

ARTEMIS ENTRERI

Umano Assassino

Artemis e' certamente considerato essere il piu' abile assassino in tutti i Reami.

		AC	HP	Speed	Surge	Add
<input type="checkbox"/>	Lvl 1	15	8	6	4	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	16	10	6	5	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	17	12	6	6	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	18	14	6	7	+1A

COLPO CRITICO: dal livello 2+ se attacchi e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti CartePotere:

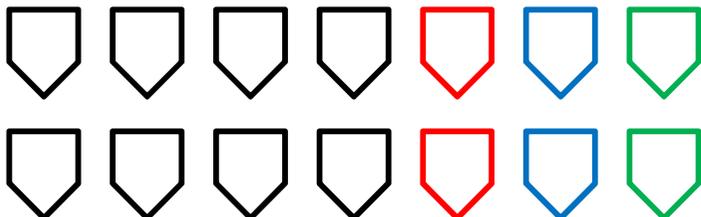
Pugnale Vampirico (At-Will)

1 At-Will power

2 Utility powers

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello.



INNATE ABILITY
FURTIVITA' ASSASSINA
Evitare il pericolo e' importante quanto una buona abilita' di combattimento.

Ogni volta che poni un Mostro, puoi porlo su qualsiasi tessera con un bordo inesplorato.

AT-WILL POWER
L'ARTIGLIO DI CARONTE
Questa pericolosa lama richiede un guanto protettivo per essere brandita con tranquillita'.

Attacca un Mostro adiacente. Se colpisci un Eroe, l'Eroe e' avvelenato.

+ 6 ATK / 1 DMG.

AT-WILL POWER
SPADA LUNGA MAGICA
Prima di ottenere l'Artiglio di Caronte, usi questa splendente lama.

Attacca 1 Mostro adiacente.

+ 10 ATK / 1 DMG.

AT-WILL POWER
PUGNALE VAMPIRICO
Questo pugnale incantato risucchia la vita dai tuoi nemici.

Attacca un Mostro adiacente. Se colpito, ricevi 1 HP.

+ 6 ATK / 1 DMG.

AT-WILL POWER
SCIABOLA FERITRICE
Questa lama affilata strappa via la carne, causando abbondanti sanguinamenti.

Attacca 1 Mostro adiacente. Se tiri un 18+, questo attacco causa un +1 di danno.

+ 6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER
CAPPA DEL PIPISTRELLO
La tua magica cappa si trasforma in giganti ali di pipistrello.

Usa durante la tua fase Eroe. Muovi il tuo Eroe fino alla sua velocita'. Il tuo Eroe puo' muovere attraverso le caselle con Mostri.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER
ALLIEVO RAPIDO
Artemis e' rapido a rubare le abilita' di combattimento che lo circondano.

Quando un Eroe entro 1 tessera usa 1 Daily Power questo puo' solamente attaccare nemici adiacenti, prendi il controllo di questa carta potere dopo che e' stata usata.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER
LANCIO DEL COLTELLO
Affondi il tuo vampirico coltello nella gola di un bersaglio distante.
Attacca un Mostro entro 1 tessera. Ricevi 1 HP per ogni 1 danno che l'attacco procura.
+6 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER
EQUILIBRIO DEL DUELLANTE
Artemis pratica uno stile di combattimento a due mani.

Poni su questa carta 2 segnalini Duel. Rimuovi 1 segnalino per usare 2 At-Will powers.

Girala quando finiti.

DAILY POWER
LAMA ESECUTRICE
Non c'e' scampo dall'attacco dell'assassino.

Attacca 1 Mostro adiacente.

+6 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER
PARATA & COLPO
Il tuo pugnale devia l'attacco e ti da' l'opportunita' di contrattaccare.

Quando sei colpito da un attacco, invece fallisce. Usa un At-Will power contro un Mostro adiacente.

Gira dopo l'uso.

ATHROGATE

Nano Battagliero

Come Bruenor, Athrogate e' uno dei nani Delzoun rimasti ed e' anche un feroce combattente.

