

1. Dimensioni della battaglia. I giocatori stabiliscono i punti unità che ciascuno ha a disposizione per comporre i propri eserciti, generalmente 23, 24 o 35 punti. Per ogni 25 punti di esercito o frazione, ogni giocatore deve portare anche un Drago, altrimenti per ogni Drago in meno il giocatore subisce una riduzione di 3 punti.

2. Composizione degli eserciti. I giocatori compongono ora tre eserciti, denominati Home, Campaign e Horde, che combatteranno rispettivamente nel territorio di casa, in un territorio nemico e sulla frontiera (o un altro territorio a-trui). Inizialmente, nessuno dei tre eserciti può contenere più della metà dei punti totali a disposizione concordati nel punto precedente.

3. Selezione dei territori. Ogni giocatore sceglie ora due territori maggiori, designandone uno come quello di Casa ed uno come Proposta per la Frontiera.

4. Determinazione dell'ordine di gioco. I giocatori rivelano a questo punto gli eserciti composti e ciascuno tira il suo esercito Horde contando i risultati Maneuver e ID. Il giocatore che totalizza il maggior risultato sarà il primo, quindi gli altri prendono posto secondo l'ordine di gioco così stabilito. Il primo giocatore sceglie, fra i territori proposti, quale sarà il territorio di Frontiera per la partita in corso, mentre quelli scartati vengono riposti e non servono più.

5. Piazzamento degli eserciti. Ogni giocatore mette il proprio esercito Home presso il suo territorio di casa, quindi in ordine di gioco, ciascuno piazza prima l'esercito Horde nel territorio di un altro giocatore, quindi quello Campaign in qualsiasi altro territorio, compresa la Frontiera. Nessun giocatore può disporre più di un esercito in uno stesso territorio.

6. Distanze iniziali. Ogni giocatore lancia il proprio dado di territorio, mentre il primo giocatore lancerà anche quello di Frontiera. Ogni risultato 8 dovrà essere nuovamente lanciato.

Fase Iniziale

- Fine simultanea incantesimi di durata "fino all'inizio del prossimo turno"
- Attivazione abilità di razza (opzionale)
- Attivazione abilità faccia 8 territori (opzionale)
- I Draghi nei territori con eserciti del giocatore di turno lo attaccano

Prima Marcia (opzionale)

- Tiro territorio minore (se presente)
- Manovra (opzionale)
- Azione (opzionale)

Seconda Marcia (opzionale, con altro esercito)

- Tiro territorio minore (se presente)
- Manovra (opzionale)
- Azione (opzionale)

Riserve (opzionale)

- Rinforzi (opzionale)
- Ritirate (opzionale)

Fase Finale

- Fine simultanea incantesimi di durata "fino al termine del prossimo turno"

Le modifiche ai risultati vanno applicate nell'ordine di seguito riportato, ed il totale finale non può mai essere minore di zero:

1. Modificatori che sottraggono
2. Modificatori che dividono
3. Modificatori che moltiplicano
4. Modificatori che aggiungono

- Risultati Magic e ID per calcolare i Punti Magia che devono rispettare il colore delle unità.
- I punti dovuti a ID possono essere raddoppiati su territori dello stesso colore.
- I punti di magia nera possono essere raddoppiati rimuovendo dal gioco unità morte.
- L'esercito in riserva può fare Magic ma non raddoppia mai e lancia magia solo su amici.
- I bersagli devono esistere alla dichiarazione delle magie.

- Possibile solo in uno stesso territorio o fra adiacenti
- L'esercito conta i risultati Missile e ID per calcolare i danni causati al nemico.
- Il difensore tira risultati Save per neutralizzare i danni ricevuti, tutti o parte.
- Il difensore subisce eventuali perdite a propria discrezione.
- Non c'è controattacco.

- **Skirmish.** L'attaccante conta i risultati Melee e ID come danni fatti e il difensore tira i Save e applica le perdite. Poi si fa il controattacco in cui si invertono le parti se il difensore non è stato eliminato.
- **Charge.** L'attaccante conta i risultati Melee, ID e Maneuver come danni fatti (ID sono Melee o Maneuver a scelta). Il difensore tira e usa i Save per parare, i Melee per causare danni non salvabili all'attaccante (valgono solo Save automatici da magia).

Manuale di riferimento

by The Goblin 1999

versione 1.2



- Dadi di territorio maggiori e minori
- Dadi delle razze base e mostri
- Dadi delle altre razze e mostri
- Dadi dei draghi e dragonkin
- Dadi degli oggetti magici e artefatti

Dadi a 8 facce grandi, ogni giocatore ne sceglie uno per il proprio terreno di casa e ne propone uno all'inizio per la frontiera che poi è scelto dal primo di mano.

Se si manovra un territorio senza opposizione, non si tirano i dadi e lo si può muovere di una posizione in avanti o indietro, a scelta. L'icona indica la sola azione possibile in quel posto.

Un territorio è controllato dall'esercito che lo ha manovrato portandolo sulla faccia 8, e questo ne perde il controllo se un avversario lo manovra sulla faccia 7. Appena un territorio sulla faccia 8 viene abbandonato dal controllore (perché eliminato o si sposta), questo torna automaticamente sulla faccia 7.

Il controllore di un territorio (quindi il dado è sulla faccia 8) gode di una serie di benefici, alcuni dei quali sono fissi e altri dipendono dalla icona riportata sulla faccia 8.

Icone dei territori



Magic Missile Melee City Standing Stones Temple Tower

- **City.** All'inizio del proprio turno, il controllore del territorio può reclutare un'unità da 1 punto o promuovere un'unità dell'esercito che controlla questo territorio. Per reclutare, è necessario avere almeno un'unità da 1 punto fra i morti, che viene messa in campo in questo esercito. Per promuovere, si scambia un'unità dell'esercito che controlla il territorio, con una morta della stessa razza che abbia un punto di valore in più; le unità rare possono essere promosse a mostri.
- **Standing Stones.** L'esercito che controlla questo territorio può lanciare magia dei colori del territorio stesso, anche se normalmente le sue unità non potrebbero usare quei colori di magia. In ogni caso, se le unità non corrispondono ai colori del territorio, non possono raddoppiare i risultati di Magic ottenuti con le icone ID (teste).
- **Temple.** L'esercito che controlla questo territorio è immune alla Magia Nera lanciata contro di lui dagli avversari (si osservi che l'evocazione di un drago non è un incantesimo diretto contro l'esercito, pertanto è sempre possibile evocare un drago nero in questo territorio). Inoltre, il controllore può, all'inizio del proprio turno, costringere un altro giocatore a scegliere e seppellire una delle sue unità morte.
- **Tower.** L'esercito che controlla questo territorio può fare attacchi Missile contro qualsiasi altro territorio in gioco, ad esclusione delle riserve.

	1 Magic 2 Missile 3 Missile 4 Missile 5 Missile 6 Melee 7 Melee 8 Variabile		1 Magic 2 Missile 3 Missile 4 Missile 5 Melee 6 Melee 7 Melee 8 Variabile
	1 Magic 2 Magic 3 Magic 4 Missile 5 Missile 6 Melee 7 Melee 8 Variabile		1 Magic 2 Magic 3 Missile 4 Missile 5 Melee 6 Melee 7 Melee 8 Variabile

Un esercito che controlla la faccia 8 di un territorio, ha i benefici di seguito elencati, che sono cumulativi con le eventuali altre abilità speciali di razza su quel tipo di terreno:

1. tutti i risultati di Save sono raddoppiati;
2. tutti i risultati di Maneuver sono raddoppiati;
3. l'esercito può usare Magic, Missile o Melee a piacere, mentre eventuali avversari su quel territorio possono solo usare Melee;
4. l'esercito può utilizzare a proprio vantaggio l'abilità speciale della faccia n° 8 del dado territorio, sopra descritta.

(Morte)

- 2 **EVIL EYE.** Fino al termine del prossimo turno del lanciatore di questo incantesimo, l'esercito bersaglio ha un malus di -1 sul totale dei risultati Save. Lanci multipli aumentano il malus o bersagliano altri eserciti.
- 3 **FADE.** Fino al termine del prossimo turno del lanciatore di questo incantesimo, un'unità Undead bersaglio diventa incorporata. Le unità incorporate non possono essere attaccate in Melee e Missile e non attaccano a loro volta in Melee, ma possono essere regolarmente utilizzate per azioni Missile o Magic. Lanci multipli bersagliano più unità Undead.
- 4 **RESTLESS DEAD.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia questa magia, l'esercito bersaglio può effettuare attacchi Melee di tipo Skirmish utilizzando anche le eventuali unità Undead presenti. Lanci multipli bersagliano più eserciti.
- 8 **HAUNT.** Il lanciatore di questo incantesimo può immediatamente scatenare un attacco Melee di tipo Skirmish contro un esercito bersaglio utilizzando le proprie unità morte. Le eventuali unità morte che vengano uccise dal controattacco dell'esercito bersaglio saranno rimosse dal gioco. Questa magia non è moltiplicabile.
- 9 **NIGHT MOVES.** L'esercito bersaglio, che deve contenere unità Undead, può immediatamente manovrare il territorio come di consueto (compreso l'eventuale lancio di opposizione da parte di altri eserciti), indipendentemente da eventuali altri normali tentativi di manovra fatti in questo turno. Questo incantesimo non può essere moltiplicato.

(Morte)

- 2 REANIMATE DEAD.** Risorge un'unità morta da 1 punto presso l'esercito che lancia questo incantesimo. Lanci multipli permettono di risorgere più unità, ma sempre del valore di 1 punto.
 - 2 SUMMON BLACK DRAGONKIN.** Evoca 1 punto di unità Dragonkin Nere presso l'esercito che lancia l'incantesimo. Lanci multipli consentono di evocare unità Dragonkin di maggior valore o di evocarle presso eserciti differenti.
 - 3 PALSY.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia questo incantesimo, l'esercito bersaglio ha un malus di -1 su tutti i risultati. Se l'esercito deve essere lanciato per più risultati contemporaneamente (come nel caso di difesa da un attacco Melee di tipo Charge, o nel combattimento contro i Draghi), il proprietario decide a quale dei risultati applicare il malus. Lanci multipli aumentano il malus o bersagliano altri eserciti.
 - 4 FINGER OF DEATH.** Il giocatore che lancia questo incantesimo sceglie 1 punto di unità avversarie che subisce 1 danno senza possibilità di salvarsi. Lanci multipli bersagliano unità più grandi o più unità.
 - 6 OPEN GRAVE.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia l'incantesimo, le unità che muoiono dell'esercito bersaglio vanno invece in riserva. Se l'incantesimo è lanciato direttamente sull'esercito di riserva, le unità che dovessero morire restano in riserva per la durata della magia. Lanci multipli bersagliano altri eserciti.
 - 7 SUMMON BLACK DRAGON.** Evoca un Drago Nero in qualsiasi territorio a scelta del lanciatore dell'incantesimo.
-
- 3 MAGIC DRAIN.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia la magia, tutti gli eserciti nel territorio bersaglio hanno un malus di -2 sui risultati Magic, inclusi quelli utilizzati dalle unità Frostwing per neutralizzare la magia avversaria. Lanci multipli aumentano il malus.
 - 3 CHILL TOUCH.** Il giocatore che lancia l'incantesimo sceglie 1 punto di unità avversarie, i cui tiri sono tutti dimezzati (per difetto) fino al termine del prossimo turno del proprietario. Lanci multipli bersagliano più unità o unità di maggior valore.
-
- 4 DEADLANDS.** Il territorio bersaglio assume anche il colore nero per gli aspetti legati al lancio di magia ed al raddoppio dei punti magici, fino a quando esso non cambia faccia. Lanci multipli bersagliano altri territori.
 - 4 SPIRIT FURNACE.** Il lanciatore di questo incantesimo rimuove dal gioco tutte le sue unità morte, il cui valore totale viene convertito in un uguale quantitativo di punti di magia nera. Questo incantesimo non è moltiplicabile.
-
- 6 NECROMANTIC WAVE.** Fino al termine del prossimo turno del lanciatore, l'esercito bersaglio può utilizzare i normali risultati Magic come se fossero Melee durante un attacco di questo tipo. Lanci multipli bersagliano più eserciti.
-
- 2 DECAY.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia l'incantesimo, l'esercito bersaglio ha un malus di -1 sul totale dei risultati Melee. Lanci multipli aumentano il malus o bersagliano altri eserciti.
 - 4 DISEASE.** Il giocatore che lancia l'incantesimo sceglie 3 punti di unità avversarie, che devono essere lanciate immediatamente: quelle che ottengono un ID vengono uccise. Le unità così uccise devono effettuare un secondo tiro e quelle che ottengono ancora risultato ID vengono rimosse dal gioco. Lanci multipli bersagliano unità più grandi o più unità.
 - 5 BLOODLUST.** L'esercito bersaglio combatte sé stesso e deve essere lanciato: tutti i risultati Melee (ID esclusi) causano danno, mentre tutti i risultati Save (ID inclusi) riducono tali danni. Si considerino solo le abilità speciali che contano come risultati Melee o Save, ignorando tutte le altre (incluso Cantrip). Lanci multipli colpiscono più eserciti.

