

<p>AT-WILL POWER PUGNALE VAMPIRICO</p> <p><i>Questo pugnale incantato risucchia la vita dai tuoi nemici.</i></p> <p>Attacca un Mostro adiacente. Se colpito, ricevi 1 HP.</p> <p>+ 6 ATK / 1 DMG</p>	<p>UTILITY POWER CAPPA DEL PIPISTRELLO</p> <p><i>La tua magica cappa si trasforma in giganti ali di pipistrello.</i></p> <p>Usa durante la tua fase Eroe. Muovi il tuo Eroe fino alla sua velocità. Il tuo Eroe può muovere attraverso le caselle con Mostri.</p> <p>Gira dopo l'uso</p>	<p>AT-WILL POWER L'ARTIGLIO DI CARONTE</p> <p><i>Questa pericolosa lama richiede un guanto protettivo per essere brandita con tranquillità.</i></p> <p>Attacca un mostro adiacente. Se colpisci un eroe, l'Eroe è avvelenato</p> <p>+ 6 ATK / 1 DMG</p>
<p>AT-WILL POWER SPADA LUNGA MAGICA</p> <p><i>Prima di ottenere l'Artiglio di Caronte, usi questa splendente lama.</i></p> <p>Attacca un mostro adiacente</p> <p>+ 10 ATK / 1 DMG</p>	<p>AT-WILL POWER SCIABOLA FERITRICE</p> <p><i>Questa lama affilata strappa via la carne, causando abbondanti sanguinamenti.</i></p> <p>Attacca un mostro adiacente. Se tiri un 18+, questo attacco causa +1 danno</p> <p>+ 6 ATK / 1 DMG</p>	<p>UTILITY POWER ALLIEVO RAPIDO</p> <p><i>Artemis e' rapido a rubare le abilita' di combattimento che lo circondano.</i></p> <p>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</p>
<p>DAILY POWER LANCIO DEL COLTELLO</p> <p><i>Affondi il tuo vampirico coltello nella gola di un bersaglio distante.</i></p> <p>Attacca un Mostro entro 1 tessera. Ricevi 1 HP per ogni 1 danno che l'attacco procura.</p> <p>+6 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER EQUILIBRIO DEL DUELLANTE</p> <p><i>Artemis pratica uno stile di combattimento a due mani.</i></p> <p>Poni su questa carta 2 segnalini Duel. Rimuovi 1 segnalino per usare 2 At-Will powers.</p> <p>Girala quando finiti.</p>	<p>DAILY POWER LAMA ESECUTRICE</p> <p><i>Non c'e' scampo dall' attacco dell' assassino.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente.</p> <p>+6 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno)</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>
<p>UTILITY POWER PARATA & COLPO</p> <p><i>Il tuo pugnale devia l'attacco e ti dà l'opportunità di contrattaccare.</i></p> <p>Quando sei colpito da un attacco, invece fallisce. Usa un At-Will power contro un Mostro adiacente.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>INNATE ABILITY FURTIVITA' ASSASSINA</p> <p><i>Evitare il pericolo e' importante quanto una buona abilita' di combattimento.</i></p> <p>Ogni volta che poni un Mostro, puoi porlo su qualsiasi tessera con un bordo inesplorato.</p>	

<p>INNATE ABILITY COLPO POSSENTE</p> <p><i>La tua agilita' e' un vantaggio quando esplori l'ignoto.</i></p> <p>Se colpisci un Mostro, puoi muoverlo 1 casella in qualsiasi direzione dopo che tutti i danni gli sono stati inflitti.</p>	<p>AT-WILL POWER LOGORAMENTO</p> <p><i>La tua mazza e' ricoperta da un fluido rossastro di un mostro colpito.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Se colpito il Mostro riceve - 4 AC.</p> <p>+6 ATK / 1 DMG.</p>	<p>AT-WILL POWER DIROMPENDE</p> <p><i>Questa arma e' ricoperta da un agente chimico che esplose all'impatto.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Se colpito, ogni Mostro adiacente al bersaglio riceve 1 danno.</p> <p>+6 ATK / 1 DMG.</p>
