

Orco Campione



mov	att	dif	pc	pm
6	3	3	6	3

FRENESIA

Tutti gli orchi e i goblin ottengono 1 PC aggiuntivo fintanto che restano adiacenti all'Orco Campione.

Troll delle Caverne



mov	att	dif	pc	pm
5	4	3	7	2

INGOMBRANTE

Quando il Troll delle Caverne attacca, colpisce tutti gli Eroi a lui adiacenti con un singolo tiro di dadi.

Ogre a due Teste



mov	att	dif	pc	pm
5	5	3	7	2

PESANTE

L'Ogre a due Teste può attraversare le caselle occupate dagli Eroi, infliggendo 1 danno difendibile durante il movimento.

Succube



mov	att	dif	pc	pm
10	3	3	5	9

MAGIA

La Succube può utilizzare 2 Incantesimi del Terrore casuali pescati dal mazzo.

Balrog



mov	att	dif	pc	pm
6	4	4	10	7

RESPIRO DI FUOCO

Alla fine del turno del Balrog, ogni miniatura a 3 caselle di distanza tira 1 dado. Se esce scudo nero subisce 1 danno.

Gigante



mov	att	dif	pc	pm
5	4	3	8	2

PELLE SPESSA

La pelle del gigante è così spessa e dura che i danni inflitti dagli eroi subiscono sempre -1 (minimo 1 danno).

Vampiro



attacco a distanza

mov	att	dif	pc	pm
9	2	3	5	7

RESURREZIONE

Durante il suo turno il Vampiro può schierare uno zombie/scheletro in una casella a lui adiacente.

Licantropo



mov	att	dif	pc	pm
10	3	3	6	5

RIGENERAZIONE

Alla fine del turno, il Licantropo recupera 1 punto corpo. Non può salire oltre il suo massimo.

Golem di Legno



mov	att	dif	pc	pm
5	5	3	8	4

SCAGLIA MASSI

Tira 1 dado. Se esce teschio il Golem di Legno può fare un attacco a distanza. Sostituisce il normale attacco.

Guerriero del Caos



mov	att	dif	pc	pm
7	4	3	9	4

ANTI MAGIA

Il Guerriero del Caos non può essere colpito con attacchi e abilità magiche.

Banshee



attacco a distanza

mov	att	dif	pc	pm
9	3	3	5	4

URLO

Tira 1 dado. Se esce teschio la Banshee stordisce un Eroe in linea di vista. Il prossimo turno non potrà attaccare.

Nano del Caos



mov	att	dif	pc	pm
7	4	3	7	4

ULTIMO SANGUE

Il Nano del Caos ottiene 1 dado aggiuntivo in attacco quando resta con 3 o meno PC.