AC HP Speed Surge Add

<input type="checkbox"/>	Lvl 1	14	8	6	4	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	15	10	6	5	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	16	12	6	6	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	17	14	6	7	+1D

COLPO CRITICO: dal livello 2+ se attacchi e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le Carte Poteri seguenti:

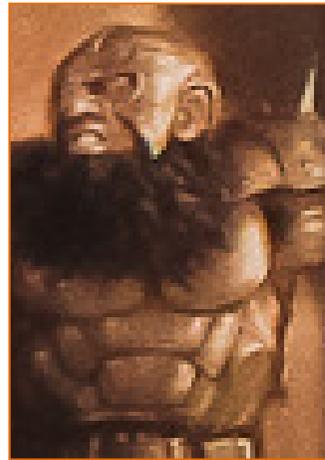
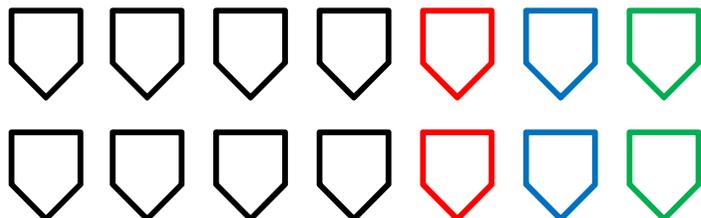
Logoramento & Dirompente (At-Wills)

Colpo Doppio (Utility)

1 Utility power

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello.



INNATE ABILITY

COLPO POSSENTE

La tua agilita' e' un vantaggio quando esplori l'ignoto.

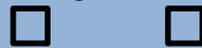
Se colpisci un Mostro, puoi muoverlo 1 casella in qualsiasi direzione dopo che tutti i danni gli sono stati inflitti.

UTILITY POWER

COLPO DOPPIO(DOUBLE STRIKE)

Un colpo per incrinare l'armatura, l'altro per schiantare il resto.

Metti 2 segnalini DS qui.



Rimuovi 1 segnalino per usare 2 poteri di attacco differenti.

Girala quando usati tutti.

UTILITY POWER

ALLEATO SNORT

Questo cinghiale ti e' stato donato da Jaraxle.

Invece di attaccare, trova la carta di Snort e metti il segnalino vicino a te. Si attiva una volta nella fase 3 della tua fase Maligno.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

LOGORAMENTO

La tua mazza e' ricoperta da un fluido rossastro di un mostro colpito.

Attacca 1 Mostro adiacente. Se colpito il Mostro riceve - 4 AC.

+6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

AVANZATA INARRESTABILE

"Non puoi fermarmi" - Athrogate.

Durante la tua fase esplorazione, rivela una tessera su un altro bordo inesplorato sulla tua tessera. Non pescare una carta incontro.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

DIROMPENDE

Questa arma e' ricoperta da un agente chimico che esplode all'impatto.

Attacca 1 Mostro adiacente. Se colpito, ogni Mostro adiacente al bersaglio riceve 1 danno.

+6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

ARNESE TUTTO FARE

La tua mazza funziona anche come piccolo congegno.

Durante la tua fase Eroe, disattiva 1 Trappola sulla tua tessera.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

ATTACCO COORDINATO

Constanti attacchi degli orchi, hanno migliorato le vostre tattiche.

Attacca 1 Mostro adiacente. Un altro Eroe entro 1 tessera puo' usare un attacco At-Will power.

+6 ATK / 2 DMG.
(fallito 1 danno)
Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO POSSENTE

Un solo colpo manda l'avversario indietro cadendo.

Attacca 1 Mostro adiacente. Colpito o fallito, muovi il Mostro indietro di 2 tessere.
+ 6 ATK / 3 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

VORTICE DI MAZZE

Le tue mazze gemelle roteano in un vortice mortale.

Attacca ogni Mostro sulla tua tessera.
+6 ATK / 2 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

ASSALTO FURIOSO

Una furia cieca ti lancia dritto in battaglia.

Muoviti della tua velocita' e attacca un mostro adiacente.

