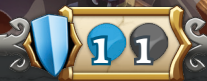


# GOBLIN AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Goblin Agente:**

Il Goblin Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Goblin Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** **+2**



# GOBLIN AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Goblin Agente:**

Il Goblin Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

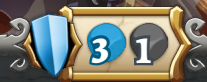
- **Altrimenti:**

Il Goblin Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** **+2**



# GOBLIN AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Goblin Agente:**

Il Goblin Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Goblin Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** +2



# GOBLIN AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Goblin Agente:**

Il Goblin Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Goblin Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** **+3**





# GOBLIN AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Goblin Agente:**

Il Goblin Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Goblin Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** **+3**



# GOBLIN AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Goblin Agente:**

Il Goblin Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Goblin Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** **+3**



# NANO AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Nano Agente:**

Il Nano Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Nano Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA IN MISCHIA 1** +1



# NANO AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Nano Agente:**

Il Nano Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Nano Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA IN MISCHIA 1** +1



# NANO AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Nano Agente:**

Il Nano Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Nano Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA IN MISCHIA 1** +2





# NANO AGENTE





- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Nano Agente:**

Il Nano Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Nano Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA IN MISCHIA 1**  +2 



# NANO AGENTE

10  
/Eroe

3 2 2

- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Nano Agente:**

Il Nano Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Nano Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA IN MISCHIA 1**  +2 

3 1 2

# NANO AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Nano Agente:**

Il Nano Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Nano Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA IN MISCHIA 1** +2



# ORCO AGENTE




- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona dell'Orco Agente:**

L'Orco Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

L'Orco Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** : L'Orco Agente Cura 1.



# ORCO AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona dell'Orco Agente:**

L'Orco Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

L'Orco Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** : L'Orco Agente Cura 2.





# ORCO AGENTE




- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona dell'Orco Agente:**

L'Orco Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

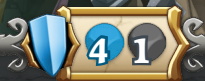
- **Altrimenti:**

L'Orco Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** : L'Orco Agente Cura 3.



# ORCO AGENTE




- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona dell'Orco Agente:**

L'Orco Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

L'Orco Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** : L'Orco Agente Cura 3.



# ORCO AGENTE




- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona dell'Orco Agente:**

L'Orco Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

L'Orco Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** : L'Orco Agente Cura 3.



# ORCO AGENTE




- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona dell'Orco Agente:**

L'Orco Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

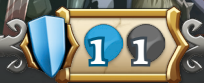
- **Altrimenti:**

L'Orco Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** : L'Orco Agente Cura 3.



# RATLING AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Ratling Agente:**  
Il Ratling Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.
- **Altrimenti:**  
Il Ratling Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA 1**  **Aggiungere 1 Gregario a tutte le Orde nella Zona del Ratling Agente, se possibile.**





# RATLING AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Ratling Agente:**  
Il Ratling Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.
- **Altrimenti:**  
Il Ratling Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA 1**  **Aggiungere 1 Gregario a tutte le Orde nella Zona del Ratling Agente, se possibile.**



# RATLING AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Ratling Agente:**  
Il Ratling Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.
- **Altrimenti:**  
Il Ratling Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA 1** : Aggiungere 1 Gregario a tutte le Orde nella Zona del Ratling Agente, se possibile.



# RATLING AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Ratling Agente:**  
Il Ratling Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.
- **Altrimenti:**  
Il Ratling Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA 1**  Aggiungere 1 Gregario a tutte le Orde nella Zona del Ratling Agente, se possibile.



# RATLING AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Ratling Agente:**

Il Ratling Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Ratling Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).


**DIFESA 1**  *Aggiungere 1 Gregario a tutte le Orde nella Zona del Ratling Agente, se possibile.*



# RATLING AGENTE



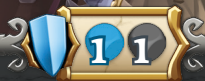
- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Ratling Agente:**  
Il Ratling Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.
- **Altrimenti:**  
Il Ratling Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**DIFESA 1** : Aggiungere 1 Gregario a tutte le Orde nella Zona del Ratling Agente, se possibile.





# REPTISAURO AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Reptisauro Agente:**

Il Reptisauro Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Reptisauro Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** +1



# REPTISAURO AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Reptisauro Agente:**

Il Reptisauro Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

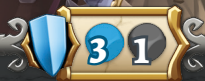
- **Altrimenti:**

Il Reptisauro Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** +1



# REPTISAURO AGENTE





- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Reptisauro Agente:**

Il Reptisauro Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

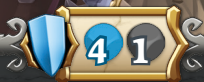
- **Altrimenti:**

Il Reptisauro Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1**  +2 



# REPTISAURO AGENTE





- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Reptisauro Agente:**

Il Reptisauro Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Reptisauro Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1**  +2 



# REPTISAURO AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Reptisauro Agente:**

Il Reptisauro Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Reptisauro Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1** +2





# REPTISAURO AGENTE

12  
/Eroe



4 2 1

- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Reptisauro Agente:**

Il Reptisauro Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Reptisauro Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**ATTACCO 1**  +2 

3 1 3

# TROGLODITA AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Troglodita Agente:**

Il Troglodita Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Troglodita Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**(OMBRA) DIFESA 1** **+1**



# TROGLODITA AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Troglodita Agente:**

Il Troglodita Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Troglodita Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**(OMBRA) DIFESA 1** **+1**



# TROGLODITA AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Troglodita Agente:**

Il Troglodita Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Troglodita Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**(OMBRA) DIFESA 1**  **+2** 



# TROGLODITA AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Troglodita Agente:**

Il Troglodita Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Troglodita Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**(OMBRA) DIFESA 1**  **+3** 





# TROGLODITA AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Troglodita Agente:**

Il Troglodita Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Troglodita Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**(OMBRA) DIFESA 1** **+3**



# TROGLODITA AGENTE



- **Se almeno 1 Eroe si trova nella Zona del Troglodita Agente:**

Il Troglodita Agente attacca 1 Eroe in quella Zona.

