

# HELLEPHANT



Quando gli Eroi attaccano l'Hellephant, non possono usare le capacità di attacco che hanno costo in

- **Se c'è un Eroe con un'arma equipaggiata entro gittata** : L'Hellephant attacca quell'Eroe con +3
- **Altrimenti**: L'Hellephant si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1** : L'Eroe scarta 1



# HELLEPHANT



Quando gli Eroi attaccano l'Hellephant, non possono usare le capacità di attacco che hanno costo in

- **Se c'è un Eroe con un'arma equipaggiata entro gittata** : L'Hellephant attacca quell'Eroe con +3
- **Altrimenti**: L'Hellephant si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1** : L'Eroe scarta 1



# HELLEPHANT



Quando gli Eroi attaccano l'Hellephant, non possono usare le capacità di attacco che hanno costo in

- **Se c'è un Eroe con un'arma equipaggiata entro gittata** : L'Hellephant attacca quell'Eroe con +3
- **Altrimenti**: L'Hellephant si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.


**COMBATTIMENTO 1** : L'Eroe scarta 2








# HELLEPHANT

12  
/Eroe

5 3

Quando gli Eroi attaccano l'Hellephant, non possono usare le capacità di attacco che hanno costo in 

- **Se c'è un Eroe con un'arma  equipaggiata entro gittata :** L'Hellephant attacca quell'Eroe con +3 
- **Altrimenti:** L'Hellephant si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.


**COMBATTIMENTO 1** : L'Eroe scarta 2 




2 1



# HELLEPHANT

14  
/Eroe

5 1 3

Quando gli Eroi attaccano l'Hellephant, non possono usare le capacità di attacco che hanno costo in 

- **Se c'è un Eroe con un'arma  equipaggiata entro gittata :** L'Hellephant attacca quell'Eroe con +3 
- **Altrimenti:** L'Hellephant si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1** : L'Eroe scarta 2 

1 2 2



# HELLEPHANT



Quando gli Eroi attaccano l'Hellephant, non possono usare le capacità di attacco che hanno costo in

- **Se c'è un Eroe con un'arma equipaggiata entro gittata** : L'Hellephant attacca quell'Eroe con +3
- **Altrimenti**: L'Hellephant si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.


**COMBATTIMENTO 1** : L'Eroe scarta 2



# COCKATRIX



- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV di un Portale:** Collocare la Cockatrix nella Zona del Portale più vicino che abbia un Eroe in LdV e attaccare l'Eroe più vicino in LdV.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Cockatrix attacca l'Eroe più vicino in LdV.


**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante perde le sue azioni rimanenti per il resto del round.



# COCKATRIX



- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV di un Portale:** Collocare la Cockatrix nella Zona del Portale più vicino che abbia un Eroe in LdV e attaccare l'Eroe più vicino in LdV.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Cockatrix attacca l'Eroe più vicino in LdV.

**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante perde le sue azioni rimanenti per il resto del round.






# COCKATRIX



- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV di un Portale:** Collocare la Cockatrix nella Zona del Portale più vicino che abbia un Eroe in LdV e attaccare l'Eroe più vicino in LdV.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Cockatrix attacca l'Eroe più vicino in LdV.


**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante perde le sue azioni rimanenti per il resto del round.



# COCKATRIX



- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV di un Portale:** Collocare la Cockatrix nella Zona del Portale più vicino che abbia un Eroe in LdV e attaccare l'Eroe più vicino in LdV.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Cockatrix attacca l'Eroe più vicino in LdV.


**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante perde le sue azioni rimanenti per il resto del round.



# COCKATRIX



- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV di un Portale:** Collocare la Cockatrix nella Zona del Portale più vicino che abbia un Eroe in LdV e attaccare l'Eroe più vicino in LdV.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Cockatrix attacca l'Eroe più vicino in LdV.


**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante perde le sue azioni rimanenti per il resto del round.



# COCKATRIX



- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV di un Portale:** Collocare la Cockatrix nella Zona del Portale più vicino che abbia un Eroe in LdV e attaccare l'Eroe più vicino in LdV.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Cockatrix attacca l'Eroe più vicino in LdV.



**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante perde le sue azioni rimanenti per il resto del round.



# CICLOPE SCUDIERA



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona della Ciclope Scudiera:** La Ciclope Scudiera attacca quell'Eroe. Non può tirare dadi di Difesa.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Ciclope Scudiera attacca l'Eroe più vicino in LdV. Poi si muove di 2 Zone verso quell'Eroe.

