

Azioni dell'Invasore

FASE 1 – SCORTE

PIANO D'AZIONE (BRIEFING)

Effetto: pesca 14 cubi Unità dal sacco ottieni 5 Legno

Opzionale

Costo: 1 Clessidra per il Difensore

Effetto: l'Invasore può scambiare qualsiasi numero di carte Azione con quelle nella sua Scorta. Le carte Azione di Fase 1 e 6 non possono mai essere scambiate.

FORAGGIAMENTO (RESOURCES)

Costo: 1 Unità (1 Clessidra per il Difensore)

Effetto: l'Invasore può scartare 1 Unità e guadagnare Legno come segue:

Goblin = 1 Legno

Orco = 2 Legno

Troll = 3 Legno

FASE 2 - MACCHINE D'ASSEDIO

BALISTA (BALLISTA)

Costo: 5 Legno + 1 Troll o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre al Difensore, rispettivamente)

Preparazione: l'Invasore crea un mazzo con 2 Colpito e 4 Mancato e lo mischia.

Dove: l'Invasore piazza il segnalino Balista su un Terrapieno e pone il mazzo appena creato, a faccia in giù, sul segnalino stesso.

Distanza: la Balista può bersagliare qualsiasi sezione di Mura che sia connessa al suo Terrapieno da un Sentiero.

Quando: durante il Combattimento a Distanza.

Effetto: l'Invasore dichiara quale sezione di Mura sta bersagliando ed estrae la carta in cima al mazzo della Balista.

♣ Mancato - la Balista manca. Scarta il Mancato.

♣ Colpito - il colpo è andato a segno. La Balista uccide 1 Unità del Difensore nella sezione di Mura designata. Se ci sono Unità dell'Invasore sulla sezione di Mura, una deve essere uccisa. Il Colpito è quindi mischiato nuovamente nel mazzo della Balista.

Nota: gli Scout della Fortezza possono sabotare la Balista.

Nota: se non ci sono Unità del Difensore sulla sezione di Mura scelta, la Balista può comunque fare fuoco. Nel caso venga estratto un Mancato, rimuovilo. Ora la Balista è più precisa.

CATAPULTA (CATAPULT)

Costo: 5 Legno + 1 Troll o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Preparazione: l'Invasore crea un mazzo con 2 Colpito e 4 Mancato e lo mischia.

Dove: l'Invasore piazza il segnalino Catapulta su un Terrapieno, e pone il mazzo appena creato, a faccia in giù, sul segnalino stesso.

Distanza: la Catapulta può bersagliare qualsiasi sezione di Mura che sia connessa al suo Terrapieno da un Sentiero.

Quando: durante il Combattimento a Distanza.

Effetto: l'Invasore dichiara quale sezione di Mura sta bersagliando ed estrae la carta in cima al mazzo della Catapulta.

♣ Mancato - la Catapulta manca. Scarta il Mancato.

♣ Colpito - il colpo è andato a segno. La Catapulta distrugge 1 segnalino Mura. Se non ci sono segnalini Mura nella sezione di Mura scelta, distrugge un Calderone. Se non ci sono Calderoni, colpisce una delle Torri connesse, distruggendo il Cannone, le Pertiche o il Bovindo. Il Colpito è quindi mischiato nuovamente nel mazzo della Catapulta.

Nota: gli Scout della Fortezza possono sabotare la Catapulta.

MANTELLETTO (MANTELET)

Costo: 4 Legno + 1 Troll o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Dove: l'Invasore piazza il segnalino Mantelletto su un Terrapieno.

Effetto: gli attacchi dei Tiratori non hanno effetto su questo Terrapieno.

Nota: il Mantelletto non protegge dai Cannoni o dall'Azione Tiratore scelto.

TRABUCCO (TRABUCHET)

Costo: 8 Legno + 1 Troll o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Preparazione: l'Invasore crea un mazzo con 2 Colpito e 4 Mancato e lo mischia.

Dove: l'Invasore piazza il segnalino Trabucco su un Avamposto e pone il mazzo appena creato, a faccia in giù, su di esso.

Distanza: il Trabucco può bersagliare qualsiasi sezione di Mura che si trovi sul suo stesso lato della Fortezza.

Effetto: l'Invasore dichiara quale sezione di Mura sta bersagliando ed estrae la carta in cima al mazzo del Trabucco.

♣ Mancato - il Trabucco manca. Scarta il Mancato.