- **Altrimenti:**

Il Troglodita Agente si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino e genera un'Orda nella sua Zona (*quest'Orda non si attiva in questo round*).

**(OMBRA) DIFESA 1** **+3**



# RAGNO GIGANTE



2



1



6

/Eroe



2

1

- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Ragno Gigante:**  
Il Ragno Gigante attacca quell'Eroe con +1 ✂
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:**  
Il Ragno Gigante attacca l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🕸: Aggiungere 1 ❄ all'Eroe difensore e collocarlo nella Zona del Ragno Gigante.



2



2

1

# RAGNO GIGANTE



2



1



8

/Eroe



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Ragno Gigante:**  
Il Ragno Gigante attacca quell'Eroe con +2 ✂
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:**  
Il Ragno Gigante attacca l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🗡: Aggiungere 1 ❄ all'Eroe difensore e collocarlo nella Zona del Ragno Gigante.



# RAGNO GIGANTE



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Ragno Gigante:**  
Il Ragno Gigante attacca quell'Eroe con +3 ✂
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:**  
Il Ragno Gigante attacca l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🗡: Aggiungere 1 ❄ all'Eroe difensore e collocarlo nella Zona del Ragno Gigante.





# RAGNO GIGANTE

12  
/Eroe



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Ragno Gigante:**  
Il Ragno Gigante attacca quell'Eroe con +3 ✂
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:**  
Il Ragno Gigante attacca l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🏹: Aggiungere 1 ❄ all'Eroe difensore e collocarlo nella Zona del Ragno Gigante.



# RAGNO GIGANTE

15  
/Eroe



- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Ragno Gigante:**  
Il Ragno Gigante attacca quell'Eroe con +4 ✂
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:**  
Il Ragno Gigante attacca l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🗡: Aggiungere 1 ❄ all'Eroe difensore e collocarlo nella Zona del Ragno Gigante.



# RAGNO GIGANTE

17  
/Eroe







- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Ragno Gigante:**  
Il Ragno Gigante attacca quell'Eroe con +4 ✂
- **Se c'è almeno 1 Eroe in LdV:**  
Il Ragno Gigante attacca l'Eroe più lontano in LdV.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 🗡: Aggiungere 1 ❄ all'Eroe difensore e collocarlo nella Zona del Ragno Gigante.



# MASTINO INFERNALE







- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** :  
Il Mastino Infernale attacca l'Eroe più vicino 2 volte.
- **Altrimenti:** Il Mastino Infernale si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e tira 1 . Ogni Eroe entro gittata  subisce un ammontare di Ferite pari ai  ottenuti.

**DIFESA IN MISCHIA 1** : Aggiungere  
1  all'Eroe attaccante.



# MASTINO INFERNALE



- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** :  
Il Mastino Infernale attacca l'Eroe più vicino 2 volte.
- **Altrimenti:** Il Mastino Infernale si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e tira 1 . Ogni Eroe entro gittata  subisce un ammontare di Ferite pari ai  ottenuti.

**DIFESA IN MISCHIA 1** : Aggiungere  
1  all'Eroe attaccante.





# MASTINO INFERNALE



- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** :  
Il Mastino Infernale attacca l'Eroe più vicino 2 volte.
- **Altrimenti:** Il Mastino Infernale si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e tira 2 . Ogni Eroe entro gittata subisce un ammontare di Ferite pari ai ottenuti.





**DIFESA IN MISCHIA 1** : Aggiungere  
1 all'Eroe attaccante.



# MASTINO INFERNALE

11  
/Eroe



- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** :  
Il Mastino Infernale attacca l'Eroe più vicino 2 volte.
- **Altrimenti:** Il Mastino Infernale si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e tira 3 . Ogni Eroe entro gittata  subisce un ammontare di Ferite pari ai  ottenuti.





**DIFESA IN MISCHIA 1** : Aggiungere  
1  all'Eroe attaccante.



# MASTINO INFERNALE

14  
/Eroe







- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** :  
Il Mastino Infernale attacca l'Eroe più vicino 2 volte.
- **Altrimenti:** Il Mastino Infernale si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e tira 3 . Ogni Eroe entro gittata  subisce un ammontare di Ferite pari ai  ottenuti.

**DIFESA IN MISCHIA 1** : Aggiungere  
1  all'Eroe attaccante.



# MASTINO INFERNALE



- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** :  
Il Mastino Infernale attacca l'Eroe più vicino 2 volte.
- **Altrimenti:** Il Mastino Infernale si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e tira 3 . Ogni Eroe entro gittata  subisce un ammontare di Ferite pari ai  ottenuti.

