

Terreno Boscoso
 Terreno Boscoso
 Terreno Boscoso
 Terreno Boscoso
 Terreno Elevato
 Terreno Elevato
 Terreno Elevato
 Terreno Elevato

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Blocca la linea di tiro.
- Le unità che entrano devono fermarsi per l'intero turno.
- Le unità che entrano possono ancora combattere.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Blocca la linea di tiro.
- Le unità che entrano devono fermarsi per l'intero turno.
- Le unità che entrano possono ancora combattere.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Blocca la linea di tiro.
- Le unità che entrano devono fermarsi per l'intero turno.
- Le unità che entrano possono ancora combattere.

- Blocca la linea di tiro.
- Le unità che entrano devono fermarsi per l'intero turno.
- Le unità che entrano possono ancora combattere.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

Corsi d'Acqua
 Corsi d'Acqua
 Corsi d'Acqua
 Ponti
 Ponti

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi (3 dadi se si trova sullo stesso livello del bersaglio).

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 3 dadi.

- Blocca la linea di tiro eccetto che da un esagono di Terreno Elevato adiacente della stessa altezza.
- Nessuna limitazione al movimento.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi (3 dadi se si trova sullo stesso livello del bersaglio).

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 3 dadi.

- Blocca la linea di tiro eccetto che da un esagono di Terreno Elevato adiacente della stessa altezza.
- Nessuna limitazione al movimento.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi (3 dadi se si trova sullo stesso livello del bersaglio).

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 3 dadi.

- Blocca la linea di tiro eccetto che da un esagono di Terreno Elevato adiacente della stessa altezza.
- Nessuna limitazione al movimento.

- Blocca la linea di tiro eccetto che da un esagono di Terreno Elevato adiacente della stessa altezza.
- Nessuna limitazione al movimento.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi (3 dadi se si trova sullo stesso livello del bersaglio).

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 3 dadi.

Ponti
 Ponti
 Ponti

Solo per i Guadi

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Invalicabile eccetto che nei Guadi e sui Ponti.
- Le unità che entrano in un Guado devono fermarsi ma possono Combattere, Guadagnare Terreno ed Inseguire.

Solo per i Guadi

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Invalicabile eccetto che nei Guadi e sui Ponti.
- Le unità che entrano in un Guado devono fermarsi ma possono Combattere, Guadagnare Terreno ed Inseguire.

Solo per i Guadi

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Invalicabile eccetto che nei Guadi e sui Ponti.
- Le unità che entrano in un Guado devono fermarsi ma possono Combattere, Guadagnare Terreno ed Inseguire.

- Invalicabile eccetto che nei Guadi e sui Ponti.
- Le unità che entrano in un Guado devono fermarsi ma possono Combattere, Guadagnare Terreno ed Inseguire.

Solo per i Guadi

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

Regole x le Strutture
 Regole x le Strutture

- Le strutture bloccano la Linea di Tiro.
- Un'unità su una Struttura è Spavalda, può ignorare una Bandiera e Contrattaccare.
- Le unità che entrano in una Struttura devono fermarsi e non possono combattere per l'intero turno.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Le strutture bloccano la Linea di Tiro.
- Un'unità su una Struttura è Spavalda, può ignorare una Bandiera e Contrattaccare.
- Le unità che entrano in una Struttura devono fermarsi e non possono combattere per l'intero turno.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Nessuna limitazione nel movimento e nel combattimento.
- Un'unità su un Ponte è Spavalda e può ignorare una Bandiera e può Contrattaccare.

Regole x le Strutture
 Regole x le Strutture

- Le strutture bloccano la Linea di Tiro.
- Un'unità su una Struttura è Spavalda, può ignorare una Bandiera e Contrattaccare.
- Le unità che entrano in una Struttura devono fermarsi e non possono combattere per l'intero turno.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Le strutture bloccano la Linea di Tiro.
- Un'unità su una Struttura è Spavalda, può ignorare una Bandiera e Contrattaccare.
- Le unità che entrano in una Struttura devono fermarsi e non possono combattere per l'intero turno.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Nessuna limitazione nel movimento e nel combattimento.
- Un'unità su un Ponte è Spavalda e può ignorare una Bandiera e può Contrattaccare.

Bastioni
 Bastioni
 Bastioni

- Le unità che entrano in un Bastione devono fermarsi e non possono combattere per l'intero turno tranne quando provengono da un altro Bastione adiacente.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Le unità che entrano in un Bastione devono fermarsi e non possono combattere per l'intero turno tranne quando provengono da un altro Bastione adiacente.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Le unità che entrano in un Bastione devono fermarsi e non possono combattere per l'intero turno tranne quando provengono da un altro Bastione adiacente.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

Fontana Curativa
 Fontana Curativa

- Nessuna limitazione nel movimento e nel combattimento.
- Un'unità su un Ponte è Spavalda e può ignorare una Bandiera e può Contrattaccare.

- Nessuna limitazione nel movimento e nel combattimento.
- Un'unità su un Ponte è Spavalda e può ignorare una Bandiera e può Contrattaccare.

