



per 2-4 giocatori da 8 anni in su

Traduzione a cura di GamesBusters – Adattamento by Gylas

Versione 1.0 – Agosto 2003



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Summonaria" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Componenti

- Una mappa di gioco
- 100 carte Risorsa (25 di ogni tipo)
- 200 tessere delle unità
- 5 tessere Torre
- 15 segnalini Ferita
- 3 dadi (1 da 6 facce, 1 da 8 e uno da 10)
- Un Regolamento
- Un Bestiario

Descrizione del Campo di Battaglia

Questo gioco utilizza una mappa di 11 x 11 quadrati, che rappresentano l'isola di Summonaria e le sue principali caratteristiche. Una partita può essere giocata da 2 a 4 giocatori, ognuno dei quali inizia da un Portale opposto, come mostrato nella figura a destra in alto. E' da questo Portale che tutte le unità da lui evocate entreranno sulla mappa.



Sulla mappa sono anche riportati 5 spazi dove verranno collocate le 5 tessere Torre (figura a sinistra). Queste sono le Torri di Komundus, gli unici luoghi rimasti intatti del monumento di Shezarian.

Poi, ci sono anche 4 Templi, collocati nei 4 angoli della mappa (figura a destra in basso). Visitare questi Templi con le proprie unità spesso può influenzare l'equilibrio del combattimento. Il loro uso sarà spiegato

in dettaglio più avanti. La mappa è anche divisa in quattro aree triangolari colorate uguali. Esse rappresentano il dominio di ciascun giocatore, ed il loro uso verrà spiegato successivamente.



Obiettivo del Gioco

E' quello di controllare con le proprie unità la maggioranza delle Torri della mappa, e mantenerne il possesso per un intero turno di gioco, in modo che l'incantesimo del fuoco possa essere completato. In una partita a due o tre giocatori, uno deve controllare la Torre del proprio dominio più altre **tre** delle 4 Torri presenti. In una partita a 4 giocatori, uno deve controllare la Torre del proprio dominio più altre **due** delle 4 Torri presenti.

Condizioni di Vittoria

Per vincere, per un intero turno, un giocatore deve occupare il numero di Torri richieste con almeno una sua unità. Le Torri possono anche essere state distrutte. Non c'è bisogno che queste siano erette per vincere la partita.

Fasi di Gioco

Determinate il giocatore che inizierà per primo, e distribuite 3 carte Risorsa ad ogni partecipante. Al proprio turno, un giocatore svolge le seguenti azioni:

- 1 – Pescare nuove carte Risorsa**
- 2 – Evocare UNA nuova unità**
- 3 – Muovere e attaccare le unità nemiche**
- 4 – Piazzare sulla mappa la nuova unità evocata**

Un giocatore non è obbligato a svolgere tutte le azioni indicate, e può saltare tutte quelle che vuole, purché quelle scelte le esegua nell'ordine indicato.

1. Pescare Nuove Carte Risorsa

Il mazzo di 100 carte Risorsa è composto da 4 Risorse Magiche di base che si trovano a Thranok, e che sono i Denti di Drago, i Funghi Velenosi, le Pietre Insanguinate (Ematite) e la Polvere di Fata. Questi sono i 4 materiali di base che dovranno essere recuperati al fine di assicurare al vostro Maestro Evocatore l'energia necessaria per creare le vostre unità. All'inizio della partita e una volta che è stato mescolato, ciascun giocatore pesca da questo mazzo. Quando una Risorsa viene usata per evocare un'unità, tale Risorsa è scartata. Una volta che il mazzo di gioco è esaurito, rimescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo delle pescate.

Un giocatore pesca 2 carte Risorsa ad ogni turno. Queste rappresentano le Risorse nuovamente disponibili al vostro Maestro, grazie alla linea di rifornimento che possiede sull'isola. Non si possono avere più di 7 carte Risorsa in mano. Se un giocatore possiede 6 carte Risorsa al momento di pescarne altre due, dovrà prima scartarne una e poi pescare le due nuove carte.

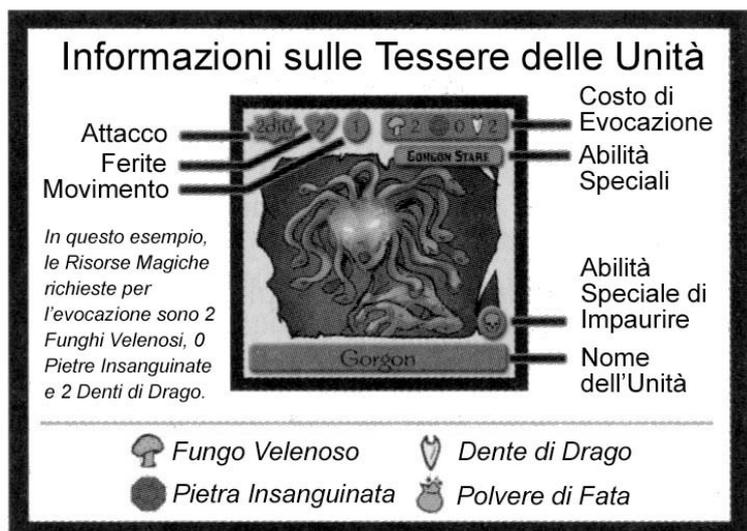
Regola sulla Distruzione del Fuoco Se un'unità avversaria occupa la Torre nel dominio di un altro giocatore, allora il collegamento mistico del suo Maestro verso la più vicina linea di rifornimento è interrotta, poiché egli non potrà più usare la sua magia.

