


# GOBLIN ARCIERI




L'arma dei Goblin Arcieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 

+2  (una volta per tiro).

# GOBLIN ARCIERI




L'arma dei Goblin Arcieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.


**ATTACCO A DISTANZA 1** 

**+3**  (una volta per tiro).

# GOBLIN ARCIERI




L'arma dei Goblin Arcieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 

**+3**  (una volta per tiro).

# GOBLIN ARCIERI



L'arma dei Goblin Arcieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.


**ATTACCO A DISTANZA 1** 

**+3**  (una volta per tiro).



# GOBLIN ARCIERI



L'arma dei Goblin Arcieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.


**ATTACCO A DISTANZA 1** 

+4  (*una volta per tiro*).

# GOBLIN ARCIERI



L'arma dei Goblin Arcieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**ATTACCO A DISTANZA 1** 

+4  (*una volta per tiro*).

# GOBLIN COMBATTENTI



**ATTACCO 1** : +1  (una volta per tiro).

# GOBLIN COMBATTENTI



**ATTACCO 1** : +1  (una volta per tiro).

# GOBLIN COMBATTENTI



ATTACCO 1 : +1  1  (una volta per tiro).

# GOBLIN COMBATTENTI



**ATTACCO 1**  **+1**  **1**  *(una volta per tiro).*

# GOBLIN COMBATTENTI



**ATTACCO 1**  **+1**  **1**  *(una volta per tiro).*



# GOBLIN COMBATTENTI



**ATTACCO 1**  **+1**  **1**  *(una volta per tiro).*

# NANI COMBATTENTI



**ATTACCO 1**  Raddoppiare il numero di  (una volta per tiro).

# NANI COMBATTENTI



**ATTACCO 1**  Raddoppiare il numero di  (una volta per tiro).

# NANI COMBATTENTI



**ATTACCO 1**  Raddoppiare il numero di  (una volta per tiro).

# NANI COMBATTENTI



**ATTACCO 1** 🖐️: Raddoppiare il numero di ✂️ (una volta per tiro).

# NANI COMBATTENTI



**ATTACCO 1**  Raddoppiare il numero di  (una volta per tiro).

# NANI COMBATTENTI



**ATTACCO 1** 🖐️: Raddoppiare il  
numero di ✂️ (una volta per tiro).



# NANI DIFENSORI



DIFESA IN MISCHIA 2 : +1 

# NANI DIFENSORI



DIFESA IN MISCHIA 2 : +1 

# NANI DIFENSORI



DIFESA IN MISCHIA 2 : +2 

# NANI DIFENSORI



DIFESA IN MISCHIA 2 : +2 

# NANI DIFENSORI



DIFESA IN MISCHIA 2 : +2 


# NANI DIFENSORI



DIFESA IN MISCHIA 2 : +2 

# ORCHI PICCHIATORI



**ATTACCO 2**  Curare completamente  
1 miniatura Orco Picchiatore.



# ORCHI PICCHIATORI



**ATTACCO 2** 🖐️: Curare completamente  
1 miniatura Orco Picchiatore.


# ORCHI PICCHIATORI



**ATTACCO 2** 🖐️: Curare completamente  
1 miniatura Orco Picchiatore.


# ORCHI PICCHIATORI



**ATTACCO 2** : Curare completamente  
1 miniatura Orco Picchiatore.

# ORCHI PICCHIATORI



**ATTACCO 2** : Curare completamente  
1 miniatura Orco Picchiatore.



# ORCHI PICCHIATORI



**ATTACCO 2** 🖐️: Curare completamente  
1 miniatura Orco Picchiatore.



# ORCHI SCORTICATORI



ATTACCO 1 : +1 

# ORCHI SCORTICATORI





ATTACCO 1 : +2 



# ORCHI SCORTICATORI





ATTACCO 1 : +2 



# ORCHI SCORTICATORI




ATTACCO 1 : +2 



# ORCHI SCORTICATORI



ATTACCO 1 : +3 




# ORCHI SCORTICATORI






ATTACCO 1 : +4 

# RATLING BALESTRIERI




L'arma dei Ratling Balestrieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.



**ATTACCO A DISTANZA 1** : +1 


Se questa Orda possiede più della metà delle  
sue miniature di partenza, invece +1 

# RATLING BALESTRIERI




L'arma dei Ratling Balestrieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**ATTACCO A DISTANZA 1** : +1 


Se questa Orda possiede più della metà delle  
sue miniature di partenza, invece +1 

# RATLING BALESTRIERI



L'arma dei Ratling Balestrieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.


**ATTACCO A DISTANZA 1** : +2 

Se questa Orda possiede più della metà delle  
sue miniature di partenza, invece +2 




# RATLING BALESTRIERI




L'arma dei Ratling Balestrieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**ATTACCO A DISTANZA 1** : +2 


Se questa Orda possiede più della metà delle  
sue miniature di partenza, invece +2 

# RATLING BALESTRIERI




L'arma dei Ratling Balestrieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**ATTACCO A DISTANZA 1** : +2 


Se questa Orda possiede più della metà delle  
sue miniature di partenza, invece +2 

# RATLING BALESTRIERI




L'arma dei Ratling Balestrieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**ATTACCO A DISTANZA 1** : +2 

Se questa Orda possiede più della metà delle  
sue miniature di partenza, invece +2 


# RATLING COMBATTENTI



**ATTACCO 1** : Se questa è l'ultima azione compiuta da quest'Orda, dopo il combattimento, muovere quest'Orda di 1 Zona allontanandola dal bersaglio, se possibile.