<p>UTILITY POWER COLPO DOPPIO (DOUBLE STRIKE)</p> <p><i>Un colpo per incrinare l'armatura, l'altro per schiantare il resto.</i></p> <p>Metti 2 segnalini DS qui. Rimuovi 1 segnalino per usare 2 poteri di attacco differenti.</p> <p>Girala quando usati tutti.</p>	<p>UTILITY POWER ALLEATO SNORT</p> <p><i>Questo cinghiale ti e' stato donato da Jaraxle.</i></p> <p>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.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER AVANZATA INARRESTABILE</p> <p><i>"Non puoi fermarmi" - Athrogate.</i></p> <p>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.</p>
<p>UTILITY POWER ARNESE TUTTO FARE</p> <p><i>La tua mazza funziona anche come piccolo congegno.</i></p> <p>Durante la tua fase Eroe, disattiva 1 Trappola sulla tua tessera.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER ATTACCO COORDINATO</p> <p><i>Constanti attacchi degli orchi, hanno migliorato le vostre tattiche.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Un altro Eroe entro 1 tessera puo' usare un attacco At-Will power.</p> <p>+6 ATK / 2 DMG.(fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER COLPO POSSENTE</p> <p><i>Un solo colpo manda l'avversario indietro cadendo.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Colpito o fallito, muovi il Mostro indietro di 2 tessere.</p> <p>+ 6 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>
<p>DAILY POWER VORTICE DI MAZZE</p> <p><i>Le tue mazze gemelle roteano in un vortice mortale.</i></p> <p>Attacca ogni Mostro sulla tua tessera.</p> <p>+6 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER ASSALTO FURIOSO</p> <p><i>Una furia cieca ti lancia dritto in battaglia.</i></p> <p>Muoviti della tua velocità e attacca un mostro adiacente.</p> <p>+6 ATK / 3 DMG.(fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	

<p>INNATE ABILITY INCORNATA</p> <p><i>Anche per un nano, Bruenor e' insolitamente arcigno e goffo... letteralmente.</i></p> <p>Alla fine della tua fase Eroe, puoi prelevare 1 tuo danno per infliggerlo ad un Mostro adiacente.</p>	<p>AT-WILL POWER ASCIA INTACCATA</p> <p><i>Un nemico abbattuto è buono come un altro.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Una volta per turno, se l'attacco fallisce, puoi attaccare un altro Mostro adiacente.</p> <p>+7 ATK / 1 DMG.</p>	<p>UTILITY POWER SCUDO DEL CLAN</p> <p><i>Bruenor porta con orgoglio questo scudo decorato con un boccale spumeggiante.</i></p> <p>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.</p>
<p>UTILITY POWER COLPO IMPETUOSO</p> <p><i>Bruenor affonda la sua ascia dentata in profondità nella carne del suo nemico.</i></p> <p>Metti 3 (6) segnalini su questa carta. Puoi rimuovere 1 segnalino quando colpisci un Mostro adiacente per infliggere +1 di danno.</p> <p>Gira quando finiti tutti.</p>	<p>UTILITY POWER ANTICHI NEMICI</p> <p><i>Nani e goblins sono stati gli uni contro gli altri, per generazioni.</i></p> <p>Durante la tua fase Eroe, piazza qualsiasi numero di Mostri entro 1 tessera da te su una casella adiacente a te.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER GUARDIA DEL CORPO</p> <p><i>Dovrete passare me per primo!</i></p> <p>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.</p>
<p>UTILITY POWER CONTRATTACCO</p> <p><i>Non colpire un nano in testa...</i></p> <p>Invece di attaccare, piazza il tuo segnalino Stance qui.</p> <p>Rimuovilo dopo che un Mostro adiacente ti attacca per attaccare quel Mostro con un At-Will power.</p>	<p>UTILITY POWER BIRRA NANICA</p> <p><i>Per i nani, una buona birra e' meglio di una pozione di guarigione.</i></p> <p>Invece di muoverti, tu o un Eroe adiacente ricevete 2 HP. Non pescate carte Incontro per questo turno.</p> <p>Gira dopo l'uso</p>	<p>UTILITY POWER SBRIGATI!</p> <p><i>"Non indugiare! Mithral Hall si erge davanti a me, ed io sto pensando di andarci!"</i></p> <p>All'inizio della tua fase Eroe, puoi mettere il tuo segnalino Stance qui.</p> <p>Mentre il segnalino è su questa carta, ricevi +2 di Velocità.</p>