- Le unità che entrano in un Bastione devono fermarsi e non possono combattere per l'intero turno tranne quando provengono da un altro Bastione adiacente.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Non blocca la Linea di Tiro.
- Le unità che entrano nella Fontana Curativa si devono fermare. Possono combattere solo se decidono di non curarsi.
- Nessuna restrizione nel combattimento. Guarire: l'unità danneggiata che entra nella Fontana Curativa viene automaticamente curata fino al suo numero iniziale di miniature. Non può più muovere o combattere per questo turno. Una volta utilizzata la Fontana Curativa scompare e viene rimossa dal gioco.

- Non blocca la Linea di Tiro.
- Le unità che entrano nella Fontana Curativa si devono fermare. Possono combattere solo se decidono di non curarsi.
- Nessuna restrizione nel combattimento. Guarire: l'unità danneggiata che entra nella Fontana Curativa viene automaticamente curata fino al suo numero iniziale di miniature. Non può più muovere o combattere per questo turno. Una volta utilizzata la Fontana Curativa scompare e viene rimossa dal gioco.

Passaggio Segreto: imposta o usa un passaggio segreto in un esagono "Terreno Bosco" o "Terreno Elevato" libero a tua scelta pagando 1 segnalino Magia per ogni volta che lo usi. Il passaggio è a senso unico, dal Covo all'uscita, e conta come un movimento completo per l'unità che lo usi, sebbene possa ancora combattere.

Passaggio Segreto: imposta o usa un passaggio segreto in un esagono "Terreno Bosco" o "Terreno Elevato" libero a tua scelta pagando 1 segnalino Magia per ogni volta che lo usi. Il passaggio è a senso unico, dal Covo all'uscita, e conta come un movimento completo per l'unità che lo usi, sebbene possa ancora combattere.

• Non blocca la Linea di Tiro.
• Nessuna restrizione nel movimento e nel combattimento.
Guida Magia: Guida ogni un segnalino Magia "Lore" alla fine di ciascuno dei tuoi turni nei quali le tue unità occupano il Pentacolo Magico.

• Non blocca la Linea di Tiro.
• Nessuna restrizione nel combattimento.
Guida Magia: Guida ogni un segnalino Magia "Lore" alla fine di ciascuno dei tuoi turni nei quali le tue unità occupano il Pentacolo Magico.

Pentacolo Magico
Pentacolo Magico
Covo del Ladro
Covo del Ladro
Campo d'Addestramento
Campo d'Addestramento

• La Fortezza aumenta il morale solo alle unità del giocatore che la possiede all'inizio del gioco.
Conquistata! Se il tuo avversario conquista la tua Fortezza sei costretto a giocare con una carta comando in meno (scartane una a caso) finché non la riconquisti (pesca quindi una nuova carta).

• La Fortezza aumenta il morale solo alle unità del giocatore che la possiede all'inizio del gioco.
Conquistata! Se il tuo avversario conquista la tua Fortezza sei costretto a giocare con una carta comando in meno (scartane una a caso) finché non la riconquisti (pesca quindi una nuova carta).

Addestramento: Durante il tuo turno puoi ordinare ad una tua truppa che si trovi già nel Campo di Addestramento di aumentare il suo livello di vessillo (il verde diventa blu ed il blu diventa rosso). L'unità non può più muovere o combattere per questo turno. Una volta usato rimuovi il Campo di Addestramento.

Addestramento: Durante il tuo turno puoi ordinare ad una tua truppa che si trovi già nel Campo di Addestramento di aumentare il suo livello di vessillo (il verde diventa blu ed il blu diventa rosso). L'unità non può più muovere o combattere per questo turno. Una volta usato, rimuovi il Campo di Addestramento.

Fortezza
Fortezza
Fortezza
Fortezza

• La Fortezza aumenta il morale solo alle unità del giocatore che la possiede all'inizio del gioco.
Conquistata! Se il tuo avversario conquista la tua Fortezza sei costretto a giocare con una carta comando in meno (scartane una a caso) finché non la riconquisti (pesca quindi una nuova carta).

• La Fortezza aumenta il morale solo alle unità del giocatore che la possiede all'inizio del gioco.
Conquistata! Se il tuo avversario conquista la tua Fortezza sei costretto a giocare con una carta comando in meno (scartane una a caso) finché non la riconquisti (pesca quindi una nuova carta).

• Può muovere fino a due esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con TRE DADI oppure muovere di due esagoni senza poter poi combattere.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con QUATTRO DADI.

• La Fortezza aumenta il morale solo alle unità del giocatore che la possiede all'inizio del gioco.
Conquistata! Se il tuo avversario conquista la tua Fortezza sei costretto a giocare con una carta comando in meno (scartane una a caso) finché non la riconquisti (pesca quindi una nuova carta).

Unità Appiedate
Unità Appiedate
Unità Appiedate
Unità Appiedate

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere fino a tre esagoni e combattere con TRE DADI.
• Può muovere fino a due esagoni e combattere con QUATTRO DADI.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con TRE DADI oppure muovere di due esagoni senza poter poi combattere.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con QUATTRO DADI.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con TRE DADI oppure muovere di due esagoni senza poter poi combattere.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con QUATTRO DADI.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere fino a tre esagoni e combattere con TRE DADI.
• Può muovere fino a due esagoni e combattere con QUATTRO DADI.