(opzionale)

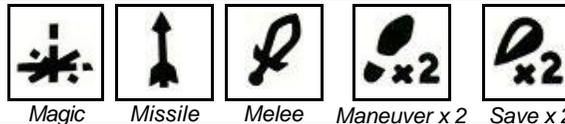
Dadi a 8 facce piccoli, corrispondenti ai quattro territori maggiori per colorazione, con icone differenti. Ogni giocatore può portarne fino a 4 che stanno fra le unità morte fino a quando non entrano in gioco.

Quando un giocatore manovra con successo un territorio maggiore, può aggiungere a quell'esercito un territorio minore dello stesso tipo, invece di cambiare faccia a quello maggiore manovrato. Un esercito può contenere al massimo un territorio minore e questo viene rimosso dal gioco quando l'esercito controlla il territorio maggiore, muove in un altro territorio, viene distrutto o va tutto in riserva.

Appena messo in gioco, e ogni volta che il giocatore agisce con quell'esercito, si lancia il territorio minore prima di qualsiasi altra cosa e l'effetto generato resta attivo fino a che non sarà lanciato nuovamente.

Gli effetti delle icone normali (vedi sotto) consentono all'esercito che possiede il territorio minore di effettuare Magic, Missile o Melee indipendentemente dalla faccia attuale del territorio maggiore in cui si trova; in alternativa, è possibile che l'esercito possa raddoppiare tutti gli esiti di Maneuver o Save tirati. Le icone ID, come per le creature, consentono al giocatore di scegliere l'effetto (fra le azioni normali) che rimarrà attivo fino ad un nuovo lancio del territorio minore.

Azioni Normali



Magic Missile Melee Maneuver x2 Save x2

Azioni Speciali



Flood Landslide Lost Revolt

- **Flood.** Tutte le unità da 1 punto dell'esercito annegano e devono essere messe nell'area dei morti.
- **Landslide.** L'esercito subisce immediatamente un numero di danni pari al numero di unità che contiene; si lancia l'intero esercito e ogni risultato Maneuver annulla un punto di danno. Al termine il territorio minore viene rimosso dal gioco.
- **Lost.** L'esercito perde il resto del turno: non può manovrare né effettuare altre azioni e il territorio minore viene rimosso dal gioco.
- **Revolt.** Si lancia subito l'esercito: tutte le unità che danno risultati ID o Maneuver vanno immediatamente in riserva. Il territorio minore è rimosso dal gioco.

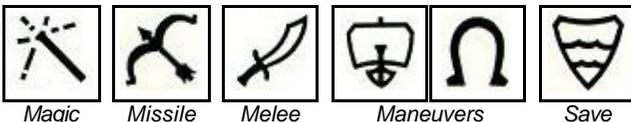
(Icône ID)

	1 ID 2 Magic 3 Missile 4 Melee 5 Man. X 2 6 Man. X 2 7 Save x 2 8 Flood		1 ID 2 Magic 3 Missile 4 Missile 5 Melee 6 Man. X 2 7 Save x 2 8 Landslide		1 ID 2 Magic 3 Missile 4 Melee 5 Melee 6 Man. X 2 7 Save x2 8 Revolt		1 ID 2 Magic 3 Missile 4 Melee 5 Man. X 2 6 Save x 2 7 Save x 2 8 Lost
---	--	---	---	---	---	---	---

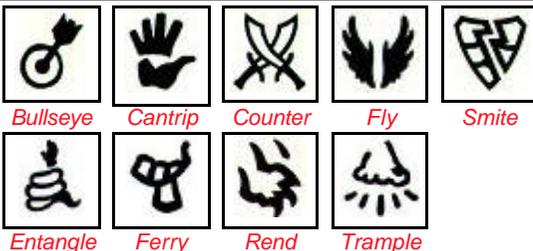
Magia: Blu e Verde
Terreno: Coastland

Abilità: quando sono in Coastland, i risultati Maneuver possono essere usati come Save.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- **Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi conta come normali risultati Missile.
- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Counter.** In un attacco Melee questa icona conta come un normale risultato di questo tipo. Durante un tiro per salvare, questa icona conta sia come Save che come colpi messi a segno immediatamente sull'esercito nemico, che non può tirare per salvare. Counter non causa rotta.
- **Entangle.** Durante un attacco Melee questa icona causa la paralisi di 4 punti unità a scelta del proprietario del mostro, fino all'inizio del suo prossimo turno. Le unità paralizzate non possono effettuare alcun lancio di dado e la paralisi viene annullata prima del tempo se il mostro viene ucciso.
- **Ferry.** Il giocatore può muovere immediatamente il mostro in un altro territorio; il mostro può rimanervi oppure tornare immediatamente indietro con 4 punti di unità da sei facce.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Rend.** Durante un attacco Melee questa icona conta come risultato di Melee, ma in più l'unità viene lanciata nuovamente e viene applicato anche il nuovo risultato in aggiunta ai precedenti. Durante un tiro di Maneuver, questa abilità conta come Maneuver.
- **Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.
- **Trample.** Questa icona può essere utilizzata come Maneuver o Melee, a scelta. Durante un attacco Melee di tipo Charge, tuttavia, conta SIA come Melee, SIA come Maneuver (causando quindi doppi danni).

(Acqua)

- 2 **WATERY DOUBLE.** Fino al termine del prossimo turno del lanciatore di questa magia, aggiunge 1 Save automatico all'esercito bersaglio, che resta in effetto per tutta la durata e non si consuma se usato. Lanci multipli aumentano l'effetto o bersagliano più eserciti.
- 2 **SUMMON GREEN DRAGONKIN.** Evoca 1 punto di unità Dragonkin Verdi presso l'esercito che lancia l'incantesimo. Lanci multipli consentono di evocare unità Dragonkin di maggior valore o di evocarle presso eserciti differenti.
- 3 **WALL OF ICE.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia la magia, aggiunge 3 Save automatici all'esercito bersaglio, che restano in effetto per tutta la durata e non si consumano se usati. Lanci multipli possono essere effettuati su più eserciti.
- 4 **WALL OF FOG.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia la magia, sono dimezzati per difetto tutti i risultati Maneuver e Missile (interni e diretti dentro o fuori dal territorio) di tutti gli eserciti presenti nel territorio bersaglio. Questa magia influenza anche le abilità speciali di razza (come i risultati Maneuver che contano come Save per i Coral Elves) ed i danni addizionali di un attacco Melee di tipo Charge. Lanci multipli bersagliano terreni diversi.
- 5 **FLASH FLOOD.** Riduce il territorio bersaglio di un punto, a meno che uno degli eserciti presenti non riesca a ottenere immediatamente almeno 8 risultati Maneuver. Lanci multipli si effettuano su territori diversi.
- 7 **SUMMON GREEN DRAGON.** Evoca un Drago Verde in qualsiasi territorio a scelta del lanciatore della magia.
- 3 **BLOAT CORPSES.** Rimuove dal gioco 1 punto di unità morte da un cimitero. Lanci multipli rimuovono dal gioco unità di valore superiore o altre unità.
- 5 **PART WATER.** Fino al termine del prossimo turno del giocatore che ha lanciato la magia, il territorio bersaglio non ha più il colore verde, eccetto che per le unità del lanciatore; solo il lanciatore di questa magia potrà usare incantesimi verdi in quel territorio per la durata di quest'effetto. Lanci multipli bersagliano altri territori.
- 3 **WATER WALKING.** Può essere lanciato solo su un esercito che si trovi in Coastland o Swampland, il quale guadagna 4 risultati Maneuver automatici fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia questa magia. Lanci multipli bersagliano più eserciti.
- 6 **TIDAL WAVE.** Può essere lanciato solo su un territorio Coastland, dove causa 6 punti di danno a tutti gli eserciti presenti (inclusi quelli del lanciatore di questa magia), che possono tirare per salvarsi. Se nel tiro per i Save nessuno degli eserciti presenti ottiene almeno 8 risultati Maneuver, il territorio viene anche ridotto di un punto. Questa magia non è moltiplicabile.
- 2 **FOUL WATER.** L'esercito bersaglio subisce 1 punto di danno. Solo le unità da 1 punto possono essere tirate per risultati Save, e solo unità da 1 punto potranno essere rimosse a causa di questa magia. Lanci multipli aumentano l'effetto (numero di danni, ma sempre solo unità da 1 punto) o bersagliano altri eserciti.
- 6 **MIRE.** Può essere lanciato solo su un territorio non controllato che non sia già sotto l'effetto di questo stesso incantesimo. Fino al termine del prossimo turno del giocatore che lancia questa magia, il territorio bersaglio non può essere manovrato. Lanci multipli bersagliano altri territori.
- 7 **BLACK RAIN.** Può essere lanciato solo su un territorio Coastland o Swampland (con il colore verde). Fino al termine del prossimo turno del giocatore che lancia questa magia, tutti i risultati Save nel territorio bersaglio sono dimezzati per difetto. Questa magia influenza anche le abilità speciali delle razze (come i risultati Maneuver che contano come Save). Lanci multipli bersagliano più territori.

(Fuoco)

- 2 ASH STORM.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia questa magia, tutti gli eserciti nel territorio bersaglio, incluso il suo, sottraggono 1 punto da tutti i risultati; se le unità lanciano contemporaneamente per risultati diversi (come in una Charge o nell'attacco di un Drago), il proprietario sceglie a quale dei risultati si applica la sottrazione. Lanci multipli aumentano il modificatore.
- 2 SUMMON RED DRAGONKIN.** Evoca 1 punto di unità Dragonkin Rosse presso l'esercito che lancia l'incantesimo. Lanci multipli consentono di evocare unità Dragonkin di maggior valore o di evocarle presso eserciti differenti.
- 3 SPARK OF LIFE.** Risorge 1 punto di unità morte che vengono riportate in gioco nell'esercito che lancia questo incantesimo. Lanci multipli permettono di resuscitare più unità e/o unità di maggior valore, a scelta del lanciatore della magia.
- 4 BURNING HANDS.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia la magia, un'unità a sua scelta raddoppia tutti i danni Melee che causa. Lanci multipli bersagliano più unità.
- 5 DANCING LIGHTS.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che ha lanciato questa magia, tutti i risultati Magic e Missile dell'esercito bersaglio sono dimezzati (per difetto) Lanci multipli bersagliano più eserciti.
- 7 SUMMON RED DRAGON.** Evoca un Drago Rosso in qualsiasi territorio a scelta del lanciatore della magia.
-
- 3 REFORGE ITEM.** Rimette in gioco 1 punto di propri oggetti magici/artefatti precedentemente eliminati, presso l'esercito che lancia l'incantesimo. Lanci multipli aumentano l'effetto o agiscono su altri oggetti.
-
- 2 FIREBOLT.** Causa 1 punto di danno ad un'unità bersaglio, che può tirare per salvarsi. Lanci multipli aumentano il danno o colpiscono più unità.
- 3 FLASHFIRE.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia la magia, in tutti i tiri non-Maneuver effettuati dall'esercito bersaglio, il proprietario può scegliere un'unità alla quale far ripetere il tiro. Lanci multipli aumentano l'effetto o bersagliano più eserciti.
- 3 RED ELEMENTAL BLAST.** Consente di annullare fino a 2 punti di incantesimi non Rossi già in gioco. Lanci multipli aumentano l'effetto (nega più punti di magia) o bersagliano più incantesimi in gioco.
-
- 3 FEARFUL FLAMES.** Infligge 1 danno ad una unità bersaglio, che può tirare per salvarsi. Se l'unità si salva o se il danno non è sufficiente ad ucciderla, deve salvarsi nuovamente o fugge in riserva. Lanci multipli aumentano il danno o bersagliano più unità.
- 4 FLAMING ARMOR.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia la magia, tutti i risultati Save dell'unità bersaglio sono raddoppiati, inoltre in un attacco Melee di tipo Charge l'unità infligge un danno per ogni risultato Save ottenuto. Lanci multipli bersagliano più unità.
-
- 3 FIRESTORM.** Ogni esercito nel territorio bersaglio subisce 1 punto di danno e può salvarsi una sola volta indipendentemente da quanti Firestorm gli vengono lanciati contro. Lanci multipli aumentano il danno.
- 6 VOLCANIC ERUPTION.** Può essere lanciato solo su un territorio Highland e infligge 6 punti di danno ad ogni esercito presente nel territorio, compreso quello del lanciatore (se c'è), che può tirare per salvarsi. Se nessun esercito, nel tiro per i Save, ottiene almeno 8 risultati Maneuver, il territorio viene anche ridotto di un punto. Questo incantesimo non è moltiplicabile.

