

# MOSTRI (Monster)

CAVE BEAR

DUERGAR GUARD

GIBBERING MOUTHER

GRELL

HUMAN CULTIST

**ORSO DI CAVERNA**  
ANIMALE

AC HP  
TACTICS 14 2



- ◆ Se l'Orso si trova nella stessa tessera di un Eroe, attacca tutti gli Eroi su quella tessera con i suoi artigli.
- ◆ Se l'Orso si trova entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con una zampata.
- ◆ Altrimenti, l'Orso si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
artigli	+6	1
zampata	+8	2 e Stordito

2 EXPERIENCE

**GUARDIA DUERGAR**  
DIAVOLO NANO SENTINELLA

AC HP  
TACTICS 14 2



- ◆ Se il Duergar è adiacente a un Eroe, lo attacca con un Martello da Guerra.
- ◆ Se il Duergar si trova su una tessera senza Eroi e con un bordo inesplorato, pesca una tessera Dungeon dal fondo del mazzo e piazzala adiacente alla tessera del Duergar. Pesca una Carta Mostro e piazzane la miniatura su quella tessera.
- ◆ Altrimenti, il Duergar si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
Martello	+8	1

2 EXPERIENCE

**BOCCA FARFUGLIANTE**  
ABERRAZIONE

AC HP  
TACTICS 14 2



- ◆ Se la Bocca Farfugliante si trova entro una tessera da un Eroe, attacca tutti gli Eroi entro una tessera.
- ◆ Altrimenti, la Bocca Farfugliante si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
	+8	1 e Stordito

3 EXPERIENCE

**GRELL**  
ABERRAZIONE

AC HP  
TACTICS 15 2



- ◆ Se il Grell si trova adiacente a un Eroe, lo attacca con il suo morso velenoso.
- ◆ Se il Grell si trova entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con i suoi tentacoli.
- ◆ Altrimenti, il Grell si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
morso	+7	1 e Avvelenato se manca: 1 Danno
tentacoli	+7	1 e Stordito

2 EXPERIENCE

**CULTISTA**  
UMANO

AC HP  
TACTICS 14 1



- ◆ Se il Cultista si trova entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con un Pugnale avvelenato.
- ◆ Altrimenti, il Cultista si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
SWORD	+6	1 e Avvelenato

1 EXPERIENCE

KOBOLD DRAGONSHIELD

LEGION DEVIL

ORC ARCHER

ORC SMASHER

SNAKE

**COBOLDO DRAGONSHIELD**  
RETTILE SENTINELLA

AC HP  
TACTICS 16 1



- ◆ Se il Coboldo si trova adiacente a un Eroe, lo attacca con una spada.
- ◆ Se il Coboldo si trova in una tessera con un bordo inesplorato e nessun Eroe, pesca una tessera Dungeon dal fondo del mazzo e piazzala adiacente alla tessera in cui si trova il Coboldo. Piazzala un nuovo Mostro su quella tessera.
- ◆ Altrimenti, il Coboldo si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
	+7	1

1 EXPERIENCE

**DIAVOLO DELLA LEGIONE**  
DIAVOLO

AC HP  
TACTICS 16 1



Quando un nuovo Diavolo della Legione viene piazzato, piazza due Diavoli della Legione aggiuntivi adiacenti al primo. Non ottieni Esperienza per questa carta fino a che non vengono distrutti tutti i Diavoli della Legione.

- ◆ Se il Diavolo della Legione si trova entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con una Spada.
- ◆ Altrimenti, il Diavolo della Legione si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
SPADA	+11	1

3 EXPERIENCE

**ARCIERE ORCO**  
ORCO

AC HP  
TACTICS 13 1



- ◆ Se l'Arciere Orco si trova adiacente a un Eroe, lo attacca con un Pugno.
- ◆ Se l'Arciere Orco si trova entro una tessera da un Eroe, attacca l'Eroe più vicino con una Freccia.
- ◆ Altrimenti, l'Arciere Orco si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
pugno:	+6	1
freccia:	+6	2 Se manca: 1 Danno