Unità a Cavallo
Unità a Cavallo
Unità a Cavallo
Unità a Cavallo

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere fino a tre esagoni e combattere con TRE DADI.
• Può muovere fino a due esagoni e combattere con QUATTRO DADI.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con TRE DADI oppure muovere di due esagoni senza poter poi combattere.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con QUATTRO DADI.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con TRE DADI oppure muovere di due esagoni senza poter poi combattere.
• Può muovere al massimo di un esagono e combattere con QUATTRO DADI.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere fino a tre esagoni e combattere con TRE DADI.
• Può muovere fino a due esagoni e combattere con QUATTRO DADI.

Unità a Cavallo
Unità a Cavallo
Unità a Cavallo
Unità a Cavallo

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

Unità a Cavallo
Unità a Cavallo
Unità a Cavallo
Unità a Cavallo

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

Unità a Cavallo
Unità a Cavallo
Unità a Cavallo
Unità a Cavallo

Creature
Creature
Creature

Le unità a cavallo possono effettuare un Inseguimento.
• Può muovere fino a quattro esagoni e combattere con DUE DADI.
• Può muovere fino a tre esagoni e combattere con TRE DADI.
• Può muovere fino a due esagoni e combattere con QUATTRO DADI.

• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.

• E' composta da una sola miniatura che non è né a Cavallo né Appiedata.
• Può ricevere un ordine anche se non si trova nella sezione indicata nella carta ordine giocata pagando 3 gettoni Magia.
• Viene distrutta solo da Colpi Critici.
• E' sempre Spavalda e DEVE ignorare una bandiera.
• Offre Supporto ma non può riceverlo da nessuno.
• Travolge le unità che gli impediscono la Ritirata.



Quando un'unità attaccante distrugge in mischia il suo bersaglio o lo costringe a ritirarsi può:

- **Guadagnare Terreno:** Unità appiedate possono muoversi nell'esagono appena liberato.
- **Effettuare un Inseguimento ed un Attacco Bonus:** Unità a cavallo possono muoversi di un esagono oltre quello appena liberato ed effettuare un attacco bonus in mischia.

Quando un'unità che si difende resiste ad un attacco in mischia può:

- **Effettuare un Contrattacco:** Se l'unità è Spavalda, può contrattaccare il suo attaccante in mischia.

Movimento: fino a 4 esagoni e combatte.

Ritirata: 2 esagoni per ogni bandiera.

Arma: Morso - Solo in mischia.

Danno: 2 dadi.

Attacco Bonus: Sì.

Movimento: fino a 4 esagoni e combatte.

Ritirata: 2 esagoni per ogni bandiera.

Arma: Morso - Solo in mischia.

Danno: 2 dadi.

Attacco Bonus: Sì.

Quando un'unità attaccante distrugge in mischia il suo bersaglio o lo costringe a ritirarsi può:

- **Guadagnare Terreno:** Unità appiedate possono muoversi nell'esagono appena liberato.
- **Effettuare un Inseguimento ed un Attacco Bonus:** Unità a cavallo possono muoversi di un esagono oltre quello appena liberato ed effettuare un attacco bonus in mischia.

Quando un'unità che si difende resiste ad un attacco in mischia può:

- **Effettuare un Contrattacco:** Se l'unità è Spavalda, può contrattaccare il suo attaccante in mischia.

Quando un'unità attaccante distrugge in mischia il suo bersaglio o lo costringe a ritirarsi può:

- **Guadagnare Terreno:** Unità appiedate possono muoversi nell'esagono appena liberato.
- **Effettuare un Inseguimento ed un Attacco Bonus:** Unità a cavallo possono muoversi di un esagono oltre quello appena liberato ed effettuare un attacco bonus in mischia.

Quando un'unità che si difende resiste ad un attacco in mischia può:

- **Effettuare un Contrattacco:** Se l'unità è Spavalda, può contrattaccare il suo attaccante in mischia.

INSEGUIMENTO IN BRANCO

Durante un Inseguimento i Predoni lena possono muoversi di due esagoni (oltre quello appena liberato) invece di uno.

INSEGUIMENTO IN BRANCO

Durante un Inseguimento i Predoni lena possono muoversi di due esagoni (oltre quello appena liberato) invece di uno.

MORALE DI FERRO

Tutte le unità Nantiche appiedate sono Spavalde - possono ignorare una bandiera tirata contro di loro in combattimento ed hanno l'opportunità di effettuare un Contrattacco.

MORALE DI FERRO

Tutte le unità Nantiche appiedate sono Spavalde - possono ignorare una bandiera tirata contro di loro in combattimento ed hanno l'opportunità di effettuare un Contrattacco.

Quando un'unità attaccante distrugge in mischia il suo bersaglio o lo costringe a ritirarsi può:

- **Guadagnare Terreno:** Unità appiedate possono muoversi nell'esagono appena liberato.
- **Effettuare un Inseguimento ed un Attacco Bonus:** Unità a cavallo possono muoversi di un esagono oltre quello appena liberato ed effettuare un attacco bonus in mischia.

