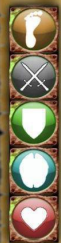


MOSTRI

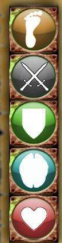
Goblin



10 caselle
2 dadi
1 dado
1
1

Abilità speciali: i piccoli goblin non possiedono alcuna abilità speciale ma state attenti a non commettere l'errore di sottovalutarli.

Goblin lanciere



9 caselle
2 dadi
1 dado in cc
1 dado
1
1

Abilità speciali: i goblin lancieri sono in possesso di una lancia che possono scagliare da una distanza massima di 6 caselle. Una volta lanciata possono andare a recuperarla.

Goblin arciere



9 caselle
2 dadi
1 dado in cc
1 dado
1
1

Abilità speciali: i goblin arcieri sono muniti di arco corto e possono scagliare frecce contro i nemici da una distanza massima di 8 caselle.

Goblin sciamano



8 caselle
★
★
★
★

Abilità speciali: il goblin sciamano è in possesso di tre incantesimi del caos.
★ : valori variabili.

Gremlin



10 caselle
3 dadi
3 dadi
3
2

Abilità speciali: se il gremlin si trova in una casella adiacente ad un pg invece di attaccarlo può cercare di rubargli un oggetto che il pg non sta indossando o impugnando. Una volta preso l'oggetto il gremlin dovrà uscire dalla visuale del pg per fuggire con il bottino.

Orco



8 caselle
3 dadi
2 dadi
1
1

Abilità speciali: se in fase di attacco un orco ottiene 3 teschi può lanciare il dado del colpo critico ed in caso di risultato positivo provoca un danno sicuro a chi difende.

Orco comandante



8 caselle
4 dadi
3 dadi
2
3

Abilità speciali: se in fase d'attacco l'orco comandante ottiene 4 teschi può effettuare un ulteriore attacco dal quale l'avversario potrà difendersi normalmente.

Orco sciamano



7 caselle
★
★
★
★

Abilità speciali: l'orco sciamano è in possesso di tre incantesimi del caos.
★ : valori variabili.

Ogre



4 caselle
6 dadi
4 dadi
2
7

Abilità speciali: se l'ogre infligge almeno un danno in fase di attacco deve lanciare un dado colpo critico e se ottiene il colpo il nemico subisce un ulteriore danno.

Fimir



	6 caselle
	3 dadi
	3 dadi
	3
	2

Abilità speciali: il fimir può usare 1 punto mente (e quindi per un massimo di due volte) per sferrare un ulteriore attacco con la sua coda. L'attacco sarà portato con 2 dadi e potrà essere parato normalmente.

Troll



	5 caselle
	5 dadi
	4 dadi
	1
	5

Abilità speciali: il troll se ottiene almeno 2 teschi in fase d'attacco dovrà lanciare il dado speciale del colpo critico e se avrà successo il nemico verrà scaraventato all'indietro di 4 caselle subendo 1 danno nel caso finisca contro una superficie "dura".

Gargoyle



	6 caselle
	4 dadi
	5 dadi
	4
	3

Abilità speciali: il gargoyle grazie alla sua pelle quasi di pietra è immune agli incantesimi di fuoco.

Skaven



	8 caselle
	3 dadi
	3 dadi
	1
	3

Abilità speciali: lo skaven quando attacca e infligge danni dovrà lanciare un ulteriore dado speciale e se il risultato sarà una stella avrà avvelenato il difensore che perderà 1 pc ad ogni turno a seguire finchè non avrà bevuto una pozione risanante.

Lupo gigante



	10 caselle
	6 dadi
	3 dadi
	1
	5

Abilità speciali: il lupo gigante può muoversi, attaccare e (se necessario) finire il movimento. Inoltre se infligge 3 o più danni al difensore deve lanciare il dado speciale del colpo critico e se lo ottiene può compiere un ulteriore attacco.

Cavalcalupi



	10 caselle
	4 dadi (cc)
	2 dadi (dist.)
	2 dadi (lupo)
	1 dado (gob.)
	1
	3 / 1

Abilità speciali: il lupo attacca solo in cc mentre il goblin attacca a distanza con il suo arco corto. I cavalcalupi possono effettuare 2 attacchi ogni turno. Quando lo si attacca bisogna comunicare su chi è rivolto il colpo.