1 EXPERIENCE

**GUERRIERO ORCO**  
ORCO

AC HP  
TACTICS 15 2



- ◆ Se il Guerriero Orco si trova entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con una Mazza.
- ◆ Altrimenti, il Guerriero Orco si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
MAZZA	+9	1

2 EXPERIENCE

**SERPENTE**  
RETTILE

AC HP  
TACTICS 13 1



- ◆ Se il Serpente si trova entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con un Morso avvelenato.
- ◆ Altrimenti, il Serpente si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACK	DAMAGE
MORSO	+7	Avvelenato

1 EXPERIENCE

## DRAGO DELLA FURIA

RETTILE

Gli abitanti di Pico Firestorm, considerando il Drago della Furia "docile".

TACTICS

AC HP  
13 6



Il Drago della Furia viene attivato all'inizio di ogni Fase del Malvagio.

- Se il Drago della Furia viene ridotto a 0 Punti Ferita si infuria, gira questa carta e consulta nuovamente la sezione Tattiche.
- Se il Drago della Furia è adiacente a un Eroe, lo attacca con un Morso.
- Se il Drago della Furia si trova entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con una Carica.
- Altrimenti, il Drago della Furia si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
Morso:	+8	1 e sposta l'Eroe di una tessera lontano dal Drago della Furia.
Carica:	+10	1 e Stordito.

NEMICO DI LIVELLO 5

© 2010 Wizards of the Coast LLC

## MEERAK, COBOLDO SIGNORE DEI DRAGHI

ABERRAZIONE

Ashardalon ha molti seguaci, ma nessuno è fedele quanto Meerak e suoi Dragonskield.

TACTICS

AC HP  
17 6



Meerak viene attivato all'inizio di ogni Fase del Malvagio.

- Se Meerak è adiacente a un Eroe, lo attacca con una Spada Corta, si muove quindi in una casella qualsiasi entro una tessera.
- Se Meerak si trova entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con una Spada Corta.
- Altrimenti, Meerak si muove di una tessera verso l'Eroe con più Punti Ferita rimanenti.

	ATTACK	DAMAGE
Spada Corta:	+8	2

NEMICO DI LIVELLO 5

© 2010 Wizards of the Coast LLC

## ASHARDALON, DRAGO ROSSO

DRAGO

Ashardalon diffonde distruzione nei territori circostanti Pico Firestorm.



ASHARDALON BREATHES!

Quando Ashardalon viene incontrato:

Trova la Carta Incontro Speciale Sofio di Ashardalon e mischia con le prime 3 carte in cima al Mazzo Incontri.

TACTICS

AC HP  
16 12



Ashardalon viene attivato all'inizio di ogni Fase del Malvagio.

- Se Ashardalon è adiacente a più di un Eroe, attacca ogni Eroe adiacente con un colpo di Coda.
- Se Ashardalon è entro una tessera da un Eroe, attacca l'Eroe più lontano entro una tessera con un Morso.
- Altrimenti, Ashardalon si muove di una tessera verso l'Eroe con più Punti Ferita.

Ashardalon può essere piazzato sui muri, ma la casella centrale occupata dalla sua miniatura deve essere libera.

	ATTACCO	DANNO
Coda:	+10	1 e muovi l'Eroe di una tessera lontano da Ashardalon.
Morso:	+10	1 Stordito e sposta l'Eroe in una casella adiacente ad Ashardalon.

NEMICO DI LIVELLO 6

## BELLAX, GAUTH

ABERRAZIONE

Questa terribile aberrazione sta pianificando di aprire un portale tra questo mondo e il reame della follia.



TACTICS

AC HP  
17 9

Il Gauth viene attivato all'inizio di ogni Fase del Malvagio.