♣ Colpito - il colpo è andato a segno. Il Trabucco distrugge 1 segnalino Mura. Se non ci sono segnalini Mura nella sezione di Mura scelta, distrugge un Calderone. Se non ci sono Calderoni, colpisce una delle Torri connesse, distruggendo il Cannone, le Pertiche o il Bovindo. Il Colpito è quindi mischiato nuovamente nel mazzo del Trabucco.

Nota: gli Scout della Fortezza possono sabotare il Trabucco.

TORRE D'ASSEDIO (SIEGE TOWER)

Costo: 8 Legno + 1 Troll o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Dove: l'Invasore piazza il segnalino Torre d'Assedio in un Avamposto. La Torre d'Assedio si muove verso le Mura in aggiunta alle altre Unità.

Effetto: i segnalini Mura e i Calderoni non applicano i loro effetti durante il Combattimento nella sezione di Mura in cui si trova la Torre d'Assedio.

Nota: il Difensore può usare trappole per ostacolare la Torre d'Assedio. Se una Torre d'Assedio cade in una trappola non muove durante questa Azione di Manovra.

FASE 3 – EQUIPAGGIAMENTO

VESSILLI (BANNERS)

Costo: 1 Legno + 1 Orco o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Dove: il segnalino Vessilli è posto su una sezione di Mura.

Effetto: +1 alla Forza dell'Invasore su questa sezione di Mura.

SCALE (LADDERS)

Costo: 2 Legno + 1 Orco o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Dove: il segnalino Scale è posto su una sezione di Mura.

Effetto: l'Invasore può piazzare 1 Unità extra su questa sezione di Mura.

TUNNEL (SAP)

Costo: 1 Legno + 1 Orco o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Dove: il segnalino Tunnel è posto su una sezione di Mura.

Effetto: durante la Fase di Manovra, l'Invasore può piazzare 1 Goblin o 1 Orco in più dalla sua Scorta direttamente su questa sezione di Mura.

Nota: se l'Invasore esegue due Azioni di Manovra in un singolo Turno, può usare il Tunnel durante ogni Manovra.

PONTE (BRIDGE)

Costo: 1 Legno + 1 Orco o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Dove: il segnalino Ponte è posto su un Sentiero privo di Trappole.

Effetto: il Difensore non può piazzare Trappole su questo Sentiero.

VELENO (POISON)

Costo: 1 Legno + 1 Orco o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Dove: il segnalino Veleno è posto su una sezione di Mura.

Effetto: se l'Invasore ha almeno 1 Unità su questa sezione di Mura, un Tiratore viene ucciso, qui, prima del Combattimento Corpo a Corpo.

FASE 4 – ADDESTRAMENTO

ARTIGLIERE (ARTILLERYMEN)

Costo: 1 Orco o 2 Goblin (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Effetto: rimuovi un Mancato dal mazzo di una Macchina d'Assedio. Rimescola il mazzo.

QUARTIERMASTRO (QUARTERMASTER)

Costo: 1 Legno + 1 Orco (1 Clessidra per il Difensore)

Dove: il segnalino Quartiermastro è posto su un Terrapieno.

Effetto: una delle tue Unità può ignorare questo Terrapieno durante l'Azione di Manovra e procedere direttamente avanti.

MASTRO DI TRINCEA (TRENCH MASTER)

Costo: 1 Orco (1 Clessidra per il Difensore).

Dove: il segnalino Maestro di Trincea è posto su un Terrapieno.

Effetto: gli attacchi dei Cannoni non hanno effetto su questo Terrapieno.

SABOTATORE (SABOTEUR)

Costo: 2 Orchi o 3 Goblin (2 o 3 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Dove: il segnalino Sabotatore è posto su un Edificio.

Effetto: tutte le Azioni di questo Edificio costano 1 Clessidra in più.

ISTRUTTORE (TRAINER)

Costo: 2 Goblin (2 Clessidre per il Difensore)

Effetto: estrai 2 Troll dal sacco e piazzali in qualsiasi Avamposto.

FASE 5 - RITUALI

ELIOTROPI (BLOODSTONES)

Costo: 1 Legno + 2 Goblin (2 Clessidre per il Difensore)

Dove: il segnalino Eliotropi è posto su una Balista, una Catapulta o un Trabucco.

Effetto: quando una Macchina d'Assedio con Eliotropi colpisce, uccidi 1 Unità del Difensore.

POSSESSIONE (POSSESSION)

Costo: 1 Legno + 1 Goblin (1 Clessidra per il Difensore)

Dove: il segnalino Possessione è posto su tutti i segnalini Ordine Eroico non usati.