<p>UTILITY POWER VIRTU' LEGGENDARIA</p> <p><i>Guidato da visioni di Mithral Hall, Bruenor conduce i suoi compagni infallibilmente.</i></p> <p>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.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER TIRO FORTUNATO</p> <p><i>La fortuna e' buona come abilita' se ottieni risultati.</i></p> <p>Usa dopo un tiro di dado. Ritira il dado.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	

<p>INNATE ABILITY PASSO RAPIDO</p> <p><i>La tua agilita' e' un vantaggio quando esplori l'ignoto.</i></p> <p>Alla fine della tua fase Esplorazione, puoi muoverti fino a 2 caselle aggiuntive.</p>	<p>AT-WILL POWER KHAZID'HEA</p> <p><i>Questa spada e' assetata di sangue e brama di essere nutrita.</i></p> <p>Attacca ogni Mostro adiacente. In seguito il tuo Eroe riceve 1 danno.</p> <p>+6 ATK / 1 DMG.</p>	<p>AT-WILL POWER TAUMARIL</p> <p><i>Questo incantato arco una volta imbracciato per l'attacco onora antichi eroi di Mithral Hall.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro entro 2 tessere. Non puoi attaccare con questo potere se sei adiacente ad un Mostro.</p> <p>+6 ATK / 1 DMG.</p>
<p>UTILITY POWER STATO IPNOTICO</p> <p><i>Uno stato ipnotico bellicoso prepara il corpo alla battaglia.</i></p> <p>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.</p>	<p>UTILITY POWER CERCARE IL BERSAGLIO</p> <p><i>Le tue frecce si infilzano a fondo nella carne del tuo avversario.</i></p> <p>All'inizio della tua fase Eroe, metti il tuo segnalino Stance qui. Mentre il segnalino e' su questa carta, i tuoi attacchi procurano +1 di danno per colpo.</p>	<p>UTILITY POWER COLPO AGGIUNTO</p> <p><i>Un'arma pronta protegge i tuoi alleati da attacchi improvvisi.</i></p> <p>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.</p>
<p>UTILITY POWER GRANDINE</p> <p><i>Una pioggia di frecce costringe i tuoi nemici in fuga per ripararsi.</i></p> <p>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.</p>	<p>DAILY POWER SCIAME DI COLPI</p> <p><i>Una cascata di frecce colpisce i tuoi nemici.</i></p> <p>Attacca ogni mostro su una tessera entro 2 tessere. Non puoi usare questo potere se sei adiacente ad un Mostro.</p> <p>+ 6 ATK / 2 DMG.(fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER COLPO IN TESTA</p> <p><i>Con abilita', una singola freccia può abbattere il piu' grande nemico.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro entro 2 tessere. Non puoi usare questo potere se sei adiacente ad un Mostro.</p> <p>+ 6 ATK / 3 DMG.(fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>
<p>DAILY POWER COLPI A RIPETIZIONE</p> <p><i>In caso di dubbio, colpisci ogni cosa.</i></p> <p>Attacca ogni mostro entro 1 tessera. Non puoi usare questo potere se sei adiacente ad un Mostro.</p> <p>+ 5 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno) Gira dopo l'uso</p>	<p>DAILY POWER COLPO RAVVICINATO</p> <p><i>A volte combattere a distanza non e' un'opzione.</i></p> <p>Attacca 1 mostro sulla tua tessera.</p> <p>+7 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	