## RATLING COMBATTENTI



**ATTACCO 1** : Se questa è l'ultima azione compiuta da quest'Orda, dopo il combattimento, muovere quest'Orda di 1 Zona allontanandola dal bersaglio, se possibile.


## RATLING COMBATTENTI



**ATTACCO 1** : Se questa è l'ultima azione compiuta da quest'Orda, dopo il combattimento, muovere quest'Orda di 1 Zona allontanandola dal bersaglio, se possibile.

# RATLING COMBATTENTI




**ATTACCO 1** : Se questa è l'ultima azione compiuta da quest'Orda, dopo il combattimento, muovere quest'Orda di 1 Zona allontanandola dal bersaglio, se possibile.



# RATLING COMBATTENTI



**ATTACCO 1** : Se questa è l'ultima azione compiuta da quest'Orda, dopo il combattimento, muovere quest'Orda di 1 Zona allontanandola dal bersaglio, se possibile.

# RATLING COMBATTENTI



**ATTACCO 1** 🖐️: Se questa è l'ultima azione compiuta da quest'Orda, dopo il combattimento, muovere quest'Orda di 1 Zona allontanandola dal bersaglio, se possibile.

# TROGLODITI BRUTI



(OMBRA) DIFESA 1  +1 

# TROGLODITI BRUTI



(OMBRA) DIFESA 1  +1 

# TROGLODITI BRUTI



(OMBRA) DIFESA 1  +1 

# TROGLODITI BRUTI



(OMBRA) DIFESA 1  +1 

# TROGLODITI BRUTI



(OMBRA) DIFESA 1  +1 



# TROGLODITI BRUTI



10



(OMBRA) DIFESA 1 : +1 

# TROGLODITI COMBATTENTI



(OMBRA) ATTACCO 1 : +1   
(OMBRA) DIFESA 1 : +1 

# TROGLODITI COMBATTENTI



(OMBRA) ATTACCO 1 🖐️: +1 ✂️

(OMBRA) DIFESA 1 🖐️: +1 🛡️

# TROGLODITI COMBATTENTI



(OMBRA) ATTACCO 1 : +2 ✂

(OMBRA) DIFESA 1 : +2 ◊

# TROGLODITI COMBATTENTI



(OMBRA) ATTACCO 1 🖐️: +2 ✂️

(OMBRA) DIFESA 1 🖐️: +2 🛡️

# TROGLODITI COMBATTENTI



(OMBRA) ATTACCO 1 : +2 ✂

(OMBRA) DIFESA 1 : +2 ◊

# TROGLODITI COMBATTENTI



(OMBRA) ATTACCO 1 : +2 ✂



(OMBRA) DIFESA 1 : +2 ◊



# REPTISAURI CERBOTTANIERI






L'arma dei Reptisauri Cerbottanieri conta come  in aggiunta al suo tipo.

**DIFESA 2** : Se l'Eroe attaccante non si trova nella stessa Zona, +1 

# REPTISAURI CERBOTTANIERI






L'arma dei Reptisauri Cerbottanieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**DIFESA 2** : Se l'Eroe attaccante non  
si trova nella stessa Zona, +1 

# REPTISAURI CERBOTTANIERI






L'arma dei Reptisauri Cerbottanieri conta come  in aggiunta al suo tipo.

**DIFESA 2** : Se l'Eroe attaccante non si trova nella stessa Zona, +2 

# REPTISAURI CERBOTTANIERI






L'arma dei Reptisauri Cerbottanieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**DIFESA 2** : Se l'Eroe attaccante non  
si trova nella stessa Zona, +2 

# REPTISAURI CERBOTTANIERI






L'arma dei Reptisauri Cerbottanieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**DIFESA 2** : Se l'Eroe attaccante non  
si trova nella stessa Zona, +2 

# REPTISAURI CERBOTTANIERI





L'arma dei Reptisauri Cerbottanieri conta  
come  in aggiunta al suo tipo.

**DIFESA 2** : Se l'Eroe attaccante non  
si trova nella stessa Zona, +2 

# REPTISAURI COMBATTENTI



Se un Eroe inizia il suo turno nella Zona di quest'Orda, quell'Eroe subisce 1 Ferita.



**ATTACCO 2** : +1 



## REPTISAURI COMBATTENTI





Se un Eroe inizia il suo turno nella Zona di quest'Orda, quell'Eroe subisce 1 Ferita.

**ATTACCO 2** : +1 

# REPTISAURI COMBATTENTI





Se un Eroe inizia il suo turno nella Zona di quest'Orda, quell'Eroe subisce 1 Ferita.

**ATTACCO 2**  +2 

# REPTISAURI COMBATTENTI





Se un Eroe inizia il suo turno nella Zona di quest'Orda, quell'Eroe subisce 1 Ferita.

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

# REPTISAURI COMBATTENTI




Se un Eroe inizia il suo turno nella Zona di quest'Orda, quell'Eroe subisce 1 Ferita.

**ATTACCO 2**  +2 

# REPTISAURI COMBATTENTI



Se un Eroe inizia il suo turno nella Zona di quest'Orda, quell'Eroe subisce 2 Ferite.

**ATTACCO 2**  +2 