(Heavy)	 Missile 2 Melee 4 Melee 3 Save 3 Smite 4	(Heavy)	 Missile 2 Melee 3 Melee 3 Maneuver 2 Save 2	(Heavy)	 Missile 1 Melee 2 Melee 1 Melee 1 Save 1
(Light)	 Melee 3 Melee 3 Maneuver 3 Maneuver 3 Counter 4	(Light)	 Missile 3 Melee 2 Melee 2 Maneuver 3 Maneuver 2	(Light)	 Missile 2 Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1
(Missile)	 Missile 4 Missile 3 Melee 2 Maneuver 3 Bullseye 4	(Missile)	 Missile 3 Missile 3 Melee 2 Melee 2 Maneuver 2	(Missile)	 Missile 2 Missile 1 Missile 1 Melee 1 Maneuver 1
(Cavalry)	 Missile 3 Melee 4 Melee 3 Fly 3 Fly 3	(Cavalry)	 Melee 3 Melee 2 Maneuver 3 Maneuver 2 Save 2	(Cavalry)	 Missile 1 Melee 1 Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1
(Magic)	 Magic 4 Magic 3 Melee 3 Save 2 Cantrip 4	(Magic)	 Magic 3 Magic 3 Magic 2 Melee 2 Maneuver 2	(Magic)	 Magic 2 Magic 1 Magic 1 Melee 1 Maneuver 1
	 Melee 4 Melee 4 Melee 4 Ferry 4 Ferry 4	Fly 4 Fly 4 Fly 4 Rend 4	 Melee 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4	Counter 4 Smite 4 Smite 4 Trample 4 Trample 4	
(*)	 Magic 4 Magic 4 Magic 4 Missile 4 Missile 4	Missile 4 Melee 4 Fly 4 Fly 4	 Melee 4 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Entangle 4 Entangle 4	

(*) L'abilità speciale dell'icona ID di questo mostro non funziona con le regole revised (tutti gli ID dei mostri contano 4 punti), pertanto viene sostituita con la possibilità di rilanciare il dado sommando il secondo risultato al primo, se possibile.

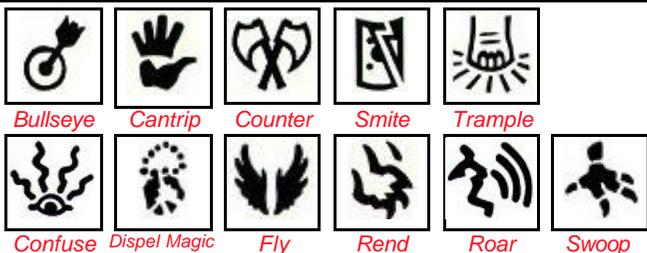
Magia: Rosso e Oro
Terreno: Highland

Abilità: quando sono in Highland raddoppiano i risultati di Maneuver ottenuti.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- **Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi conta come normali risultati Missile.
- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Confuse.** Durante un combattimento Melee o Missile, dopo che l'avversario ha fatto il suo lancio di dadi, questa icona permette a chi la ottiene di scegliere 4 punti di unità che devono ripetere il lancio.
- **Counter.** In un attacco Melee questa icona conta come un normale risultato di questo tipo. Durante un tiro per salvare, questa icona conta sia come Save che come colpi messi a segno immediatamente sull'esercito nemico, che non può tirare per salvare. Counter non causa rotta.
- **Dispel Magic.** Quando uno o più incantesimi bersagliano l'esercito o il territorio che contengono unità con questa abilità, esse vengono lanciate: se si ottiene almeno un risultato di questo tipo la magia viene negata e non ha effetto.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Rend.** Durante un attacco Melee questa icona conta come risultato di Melee, ma in più l'unità viene lanciata nuovamente e viene applicato anche il nuovo risultato in aggiunta ai precedenti. Durante un tiro di Maneuver, questa abilità conta come Maneuver.
- **Roar.** Durante un attacco Melee, questa abilità permette di scegliere 4 punti di unità avversarie che fuggono immediatamente in riserva.
- **Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.
- **Swoop.** Durante un attacco Missile, infligge 4 danni ad una singola unità avversaria, che non può salvarsi.
- **Trample.** Questa icona può essere utilizzata come Maneuver o Melee, a scelta. Durante un attacco Melee di tipo Charge, tuttavia, conta SIA come Melee, SIA come Maneuver (causando quindi doppi danni).

(Aria)

- 2 **HAILSTORM** Infligge 1 punto di danno all'esercito bersaglio, che può tirare i Save. Lanci multipli incrementano l'effetto o permettono di bersagliare eserciti diversi. In ogni caso ogni esercito effettua un solo tiro di Save indipendentemente dal numero di Hailstorm da cui è colpito.
- 2 **SUMMON BLUE DRAGONKIN.** Evoca 1 punto di unità Dragonkin Blu presso l'esercito che lancia l'incantesimo. Lanci multipli consentono di evocare unità Dragonkin di maggior valore o di evocarle presso eserciti differenti.
- 3 **BREATH OF LIFE.** Risorge 1 punto di unità morte che vengono riportate in gioco nell'esercito che lancia questo incantesimo. Lanci multipli permettono di resuscitare più unità e/o unità di maggior valore, a scelta del lanciatore della magia.
- 4 **WIND WALK.** L'esercito bersaglio guadagna 6 risultati Maneuver automatici fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia la magia. I risultati ottenuti restano in gioco per tutta la durata dell'incantesimo e non si consumano mano a mano che sono usati. Lanci multipli possono aumentare l'effetto o bersagliare eserciti differenti.
- 5 **LIGHTNING STRIKE** Uccide istantaneamente un'unità avversaria scelta dal lanciatore della magia, se questa non riesce ad ottenere un risultato ID. Lanci multipli colpiscono più unità.
- 7 **SUMMON BLUE DRAGON.** Evoca un Drago Blu in qualsiasi territorio a scelta del lanciatore dell'incantesimo.
- 4 **BLIZZARD.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia questo incantesimo, tutti i risultati Melee degli eserciti presenti nel territorio bersaglio sono dimezzati. Lanci multipli bersagliano più territori.
- 8 **DEGENERATE DRAGONKIN.** Tutte le unità Dragonkin nell'esercito bersaglio devono essere ridotte sostituendole con un ugual numero di unità di un punto inferiore; le unità hanno diritto a un tiro individuale che annulla questo effetto se ha risultato ID. Le unità che non è possibile ridurre (mancanza di unità adeguate per la sostituzione), sono rimosse dal gioco. Questa magia non è moltiplicabile.
- 2 **SCENT OF FEAR.** Un punto di unità nell'esercito bersaglio, a scelta del proprietario, fugge immediatamente in riserva. Lanci multipli aumentano l'effetto o colpiscono eserciti diversi.
- 3 **CALL OF THE WILD.** Consente di muovere immediatamente una propria unità Feral da un altro esercito a quello che ha lanciato l'incantesimo. Lanci multipli permettono di spostare più unità.
- 4 **WILDING.** Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia l'incantesimo, durante tutti i tiri dell'esercito bersaglio, il proprietario può scegliere un'unità (dopo il lancio) che raddoppia i risultati Melee o Save. Lanci multipli aumentano l'effetto (scegliere più unità) o bersagliano altri eserciti.
- 2 **DUST DEVIL.** Tutti i risultati di attacchi Missile rivolti verso un territorio o portati da esso verso un altro sono dimezzati (arrotondando per difetto) fino al termine del prossimo turno del giocatore che lancia questo incantesimo. Questa magia non è moltiplicabile.
- 3 **BLUE ELEMENTAL BLAST.** Consente di annullare fino a 2 punti di incantesimi non Blu già in gioco. Lanci multipli aumentano l'effetto (nega più punti di magia) o bersagliano più incantesimi in gioco.
- 5 **MIRAGE.** Tutte le unità di valore 1 presso il territorio bersaglio che non ottengono individualmente almeno un risultato Save, fuggono immediatamente in riserva. Lanci multipli bersagliano più terreni.

(Terra)

- 2 STONESKIN.** Dà 1 Save automatico all'esercito bersaglio, fino all'inizio del prossimo turno di chi lancia la magia, che resta attivo per tutta la durata, senza consumarsi. Lanci multipli di questo incantesimo consentono di aumentare il numero di Save o di bersagliare eserciti diversi.
- 2 SUMMON GOLD DRAGONKIN.** Evoca 1 punto di unità Dragonkin Oro presso l'esercito che lancia l'incantesimo. Lanci multipli consentono di evocare unità Dragonkin di maggior valore o di evocarle presso eserciti differenti.
- 3 DUST TO DUST.** Rimuove dal gioco 1 punto di unità avversarie già morte, a scelta del lanciatore dell'incantesimo. Lanci multipli consentono di rimuovere dal gioco più unità, unità di valore maggiore o entrambe le combinazioni, inoltre contentono di bersagliare le unità morte di giocatori diversi.
- 4 PATH.** Permette al lanciatore di muovere immediatamente una delle sue unità da un territorio ad un altro, formando così un nuovo esercito se nel territorio di arrivo non esistono altre unità amiche. Lanci multipli consentono di spostare più unità.
- 5 TRANSMUTE ROCK TO MUD.** Sottrae 6 punti dai risultati Maneuver dell'esercito bersaglio, fino all'inizio del prossimo turno del lanciatore di questo incantesimo. Questa magia colpisce anche le abilità speciali delle razze (come i risultati Maneuver che contano come Save, etc..) ed i danni addizionali provocati in un attacco Melee di tipo Charge. Lanci multipli aumentano l'effetto o possono bersagliare eserciti diversi.
- 7 SUMMON GOLD DRAGON.** Evoca un Drago Oro in qualsiasi territorio a scelta del lanciatore dell'incantesimo.
- 2 EARTH ARMOR.** Una unità guadagna 1 Save automatico che non conta per l'esercito in cui si trova, ma serve per effetti e magie che bersagliano direttamente l'unità e che fanno uno specifico quantitativo di danni o richiedono un tiro di salvataggio all'unità stessa. Il Save automatico si esaurisce appena usato e lanci multipli aumentano l'effetto o bersagliano unità diverse.
- 6 EXPLODE STONE.** Il lanciatore dell'incantesimo sceglie un oggetto magico/artefatto color Oro, che il proprietario deve assegnare ad una unità. Il portatore dell'oggetto deve tirare almeno un risultato Save, altrimenti viene ucciso e l'oggetto viene rimosso dal gioco.
- 9 CREATE MOUNTAIN.** Può essere lanciato solo se l'esercito si trova in Flatland o Swampland. Fino al termine del prossimo turno del lanciatore, il territorio in cui si trova l'esercito viene considerato essere AN-CHE Highland in aggiunta a ciò che è realmente. Lanci multipli bersagliano altri territori.
- 2 HIDE.** Il lanciatore di questo incantesimo nasconde 1 punto di sue unità fino al termine del suo prossimo turno. Le unità nascoste non fanno tiri e sono immuni dagli effetti di attacchi Melee, Missile ed anche di altre magie, per tutta la durata dell'incantesimo. Lanci multipli aumentano l'effetto o permettono di bersagliare più unità.
- 3 SAVAGE.** Il lanciatore dell'incantesimo sceglie 1 punto di unità avversarie che immediatamente fa un attacco Melee contro il proprio esercito, che può tirare i Save regolarmente. Lanci multipli aumentano l'effetto della magia.
- 4 BACKLASH.** Il lanciatore dell'incantesimo sceglie un territorio bersaglio in cui la magia avrà effetto fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che lancia l'incantesimo. Se un esercito è presente fa un'azione Magia e lancia incantesimi, esso dovrà tirare Save per difendersi da un numero di danni pari al totale di punti magici spesi, dopo la risoluzione delle magie lanciate.
- 8 MUCK MONSTER.** L'esercito che lancia questo incantesimo deve avere il controllo di un territorio minore di tipo Swampland, che è il bersaglio della magia. Il territorio minore diventa una unità mostro da 4 punti che può spostarsi da un territorio all'altro come le normali unità, le cui icone ID e Disaster contano come Save quando occorre contro magie e effetti. Se il territorio-mostro viene ucciso, torna ad essere un normale territorio minore, ma se non si trova in un territorio maggiore Swampland viene immediatamente rimosso dal gioco. Questo incantesimo non è moltiplicabile.