Il giocatore prenderà solo una carta Risorsa al proprio turno, fino a che l'unità avversaria non verrà eliminata dalla sua Torre.

2. Evocare Nuove Unità

Le quattro Risorse magiche che si trovano nel gioco, sono i Denti di Drago, i Funghi Velenosi, le Pietre Insanguinate e la Polvere di Fata. Quando si evoca una unità, il Maestro deve miscelare le varie Risorse nell'ordine corretto affinché la magia funzioni.

Ciascuna unità ha una Risorsa primaria, una secondaria ed una terziaria (presentate da sinistra verso destra), tutte necessarie per evocare l'unità nell'isola. Questi requisiti sono mostrati nella tessera dell'unità, come mostrato nella figura a destra.



Per evocare una nuova unità nell'esercito del Maestro, un giocatore deve determinarne il costo di evocazione. Questo costo è mostrato sull'unità stessa e nel Bestiario.

Esempio: l'unità "Darkling" mostra il suo costo di evocazione, che è pari a 1-3-2. Quindi, per evocare questa unità un giocatore dovrà spendere 1 Fungo Velenoso, 3 Pietre Insanguinate e 2 Denti di Dragone.

Ciascun Maestro prende forza dalle differenti Risorse magiche disponibili in varia misura. A causa di questo, una Risorsa di grande valore magico può avere la sua energia trasformata in una necessaria per una Risorsa magica di minor valore.



In accordo a ciò, un giocatore può sempre decidere di spendere una Risorsa primaria per sostituirla una secondaria o terziaria. Allo stesso modo, una Risorsa secondaria può sostituire una terziaria quando necessario.

Esempio: *il giocatore che controlla il Maestro Nightstalkers of Vodash, per evocare un "Darkling" può scegliere di usare un Fungo Velenoso al posto di una Pietra Insanguinata o di un Dente di Drago, se ha solo questi ultimi a disposizione. Allo stesso modo, potrebbe usare una Pietra Insanguinata al posto di un Dente di Drago. Tenendo a mente questo, un giocatore potrebbe usare 6 Funghi Velenosi per evocare il "Darkling", oppure potrebbe anche scegliere di usare 2 Funghi Velenosi e 4 Pietre Insanguinate.*

Fintanto che viene speso un numero minimo di Risorse o un appropriato numero di sostituzioni per altrettante Risorse minori, l'unità potrà essere evocata nel Portale del giocatore.

3. Muovere e Attaccare le Unità Nemiche

Dopo che il giocatore ha terminato di evocare una nuova unità, può cominciare a muovere quelle già presenti sulla mappa (NdT: non quelle appena evocate). Durante il suo turno, ogni unità può spostarsi di un certo numero di quadrati. Questo valore è indicato sulla tessera dell'unità nel cerchietto presente nella parte in alto a sinistra della tessera.

Il "Darkling" ad esempio, si può muovere di 2 spazi ad ogni turno.

Una unità può muoversi in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Una unità non può mai muoversi attraverso un quadrato che è già occupato da un'altra unità, e non può mai terminare il proprio movimento in un Portale avversario.

Se due unità avversarie sono adiacenti l'una con l'altra, si possono attaccare a vicenda (NdT: due unità sono considerate adiacenti se sono a contatto tra di loro in orizzontale, verticale o in diagonale). Il resto del loro eventuale movimento verrà perduto. Quindi, una unità deve avere almeno un punto di movimento rimanente per poter iniziare un attacco. Ciascuna unità ha un valore di attacco mostrato nel riquadro a forma di stella in alto a sinistra sulla tessera. Il "Darkling" ad esempio, ha un valore di attacco pari a 3d10. Ciò significa che quando attacca, lancia 3 dadi da 10 facce. L'unità in attacco lancia per prima e determina se quella in difesa ha subito qualche colpo a segno. Per ciascun risultato di "1" ottenuto col dado, un colpo va a segno sull'unità in difesa. Se l'unità in attacco colpisce almeno una volta, potrà rilanciare tutti i dadi per un ulteriore attacco. L'attaccante continua a lanciare il dado fino a che un suo lancio non è andato a vuoto.

Esempio: *si suppone che il solito "Darkling" voglia attaccare un'altra creatura adiacente, e quindi dovrà lanciare i suoi 3d10:*

Primo lancio : 1 – 5 – 1 = 2 colpi a segno

Secondo lancio : 10 – 7 – 8 = 0 colpi a segno

Il "Darkling" totalizza quindi due colpi a segno.