Quando un'unità che si difende resiste ad un attacco in mischia può:

- **Effettuare un Contrattacco:** Se l'unità è Spavalda, può contrattaccare il suo attaccante in mischia.

Quando un'unità attaccante distrugge in mischia il suo bersaglio o lo costringe a ritirarsi può:

- **Guadagnare Terreno:** Unità appiedate possono muoversi nell'esagono appena liberato.
- **Effettuare un Inseguimento ed un Attacco Bonus:** Unità a cavallo possono muoversi di un esagono oltre quello appena liberato ed effettuare un attacco bonus in mischia.

Quando un'unità che si difende resiste ad un attacco in mischia può:

- **Effettuare un Contrattacco:** Se l'unità è Spavalda, può contrattaccare il suo attaccante in mischia.

RAGNATELA: L'unità bersaglio viene catturata in una ragnatela. Finché non viene liberata non può muovere o combattere. Tutte le bandiere ottenute contro essa sono considerate Colpi a Segno. Per liberarla, bisogna assegnarle un ordine e pagare 1 segnalino Magia.

VELENO: L'unità colpita viene anche avvelenata. I simboli ottenuti in futuro sono Colpi a Segno.

RAGNATELA: L'unità bersaglio viene catturata in una ragnatela. Finché non viene liberata non può muovere o combattere. Tutte le bandiere ottenute contro essa sono considerate Colpi a Segno. Per liberarla, bisogna assegnarle un ordine e pagare 1 segnalino Magia.

VELENO: L'unità colpita viene anche avvelenata. I simboli ottenuti in futuro sono Colpi a Segno.

CARICA GOBLIN

Tutte le unità Goblin appiedate, incluse quelle con i vessilli blu e rossi, possono caricare fino a due esagoni per attaccare un'unità nemica in mischia.

RIGA GOBLIN

Le unità Goblin sono Pavide. Si devono ritirare di 2 esagoni per ogni bandiera che subiscono e devono sempre eseguire un controllo per Perfidia Parica. L'oversario tira un dado per ogni esagono percorso durante la ritirata, per ogni vessillo ottenuto del colore appropriato l'unità in ritirata deve perdere una miniatura.

Tutte le unità Goblin appiedate, incluse quelle con i vessilli blu e rossi, possono caricare fino a due esagoni per attaccare un'unità nemica in mischia.

RIGA GOBLIN

Le unità Goblin sono Pavide. Si devono ritirare di 2 esagoni per ogni bandiera che subiscono e devono sempre eseguire un controllo per Perfidia Parica. L'oversario tira un dado per ogni esagono percorso durante la ritirata, per ogni vessillo ottenuto del colore appropriato l'unità in ritirata deve perdere una miniatura.

- Colpo a segno contro **Vessilli Verdi**
- Colpo a segno contro **Vessilli Blu**
- Colpo a segno contro **Vessilli Rossi**

- Possibile Colpo Bonus (a seconda dell'arma usata)
- Bandiera della Ritirata
- Mancato (avventure medievali)
- Accumula Magia "Lore" oppure attiva effetti Magia (solo avventure "Lore")

- Colpo a segno contro **Vessilli Verdi**
- Colpo a segno contro **Vessilli Blu**
- Colpo a segno contro **Vessilli Rossi**

- Possibile Colpo Bonus (a seconda dell'arma usata)
- Bandiera della Ritirata
- Mancato (avventure medievali)
- Accumula Magia "Lore" oppure attiva effetti Magia (solo avventure "Lore")

- Colpo a segno contro **Vessilli Verdi**
- Colpo a segno contro **Vessilli Blu**
- Colpo a segno contro **Vessilli Rossi**

- Possibile Colpo Bonus (a seconda dell'arma usata)
- Bandiera della Ritirata
- Mancato (avventure medievali)
- Accumula Magia "Lore" oppure attiva effetti Magia (solo avventure "Lore")

- Colpo a segno contro **Vessilli Verdi**
- Colpo a segno contro **Vessilli Blu**
- Colpo a segno contro **Vessilli Rossi**

- Possibile Colpo Bonus (a seconda dell'arma usata)
- Bandiera della Ritirata
- Mancato (avventure medievali)
- Accumula Magia "Lore" oppure attiva effetti Magia (solo avventure "Lore")






Tamburo Goblin
 Tamburo Goblin
 Tamburo Goblin
 Tamburo Goblin
 Grancassa
 Grancassa
 Grancassa
 Grancassa
 Alabarda
 Alabarda
 Corno
 Corno
 Fionda
 Fionda
 Arco Composito
 Arco Composito
 Ascia da Battaglia
 Ascia da Battaglia




Tipo di arma:
 Lo stesso dell'unità e Speciale.
Speciale: il Tamburino Goblin rimpiazza una miniatura in un'unità appiedata di Goblinoidi. Finché il Tamburino sopravvive tutta l'unità è Spavaldia e può ignorare una bandiera (addezionale).
 Se viene costretta a ritirarsi, l'unità finisce sempre in una Fuga Goblin.

