

SPOILS OF

KADATH



DEMO RULE

ITALIAN

**Spoil of Kadath** è un gioco di avventurieri, tesori, orrori antichi e combattimenti con una grande varietà di personaggi.

Per giocare a **Spoil of Kadath** hai bisogno di alcune miniature generiche per rappresentare le comparse e delle miniature della GrimForge Miniature per rappresentare gli eroi della tua spedizione, le carte, un metro in pollici, e una manciata di dadi a 6 facce.

Questo gioco utilizza lanci di dadi, carte e miniature per rappresentare gli scontri fra avidi esploratori nelle rovine dell'antica città senza nome, senza tralasciare pericoli innominabili che si annidano fra le rovine.

Questa versione compatta del regolamento ti mostrerà un sistema di meccaniche rapide e intuitive, che ti permetterà di apprendere rapidamente il gioco prima di provare la versione completa.

## Carte e Caratteristiche

Ogni modello possiede una carta descrittiva, sulla quale è descritto attraverso le seguenti caratteristiche:

Movimento (MOV): 

descrive di quanti pollici si muove il modello.

Difesa (DEF): 

descrive la capacità del modello di eludere gli attacchi.

Resistenza (RES): 

descrive la capacità del modello di incassare i colpi.

Volontà (WILL): 

rappresenta l'insieme delle capacità mentali del personaggio, impiegate per resistere ad alcune forme di magia, ad effetti psicologici come la paura e per la capacità di eseguire gli ordini

Mana (MANA): 

indica il numero di punti che il modello fornisce alla Scorta di Mana complessiva della spedizione, si usa per lanciare incantesimi.

Base:  indica la dimensione della basetta del modello

S = 30mm

M = 40mm

L = 50mm

Sulla carta di un personaggio sono inoltre descritte le eventuali abilità del modello e i seguenti valori per ogni attacco che possiede:

Bonus d'attacco (BA): indica il modificatore che il modello applica al suo lancio di dadi per stabilire se il colpo è andato a segno.

Gittata (GIT): indica, se presente, il numero di pollici entro i quali il modello può colpire a distanza.

Danno (DAM): indica l'entità del danno inflitto dall'attacco.

## Livelli ferita

Ogni modello ha una diversa capacità di sopportare i danni subiti in combattimento a seconda di come è classificato:

- una comparsa ha due livelli: sano/morto
- un eroe ne ha tre: sano/ferito (-1 a tutti i tiri di dado)/morto
- un mostro ne ha quattro sano/sano/ferito (-1 a tutti i tiri di dado)/morto.

Quando il livello di ferite di un modello raggiunge il livello "morto" rimuovi il modello dal campo e deposita al suo posto un segnalino cadavere di dimensioni pari alla basetta, nella stessa posizione da

essa occupata. (in questa demo i segnalini cadavere non verranno utilizzati in quanto superflui quindi puoi saltare questo passaggio).

## Azione

Quando viene rivelata la sua carta, un modello può effettuare un'azione. L'azione si compone di un movimento e una manovra, nell'ordine preferito.

Le **Manovre** a disposizione dei modelli sono:

- **Attacco:** attaccare con tutti gli attacchi di un tipo (mischia o tiro).
- **Attacco speciale:** manovra speciale descritta sulla carta, che può sostituire la manovra di attacco.
- **Magia:** lanciare un incantesimo. Si possono lanciare due magie differenti nella stessa manovra spendendo un punto in più per la seconda magia ed effettuando un tiro di concentrazione prima di tirare la seconda (tira 3d6 e ottieni un risultato più basso del valore di WILL del modello che sta lanciando l'incantesimo).
- **Manovra speciale:** una manovra speciale specifica descritta sulla carta (es. guarire).

In alternativa a un'azione, il personaggio può effettuare una delle seguenti **Azioni Speciali**. L'azione speciale occupa tutto il turno del modello e non può essere combinata con ulteriori movimenti e manovre.

- **Corsa:** il modello effettua un movimento con il suo valore moltiplicato x2. I modelli che bersagliano un modello che corre subiscono -1 ai tiri di reazione.
- **Carica:** il modello effettua movimento x 1,5 in linea retta verso un nemico in linea di vista e una manovra di attacco in mischia con un bonus +2 al danno se ha effettuato almeno 3 pollici di movimento.
- **Disingaggio:** il modello esegue un singolo movimento ignorando le aree di ingaggio del nemico e non generando nessun colpo d'opportunità.
- **Arrampicarsi:** il modello effettua un singolo movimento applicando la regola scalare.