Dopo che l'attaccante ha lanciato i suoi dadi, somma il numero di colpi andati a segno, e gli eventuali colpi vengono applicati all'unità in difesa. Prima di morire, ciascuna unità può resistere ad un certo numero di Ferite. Questo valore è mostrato sulla tessera dell'unità nel riquadro a forma di cuore in alto a sinistra.

Esempio: *un "Darkling" può resistere fino a due colpi, dopodiché viene distrutto.*

Le ferite sono cumulative e non c'è modo di risanarle, a meno che l'unità non abbia qualche abilità speciale (come descritto nel bestiario) che possa alterare il numero massimo di ferite

sopportabili. Una volta ferita, sull'unità viene messo un segnalino Ferita, per mostrare quante può ancora subirne prima di essere distrutta.

Ora è il turno dell'unità in difesa, che può tentare di colpire l'unità in attacco. Il difensore ripete lo stesso processo descritto sopra, lanciando un numero di dadi pari al suo valore di attacco ed applicando tutti gli eventuali risultati di colpi a segno (NdT: anche in questo caso, se l'unità in difesa colpisce almeno una volta, potrà rilanciare tutti i suoi dadi). Quando il difensore ha completato la sua fase di attacco, la sequenza di attacco è completa. Se le due unità non sono state distrutte, restano dove sono ed i giocatori che le controllano decideranno se combattere di nuovo al loro prossimo turno.

Se invece l'attaccante ha distrutto il difensore, l'unità attaccante DOVRA' spostarsi nello spazio lasciato vuoto dall'unità in difesa. Il difensore non può più contrattaccare nel momento in cui la sua unità viene distrutta.

Se il difensore distrugge l'unità in attacco, la sua unità non si deve spostare.

Se un giocatore sposta una delle sue unità in una delle 5 Torri sulla mappa, quella Torre è considerata occupata da tale unità. Ricordatevi che il vostro obiettivo finale è quello di occupare con le vostre unità la maggioranza delle Torri, e di impadronirvi così del controllo delle Pietre di Shezarian da offrire al vostro Maestro.

Ogni Torre può essere intatta o distrutta. Se è intatta, prima di crollare sarà in grado di assorbire il primo colpo subito dall'unità che la difende. A questo punto la tessera della Torre verrà girata a mostrare il lato distrutto.

Ogni ulteriore colpo subito dall'unità in difesa, non sarà più assorbito dalla Torre. Da notare che per colpo si intende il singolo punto danno assestato in un attacco, e non la totalità dei punti eventualmente messi a segno.

Una Torre può essere ricostruita se non ci sono unità nemiche adiacenti ad essa, e se l'unità in difesa dichiara la sua intenzione di ricostruirla. L'unità occupante spenderà quindi il suo intero turno nella Torre (non si muove, non attacca e non usa nessuna abilità speciale), e alla fine volterà nuovamente la pedina per mostrare la Torre ricostruita. Una volta ricostruita, la Torre sarà di nuovo in grado di parare il primo colpo inferto all'unità in difesa durante un attacco.

Da notare che ciascun giocatore ha un quarto di mappa delimitato dagli spazi in cui si evocano le unità. Quest'area rappresenta il dominio del giocatore, ed è la parte dell'isola in cui il Maestro Evocatore, usando il suo Portale, è atterrato sull'isola ed ha iniziato ad usare il suo sguardo magico per congiungersi alla vicina pietra di Shezarian, attivando così il Portale da cui provengono le creature evocate.

Mentre le sue unità sono in quest'area, la connessione magica che divide con esse sarà alla sua massima potenza. Una unità del Maestro avrà un vantaggio naturale quando viene attaccata nel proprio dominio. Se un attacco viene portato nel dominio di un giocatore, egli riceverà 1d10 addizionale ai propri lanci per l'attacco.

Nell'esempio precedente, se il "Darkling" venisse attaccato nel dominio del proprio Maestro, lancerebbe 4d10 e non 3d10 come farebbe normalmente.

Da notare che la Torre al centro della mappa non è di nessuno dei quattro domini. Questa Torre non ha alcun dominio e non offre alcun beneficio a nessuna delle parti in un combattimento, né influenzerebbe nessuna Risorsa del giocatore se egli la occupasse con una propria unità. Solo il dominio che circonda il Portale di un giocatore è considerato essere suo. Tutti gli eventuali domini non assegnati dall'inizio del gioco, sono considerati territori neutrali e non hanno alcun effetto su combattimenti o sulle abilità del Maestro.

4. Piazzare sulla Mappa la Nuova Unità Evocata

Quando un giocatore ha finito di muovere le sue unità sulla mappa, se ha evocato una nuova unità, ora può piazzarla nel proprio Portale. E' importante che ciò venga fatto come ultima cosa nel turno del giocatore. Nessuna unità può essere piazzata su un Portale senza che sia

stata fatta funzionare con successo la magia dell'evocazione. Se una qualsiasi unità si trovasse sul Portale durante questa fase, la magia dell'evocazione sarebbe interrotta e l'unità evocata verrebbe distrutta con la perdita di tutte le Risorse usate per evocarla.

Con questa fase termina il turno del giocatore ed inizia il turno del prossimo.

