

DININ DO'URDEN, DRIDER
 ELFO SCURO, PARASSITA

CA HP

TATTICHE **16 3**



♦ Se Dinin è entro 2 tessere da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con la spada. Dopo l'attacco, passa questa carta al giocatore alla tua destra.

♦ **Altrimenti**, Dinin si muove 2 tessere verso l'Eroe con più HP rimanenti. Dopo che si è spostato, passa questa carta al giocatore alla tua destra.

ATTACCO	DANNO
+8	2

4 EXPERIENCE

✕ 26/200

ELFO SCURO DUELLANTE
 ELFO SCURO

CA HP

TATTICHE **16 1**



♦ Se l'Elfo Scuro Duellante è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca due volte con una coppia di spade da taglio. Ogni attacco può essere contro qualunque Eroe adiacente al Duellante.

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

ATTACCO	DANNO
+9	1

2 EXPERIENCE

✕ 27/200

ELFO SCURO DUELLANTE
 ELFO SCURO

CA HP

TATTICHE **16 1**



♦ Se l'Elfo Scuro Duellante è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca due volte con una coppia di spade da taglio. Ogni attacco può essere contro qualunque Eroe adiacente al Duellante.

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

ATTACCO	DANNO
+9	1

2 EXPERIENCE

✕ 28/200

ELFO SCURO MAGO
 ELFO SCURO

CA HP

TATTICHE **16 2**



♦ L'Elfo Scuro Mago si teletrasporta sulla tessera con più Eroi, poi attacca ogni Eroe su quella tessera con un Getto di Fuoco.

ATTACCO	DANNO
+8	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

3 EXPERIENCE

✕ 29/200

TROLL BESTIALE
 TROLL

CA HP

TATTICHE **12 4**



♦ Se il Troll Bestiale è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con i suoi artigli sudici. Dopo l'attacco, passa questa carta al giocatore alla tua destra.

♦ **Altrimenti**, recupera tutti gli HP persi e si muove di 1 tessera verso l'Eroe con meno HP rimanenti. Dopo che si è mosso, passa questa carta al giocatore alla tua destra.

ATTACCO	DANNO
+8	3 <small>e sposta l'Eroe di 2 tessere</small>

4 EXPERIENCE

✕ 30/200

GOBLIN ARCIERE
 GOBLIN

CA HP

TATTICHE **12 1**



♦ Se il Goblin Arciere è adiacente a un Eroe, si rannicchia per la paura e non fa nulla.

♦ Se è entro 2 tessere da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino con una freccia dentata.

♦ **Altrimenti** si muove di 1 tessera verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+7	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

1 EXPERIENCE

✕ 31/200

GOBLIN ARCIERE
 GOBLIN

CA HP

TATTICHE **12 1**



♦ Se il Goblin Arciere è adiacente a un Eroe, si rannicchia per la paura e non fa nulla.

♦ Se è entro 2 tessere da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino con una freccia dentata.

♦ **Altrimenti** si muove di 1 tessera verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+7	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

1 EXPERIENCE

✕ 32/200

GOBLIN CAMPIONE
 GOBLIN

CA HP

TATTICHE **16 2**



♦ Se il Goblin Campione è adiacente a un Eroe, lo attacca violentemente con un'ascia, poi si muove verso la più vicina tessera senza Eroi.

♦ Se è entro 2 tessere da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca violentemente con un'ascia.

♦ **Altrimenti**, si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

ATTACCO	DANNO
+8	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

3 EXPERIENCE

✕ 33/200

GOBLIN ACCOLTELLATORE
 GOBLIN

CA HP

TATTICHE **12 1**



♦ Se il Goblin Accoltellatore è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un coltello grezzo.

♦ **Altrimenti**, si muove di 1 tessera verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+7	1

1 EXPERIENCE

✕ 34/200

GOBLIN ACCOLTELLATORE
GOBLIN

CA HP

TATTICHE **12 1**



♦ Se il Goblin Accoltellatore è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un coltello grezzo.

