

ALEK (1-5)

ABITANTE DEL VILLAGGIO

CA HP

TATTICHE **15 2**

♦ Se Alek è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe.

♦ Se Alek è adiacente a un Mostro, lo attacca con un pugno.

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

Alek conta come un Eroe per le tattiche dei Mostri.

ATTACCO

DANNO

+2

1

185/200

BRANDIS (6-8)

ABITANTE DEL VILLAGGIO

CA HP

TATTICHE **13 2**

♦ Se Brandis è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe.

♦ Se Brandis è su una tessera con un bordo inesplorato, pesca una tessera dal fondo del mazzo e piazza un Mostro su quella tessera.

♦ Altrimenti, Brandis si muove di 1 tessera verso la più vicina tessera con un bordo inesplorato.

Brandis conta come un Eroe per le tattiche dei Mostri.

186/200

CASSI (9-12)

ABITANTE DEL VILLAGGIO

CA HP

TATTICHE **14 1**

♦ Se Cassi è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe.

♦ Altrimenti, Cassi si muove di 1 tessera verso l'uscita più vicina o verso la tessera Start.

Cassi conta come un Eroe per le tattiche dei Mostri.

187/200

DONNEL (13-16)

ABITANTE DEL VILLAGGIO

CA HP

TATTICHE **15 2**

♦ Se Donnel è entro 1 tessera da un Mostro, si muove adiacente al Mostro più vicino e lo attacca con un pugno selvaggio.

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

Donnel conta come un Eroe per le tattiche dei Mostri.

ATTACCO

DANNO

+2

1

188/200

ELIZAR (17-20)

ABITANTE DEL VILLAGGIO

CA HP

TATTICHE **12 1**

♦ Se Elizar è entro 1 tessera da un Mostro, si rannicchia per la paura e non fa nulla.

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

Elizar conta come un Eroe per le tattiche dei Mostri.

189/200