I Templi

Ci sono 4 Templi sulla mappa, uno ad ogni angolo di essa. Quando un'unità vi entra, potrà scegliere di essere benedetta. Un'unità deve terminare il proprio movimento nel Tempio per poter essere benedetta. L'unità viene a questo punto girata per mostrare il proprio lato benedetto ("Blessed"). La benedizione impedirà al prossimo colpo subito in battaglia di ferirla. Ciò viene indicato sull'unità aumentando di 1 punto il suo valore normale di ferite. La benedizione non guarisce ferite già subite in precedenza, ma offre un punto aggiuntivo alla protezione in combattimento, fino a che l'unità rimane benedetta oppure viene colpita una o più volte. In questo caso, la benedizione si annulla ed ogni eventuale ferita addizionale oltre la prima, viene applicata normalmente. Una unità può ricevere una sola benedizione alla volta.

***Esempio:** il "Darkling" ha un valore di ferita pari a 2. Se egli visita un Tempio, diventa capace di annullare la prima ferita ricevuta in un combattimento, perdendo poi la benedizione. Potrebbe in un secondo momento ritornare al Tempio per ricevere una nuova benedizione. Se fosse già ferito, ed avesse un valore di ferite di 1, con la benedizione avrebbe sempre la protezione sul primo colpo, ma questo non significa che egli sia stato guarito.*

Scambiare Risorse

I giocatori possono scambiarsi le Risorse magiche in un qualsiasi momento durante la partita. I giocatori patteggiano lo scambio, piazzando la carta coperta sul tavolo e passandosela nello stesso momento. Naturalmente, un giocatore potrebbe anche passare una carta sbagliata all'avversario, quindi durante lo scambio c'è da considerare la possibilità di inganni. Non c'è possibilità di ridare indietro la carta scambiata.

Un giocatore può anche scambiare tre delle proprie carte Risorsa dello stesso tipo per una Risorsa qualsiasi. Questo metodo, sebbene molto dispendioso, permetterebbe al giocatore di ottimizzare la sua mano di carte in funzione dei suoi bisogni.

***Esempio:** il giocatore che controlla il Maestro "Nightstalkers", potrebbe scambiare tre Risorse Polvere di Fata, che sono poco usate per evocare delle unità del suo esercito, con un Fungo Velenoso che per lui ha un valore molto più elevato. Per fare questo, il giocatore piazza semplicemente le tre carte in cima al mazzo degli scarti e prende un fungo dal mazzo degli scarti.*

Limiti alle Evocazioni

Il numero di creature disponibili per essere evocate non è infinito. Se un giocatore non ha più unità di un certo tipo di creatura, non potrà più evocarle.

***Esempio:** se un giocatore ha già evocato entrambi i suoi Lupi Mannari ("Werewolf") (che sono ancora entrambi vivi sulla mappa), allora non potrà evocarne un altro fino a quando almeno uno di quelli sulla mappa non viene distrutto.*

Abilità Speciali

Alcune unità hanno abilità speciali. Queste unità sono contrassegnate con un riquadro rosa, posizionato sotto alle Risorse Magiche necessarie per l'evocazione dell'unità, e che contiene il tipo dell'abilità speciale. L'uso di queste abilità e le regole per utilizzarle sono spiegate dettagliatamente nel Bestiario.

Paura (The Nightstalkers of Vodash)

Tutte le unità capeggiate dal Maestro Vodash, hanno una innata abilità di impaurire i loro avversari. Ogni volta che un avversario attacca una unità che possiede questa abilità, il giocatore che la controlla lancia 1d6. Con un risultato di 6, l'unità in attacco viene presa dal panico ed esita ad attaccare, permettendo così all'unità in difesa di attaccare per prima e infliggendo per prima le ferite.

Anche in questo caso, l'unità in difesa non deve muoversi nello spazio dell'unità attaccante in caso di vittoria. L'abilità della Paura viene contrassegnata con un piccolo teschio in basso a destra della tessera dell'unità.

Se il giocatore che controlla una unità con questa abilità non dichiara di voler esercitare questo potere al momento in cui viene attaccato, l'abilità speciale non sarà messa in atto.

Nota: *le unità con questo potere speciale sono anche immuni da esso. Per cui, se due unità con questo potere si attaccano a vicenda, esso non ha effetto.*

Attacco a Distanza

Alcune unità possono compiere attacchi a distanza. Quando viene portato un attacco di questo tipo, il difensore non può rispondere. Se l'attaccante distrugge l'unità in difesa, non si può spostare nel suo spazio.

Chi si difende da un attacco a distanza, non riceve nessun bonus per aver avuto luogo in un suo domino.



!!"#\$%&'()*+!