Effetto: se il Difensore usa l'Ordine con il segnalino Possessione, rimuovi l'Ordine dal gioco senza applicarne gli effetti.

DEMONI (DEMON)

Costo: 1 Legno + 1 Goblin (1 Clessidra per il Difensore)

Dove: il segnalino Demone è posto su un qualsiasi Edificio (tranne Ospedale e Piazza d'Armi).

Effetto: se il Difensore usa l'Edificio con il Demone, uccidi 1 Unità nella Piazza d'Armi.

SPETTRO (SPECTER)

Costo: 1 Legno + 1 Goblin (1 Clessidra per il Difensore)

Dove: il segnalino Spettro è posto sull'Ospedale.

Effetto: le Unità del Difensore che non sono curate sono poste negli Avamposti come unità dell'Invasore (i Tiratori come Goblin, i Soldati come Orchi e i Veterani come Troll). L'Invasore può dividere le Unità così guadagnate fra gli Avamposti. L'Invasore usa le sue Unità precedentemente scartate.

TURBINE (GALE)

Costo: 1 Goblin + 1 Legno (1 Clessidra per il Difensore)

Dove: il segnalino Turbine è posto su una sezione delle Mura.

Effetto: muovere un'Unità del Difensore o un Eroe da o verso la sezione di Mura selezionata costa 1 Clessidra in più.

FASE 6 – MANOVRE

MANOVRE (MANOUVERS and...)

Costo: 3 e/o 5 Clessidre per il Difensore

Effetto: l'Invasore muove fino a 5 delle sue Unità e/o fino a 7 delle sue Unità, da ogni Terrapieno verso le Mura collegate, da ogni Avamposto verso i Terrapieni collegati e dalla Scorta verso ogni Avamposto (seguendo questo preciso ordine).

Opzionale: ORDINI (...ORDERS)

ORDINE SCOPERTO

Costo: nessuno

Effetto: l'Invasore piazza un segnalino Ordine a faccia in su in una sezione delle Mura.

ORDINI CIFRATI

Costo: 1 Clessidra per il Difensore

Effetto: in ogni sezione di Mura, l'Invasore può piazzare 1 segnalino Ordine a faccia in giù. Saranno rivelati solo durante l'Assalto.

Nota: una sezione di Mura può contenere un solo Ordine.

- Furia Goblin

La forza di ogni Goblin su questa sezione delle Mura è 3. Dopo l'Assalto, tutti i Goblin qui presenti sono uccisi.

Nota: se la forza dei Goblin è sufficiente a vincere il Combattimento e fare breccia nella Fortezza, l'Invasore vince, anche se non ha più Unità su questa sezione di Mura.

- Esplosione Orchesca

L'Invasore rimuove quanti Orchi vuole da questa sezione di Mura (almeno 1). Ogni Orco così rimosso distrugge un segnalino Mura. Gli Orchi sono rimossi prima dell'Assalto.

- Adunata Troll

Se l'Invasore ha dei Troll su questa sezione delle Mura, uno degli altri Troll su questo lato della Fortezza può Muovere di un passo verso le Mura dove è presente l'Ordine.

Nota: le Trappole per Orchi continuano a funzionare.

- Bluff

Il segnalino è vuoto e serve solo ad ingannare il Difensore.

Azioni del Difensore

FORGIA (FORGE)

CANNONE (CANNON)

Costo: 3 Clessidre

Dove: il Cannone è posto su qualsiasi Torre che non contenga già Cannone, Pertiche o Bovindo.

Quando: durante il Combattimento a Distanza.

Effetto: il Cannone bersaglia le Unità dell'Invasore in una delle seguenti aree:

☛ l'Avamposto sullo stesso lato della Fortezza.

☛ qualsiasi Terrapieno opposto alla Torre su cui si trova il Cannone o adiacente a quel Terrapieno.

Ogni colpo di Cannone è risolto usando il mazzo Attacco. Il Difensore indica quale Cannone sta attaccando, dichiara quale luogo sta attaccando e scopre la prima carta del mazzo Attacco:

☛ i Mancato non hanno effetto.

☛ i Colpito indicano quale tipo di Unità verrà ucciso. Scarta 1 Unità di quel tipo.

Se la carta indica più tipi di Unità, il Difensore ne sceglie uno. Se più Cannoni Attaccano, estrai una carta per Cannone. Il mazzo è rimischiato dopo che tutti i Cannoni hanno attaccato.