 <p>(Heavy) Melee 3 Melee 3 Melee 3 Save 3 Smite 4</p>	 <p>(Heavy) Melee 3 Melee 2 Melee 2 Maneuver 2 Save 3</p>	 <p>(Heavy) Melee 2 Melee 1 Melee 1 Save 1 Save 1</p>	
 <p>(Light) Melee 4 Melee 3 Maneuver 3 Maneuver 2 Counter 4</p>	 <p>(Light) Melee 3 Melee 3 Maneuver 2 Maneuver 2 Save 2</p>	 <p>(Light) Missile 1 Melee 2 Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1</p>	
 <p>(Missile) Missile 3 Missile 3 Missile 2 Melee 4 Bullseye 4</p>	 <p>(Missile) Missile 3 Missile 2 Missile 2 Melee 3 Save 2</p>	 <p>(Missile) Missile 2 Missile 1 Missile 1 Melee 1 Save 1</p>	
 <p>(Cavalry) Melee 4 Melee 3 Save 3 Trample 3 Trample 3</p>	 <p>(Cavalry) Melee 2 Melee 2 Maneuver 3 Maneuver 2 Save 2</p>	 <p>(Cavalry) Melee 1 Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1 Save 1</p>	
 <p>(Magic) Magic 4 Magic 3 Melee 2 Save 3 Cantrip 4</p>	 <p>(Magic) Magic 3 Magic 3 Magic 2 Melee 2 Save 2</p>	 <p>(Magic) Magic 2 Magic 1 Magic 1 Melee 1 Save 1</p>	
 <p>Magic 4 Magic 4 Melee 4 Melee 4</p>	Save 4 Save 4 Rend 4 Roar 4 Roar 4	 <p>Melee 4 Melee 4 Move 4 Save 4</p>	Dispel Magic 4 Dispel Magic 4 Fly 4 Fly 4 Smite 4
 <p>Melee 4 Melee 4 Melee 4 Save 4</p>	Fly 4 Fly 4 Rend 4 Swoop 4 Swoop 4	 <p>Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4</p>	Confuse 4 Confuse 4 Smite 4 Smite 4

Magia: Oro e Nero	Terreno: Swampland	Abilità: quando sono in Swampland raddoppiano i risultati di Maneuver ottenuti.
Azioni Normali	<i>Magic</i> <i>Missile</i> <i>Melee</i> <i>Maneuvers</i> <i>Save</i>	
Azioni Speciali	<i>Bullseye</i> <i>Cantrip</i> <i>Counter</i> <i>Rend</i> <i>Smite</i>	
	<i>Poison</i> <i>Regenerate</i> <i>Screech</i> <i>Smother</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Bullseye. In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi conta come normali risultati Missile. • Cantrip. Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate. • Counter. In un attacco Melee questa icona conta come un normale risultato di questo tipo. Durante un tiro per salvare, questa icona conta sia come Save che come colpi messi a segno immediatamente sull'esercito nemico, che non può tirare per salvare. Counter non causa rotta. • Poison. Durante un combattimento Melee questo risultato consente di scegliere 4 punti di unità nemiche che devono salvarsi oppure vengono uccise. Le unità che vengono coi uccise devono fare un ulteriore tiro per salvarsi, altrimenti sono rimosse dal gioco. • Regenerate. Questo risultato equivale a 4 Save oppure permette di riportare in campo 4 punti di unità morte nello stesso esercito della creatura che ha lanciato questa icona. • Rend. Durante un attacco Melee questa icona conta come risultato di Melee, ma in più l'unità viene lanciata nuovamente e viene applicato anche il nuovo risultato in aggiunta ai precedenti. Durante un tiro di Maneuver, questa abilità conta come Maneuver. • Screech. Durante un attacco Melee, sottrae 4 dai Save ottenuti dall'avversario, ma solo per verificare se va in rotta (regola opzionale). • Smite. Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee. • Smother. Durante un attacco Melee, consente a chi ottiene questo risultato di scegliere 4 punti di unità nemiche, ognuna delle quali deve immediatamente tirare un risultato di Maneuver oppure viene uccisa. 		

Maneuver 3 Maneuver 2 Maneuver 1 Wayfare 3	Maneuver 3 Maneuver 2 Maneuver 2 Maneuver 1	Maneuver 2 Maneuver 2 Maneuver 1 Maneuver 1																								
Melee 3 Melee 2 Melee 1 Decapitate 1	Melee 3 Melee 3 Melee 2 Melee 2	Melee 2 Melee 2 Melee 1 Melee 1																								
Missile 3 Missile 2 Missile 1 Impale 1	Missile 3 Missile 2 Missile 2 Missile 1	Missile 2 Missile 2 Missile 1 Missile 1																								
Magic 3 Magic 2 Magic 1 Attune 1	Magic 3 Magic 2 Magic 2 Magic 1	Magic 2 Magic 2 Magic 1 Magic 1																								
Save 3 Save 2 Save a Bash 4	Save 3 Save 2 Save 2 Save 1	Save 2 Save 2 Save 1 Save 1																								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left;">(Melee)</th> <th colspan="2" style="text-align: left;">(Magic)</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Melee 4 Melee 4 Melee 4 Melee 4</td> <td>Maneuver 4 Save 4 Save 4 Flurry 4 Flurry 4</td> <td>Magic 4 Magic 4 Magic 4 Magic 4 Melee 4</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left;">(Maneuver)</th> <th colspan="2" style="text-align: left;">(Save)</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Magic 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4</td> <td>Save 4 Save 4 Elevate 4 Elevate 4</td> <td>Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left;">(Missile)</th> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Missile 4 Missile 4 Missile 4 Missile 4 Melee 4</td> <td>Save 4 Save 4 Crush 4 Crush 4</td> <td></td> </tr> </table>	(Melee)		(Magic)			Melee 4 Melee 4 Melee 4 Melee 4	Maneuver 4 Save 4 Save 4 Flurry 4 Flurry 4	Magic 4 Magic 4 Magic 4 Magic 4 Melee 4	(Maneuver)		(Save)			Magic 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Elevate 4 Elevate 4	Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4	(Missile)					Missile 4 Missile 4 Missile 4 Missile 4 Melee 4	Save 4 Save 4 Crush 4 Crush 4			
(Melee)		(Magic)																								
	Melee 4 Melee 4 Melee 4 Melee 4	Maneuver 4 Save 4 Save 4 Flurry 4 Flurry 4	Magic 4 Magic 4 Magic 4 Magic 4 Melee 4																							
(Maneuver)		(Save)																								
	Magic 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Elevate 4 Elevate 4	Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4																							
(Missile)																										
	Missile 4 Missile 4 Missile 4 Missile 4 Melee 4	Save 4 Save 4 Crush 4 Crush 4																								

Generalità

Gli oggetti magici e gli artefatti sono considerati come le altre unità in gioco, hanno valore di 1, 2, 3 (oggetti) e 4 punti (artefatti), che deve essere considerato nella creazione degli eserciti e sono di un colore singolo. Gli oggetti magici non hanno una varietà di azioni diverse, ma sono specializzati su una singola azione e non hanno un'icona ID. Gli artefatti hanno effetti misti ed una icona ID che vale 4 punti come per i mostri.

Gli oggetti magici e gli artefatti non godono di alcun beneficio dovuto alle abilità delle razze o dei territori.

I risultati Magic di un oggetto magico non possono mai essere raddoppiati e devono essere usati per magie dello stesso colore dell'oggetto, purché sia un colore utilizzabile dall'esercito in cui l'oggetto si trova. L'icona ID dell'artefatto Dragon Staff può raddoppiare i punti Magic e usare magia non permessa a quell'esercito.

Gli oggetti magici e gli artefatti non possono essere uccisi, quindi non è possibile eliminarli come le altre unità per effetto dei danni subiti dall'esercito in combattimento.

Gli oggetti magici e gli artefatti in riserva non funzionano, pertanto non vengono lanciati con le altre unità.

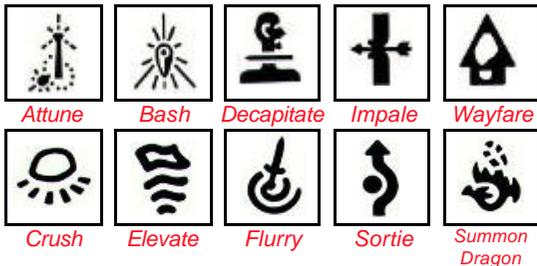
Assegnazione e trasporto di oggetti magici e artefatti

Oggetti magici e gli artefatti non possono stare da soli, ma devono essere trasportati da un'unità che abbia lo stesso colore, nel limite di un oggetto/artefatto per unità; se non vi sono abbastanza unità di un colore per l'assegnazione degli oggetti magici, quelli in più vengono rimossi dal gioco a scelta del proprietario.

Quando un'unità muove da un territorio ad un altro, può portare con sé un oggetto magico di colore appropriato.

Le unità Amazons possono trasportare oggetti magici di qualsiasi colore, le unità Undead solo quelli neri.