Principe Ilshen e i Difensori di Steneval



Attacco: 1d8
Ferite: 2
Movimento: 1

NANO CON ASCIA

● 0 ♀ 1 ♀ 1

Questo fiero guerriero è grande di cuore ma piccolo di statura, e combatte invocando e roteando la sua ascia, indirizzandola contro i suoi nemici.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d6
Ferite: 1
Movimento: 2

SPADACCINO VETERANO

● 0 ♀ 3 ♀ 0

Questo guerriero veterano è un valido crociato e maestro nell'arte della spada. Maneggia con destrezza la sua spada argentata e difende le sue terre con destrezza, combattendo contro chiunque tenti di invadere il suo territorio.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d8
Ferite: 1
Movimento: 1

NANO BOMBARDIERE

● 2 ♀ 0 ♀ 1

Questo coraggioso nano è un esperto in demolizioni ed ha perfezionato la sua capacità di creare piccole ed ingegnose bombe, che lancia contro il nemico con precisione, ottenendo dei risultati ... esplosivi.

Abilità Speciali:

Granata. Questa unità può usare il suo movimento di un turno per fare un attacco a distanza di 1d6, contro un avversario adiacente.



Attacco: 1d8
Ferite: 1
Movimento: 2

GNOMO DELLE BIGLIE

● 2 ♀ 1 ♀ 0

Un piccolo e tozzo guerriero che utilizza contro i suoi nemici delle minuscole biglie esplosive. Anche se di corporatura minuscola, questo guerriero, grazie alla sua abilità, potrebbe essere paragonato ad un gigante.

Abilità Speciali:

Biglie Esplosive. Questa unità può fare un attacco speciale. Tale attacco costa tutti i restanti punti movimento come se fosse un combattimento normale. Lanciate 1d6. Con un risultato di 4, 5 o 6, per quel turno l'unità in difesa non può fare nessun'azione.



Attacco: 2d10
Ferite: 1
Movimento: 2

VERGINE CON SCUDO

● 2 ♀ 0 ♥ 2

Una donna guerriero molto forte, che avanza nel caos della battaglia confidando nell'abile uso del suo scudo e della sua lancia. Essa combatte, bella e mortale, per cacciare le creature del male che infestano le terre che ha giurato di difendere.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d6
Ferite: 2
Movimento: 2

CAPO DEI BARBARI

● 0 ♀ 4 ♥ 0

Avendo ottenuto il posto di capo grazie alla sua forza, ed essendo più robusto degli altri suoi compagni, questo possente barbaro utilizza in battaglia una spada enorme, che falcia il nemico come il vento.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d10
Ferite: 2
Movimento: 2

SIGNORE DEGLI ANIMALI

● 2 ♀ 1 ♥ 1

Questo esperto cacciatore vaga nelle zone selvagge del regno aiutando i suoi concittadini. Comunicando con il suo compagno falco, spesso si fa aiutare nella battaglia dagli animali, usando negli assalti le sue abilità naturali.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d10
Ferite: 3
Movimento: 1

ELEFANTE DA BATTAGLIA

● 2 ♀ 0 ♥ 3

Enorme e avvolto in un'armatura colorata, questa magnifica creatura si muove con fragore tra il campo di battaglia portando alla gloria il suo cavaliere, e irrompendo con forza tra le fila nemiche.

Abilità Speciali:

Forza Bruta. In qualsiasi battaglia in cui viene coinvolta questa creatura, in attacco o in difesa, i dadi lanciati dall'unità avversaria vengono cambiati con il tipo a più facce (cioè 1d6 diventa 1d8, 1d8 diventa 1d10 e 1d10 resta lo stesso).



Attacco: 2d8
Ferite: 2
Movimento: 3

CAVALIERE VETERANO

● 0 ♀ 6 ♥ 0

E' un cavaliere in armatura che cavalca un cavallo da battaglia, e carica i suoi avversari con una lancia terrificante. L'uomo di fiducia del Re cavalca sempre il suo cavallo, e sul campo di battaglia agisce da comandante, spronando il suo compagno alla vittoria.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 3d8
Ferite: 2
Movimento: 3

SIGNORE DEI GRIFONI

● 1 ♀ 4 ♥ 2

E' il Re di Steneval e Sovrano dei Grifoni, In battaglia cavalca il suo amico alato e si getta sulla sua preda utilizzando una mazza dorata.

Abilità Speciali: nessuna



Karras il Saggio e i Controllori del Destino



Attacco: 1d10
Ferite: 1
Movimento: 1

MAGO DELVER

♥ 1 ● 0 ♣ 1

E' un membro del cerchio interno di Karras, che mantiene unite le forze della fabbrica della realtà, sottomettendole e forgiandole con il suo potere magico e la conoscenza.

Abilità Speciali:

Tempesta Magica. Questa unità può usare tutti i suoi punti movimento del turno per fare un attacco a distanza di valore 1d8, contro un avversario adiacente.



Attacco: 1d8
Ferite: 2
Movimento: 1

ELEMENTARE DELLA TERRA

♥ 1 ● 1 ♣ 0

E' uno spirito della terra, composto da fango animato, sabbia e pietre, e usa la densità e il peso della sua composizione per colpire il nemico con potenti pugni.