+6 ATK / 3 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

BRUENOR BATTLEHAMMER

Nano Combattente

Bruenor conduce i frammenti rimanenti del suo clan in un'epica avventura per rivendicare la sua dimora ancestrale, Mithral Hall.

AC HP Speed Surge Add

<input type="checkbox"/>	Lvl 1	16	10	5	5	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	17	12	5	6	+3*
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	18	14	5	7	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	19	16	5	8	+1U

COLPO CRITICO: dal livello 2+ se attacchi e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

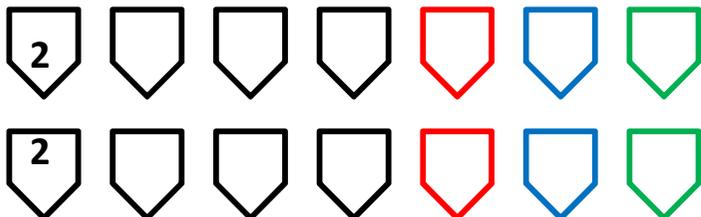
Seleziona le seguenti Carte Poteri:

Ascia Intaccata (At-Will)

Scudo del Clano (Utility), Colpo Impetuoso (Utility), *+3 segnalini al livello 2

2 Utility powers

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello.



AT-WILL POWER

ASCIA INTACCATA

Un nemico abbattuto e' buono come un altro.

Attacca 1 Mostro adiacente. Una volta per turno, se l'attacco fallisce, puoi attaccare un altro Mostro adiacente.

+7 ATK / 1 DMG.

INNATE ABILITY

INCORNATA

Anche per un nano, Bruenor e' insolitamente arcigno e goffo... letteralmente.

Alla fine della tua fase, Eroe, puoi prelevare 1 tuo danno per infliggerlo ad un Mostro adiacente.

UTILITY POWER

ANTICHI NEMICI

Nani e goblins sono stati gli uni contro gli altri, per generazioni.

Durante la tua fase Eroe, piazza qualsiasi numero di Mostri entro 1 tessera da te su una casella adiacente a te.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

SCUDO DEL CLAN

Bruenor porta con orgoglio questo scudo decorato con un boccale spumeggiante.

All'inizio della tua fase Eroe, puoi mettere il tuo segnalino Stance qui. Nel frattempo che questo segnalino e' su questa carta, ricevi +2 AC.

UTILITY POWER

GUARDIA DEL CORPO

Dovrete passare me per primo!

All'inizio della tua fase Eroe, puoi mettere il tuo segnalino Stance qui. All'inizio di qualsiasi fase Maligno, rimuovi il segnalino per cambiare posizione con un altro Eroe entro 1 tessera.

UTILITY POWER

COLPO IMPETUOSO

Bruenor affonda la sua ascia dentata in profondita' nella carne del suo nemico.

Piazza un totale di 3 (6) segnalini su questa carta. Puoi rimuovere 1 segnalino quando colpisci un Mostro adiacente, infliggendo un +1 di danno.

Gira quando finiti tutti.



UTILITY POWER

CONTRATTACCO

Non colpire un nano in testa...

Invece di attaccare, piazza il tuo segnalino Stance qui. Rimuovilo dopo che un Mostro adiacente ti attacca per attaccare quel Mostro con un At-Will power.

UTILITY POWER

BIRRA NANICA

Per i nani, una buona birra e' meglio di una pozione di guarigione.

Invece di muoverti, tu o un Eroe adiacente ricevete 2 HP. Non pescate carte Incontro per questo turno.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

SBRIGATI!

"Non indugiare! Mithral Hall si erge davanti a me, ed io sto pensando di andarci!"

All'inizio della tua fase Eroe, puoi mettere il tuo segnalino Stance qui. Mentre il segnalino e' su questa carta, ricevi +2 di Velocita'.

UTILITY POWER

VIRTU' LEGGENDARIA

Guidato da visioni di Mithral Hall, Bruenor conduce i suoi compagni infallibilmente.