**DIFESA IN MISCHIA 1** : Aggiungere  
1  all'Eroe attaccante.



# GRANDE TROLL



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** Il Grande Troll si muove di 3 Zone verso l'Eroe con meno Salute.
- **Se l'Eroe con meno Salute è in LdV:** Collocare il Grande Troll nella Zona di quell'Eroe e attaccare quell'Eroe.

**ATTACCO 1** **+1**





# GRANDE TROLL



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** Il Grande Troll si muove di 3 Zone verso l'Eroe con meno Salute.
- **Se l'Eroe con meno Salute è in LdV:** Collocare il Grande Troll nella Zona di quell'Eroe e attaccare quell'Eroe.

**ATTACCO 1** **+1**



# GRANDE TROLL



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** Il Grande Troll si muove di 3 Zone verso l'Eroe con meno Salute.
- **Se l'Eroe con meno Salute è in LdV:** Collocare il Grande Troll nella Zona di quell'Eroe e attaccare quell'Eroe.

**ATTACCO 1** : +2



# GRANDE TROLL



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** Il Grande Troll si muove di 3 Zone verso l'Eroe con meno Salute.
- **Se l'Eroe con meno Salute è in LdV:** Collocare il Grande Troll nella Zona di quell'Eroe e attaccare quell'Eroe.

**ATTACCO 1** : +3



# GRANDE TROLL



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** Il Grande Troll si muove di 3 Zone verso l'Eroe con meno Salute.
- **Se l'Eroe con meno Salute è in LdV:** Collocare il Grande Troll nella Zona di quell'Eroe e attaccare quell'Eroe.

**ATTACCO 1** **+3**



# GRANDE TROLL



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** Il Grande Troll si muove di 3 Zone verso l'Eroe con meno Salute.
- **Se l'Eroe con meno Salute è in LdV:** Collocare il Grande Troll nella Zona di quell'Eroe e attaccare quell'Eroe.

**ATTACCO 1** **+3**





# OGRE-MAGI



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** L'Ogre-Magi si muove di 3 Zone verso l'Eroe con più
- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : Ogni Eroe entro gittata scarta 2 e l'Ogre-Magi attacca l'Eroe con più entro gittata.

**DIFESA 1** : Se l'attaccante si trova a 1 o più Zone di distanza, l'Ogre-Magi Cura 2.



# OGRE-MAGI



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** L'Ogre-Magi si muove di 3 Zone verso l'Eroe con più ♀
- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata ♀:** Ogni Eroe entro gittata ♀ scarta 2 ♀ e l'Ogre-Magi attacca l'Eroe con più ♀ entro gittata.

**DIFESA 1 ♀:** Se l'attaccante si trova a 1 o più Zone di distanza, l'Ogre-Magi Cura 2.



# OGRE-MAGI



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** L'Ogre-Magi si muove di 3 Zone verso l'Eroe con più ♣.
- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata ♣:** Ogni Eroe entro gittata ♣ scarta 2 ♣ e l'Ogre-Magi attacca l'Eroe con più ♣ entro gittata.

**DIFESA 1 ♣:** Se l'attaccante si trova a 1 o più Zone di distanza, l'Ogre-Magi Cura 2.



# OGRE-MAGI



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** L'Ogre-Magi si muove di 3 Zone verso l'Eroe con più
- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : Ogni Eroe entro gittata scarta 2 e l'Ogre-Magi attacca l'Eroe con più entro gittata.

**DIFESA 1** : Se l'attaccante si trova a 1 o più Zone di distanza, l'Ogre-Magi Cura 2.



# OGRE-MAGI



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** L'Ogre-Magi si muove di 3 Zone verso l'Eroe con più
- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : Ogni Eroe entro gittata scarta 2 e l'Ogre-Magi attacca l'Eroe con più entro gittata.

**DIFESA 1** : Se l'attaccante si trova a 1 o più Zone di distanza, l'Ogre-Magi Cura 3.





# OGRE-MAGI



- **Se non ci sono Eroi in LdV:** L'Ogre-Magi si muove di 3 Zone verso l'Eroe con più
- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : Ogni Eroe entro gittata scarta 2 e l'Ogre-Magi attacca l'Eroe con più entro gittata.

**DIFESA 1** : Se l'attaccante si trova a 1 o più Zone di distanza, l'Ogre-Magi Cura 3.



# LILIARCH



- **Se nella Zona di Liliarch c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch attacca quell'Eroe con +1 🗡️
- **Se nel Dungeon c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch si muove di 3 Zone verso quell'Eroe e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1 🗡️:** Dopo il combattimento, attacca lo stesso Eroe di nuovo, se possibile (una volta per Fase dei Nemici).



# LILIARCH



- **Se nella Zona di Liliarch c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch attacca quell'Eroe con +1 🗡️
- **Se nel Dungeon c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch si muove di 3 Zone verso quell'Eroe e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1 🗡️:** Dopo il combattimento, attacca lo stesso Eroe di nuovo, se possibile (una volta per Fase dei Nemici).



# LILIARCH



- **Se nella Zona di Liliarch c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch attacca quell'Eroe con +1 🗡️
- **Se nel Dungeon c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch si muove di 3 Zone verso quell'Eroe e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🗡️: Dopo il combattimento, attacca lo stesso Eroe di nuovo, se possibile (una volta per Fase dei Nemici).