Abilità Speciali: nessuna



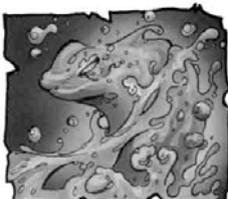
Attacco: 1d8
Ferite: 3
Movimento: 1

GOLEM

♥ 2 ● 0 ♣ 0

E' una mostruosa statua di pietra che è stata trasformata, grazie alla magia, in un essere enorme che esegue tutto quello che gli comanda il suo creatore.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d6
Ferite: 1
Movimento: 2

ELEMENTARE DELL'ACQUA

♥ 0 ● 3 ♣ 0

E' uno spirito della terra formato interamente da liquidi, che spruzza getti di acqua e schiuma in modo da annegare i suoi nemici in un abbraccio mortale.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d6
Ferite: 1
Movimento: 1

ELEMENTARE DEL FUOCO

♥ 1 ● 2 ♣ 0

E' uno spirito della terra che appare come una tempesta di fuoco con sembianze umane. Circonda il nemico e lo incenerisce con la sua fiamma.

Abilità Speciali:

Esplosione di Fuoco: Questa unità può usare il suo movimento del turno per fare un attacco a distanza di 1d10, contro TUTTE le unità adiacenti. Lanciate 1d10 per ogni unità nemica adiacente.



Attacco: 2d10
Ferite: 2
Movimento: 3

ELEMENTARE DELL'ARIA

♥ 2 ● 1 ♣ 2

E' uno spirito della terra composto da aria e fumo, circondato da un alone di vento turbinante e detriti che concentra come una burrasca sul nemico.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d8
Ferite: 2
Movimento: 2

DJINNIA

♥ 2 ● 0 ♣ 4

E' una creatura scaturita da una vecchia magia, che esiste per controllare l'uso dei desideri nel mondo dei mortali e distribuire la giustizia, proteggendo gli innocenti.

Abilità Speciali:

Alterazione della Realtà. Questa unità può obbligare un avversario a rilanciare i suoi dadi dell'attacco corrente, una sola volta per ogni attacco. Questa abilità può essere usata sia quando Djinnia è l'attaccante che quando è il difensore. Tuttavia, quando deve rilanciare i dadi, l'attaccato guadagna 1d10 aggiuntivo.



Attacco: 2d8
Ferite: 3
Movimento: 2

ANGELO

♥ 0 ● 5 ♣ 1

E' un difensore celestiale che proviene dal reame della pace eterna e che vola sopra le terre dei mortali usando una sottilissima ragnatela di vento, sempre pronto a giudicare i malvagi con la sua lancia dorata.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 3d10
Ferite: 1
Movimento: 2

FENICE

♥ 3 ● 3 ♣ 0

Appare come un grande uccello predatore, circondato da onde di fuoco danzanti. La Fenice esiste per portare il rinnovamento nel mondo, e utilizza delle lingue di fuoco purificatrici.

Abilità Speciali:

Fiamma della Rinascita. Quando la Fenice viene uccisa, lanciate 1d6. Con un risultato di 4, 5 o 6 la Fenice resuscita e ritorna in gioco nello stesso riquadro in cui è morta.



Attacco: 3d10
Ferite: 2
Movimento: 3

IL GRANDE DRAGO

♥ 3 ● 0 ♣ 4

Imprigionato dai maghi elfi in una profonda caverna, questa creatura del caos e della furia, domina il cielo con le sue grandi ali, bruciando le campagne con la fiamma ardente. Ora Karras possiede la gemma che gli permette di assecondare questa grande bestia.

Abilità Speciali:

Fuoco del Drago. Questa unità può lanciare un cono di fuoco di forza $(X + 1)d6$, dove X è il numero di Pietre Insanguinate spese per usare questa abilità. Quest'attacco utilizza i restanti punti movimento dell'unità, ed è trattato come un attacco a distanza.



Vodash l'Immortale e i Cacciatori Notturmi



Attacco: 1d10
Ferite: 1
Movimento: 1

SCHELETRO

0 0 1

Questo dondolante resto di un guerriero perduto, è stato richiamato dal regno dei morti, ed è ancora vestito i resti dell'armatura che portava quando era in vita.

Abilità Speciali:
Paura.



Attacco: 1d8
Ferite: 1
Movimento: 1

GHOUL

1 0 0

Questo dondolante resto di un guerriero perduto, è stato richiamato dal regno dei morti, ed è ancora vestito i resti dell'armatura che portava quando era in vita.

Abilità Speciali:
Paura.



Attacco: 1d8
Ferite: 2
Movimento: 1

MUMMIA

0 2 0

E' il corpo rianimato e ben conservato di un membro di un'antica casta religiosa, e che cammina sulla terra controllato dal male.

Abilità Speciali:
Paura.
Maledizione della Mummia. Questa unità può spendere tutto il suo movimento di un turno per rimuovere lo stato di "benedizione" ad un'unità adiacente.



Attacco: 2d10
Ferite: 2
Movimento: 1

GARGOYLE

0 3 1

E' una bestia di pietra animata, con grandi ali da pipistrello ed armata con potenti artigli in granito, i quali fanno a pezzi la loro vittima in modo selvaggio.

Abilità Speciali:
Paura.



Attacco: 2d10
Ferite: 1
Movimento: 2

TERRORE ALATO

1 1 2

E' un demone terrificante con ali dure come il cuoio, che vive nell'ombra per sorprendere le sue incaute vittime e calare i suoi denti acuminati nella loro morbida e poco protetta carne.

