



# La Tana dei Goblin

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

**Black Newt**

3 ABILITY 2

**SCENT OF BLOOD**

Tira +1 dado quando attacchi un bersaglio ferito



**Bob**

2 ABILITY 3

**WIZ BANG**

Se fai un ☼ su un attacco magico, un Eroe della sua Gilda in gioco, può essere piazzato Vicino al bersaglio



**Bowie**

4 ABILITY 2

**HIT AND RUN**

Appena dopo aver attaccato con una carta attacco arco, ottieni 2 punti movimento extra da usare immediatamente



**Chooloo**

3 ABILITY 3

**MIND ASSAULT**

Può consumare la sua carta Eroe, per frastornare un bersaglio sulla sua linea di vista



**Elysia**

3 ABILITY 3

**PETRIFYING GAZE**

Per ogni ☼ quando attacchi, piazza un Token della tua Gilda sul bersaglio. Perde -1 al movimento per ogni token. Quando riposa vengono tolti. No mostr



**Frowny Faceless**

3 ABILITY 3

**TENACIOUS SPELL**

Non consumi una carta attacco magico, quando il bersaglio è ferito



### Hassan

3 ABILITY  
3

**CHARMED**

Impedisce i reroll sugli attacchi che subisce e nelle difese ai suoi attacchi



### The Heartless

1 ABILITY  
4

**SHEER HEART ATTACK**

Quando attacca con una carta attacco spada, il bersaglio non tira dadi in difesa



### Hitch

2 ABILITY  
4

**BRAINDRAIN**

Quando è nella stessa casella con un altro Eroe, può attaccare usando una carta dell'Eroe che non è stata consumata (senza consumarla)



### King of Thieves

2 ABILITY  
4

**COVETING**

Tira +2 dadi in attacco se il bersaglio ha almeno un token esplorazione



### Koba

2 ABILITY  
4

**TELEPORT**

Può consumare la sua carta Eroe per piazzarsi Vicino ad un alleato



### Leeroy

2 ABILITY  
4

**LONE WOLF**

Tira +1 dado, su tutti i tiri, fino a quando non ha alleati nella linea di vista



### Lilith

2 ABILITY  
4

**BLOOD RITUAL**

Per ogni ferita che infligge con un attacco magico, guarisce una delle sue ferite



### Lord Fang

5 ABILITY  
2

**BECKONING**

Può consumare la sua carta Eroe per piazzare un Eroe Vicino a lui, che è nella sua linea di vista



## Lydia

2 ABILITY 4  
**DRAINBLADE**

Per ogni ferita che infligge con Spada, Ascia e Lancia guarisce una delle sue ferite



## McHammer

1 ABILITY 5  
**SCUFFLE**

Per ogni  che ottiene in corpo a corpo con un attacco non magico, può fare una ferita ad un altro nemico Vicino



## Monkey King

2 ABILITY 4  
**TRICKSTER**

Per ogni  in difesa aggiungi una parata, se ottieni  in difesa puoi piazzarlo in una casella Vicina



## Monkey Queen

3 ABILITY 3  
**MONKEY SEE MONKEY DO**

In qualsiasi momento della sua attivazione può copiare l'abilità naturale di un Eroe nella sua linea di vista



## Montoya

1 ABILITY 5  
**SWORDMASTER**

Può consumare la sua carta Eroe per aggiungere +2 dadi ad un attacco con una carta attacco spada



## Morgan

1 ABILITY 1  
**MYSTIC AURA**

+1 dado in difesa e +1 vita per ogni carta attacco magico equipaggiata



## The Nameless

0 ABILITY 6  
**MASTERMIND**

Quando fai un  in un attacco magico, un altro Eroe della tua Gilda può fare una azione di movimento



## Nibbles

1 ABILITY 5  
**DEVOUR**

Quando uccide un nemico si guarisce tutte le sue ferite



## Piggy

**2** **4**

ABILITY

**SNACK BREAK**

Guarisce tutte le sue ferite quando riposa



## Pluck

**3** **3**

ABILITY

**EXPLOSIVE SHOT**

Se colpisci con un attacco a distanza non magico, puoi spostare qualsiasi figura nello spazio del bersaglio max 2 posti (non attiva un attacco di reazione)



## Prince Aaron

**3** **3**

ABILITY

**MIGHTY PRESENCE**

Tutti i nemici vicino a lui tirano -2 dadi in difesa contro i suoi attacchi e quelli dei suoi alleati



## Queen of Beggars

**1** **4**

ABILITY

**TRICK OR TREAT**

Se termina il suo movimento Vicino ad un Eroe avversario, gli deve dare un token esplorazione o subire una ferita (limitato ad un Eroe per turno)



## Serious Faceless

**3** **3**

ABILITY

**HASTE SPELL**

Subito dopo un attacco magico, ottiene 2 punti movimento extra da usare immediatamente



## Smiley Faceless

**3** **3**

ABILITY

**SWINDLING SPELL**

Quando effettua un attacco magico può usare tutti i reroll della sua Gilda



## Sonja

**1** **4**

ABILITY

**FRENZY**

Tira +1 dado per ogni nemico Vicino in corpo a corpo se usa attacchi non magici



## Sting

**1** **5**

ABILITY

**OUTCAST**

Tira +1 dado in attacco contro i mostri



## Surprised Faceless

**3**

**3**

**ABILITY**

**BANSHEE SPELL**

Se il suo attacco magico fa almeno una ferita, il bersaglio è frastornato



## Viktor

**3**

**3**

**ABILITY**

**HUNTER**

Se il suo attacco uccide il bersaglio, può attivare un'altra carta attacco in quel turno



## Yun

**2**

**4**

**ABILITY**

**RELENTLESS**

Se fa dei ☺ in difesa, può togliere un segnalino Gilda su una sua carta, rendendola non più consumata



## Zahra

**2**

**4**

**ABILITY**

**ACROBAT**

Durante il movimento, muoversi nello spazio occupato da un Eroe non costa un punto movimento