Durante la tua fase Eroe, guarda le prime 2 tessere mappa del mazzo. Metti 1 tessera non-avventura in fondo al mazzo e l'altra lasciala in cima.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

TIRO FORTUNATO

La fortuna e' buona come abilita' se ottieni risultati.

Usa dopo un tiro di dado. Ritira il dado.

Gira dopo l'uso.

CATTI-BRIE

Umana Arciere

Considerata come una figlia adottiva di Bruenor, Catti-Brie e' fieramente devota al Clan Battlehammer.

	AC	HP	Speed	Surge	Add
<input type="checkbox"/>	Lvl 1	15	6	6	3
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	16	8	6	4 +1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	17	10	6	5 +1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	18	12	6	6 +1D

	AC	HP	Speed	Surge	Add
<input type="checkbox"/>	Lvl 1	15	6	6	3
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	16	8	6	4 +1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	17	10	6	5 +1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	18	12	6	6 +1D

COLPO CRITICO: dal livello 2+ se attacchi e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti Carte Poteri:

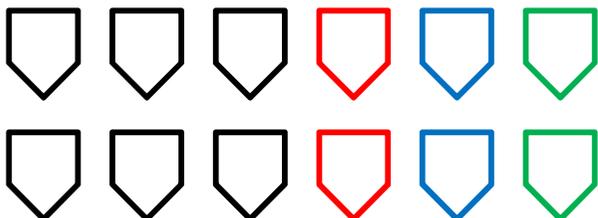
Khazid'hea (At-Will)

Taumaril (At-Will)

2 Utility powers

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello.



INNATE ABILITY

PASSO RAPIDO

La tua agilita' e' un vantaggio quando esplori l'ignoto.

Alla fine della tua fase Esplorazione, puoi muoverti fino a 2 caselle aggiuntive.

UTILITY POWER

STATO IPNOTICO

Uno stato ipnotico bellicoso prepara il corpo alla battaglia.

All'inizio della tua fase Eroe, metti il tuo segnalino Stance qui.

Mentre il segnalino e' su questa carta, ricevi 1 HP ogni volta che colpisci con un attacco.

UTILITY POWER

CERCARE IL BERSAGLIO

Le tue frecce si infilzano a fondo nella carne del tuo avversario.

All'inizio della tua fase Eroe, metti il tuo segnalino Stance qui.

Mentre il segnalino e' su questa carta, i tuoi attacchi procurano un +1 di danno per colpo.

AT-WILL POWER

KHAZID'HEA

Questa spada e' assetata di sangue e brama di essere nutrita.

Attacca ogni Mostro adiacente. In seguito il tuo Eroe riceve 1 danno.

+6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

COLPO AGGIUNTO

Un'arma pronta protegge i tuoi alleati da attacchi improvvisi.

Invece di attaccare, metti il tuo segnalino Stance qui.

All'inizio di una qualsiasi fase Maligno, rimuovi il segnalino per usare un At-Will power.

AT-WILL POWER

TAUMARIL

Questo incantato arco una volta imbracciato per l'attacco onora antichi eroi di Mithral Hall.

Attacca 1 Mostro entro 2 tessere. Non puoi attaccare con questo potere se sei adiacente ad un Mostro.

+6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

GRANDINE

Una pioggia di frecce costringe i tuoi nemici in fuga per ripararsi.

All'inizio della tua fase Eroe, metti il tuo segnalino Stance qui.

Mentre il segnalino e' su questa carta, ricevi +4 di ATTACCO e puoi muovere il bersaglio di 1 tessera.

DAILY POWER

SCIAME DI COLPI

Una cascata di frecce colpisce i tuoi nemici.

Attacca ogni mostro su una tessera entro 2 tessere. Non puoi usare questo potere se sei adiacente ad un Mostro. +6 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO IN TESTA

Con abilita', una singola freccia puo' abbattere il piu' grande nemico.

Attacca 1 Mostro entro 2 tessere. Non puoi usare questo potere se sei adiacente ad un Mostro. +6 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPI A RIPETIZIONE

In caso di dubbio, colpisci ogni cosa.