Abilità Speciali:
Paura.



Attacco: 2d10
Ferite: 2
Movimento: 1

GORGONE

👤 2 🟡 0 🛡️ 2

E' una bestia a sangue freddo con viscidì serpenti al posto dei capelli, che può pietrificare i suoi nemici con il suo sguardo penetrante.

Abilità Speciali:

Paura.

Sguardo Pietrificante. Quando un'unità avversaria inizia il suo turno in un riquadro a lei adiacente, lanciate 1d6. Con un risultato di 5 o 6 quell'unità deve terminare immediatamente il suo turno.



Attacco: 2d8
Ferite: 2
Movimento: 2

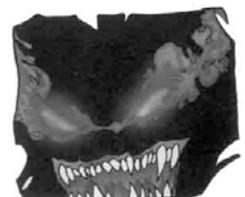
SPETTRO

👤 2 🟡 2 🛡️ 1

Avvolto nel suo mantello pesante, questo Spettro vaga per il mondo come l'ombra di ciò che era una volta, osservando quello che lo circonda con i suoi occhi di morte.

Abilità Speciali:

Paura.



Attacco: 3d10
Ferite: 2
Movimento: 2

DARKLING

👤 1 🟡 3 🛡️ 2

I Darkling vivono nelle profondità della terra, e sono gli unici esseri a vedere nella notte con i loro occhi trapassanti.

Abilità Speciali:

Paura.



Attacco: 3d10
Ferite: 2
Movimento: 2

LUPO MANNARO

👤 1 🟡 5 🛡️ 0

E' una creatura selvaggia che caccia durante la luna piena tra le strade delle città, in cerca della sua preda, pronto a fare a pezzi le sue vittime con i suoi artigli affilati e le sue zanne gocciolanti di bava.

Abilità Speciali:

Paura.

Frenesia. Quando si difende, questa unità lancia 3d8.



Attacco: 2d6
Ferite: 3
Movimento: 2

SIGNORE DEI VAMPIRI

👤 4 🟡 1 🛡️ 2

E' un male antico, che si nasconde negli abiti del Barone di Sturnhelm per ingannare i cittadini e soddisfare così i suoi piani malvagi. E' dotato di un'incessante sete di sangue, che lo rende il dominatore delle terre del sud.

Abilità Speciali:

Paura.

Morso. Per ogni unità che uccide, il Vampiro recupera 1 punto Ferita. Non può mai superare il suo massimo valore di 3 punti, e non può uccidere con questa abilità un'unità che fa parte del suo esercito.



Quaris Deeproot e i Guardiani dei Boschi



Attacco: 1d10
Ferite: 1
Movimento: 2

FOLLETO BUONO

🍄 4 ● 1 ♡ 2

E' un sempre vigile spirito della foresta, che osserva le creature dei boschi e le difende con il suo coltello argentato.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d10
Ferite: 1
Movimento: 1

ROSCO CORAZZATO

🍄 4 ● 1 ♡ 2

E' un enorme anfibio con lunghe gambe e una spessa armatura mimetica che gli protegge il corpo mentre attacca i suoi nemici utilizzando la lingua avvelenata.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d8
Ferite: 1
Movimento: 2

SCIAME DI VESPE

🍄 4 ● 1 ♡ 2

Anche se piccoli di dimensioni, questi insetti si affidano alla loro organizzazione in colonie per rispondere ai nemici invasori, utilizzando i loro pungiglioni devastanti.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d6
Ferite: 1
Movimento: 2

AQUILA DORATA

🍄 4 ● 1 ♡ 2

E' il maestoso re dei cieli, con enormi ali che la sostengono sopra le foreste e le permettono di lanciarsi all'attacco contro i suoi nemici, utilizzando i micidiali artigli di cui è dotata.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d8
Ferite: 1
Movimento: 1

PITONE ARGENTATO

🍄 4 ● 1 ♡ 2

E' un serpente luccicante che protegge il sacro boschetto nascosto nelle profondità della foresta, e paralizza le sue vittime con un morso velenoso per poi soffocarle nelle sue spire.

Abilità Speciali:

Veleno. Quando questa creatura colpisce un nemico, quell'unità dovrà cambiare i suoi dadi per rispondere all'attacco, portandoli al primo livello inferiore (cioè 1d6 diventa 1d8, 1d8 diventa 1d10 e 1d10 resta tale). Questo effetto durerà fino a che quell'unità non verrà distrutta, e non cesserà anche quando la battaglia con il Pitone sarà terminata.



Attacco: 1d6
Ferite: 2
Movimento: 2

SATIRO

4 1 2

E' un malefico spirito della foresta a cui piace scherzare e rubare agli ignari viandanti le loro borse con l'oro.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d10
Ferite: 2
Movimento: 2

GRANDE ORSO

4 1 2

E' un torreggiante signore della foresta, che si unisce alla battaglia con il suo terrificante ruggito che mostra i denti luccicanti. E' sempre pronto a difendere la sua casa usando le possenti zampe con i lunghi artigli neri.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d10
Ferite: 1
Movimento: 2

CENTAURO

3 0 2

E' uno spaventoso guerriero che cavalca in combattimento usando il suo arco lungo che abbatte i nemici a grande distanza grazie a un'infinita raffica di frecce.