Yeti



	6 caselle
	3 dadi
	4 dadi
	2
	5

Abilità speciali: lo yeti se ferisce un eroe, lo abbranca in una stretta mortale dal quale l'eroe potrà liberarsi solo se lo yeti sarà attaccato da un suo compagno. L'eroe perderà così 2 pc ad ogni turno a seguire mentre lo yeti potrà solo muoversi.

Orso polare



	6 caselle
	4 dadi
	6 dadi
	2
	6

Abilità speciali: l'orso polare ogni volta che effettua un attacco può farlo per due volte in successione con 4 dadi. L'avversario potrà comunque cercare di parare normalmente entrambi gli attacchi.

Orrore del caos



	6 caselle
	6 dadi
	6 dadi
	3
	10

Abilità speciali: se infligge almeno due danni ad un pg lo intrappolerà. Il pg intrappolato non potrà muoversi, attaccare o difendere fino a quando un altro pg non infliggerà un danno all'orrore.

Scheletro



	6 caselle	Abilità speciali: lo scheletro si difende con un dado in più contro le armi da lancio.
	2 dadi	
	2 dadi	
	0	
	1	

Scheletro lanciere



	6 caselle	Abilità speciali: questi scheletri possono gettare la loro lancia da una distanza massima di 6 caselle. Una volta lanciata possono recuperarla. Essi si difendono con un dado in più contro le armi da lancio.
	2 dadi	
	1 dado in cc	
	1 dado	
	0	
	1	

Scheletro arciere



	6 caselle	Abilità speciali: lo scheletro arciere è munito di arco lungo e quindi può scagliare le sue frecce da una distanza massima di 12 caselle.
	3 dadi	
	1 dado in cc	
	1 dado	
	0	
	1	

Zombi



	5 caselle	Abilità speciali: se uno zombi viene ucciso il master deve lanciare subito un dado da combattimento e se ottiene uno scudo nero torna in vita.
	2 dadi	
	3 dadi	
	0	
	1	

Mummia



	4 caselle	Abilità speciale: la mummia se combatte in una stanza nella quale sono presenti una o più tombe, attacca con un dado da combattimento in più.
	3 dadi	
	4 dadi	
	0	
	2	

Lich



	6 caselle	Abilità speciali: il lich se combatte in una stanza con qualsiasi tipo di non-morto gli incrementa di un dado l'attacco in cc. Inoltre il lich è immune a tutti gli incantesimi base tranne a quelli di fuoco.
	3 dadi	
	3 dadi	
	1	
	2	

Guerriero del caos



	7 caselle	Abilità speciali: il guerriero del caos si difende con un dado da combattimento in più contro le armi da lancio.
	4 dadi	
	4 dadi	
	3	
	3	

Capitano dei guerrieri del caos



	7 caselle	Abilità speciali: il capitano dei guerrieri del caos si difende con un dado in più contro le armi da lancio. Inoltre se infligge uno o più danni ad un nemico deve tirare un dado colpo critico e se ottiene il colpo infligge un danno ulteriore.
	5 dadi	
	5 dadi	
	4	
	4	

Mago del caos



	7 caselle	Abilità speciali: il mago del caos è in possesso di nove incantesimi del caos. *: valori variabili.
	*	
	*	
	*	
	*	

Elfo oscuro



8 caselle
3 dadi (cc.)
3 dadi (dist.)
3 dadi
4
3

Abilità speciali:
l'elfo oscuro se
ottiene almeno due
teschi quando
attacca a distanza
deve tirare un dado
del colpo critico e
se ha successo può
effettuare subito
un secondo attacco.

Bandito



7 caselle
2 dadi (cc.)
3 dadi (dist.)
3 dadi
3
3

Abilità speciali: il
bandito invece di
attaccare può, per una
sola volta, cercare di
derubare l'avversario.
Per farlo deve tirare
un DC e se ottiene un
teschio riesce a rubare
tutto l'oro ma dovrà
poi cercare di scappare
per completare l'opera.

Mercenario



7 caselle
3 dadi (cc.)
2 dadi (dist.)
4 dadi
3
3

Abilità speciali: il
mercenario è abile
nel combattimento
cc e quando attacca
se infligge almeno
un danno deve
lanciare un dado del
colpo critico e se ha
successo infligge
un ulteriore danno
all'avversario.



