



Sopraffazione

**CALPESTA L'EROE PIU' FORTE
E AFFRONTARLI.
POI, ESEGUIRE TUTTI GLI ATTACCHI.**



Capo



2

Carta Stato del Boss:

Aral'hezec



**QUANDO IL SEGNALINO INIZIATIVA
RAGGIUNGE QUESTA CARTA, RISOLVI
TUTTE LE CONDIZIONI CHE RIGUARDANO
ARAL'HEZEC E POI SPOSTA IL MARCATORE
IN AVANTI.**



Capo



5

Corrompere i forzi



**ACCHIAPPA ALL'EROE PIÙ FORTE E
BUTTARLI NELLA VASCA DELLE TENEBRE
POI, ESEGUIRE TUTTI GLI ATTACCHI.**



Capo



5

Rompere il corrotto

**ACCHIAPPA EROE PIU' CORROTTO
E AFFRONTARLI.
POI, ESEGUIRE TUTTI GLI ATTACCHI.**



Capo



5

Brucia al rogo



ACCHIAPPA ALL'EROE PIÙ DEBOLE E
BUTTARLI NELLA VASCA DELLE LAVA
POI, ESEGUIRE TUTTI GLI ATTACCHI.



Capo



5



LIVELLO 1

PRECISIONE:
✂ +1 A COLPIRE



LIVELLO 2

EROICO:
OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+:
VOI O UN VOSTRO ALLEATO
BERSAGLIO, GUARIGIONE 2



LIVELLO 2

POSIZIONE DIFENSIVA:
OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+:
VOI O UN VOSTRO ALLEATO
BERSAGLIO, SCUDO 2

CAMPIONE



LIVELLO 1

AURA DI LUCE

VOI E GLI EROI ADJ
SUBISCE SOLO UN COLPO ✕
PENALITÀ DALLE TENEBRE



LIVELLO 2

UN'AURA DI PROTEZIONE:

TU E GLI EROI ADJ
SUBISCONO SOLO 1 DANNO
DALL'OSCURITÀ



LIVELLO 2

UN'AURA DI GUARDIA:

I NEMICI AGGIUNTI NON
GUADAGNANO
BONUS AI DMG DA OSCURITÀ

GUARDIANO



LIVELLO 1

PAROLA DI CONFORTO:
LE TUE GUARIGIONI
GUADAGNANO +1 BONUS



LIVELLO 2

AURA DI GUARIGIONE
OGNI VOLTA CHE UN EROE
FINISCE UN MOVIMENTO ADJ AL
TUO PER LA PRIMA VOLTA IN UN
TURNO: LORO GUARIRE 1



LIVELLO 2

DIGIUNO SANTIFICATO:
IMMUNITA' ALLA
MALEDIZIONE E CONDIZIONI
IMPOSTO DAI NEMICI

UNZIONE



LIVELLO 1

RAPIDITÀ:
+2 MOSSA



LIVELLO 2

COSTITUZIONE:
+3 CV



LIVELLO 3

DOVERE:
POTETE TENERNE UNO
IN PIÙ CUBO DI TRAUMA
SULLA TUA SCHEDA,
MENTRE TU TIENE
ALMENO UN CUBO DEL
TRAUMA, ✕ +1 DMG

VIRTÙ

PUGNALE AL CHIARO DI LUNA

ARMA A MANO LIBERA E RELIQUIA



P



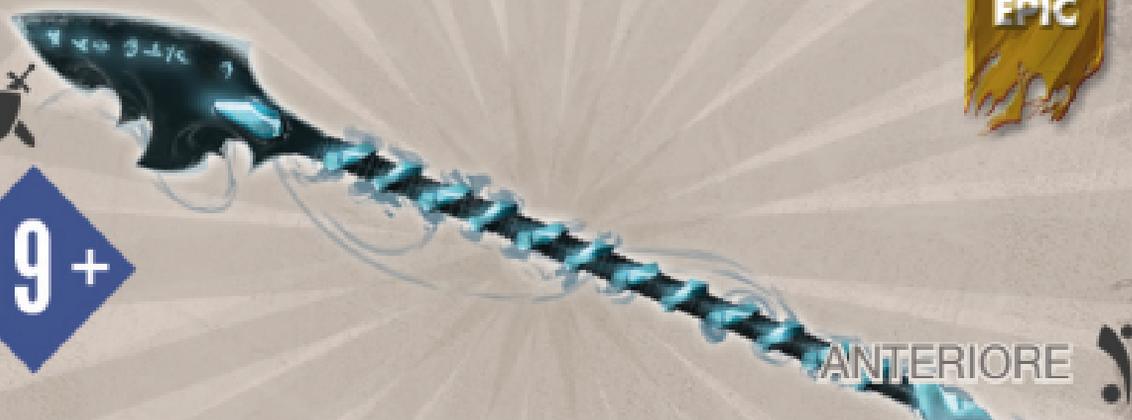
GLI ATTACCHI CON INCANTESIMI(☀) GUADAGNI +2 BONUS;
ANCHE, OGNI VOLTA CHE EFFETTUA UN ATTACCO CON
INCANTESIMO, TIRA IL D20: SE TIRA 16+, TRATTI IL CUBO CHE
HA UTILIZZATO COME SE FOSSE UN DADO SELVATICO.

