

SCHELETRO FIAMMEGGIANTE
NONMORTO CA HP

TATTICHE **13 2**

♦ Se lo Scheletro Fiammeggiante si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe più vicino con una palla di fuoco.

♦ Altrimenti, lo Scheletro Fiammeggiante si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+7	2 Se manca: 1 danno

2 EXPERIENCE

111/200

SCHELETRO FIAMMEGGIANTE
NONMORTO CA HP

TATTICHE **13 2**

♦ Se lo Scheletro Fiammeggiante si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe più vicino con una palla di fuoco.

♦ Altrimenti, lo Scheletro Fiammeggiante si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+7	2 Se manca: 1 danno

2 EXPERIENCE

112/200

SCHELETRO FIAMMEGGIANTE
NONMORTO CA HP

TATTICHE **13 2**

♦ Se lo Scheletro Fiammeggiante si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe più vicino con una palla di fuoco.

♦ Altrimenti, lo Scheletro Fiammeggiante si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+7	2 Se manca: 1 danno

2 EXPERIENCE

113/200

GARGOYLE
ELEMENTALE CA HP

TATTICHE **16 2**

♦ Se il Gargoyle si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera dell'Eroe più vicino e attacca ogni Eroe su quella tessera con un turbine di artigli.

♦ Altrimenti, il Gargoyle non fa nulla.

ATTACCO	DANNO
+8	2 e Rallentato Se manca: 1 danno

3 EXPERIENCE

114/200

GARGOYLE
ELEMENTALE CA HP

TATTICHE **16 2**

♦ Se il Gargoyle si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera dell'Eroe più vicino e attacca ogni Eroe su quella tessera con un turbine di artigli.

♦ Altrimenti, il Gargoyle non fa nulla.

ATTACCO	DANNO
+8	2 e Rallentato Se manca: 1 danno

3 EXPERIENCE

115/200

GARGOYLE
ELEMENTALE CA HP

TATTICHE **16 2**

♦ Se il Gargoyle si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera dell'Eroe più vicino e attacca ogni Eroe su quella tessera con un turbine di artigli.

♦ Altrimenti, il Gargoyle non fa nulla.

ATTACCO	DANNO
+8	2 e Rallentato Se manca: 1 danno

3 EXPERIENCE

116/200

GHOUL
NONMORTO CA HP

TATTICHE **16 1**

♦ Se il Ghoul si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con un morso lacerante.

♦ Se il Ghoul si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca con un artiglio paralizzante.

♦ Altrimenti, il Ghoul si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

MORSO	ATTACCO	DANNO
	+9	3
ARTIGLIO	+7	1 e Immobilizzato

2 EXPERIENCE

117/200

GHOUL
NONMORTO CA HP

TATTICHE **16 1**

♦ Se il Ghoul si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con un morso lacerante.

♦ Se il Ghoul si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca con un artiglio paralizzante.

♦ Altrimenti, il Ghoul si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

MORSO	ATTACCO	DANNO
	+9	3
ARTIGLIO	+7	1 e Immobilizzato

2 EXPERIENCE

118/200

GHOUL
NONMORTO CA HP

TATTICHE **16 1**

♦ Se il Ghoul si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con un morso lacerante.

♦ Se il Ghoul si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca con un artiglio paralizzante.

♦ Altrimenti, il Ghoul si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

MORSO	ATTACCO	DANNO
	+9	3
ARTIGLIO	+7	1 e Immobilizzato

2 EXPERIENCE

119/200

COBOLDO ESPLORATORE
RETTILE CA HP

TATTICHE **13 1**

♦ Se il Coboldo si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino lanciando un giavellotto.

♦ Altrimenti, il Coboldo si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+9	1

1 EXPERIENCE

120/200



COBOLDO ESPLORATORE
RETTILE CA HP

TATTICHE **13 1**

♦ Se il Coboldo si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino lanciando un giavellotto.

♦ Altrimenti, il Coboldo si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+9	1

1 EXPERIENCE

121/200



COBOLDO ESPLORATORE
RETTILE CA HP

TATTICHE **13 1**

♦ Se il Coboldo si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino lanciando un giavellotto.

♦ Altrimenti, il Coboldo si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+9	1

1 EXPERIENCE

122/200



SCIAME DI RATTI
ANIMALE CA HP

TATTICHE **12 1**

♦ Se lo Sciame di Ratti si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera dell'Eroe più vicino e attacca ogni Eroe su quella tessera con una moltitudine di morsi.

♦ Altrimenti, lo Sciame di Ratti si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+7	1

1 EXPERIENCE

123/200



SCIAME DI RATTI
ANIMALE CA HP

TATTICHE **12 1**

♦ Se lo Sciame di Ratti si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera dell'Eroe più vicino e attacca ogni Eroe su quella tessera con una moltitudine di morsi.

♦ Altrimenti, lo Sciame di Ratti si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+7	1

1 EXPERIENCE

124/200



SCIAME DI RATTI
ANIMALE CA HP

TATTICHE **12 1**

♦ Se lo Sciame di Ratti si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera dell'Eroe più vicino e attacca ogni Eroe su quella tessera con una moltitudine di morsi.

♦ Altrimenti, lo Sciame di Ratti si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+7	1

1 EXPERIENCE

125/200



SCHELETRO
NONMORTO CA HP

TATTICHE **16 1**

♦ Se lo Scheletro si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con una scimitarra.

♦ Se lo Scheletro si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe caricando con un fendente.

♦ Altrimenti, lo Scheletro si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
SCIMITARRA +7	1
FENDENTE +9	2

2 EXPERIENCE

126/200



SCHELETRO
NONMORTO CA HP

TATTICHE **16 1**

♦ Se lo Scheletro si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con una scimitarra.