Mostro



Mostro



Mostro

BESTIARIO

Nome	Attacco	Difesa	Mov	Corpo	Mente	Abilità Speciali
Bandito	3 a distanza 2 in corpo a corpo	3	7	3	3	Anziché attaccare, può, per una sola volta, lanciare un dado da combattimento: se ottiene un teschio ruba tutto l'oro a un personaggio adiacente. Dovrà poi uscire dalla visuale del personaggio per fuggire con il bottino.
Cavalcalupi	2 a distanza 4 in corpo a corpo	2 (Lupo) 1 (Goblin)	10	3\1	1	Il Lupo può attaccare solo in corpo a corpo, mentre il Goblin anche a Distanza. Può attaccare due volte in ogni turno. Quando lo si attacca bisogna comunicare a chi è rivolto il colpo.
Comandante dei Guerrieri del Caos	5	5	7	4	4	Difende con un dado in più contro le armi da lancio. Se infligge un danno o più lancia il dado colpo critico: se ha successo infligge un danno ulteriore.
Elfo Oscuro	3 a distanza 3 in corpo a corpo	3	8	3	4	Se ottiene almeno 2 teschi attaccando a distanza, lancia un dado del colpo critico: con un successo può compiere subito un secondo attacco.
Fimir	3	3	6	2	3	Può spendere un punto Mente (max. 2) per un attacco aggiuntivo portato con la coda lanciando 2 dadi.
Gargoyle	4	5	6	3	4	Immune agli Incantesimi di Fuoco.
Goblin	2	1	10	1	1	
Goblin Arciere	2 a distanza 1 in corpo a corpo	1	9	1	1	Può lanciare frecce entro 8 caselle.
Goblin Lanciere	2 a distanza 1 in corpo a corpo	1	9	1	1	Può scagliare la propria lancia entro 6 caselle. Una volta lanciata può andare a recuperarla.
Goblin Sciamano	*	*	8	*	*	Possiede tre incantesimi del Caos.
Gremlin	3	3	10	2	3	Anziché attaccare, può rubare un oggetto non indossato o impugnato a un personaggio adiacente. Una volta preso l'oggetto dovrà uscire dalla visuale del personaggio per fuggire con il bottino.
Guerriero del Caos	4	4	7	3	3	Difende con un dado in più contro le armi da lancio.
Lich	3	3	6	2	1	Se nello stesso ambiente in cui si trova sono presenti una o più tombe, lancia un dado in più in attacco. Immune a tutti gli incantesimi base tranne quelli basati sul fuoco.
Lupo Gigante	6	3	10	5	1	Può muoversi, attaccare e (se può) finire il movimento. Se infligge 3 danni o più lancia il dado colpo critico: se ha successo può compiere un attacco ulteriore.
Mago del Caos	*	*	7	*	*	Possiede 9 Incantesimi del Caos.
Mercenario	2 a distanza 3 in corpo a corpo	4	7	3	3	Se infligge almeno un danno in corpo a corpo, lancia il dado del colpo critico: con un successo infligge un ulteriore danno.
Mummia	3	4	4	2	0	Se nello stesso ambiente in cui si trova sono presenti una o più tombe, lancia un dado in più in attacco.
Ogre	6	4	4	7	2	Se infligge un danno o più lancia il dado colpo critico: se ha successo infligge un danno ulteriore.
Orco	3	2	8	1	1	Se quando attacca ottiene 3 teschi, lancia il dado colpo critico: se ha successo infligge un danno sicuro.