**DIFESA 1**  **+1** 





# CICLOPE SCUDIERA



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona della Ciclope Scudiera:** La Ciclope Scudiera attacca quell'Eroe. Non può tirare dadi di Difesa.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Ciclope Scudiera attacca l'Eroe più vicino in LdV. Poi si muove di 2 Zone verso quell'Eroe.



**DIFESA 1** : +1



# CICLOPE SCUDIERA



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona della Ciclope Scudiera:** La Ciclope Scudiera attacca quell'Eroe. Non può tirare dadi di Difesa.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Ciclope Scudiera attacca l'Eroe più vicino in LdV. Poi si muove di 2 Zone verso quell'Eroe.



**DIFESA 1**  **+1** 



# CICLOPE SCUDIERA



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona della Ciclope Scudiera:** La Ciclope Scudiera attacca quell'Eroe. Non può tirare dadi di Difesa.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Ciclope Scudiera attacca l'Eroe più vicino in LdV. Poi si muove di 2 Zone verso quell'Eroe.



**DIFESA 1**  **+1** 



# CICLOPE SCUDIERA



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona della Ciclope Scudiera:** La Ciclope Scudiera attacca quell'Eroe. Non può tirare dadi di Difesa.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Ciclope Scudiera attacca l'Eroe più vicino in LdV. Poi si muove di 2 Zone verso quell'Eroe.



**DIFESA 1**  **+1** 



# CICLOPE SCUDIERA



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona della Ciclope Scudiera:** La Ciclope Scudiera attacca quell'Eroe. Non può tirare dadi di Difesa.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** La Ciclope Scudiera attacca l'Eroe più vicino in LdV. Poi si muove di 2 Zone verso quell'Eroe.

**DIFESA 1**  **+1** 





# CICLOPE SPACCARUPI



Dopo che il Ciclope Spaccarupi ha effettuato un attacco a Distanza, distruggere ogni Colonna che lo ostacolava.

- **Se il Ciclope Spaccarupi possiede Salute pari o inferiore a 6:** Il Ciclope Spaccarupi si muove di 4 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca con +2 ✂, se possibile.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** Attaccare l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🖐: Ripetere il tiro di ogni 🔵 che non sia vuoto.



# CICLOPE SPACCARUPI



Dopo che il Ciclope Spaccarupi ha effettuato un attacco a Distanza, distruggere ogni Colonna che lo ostacolava.

- **Se il Ciclope Spaccarupi possiede Salute pari o inferiore a 6:** Il Ciclope Spaccarupi si muove di 4 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca con +3 ✂, se possibile.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** Attaccare l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🖐: Ripetere il tiro di ogni 🔵 che non sia vuoto.



# CICLOPE SPACCARUPI



Dopo che il Ciclope Spaccarupi ha effettuato un attacco a Distanza, distruggere ogni Colonna che lo ostacolava.

- **Se il Ciclope Spaccarupi possiede Salute pari o inferiore a 9:** Il Ciclope Spaccarupi si muove di 4 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca con +3 ✂, se possibile.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** Attaccare l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🖊: Ripetere il tiro di ogni 🔵 che non sia vuoto.



# CICLOPE SPACCARUPI



Dopo che il Ciclope Spaccarupi ha effettuato un attacco a Distanza, distruggere ogni Colonna che lo ostacolava.

- **Se il Ciclope Spaccarupi possiede Salute pari o inferiore a 9:** Il Ciclope Spaccarupi si muove di 4 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca con +3 ✂, se possibile.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** Attaccare l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🏹: Ripetere il tiro di ogni 🔵 che non sia vuoto.



# CICLOPE SPACCARUPI



Dopo che il Ciclope Spaccarupi ha effettuato un attacco a Distanza, distruggere ogni Colonna che lo ostacolava.

- **Se il Ciclope Spaccarupi possiede Salute pari o inferiore a 12:** Il Ciclope Spaccarupi si muove di 4 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca con +3 ✂, se possibile.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** Attaccare l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🏹: Ripetere il tiro di ogni 🔵 che non sia vuoto.





# CICLOPE SPACCARUPI



Dopo che il Ciclope Spaccarupi ha effettuato un attacco a Distanza, distruggere ogni Colonna che lo ostacolava.

- **Se il Ciclope Spaccarupi possiede Salute pari o inferiore a 15:** Il Ciclope Spaccarupi si muove di 4 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca con +3 ✂, se possibile.
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:** Attaccare l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🖊: Ripetere il tiro di ogni 🔵 che non sia vuoto.