# LILIARCH



- **Se nella Zona di Liliarch c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch attacca quell'Eroe con +1 🗡
- **Se nel Dungeon c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch si muove di 3 Zone verso quell'Eroe e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1 🗡:** Dopo il combattimento, attacca lo stesso Eroe di nuovo, se possibile (una volta per Fase dei Nemici).





# LILIARCH



- **Se nella Zona di Liliarch c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch attacca quell'Eroe con +1 🗡️
- **Se nel Dungeon c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch si muove di 3 Zone verso quell'Eroe e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🗡️: Dopo il combattimento, attacca lo stesso Eroe di nuovo, se possibile (una volta per Fase dei Nemici).



# LILIARCH



- **Se nella Zona di Liliarch c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch attacca quell'Eroe con +1 🗡️
- **Se nel Dungeon c'è un Eroe con un Potere del Set attivo:** Liliarch si muove di 3 Zone verso quell'Eroe e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🗡️: Dopo il combattimento, attacca lo stesso Eroe di nuovo, se possibile (una volta per Fase dei Nemici).



# DEMONE ABISSALE



All'inizio della Fase dei Nemici, gli Eroi subiscono un numero di Ferite pari al numero degli Eroi nel Dungeon, distribuite tra loro come preferiscono.

- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Demone Abissale:** Il Demone Abissale attacca 1 Eroe in quella Zona 2 volte con +1
- **Se non c'è nessun Eroe entro gittata:** Il Demone Abissale si muove fino a 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1:** +1. Il Demone Abissale Cura 2.



# DEMONE ABISSALE



All'inizio della Fase dei Nemici, gli Eroi subiscono un numero di Ferite pari al numero degli Eroi nel Dungeon, distribuite tra loro come preferiscono.

- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Demone Abissale:** Il Demone Abissale attacca 1 Eroe in quella Zona 2 volte con +1
- **Se non c'è nessun Eroe entro gittata:** Il Demone Abissale si muove fino a 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** +1. Il Demone Abissale Cura 2.



# DEMONE ABISSALE



All'inizio della Fase dei Nemici, gli Eroi subiscono un numero di Ferite pari al numero degli Eroi nel Dungeon, distribuite tra loro come preferiscono.

- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Demone Abissale:** Il Demone Abissale attacca 1 Eroe in quella Zona 2 volte con +2
- **Se non c'è nessun Eroe entro gittata:** Il Demone Abissale si muove fino a 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** +1. Il Demone Abissale Cura 3.





# DEMONE ABISSALE

13  
/Eroe

4 1 1

All'inizio della Fase dei Nemici, gli Eroi subiscono un numero di Ferite pari al numero degli Eroi nel Dungeon, distribuite tra loro come preferiscono.

- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Demone Abissale:** Il Demone Abissale attacca 1 Eroe in quella Zona 2 volte con +2
- **Se non c'è nessun Eroe entro gittata:** Il Demone Abissale si muove fino a 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.



**ATTACCO 1** +1. Il Demone Abissale Cura 3.

3 1 1

# DEMONE ABISSALE



All'inizio della Fase dei Nemici, gli Eroi subiscono un numero di Ferite pari al numero degli Eroi nel Dungeon, distribuite tra loro come preferiscono.

- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Demone Abissale:** Il Demone Abissale attacca 1 Eroe in quella Zona 2 volte con +2 
- **Se non c'è nessun Eroe entro gittata** : Il Demone Abissale si muove fino a 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** : +1 . Il Demone Abissale Cura 3.



# DEMONE ABISSALE

18  
/Eroe

5 2 1

All'inizio della Fase dei Nemici, gli Eroi subiscono un numero di Ferite pari al numero degli Eroi nel Dungeon, distribuite tra loro come preferiscono.

- **Se c'è almeno 1 Eroe nella Zona del Demone Abissale:** Il Demone Abissale attacca 1 Eroe in quella Zona 2 volte con +2
- **Se non c'è nessun Eroe entro gittata:** Il Demone Abissale si muove fino a 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1:** +1. Il Demone Abissale Cura 3.

3 3 1

# MINOTAURO



- **Se il Minotauro è stato attaccato in questo round:** Collocare il Minotauro nella Zona dell'ultimo Eroe che lo ha attaccato e attaccare quell'Eroe con +1 ✂
- **Altrimenti:** Il Minotauro si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🗡 +2 ✂ . Il Minotauro subisce 1 Ferita.



# MINOTAURO



- **Se il Minotauro è stato attaccato in questo round:** Collocare il Minotauro nella Zona dell'ultimo Eroe che lo ha attaccato e attaccare quell'Eroe con +1 ✂
- **Altrimenti:** Il Minotauro si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🗡 +2 ✂ . Il Minotauro subisce 1 Ferita.





# MINOTAURO



- **Se il Minotauro è stato attaccato in questo round:** Collocare il Minotauro nella Zona dell'ultimo Eroe che lo ha attaccato e attaccare quell'Eroe con +2 ✂
- **Altrimenti:** Il Minotauro si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🗡 +3 ✂ . Il Minotauro subisce 1 Ferita.