Tipo di arma:
 Lo stesso dell'unità e Speciale.
Speciale: il Tamburino Goblin rimpiazza una miniatura in un'unità appiedata di Goblinoidi. Finché il Tamburino sopravvive tutta l'unità è Spavaldia e può ignorare una bandiera (addezionale).
 Se viene costretta a ritirarsi, l'unità finisce sempre in una Fuga Goblin.

Tipo di arma:
 Lo stesso dell'unità e Speciale.
Speciale: il Tamburino Goblin rimpiazza una miniatura in un'unità appiedata di Goblinoidi. Finché il Tamburino sopravvive tutta l'unità è Spavaldia e può ignorare una bandiera (addezionale).
 Se viene costretta a ritirarsi, l'unità finisce sempre in una Fuga Goblin.

Tipo di arma:
 Lo stesso dell'unità e Speciale.
Speciale: il Tamburino Goblin rimpiazza una miniatura in un'unità appiedata di Goblinoidi. Finché il Tamburino sopravvive tutta l'unità è Spavaldia e può ignorare una bandiera (addezionale).
 Se viene costretta a ritirarsi, l'unità finisce sempre in una Fuga Goblin.

Tipo di arma:
 Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, e Speciale.
Speciale: contro unità a Cavallo un  viene ignorato. Colpo d'Ascia - In aggiunta al colpo a segno, un  viene ritirato per un altro eventuale colpo a segno o bandiera ritirata.


Tipo di arma:
 Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, e Speciale.
Speciale: contro unità a Cavallo un  viene ignorato. Colpo d'Ascia - In aggiunta al colpo a segno, un  viene ritirato per un altro eventuale colpo a segno o bandiera ritirata.


Tipo di arma:
 Mischia (Brucipelo), e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: quando l'arco composito viene usato in movimento, il numero di dadi tirati non viene ridotto.
 Non permette di accumulare gettoni Lore

Spavaldia
 Una unità supportata da almeno altre 2 unità amiche adiacenti, diviene automaticamente Spavaldia.
L'unità deve ritirarsi di un esagono per ogni bandiera ottenuta dal suo avversario.
Normale
 L'unità deve ritirarsi di 2 esagoni per ogni bandiera ottenuta dal suo avversario. L'unità deve, inoltre, effettuare un controllo per le Perdite da Parico, tirando un dado per ogni esagono percorso durante la ritirata.

Tipo di arma:
 Mischia e Speciale.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: oltre a mettere a segno colpi in mischia, la Grancassa fornisce supporto a tutte le unità amiche che si trovano nella sua stessa sezione(i) .

Tipo di arma:
 Mischia e Speciale.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: oltre a mettere a segno colpi in mischia, la Grancassa fornisce supporto a tutte le unità amiche che si trovano nella sua stessa sezione(i) .

Tipo di arma:
 Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, anche contro unità a Cavallo.
Speciale: quando Contrattacca, aumenta il numero di dadi lanciati di 1.

Tipo di arma:
 Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, anche contro unità a Cavallo.
Speciale: quando Contrattacca, aumenta il numero di dadi lanciati di 1.

Tipo di arma:
 Mischia (Brucipelo), e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: quando l'arco composito viene usato in movimento, il numero di dadi tirati non viene ridotto.
 Non permette di accumulare gettoni Lore

Spavaldia
 Una unità supportata da almeno altre 2 unità amiche adiacenti, diviene automaticamente Spavaldia.
L'unità deve ritirarsi di un esagono per ogni bandiera ottenuta dal suo avversario.
Normale
 L'unità deve ritirarsi di 2 esagoni per ogni bandiera ottenuta dal suo avversario. L'unità deve, inoltre, effettuare un controllo per le Perdite da Parico, tirando un dado per ogni esagono percorso durante la ritirata.

Tipo di arma:
 Mischia e Speciale.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: oltre a mettere a segno colpi in mischia, la Grancassa fornisce supporto a tutte le unità amiche che si trovano nella sua stessa sezione(i) .

Tipo di arma:
 Mischia e Speciale.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: oltre a mettere a segno colpi in mischia, la Grancassa fornisce supporto a tutte le unità amiche che si trovano nella sua stessa sezione(i) .

Tipo di arma:
 Lo stesso dell'unità e Speciale.
Speciale: Richiesta d'aiuto - Un'unità con un suonatore di Corno può chiamare un'unità amica adiacente per combattere insieme in mischia. Entrambe le unità devono essere adiacenti all'unità nemica attaccata. Sommare i dadi lanciati dalle due unità e tirarli insieme. L'unità con il suonatore di Corno è quella considerata attaccante per le azioni seguenti al combattimento. L'unità chiamata in aiuto aumenta solamente il numero di dadi lanciati.

Tipo di arma:
 Lo stesso dell'unità e Speciale.
Speciale: Richiesta d'aiuto - Un'unità con un suonatore di Corno può chiamare un'unità amica adiacente per combattere insieme in mischia. Entrambe le unità devono essere adiacenti all'unità nemica attaccata. Sommare i dadi lanciati dalle due unità e tirarli insieme. L'unità con il suonatore di Corno è quella considerata attaccante per le azioni seguenti al combattimento. L'unità chiamata in aiuto aumenta solamente il numero di dadi lanciati.