<p>INNATE ABILITY COMBATTENTE ESPERTO</p> <p>La tua abilita' mortale con le due lame e' leggendaria.</p> <p>Puoi fare un attacco addizionale durante la tua fase Eroe.</p>	<p>AT-WILL POWER BRIVIDO DI MORTE</p> <p><i>Drizzt chiamò così questa magica scimitarra , custodita da un drago bianco.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Se tiri un 18 + con il dado, questo attacco provoca +1 di danno.</p> <p>+6 ATK / 1 DMG.</p>	<p>AT-WILL POWER SCINTILLIO</p> <p><i>Questa lama elfica, con un zaffiro incastonato a forma di stella, protegge magicamente chi la impugna.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente, poi metti il tuo segnalino Stance qui.</p> <p>Quando vieni colpito da un Mostro adiacente rimuovi il segnalino per prevenire 1 danno.</p> <p>+6 ATK / 1 DMG.</p>
<p>UTILITY POWER NUBE DI TENEBRE</p> <p><i>Il tuo innato talento magico fa precipitare i tuoi nemici in un buio soprannaturale.</i></p> <p>Usa quando un Mostro entro 1 tessera viene attivato. Quel Mostro non si attiva in questa fase Villain.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER DANZA SERPEGGIANTE</p> <p><i>In battaglia, Drizzt si muove molto rapidamente come le sue scimitarre.</i></p> <p>Usalo all'inizio della tua fase Eroe. Metti il tuo segnalino Stance qui. Mentre il tuo segnalino è qui, puoi muovere fino a 2 caselle in più prima o dopo l'attacco. Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER FUOCO OSCURO</p> <p><i>I mostri brillano per mezzo di una luce tremolante viola.</i></p> <p>Usa durante la tua fase Eroe. Un Mostro entro 1 tessera riceve - 4 AC.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>
<p>UTILITY POWER ULTIMA FERITA</p> <p><i>"Le ultime ferite durano di piu'" -Drizzt.</i></p> <p>Invece di attaccare, metti il tuo segnalino Stance qui. Rimuovilo all'inizio di una qualsiasi fase Maligno per muoverti della tua velocita' e attaccare con un At-Will power. Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER ELFO SCURO SOLITARIO</p> <p><i>Come un reietto, Drizzt e' un combattente solitario.</i></p> <p>Muoviti della tua velocita', poi attacca 1 Mostro adiacente.</p> <p>+6 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER COLPO ISPIRATRICE</p> <p><i>Drizzt preferisce dare il buon esempio.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Ogni altro Eroe entro 1 tessera da te può fare un attacco con unAt-Will power.+ 8 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno)</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>
<p>DAILY POWER COLPO DOPPIO</p> <p><i>Le due scimitarre di Drizzt scintillano.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente, poi attacca 1 Mostro adiacente.</p> <p>+6 ATK / 2 DMG.(fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER GUENHWYVAR</p> <p><i>Questo animale è un alleato fedele di Drizzt, una pantera nera magica.</i></p> <p>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.</p>	

<p>INNATE ABILITY ARSENALE DI EQUIPAGGIAMENTO</p> <p><i>La tua agilita' e' un vantaggio quando esplori l'ignoto.</i></p> <p>Cominci il gioco con 2 carte oggetto dal mazzo delle carte tesoro.</p>	<p>AT-WILL POWER STOCCATA</p> <p><i>Questa lama sottile penetra profondamente.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Se tiri un 18 o piu' con il dado, questo attacco infligge un +1 di danno.</p> <p>+7 ATK / 1 DMG.</p>	<p>AT-WILL POWER BRACCIALE DI PUGNALI</p> <p><i>I Tuoi magici bracciali forniscono una scorta infinita di pugnali.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro entro 2 tessere dal tuo Eroe.</p> <p>+7 ATK / 1 DMG.</p>