# MINOTAURO



- **Se il Minotauro è stato attaccato in questo round:** Collocare il Minotauro nella Zona dell'ultimo Eroe che lo ha attaccato e attaccare quell'Eroe con +3 ✂
- **Altrimenti:** Il Minotauro si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🖐: +3 ✂. *Il Minotauro subisce 1 Ferita.*



# MINOTAURO



- **Se il Minotauro è stato attaccato in questo round:** Collocare il Minotauro nella Zona dell'ultimo Eroe che lo ha attaccato e attaccare quell'Eroe con +3 ✂
- **Altrimenti:** Il Minotauro si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🦶: +3 ✂. *Il Minotauro subisce 1 Ferita.*



# MINOTAURO

18  
/Eroe

4 3 1

- **Se il Minotauro è stato attaccato in questo round:** Collocare il Minotauro nella Zona dell'ultimo Eroe che lo ha attaccato e attaccare quell'Eroe con +4 ✂
- **Altrimenti:** Il Minotauro si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1** 🗡 +3 ✂ . Il Minotauro subisce 1 Ferita.

3 2 2

# RATLING TIRANNO



- **Se nel Dungeon non ci sono né Ratling Combattenti né Ratling Balestrieri:** Tirare 1 . Generare un'Orda del Livello del Dungeon attuale nella Zona del Ratling Tiranno in base al risultato (l'Orda generata si attiva dopo il Ratling Tiranno):

- 1 : Ratling Balestrieri
- 0 : Ratling Combattenti

*Dopo la generazione, mescolare il mazzo dell'Orda.*

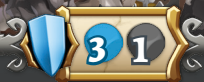
- **Altrimenti:** Il Ratling Tiranno si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1 :** Generare 1 Gregario su 1 Orda di Ratling, se possibile.





# RATLING TIRANNO



- **Se nel Dungeon non ci sono né Ratling Combattenti né Ratling Balestrieri:** Tirare 1 . Generare un'Orda del Livello del Dungeon attuale nella Zona del Ratling Tiranno in base al risultato (l'Orda generata si attiva dopo il Ratling Tiranno):

- 1 : Ratling Balestrieri
- 0 : Ratling Combattenti

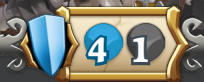
*Dopo la generazione, mescolare il mazzo dell'Orda.*

- **Altrimenti:** Il Ratling Tiranno si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1 :** Generare 1 Gregario su 1 Orda di Ratling, se possibile.



# RATLING TIRANNO



- **Se nel Dungeon non ci sono né Ratling Combattenti né Ratling Balestrieri:** Tirare 1 . Generare un'Orda del Livello del Dungeon attuale nella Zona del Ratling Tiranno in base al risultato (l'Orda generata si attiva dopo il Ratling Tiranno):

- 1 : Ratling Balestrieri
- 0 : Ratling Combattenti

*Dopo la generazione, mescolare il mazzo dell'Orda.*

- **Altrimenti:** Il Ratling Tiranno si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO 1 :** Generare 1 Gregario su 1 Orda di Ratling, se possibile.



# RATLING TIRANNO



- **Se nel Dungeon non ci sono né Ratling Combattenti né Ratling Balestrieri:** Tirare 1 . Generare un'Orda del Livello del Dungeon attuale nella Zona del Ratling Tiranno in base al risultato (l'Orda generata si attiva dopo il Ratling Tiranno):

- 1 : Ratling Balestrieri
- 0 : Ratling Combattenti

*Dopo la generazione, mescolare il mazzo dell'Orda.*

- **Altrimenti:** Il Ratling Tiranno si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO** 1 : Generare 1 Gregario su 1 Orda di Ratling, se possibile.



# RATLING TIRANNO



- **Se nel Dungeon non ci sono né Ratling Combattenti né Ratling Balestrieri:** Tirare 1 . Generare un'Orda del Livello del Dungeon attuale nella Zona del Ratling Tiranno in base al risultato (l'Orda generata si attiva dopo il Ratling Tiranno):

- 1 : Ratling Balestrieri
- 0 : Ratling Combattenti

*Dopo la generazione, mescolare il mazzo dell'Orda.*

- **Altrimenti:** Il Ratling Tiranno si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO** 1 : Generare 1 Gregario su 1 Orda di Ratling, se possibile.



# RATLING TIRANNO



- **Se nel Dungeon non ci sono né Ratling Combattenti né Ratling Balestrieri:** Tirare 1 . Generare un'Orda del Livello del Dungeon attuale nella Zona del Ratling Tiranno in base al risultato (l'Orda generata si attiva dopo il Ratling Tiranno):

- 1 : Ratling Balestrieri
- 0 : Ratling Combattenti

*Dopo la generazione, mescolare il mazzo dell'Orda.*

- **Altrimenti:** Il Ratling Tiranno si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**ATTACCO** 1 : Generare 1 Gregario su 1 Orda di Ratling, se possibile.





# REPTISAURO REX



- **Se c'è almeno 1 Eroe entro 1 Zona di distanza:**  
Il Reptisauro Rex si muove di 1 Zona verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- **Altrimenti:** Il Reptisauro Rex si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino. Dopo ogni movimento, ogni Eroe in LdV subisce 1 Ferita.

**ATTACCO 1** **Difensore -1**



# REPTISAURO REX



- **Se c'è almeno 1 Eroe entro 1 Zona di distanza:**  
Il Reptisauro Rex si muove di 1 Zona verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- **Altrimenti:** Il Reptisauro Rex si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino. Dopo ogni movimento, ogni Eroe in LdV subisce 1 Ferita.