Tipo di arma:
 Mischia (Brucipelo), e a Distanza - fino a 2 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: quando la fionda viene usata in movimento, il numero di dadi tirati non viene ridotto.

Spavaldia
 Una unità supportata da almeno altre 2 unità amiche adiacenti, diviene automaticamente Spavaldia.
L'unità deve ritirarsi di un esagono per ogni bandiera ottenuta dal suo avversario.
Normale
 L'unità deve ritirarsi di 2 esagoni per ogni bandiera ottenuta dal suo avversario. L'unità deve, inoltre, effettuare un controllo per le Perdite da Parico, tirando un dado per ogni esagono percorso durante la ritirata.

Tipo di arma:
 Mischia e Speciale.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: oltre a mettere a segno colpi in mischia, la Grancassa fornisce supporto a tutte le unità amiche che si trovano nella sua stessa sezione(i) .


Tipo di arma:
 Mischia e Speciale.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: oltre a mettere a segno colpi in mischia, la Grancassa fornisce supporto a tutte le unità amiche che si trovano nella sua stessa sezione(i) .

Tipo di arma:
 Lo stesso dell'unità e Speciale.
Speciale: Richiesta d'aiuto - Un'unità con un suonatore di Corno può chiamare un'unità amica adiacente per combattere insieme in mischia. Entrambe le unità devono essere adiacenti all'unità nemica attaccata. Sommare i dadi lanciati dalle due unità e tirarli insieme. L'unità con il suonatore di Corno è quella considerata attaccante per le azioni seguenti al combattimento. L'unità chiamata in aiuto aumenta solamente il numero di dadi lanciati.

Tipo di arma:
 Mischia (Brucipelo), e a Distanza - fino a 2 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: quando la fionda viene usata in movimento, il numero di dadi tirati non viene ridotto.

Tipo di arma:
 Mischia (Brucipelo), e a Distanza - fino a 2 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: quando la fionda viene usata in movimento, il numero di dadi tirati non viene ridotto.

Zampogna

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità e vedi Speciale.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, e Speciale.
Speciale: Intimidire - Tutti i colpi a segno ottenuti (inclusi i Colpi Bonus) vengono considerati invece come Bandiere di Ritirata!

Zampogna


Arco Semplice

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 4 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: Quando viene utilizzato in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno.

Arco Semplice

Arco Semplice

Arco Semplice

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità e vedi Speciale.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, e Speciale.
Speciale: Intimidire - Tutti i colpi a segno ottenuti (inclusi i Colpi Bonus) vengono considerati invece come Bandiere di Ritirata!

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 4 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: Quando viene utilizzato in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno.

Spada Corta

Spada Corta

Spada Corta

Spada Corta


Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 4 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: Quando viene utilizzato in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno.

Spada Lunga

Spada Lunga

Spada Lunga

Spada Lunga

Tipo di arma: Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto.


Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 4 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: nessuno.
Speciale: Quando viene utilizzato in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno.


Balestra

Balestra

Balestra

Balestra

Tipo di arma: Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto.


Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, tranne che quando usata a bruciapelo.
Speciale: Quando viene utilizzata in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno.


Arco Lungo


Arco Lungo



Arco Lungo



Arco Lungo



Tipo di arma: Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto.



Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, tranne che quando usata a bruciapelo.
Speciale: Quando viene utilizzata in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno.


Tipo di arma: Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto.


Tipo di arma: Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto.
Speciale: Quando viene utilizzata contro unità a Cavallo un  viene ignorato.


Tipo di arma: Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto.
Speciale: Quando viene utilizzata contro unità a Cavallo un  viene ignorato.


Tipo di arma: Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto.
Speciale: Quando viene utilizzata contro unità a Cavallo un  viene ignorato.


Tipo di arma: Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto.
Speciale: Quando viene utilizzata contro unità a Cavallo un  viene ignorato.

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 4 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, tranne che quando usato a bruciapelo.
Speciale: Quando viene utilizzato in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno. Non permette di accumulare gettoni "Lore".

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 4 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, tranne che quando usato a bruciapelo.
Speciale: Quando viene utilizzato in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno. Non permette di accumulare gettoni "Lore".

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 4 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, tranne che quando usato a bruciapelo.
Speciale: Quando viene utilizzato in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno. Non permette di accumulare gettoni "Lore".

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, tranne che quando usata a bruciapelo.
Speciale: Quando viene utilizzata in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno.

Tipo di arma: Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: sì, per ogni  ottenuto, tranne che quando usata a bruciapelo.
Speciale: Quando viene utilizzata in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno.

Lancia da Cavaliere
Lancia da Cavaliere
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Balestra Pesante
Balestra Pesante

Tipo di arma:
Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 4 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto, tranne che quando usato a bruciapelo.
Speciale: Quando viene utilizzato in movimento ridurre il numero dei dadi lanciati di uno. Non permette di accumulare gettoni "Lore".

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: La lancia permette di evitare un aggiuntivo ottenuto contro il cavaliere in un combattimento in mischia.