<p>UTILITY POWER NUBE DI TENEBRE</p> <p><i>Il tuo innato talento magico fa precipitare i tuoi nemici in un buio soprannaturale..</i></p> <p>Usa quando un Mostro entro 1 tessera viene attivato. Quel Mostro non si attiva per questa fase Maligno.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER FUOCO OSCURO</p> <p><i>I mostri brillano per mezzo di una luce tremolante viola.</i></p> <p>Usa durante la tua fase Eroe. Un Mostro entro 1 tessera riceve -4 AC.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER ORDINE DIRETTO</p> <p><i>Jaraxle comanda la banda mercenaria Bregon D'aerthe.</i></p> <p>Usa quando un qualsiasi Eroe deve mettere un Mostro Drow. Scegli tu in quale tessera mettere il Mostro.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>
<p>UTILITY POWER MANTELLINO DEL DROW</p> <p><i>Il tuo mantello multi-colore ti consente di sparire dalla vista.</i></p> <p>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.</p>	<p>DAILY POWER FOLATA DI LAME</p> <p><i>Jaraxle impugna due lunghe spade gemelle e inizia un trambusto d'acciaio.</i></p> <p>Attacca ogni Mostro sulla tua tessera poi muoviti 1 tessera lontano.</p> <p>+7 ATK / 2 DMG. (fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER LANCIO MORTALE</p> <p><i>Lanci un martello che magicamente muta in un missile micidiale.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro entro 2 tessere.</p> <p>+ 7 ATK / 3 DMG. (fallito 1 danno) Gira dopo l'uso.</p>
<p>DAILY POWER AFFONDO</p> <p><i>Un colpo ben assestato di sciabola finisce il tuo nemico.</i></p> <p>Muovi 2 caselle poi attacca un Mostro adiacente.</p> <p>+7 ATK / 3 DMG.(fallito 1 danno)</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER PADRONANZA</p> <p><i>Jaraxle impiega un arsenale di oggetti magici.</i></p> <p>Metti 2 segnalini qui.</p> <p>Rimuovi 1 segnalino invece di girare una carta Tesoro.</p> <p>Gira finiti i segnalini.</p>	

<p>INNATE ABILITY NEMICO INSIGNIFICANTE</p> <p><i>La tua statura ha i suoi vantaggi.</i></p> <p>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.</p>	<p>AT-WILL POWER MAZZA MAGICA</p> <p><i>Anche se non incline alla sua persona, Regis aiuterà quando i suoi amici sono in pericolo.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Se il mostro è adiacente ad un altro Eroe, puoi invece attaccarlo due volte.</p> <p>+ 6 ATK / 1 DMG.</p>	<p>AT-WILL POWER CIONDOLO CON RUBINO</p> <p><i>Questa gemma ipnotizza tutti tranne quelli con una forte volontà'.</i></p> <p>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.</p>
<p>UTILITY POWER DISINNESCO</p> <p><i>Disabiliti la trappola appena in tempo.</i></p> <p>Usa quando fallisci il disinnescamento di una trappola. Disinnescala trappola.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER NASCONDERSI</p> <p><i>Essere piccoli ha i suoi vantaggi.</i></p> <p>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.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER FUGA IMPROVVISA</p> <p><i>"Andiamo via di qui!" - Regis.</i></p> <p>Usa durante la tua fase Eroe. Rimuovi una condizione Immobilizzato da un qualsiasi Eroe, poi muovilo fino alla sua velocità.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>
<p>UTILITY POWER CAPRIOLA</p> <p><i>Regis schiva abilmente sul campo di battaglia.</i></p> <p>Usa all'inizio di una qualsiasi fase. Muovi il tuo Eroe su qualsiasi casella entro 1 tessera.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER ATTACCO SVIANTE</p> <p><i>La discrezione è la parte migliore del coraggio.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente, poi muovi fino alla tua velocità'.</p> <p>+ 6 ATK / 3 DMG.(fallito 1 danno)</p> <p>Gira dopo l'uso</p>	<p>DAILY POWER RIFINITURA</p> <p><i>Nessun posto per combattere e' giusto quando sei alto 3 piedi.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Colpito o fallito, se il Mostro è adiacente ad un altro Eroe, prende 2 di danno.</p> <p>+ 8 ATK / 2 DMG.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>
