiro Sicuro (Distanza: Difensore -1 (Ripetizione 2))

POTERE PERSONALE (1 PE)

BERSERK

BERSERKER LOTTATORE

IRA INTERIORE

ABILITÀ DI CLASSE GRATUITA

[Spendi 1 PE] L'Eroe riceve "Attacco: +1 ✂" per ogni 2 Ferite che possiede.

Eroe: _____ PE: _____

Giocatore: _____

[Sete di Sangue 1] Attacco: Puoi ripetere il tiro di un qualsiasi numero di dadi di Attacco una volta aggiuntiva.

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

LIVELLO 5

SALUTE POTENZIATA



• +2 Salute Massima



• +2 Salute Massima
• Rigenerazione 1

IRA DELLE OMBRE



• [Modalità Ombra] Difesa: Infliggi 1 Ferita all'Attaccante.



• [Modalità Ombra] Difesa: Infliggi all'Attaccante un ammontare di Ferite pari a metà del numero di ✂ ottenuti con il tiro (arrotondato per eccesso).

CARICA



• Carica

• Carica (Mischia: +1 Tiro di Attacco Ripetuto)



• Carica (Mischia: +1 Tiro di Attacco Ripetuto E +3 ✂)

BRUTALITÀ



• Attacco ✨: Difensore -1 🛡



• Attacco ✨: Difensore -1 dado di Difesa.

SETE DI SANGUE



• [Sete di Sangue 1] Mischia: +1 Ferita



• [Sete di Sangue 1] Mischia: +2 Ferite



• [Sete di Sangue 1] Mischia: +3 Ferite

ALIMENTATO DALL'ODIO



• [Ferito 3] Provocare
• [Ferito 3] Difesa: +2 🛡



• [Ferito 3] Provocare
• [Ferito 3] Difesa: +3 🛡
• [Ferito 3] Difesa 💎: Se l'Eroe muore, rimane invece in vita con 1 Salute.

POTERE PERSONALE (1 PE)

SCOPRIRE DEBOLEZZA

RANGER DELL'OMBRA NOTTURNA

SFUGGENTE

ABILITÀ DI CLASSE GRATUITA

[Spendi 1 PE] **Attacco:** Puoi ripetere il tiro di un qualsiasi numero di dadi di Difesa una volta aggiuntiva.

Eroe: _____ PE: _____

Giocatore: _____

Sfuggente

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

LIVELLO 5

SALUTE POTENZIATA

5

• +1 Salute Massima

10

• +2 Salute Massima

CACCIATORE NELLE OMBRE

5

• [Modalità Ombra] **Attacco:** Difensore -1 dado di Difesa

10

• [Modalità Ombra] **Attacco:** Difensore -2 dadi di Difesa

SPECIALISTA A DISTANZA

5

• **Distanza:** +1 Tiro di Attacco Ripetuto.

5

• **Distanza:** +1 Tiro di Attacco O di Difesa Ripetuto.

ADDESTRAMENTO DIFENSIVO

10

• L'Eroe subisce solo la metà delle Ferite inferte dagli Attacchi (arrotondando per eccesso).

MIRA PRECISA

5

• **Attacco:** Dopo un tiro ripetuto, 1 risultato  vuoto riceve +1  O 1 risultato  vuoto riceve +1 .

10

• **Attacco:** Dopo un tiro ripetuto, gira 1 risultato vuoto.

10

• **Attacco:** Dopo un tiro ripetuto, gira tutti i risultati vuoti.

TIRO SICURO

5

• **Tiro Sicuro**

10

• **Tiro Sicuro (Distanza:** +1 dado di Attacco)

[Spendi 1 PE] Attacco: Uccidi istantaneamente un Gregario bersagliato.

Eroe: _____ PE: _____

Giocatore: _____

+1 Salute Massima

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

LIVELLO 5

SALUTE POTENZIATA

10

- +2 Salute Massima
- Rigenerazione 1

15

- +2 Salute Massima
- Rigenerazione 3

FRENESIA DELLE OMBRE

10

- [Modalità Ombra] Mischia ✨ ✨ O ◇:
"Difensore -1 ◇" per ogni miniatura Nemico nella Zona bersaglio.

10

- [Modalità Ombra] Mischia ✨ ✨ O ◇:
"Difensore -2 ◇" per ogni miniatura Nemico nella Zona bersaglio.

CARICA

5

- Carica

10

- Carica (Mischia: +2 ✂)

10

- Carica (Mischia: +4 ✂)

LANCIARE ARMA

10

- Spendi 1 Azione e scarta una qualsiasi Arma per effettuare un Attacco in Mischia o a Distanza usando i dadi di Attacco dell'Arma +1 🟡 e +1 🔴.

15

- Spendi 1 Azione e scarta una qualsiasi Arma per effettuare un Attacco in Mischia o a Distanza usando i dadi di Attacco dell'Arma +2 🟡 e +2 🔴.

REGGERE AI DANNI

5

- [Nessuna Armatura Indossata] Provocare
- [Nessuna Armatura Indossata] Attacco: +1 ✂
- [Nessuna Armatura Indossata] Difesa: +2 🔵

10

- [Nessuna Armatura Indossata] Provocare
- [Nessuna Armatura Indossata] Attacco: +2 ✂
- [Nessuna Armatura Indossata] Difesa: +3 🔵 E +1 🟢

SPECIALISTA A DUE MANI

5

- [Arma a Due Mani] Mischia: +1 Tiro di Attacco Ripetuto.

15

- Le Armi a Due Mani sono considerate a Una Mano.
- [Arma a Due Mani] Mischia: +1 Tiro di Attacco Ripetuto.