

BANDIDO	
Ataque:	1
Dañan con:	5+
Resistencia:	3
Perseverancia:	2

ORCO	
Ataque:	1
Dañan con:	4+
Resistencia:	4
Perseverancia:	3

GOBLIN	
Ataque:	1
Dañan con:	4+
Resistencia:	2
Perseverancia:	2

HOMBRE LAGARTO		TROLL		TRASGO	
Ataque:	1	Ataque:	2	Ataque:	2
Dañan con:	3+	Dañan con:	5+	Dañan con:	5+
Resistencia:	3	Resistencia:	4	Resistencia:	3
Perseverancia:	3	Perseverancia:	3	Perseverancia:	3
DEMONIO		HOMBRE BESTIA		ESCORPIÓN GIGANTE	
Ataque:	3	Ataque:	1	Ataque:	2
Dañan con:	4+	Dañan con:	4+	Dañan con:	4+
Resistencia:	6	Resistencia:	5	Resistencia:	4
Perseverancia:	ACOSAR	Perseverancia:	4	Perseverancia:	4

MURCIÉLAGO GIGANTE

Ataque:	1
Dañan con:	4+
Resistencia:	2
Perseverancia:	ACOSAR

ARAÑA GIGANTE

Ataque:	2
Dañan con:	5+
Resistencia:	3
Perseverancia:	3

DRAGÓN

Ataque:	4
Dañan con:	2+
Resistencia:	5,6 & 2
Perseverancia:	ACOSAR

LOBO

Ataque:	1
Dañan con:	3+
Resistencia:	3
Perseverancia:	5

DRAGÓN ALADO

Ataque:	5
Dañan con:	2+
Resistencia:	5,6 & 2
Perseverancia:	ACOSAR

HYDRA

Ataque:	6
Dañan con:	3+
Resistencia:	5,6 & 2
Perseverancia:	ACOSAR

OGRO

Ataque:	2
Dañan con:	3+
Resistencia:	5
Perseverancia:	6

GIGANTE

Ataque:	3
Dañan con:	4+
Resistencia:	5
Perseverancia:	5

FANTASMA

Cuando los fantasmas atacan lanza un dado, si el resultado es 6 añade un fantasma al grupo de fantasmas atacantes.

Ataque:	2
Daña con:	4
Resist.:	5,6 & 2
Persever.:	7
Vida	1

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
4 Cartas de Tesoro

DEMONIO GUARDIÁN

Ningún hechizo puede hacerle objetivo ni puede ser lanzado ante él. Cuando impacta con sus 3 dados, en vez de eso, descarta un hechizo del jugador.

Dados	4
Daña con	4 o más
Resistencia	5,6 & 3 o más
Persever.	6
Vida	3

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
4 Cartas de Tesoro
1 Carta de Hechizo

DIABLILLO

Cuando el diablillo impacta en un ataque destruye un contador de corazón y un contador de espíritu.

Dados	2
Daña con	3 o más
Resistencia	5,6 & 1 o más
Persever.	6
Vida	3

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
50 Monedas de Oro
1 Carta de Hechizo

DEMONIO ALADO

Cuando impacta con sus tres dados, en vez de eso, descarta una carta de objeto (aleatoria) del jugador. Ningún hechizo puede hacerle objetivo.

Dados	3
Daña con	4 o más
Resistencia	6 & 3 o más
Persever.	7(imposible)
Vida	3

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
70 Monedas de Oro
1 Carta de Hechizo

ESPÍRITU ELEMENTAL

Ningún hechizo puede hacerle objetivo. Por cada dos aciertos en sus tiradas de ataque, además, destruye un contador de espíritu del jugador objetivo.

Dados	3
Daña con	4 o más
Resistencia	6 & 2 o más
Persever.	7 (imposible)
Vida	4

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
2 Contadores de espíritu

CRIATURA DEL PANTANO

Cuando la criatura del pantano sea herida lanza un dado: 5 o 6 la criatura del pantano ignora la herida. Cuando esta criatura se regenera podrás atacarla 2 veces seguidas.