Attacca ogni mostro entro 1 tessera. Non puoi usare questo potere se sei adiacente ad un Mostro. +5 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO RAVVICINATO

A volte combattere a distanza non e' un'opzione.

Attacca 1 mostro sulla tua tessera.

+7 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DRIZZT DO'URDEN

Elfo Scuro Ranger

L'esilio dalla Citta' dei Ragni nacque con qualcosa di molto raro nella societa' degli elfi scuri: una coscienza.

AC HP Speed Surge Add

	Lvl	AC	HP	Speed	Surge	Add
<input type="checkbox"/>	Lvl 1	16	8	7	4	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	17	10	7	5	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	18	12	7	6	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	19	14	7	6	

COLPO CRITICO: dal livello 2+ se attacchi e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti Carte Poteri:

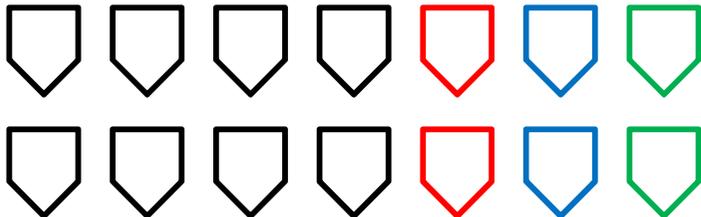
Brivido di Morte (At-Will)

Scintillio (At-Will)

2 Utility powers

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello.



INNATE ABILITY

COMBATTENTE ESPERTO

La tua abilita' mortale con le due lame e' leggendaria.

Puoi fare un attacco
addizionale durante la
tua fase Eroe.

UTILITY POWER

NUBE DI TENEBRE

Il tuo innato talento magico fa precipitare i tuoi nemici in un buio soprannaturale.

Usa quando un Mostro
entro 1 tessera viene
attivato. Quel Mostro
non si attiva in questa
fase Villain.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

DANZA SERPEGGIANTE

In battaglia, Drizzt si muove molto rapidamente come le sue scimitarre.

Usalo all'inizio della tua
fase Eroe. Metti il tuo
segnalino Stance qui.
Mentre il tuo segnalino
e' qui, puoi muovere
fino a 2 caselle in piu'
prima o dopo l'attacco.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

BRIVIDO DI MORTE

Drizzt chiamo' cosi' questa
magica scimitarra, custodita
da un drago bianco.

Attacca 1 Mostro adia-
cente. Se tiri un 18 o piu'
con il dado, questo
attacco provoca un +1 di
danno.

+6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

FUOCO OSCURO

I mostri brillano per mezzo
di una luce tremolante viola.

Usa durante la tua
fase Eroe. Un Mostro
entro 1 tessera
riceve - 4 AC.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

SCINTILLIO

Questa lama elfica, con un
zaffiro incastonato a forma
di stella, protegge magica-
mente chi la impugna.

Attacca 1 Mostro adia-
cente, poi metti il tuo
segnalino Stance qui.

Quando vieni colpito da un
Mostro adiacente rimuovi
il segnalino per prevenire 1
danno.

+6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

ULTIMA FERITA

"Le ultime ferite durano di
piu'" -Drizzt.

Invece di attaccare,
metti il tuo segnalino
Stance qui. Rimuovilo
all'inizio di una qual-
siasi fase Maligno per
muoverti della tua
velocita' e attaccare
con un At-Will power.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

ELFO SCURO SOLITARIO

Come un reietto, Drizzt e' un
combattente solitario.

Muoviti della tua ve-
locita', poi attacca 1
Mostro adiacente.

+6 ATK / 3 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO ISPIRATRICE

Drizzt preferisce dare il
buon esempio.

Attacca 1 Mostro adia-
cente. Ogni altro Eroe
entro 1 tessera da te puo'
fare un attacco con un
At-Will power.

+ 8 ATK / 2 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

COLPO DOPPIO

Le due scimitarre di Drizzt
scintillano.

Attacca 1 Mostro adia-
cente, poi attacca 1
Mostro adiacente.

