

Goblin



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
10	2	1	1	2

I Goblin possono muovere attraverso gli Eroi. Inoltre possono muoversi, attaccare e terminare il movimento.



Goblin Arciere



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
10	2	1	1	2

I Goblin possono muovere attraverso gli Eroi. Inoltre possono muoversi, attaccare e terminare il movimento.



Goblin Sciamano



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
5	2	2	2	6

Il Goblin Sciamano può pescare 1 incantesimo del terrore casuale. Può lanciarlo una volta sola.



Goblin Capitano



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
10	3	2	2	2

Il Goblin Capitano alza il morale dei propri sottoposti. Tutti i goblin adiacenti ottengono +1 dado in difesa.



Orco



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
8	3	2	2	2

Quando l'Orco attacca, Zargon può ritirare uno qualsiasi dei 3 dadi lanciati.



Orco Arciere



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
8	3	2	2	2

Se il difensore è vicino a un altro orco generico, l'Orco Arciere può rilanciare uno dei suoi dadi d'attacco.



Orco Capitano



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
8	3	3	2	3

L'Orco Capitano alza il morale dei propri sottoposti. Tutti gli orchi adiacenti ottengono +1 dado in difesa.



Orco Sciamano



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
6	3	2	2	7

L'Orco Sciamano può pescare 2 incantesimi del terrore casuali. Può lanciarli una volta sola.



Scheletro



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
6	2	2	2	0

Gli scheletri possono attaccare in diagonale e sono immuni agli attacchi con armi da distanza.



Zombi



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
5	2	3	2	0

Alla fine del suo turno Zargon tira 1D6 per ogni Zombi sconfitto. Con 5 o 6 lo Zombi torna in vita.



Mummia



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
4	3	4	3	0

La Mummia può attraversare muri e porte, ma non può finire il suo movimento in una zona inattiva dell'impresa.



Abominio



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
6	3	3	3	3

Se l'Abominio infligge danno all'Eroe bersaglio, può spingerlo indietro di 2 caselle.



Guerriero del Terrore



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
7	4	4	4	3

Quando il Guerriero del Terrore resta con 1 PC, aggiunge +1 ai suoi tiri di attacco.



Gargoyle



Movimento	Dadi di Attacco	Dadi di Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
8	4	4	4	4

Il Gargoyle può volare per superare Eroi e ostacoli. Inoltre ottiene un Incantesimo del Terrore casuale.