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: La lancia permette di evitare un aggiuntivo ottenuto contro il cavaliere in un combattimento in mischia.

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: Quando viene usata contro unità a Cavallo un viene ignorato. Quando Contrattacca aumentare il numero di dadi lanciati di uno.

Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Lancia
Balestra Pesante
Balestra Pesante

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: Quando viene usata contro unità a Cavallo un viene ignorato. Quando Contrattacca aumentare il numero di dadi lanciati di uno.

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: Quando viene usata contro unità a Cavallo un viene ignorato. Quando Contrattacca aumentare il numero di dadi lanciati di uno.

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: Quando viene usata contro unità a Cavallo un viene ignorato. Quando Contrattacca aumentare il numero di dadi lanciati di uno.

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: Quando viene usata contro unità a Cavallo un viene ignorato. Quando Contrattacca aumentare il numero di dadi lanciati di uno.

Capoclan
Capoclan
Cavalcabue
Cavalcabue
Cavalleria Pesante
Cavalleria Pesante

Tipo di arma:
Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto, tranne che quando usato a bruciapelo.
Speciale: Non può essere usata in movimento (nemmeno a bruciapelo). Non permette di accumulare gettoni "Lore".

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: Quando viene usata contro unità a Cavallo un viene ignorato. Quando Contrattacca aumentare il numero di dadi lanciati di uno.

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: Quando viene usata contro unità a Cavallo un viene ignorato. Quando Contrattacca aumentare il numero di dadi lanciati di uno.

Tipo di arma:
Mischia - solo esagoni adiacenti.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto.
Speciale: Quando viene usata contro unità a Cavallo un viene ignorato. Quando Contrattacca aumentare il numero di dadi lanciati di uno.

Paludi
Paludi
Paludi
Paludi
Rocce Terreno Elevato

Tipo di arma:
Mischia (bruciapelo) e a Distanza - fino a 3 esagoni.
Danno: a seconda del colore dell'unità.
Colpo Bonus: si, per ogni ottenuto, tranne che quando usato a bruciapelo.
Speciale: Non può essere usata in movimento (nemmeno a bruciapelo). Non permette di accumulare gettoni "Lore".

CARICA DI GRUPPO
Una unità Capoclan può caricare fino a due esagoni e combattere per eseguire un combattimento in mischia.
FORZA DEL CLAN
Una unità Capoclan combatte con un dado addizionale finché è in piena forza (4 miniature).

CARICA DI GRUPPO
Una unità Capoclan può caricare fino a due esagoni e combattere per eseguire un combattimento in mischia.
FORZA DEL CLAN
Una unità Capoclan combatte con un dado addizionale finché è in piena forza (4 miniature).

TROTTO
Sebbene siano delle unità Blu, i Cavalcabue possono muoversi solo fino a due esagoni e combattere.

- Le unità che entrano devono fermarsi per l'intero turno.
- Le unità che entrano possono ancora combattere.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Le unità che entrano devono fermarsi per l'intero turno.
- Le unità che entrano possono ancora combattere.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

La Cavalleria Pesante è Spavalda. Può ignorare una bandiera di ritirata e ha la possibilità di Contrattaccare.

TROTTO
Sebbene siano delle unità Blu, i Cavalcabue possono muoversi solo fino a due esagoni e combattere.

- Le unità che entrano devono fermarsi per l'intero turno.
- Le unità che entrano possono ancora combattere.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

- Le unità che entrano devono fermarsi per l'intero turno.
- Le unità che entrano possono ancora combattere.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi.

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 2 dadi.

La Cavalleria Pesante è Spavalda. Può ignorare una bandiera di ritirata e ha la possibilità di Contrattaccare.

- Blocca la linea di tiro eccetto che da un esagono di Terreno Elevato adiacente della stessa altezza.
- Nessuna limitazione al movimento, tranne che per i lati dell'esagono Rocce che sono invincibili.
- Il combattimento in mischia (incluso il fuoco a bruciapelo) è impossibile attraverso i lati dell'esagono Rocce che sono invincibili.

Chi attacca da fuori combatte al massimo con 2 dadi. (3 dadi se si trova sulla stessa livello del bersaglio)

Chi attacca da dentro combatte al massimo con 3 dadi.

Rocce Terreno Elevato

Rocce Terreno Elevato

Rocce Terreno Elevato

- Le unità che entrano nella Palizzata x Arcieri devono fermarsi e non possono più combattere per il resto del turno (ad eccezione delle unità Appiedate che usano armi a distanza).
- Un'unità Appiedata che usa un'arma a distanza che si trovi sulla Palizzata x Arcieri può ignorare un  in mischia ed una Bandiera di Ritirata.