CALDERONE (CAULDRON)

Costo: Troll = 3 Clessidre

Orco = 2 Clessidre

Goblin = 2 Clessidre

Dove: il Calderone è piazzato su una sezione di Mura.

Quando: durante il Combattimento Corpo a Corpo.

Effetto: un Calderone Troll o Orco uccide la corrispondente Unità (Troll o Orco). Un Calderone Goblin uccide tutti i Goblin.

Nota: alcune sezioni di Mura non posso ospitare un Calderone.

CARPENTERIA (WORKSHOP)

PERTICHE (POLE)

Costo: 3 Clessidre

Dove: le Pertiche sono poste su qualsiasi Torre che non contenga già Cannone, Pertiche o Bovindo.

Quando: durante il Combattimento Corpo a Corpo.

Effetto: ogni attacco delle Pertiche è risolto usando il mazzo Attacco. Il Difensore sceglie una delle sezioni di Mura adiacenti alle Pertiche e scopre la prima carta del mazzo Attacco:

☛ i Mancato non hanno effetto.

☛ se viene estratto un Colpito, uccidi la più debole Unità dell'Invasore presente sulla sezione di Mura, come indicato dalla carta. Se più Pertiche attaccano, estrai una carta per Pertica. Il mazzo è rimischiato dopo che tutte le Pertiche hanno attaccato.

BOVINDO (BAY WINDOW)

Costo: 2 Clessidre

Dove: il Bovindo è posto su qualsiasi Torre che non contenga già Cannone, Pertiche o Bovindo.

Effetto: aggiungi +1 alla Forza su entrambi le sezioni di Mura adiacenti se c'è almeno un Tiratore nella Torre.

PIATTAFORMA (LADDER)

Costo: 1 Clessidra

Dove: la Piattaforma è posta su una sezione di Mura.

Effetto: la Piattaforma fornisce uno spazio extra per le Unità del Difensore. Ci può essere una sola Piattaforma su ogni sezione di Mura.

MURA (WALL)

Costo: 2 Clessidre

Dove: un segnalino Mura può essere piazzato su qualsiasi sezione di Mura. Una sezione di Mura può contenere qualsiasi numero di segnalini Mura.

Effetto: ogni segnalino Mura aggiunge +1 alla Forza del Difensore su questa sezione di Mura.

SCOUT (SCOUTS)

TRAPPOLA (TRAP)

Costo: 2 Clessidre

Dove: un segnalino Trappola è posto a faccia in giù su un Sentiero e vi rimane fino alla fine del gioco.

Effetto: durante un'Azione Manovra, se l'Invasore sceglie di muovere Unità o Torre d'Assedio attraversando una Trappola, essa è rivelata:

☛ una Trappola per Troll uccide 1 Troll se presente fra le unità mosse attraverso la Trappola.

☛ una trappola per Goblin uccide tutti i Goblin mossi attraverso la Trappola.

☛ una trappola per la Torre d'Assedio impedisce alla Torre d'Assedio di passare; ritornerà invece al Terrapieno o all'Avamposto da cui è partita.

Nota: le Trappole non possono essere poste su Sentieri resi sicuri da Ponti.

MALFUNZIONAMENTO (MALFUNCTION)

Costo: 1 Clessidra

Effetto: metti il segnalino Malfunzionamento su una Catapulta, Balista o Trabucco. In questo Assalto, l'Invasore non può usare questa Macchina d'Assedio. Rimuovi il segnalino alla fine della Fase Assalto.

SPIA (SPY)

Costo: 2 Clessidre

Effetto: metti un segnalino Spia su una delle carte Azione dell'Invasore. L'Invasore deve usare 1 Unità in più per attivare la carta (il Difensore riceve quindi 1 Clessidra in più). Il segnalino Spia resta finché la carta Azione non è sostituita.

CATTEDRALE (CATHEDRAL)

SANTI TIRATORI (MARKSMEN BLESSING)

Costo: 2 Clessidre

Dove: il segnalino Santi Tiratori è posto su un lato della Fortezza.

Effetto: tutti i Tiratori su questo lato della Fortezza non ingaggiati in Corpo a Corpo colpiscono lo stesso Terrapieno. Questa Azione dura fino alla fine del Turno.

BAGLIORE ULTRATERRENO (UNEARTHLY GLARE)

Costo: 4 Clessidre

Dove: poni il segnalino Bagliore Ultraterreno su una sezione di Mura.

Effetto: l'Assalto non è risolto su questa sezione di Mura. Rimuovi il segnalino Bagliore Ultraterreno alla fine del Turno.