**ATTACCO 1** **Difensore -1**



# REPTISAURO REX



- **Se c'è almeno 1 Eroe entro 1 Zona di distanza:**  
Il Reptisauro Rex si muove di 1 Zona verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- **Altrimenti:** Il Reptisauro Rex si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino. Dopo ogni movimento, ogni Eroe in LdV subisce 1 Ferita.

**ATTACCO 1** **Difensore -2**



# REPTISAURO REX

14  
/Eroe

4 1 1

- **Se c'è almeno 1 Eroe entro 1 Zona di distanza:**  
Il Reptisauro Rex si muove di 1 Zona verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- **Altrimenti:** Il Reptisauro Rex si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino. Dopo ogni movimento, ogni Eroe in LdV subisce 1 Ferita.

ATTACCO 1  Difensore -2 

3 1 1

# REPTISAURO REX



- **Se c'è almeno 1 Eroe entro 1 Zona di distanza:**  
Il Reptisauro Rex si muove di 1 Zona verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- **Altrimenti:** Il Reptisauro Rex si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino. Dopo ogni movimento, ogni Eroe in LdV subisce 1 Ferita.

**ATTACCO 1**  **Difensore -2** 





# REPTISAURO REX

19  
/Eroe

4 3 1

- **Se c'è almeno 1 Eroe entro 1 Zona di distanza:**  
Il Reptisauro Rex si muove di 1 Zona verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- **Altrimenti:** Il Reptisauro Rex si muove di 3 Zone verso l'Eroe più vicino. Dopo ogni movimento, ogni Eroe in LdV subisce 1 Ferita.

**ATTACCO 1**  **Difensore -2** 

3 2 2

# ELEMENTALE DELL'ACQUA



- **Se l'Elementale dell'Acqua è stato attaccato in questo round:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe che lo ha attaccato per ultimo e lo attacca, se possibile, usando lo stesso numero e colore di dadi di Attacco usati contro di lui invece del suo attacco regolare.
- **Altrimenti:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante subisce 1 



# ELEMENTALE DELL'ACQUA



- **Se l'Elementale dell'Acqua è stato attaccato in questo round:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe che lo ha attaccato per ultimo e lo attacca, se possibile, usando lo stesso numero e colore di dadi di Attacco usati contro di lui invece del suo attacco regolare.
- **Altrimenti:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante subisce 1 



# ELEMENTALE DELL'ACQUA



- **Se l'Elementale dell'Acqua è stato attaccato in questo round:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe che lo ha attaccato per ultimo e lo attacca, se possibile, usando lo stesso numero e colore di dadi di Attacco usati contro di lui invece del suo attacco regolare.
- **Altrimenti:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante subisce 1 



# ELEMENTALE DELL'ACQUA



- **Se l'Elementale dell'Acqua è stato attaccato in questo round:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe che lo ha attaccato per ultimo e lo attacca, se possibile, usando lo stesso numero e colore di dadi di Attacco usati contro di lui invece del suo attacco regolare.
- **Altrimenti:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante subisce 1 





# ELEMENTALE DELL'ACQUA



- **Se l'Elementale dell'Acqua è stato attaccato in questo round:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe che lo ha attaccato per ultimo e lo attacca, se possibile, usando lo stesso numero e colore di dadi di Attacco usati contro di lui invece del suo attacco regolare.
- **Altrimenti:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante subisce 1 



# ELEMENTALE DELL'ACQUA



- **Se l'Elementale dell'Acqua è stato attaccato in questo round:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe che lo ha attaccato per ultimo e lo attacca, se possibile, usando lo stesso numero e colore di dadi di Attacco usati contro di lui invece del suo attacco regolare.
- **Altrimenti:** L'Elementale dell'Acqua si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**DIFESA 1** : L'Eroe attaccante subisce 1 



# ELEMENTALE DEL FUOCO



- **Se c'è almeno 1 Eroe con 🔥 entro gittata ⚡:** L'Elementale del Fuoco attacca l'Eroe più vicino. Dopodiché, risolvere tutti i 🔥 sugli Eroi entro gittata ⚡ usando invece 🟠
- **Altrimenti:** L'Elementale del Fuoco si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1 ⚔:** Aggiungere 1 🔥 all'Eroe attaccante o difensore.



# ELEMENTALE DEL FUOCO



- **Se c'è almeno 1 Eroe con 🔥 entro gittata ⚡:** L'Elementale del Fuoco attacca l'Eroe più vicino. Dopodiché, risolvere tutti i 🔥 sugli Eroi entro gittata ⚡ usando invece 🟠
- **Altrimenti:** L'Elementale del Fuoco si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1 ⚡:** Aggiungere 1 🔥 all'Eroe attaccante o difensore.



# ELEMENTALE DEL FUOCO



- **Se c'è almeno 1 Eroe con 🔥 entro gittata ⚡:** L'Elementale del Fuoco attacca l'Eroe più vicino. Dopodiché, risolvere tutti i 🔥 sugli Eroi entro gittata ⚡ usando invece 🟠
- **Altrimenti:** L'Elementale del Fuoco si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1 ⚔:** Aggiungere 1 🔥 all'Eroe attaccante o difensore.