Chi carica da fuori combatte al massimo con 2 dadi (3 dadi se si trova sulla stessa livello del bersaglio)

Chi carica da dentro combatte al massimo con 3 dadi

Chi carica da fuori combatte al massimo con 2 dadi (3 dadi se si trova sulla stessa livello del bersaglio)


Chi carica da dentro combatte al massimo con 3 dadi

Chi carica da fuori combatte al massimo con 2 dadi (3 dadi se si trova sulla stessa livello del bersaglio)


Chi carica da dentro combatte al massimo con 3 dadi

Chi carica da fuori combatte al massimo con 2 dadi (3 dadi se si trova sulla stessa livello del bersaglio)

Chi carica da dentro combatte al massimo con 3 dadi

- Le unità che entrano nella Palizzata x Arcieri devono fermarsi e non possono più combattere per il resto del turno (ad eccezione delle unità Appiedate che usano armi a distanza).
- Un'unità Appiedata che usa un'arma a distanza che si trovi sulla Palizzata x Arcieri può ignorare un  in mischia ed una Bandiera di Ritirata.

Bigante delle Colline

***Attacco Speciale Bonus:**
Oltre ad effettuare colpi a segno, ogni  viene ritirato per ottenere eventuali ulteriori colpi a segno o bandiere, finché il bersaglio non è fuori portata, morto o non ci sono più colpi bonus da ritirare.

Spinta Gigante:
Il bersaglio deve ritirarsi di 2 esagoni x ogni simbolo Magia "Lore" ottenuto.

Bigante delle Colline

Movimento: fino ad un esagono e combatte oppure due esagoni e non combatte.

Ritirata: 2 esagoni per ogni bandiera.

Arma: Martello Gigante, solo in mischia.

Danno: 3 dadi.

Attacco Bonus: Si - Speciale *

Montagna Rocciosa

Nessuna restrizione al movimento per il Gigante.

Lancio dei Massi: Quando il Gigante delle Colline si trova sulle Montagne Rocciose, egli può Lanciare dei Massi ad unità nemiche che si trovino entro 3 esagoni di distanza. Questi Massi sono considerati armi a distanza con 3 dadi di danno. Mettono a segno colpi solo con gli stendardi del colore del bersaglio e possono essere lanciati solamente da unità Giganti.

Elementale della Terra

SCOSSA: Tutte le unità, nemiche e amiche, che si trovano entro un esagono DEVONO ritirarsi di un esagono per ogni simbolo Magia "Lore" ottenuto. Le unità nemiche si ritirano per prime poi quelle amiche. L'ordine in cui le unità effettuano la ritirata è determinato dai rispettivi giocatori.

TERREMOTO: Tutte le unità, nemiche e amiche, che si trovano entro un esagono DEVONO perdere una miniatura ed effettuare una ritirata come per la SCOSSA.

Montagna Rocciosa

Nessuna restrizione al movimento per il Gigante.

Lancio dei Massi: Quando il Gigante delle Colline si trova sulle Montagne Rocciose, egli può Lanciare dei Massi ad unità nemiche che si trovino entro 3 esagoni di distanza. Questi Massi sono considerati armi a distanza con 3 dadi di danno. Mettono a segno colpi solo con gli stendardi del colore del bersaglio e possono essere lanciati solamente da unità Giganti.

Palizzata x Arcieri

Palizzata x Arcieri

Circolo di Evocazione

- Non blocca la Linea di Vista.
- Non ci sono restrizioni al movimento o al combattimento.

Evoca Elementale: Un'unità che si trovi sul Circolo di Evocazione, dopo aver ricevuto un ordine può lanciare i suoi dadi da combattimento in mischia per tentare una evocazione. Se ottiene almeno un simbolo Magia "Lore" riesce ad evocare un Elementale della Terra in un esagono adiacente; dopo il successo di una evocazione il Circolo scompare per sempre.

Palizzata x Arcieri

Palizzata x Arcieri

Elementale della Terra

Movimento: paga un gettone "Lore" per muovere l'elementale in un esagono qualsiasi. Non ci sono limiti a questo movimento, e non è soggetto alle normali restrizioni al movimento e al combattimento relative ai vari tipi di terreno.

Ritirata: Nessuna le bandiere devono essere ignorate.

Arma: Terremoto, solo in mischia.


Danno: 3 dadi.


Attacco Bonus: Si.

Circolo di Evocazione

- Non blocca la Linea di Vista.
- Non ci sono restrizioni al movimento o al combattimento.

Evoca Elementale: Un'unità che si trovi sul Circolo di Evocazione, dopo aver ricevuto un ordine può lanciare i suoi dadi da combattimento in mischia per tentare una evocazione. Se ottiene almeno un simbolo Magia "Lore" riesce ad evocare un Elementale della Terra in un esagono adiacente; dopo il successo di una evocazione il Circolo scompare per sempre.

- Le unità che entrano nella Palizzata x Arcieri devono fermarsi e non possono più combattere per il resto del turno (ad eccezione delle unità Appiedate che usano armi a distanza).
- Un'unità Appiedata che usa un'arma a distanza che si trovi sulla Palizzata x Arcieri può ignorare un  in mischia ed una Bandiera di Ritirata.

- Le unità che entrano nella Palizzata x Arcieri devono fermarsi e non possono più combattere per il resto del turno (ad eccezione delle unità Appiedate che usano armi a distanza).
- Un'unità Appiedata che usa un'arma a distanza che si trovi sulla Palizzata x Arcieri può ignorare un  in mischia ed una Bandiera di Ritirata.

