

# KINGS & THINGS\*

## REFERENCE SHEET

### Eroi



#### Assassin Primus

Può eliminare una creatura o un eroe senza combattere. Si usa durante la fase 8. Vedi regolamento.



#### Baron Munchausen

Infligge un danno automatico a città, villaggi e fortificazioni nemiche che si trovano nel suo stesso esagono prima del primo round di combattimento.



#### Deerhunter

La pila in cui si trova spende 1 punto movimento per muovere in qualsiasi tipo di esagono, e può uscire da esagoni occupati da nemici.



#### Dwarf King

Raddoppia la rendita delle Miniere (tutti i segnalini rendita validi solo per le Montagne).



#### Grand Duke

Ha le stesse abilità del Baron Munchausen.



#### Marksman

Prima di sparare, decidi se usare "5" o "2" come valore di combattimento. Se usi "5", il combattimento procede normalmente. Se usi "2" e colpisci, scegli tu la creatura o la fortificazione colpita (invece del tuo avversario).



#### Master Thief

Ruba tutti i pezzi d'oro o un segnalino a caso dell'avversario. Si usa durante la fase 8. Vedi regolamento.



#### Sword Master

Per ogni round di combattimento ha diritto a un tiro salvezza se viene colpito: con un risultato da 2 a 5 non viene colpito.



#### Terrain Lords

Supporta le creature del tipo corrispondente nell'esagono in cui si trova. Non puoi mai possedere più di un Terrain Lord alla volta.



#### Warlord

In ogni battaglia in cui è coinvolto, puoi scegliere una creatura nemica (non un Eroe) e tirare un dado. Se il risultato è uguale o maggiore al valore della creatura, questa si unisce alla pila del Warlord.



#### Lord of the Eagles



#### Ghaogh II



#### Sir Lance-A-Lot



#### Arch Cleric



#### Arch Mage



#### Elf Lord

Peccato, questi eroi non hanno poteri speciali! Sono comunque molto forti.

### Eventi



#### Big Juju

Sostituisci un esagono di terreno entro il raggio d'effetto di una tua creatura magica. Vedi regolamento.



#### Dark Plague

Somma i valori delle città, forti e villaggi in ogni esagono. Ogni giocatore rimuove quel numero di creature dall'esagono. E' possibile ridurre i forti e rimuovere città e villaggi al posto delle creature.



#### Defection

Scegli un Eroe di un altro giocatore o dalla riserva e tira due dadi. Un altro giocatore tira due dadi. Se vinci, prendi quell'Eroe e piazzalo in un esagono. Se perdi o pareggi, non succede niente.



#### Good Harvest

Tu (e solo tu) incassi l'oro dagli esagoni e dagli Eroi (ma non dai segnalini Reddito Speciale) come se fossi nella fase di Raccolta Oro.



#### Mother Lode

Tu (e solo tu) incassi il doppio dell'oro dai segnalini Reddito Speciale come se fossi nella fase di Raccolta Oro (ma non da esagoni o Eroi). Il Dwarf King quadruplica i redditi da Miniere.



#### Teeniepox

Scegli un giocatore che tira un dado. Se ottiene da 2 a 5, perde quel numero di segnalini dall'esagono con la più alta somma dei valori di combattimento di villaggi, città e fortificazioni.



#### Terrain disaster

Scegli un terreno e tira 2 dadi. Con 6, 7 o 8 avviene il disastro, altrimenti scegli un altro esagono dello stesso tipo e ritira. Procedi fino al disastro. Quando avviene, chi ha segnalini sull'esagono tira un dado. Con un risultato da 2 a 5, perde altrettanti segnalini.



#### Vandals

Un giocatore a tua scelta perde un livello di una fortificazione a sua scelta (le Cittadelle sono immuni).



#### Weather Control

Piazza o muovi la Nuvola Nera su un esagono entro il raggio di una tua creatura magica. Tutti i segnalini del proprietario di quell'esagono hanno il valore di combattimento ridotto di 1 in quell'esagono.



#### Willing workers

Metti una Torre in un tuo esagono senza fortificazioni o aumenta di un livello una fortificazione (non puoi ottenere una Cittadella).

### Magie



#### Balloon

Fai volare 3 creature o Eroi con valore 3 o meno fino a 3 esagoni di distanza. I passeggeri perdono i loro poteri speciali e combattono insieme al Balloon come creature R durante la fase di combattimento a distanza.



#### Bow

La creatura a cui è assegnato diventa di tipo R e combatte durante la fase di combattimento a distanza con un bonus di +1. Può essere riassegnato all'inizio di ogni turno della battaglia.



#### Dispel magic

L'oggetto magico dell'avversario non ha effetto e/o tutte le creature magiche nell'esagono combattono solo nella fase Corpo a Corpo.



#### Dust of Defense

Si può usare soltanto quando si difende. Costringe un esercito che attacca a ritirarsi dal tuo esagono.



#### Elixir

Cancella gli effetti che Teeniepox o Dark Plague avrebbero sul tuo esercito.



#### Fan

Annulla Dust of Defense; muove in un esagono adiacente il Balloon o la Nuvola Nera (o la rimuove).



#### Firewall

Crea una fortificazione magica con valore pari al tiro di 1 dado. Combatte durante la fase Magia. Può ricevere danni pari al suo valore.



#### Golem

E' immune ai danni R. Riduce di 1 il numero di danni subiti durante il combattimento a distanza. Non può essere ucciso da danni R.



#### Lucky charm

Aumenta o riduci di 1 il risultato di un tiro di dado qualsiasi (tuo o di un avversario).



#### Sword

La creatura a cui è assegnata diventa di tipo C e combatte durante la fase di combattimento corpo a corpo con un bonus di +1. Può essere riassegnato all'inizio di ogni turno della battaglia.



#### Talisman

Ogni creatura in un esagono ha un tiro salvezza durante un combattimento. Con un tiro da 2 a 5, la creatura para il colpo. Con un 1 o un 6 il Talisman è distrutto e la creatura subisce il danno.