+6 ATK / 2 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

GUENHWYVAR

Questo animale e' un al-
leato fedele di Drizzt, una
pantera nera magica.

Invece di attaccare,
trova la carta alleato
di Guenhwyvar e metti
la miniatura adiacente
a te. Essa si attiva per
prima durante la tua
fase Maligno.

Gira dopo l'uso.

JARAXLE BAENRE

Elfo Scuro Mercenario

Jaraxle comanda la banda dei mercenari di Bregon D'aerthe, un nemico mortale di chi odia Menzoberranzan.

AC HP Speed Surge Add

<input type="checkbox"/>	Lvl 1	16	8	6	4	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	17	10	6	5	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	18	12	6	6	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	19	14	6	7	+1U

COLPO CRITICO: dal livello 2+ se attacchi e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti Carte Poteri:

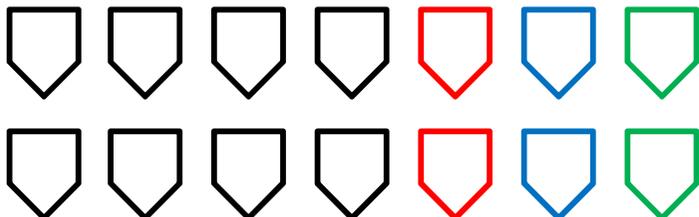
Stoccata (At-Will)

Bracciale di Pugnali (At-Will)

2 Utility powers

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello.



INNATE ABILITY

ARSENALE DI EQUIPAGGIAMENTO

La tua agilita' e' un vantaggio quando esplori l'ignoto.

Cominci il gioco con 2 carte oggetto dal mazzo delle carte tesoro.

UTILITY POWER

NUBE DI TENEBRE

Il tuo innato talento magico fa precipitare i tuoi nemici in un buio soprannaturale..

Usa quando un Mostro entro 1 tessera viene attivato. Quel Mostro non si attiva per questa fase Maligno.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

FUOCO OSCURO

I mostri brillano per mezzo di una luce tremolante viola.

Usa durante la tua fase Eroe. Un Mostro entro 1 tessera riceve -4 AC.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

STOCCATA

Questa lama sottile penetra profondamente.

Attacca 1 Mostro adiacente. Se tiri un 18 o piu' con il dado, questo attacco infligge un +1 di danno.

+7 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

ORDINE DIRETTO

Jaraxle comanda la banda mercenaria Bregon D'aerthe.

Usa quando un qualsiasi Eroe deve mettere un mostro Drow. Scegli tu in quale tessera mettere il Mostro.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

BRACCIALE DI PUGNALI

I Tuoi magici bracciali forniscono una scorta infinita di pugnali.

Attacca 1 Mostro entro 2 tessere dal tuo Eroe.

+7 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

MANTELLO DEL DROW

Il tuo mantello multi-colore ti consente di sparire dalla vista.

Alla fine della tua fase Eroe, rimuovi il tuo Eroe dal gioco. All'inizio della tua prossima fase Eroe, metti il tuo Eroe su qualsiasi casella della tessera dove eri.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

FOLATA DI LAME

Jaraxle impugna due lunghe spade gemelle e inizia un trambusto d'acciaio.

Attacca ogni Mostro sulla tua tessera poi muoviti 1 tessera lontano.
+7 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno)
Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

LANCIO MORTALE

Lanci un martello che magicamente muta in un missile micidiale.

Attacca 1 Mostro entro 2 tessere.

+ 7 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

AFFONDO

Un colpo ben assestato di sciabola finisce il tuo nemico.

Muovi 2 caselle poi attacca un Mostro adiacente.

+7 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

PADRONANZA

Jaraxle impiega un arsenale di oggetti magici.

Metti 2 segnalini qui.



Rimuovi 1 segnalino invece di girare una carta Tesoro.

Gira finiti i segnalini.

REGIS

Mezzo Ladro

Il Mezzo Ladro soprannominato "Pancia-brontolona" evita il combattimento quando possibile, ma non e' indifeso.