- Se il Gauth è adiacente a un Eroe, attacca quell'Eroe con il Raggio Ottico e poi si muove nella casella più vicina non adiacente a un Eroe.
- Se il Gauth è entro tre tessere da un Eroe, attacca l'Eroe con più Punti Ferita e entro tre tessere con il Raggio Ottico.
- Altrimenti, il Gauth si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

Raggio Ottico: Quando il Gauth attacca con il Raggio Ottico lancia il dado e consulta la tabella sottostante per vedere quale attacco usa:

	ATTACCO	DANNO
1-4 (Anti-Magia):	+8	1 e l'Eroe scarta un Oggetto a sua scelta
5-8 (Raggio di Fuoco):	+8	2 Se manca 1 danno
9-12 (Fatica):	+8	1 Stordito
13-16 (Veleno):	+8	1 Avvelenato
17-20 (Telecinesi):	+8	1 e muovi l'Eroe a una tessera di distanza dal Gauth

NEMICO DI LIVELLO 6

## DRAGO DELLA FURIA, INFURIATO

RETTILE

Gli abitanti di Pico Firestorm, considerando il Drago della Furia "docile".

TACTICS

AC HP  
15 10



Il Drago della Furia viene attivato all'inizio di ogni Fase del Malvagio.

- Se il Drago della Furia entra una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino lo attacca con i suoi Artigli.
- Se il Drago della Furia si trova entro due tessere da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino e lo attacca con una Carica.
- Altrimenti, il Drago della Furia si muove di due tessere verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
Morso:	+10	2 e sposta l'Eroe di due tessere lontano dal Drago della Furia.
Carica:	+12	3 e Stordito.

NEMICO DI LIVELLO 5

© 2010 Wizards of the Coast LLC

## OTYUGH

ABERRAZIONE

Questo orrore tentacolato si nutre dei rifiuti di coloro che abitano Pico Firestorm.

TACTICS

AC HP  
14 10



L'Otyugh viene attivato all'inizio di ogni Fase del Malvagio.

- Se l'Otyugh è adiacente a un Eroe, attacca l'Eroe adiacente con più PF con un Morso.
- Se l'Otyugh si trova entro due tessere da un Eroe, attacca quell'Eroe con un Tentacolo.
- Altrimenti, l'Otyugh si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
Morso:	+12	3 Se manca 1 Danno
Tentacolo:	+10	2 e Stordito. Muovi l'Eroe in una qualsiasi casella adiacente.

NEMICO DI LIVELLO 5

© 2010 Wizards of the Coast LLC

## MARGRATH, CAPITANO DUERGAR

NANO DIAVOLO

Uno dei primi gruppi di raccattatori dell'Underdark si può far risalire ai Duergar di Firestorm.

TACTICS

AC HP  
16 8



Margrath viene attivato all'inizio di ogni Fase del Malvagio.

- Se Margrath è adiacente a un Eroe, lo attacca con una Mazza.
- Se Margrath si trova entro una tessera da un Eroe, attacca quell'Eroe con dei Dardi avvelenati e poi si muove in una casella adiacente a quell'Eroe.
- Altrimenti, Margrath si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
Mazza:	+8	1 e muovi l'Eroe di una tessera lontano da Margrath.
Dardi:	+8	1 e Avvelenato

NEMICO DI LIVELLO 5

© 2010 Wizards of the Coast LLC

## KARASH, SCIAMANO ORCO

ORCO

Lo sciamano orco della tempesta trae il suo potere elementale dal vulcano di Pico Firestorm.

TACTICS

AC HP  
13 6



Karash viene attivato all'inizio di ogni Fase del Malvagio.

- Se Karash è entro una tessera da una tessera che contiene più di un Eroe, attacca ogni Eroe su quella tessera con una Tempesta.
- Se Karash è entro una tessera da un singolo Eroe, attacca quell'Eroe con un Fulmine.
- Altrimenti, Karash si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

	ATTACCO	DANNO
Tempesta:	+8	1 e sposta l'Eroe di una tessera nella direzione del triangolo.
Fulmine:	+8	1 e sposta l'Eroe di una tessera nella direzione del triangolo.

NEMICO DI LIVELLO 5

© 2010 Wizards of the Coast LLC