TIRATORE SCELTO (SHARPSHOOTER)

Costo: 2 Clessidre

Effetto: il Difensore uccide 1 Unità dell'Invasore in qualsiasi punto della mappa.

CONFONDERE GLI ORDINI (ORDER MIX-UP)

Costo: 2 Clessidre

Effetto: il Difensore scarta, senza guardarlo, 1 Ordine dell'Invasore.

CASERMA (BARRACKS)

ADDESTRARE LE TRUPPE (TRAIN TROOPS)

Costo: 2 Clessidre

Effetto: il Difensore rimuove:

☛ 1 Tiratore dalla Caserma e mette al suo posto 1 Soldato dalla Scorta, oppure

☛ 1 Soldato dalla Caserma e mette al suo posto 1 Veterano dalla Scorta.

Nota: possono esserci fino a 3 Tiratori, 2 Soldati e 2 Veterani in Caserma. Se una nuova Unità non può essere piazzata in Caserma, l'Azione non può essere eseguita.

Nota: l'Azione Addestrare le Truppe può essere usata più volte per Turno.

POSTO DI GUARDIA (GUARDS)

SCOVARE I SABOTATORI (FIND SABOTEURS)

Costo: 3 Clessidre e 1 Tiratore

Effetto: se ci sono dei Sabotatori nella Fortezza, il Difensore può scartare il Tiratore nel Posto di Guardia per rimuoverli tutti.

Nota: quando i Sabotatori sono rimossi, le Azioni che ora hanno abbastanza Clessidre sono immediatamente completate ed eseguite. I segnalini Sabotatore tornano all'Invasore, che potrà usarli in seguito.

OSPEDALE (HOSPITAL)

Tutte le Unità del Difensore morte in questo Turno sono poste all'Ospedale. Alla fine di ogni Turno, il Difensore sceglie 2 di queste Unità e le pone sulla Piazza d'Armi. Le restanti tornano nella Scorta.

MOVIMENTO

Costo: 1 Clessidra

Effetto: ogni Unità o Eroe può essere mosso in uno spazio libero, così:

☛ da una sezione di Mura o Torre ad una sezione di Mura o Torre connessa alla prima.

☛ da una sezione di Mura o Torre ad un qualsiasi Edificio o alla Piazza d'Armi.

☛ da qualsiasi Edificio o dalla Piazza d'Armi a qualsiasi punto sulla mappa. Due Unità o Eroi possono scambiarsi di posto, se provengono da spazi adiacenti.

Nota: solo i Tiratori possono muovere nelle Torri.

Nota: la Piazza d'Armi (Courtyard) può contenere un numero illimitato di Unità ed Eroi.

ORDINI

Muovi 1 Unità del Difensore dalla Piazza d'Armi ad una sezione delle Mura con uno degli Eroi.

Muovi 1 Unità del Difensore da qualsiasi sezione delle Mura (sul lato della Fortezza dove sia presente un Eroe) alla Piazza d'Armi.

Muovi 1 Unità del Difensore in un Edificio qualsiasi (tranne Posto di Guardia e Caserma) e guadagna 1 Clessidra da spendere subito in quell'Edificio.

L'ASSALTO

Combattimento a Distanza

- 1 – Cannoni
- 2 – Macchine d'Assedio
- 3 – Tiratori

Combattimento Corpo a Corpo

- 1 – Calderoni
- 2 – Pertiche
- 3 – Ordini

RISOLUZIONE

Entrambi i giocatori sommano la Forza delle proprie Unità su ogni sezione di Mura.

FORZA DELL'INVASORE:

1 Goblin () 1 punto Forza (o 3 punti se è presente l'Ordine Furia Goblin)

1 Orco () 2 punti Forza

1 Troll () 3 punti Forza

1 Vessillo 1 punto Forza

FORZA DEL DIFENSORE:

1 Tiratore () 1 punto Forza

1 Soldato () 2 punti Forza

1 Veterano () 3 punti Forza

1 segnalino Mura 1 punto Forza

1 Bovindo con almeno 1 sopra 1 punto Forza

Ufficiale () 3 punti Forza

Guerriero () 2 punti Forza

La differenza è il **Vantaggio**. Il giocatore con meno Forza elimina Unità (contate in punti Forza) pari al Vantaggio. Se l'Invasore ha Vantaggio maggiore della Forza **delle Unità** del Difensore, l'Invasore fa breccia nella Fortezza e vince immediatamente il gioco.