♦ Se lo Scheletro si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe caricando con un fendente.

♦ Altrimenti, lo Scheletro si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
SCIMITARRA +7	1
FENDENTE +9	2

2 EXPERIENCE

127/200



SCHELETRO
NONMORTO CA HP

TATTICHE **16 1**

♦ Se lo Scheletro si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con una scimitarra.

♦ Se lo Scheletro si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe caricando con un fendente.

♦ Altrimenti, lo Scheletro si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
SCIMITARRA +7	1
FENDENTE +9	2

2 EXPERIENCE

128/200



RAGNO
PARASSITA

CA HP

TATTICHE **15 1**



- ◆ Se il Ragno si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con una **morso** velenoso.
- ◆ Se il Ragno si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino con una **ragnatela** acida.
- ◆ Altrimenti, il Ragno si muove di 2 tessere verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
MORSO	+6	2 Se manca: 1 danno
RAGNATELA	+11	1 e Rallentato. Piazza il Ragno adiacenta all'Eroe

2 EXPERIENCE

129/200

RAGNO
PARASSITA

CA HP

TATTICHE **15 1**



- ◆ Se il Ragno si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con una **morso** velenoso.
- ◆ Se il Ragno si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino con una **ragnatela** acida.
- ◆ Altrimenti, il Ragno si muove di 2 tessere verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
MORSO	+6	2 Se manca: 1 danno
RAGNATELA	+11	1 e Rallentato. Piazza il Ragno adiacenta all'Eroe

2 EXPERIENCE

130/200

RAGNO
PARASSITA

CA HP

TATTICHE **15 1**



- ◆ Se il Ragno si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con una **morso** velenoso.
- ◆ Se il Ragno si trova entro 1 tessera da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino con una **ragnatela** acida.
- ◆ Altrimenti, il Ragno si muove di 2 tessere verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
MORSO	+6	2 Se manca: 1 danno
RAGNATELA	+11	1 e Rallentato. Piazza il Ragno adiacenta all'Eroe

2 EXPERIENCE

131/200

LUPO
ANIMALE

CA HP

TATTICHE **14 1**



- ◆ Se il Lupo si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con un **morso**.
- ◆ Se il Lupo si trova entro 2 tessere da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un **balzo**.
- ◆ Altrimenti, il Lupo si muove di 2 tessere verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
MORSO	+9	2
BALZO	+7	1 e rallentato

1 EXPERIENCE

132/200

LUPO
ANIMALE

CA HP

TATTICHE **14 1**



- ◆ Se il Lupo si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con un **morso**.
- ◆ Se il Lupo si trova entro 2 tessere da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un **balzo**.
- ◆ Altrimenti, il Lupo si muove di 2 tessere verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
MORSO	+9	2
BALZO	+7	1 e rallentato

1 EXPERIENCE

133/200

LUPO
ANIMALE

CA HP

TATTICHE **14 1**



- ◆ Se il Lupo si trova adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con un **morso**.
- ◆ Se il Lupo si trova entro 2 tessere da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un **balzo**.
- ◆ Altrimenti, il Lupo si muove di 2 tessere verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
MORSO	+9	2
BALZO	+7	1 e rallentato

1 EXPERIENCE

134/200

WRAITH
NONMORTO

CA HP

TATTICHE **15 2**



- ◆ Se il Wraith si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un artiglio che risucchia la vita.
- ◆ Altrimenti, il Wraith si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ABILITÀ SPECIALE
Grido di Morte: Quando questo Mostro è distrutto, ogni Eroe sulla sua tessera subisce 1 danno.

	ATTACCO	DANNO
	+6	3 Se manca: 1 danno

3 EXPERIENCE

135/200

WRAITH
NONMORTO

CA HP

TATTICHE **15 2**



- ◆ Se il Wraith si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un artiglio che risucchia la vita.
- ◆ Altrimenti, il Wraith si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ABILITÀ SPECIALE
Grido di Morte: Quando questo Mostro è distrutto, ogni Eroe sulla sua tessera subisce 1 danno.

	ATTACCO	DANNO
	+6	3 Se manca: 1 danno

3 EXPERIENCE

136/200

WRAITH
NONMORTO

CA HP

TATTICHE **15 2**



- ◆ Se il Wraith si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un artiglio che risucchia la vita.
- ◆ Altrimenti, il Wraith si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ABILITÀ SPECIALE
Grido di Morte: Quando questo Mostro è distrutto, ogni Eroe sulla sua tessera subisce 1 danno.

	ATTACCO	DANNO
	+6	3 Se manca: 1 danno

3 EXPERIENCE

137/200

ZOMBI
NONMORTO

CA	HP
11	1



TATTICHE

- ◆ Se lo Zombi si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un pugno putrido.
- ◆ Altrimenti, lo Zombi si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+5	1 per ogni Mostro sulla tessera dello Zombi

1 EXPERIENCE

138/200

ZOMBI
NONMORTO

CA	HP
11	1



TATTICHE

- ◆ Se lo Zombi si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un pugno putrido.
- ◆ Altrimenti, lo Zombi si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+5	1 per ogni Mostro sulla tessera dello Zombi

1 EXPERIENCE

139/200

ZOMBI
NONMORTO

CA	HP
11	1



TATTICHE

- ◆ Se lo Zombi si trova entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca quell'Eroe con un pugno putrido.
- ◆ Altrimenti, lo Zombi si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+5	1 per ogni Mostro sulla tessera dello Zombi

1 EXPERIENCE

140/200