Orco Comandante	4	3	8	3	2	Se quando attacca ottiene 4 teschi, può effettuare un ulteriore attacco dal quale l'avversario potrà difendersi normalmente.
Orco Sciamano	*	*	7	*	*	Possiede tre incantesimi del Caos.
Orrore del Caos	6	6	6	10	3	Se infligge almeno 2 danni, intrappola l'avversario. Questo non potrà compiere alcuna azione fino a che un altro personaggio non infliggerà un danno all'Orrore.
Orso Polare	4\4	6	6	6	2	Quando attacca può farlo due volte in successione con 4 dadi. L'avversario può difendersi normalmente da ognuno dei due attacchi.
Scheletro	2	2	6	1	0	Difende con un dado in più contro le armi da lancio.
Scheletro Arciere	3 a distanza 1 in corpo a corpo	2	6	1	0	Può scagliare frecce entro 12 caselle.
Scheletro Lanciere	2 a distanza 1 in corpo a corpo	2	6	1	0	Difende con un dado in più contro le armi da lancio. Può scagliare la propria lancia entro 6 caselle. Una volta lanciata può andare a recuperarla.
Skaven	3	3	8	3	1	Se infligge almeno un danno lancia un dado speciale: con una stella l'avversario sarà avvelenato e perderà 1 pc a ogni turno seguente fino a che berrà una pozione risanante.
Troll	5	4	5	5	1	Se quando attacca ottiene almeno 2 teschi, lancia il dado del colpo critico: con un successo l'avversario viene scaraventato indietro di 4 caselle, subendo 1 danno se finisce contro una superficie "dura"
Yeti	3	4	6	5	2	Se ferisce un personaggio lo abbranca in una stretta, da cui si libererà solo se lo Yeti viene attaccato da un altro personaggio. Nel frattempo, la vittima subisce 2 danni a ogni turno.
Zombi	2	3	5	1	0	Se uno Zombi viene ucciso, lancia un dado da combattimento: con uno Scudo Nero torna in vita.

\ = doppio attacco

* = personaggi speciali con valori variabili

NEW ENTRY

Bombarolo Pazzo



 8 caselle
 4 dadi
 2 dadi
 1
 2

Abilità speciali:
 questi goblin sono muniti di esplosivi ed attaccano solo a distanza seguendo le regole della carta esplosivo. Quando attaccati, prima di difendere, lanciano un dado da combattimento e se ottengono un teschio saltano in aria provocando i danni di un esplosivo.

Rana mutante



 6 caselle
 2 dadi
 2 dadi
 1
 2

Abilità speciali:
 le rane quando si muovono possono effettuare salti di 2 caselle superando mobili, mostri e personaggi.

Rospo mutante



 6 caselle
 3 dadi
 3 dadi
 2
 4

Abilità speciali:
 i rospi quando si muovono possono effettuare salti di 2 caselle superando mobili, mostri e personaggi.

Elementale di Terra



 4 caselle
 4 dadi
 5 dadi
 1
 4

Ghoul



 8 caselle
 3 dadi
 3 dadi
 1
 3

Abilità speciali: se un ghoul infligge 2 o 3 danni paralizza un personaggio. Un personaggio che è paralizzato non può compiere azioni. Con una qualsiasi pozione di cura si elimina la paralisi.

Vampiro



 8 caselle
 3 dadi
 3 dadi
 2
 4

Abilità speciali: il vampiro al posto di un normale attacco può mettersi in una casella adiacente a quella di un eroe e succhiarli il sangue. Questo farà perdere 1 punto vita all'eroe e guadagnarne 1 al vampiro.

Bucaniere



7 caselle

2 dadi (cc)

3 dadi (dist)

3 dadi

3

3

Abilità speciali: il bucaniere è in possesso di una pistola che verrà usata seguendo le normali regole dell'arma.

Pirata Norreno



7 caselle

3 dadi

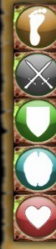
4 dadi

3

4

Abilità speciali: il pirata norreno può spendere 1pm per fare un singolo attacco con 5 dadi.

Drago di fuoco



8 caselle

4 dadi cc

4 dadi dist.

6 dadi

4

6

Abilità speciale: può lanciare una palla di fuoco da una gittata massima di 6 caselle che colpirà con 4 dc un'area di 4 caselle. I nemici potranno difendersi come da un normale attacco.

Drago di ghiaccio



8 caselle

4 dadi cc

4 dadi dist.

6 dadi

4

6

Abilità speciale: può lanciare una palla di ghiaccio da una gittata massima di 6 caselle che colpirà con 4 dc un'area di 4 caselle. I nemici potranno difendersi come da un normale attacco.

Drago nero



8 caselle

5 dadi*

6 dadi

4

6

Abilità speciale: può attaccare 2 volte nello stesso turno. Il secondo attacco sarà effettuato con la coda sempre con 5 dadi.

Re dei Draghi



8 caselle

*

6 dadi

5

7

Abilità speciali: il re drago attacca con 5 dadi in cc. Può anche effettuare un attacco speciale sputando fuoco con 5 dadi. Questo attacco colpirà tutte le miniature per 180° in una gittata massima di 8 caselle.