<p>DAILY POWER COLPO DEL LUPO SOLITARIO</p> <p><i>Avvicinarsi furtivamente alle spalle del nemico è la tua tattica preferita.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente. Colpito o fallito, se non ci sono altri eroi sulla tua tessera, prende 2 di danno.</p> <p>+ 8 ATK / 2 DMG. Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER INCANTARE LA FOLLA</p> <p><i>Il tuo ciondolo con rubino ti assicura di evitare il combattimento.</i></p> <p>Ogni mostro entro 1 tessera che è' adiacente ad un altro Mostro riceve 2 di danno.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	

<p>INNATE ABILITY</p> <p>IRA</p> <p><i>La tua agilita' e' un vantaggio quando esplori l'ignoto.</i></p> <p>Infliggi un +1 di danno mentre hai 4 o meno Punti Ferita (HP) rimasti.</p>	<p>AT-WILL POWER AEGIS FANG</p> <p><i>Questo magnifico martello da lancio e' stato realizzato da Bruenor.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro entro 1 tessera. Se il mostro e' adiacente, il lancio di attacco ha un +4 di bonus.</p> <p>+5 ATK / 1 DMG.</p>	<p>AT-WILL POWER INFURIATO</p> <p><i>Uno contro due? questo mi suona come un incontro equo.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente, poi attacca 1 Mostro adiacente.</p> <p>+5 ATK / 1 DMG.</p>
<p>DAILY POWER FORTE ABBRACCIO</p> <p><i>Le costole si frantumano sotto la forza della tua stretta.</i></p> <p>Attacca 1 Mostro adiacente.</p> <p>+5 ATK / 4 DMG.(fallito 2 danni)</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER GRAN SPACCATA</p> <p><i>Rotei Aegis Fang in un poderoso arco nell'aria.</i></p> <p>Attacca ogni Mostro adiacente.</p> <p>+ 5 ATK / 3 DMG.(fallito 1 danno)</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>DAILY POWER SCONTRO RAPIDO</p> <p><i>Una morte di nemici, sprona ad un ulteriore carneficina.</i></p> <p>Quando abbatti un Mostro, muovi della tua velocita' e attacca 1 Mostro adiacente.</p> <p>+ 7 ATK / 2 DMG.(fallito 1 danno)Gira dopo l'uso.</p>
<p>AT-WILL POWER COLPO RISTABILENTE</p> <p><i>Niente rigenera meglio lo spirito di Wulfgar che far sbattere la tua arma addosso ad un nemico.</i></p> <p>Attacca . 1 Mostro adiacente. Se colpito guadagna 1 HP.</p> <p>+5 ATK / 1 DMG.</p>	<p>UTILITY POWER SENSO DEL PERICOLO</p> <p><i>I tuoi istinti barbari ti allertano della presenza di minacce che altri non avvertono.</i></p> <p>Quando peschi una carta Incontro, pescane 3 e scegline 1. Rimetti le altre sopra al mazzo in qualsiasi ordine.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER LANCIO POSSENTE</p> <p><i>A volte Wulfgar lancia altre cose invece che il suo martello.</i></p> <p>Durante la tua fase Eroe, metti un Mostro adiacente a te su qualsiasi casella entro 2 tessere.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>
<p>UTILITY POW ERBE CURANTI</p> <p><i>La tua tribù ti ha insegnato antichissimi segreti di guarigione.</i></p> <p>Il tuo Eroe o 1 Eroe adiacente guadagna 2 Punti Ferita (HP).</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	<p>UTILITY POWER FORZA TENACE</p> <p><i>La tua massiccia costituzione è in grado di sopportare gli effetti negativi.</i></p> <p>Durante la tua fase Eroe, termina 1 Condizione su di te.</p> <p>Gira dopo l'uso.</p>	