PERFORATORE OSCURO

ARMA PESANTE O ARMA LEGGERA



EPIC

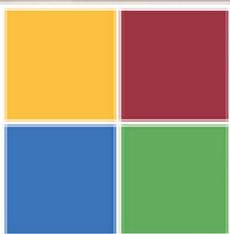


ANTERIORE

ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO, TU PUOI GIRARE QUESTA CARTA. ANCHE, OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: AUTO, PULIRE 1 E L'ATTACCO GUADGNA BRUCIA 2



MEMORIA DELL' OCCHIO DEL DRAGO GINGILLO



TIRA DALL'ETERNITA' AUTO,
CONCENTRAZIONE 2 E PULIRE 1;
PUOI RICHIAMARE FINO A 4 ALTRI AC

OMBRE DI BANE

ARMA PESANTE



ANTERIORE

ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO, TU PUOI GIRARE QUESTA CARTA. ANCHE, OGNI VOLTA CHE SI TIRA 16+: L'ATTACCO GUADAGNA INTIMIDAZIONE4

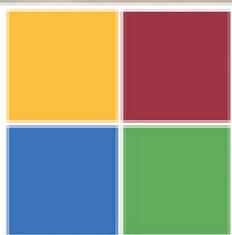


SCUDO DRAGONLAW

RELIQUE O SCUDO



EPIC



BLOCCO ROBUSTO: ⚡

AUTO, PREVENIRE 6; ATTACCATORE
SUBISCI; BRUCIARE 4

Drasek



draconian
paladin

;



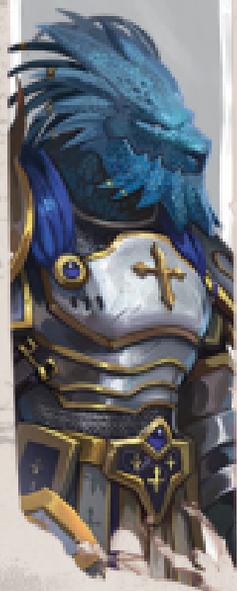
Clade



umano
paladino

;



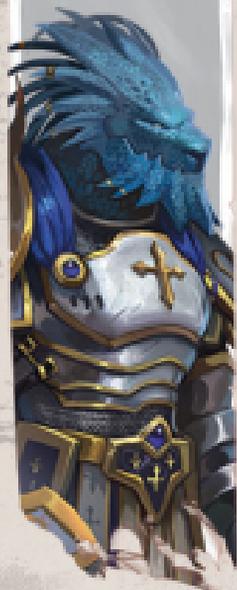


I

ABILIT DI AGILIT

CARICA DRACONIANA:
MUOVERE 4,
CALPESTARE 2



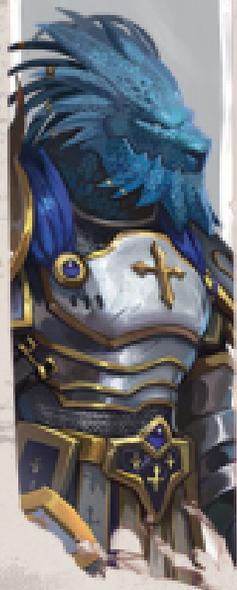


I

ABILIT MELEE

✂ COLPO MORTALE:
+2 COLPI, +2 DANNI E
ABBATTERE



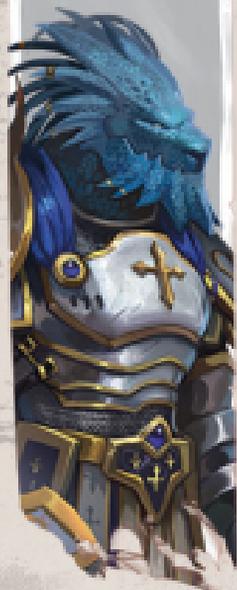


I

COMPETENZE VARIEGATE

✦ **ALITO DI DRAGO:**
COLPO 1, +2 COLPO,
BRUCIATURA 2





ABILITÀ DI SAGGEZZA

SCAGLIE DI DRAGO:
IMMUNITÀ AL SANGUINAMENTO
E CONDIZIONI DI
AVVELENAMENTO

P

I



I

ABILIT DI AGILIT

ATTERRAGGIO EROICO:
SALTO 4; FINO A DUE ADJ
ALLEATI, GUARIGIONE 2



!



I

ABILIT IN MISCHIA

⚡ **ALZA LO SCUDO:**
PREVENZIONE 4



!



I

COMPETENZE VARIEGATE

LIBERARE LA MENTE:
AUTO FOCUS 1
E SCUDO 3





I

ABILIT DI SAGGEZZA

⚡ **VELO DI LUCE:**
COLPO 1, PREVENIRE 3



!

CONTADINO CORROTTO

ESORDIENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



REGENERAZIONE 1;
SANGUINARE 1 E LENTO



CONTADINO CORROTTO

COMBATTENTE (STANDARD)



IMMUNITÀ



REGENERAZIONE 1;
SANGUINARE 1 E LENTO



CONTADINO CORROTTO

VETERANO (STANDARD)



IMMUNITÀ



REGENERAZIONE 2;
SANGUINARE 2 E LENTO

CONTADINO CORROTTO

CAMPIONE (STANDARD)



IMMUNITÀ



**REGENERAZIONE 2;
SANGUINARE 2 E LENTO**