Azioni Speciali



- **Attune.** In un'azione Magic, dà 3 punti magia del colore desiderato dal possessore dell'oggetto e permette di convertire a quel colore anche il risultato Magic (non ID) di un'altra unità (la magia da lanciare deve essere un colore consentito per l'esercito).
- **Bash.** Quando si lancia per normali risultati Save conta come 3 Save, ma se durante un'azione Melee, questo risultato ritorce l'attacco Melee di un'unità a scelta del possessore dell'oggetto contro se stessa, che quindi deve difendersi dal proprio attacco per non morire. Nel combattimento con i Draghi, riflette il danno normale del drago contro sé stesso.
- **Crush.** Durante un attacco Missile, il possessore dell'oggetto sceglie 4 punti di unità avversarie che devono ottenere individualmente un risultato Maneuver oppure sono uccise; le unità così uccise devono a loro volta ottenere individualmente un risultato Save, altrimenti sono rimosse dal gioco.
- **Decapitate.** Durante l'attacco o il controattacco di un'azione Melee di tipo Skirmish, il difensore tira normalmente i suoi Save, quindi il possessore dell'oggetto sceglie e uccide un'unità che ha fatto un risultato ID.
- **Elevate.** Durante un attacco Melee, permette ad una unità di utilizzare il proprio risultato Missile nel combattimento.
- **Flurry.** Durante un attacco o un controattacco di un'azione Melee di tipo Skirmish, causa 4 punti di danno e l'artefatto viene immediatamente lanciato di nuovo. In un tiro per risultati Save nel corso di un attacco Melee, conta come 4 Save.
- **Impale.** Durante un attacco Missile, il difensore tira normalmente i suoi Save, quindi il possessore dell'oggetto sceglie e uccide un'unità che ha fatto un risultato ID.
- **Sortie.** Conta come 4 punti di Save o Melee, a seconda di cosa occorre al proprietario. In difesa da un attacco Melee di tipo Charge, conta sia come Melee che come Save.
- **Summon Dragon.** Durante un'azione di Magic, questo risultato evoca un Drago a scelta, indipendentemente dal colore, nello stesso territorio in cui si trova l'artefatto. Questa evocazione ha luogo anche se il giocatore non lo desidera.
- **Wayfare.** Durante un'azione di Maneuver (o in un attacco Charge) questo risultato conta come 3 normali Maneuver oppure permette all'unità di muoversi immediatamente verso un altro territorio a sua scelta o in riserva, portando con sé un'altra unità.

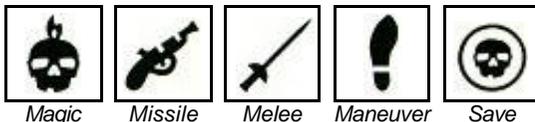
(Heavy)	Melee 4 Melee 3 Maneuver 2 Save 3 Smite 4	(Heavy)	Melee 3 Melee 2 Melee 2 Maneuver 3 Save 2	(Heavy)	Melee 2 Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Light)	Melee 3 Melee 3 Maneuver 2 Save 3 Counter 4	(Light)	Missile 2 Melee 3 Maneuver 3 Maneuver 2 Save 2	(Light)	Melee 2 Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1 Save 1
(Missile)	Missile 4 Missile 3 Melee 2 Save 3 Bullseye 4	(Missile)	Missile 3 Missile 3 Melee 2 Maneuver 2 Save 2	(Missile)	Missile 2 Missile 1 Maneuver 1 Save 1 Save 1
(Cavalry)	Missile 3 Melee 4 Save 3 Rend 3 Rend 3	(Cavalry)	Melee 2 Melee 2 Maneuver 3 Save 2	(Cavalry)	Melee 1 Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1 Save 1
(Magic)	Magic 4 Magic 3 Maneuver 3 Save 2 Cantrip 4	(Magic)	Magic 3 Magic 3 Magic 2 Maneuver 2 Save 2	(Magic)	Magic 2 Magic 1 Magic 1 Melee 1 Maneuver 1

Magic 4 Magic 4 Melee 4 Melee 4	Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4 Poison 4 Poison 4	Melee 4 Melee 4 Melee 4 Save 4	Fly 4 Fly 4 Fly 4 Screech 4 Screech 4
Melee 4 Melee 4 Melee 4 Save 4 Save 4	Save 4 Smite 4 Smother 4 Smother 4	Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4	Regenerate 4 Regenerate 4 Smite 4 Smite 4

Magia: Rosso e Nero
Terreno: Highland

Abilità: quando sono in Highland i risultati di Maneuver possono essere usati come Save.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- **Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi conta come normali risultati Missile.
- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Charm.** Durante un attacco Melee, il giocatore che ha ottenuto questo effetto sceglie 4 punti di unità avversarie i cui tiri si sommeranno a quelli del proprio esercito per l'attacco in corso.
- **Confuse.** Durante un combattimento Melee o Missile, dopo che l'avversario ha fatto il suo lancio di dadi, questa icona permette a chi la ottiene di scegliere 4 punti di unità che devono ripetere il lancio.
- **Counter.** In un attacco Melee questa icona conta come un normale risultato di questo tipo. Durante un tiro per salvare, questa icona conta sia come Save che come colpi messi a segno immediatamente sull'esercito nemico, che non può tirare per salvare. Counter non causa rotta.
- **Flame.** Durante un attacco Melee, uccide e rimuove dal gioco 2 punti di unità nemiche, che non hanno diritto a Save.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Illusion.** Durante un attacco Melee, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie 4 punti di unità avversarie, che saranno attaccate dal resto del loro esercito.
- **Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.
- **Stone.** Durante un attacco Missile, causa 4 punti di danno all'esercito avversario, senza possibilità di salvare.
- **Web.** In un'azione Melee, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie 4 punti di unità avversarie che vengono immediatamente lanciate: le unità che non producono risultati Save non possono essere nuovamente lanciate fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che ha ottenuto il risultato Web.

Generalità

Ogni giocatore può portare 1 punto di unità Dragonkin per ogni 3 punti di esercito, tali unità restano fuori dal gioco e entrano in campo solo evocandole magicamente come per i Draghi. I Dragonkin non possono essere evocati in riserva e una volta in un esercito ne fanno parte come unità a tutti gli effetti.

Le unità Dragonkin non possono lasciare il territorio in cui sono stati evocati e non possono costituire da sole un esercito. Se l'esercito cui appartengono viene distrutto o abbandona il territorio, le unità Dragonkin residue sono rimosse dal gioco e potranno rientrarvi solo rievocandole.

Le unità Dragonkin hanno un numero di Save automatici pari al loro valore in punti, che possono essere usati per l'intero esercito o per le singole unità Dragonkin a secondo di come serve.

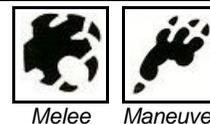
Le unità Dragonkin non hanno Magic né Missile, pertanto non vengono tirate quando il resto dell'esercito è lanciato per ottenere tali risultati (azioni Magic e Missile).

Le unità Dragonkin morte non vanno assieme alle altre unità, ma sono rimosse dal gioco, potranno rientrarvi solo con una nuova evocazione magica.

Le unità Dragonkin non possono usare oggetti magici né artefatti e non contano per il calcolo della proporzione uno-a-uno fra unità e oggetti.

Le unità Dragonkin non combattono i Draghi, non vengono lanciate e i loro Save automatici non si applicano, tuttavia possono essere usati come perdite a seguito del combattimento con i Draghi.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- **Belly.** L'unità Dragonkin non ha i suoi Save automatici per tutta la durata dell'azione in corso.
- **Breath.** L'alito delle unità Dragonkin dipende dal colore come quello dei Draghi, ma è di potenza ridotta.
 - Gold: Turn to Stone:** una singola unità dell'esercito avversario (a scelta del proprietario) deve ottenere almeno un risultato Save, altrimenti è uccisa.
 - Blu - Paralysis:** fino al termine del suo prossimo turno un'unità nemica a scelta del proprietario potrà solo fare tiri di Save.
 - Rosso - Flame:** il proprietario dell'esercito avversario sceglie una sua singola unità che viene immediatamente rimossa dal gioco.
 - Verde - Frost:** fino al termine del suo prossimo turno, una singola unità dell'esercito avversario a scelta del proprietario avrà tutti i risultati dei tiri dimezzati (arrotondando per difetto).
 - Nero - Disease:** una singola unità avversaria di valore inferiore a 4 punti (non Mostri quindi) a scelta del proprietario deve essere lanciata, se non ottiene il proprio ID è rimossa dal gioco.

	(Heavy)	(Heavy)	(Heavy)
	Melee 4 Melee 3 Maneuver 2 Belly 3 Breath 1	Melee 3 Melee 2 Melee 2 Maneuver 1 Belly 2	Melee 1 Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Belly 1
	(Light)	(Light)	(Light)
	Melee 3 Melee 3 Maneuver 3 Belly 3 Breath 1	Melee 2 Melee 2 Melee 2 Maneuver 2 Belly 2	Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1 Belly 1
	(Mount)	(Mount)	(Mount)
	Melee 3 Maneuver 3 Maneuver 3 Belly 3 Breath 1	Melee 2 Melee 2 Maneuver 2 Maneuver 2 Belly 2	Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1 Maneuver 1 Belly 1

Generalità

I Draghi non sono unità e non contano nel punteggio degli eserciti dei giocatori, anche se ciascuno ne deve portare uno per ogni 25 punti di esercito o frazione. I Draghi entrano in gioco solo evocandoli con la magia.

I Draghi attaccano all'inizio del turno di ogni giocatore, prima di ogni altra cosa, eventuali suoi eserciti presenti nello stesso territorio; il dado del Drago è lanciato dal giocatore che lo ha evocato. Se nello stesso territorio sono presenti più draghi, si veda sotto "Draghi contro Draghi".

L'esercito attaccato tira e conta i risultati Save per parare i danni del Drago, e sceglie i risultati Melee o Missile (il più alto) per infliggere danni al Drago.

I Draghi hanno 5 punti vita e 5 Save automatici (eccetto quando il risultato è Belly).

Se un esercito uccide un drago, può promuovere tutte le unità che è possibile, scambiando quelle in gioco con unità morte di 1 punto maggiore (i Rari possono essere promossi a Mostri).

Draghi contro Draghi

Se in un territorio sono presenti più Draghi di colori diversi, questi si attaccano fra loro anziché attaccare gli eserciti; ogni giocatore che ha evocato un Drago sceglierà il Drago bersaglio dell'attacco. Fra Draghi, ogni risultato Breath nega i 5 Save automatici fino alla fine del turno del giocatore attivo.

Se in un territorio sono presenti più Draghi dello stesso colore, essi attaccano simultaneamente l'esercito, che potrà però decidere di assegnare i risultati Melee ad un Drago e quelli Missile ad un altro.

Se sono presenti più Draghi, alcuni dello stesso colore ed altri diversi, quelli dello stesso colore attaccheranno simultaneamente uno stesso Drago di colore diverso.



- **Belly.** In questo attacco i 5 Save automatici del Drago non contano (bastano 5 danni per ucciderlo).

- **Breath.** Nel combattimento fra Draghi, nega i 5 Save automatici fino alla fine del turno del giocatore attivo, mentre contro gli eserciti l'effetto dipende dal colore del Drago:

Gold: Turn to Stone: 5 unità dell'esercito (a scelta del proprietario) devono ottenere individualmente almeno un Save, altrimenti sono uccise.

Blu - Paralysis: fino all'inizio del prossimo turno del giocatore proprietario dell'esercito, questo potrà solo fare tiri di Save (quindi non potrà fare danni al Drago al prossimo turno).

Rosso - Flame: il proprietario dell'esercito sceglie 5 punti di unità che vengono immediatamente rimosse dal gioco.

Verde - Frost: fino all'inizio del prossimo turno del giocatore proprietario dell'esercito, tutti i risultati dei tiri dell'esercito e delle sue unità sono dimezzati (arrotondando per difetto).

Nero - Disease: tutte le unità dell'esercito devono essere tirate e tutte quelle che danno risultato ID sono rimosse dal gioco.

- **Claw.** Causa 5 punti di danno.

- **Jaws.** Causa 10 punti di danno.

- **Tail.** Causa 3 punti di danno, inoltre il Drago viene rilanciato, sommando eventuali altri danni, fino a quando il risultato è diverso da Tail. I Save dell'esercito dovranno essere comparati rispetto al totale del Drago.

- **Treasure.** (Solo nei Draghi di tipo Wyrn) Dopo la risoluzione del combattimento, l'esercito può promuovere una singola unità (i Rari possono essere promossi a Mostri).

- **Wing.** (Solo nei Draghi di tipo Drake) Dopo la risoluzione del combattimento, il Drago vola via e potrà tornare in gioco solo con una nuova magia di evocazione.