FINE DEL TURNO

Prima che inizi il prossimo Turno:

☛ Rimuovete i segnalini che **non** restano.

☛ L'Invasore rimuove Unità e Legno dalle carte Azione.

☛ Il Difensore rimuove le Clessidre dalle Azioni complete, sposta 2 Unità dall'Ospedale alla Piazza d'Armi e ripone le rimanenti Unità nella Scorta.

Nota: le Clessidre sulle Azioni incomplete restano.

☛ Muovete il segnalino Turno avanti di uno spazio.

Assalto Diversivo

Se inizi il Turno con almeno 2 sezioni di Mura adiacenti piene di tue Unità,

Allora

muovi 2 delle tue Unità da ogni Avamposto.

L'Orda è qui!

Se hai almeno 1 Orco in ogni Terrapieno e Avamposto,

Allora

per ogni Terrapieno e Avamposto, pesca e piazza 1 Unità.

Non una singola pietra!

Se elimini tutti i segnalini Mura da due sezioni di Mura,

Allora

le Catapulte possono far fuoco su qualsiasi sezione di Mura sul loro lato della Fortezza. I Trabucchi possono far fuoco su qualsiasi lato della Fortezza.

Magia del Sangue

Se sacrifichi almeno 5 Goblin nei Rituali,

Allora

puoi eseguire un Rituale senza sacrificare Goblin. Il Difensore, però, ottiene Clessidre come se li avessi sacrificati.

Tiratori Esperti

Se elimini tutti i segnalini Mura da due sezioni di Mura,

Allora

dopo il Combattimento a Distanza rimuovi un Mancato da ogni mazzo Macchina d'Assedio. Poi rimischialo.

Assedio Epico

Se hai Unità su almeno 6 sezioni di Mura,

Allora

pesca 6 Unità dal sacco e piazzane 3 in ogni Avamposto.

Assedio Orchesco

Se riempi 2 sezioni di Mura solo con Orchi,

Allora

pesca 3 Unità dal sacco e mettile nella Scorta.

Stregoni Zelanti

Se esegui 3 Rituali diversi,

Allora

tutti e 5 i Rituali sono ora disponibili per l'intero gioco.

E' tempo di Troll!!!

Se hai 4 Troll su una singola sezione di Mura,

Allora

trasforma 2 dei tuoi Goblin in Troll in ogni Terrapieno.

Un piano ben riuscito

Se esegui tutti e tre gli Ordini durante questo Assalto,

Allora

le tue Unità non sono uccise durante il Combattimento Corpo a Corpo di questo Assalto.

Sangue e Sudore

Scegli una sezione di Mura con un Eroe per guadagnare +2 Forza,

Ma

rimuovi l'Eroe dal gioco dopo questo Turno.

Marmo dal Nostro Altare

Scegli una sezione di Mura: aggiungi segnalini Mura finché non ce ne sono due,

Ma

non puoi più usare la Cattedrale dopo questo Turno.

Usate anche i Mobili!

Guadagna 3 Clessidre da usare subito nella Carpenteria,

Ma

non puoi più usare la Carpenteria dopo questo Turno.

La Speranza di Farlorn

Uccidi un numero qualsiasi di tue Unità nella Piazza d'Armi per uccidere Unità nemiche di pari Forza in un Avamposto,

Ma

scarta le Unità così uccise, invece di metterle nell'Ospedale.

Questa E' Agaria!!!

Scegli una sezione di Mura: uccidi un numero di Unità dell'Invasore pari a tre volte il totale della Forza delle tue Unità uccise qui,

Ma

questo Turno l'Ospedale non è disponibile.

Negoziati

Guadagna 2 Clessidre,

Ma

l'Invasore rimuove un tuo Ordine dal gioco.

Fate fuoco con tutto quel che abbiamo!

I tuoi Cannoni fanno fuoco due volte in questo Turno,

Ma

scarta tutti i segnalini Cannone dopo l'Assalto.

Riorganizziamoci

Recupera qualsiasi numero di Clessidre dalle Azioni non completate,

Ma

ricevi 1 Clessidra in meno all'inizio di ogni Turno restante.

Scoccate le Frecce!

I tuoi Tiratori fanno fuoco due volte in questo Assalto,

Ma

i Tiratori non possono più attaccare a Distanza dopo questo Turno.

Rilasciate i Prigionieri

Metti 1 Veterano e 1 Soldato nella Piazza d'Armi,

Ma

rimuovi tutti i tuoi Ordini dal gioco.