# ELEMENTALE DEL FUOCO



- **Se c'è almeno 1 Eroe con 🔥 entro gittata ⚡:** L'Elementale del Fuoco attacca l'Eroe più vicino. Dopodiché, risolvere tutti i 🔥 sugli Eroi entro gittata ⚡ usando invece 🟠
- **Altrimenti:** L'Elementale del Fuoco si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1 ⚔️:** Aggiungere 1 🔥 all'Eroe attaccante o difensore.



# ELEMENTALE DEL FUOCO



- **Se c'è almeno 1 Eroe con 🔥 entro gittata ⚡:** L'Elementale del Fuoco attacca l'Eroe più vicino. Dopodiché, risolvere tutti i 🔥 sugli Eroi entro gittata ⚡ usando invece 🟠
- **Altrimenti:** L'Elementale del Fuoco si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1 ⚔:** Aggiungere 1 🔥 all'Eroe attaccante o difensore.



# ELEMENTALE DEL FUOCO






- **Se c'è almeno 1 Eroe con 🔥 entro gittata ⚡:** L'Elementale del Fuoco attacca l'Eroe più vicino. Dopodiché, risolvere tutti i 🔥 sugli Eroi entro gittata ⚡ usando invece 🟠
- **Altrimenti:** L'Elementale del Fuoco si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**COMBATTIMENTO 1 ⚔️:** Aggiungere 1 🔥 all'Eroe attaccante o difensore.



# ELEMENTALE DELL'ARIA






- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : L'Elementale dell'Aria attacca l'Eroe più vicino. Dopo l'attacco, muovere l'Eroe di 2 Zone allontanandolo dall'Elementale dell'Aria, se possibile (*senza subire danni di Reazione*).
  - **Altrimenti**: L'Elementale dell'Aria si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- ATTACCO 1** : Se l'Eroe si trova a 1 Zona di distanza, +1 



# ELEMENTALE DELL'ARIA






- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : L'Elementale dell'Aria attacca l'Eroe più vicino. Dopo l'attacco, muovere l'Eroe di 2 Zone allontanandolo dall'Elementale dell'Aria, se possibile (*senza subire danni di Reazione*).
  - **Altrimenti**: L'Elementale dell'Aria si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- ATTACCO 1** : *Se l'Eroe si trova a 1 Zona di distanza, +1* 





# ELEMENTALE DELL'ARIA






- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : L'Elementale dell'Aria attacca l'Eroe più vicino. Dopo l'attacco, muovere l'Eroe di 2 Zone allontanandolo dall'Elementale dell'Aria, se possibile (*senza subire danni di Reazione*).
  - **Altrimenti**: L'Elementale dell'Aria si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- ATTACCO 1** : Se l'Eroe si trova a 1 Zona di distanza, +2 



# ELEMENTALE DELL'ARIA






- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : L'Elementale dell'Aria attacca l'Eroe più vicino. Dopo l'attacco, muovere l'Eroe di 2 Zone allontanandolo dall'Elementale dell'Aria, se possibile (*senza subire danni di Reazione*).
  - **Altrimenti**: L'Elementale dell'Aria si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- ATTACCO 1** : *Se l'Eroe si trova a 1 Zona di distanza, +2* 



# ELEMENTALE DELL'ARIA






- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : L'Elementale dell'Aria attacca l'Eroe più vicino. Dopo l'attacco, muovere l'Eroe di 2 Zone allontanandolo dall'Elementale dell'Aria, se possibile (senza subire danni di Reazione).
  - **Altrimenti**: L'Elementale dell'Aria si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- ATTACCO 1** : Se l'Eroe si trova a 1 Zona di distanza, +3 



# ELEMENTALE DELL'ARIA






- **Se c'è almeno 1 Eroe entro gittata** : L'Elementale dell'Aria attacca l'Eroe più vicino. Dopo l'attacco, muovere l'Eroe di 2 Zone allontanandolo dall'Elementale dell'Aria, se possibile (*senza subire danni di Reazione*).
  - **Altrimenti**: L'Elementale dell'Aria si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.
- ATTACCO 1** : *Se l'Eroe si trova a 1 Zona di distanza, +3* 



# ELEMENTALE DELLA TERRA



Quando l'Elementale della Terra viene generato, assegnargli 2 Colonne, se possibile, collocandole accanto alla sua miniatura. Quando l'Elementale della Terra si muove, porta le Colonne con sé.

- **Se l'Elementale della Terra possiede almeno 1 Colonna e c'è un Eroe in LdV:** Scartare 1 Colonna. L'Elementale della Terra effettua un attacco  oppure  contro l'Eroe più vicino in LdV con 2  invece dei suoi dadi di Attacco regolari.
- **Altrimenti:** L'Elementale della Terra si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**DIFESA 1** : +1  per ogni Colonna sull'Elementale della Terra.








# ELEMENTALE DELLA TERRA



Quando l'Elementale della Terra viene generato, assegnargli 2 Colonne, se possibile, collocandole accanto alla sua miniatura. Quando l'Elementale della Terra si muove, porta le Colonne con sé.

- **Se l'Elementale della Terra possiede almeno 1 Colonna e c'è un Eroe in LdV:** Scartare 1 Colonna. L'Elementale della Terra effettua un attacco  oppure  contro l'Eroe più vicino in LdV con 2  invece dei suoi dadi di Attacco regolari.
- **Altrimenti:** L'Elementale della Terra si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.