1 x Breath
2 x Belly
4 x Claw
1 x Jaws
2 x Tail
2 x Wing

1 x Breath
2 x Belly
4 x Claw
1 x Jaws
3 x Tail
1 x Treasure

(Heavy)	Missile 2 Melee 5 Melee 1 Save 3 Smite 4	(Heavy)	Missile 2 Melee 4 Melee 2 Maneuver 2 Save 2	(Heavy)	Missile 1 Melee 2 Melee 1 Melee 1 Save 1
(Light)	Melee 5 Melee 1 Maneuver 5 Maneuver 1 Counter 4	(Light)	Missile 2 Melee 4 Melee 1 Maneuver 4 Maneuver 1	(Light)	Missile 1 Melee 2 Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1
(Missile)	Missile 5 Missile 3 Missile 1 Melee 3 Bullseye 4	(Missile)	Missile 4 Missile 2 Missile 2 Melee 2 Maneuver 2	(Missile)	Missile 2 Missile 1 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Cavalry)	Missile 4 Melee 4 Melee 2 Fly 5 Fly 1	(Cavalry)	Melee 4 Melee 1 Maneuver 3 Maneuver 2 Save 2	(Cavalry)	Missile 1 Melee 1 Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1
(Magic)	Magic 5 Magic 2 Melee 3 Save 2 Cantrip 4	(Magic)	Magic 4 Magic 2 Magic 2 Melee 2 Maneuver 2	(Magic)	Magic 2 Magic 1 Magic 1 Maneuver 1 Save 1

Magic 4 Melee 4 Save 4 Save 4	Charm 4 Confuse 4 Flame 2 Illusion 4 Stone 4	Missile 4 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Web 4 Web 4
Melee 4 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Flame 2 Flame 2	Magic 4 Magic 4 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4	Save 4 Counter 4 Illusion 4 Illusion 4

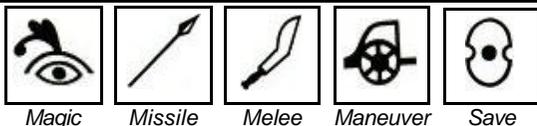
Magia: Vedi abilità
Terreno:  Flatland

Abilità: durante attacchi Missile in Flatland, i risultati di Maneuver possono essere usati come Missile.

Abilità speciali

- **Magia:** unità Amazons possono lanciare magia dei colori del territorio in cui si trovano, ma raddoppiano i punti magia solo se si trovano in un territorio con Standing Stones visibile (anche se non lo controllano).
- **Missile da riserva:** quando sono in riserva, queste unità possono fare attacchi Missile verso la frontiera o il territorio di casa degli avversari; inoltre, i loro risultati Missile si aggiungono ai risultati Magic di eventuali altre unità in riserva che cercano di lanciare magia

Azioni Normali



Magic Missile Melee Maneuver Save

Azioni Speciali



Bullseye Cantrip Counter Smite Trample
 Double Strike Flame Fly Kick Rend Stone

- **Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi conta come normali risultati Missile.
- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Counter.** In un attacco Melee questa icona conta come un normale risultato di questo tipo. Durante un tiro per salvare, questa icona conta sia come Save che come colpi messi a segno immediatamente sull'esercito nemico, che non può tirare per salvare. Counter non causa rotta.
- **Double Strike.** Durante un combattimento Melee causa 4 punti di danno, inoltre si rilanci il dado e si applichi anche il nuovo risultato ottenuto.
- **Flame.** Durante un attacco Melee, uccide e rimuove dal gioco 2 punti di unità nemiche, che non hanno diritto a Save.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Kick.** Infiolge 4 punti di danno ad una unità a scelta del giocatore che ha ottenuto questo risultato.
- **Rend.** Durante un attacco Melee questa icona conta come risultato di Melee, ma in più l'unità viene lanciata nuovamente e viene applicato anche il nuovo risultato in aggiunta ai precedenti. Durante un tiro di Maneuver, questa abilità conta come Maneuver.
- **Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.
- **Stone.** Durante un attacco Missile, causa 4 punti di danno all'esercito avversario, senza possibilità di salvare.
- **Trample.** Questa icona può essere utilizzata come Maneuver o Melee, a scelta. Durante un attacco Melee di tipo Charge, tuttavia, conta SIA come Melee, SIA come Maneuver (causando quindi doppi danni).

(Heavy)	(Heavy)	(Heavy)
 Melee 6 Melee 2 Maneuver 2 Save 2 Smite 4	 Melee 4 Melee 3 Melee 1 Maneuver 2 Save 2	 Melee 2 Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Light)	(Light)	(Light)
 Melee 5 Melee 2 Maneuver 3 Maneuver 2 Counter 4	 Melee 4 Melee 3 Melee 1 Maneuver 3 Maneuver 1	 Melee 2 Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1
(Missile)	(Missile)	(Missile)
 Missile 6 Missile 1 Maneuver 3 Maneuver 2 Flaming Arrow 4	 Missile 4 Missile 3 Missile 2 Maneuver 2 Maneuver 1	 Missile 2 Missile 1 Missile 1 Maneuver 1 Maneuver 1
(Cavalry)	(Cavalry)	(Cavalry)
 Melee 2 Maneuver 6 Maneuver 2 Save 2 Fly 4	 Melee 2 Melee 1 Maneuver 4 Maneuver 3 Save 2	 Melee 1 Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1 Save 1
(Magic)	(Magic)	(Magic)
 Magic 6 Magic 2 Maneuver 2 Save 2 Cantrip 4	 Magic 4 Magic 3 Magic 1 Maneuver 2 Save 2	 Magic 2 Magic 1 Magic 1 Maneuver 1 Save 1

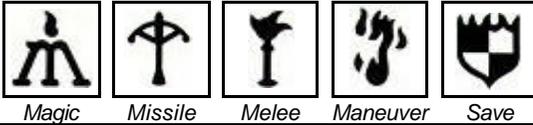
 Magic 4 Missile 4 Missile 4 Melee 4	Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4 Bullseye 4	 Missile 4 Missile 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Maneuver 4 Save 4 Save 4 Poison 4
 Magic 4 Magic 4 Magic 4 Melee 4	Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4 Cantrip 4	 Missile 4 Missile 4 Missile 4 Melee 4 Melee 4	Fly 4 Fly 4 Web 4 Web 4
 Magic 4 Magic 4 Missile 4 Melee 4	Confuse 4 Dispel Magic 4 Dispel Magic 4 Fly 4 Fly 4		

Magia: Verde e Rosso
Terreno: nessuno

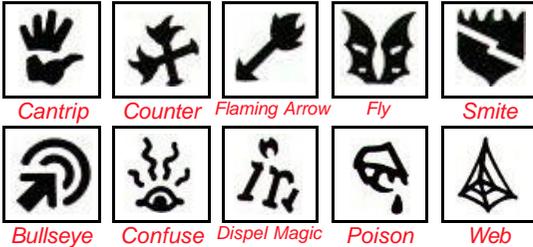
Abilità speciali

- **Tocco ustionante:** quando gli Scalders tirano per i Save in un attacco Melee, l'esercito avversario subisce un danno per ogni risultato Save ottenuto (anche con Fly), che può essere annullato solo da salvataggi da magia. Questo potere funziona solo nell'attacco e non nel controattacco di un'azione Melee di tipo Skirmish. Le unità Scalders dell'esercito avversario subiscono anch'esse questo effetto.
- **Intangibilità:** le unità Scalders possono diventare incorporee, pertanto quando subiscono un attacco Missile, ciascuna unità di questo tipo dà all'esercito cui appartiene un Save automatico.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- **Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi conta come normali risultati Missile.
- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Confuse.** Durante un combattimento Melee o Missile, dopo che l'avversario ha fatto il suo lancio di dadi, questa icona permette a chi la ottiene di scegliere 4 punti di unità che devono ripetere il lancio.
- **Counter.** In un attacco Melee questa icona conta come un normale risultato di questo tipo. Durante un tiro per salvare, questa icona conta sia come Save che come colpi messi a segno immediatamente sull'esercito nemico, che non può tirare per salvare. Counter non causa rotta.
- **Dispel Magic.** Quando uno o più incantesimi bersagliano l'esercito o il territorio che contengono unità con questa abilità, esse vengono lanciate: se si ottiene almeno un risultato di questo tipo la magia viene negata e non ha effetto.
- **Flaming Arrow.** In un attacco Missile, causa un danno per ogni icona di questo tipo ad un'unità avversaria scelta dal giocatore che ha ottenuto questo risultato. L'unità bersaglio tira per salvarsi e se non genera abbastanza Save da restare in vita, ripete il tiro una seconda volta: se ancora non genera abbastanza Save è rimossa dal gioco, altrimenti è morta.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Poison.** Durante un combattimento Melee questo risultato consente di scegliere 4 punti di unità nemiche che devono salvarsi oppure vengono uccise. Le unità che vengono così uccise devono fare un ulteriore tiro per salvarsi, altrimenti sono rimosse dal gioco.
- **Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.
- **Web.** In un'azione Melee, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie 4 punti di unità avversarie che vengono immediatamente lanciate: le unità che non producono risultati Save non possono essere nuovamente lanciate fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che ha ottenuto il risultato Web.

(Heavy)	Melee 4 Melee 3 Maneuver 2 Save 3 Smite 4	(Heavy)	Melee 3 Melee 2 Melee 2 Maneuver 3 Save 2	(Heavy)	Melee 2 Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Light)	Melee 3 Melee 3 Maneuver 3 Save 3 Counter 4	(Light)	Missile 2 Melee 3 Maneuver 3 Maneuver 2 Save 2	(Light)	Missile 1 Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1 Save 1
(Missile)	Missile 4 Missile 3 Melee 2 Save 3 Bullseye 4	(Missile)	Missile 3 Missile 3 Melee 2 Maneuver 2 Save 2	(Missile)	Missile 2 Missile 1 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Cavalry)	Missile 3 Melee 4 Save 3 Trample 3 Trample 3	(Cavalry)	Melee 2 Melee 2 Maneuver 3 Maneuver 3 Save 2	(Cavalry)	Melee 2 Maneuver 1 Maneuver 1 Maneuver 1 Save 1
(Magic)	Magic 5 Magic 4 Maneuver 2 Save 2 Cantrip 3	(Magic)	Magic 4 Magic 3 Magic 2 Maneuver 2 Save 1	(Magic)	Magic 2 Magic 1 Magic 1 Maneuver 1 Save 1

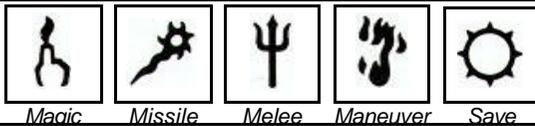
Missile 4 Missile 4 Melee 4 Melee 4	Maneuver 4 Maneuver 4 Kick 4 Kick 4 Trample 4	Melee 4 Melee 4 Melee 4 Save 4 Save 4	Flame 2 Fly 4 Rend 4 Smite 4
Melee 4 Melee 4 Melee 4 Save 4 Save 4	Save 4 Save 4 Double Strike 4 Double Strike 4	Melee 4 Melee 4 Melee 4 Melee 4	Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4 Stone 4 Stone 4

Magia: Rosso e Blu
 Terreno: Flatland e Coastland

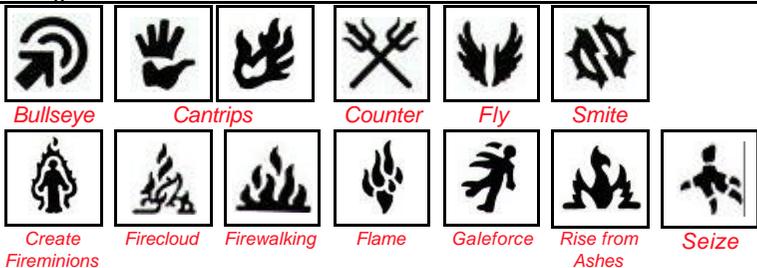
Abilità speciali

- **Viaggiare con il vento:** nella fase di riserva, le unità di Firewalkers possono muovere da qualsiasi territorio Flatland o Coastland in qualsiasi altro territorio direttamente, senza passare per le riserve.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- **Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi, conta come normali risultati Missile.
- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Counter.** In un attacco Melee questa icona conta come un normale risultato di questo tipo. Durante un tiro per salvare, questa icona conta sia come Save che come colpi messi a segno immediatamente sull'esercito nemico, che non può tirare per salvare. Counter non causa rotta.
- **Create Fireminions.** Materializza una creatura d'ombra che dà all'esercito 4 punti di Magic, Missile, Melee, Maneuver o Save, a secondo del risultato necessario.
- **Firecloud.** Durante un attacco missile, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie 4 punti di unità avversarie che devono immediatamente tirare almeno un risultato Maneuver o sono uccise.
- **Firewalking.** Il mostro può muoversi, assieme ad un massimo di 3 punti di unità alleate, dal terreno in cui si trova ad uno qualsiasi dove rimane con le unità trasportate. Questo potere funziona indipendentemente dalla faccia del dado territorio di partenza.
- **Flame.** Durante un attacco Melee, uccide e rimuove dal gioco 2 punti di unità nemiche che non hanno diritto a Save.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Galeforce.** L'esercito bersaglio di questo potere ignora tutti i risultati Fly fino alla fine del prossimo turno del giocatore che controlla il mostro che ha generato questo risultato.
- **Rise from Ashes.** Conta normalmente come 4 Save. Inoltre, se il mostro viene ucciso o sepolto, si rilancia e se esce questo risultato va nell'area riserve (anziché fra i morti o fuori dal gioco).
- **Seize.** Durante un attacco Missile, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie 4 punti di unità avversarie che devono produrre almeno un Save individualmente, altrimenti vanno in riserva.
- **Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.

