

Araña Gigante

4



Animal

M6 CO+0 DI+0 A8 V+0

Veneno.

Sin penalización por terreno difícil o escalada.

2/30

2XP

Luchador Gnoll

10



M6 CO+2 DI+0 A11 V+0

Arma de mano, Armadura ligera

17/30

3XP

Rata Gigante

1



Animal

M6 CO+0 DI+0 A6 V+0

Enfermedad (TN8)

22/30

2XP

Arquero Gnoll

10



M6 CO+1 DI+2 A11 V+0

Daga, Arco o Ballesta, Carcaj, Armadura ligera

3/30

3XP

Sargento Gnoll

12



M6 CO+3 DI+0 A11 V+0

Arma a dos manos, Armadura ligera

23/30

3XP

Chamán Gnoll

12



M6 CO+1 DI+0 A11 V+5

Arma de mano, Veneno
Inspirar (V+2 a todos los Gnolls a 6")

7/30

5XP

Golem de Carne

16



No Muerto

M5 CO+4 DI+0 A10 V+0

Horrendo (TN8)

10/30

5XP

Caballero de la Sombra

14



No Muerto

M6 CO+4 DI+0 A12 V+0

Inmunidad parcial a armas no mágicas

5/30

10XP

Buitre

4



Animal

M6 CO+0 DI+0 A14 V+0

Vuela

4/30

3XP

Mosca Gigante

5



Animal

M6 CO+0 DI+0 A6 V+0

Vuela, Enfermedad (TN8)

18/30

2XP

Zombi de pantano

6



No Muerto

M4 CO+0 DI+0 A12 V+0

Anfíbio

29/30

2XP

Troll

16



M4 CO+4 DI+0 A14 V+2

Grande, Arma a dos manos,
Posibilidad de dos cabezas

26/30

8XP

Gusano excavador

14



Animal

M5 CO+0 DI+0 A10 V+3

Excavador

15/30

8XP

Civil

10



M6 CO+0 DI+0 A10 V+0

Daga

8/30

0XP

Ogro

14



M6 CO+3 DI+0 A12 V+0

Grande, Arma a dos manos

20/30

5XP

Esqueleto

1



No Muerto

M6 CO+1 DI+0 A10 V+0

9/30

1XP

Caballero Esquelético

1



No Muerto

M6 CO+3 DI+0 A13 V+0

6/30

2XP

Ala del Terror

16



M6 CO+5 DI+0 A14 V+8

Grande, Horrendo (TN12), Vuela,
Conjurador

1/30

20XP

Alma Torturada

0



No Muerto

M6

V-2 a todos los Héroes

Energía de Voluntad, Tirada de Voluntad o Liderazgo para liberar (TN20)

30/30

10XP

Tronco de Raizoscuro

18



M- CO+3 DI+0 A14 V+0

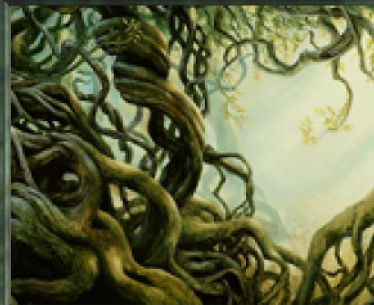
Daño máximo con proyectiles (2)

27/30

6XP

Rama de Raizoscuro

6



M6 CO+1 DI+0 A10 V+0

Muere si el Tronco muere

21/30

0XP

Serpiente Gigante

10



Animal

M5 CO+2 DI+0 A8 V+0

Anfibio (Serpiente de agua gigante)

Veneno (Víbora gigante)

24/30

3XP

Serpiente Gul

16



No Muerto

M5 CO+2 DI+0 A8 V+0

25/30

3XP

Murciélago de Sangre

1



Animal

M8 CO+1 DI+0 A12 V+3

Vuela

19/30

1XP

Gul Demoniaco

14



No Muerto

M6 CO+3 DI+0 A11 V+6

12/30

4XP

Gul Putrefacto

8



No Muerto

M6 CO+1 DI+0 A10 V+0

Enfermedad (TN14)

14/30

2XP

Lobo

6



Animal

M8 CO+1 DI+0 A10 V+0

16/30

2XP

Gul

10



No Muerto

M6CO+2DI+0A10V+2

11/30

3XP

Zombi

6



No Muerto

M4CO+0DI+0A12V+0

28/30

2XP

Gul Lanzador

10



No Muerto

M6CO+1DI+1A10V+2

Lanza Huesos (distancia 10")

13/30

3XP