

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

49



M:10 A:2 D:1 PM:1

Se è solo si dirige verso altri Goblin o verso una porta chiusa e si nasconde.

Se in gruppo con altri attacca l'avversario più vicino.

Se è in gruppo, muove di una casella per distanziarsi. Se è in gruppo si muove col gruppo. Non ostacola il passaggio delle miniature.

48



M:6 A:4 D:4 PM:4

Attacca sempre l'avversario più vicino.

NB: Ogni colpo andato a segno fa perdere all'avversario 1 punto corpo e 1 punto mente se questi ne possiede almeno 2.

47



M:8 A:3 D:2 PM:2

Se gli avversari sono più degli orchidi si dirige verso una porta chiusa e diviene mostro errante, altrimenti attacca l'avversario più vicino.

Se è in gruppo si muove col gruppo.

46



Mago: M:8 A:3 D:4 PM:4

Si dirige verso il bancone o le scale.

Una volta arrivato pesca 4 incantesimi; quelli positivi li lancia a se stesso, mentre quelli negativi nell'ordine a: mago, nano, elfo, barbaro (uno per turno). Infine si tramuta in gargoyle o guerriero del caos o mummia (se nessuno è disponibile si dissolve).

45



M:6 A:3 D:3 PM:3

Si dirige verso l'armeria o le scale. Una volta arrivato acquisisce un'arma.

Se è già armato attacca l'avversario più vicino.

Quando è armato dopo un attacco, muove di una casella per distanziarsi, altrimenti muove verso l'armeria o le scale.

44



M:6 A:3 D:4 PM:3

Attacca sempre l'avversario più vicino.

Dopo l'attacco muove di una casella per distanziarsi o muove verso l'avversario più vicino.

43

### Nano

Attacco

tira 2 dadi da combattimento

Difesa

tira 2 dadi da combattimento

Movimento

tira 2 dadi normali



Mente 3  
Corpo 7

42

### Mago

Attacco

tira 1 dado da combattimento

Difesa

tira 2 dadi da combattimento

Movimento

tira 2 dadi normali



Mente 6  
Corpo 4

41

### Elfo

Attacco

tira 2 dadi da combattimento

Difesa

tira 2 dadi da combattimento

Movimento

tira 2 dadi normali



Mente 4  
Corpo 6

40

### Barbaro

Attacco

tira 3 dadi da combattimento

Difesa

tira 2 dadi da combattimento

Movimento

tira 2 dadi normali



Mente 2  
Corpo 8

16

17

18

19

20

21

22

23

24

30

39

38

37

36

35

34

33

32

31

29

28

27

26

25