(Heavy missile)	(heavy missile)	(Heavy missile)
Missile 4 Missile 3 Save 2 Fly 3 Bullseye 4	Missile 4 Missile 3 Melee 1 Save 2 Fly 2	Missile 2 Missile 1 Melee 1 Save 1 Fly 1
(Light missile)	(Light missile)	(Light missile)
Missile 3 Missile 2 Melee 3 Fly 4 Volley 4	Missile 3 Missile 3 Missile 2 Melee 2 Fly 2	Missile 2 Missile 1 Missile 1 Melee 1 Fly 1
(Missile)	(Missile)	(Missile)
Melee 3 Melee 2 Save 3 Fly 4 Smite 4	Melee 4 Melee 3 Melee 1 Maneuver 2 Fly 2	Melee 2 Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Fly 1
(Cavalry)	(Cavalry)	(Cavalry)
Melee 3 Melee 2 Save 4 Maneuver 3 Rend 4	Missile 2 Melee 3 Maneuver 3 Maneuver 2 Save 2	Missile 1 Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1 Save 1
(Magic)	(Magic)	(Magic)
Magic 4 Magic 2 Missile 2 Cantrip 4 Fly 4	Magic 3 Magic 2 Magic 1 Missile 3 Fly 3	Magic 2 Magic 1 Missile 1 Melee 1 Fly 1

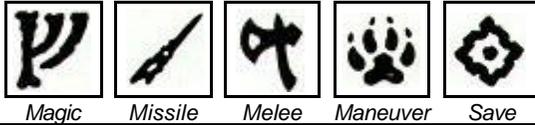
Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Double Strike 4 Double Strike 4 Frost Breath 4	Magic 4 Missile 4 Missile 4 Melee 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Cantrip 4 Smite 4
Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Save 4 Swallow 4 Swallow 4	Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4	Howl 4 Howl 4 Rend 4 Rend 4
Missile 4 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Save 4	Rend 4 Rend 4 Surprise 4 Surprise 4		

Magia: Nero e Blu (vedi anche abilità speciali)
Terreno: nessuno

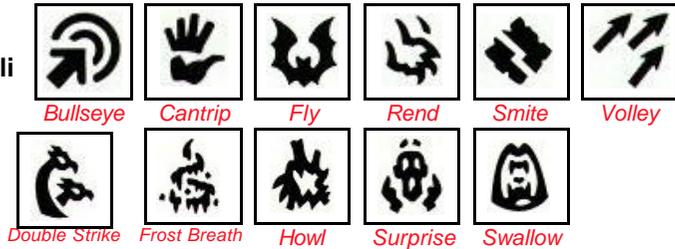
Abilità Speciali

- **Natura antimagica:** non possono mai raddoppiare i punti magia, a meno che non controllino un territorio con l'icona Standing Stones. Inoltre, ogni volta che un esercito nemico tira per un'azione Magic, è possibile lanciare le unità Frostwings che si trovano in quello stesso territorio, e tutti i risultati Magic non-ID vengono sottratti dal risultato totale del nemico. Se vi sono più eserciti con unità Frostwing, tutti possono tirare, ma si applica solo la deduzione maggiore fra tutte quelle ottenute, le altre sono ignorate.
- **Volò:** i Frostwing sono maestri dell'aria e anche le unità di minor valore hanno l'abilità Fly.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- **Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi conta come normali risultati Missile.
- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Double Strike.** Durante un combattimento Melee causa 4 punti di danno, inoltre si rilanci il dado e si applichi anche il nuovo risultato ottenuto.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Frost Breath.** Quattro unità a scelta del giocatore che ha ottenuto questo risultato hanno tutti i tiri dimezzati fino al termine del turno successivo del giocatore cui appartengono.
- **Howl.** L'esercito avversario ha una penalità di -4 a tutti i tiri fino al termine dell'azione in corso.
- **Rend.** Durante un attacco Melee questa icona conta come risultato di Melee, ma in più l'unità viene lanciata nuovamente e viene applicato anche il nuovo risultato in aggiunta ai precedenti. Durante un tiro di Maneuver, questa abilità conta come Maneuver.
- **Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.
- **Surprise.** In un attacco Melee, l'esercito avversario non può fare tiri di controattacco.
- **Swallow.** Durante un attacco Melee, un'unità a scelta del giocatore che ha ottenuto questo risultato viene immediatamente rimossa dal gioco se non riesce a ottenere il suo ID.
- **Volley.** In un attacco Missile, queste icone contano come normali risultati Missile, in un tiro di Save contro un attacco Missile, sono sia risultati Save che danni immediati all'attaccante, che non può salvarsi.

(Heavy)	(Heavy)	(Heavy)
Missile 3 Melee 3 Maneuver 3 Save 3 Smite 4	Missile 2 Melee 3 Melee 3 Maneuver 2 Save 2	Missile 1 Melee 2 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Light)	(Light)	(Light)
Missile 3 Melee 3 Melee 3 Maneuver 3 Counter 4	Missile 3 Melee 3 Melee 2 Maneuver 3 Save 1	Missile 1 Melee 1 Melee 1 Maneuver 2 Save 1
(Missile)	(Missile)	(Missile)
Missile 4 Melee 3 Maneuver 3 Save 2 Bullseye 4	Missile 3 Missile 3 Melee 2 Maneuver 2 Save 2	Missile 2 Missile 1 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Cavalry)	(Cavalry)	(Cavalry)
Missile 4 Melee 4 Maneuver 2 Save 2 Fly 4	Missile 3 Melee 3 Maneuver 2 Maneuver 2 Save 2	Missile 1 Melee 2 Maneuver 1 Maneuver 1 Save 1
(Magic)	(Magic)	(Magic)
Magic 3 Magic 3 Magic 3 Maneuver 4 Cantrip 3	Magic 3 Magic 2 Magic 2 Magic 2 Maneuver 3	Magic 1 Magic 1 Magic 1 Magic 1 Maneuver 2

Melee 4 Melee 4 Cantrip 4 Counter 4	C. Fireminions 4 C. Fireminions 4 Fly 4 Fly 4 Smite 4	Magic 4 Melee 4 Melee 4 Save 4 Save 4	Cantrip 4 Firecloud 4 Firewalking 3 Galeforce 4
Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Flame 2 Flame 2	Save 4 Save 4 Fly 4 Fly 4	Rise fr. Ashes 4 Rise fr. Ashes 4 Seize 4 Seize 4 Smite 4
Magic 4 Missile 4 Melee 4 Melee 4	Save 4 Save 4 Cantrip 4 Smite 4		

Magia: Nero
Terreno: nessuno

Abilità speciali

- **Resistenza:** quando un'unità Undead muore, può essere sostituita con una morta di valore inferiore. Quando un'unità Undead sarebbe rimossa dal gioco, se tira ID resta invece fra i morti normali.
- **Lentezza:** le unità Undead non vengono tirate in attacchi Melee di tipo Charge (non partecipano).

Azioni Normali



Magic Melee Maneuvers Save

Azioni Speciali



Cantrip Convert Scare Vanish Wither



Dispel Magic Fly Plague Rend Slay Smite Stun Trample

- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Convert.** Durante un attacco Melee, il giocatore che ottiene questo risultato seleziona un'unità avversaria di valore inferiore al numero di icone convert ottenute. L'unità bersaglio viene lanciata e se non ottiene risultati Save è uccisa e viene sostituita da un'unità Undead di valore uguale o inferiore, che viene presa dai morti e aggiunta all'esercito che ha ottenuto il risultato convert.
- **Dispel Magic.** Quando uno o più incantesimi bersagliano l'esercito o il territorio che contengono unità con questa abilità, esse vengono lanciate: se si ottiene almeno un risultato di questo tipo la magia viene negata e non ha effetto.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Plague.** Durante un attacco Melee, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie un'unità avversaria come portatore della pestilenza, che se non ottiene il suo ID viene infettato. Il giocatore che controlla il portatore infetto sceglie un'altra sua unità per resistere e il portatore viene lanciato per ottenere risultati Melee, dopo di che muore; se l'attacco uccide il difensore, questo diventa un nuovo portatore infetto e si ripete quanto sopra, fino a che un portatore infetto non riesce ad uccidere un difensore.
- **Rend.** Durante un attacco Melee questa icona conta come risultato di Melee, ma in più l'unità viene lanciata nuovamente e viene applicato anche il nuovo risultato in aggiunta ai precedenti. Durante un tiro di Maneuver, questa abilità conta come Maneuver.
- **Scare.** Durante un attacco Melee, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie unità avversarie per un totale di punti pari al numero di icone scare ottenute. Le unità scelte devono essere lanciate: quelle che ottengono un risultato ID sono immediatamente uccise, le altre fuggono in riserva.
- **Slay.** Durante un attacco Melee, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie un'unità avversaria che muore se non ottiene il proprio ID come salvataggio.
- **Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.
- **Stun.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, il giocatore che ottiene questo risultato sceglie 4 punti di unità avversarie e può rilanciare la propria unità che ha ottenuto lo stun. Le unità bersaglio possono salvarsi se ottengono risultati Maneuver, altrimenti non potranno essere lanciate nuovamente per tutto il turno.
- **Trample.** Questa icona può essere utilizzata come Maneuver o Melee, a scelta. Durante un attacco Melee di tipo Charge, tuttavia, conta SIA come Melee, SIA come Maneuver (causando quindi doppi danni).
- **Vanish.** Queste icone contano come normali risultati Save, inoltre l'unità che ottiene questo risultato può immediatamente muovere in un altro territorio.
- **Wither.** Durante un attacco Melee, questa abilità comporta un malus di -1 al tiro di Save di un'unità bersaglio nemica, che dura fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che ha ottenuto questo risultato. Tutte le icone Wither di un dado devono bersagliare una stessa unità. Un'unità colpita da Wither che ottiene un risultato pari a zero viene uccisa.