Abilità Speciali:

Tiro con l'Arco. Questa unità può usare il movimento del turno per fare un attacco a distanza di 2d8, contro una qualunque unità che si trova entro due riquadri di distanza da lui.



Attacco: 2d10
Ferite: 2
Movimento: 3

UNICORNO

3 0 3

E' l'incarnazione della bontà e della purezza. Questa creatura carica nel pericolo con il suo corno iridescente come se fosse una lancia dorata.

Abilità Speciali:

Purezza. Una volta per ogni attacco in cui è coinvolto, questa unità può decidere di rilanciare tutti i suoi dadi del combattimento. Questo nuovo lancio può essere usato sia quando l'Unicorno è in attacco che in difesa. Se viene usata questa abilità, allora devono essere rilanciati tutti i dadi del combattimento.



Attacco: 3d8
Ferite: 3
Movimento: 3

WENDIGO

2 4 1

E' un antico spirito che ha attraversato le desolate terre della foresta, ed appare come una grande bestia impellicciata, con occhi neri come il carbone e lunghi artigli che fanno a pezzi una vittima con estrema velocità.

Abilità Speciali: nessuna



Gorrak, il Signore dei Pupazzi e le sue Marionette



Attacco: 1d8
Ferite: 1
Movimento: 2

GOBLIN GUERRIERI

0 2 0

E' un sempre vigile spirito della foresta, che osserva le creature dei boschi e le difende con il suo coltello argentato.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d6
Ferite: 2
Movimento: 1

CICLOPI

2 0 0

Questo essere a due teste è spietato ma imbranato, ed entrando in battaglia cerca di afferrare i suoi avversari per strappare loro gli arti, solo per il piacere di farlo.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d10
Ferite: 1
Movimento: 2

MINOTAURO

2 1 0

E' una creatura spaventosa, mezzo uomo e mezzo toro, a cui piace il sangue e il caos che produce con il continuo dondolare della sua enorme ascia da battaglia.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d6
Ferite: 2
Movimento: 2

TROLL

0 4 0

E' un abitante delle quattro paludi di Tugorian, che ama strangolare le sue vittime con le dita lunghe e velenose, per poi mangiarle crude con voracità.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 2d8
Ferite: 1
Movimento: 2

RAGNO GIGANTE

2 0 2

E' il risultato di una ricerca magica male riuscita. Questa enorme bestia rende incapaci di agire le sue prede usando la sua ragnatela, per poi scioglierle e mangiarle con la sua bava.

Abilità Speciali: nessuna



Attacco: 1d6
Ferite: 1
Movimento: 3



Attacco: 1d10
Ferite: 2
Movimento: 2



Attacco: 2d10
Ferite: 1
Movimento: 2



Attacco: 3d10
Ferite: 2
Movimento: 2



Attacco: 3d10
Ferite: 4
Movimento: 2

AVVOLTOI

2 1 1

Sono enormi uccelli predatori che amano attaccare le loro vittime di sorpresa, squarciandole con i loro artigli e mangiandone le viscere.

Abilità Speciali:

Pulizia. Contro una qualsiasi unità che ha già ricevuto almeno un danno in questa o in precedenti battaglie ed ha il suo valore di Ferite minore del suo massimo, può fare un attacco a distanza di 2d8, sia in attacco che in difesa,

MUTA-FORMA

2 2 0

E' una leggendaria creatura che non ha una forma vera e propria, ma invece prende la forma delle sue vittime.

Abilità Speciali:

Muta-Forma. All'inizio del suo turno, questa unità può rubare il valore di attacco e di movimento di una qualunque unità che si trova a lei adiacente. Alla fine del turno, il Muta-Forma perde le caratteristiche guadagnate per riacquistare le proprie.

UOMO RETTILE

3 0 1

E' un guerriero squamoso che proviene dagli infuocati deserti dell'ovest, e che attacca i suoi nemici con una pericolosa scimitarra e con la sua coda simile ad una frusta. Colpisce con estrema velocità ed accuratezza.

Abilità Speciali:

Colpo di Coda. Questa unità può sempre fare un attacco aggiuntivo usando la sua coda, dopo che il primo attacco è stato risolto sia dall'attaccante che dal difensore. Questo attacco aggiuntivo viene sempre fatto per ultimo, e l'avversario non può contrattaccare.

UR'KLEK

4 0 1

E' un membro di una razza di insetti guerrieri che utilizzano i loro arti potenti e le loro coracce per aggredire i nemici e portarli nei loro nidi.

Abilità Speciali: nessuna

RE DEI GIGANTI

1 3 3

Conosciuto come "Korbolg l'Infuriato", è il Signore dei Giganti. Cammina sul campo di battaglia ringhiando come una tempesta e distruggendo il nemico con il suo martello da guerra.

Abilità Speciali: nessuna