♦ Altrimenti, si muove di 1 tessera verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+7	1

1 EXPERIENCE

✕ 35/200

DRAGO CACCIATORE
RETTILE

CA HP

TATTICHE **14 1**



♦ Se il Drago Cacciatore è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un Morso Lacerante.

♦ Altrimenti, si muove di 2 tessere verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+8	1

1 EXPERIENCE

✕ 36/200

DRAGO CACCIATORE
RETTILE

CA HP

TATTICHE **14 1**



♦ Se il Drago Cacciatore è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un Morso Lacerante.

♦ Altrimenti, si muove di 2 tessere verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+8	1

1 EXPERIENCE

✕ 37/200

SPIRITO IPNOTICO
NON-MORTO

CA HP

TATTICHE **14 1**



♦ Se lo Spirito Ipnotico è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un Urlo Terrificante.

♦ Altrimenti, l'Eroe più vicino si muove di 2 tessere più vicino allo Spirito Ipnotico.

ATTACCO	DANNO
+6	1

1 EXPERIENCE

✕ 38/200

SPIRITO IPNOTICO
NON-MORTO

CA HP

TATTICHE **14 1**



♦ Se lo Spirito Ipnotico è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un Urlo Terrificante.

♦ Altrimenti, l'Eroe più vicino si muove di 2 tessere più vicino allo Spirito Ipnotico.

ATTACCO	DANNO
+6	1

1 EXPERIENCE

✕ 39/200

SCIAME DI RAGNI
INSETTO

CA HP

TATTICHE **12 1**



♦ Se lo Sciame di Ragni è su una tessera con un Eroe Avvelenato, ogni Eroe Avvelenato su quella tessera subisce 1 danno.

♦ Se è entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera più vicina con un Eroe e attacca ogni Eroe su quella tessera con un milione di zanne velenose.

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

ATTACCO	DANNO
+7	Avvelenato

2 EXPERIENCE

✕ 40/200

SCIAME DI RAGNI
INSETTO

CA HP

TATTICHE **12 1**



♦ Se lo Sciame di Ragni è su una tessera con un Eroe Avvelenato, ogni Eroe Avvelenato su quella tessera subisce 1 danno.

♦ Se è entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera più vicina con un Eroe e attacca ogni Eroe su quella tessera con un milione di zanne velenose.

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

ATTACCO	DANNO
+7	Avvelenato

2 EXPERIENCE

✕ 41/200

ELEMENTALE D'ACQUA
ELEMENTALE

CA HP

TATTICHE **12 2**



♦ Se l'Elementale d'Acqua è adiacente a un Eroe, lo attacca con un Colpo di Marea.

♦ Se è entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera più vicina con un Eroe e attacca ogni Eroe su quella tessera con un'Onda Improvvisa.

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

	ATTACCO	DANNO
COLPO	+8	2
ONDA	+8	1

2 EXPERIENCE

✕ 42/200

ELEMENTALE D'ACQUA
ELEMENTALE

CA HP

TATTICHE **12 2**



♦ Se l'Elementale d'Acqua è adiacente a un Eroe, lo attacca con un Colpo di Marea.

♦ Se è entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera più vicina con un Eroe e attacca ogni Eroe su quella tessera con un'Onda Improvvisa.

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

	ATTACCO	DANNO
COLPO	+8	2
ONDA	+8	1

2 EXPERIENCE

✕ 43/200

STALAGMITE

EVENTO

L'incombente figura dinanzi si rivela essere nient'altro che una formazione di una grotta.

Non piazzare il Mostro.

Scarta questa carta dopo averla usata.

✕ 44/200

STALAGMITE

EVENTO

L'incombente figura dinanzi si rivela essere nient'altro che una formazione di una grotta.

Non piazzare il Mostro.

Scarta questa carta dopo averla usata.