Dados	2
Daña con	2 o más
Resistencia	5,6 & 3 o más
Persever.	6
Vida	3

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
3 Cartas de Tesoro

KRAKEN

Si impacta 3 veces en un mismo ataque, debes descartarte de un objeto que se añade a la “Recompensa”. Si eres eliminado: Tus Objetos y tesoros son del Kraken.

Dados	5
Daña con	5 o más
Resistencia	6 & 1 o más
Persever.	6
Vida	4

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
3 Cartas de Tesoro
1 Cartas de Objeto (aleatoria)

ZOMBIES

Cuando un zombi sea herido en combate lanza un dado, en caso de que el resultado sea 6 ignora la herida del zombi.

Dados	2
Daña con	4 o más
Resistencia	5,6 & 2 o más
Persever.	3
Vida	1

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
10 Moned. Oro (por zombi)
1 Carta Tesoro (por zombi)

ESQUELETOS

Cuando un esqueleto sea herido en combate lanza un dado, en caso de que el resultado sea 4, 5 o 6 ignora la herida del esqueleto.

Dados	2
Daña con	3 o más
Resistencia	6 & 1 o más
Persever.	4
Vida	1

Recompensa:

1 Carta de objeto Legendario
1 Carta Tesoro (por esqueleto)

CRUZADO NO-MUERTO

Cuando el Cruzado No-Muerto impacte con sus todos sus dados de ataque, como daño adicional resta un contador de espíritu al jugador que está luchando con él.

Dados	2
Daña con	3 o más
Resistencia	6 & 2 o más
Persever.	5
Vida	3
Recompensa: 1 Carta de objeto Legendario 35 Monedas de Oro 1 Carta de Objeto (aleatoria)	

NECROFAGOS

Si en la tirada de ataque obtienen 3 dados o más con idéntico valor, el ataque se resuelve y la iniciativa vuelve a ser de los Necrófagos (atacan de nuevo).

Dados	2
Daña con	3 o más
Resistencia	6 & 1 o más
Persever.	4
Vida	1
Recompensa: 1 Carta de objeto Legendario 1 Carta Tesr. (por Necrófago) 1 Carta Objeto (aleatoria)	

VAMPIRO

Si el resultado de su ataque son pares (dos dados y mismo valor) el vampiro restará un contador de corazón extra y un contador de espíritu extra.

Dados	2
Daña con	3 o más
Resistencia	6 & 3 o más
Persever.	6
Vida	3
Recompensa: 1 Carta de objeto Legendario 1 Carta Obj (a elegir) 2 contadores de espíritu	

GÓLEM

Si el Gólem saca un 1 en su tirada de ataque, regenera 1 de sus puntos de vida (sin pasar nunca de su máximo de 4 puntos)

Dados	2
Daña con	3 o más
Resistencia	5,6 & 3 o más
Persever.	4
Vida	4
Recompensa: 1 Carta de objeto Legendario 15 Monedas de Oro 3 Carta de Tesoro	

GÁRGOLA

Cuando la Gárgola sea herida en combate lanza un dado, si el resultado es 5 o 6 ignora la herida que fuera a hacerse a la gárgola.

Dados	3
Daña con	4 o más
Resistencia	5,6 & 3 o más
Persever.	5
Vida	4
Recompensa: 1 Carta de objeto Legendario 1 Carta de Objeto (a elegir) 2 Cartas de Tesoro	

ESPECTRO

Cuando el Espectro ataca, por cada resultado de 1 en su tirada de ataque drena un contador de espíritu al jugador atacante.

Ataque:	4
Daña con:	4
Resist.:	6 & 2 o más
Persever.:	7
Vida	3
Recompensa: 1 Carta de objeto Legendario 2 Cartas de Tesoro 2 Cartas de Objeto (aleatorias)	

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
MORADOR

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN

MONSTRUO
GUARDIÁN