(Heavy)	(Heavy)	(Heavy)
Melee 5 Melee 2 Save 3 Save 2 Smite 4	Melee 4 Melee 3 Melee 1 Save 2 Save 2	Melee 2 Melee 1 Melee 1 Save 1 Save 1
(Light)	(Light)	(Light)
Missile 3 Melee 4 Maneuver 3 Save 2 Poison 4	Missile 2 Melee 3 Melee 2 Maneuver 3 Save 2	Missile 1 Melee 2 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Cavalry)	(Cavalry)	(Cavalry)
Maneuver 5 Maneuver 2 Save 3 Save 2 Coil 4	Melee 2 Maneuver 4 Maneuver 2 Save 2 Save 2	Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1 Save 1 Save 1
(Missile)	(Missile)	(Missile)
Missile 5 Missile 2 Missile 2 Save 3 Bullseye 4	Missile 4 Missile 2 Missile 2 Melee 2 Save 2	Missile 2 Missile 1 Missile 1 Melee 1 Save 1
(Magic)	(Magic)	(Magic)
Magic 5 Magic 3 Melee 2 Save 2 Cantrip 4	Magic 4 Magic 2 Magic 2 Melee 2 Save 2	Magic 2 Magic 1 Magic 1 Melee 1 Save 1

Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Save 4	Rend 4 Surprise 4 Surprise 4 Tail 4 Tail 4	Melee 4 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Smother 4 Smother 4 Surprise 4
Magic 4 Magic 4 Missile 4 Melee 4 Melee 4	Maneuver 4 Save 4 Save 4 Coil 4	Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Save 4	Poison 4 Poison 4 Surprise 4 Wave 4 Wave 4
Melee 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4	Poison 4 Smite 4 Smite 4 Trample 4 Trample 4		

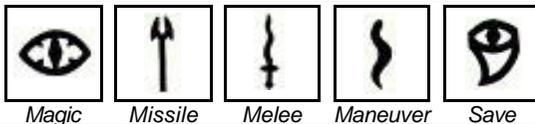
Magia: Verde e Nero
Terreno:  Swampland

Abilità: quando sono in Swampland i risultati di Maneuver ottenuti possono essere usati come Save.

Abilità speciali

- Mutazioni:** all'inizio del gioco, si costituisca una "Promotional Pool" costituita di unità Swampwalker (non mostri) per un totale pari ad un terzo dei punti schierati in campo di questa razza. All'inizio del turno di ogni giocatore, per ciascun esercito non in riserva che contiene almeno un'unità Swampwalker egli può scegliere fino a 3 punti di unità avversarie in riserva, ognuna delle quali deve tirare risultati Save altrimenti muore. Per ogni unità così uccisa ne entra in campo una di ugual valore dal "Promotional Pool"; se non rimangono unità o sono di valore diverso, la mutazione non si può fare e non si uccidono avversari. E' possibile bersagliare una sola volta ciascuna riserva, e non è possibile bersagliare la propria.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i Draghi, conta come normali risultati Missile.
- Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- Coil.** In un attacco Melee infligge 4 danni ad una singola unità avversaria, che tira per salvarsi; eventuali risultati di Melee si applicano subito all'unità che ha causato il coil, che non può salvarsi a sua volta.
- Poison.** Durante un combattimento Melee questo risultato consente di scegliere 4 punti di unità nemiche che devono salvarsi oppure vengono uccise. Le unità che vengono così uccise devono fare un ulteriore tiro per salvarsi, altrimenti sono rimosse dal gioco.
- Rend.** Durante un attacco Melee questa icona conta come risultato di Melee, ma in più l'unità viene lanciata nuovamente e viene applicato anche il nuovo risultato in aggiunta ai precedenti. Durante un tiro di Maneuver, questa abilità conta come Maneuver.
- Smite.** Durante un attacco Melee di tipo Skirmish, queste icone causano colpi che non possono essere salvati; le unità uccise da Smite devono essere eliminate prima che il resto dell'esercito tiri per salvare dagli altri normali risultati Melee.
- Smother.** Durante un attacco Melee, consente a chi ottiene questo risultato di scegliere 4 punti di unità nemiche, ognuna delle quali deve immediatamente tirare un risultato di Maneuver oppure viene uccisa.
- Surprise.** In un attacco Melee, l'esercito avversario non può fare tiri di controattacco.
- Tail.** In un attacco Melee causa 2 punti di danno all'esercito avversario e si rilancia l'unità, applicando anche i nuovi risultati; eventuali salvataggi dovranno essere fatti sul totale finale di danno.
- Trample.** Questa icona può essere utilizzata come Maneuver o Melee, a scelta. Durante un attacco Melee di tipo Charge, tuttavia, conta SIA come Melee, SIA come Maneuver (causando quindi doppi danni).
- Wave.** Quando un esercito avversario viene lanciato per risultati Save in un territorio in cui c'è una creatura con questa abilità, essa viene lanciata e se si ottiene questo risultato i Save avversari sono diminuiti di 4 punti. Durante un'azione di Maneuver, questo risultato sottrae 4 dai Maneuver generati dal nemico.

(Heavy)	 Melee 4 Melee 3 Melee 3 Save 3 Wither 3	(Heavy)	 Melee 3 Melee 2 Melee 2 Save 3 Save 2	(Heavy)	 Melee 2 Melee 1 Melee 1 Save 1 Save 1
(Light)	 Melee 4 Melee 3 Save 3 Save 3 Scare 3	(Light)	 Melee 3 Melee 2 Maneuver 2 Save 3 Save 2	(Light)	 Melee 2 Melee 1 Maneuver 1 Save 1 Save 1
(Skirmisher)	 Melee 3 Melee 3 Maneuver 4 Save 3 Vanish 3	(Skirmisher)	 Melee 2 Melee 2 Maneuver 3 Save 3 Save 2	(Skirmisher)	 Melee 1 Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1 Save 1
(Light Magic)	 Magic 3 Melee 4 Melee 3 Save 3 Convert 3	(Light Magic)	 Magic 2 Melee 3 Melee 2 Save 3 Save 2	(Light Magic)	 Magic 1 Melee 2 Melee 1 Save 1 Save 1
(Heavy Magic)	 Magic 3 Magic 3 Melee 3 Save 3 Cantrip 4	(Heavy Magic)	 Magic 3 Magic 2 Melee 3 Melee 2 Save 2	(Heavy Magic)	 Magic 2 Magic 1 Melee 1 Melee 1 Save 1

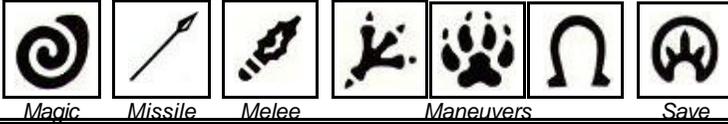
 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Smite 4 Stun 4 Stun 4	 Magic 4 Magic 4 Melee 4 Save 4	Cantrip 4 Fly 4 Fly 4 Rend 4 Smite 4
 Melee 4 Melee 4 Save 4 Save 4	Maneuver 4 Maneuver 4 Dispel Magic 4 Dispel Magic 4 Smite 4	 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4	Plague 4 Plague 4 Slay 4 Slay 4
 Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Trample 4 Trample 4		

Magia: Oro e Blu
Terreno: nessuno

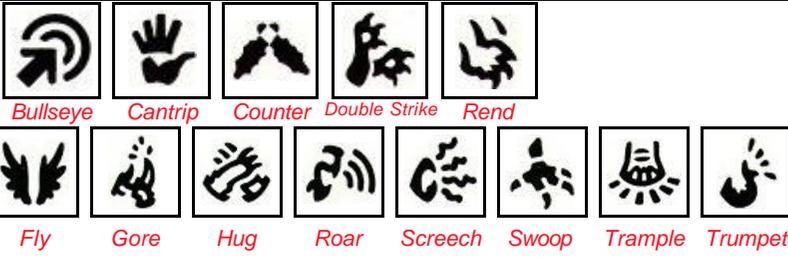
Abilità speciali

- **Procreazione:** all'inizio del turno di ogni giocatore, ogni suo esercito non in riserva che contenga almeno un'unità *Ferals* ne produce una nuova da 1 punto presa dai morti (se disponibile), oppure può promuoverne una, sostituendola con un'unità morta di 1 punto superiore.

Azioni Normali



Azioni Speciali



- **Bullseye.** In un'azione Missile, questo attacco colpisce un'unità a scelta del giocatore in azione, che deve tirare per salvarsi; se non vi riesce, viene eliminata prima che il resto dell'esercito tiri per i salvataggi dagli altri risultati Missile normali. Contro i *Draghi*, conta come normali risultati Missile.
- **Cantrip.** Durante un'azione Magic, queste icone contano come normali punti di magia. In qualsiasi altra azione, compresi i tiri per salvare, contano comunque come punti magia (non raddoppiabili) che possono essere usati per magie immediate.
- **Counter.** In un attacco Melee questa icona conta come un normale risultato di questo tipo. Durante un tiro per salvare, questa icona conta sia come Save che come colpi messi a segno immediatamente sull'esercito nemico, che non può tirare per salvare. Counter non causa rotta.
- **Dispel Magic.** Quando uno o più incantesimi bersagliano l'esercito o il territorio che contengono unità con questa abilità, esse vengono lanciate: se si ottiene almeno un risultato di questo tipo la magia viene negata e non ha effetto.
- **Double Strike.** Durante un combattimento Melee causa 4 punti di danno, inoltre si rilanci il dado e si applichi anche il nuovo risultato ottenuto.
- **Fly.** Queste icone possono essere usate come Save o come Maneuver, a scelta.
- **Gore.** In un attacco Melee conta come 2 punti Melee su un'unità che ha diritto a un tiro di Save e se muore è sepolta.
- **Hug.** Durante un attacco Melee conta come 4 punti su un'unità che non ha diritto a Save, ma tira direttamente per un controattacco sulla creatura che ha causato i danni hug.
- **Rend.** Durante un attacco Melee questa icona conta come risultato di Melee, ma in più l'unità viene lanciata nuovamente e viene applicato anche il nuovo risultato in aggiunta ai precedenti. Durante un tiro di Maneuver, questa abilità conta come Maneuver.
- **Roar.** Durante un attacco Melee, questa abilità permette di scegliere 4 punti di unità avversarie che fuggono immediatamente in riserva.
- **Screech.** Durante un attacco Melee, sottrae 4 dai Save dell'avversario, ma solo per verificare se va in rotta (opzionale).
- **Swoop.** Durante un attacco Missile causa 4 danni ad una singola unità che non ha diritto a Save.
- **Trample.** Questa icona può essere utilizzata come Maneuver o Melee, a scelta. Durante un attacco Melee di tipo Charge, tuttavia, conta SIA come Melee, SIA come Maneuver (causando quindi doppi danni).
- **Trumpet.** Durante un attacco Melee, sia in un tiro per colpire che per salvare, tutte le unità *Feral* dell'esercito raddoppiano i loro risultati.

(Hunters)	(Hunters)	(Hunters)
Melee 4 Melee 2 Save 4 Save 2 Double Strike 4	Melee 3 Melee 3 Maneuver 2 Save 2 Save 2	Melee 2 Melee 1 Melee 1 Maneuver 1 Save 1
(Stalkers)	(Stalkers)	(Stalkers)
Melee 3 Melee 2 Maneuver 4 Save 3 Rend 3	Melee 3 Melee 2 Maneuver 3 Maneuver 2 Save 2	Melee 2 Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1 Save 1
(Racers)	(Racers)	(Racers)
Melee 3 Maneuver 4 Maneuver 3 Save 2 Counter 4	Melee 3 Maneuver 3 Maneuver 2 Maneuver 2 Save 2	Melee 1 Maneuver 2 Maneuver 1 Save 1 Save 1
(Fliers)	(Fliers)	(Fliers)
Missile 4 Missile 2 Melee 3 Maneuver 3 Bullseye 4	Missile 3 Missile 2 Melee 2 Maneuver 3 Maneuver 2	Missile 2 Missile 1 Melee 1 Maneuver 1 Maneuver 1
(Shamans)	(Shamans)	(Shamans)
Magic 4 Magic 3 Melee 3 Save 2 Cantrip 4	Magic 3 Magic 2 Melee 3 Save 2	Magic 2 Magic 1 Melee 1 Save 1 Save 1

Magic 4 Missile 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Double Strike 4 Double Strike 4 Hug 4	Melee 4 Melee 4 Save 4 Save 4 Save 4	Trample 4 Trample 4 Trumpet 4 Trumpet 4
Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4 Save 4 Save 4	Double Strike 4 Double Strike 4 Roar 4 Roar 4	Magic 4 Magic 4 Magic 4 Dispel Magic 4 Dispel Magic 4	Fly 4 Fly 4 Screech 4 Swoop 4
Melee 4 Melee 4 Maneuver 4 Maneuver 4	Save 4 Save 4 Gore 2 Gore 2 Trample 4		