✕ 45/200

ELFO SCURO DUELLANTE

ELFO SCURO CA HP

TATTICHE 16 1

♦ Se l'Elfo Scuro Duellante è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e attacca due volte con una coppia di Spade da Taglio. Ogni attacco può essere contro qualunque Eroe adiacente al Duellante.

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

ATTACCO	DANNO
+9	1

2 EXPERIENCE

✕ 130/200

TROLL BESTIALE

TROLL

CA HP

TATTICHE 12 4

♦ Se il Troll Bestiale è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con i suoi artigli sudici. Dopo l'attacco, passa questa carta al giocatore alla tua destra.

♦ Altrimenti, riprende tutti gli HP persi e si muove di 1 tessera verso l'Eroe con meno HP rimanenti. Dopo che si è mosso, passa questa carta al giocatore alla tua destra.

ATTACCO	DANNO
+8	3

e sposta l'Eroe di 2 tessere

4 EXPERIENCE

✕ 131/200

GOBLIN ARCIERE

GOBLIN

CA HP

TATTICHE 12 1

♦ Se il Goblin Arciere è adiacente a un Eroe, si rannicchia per la paura e non fa nulla.

♦ Se è entro 2 tessere da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino con una freccia dentata.

♦ Altrimenti si muove di 1 tessera verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+7	2

Se manca: 1 danno

1 EXPERIENCE

✕ 132/200

GOBLIN ACCOLTELLATORE

GOBLIN

CA HP

TATTICHE 12 1

♦ Se il Goblin Accoltellatore è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un coltello grezzo.

♦ Altrimenti, si muove di 1 tessera verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+7	1

1 EXPERIENCE

✕ 133/200

DRAGO CACCIATORE

RETTILE

CA HP

TATTICHE 14 1

♦ Se il Drago Cacciatore è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un Morso Lacerante.

♦ Altrimenti, si muove di 2 tessere verso l'Eroe con il minor numero di HP rimanenti.

ATTACCO	DANNO
+8	1

1 EXPERIENCE

✕ 134/200

SPIRITO IPNOTICO

NON-MORTO

CA HP

TATTICHE 14 1

♦ Se lo Spirito Ipnotico è entro 1 tessera da un Eroe, si muove adiacente all'Eroe più vicino e lo attacca con un Urlo Terrificante.

♦ Altrimenti, l'Eroe più vicino si muove di 2 tessere più vicino allo Spirito Ipnotico.

ATTACCO	DANNO
+6	1

1 EXPERIENCE

✕ 135/200

SCIAME DI RAGNI

INSETTO

CA HP

TATTICHE 12 1

♦ Se lo Sciame di Ragni è su una tessera con un Eroe Avvelenato, ogni Eroe Avvelenato su quella tessera subisce un danno.

♦ Se è entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera più vicina con un Eroe e attacca ogni Eroe su quella tessera con un milione di zanne velenose.

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

ATTACCO	DANNO
+7	Avvelenato

2 EXPERIENCE

✕ 136/200

ELEMENTALE D'ACQUA

ELEMENTALE CA HP

TATTICHE **12** **2**



- ◆ Se l'Elementale d'Acqua è adiacente a un Eroe, lo attacca con un Colpo di Marea.
- ◆ Se è entro 1 tessera da un Eroe, si muove sulla tessera più vicina con un Eroe e attacca ogni Eroe su quella tessera con un Onda Improvvisa.
- ◆ Altrimenti, si muove di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
COLPO	+8	2
ONDA	+8	1

2 EXPERIENCE

✕ 137/200

GRUPPO CHE CACCIA

EVENTO

Alcuni Mostri dell'oscurità sono in cerca di prede.

Pesca altre 2 Carte Mostro e giocalle entrambe.



Scarta questa carta dopo averla usata.

✕ 138/200

GRUPPO CHE CACCIA

EVENTO

Alcuni Mostri dell'oscurità sono in cerca di prede.

Pesca altre 2 Carte Mostro e giocalle entrambe.



Scarta questa carta dopo averla usata.

✕ 139/200