AC HP Speed Surge Add

<input type="checkbox"/>	Lvl 1	14	8	6	4	
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	15	10	6	5	+1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	16	12	6	6	+1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	17	14	6	7	+1D

COLPO CRITICO: dal livello 2+ se attacchi e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti Carte Poteri:

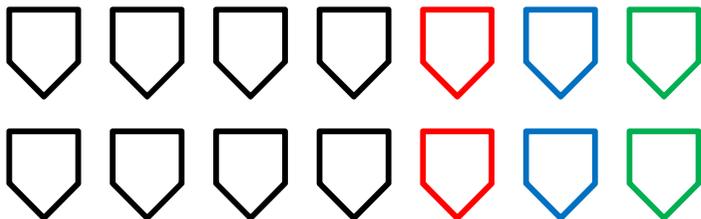
Mazza Magica (At-Will)

Ciondolo con Rubino (At-Will)

2 Utility powers

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello.



INNATE ABILITY
NEMICO INSIGNIFICANTE
La tua statura ha i suoi vantaggi.

Una volta per fase Maligno, quando devi pescare una carta Mostro, puoi pescarne 2 e sceglierne una. Metti l'altra carta sotto al mazzo carte Mostro.

UTILITY POWER
DISINNESCO
Disabiliti la trappola appena in tempo.

Usa quando fallisci il disinnescamento di una trappola. Disinnescala la trappola.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER
NASCONDERSI
Essere piccoli ha i suoi vantaggi.

Usa alla fine della tua fase Eroe. Rimuovi il tuo Eroe dal gioco. All'inizio della tua prossima fase Eroe, metti il tuo Eroe su una qualsiasi casella sulla tessera di origine.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER
MAZZA MAGICA
Anche se non incline alla sua persona, Regis aiuterà quando i suoi amici sono in pericolo.

Attacca 1 Mostro adiacente. Se il mostro è adiacente ad un altro Eroe, puoi invece attaccarlo due volte.
+ 6 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER
FUGA IMPROVVISA
"Andiamo via di qui!" - Regis.

Usa durante la tua fase Eroe. Rimuovi una condizione Immobilizzato da un qualsiasi Eroe, poi muovilo fino alla sua velocità.

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER
CIONDOLO CON RUBINO
Questa gemma ipnotizza tutti tranne quelli con una forte volontà.

Attacca 1 Mostro entro 1 tessera. Se colpito, muovi il Mostro lontano di 1 tessera e infliggi 1 danno ad un Mostro su quella tessera.
+ 6 ATK / SPECIALE.

UTILITY POWER
CAPRIOLA
Regis schiva abilmente il campo di battaglia.

Usa all'inizio di una qualsiasi fase. Muovi il tuo Eroe su qualsiasi casella entro 1 tessera.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER
ATTACCO SVIANTE
La discrezione e' la parte migliore del coraggio.

Attacca 1 Mostro adiacente, poi muovi fino alla tua velocità.

+ 6 ATK / 3 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER
RIFINITURA
Nessun posto per combattere e' giusto quando sei alto 3 piedi.

Attacca 1 Mostro adiacente. Colpito o fallito, se il Mostro e' adiacente ad un altro Eroe, prende 2 di danno.
+ 8 ATK / 2 DMG.

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER
COLPO DEL LUPO SOLITARIO
Avvicinarsi furtivamente alle spalle del nemico e' la tua tattica preferita.

Attacca 1 Mostro adiacente. Colpito o fallito, se non ci sono altri eroi sulla tua tessera, prende 2 di danno.

+ 8 ATK / 2 DMG.
Gira dopo l'uso.

DAILY POWER
INCANTARE LA FOLLA
Il tuo ciondolo con rubino ti assicura di evitare il combattimento.

Ogni mostro entro 1 tessera che e' adiacente ad un altro Mostro riceve 2 di danno.

Gira dopo l'uso.

WULFGAR

Umano Barbaro

Un valoroso barbaro dalla Tribu' degli Elk che convoglia la sua ira in prodezze sul campo di battaglia.