**DIFESA 1** : +1  per ogni Colonna sull'Elementale della Terra.



# ELEMENTALE DELLA TERRA



Quando l'Elementale della Terra viene generato, assegnargli 2 Colonne, se possibile, collocandole accanto alla sua miniatura. Quando l'Elementale della Terra si muove, porta le Colonne con sé.

- **Se l'Elementale della Terra possiede almeno 1 Colonna e c'è un Eroe in LdV:** Scartare 1 Colonna. L'Elementale della Terra effettua un attacco  oppure  contro l'Eroe più vicino in LdV con 3  invece dei suoi dadi di Attacco regolari.
- **Altrimenti:** L'Elementale della Terra si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.





**DIFESA 1** : +2  per ogni Colonna sull'Elementale della Terra.



# ELEMENTALE DELLA TERRA



Quando l'Elementale della Terra viene generato, assegnargli 2 Colonne, se possibile, collocandole accanto alla sua miniatura. Quando l'Elementale della Terra si muove, porta le Colonne con sé.

- **Se l'Elementale della Terra possiede almeno 1 Colonna e c'è un Eroe in LdV:** Scartare 1 Colonna. L'Elementale della Terra effettua un attacco  oppure  contro l'Eroe più vicino in LdV con 2  2  invece dei suoi dadi di Attacco regolari.
- **Altrimenti:** L'Elementale della Terra si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.





**DIFESA 1**  +2  per ogni Colonna sull'Elementale della Terra.



# ELEMENTALE DELLA TERRA



Quando l'Elementale della Terra viene generato, assegnargli 2 Colonne, se possibile, collocandole accanto alla sua miniatura. Quando l'Elementale della Terra si muove, porta le Colonne con sé.

- **Se l'Elementale della Terra possiede almeno 1 Colonna e c'è un Eroe in LdV:** Scartare 1 Colonna. L'Elementale della Terra effettua un attacco  oppure  contro l'Eroe più vicino in LdV con 2  2  invece dei suoi dadi di Attacco regolari.
- **Altrimenti:** L'Elementale della Terra si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.





**DIFESA 1**  +2  per ogni Colonna sull'Elementale della Terra.



# ELEMENTALE DELLA TERRA



Quando l'Elementale della Terra viene generato, assegnargli 2 Colonne, se possibile, collocandole accanto alla sua miniatura. Quando l'Elementale della Terra si muove, porta le Colonne con sé.

- **Se l'Elementale della Terra possiede almeno 1 Colonna e c'è un Eroe in LdV:** Scartare 1 Colonna. L'Elementale della Terra effettua un attacco  oppure  contro l'Eroe più vicino in LdV con 2  3  invece dei suoi dadi di Attacco regolari.
- **Altrimenti:** L'Elementale della Terra si muove di 2 Zone verso l'Eroe più vicino e lo attacca, se possibile.

**DIFESA** 1 : +2  per ogni Colonna sull'Elementale della Terra.





# LORD TUSK



Gli attacchi in Mischia di Lord Tusk hanno gittata 0-1.

- **Se c'è più di 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca i 2 Eroi più vicini.
- **Se c'è solo 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca quell'Eroe.

**COMBATTIMENTO 1** +1 se l'Eroe non si trova nella Zona di Lord Tusk.



# LORD TUSK



Gli attacchi in Mischia di Lord Tusk hanno gittata 0-1.

- **Se c'è più di 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca i 2 Eroi più vicini.
- **Se c'è solo 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca quell'Eroe.

**COMBATTIMENTO 1** **+1** *se l'Eroe non si trova nella Zona di Lord Tusk.*



# LORD TUSK



Gli attacchi in Mischia di Lord Tusk hanno gittata 0-1.

- **Se c'è più di 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca i 2 Eroi più vicini.
- **Se c'è solo 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca quell'Eroe.

**COMBATTIMENTO 1** +1 *se l'Eroe non si trova nella Zona di Lord Tusk.*



# LORD TUSK

13  
/Eroe

4 1 2

Gli attacchi in Mischia di Lord Tusk hanno gittata 0-1.

- **Se c'è più di 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca i 2 Eroi più vicini.
- **Se c'è solo 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca quell'Eroe.

**COMBATTIMENTO 1**  +1  se l'Eroe non si trova nella Zona di Lord Tusk.

2 1 2

# LORD TUSK

15  
/Eroe

4 1 3

Gli attacchi in Mischia di Lord Tusk hanno gittata 0-1.

- **Se c'è più di 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca i 2 Eroi più vicini.
- **Se c'è solo 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca quell'Eroe.

**COMBATTIMENTO 1**  +1  se l'Eroe non si trova nella Zona di Lord Tusk.

2 2 2



# LORD TUSK

17  
/Eroe

4 2 3

Gli attacchi in Mischia di Lord Tusk hanno gittata 0-1.

- **Se c'è più di 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca i 2 Eroi più vicini.
- **Se c'è solo 1 Eroe entro gittata:** Lord Tusk attacca quell'Eroe.

**COMBATTIMENTO 1**  +1  se l'Eroe non si trova nella Zona di Lord Tusk.

2 3 3