Eartquake (Terremoto): Greystaff evoca uno spirito della terra che atteccherà un qualsiasi castello. Un dado è lanciato:

- 1-3 Nessun Effetto
- 4-6 Il castello è distrutto

Tutte le unità da combattimento all'interno del castello sono automaticamente piazzate all'esterno di esso. Un segnalino "plundered" è immediatamente posto sul castello. Se il castello è sotto assedio, spostare le unità assedianti di 1 spazio. Se tale spostamento è impossibile, ciascun giocatore rimuoverà un ugual numero di unità. In pratica la forza più piccola sarà completamente eliminata.

Devil Wind: Con questa maledizione, gli spiriti dell'aria saranno inviati ad attaccare unità da combattimento volanti ce non si trovino dentro un castello. Un dado è lanciato. 1-3 gli spiriti falliscono. 4-6 indica che un'unità attaccata è distrutta. Qualsiasi unità da combattimento terrestre trasportata è eliminata a sua volta. Un eroe che era trasportato viene piazzato sulla superficie sano e salvo. Se si trova sul mare, essi vengono piazzati sull'isola dei naufraghi. Se l'unità volante è essa stessa un eroe (i.e. Naara), non necessariamente viene distrutta, ma dovrà effettuare un Hero Fate Roll.

Firestorm: Una terribile pioggia di fuoco si scatenerà su un qualsiasi spazio terrestre o costiero (incluse le flotte che stanno partecipando agli assedi). Unità dentro i castelli non saranno colpite.
Se un giocatore si è dimenticato di dichiarare le proprie unità, dentro o fuori un castello, l'evocatore della GreyStaff può insistere che lo stack sia considerato all'esterno ai fini della tempesta di fuoco.
Un dado è lanciato; 1-3 Nulla Accade, 4-6 1 unità da combattimento prende fuoco e viene eliminata. In questo caso bisognerà lanciare un dado per tutte le altre unità presenti nello stack dovranno essere testate individualmente per vedere se bruciano: 1-3 Nulla Accade; 4-6 eliminazione.

Possession: Questa maledizione fa cambiare la personalità di un monarca non giocante nemico. La sua carta personalità viene immediatamente cambiata, la scelta della nuova viene effettuata da chi ha invocato la Greystaff. Tuttavia non potrà scegliere la carta Personalità #13. La vecchia personalità sarà ignorata e solo la nuova sarà considerata. Questo non cambierà le attuali alleanze del monarca.

Steal a Device: Un Imp viene inviato a rubare un oggetto magico da un eroe, unità da combattimento o castello. Lanciare un dado: 1-3 Nessun Effetto; 4-6 l'oggetto è rubato. Se l'oggetto è un "TK" deve essere immediatamente assegnato ad un monarca amico. Da notare he nessun monarca può tenere più di un oggetto TK contemporaneamente.

Send a Demon: Un demone affamato attaccherà un eroe che non sia un Monarca giocante. L'attacco del demone viene risolto con un lancio sulla Hero Fate Roll. Un risultato di cattura significherà: per un monarca la prigionia in un castello a scelta di colui che ha evocato il demone per un eroe sarà una ferita. Un risultato di uccisione, sarà la morte in entrambi i casi.

Tempest: Gli spiriti dell'acqua evocati da Greystaff e vengono inviati ad attaccare uno stack di navi che non si trovano dentro un porto. Un dado è lanciato:

Dado	**Effetto**
1-3	Nulla Accade
4	1 Nave è affondata (a scelta del giocatore)
5	Metà della flotta è affondata (per eccesso)
6	Tutta la flotta è affondata.

A cura di Marco Fibbi 2003 © - Tutti i Diritti riservati.

La Tana dei Goblin