	AC	HP	Speed	Surge	Add
<input type="checkbox"/>	Lvl 1	12	12	7	6
<input type="checkbox"/>	Lvl 2	13	14	7	7 +1D
<input type="checkbox"/>	Lvl 3	14	16	7	8 +1U
<input type="checkbox"/>	Lvl 4	15	18	7	9 +1A

COLPO CRITICO: dal livello 2+ se attacchi e tiri un 20 naturale, infliggi un +1 di danno se decidi di non salire di livello.

Seleziona le seguenti Carte Poteri:

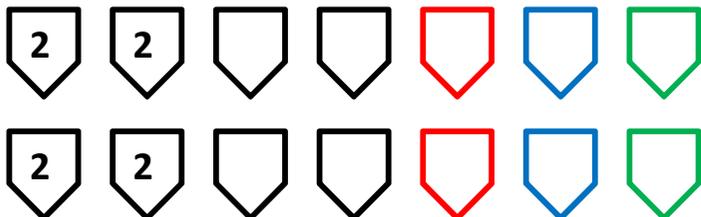
Aegis Fang (At-Will)

1 At-Will power

1 Utility power

1 Daily power

Aggiungi il potere indicato quando sali di livello.



INNATE ABILITY

IRA

La tua agilita' e' un vantaggio quando esplori l'ignoto.

Infliggi un +1 di danno mentre hai 4 o meno Punti Ferita (HP) rimasti.

DAILY POWER

FORTE ABBRACCIO

Le costole si frantumano sotto la forza della tua stretta.

Attacca 1 Mostro adiacente.

+5 ATK / 4 DMG.
(fallito 2 danni)

Gira dopo l'uso.

DAILY POWER

GRAN SPACCATA

Rotei Aegis Fang in un poderoso arco nell'aria.

Attacca ogni Mostro adiacente.

+ 5 ATK / 3 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

AEGIS FANG

Questo magnifico martello da lancio e' stato realizzato da Bruenor.

Attacca 1 Mostro entro 1 tessera. Se il mostro e' adiacente, il lancio di attacco ha un +4 di bonus.

+5 ATK / 1 DMG.

DAILY POWER

SCONTRTO RAPIDO

Una morte di nemici, sprona ad un ulteriore carneficina.

Quando abbatti un Mostro, muovi della tua velocita' e attacca 1 Mostro adiacente.

+ 7 ATK / 2 DMG.
(fallito 1 danno)

Gira dopo l'uso.

AT-WILL POWER

INFURIATO

Uno contro due? questo mi suona come un incontro equo.

Attacca 1 Mostro adiacente, poi attacca 1 Mostro adiacente.

+5 ATK / 1 DMG.

AT-WILL POWER

COLPO RISTABILENTE

Niente rigenera meglio lo spirito di Wulfgar che far sbattere la tua arma addosso ad un nemico.

Attacca 1 Mostro adiacente. Se colpito guadagni 1 HP.

+5 ATK / 1 DMG.

UTILITY POWER

SENSO DEL PERICOLO

I tuoi istinti barbari ti allertano della presenza di minacce che altri non avvertono.

Quando peschi una carta Incontro, pescane 3 e sceglينه 1. Rimetti le altre sopra al mazzo in qualsiasi ordine.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

LANCIO POSSENTE

A volte Wulfgar lancia altre cose invece che il suo martello.

Durante la tua fase Eroe, metti un Mostro adiacente a te su qualsiasi casella entro 2 tessere.

Gira dopo l'uso.

UTILITY POW

ERBE CURANTI

La tua tribu' ti ha insegnato antichissimi segreti di guarigione.

Il tuo Eroe o 1 Eroe adiacente guadagna 2 Punti Ferita (HP).

Gira dopo l'uso.

UTILITY POWER

FORZA TENACE

La tua massiccia costituzione e' in grado di sopportare gli effetti negativi.

Durante la tua fase Eroe, termina 1 Condizione su di te.

Gira dopo l'uso.