## Reazioni

Nella fase principale del turno di gioco (descritta più avanti nel regolamento) si può dichiarare che un modello effettuerà, al posto di un'azione, una delle seguenti reazioni:

- **Reazione difesa:** il modello acquisisce un bonus alla difesa di +2 dal momento in cui si dichiara la reazione, se riceve un attacco durante il turno può risolvere la sua reazione alla fine dell'attacco effettuando un movimento gratuito di metà del suo valore di movimento (nessun requisito).
- **Reazione contrattacco:** quando si effettua questa reazione, per prima cosa è necessario dichiarare se si tratta di un contrattacco di tiro o di mischia: il modello risolve l'attacco da mischia prima dell'attacco nemico, o l'attacco da tiro in reazione a un movimento (è sufficiente che il bersaglio sia stato nella LOS per un tratto pari alla propria basetta prima di finire il movimento), il tiro per colpire si risolve prima che si attivi l'eventuale azione successiva e subisce una penalità di -2.

## Linea di vista (LoS)

Ogni modello possiede una linea di vista che si espande a 360 gradi dalla sua basetta e viene interrotta dagli ostacoli, dai terreni, e da altri modelli.

Perché un modello sia considerato in vista deve essere visibile una parte della sua basetta, a meno che l'eventuale ostacolo/terreno abbia un'altezza inferiore al diametro della basetta del modello stesso (es. un modello di truppa dietro a un ostacolo alto un pollice, e quindi inferiore ai 30mm della sua basetta, è quindi visibile anche se la sua basetta è completamente coperta), quando i 2 modelli si trovano su altezze diverse considera la proiezione della basetta (avente un'altezza pari al diametro) per valutare la linea di vista.

## Attacco

per poter effettuare un *attacco in mischia* , il bersaglio deve trovarsi nell'area di ingaggio del modello con cui si intende attaccare.

l'area d'ingaggio di ogni modello è di 1 pollice, 2 pollici per attacchi con la regola portata.

Il modello che attacca effettua un tiro per colpire: 2d6+BA contro DEF dell'avversario. Un tiro di doppio 6 è sempre considerato un colpo a segno.

Dopo che un colpo è andato a segno, il bersaglio effettua un tiro resistenza: 2d6+RES contro il danno descritto nell'attacco. Se il tiro è inferiore al danno dell'attacco, il modello subisce una ferita. Per ogni 5 punti di differenza a favore del danno, il modello subisce un livello di ferita ulteriore. (Doppio 1 è sempre ferita subita).

Per effettuare un *attacco da tiro* , per prima cosa il giocatore misura la distanza tra il modello che attacca e il bersaglio: se il bersaglio è entro la gittata, il modello può effettuare l'attacco ma applica un modificatore di -1 al tiro per colpire per ogni 6 pollici di distanza dopo i primi 6 tra il modello attaccante e il bersaglio.

Se il bersaglio di un attacco da tiro è ingaggiato in mischia, guadagna +2 alla difesa.

## Colpo d'opportunità

Quando un modello ingaggiato esce dall'area di ingaggio con un movimento volontario (ovvero deciso dal giocatore che controlla il modello) i modelli che lo stavano ingaggiando hanno diritto a effettuare un attacco immediato. il movimento del modello termina appena la sua basetta è completamente all'esterno dell'area di ingaggio e ricomincia se il modello è sopravvissuto all'attacco. Questo attacco riceve +1 al tiro per colpire e al tiro per il danno.

## Magia

Ogni modello dotato di magia possiede un valore di MANA da sommare alla scorta di mana della tua spedizione, ogni qualvolta un modello lancia una magia sottrae il suo costo (CM) dalla scorta della spedizione.

### Tipi di magie

Una magia ha un tipo fra quelli elencati di seguito, e può avere un sottotipo.

*Funesto*: 

magia di attacco, possiede un profilo come un attacco si risolve come un attacco normale ma senza applicare penalità di distanza nel caso sia a distanza.

*Potenziamento*: 

una magia di potenziamento può essere lanciata su qualsiasi modello amico entro la gittata, senza tiro per colpire (non può influenzare modelli nemici o mostri erranti).

*Maledizione*: 

una maledizione si risolve come una magia funesta, ma anziché infliggere danni diretti causa un effetto al modello bersaglio.

*Mentale* (sottotipo): 

un incantesimo di tipo *funesto* o *maledizione* con questo sottotipo colpisce quando supera il punteggio di WILL del bersaglio anziché di DEF.

*Esplosione* (sottotipo): 

per risolvere una magia con sottotipo *esplosione*, il giocatore piazza la sagoma dell'effetto con il centro su un qualunque modello entro la gittata, ogni modello amico o nemico coperto anche solo parzialmente dalla sagoma riceve l'effetto dell'incantesimo (es. si effettua un tiro per colpire contro ogni modello se l'incantesimo lanciato ha il tipo *funesto* o il tipo *maledizione* e il sottotipo *esplosione*) inoltre un effetto del tipo esplosione ignora i modificatori al tiro dati dai terreni.

## La spedizione

### Eroi

Sono gli unici modelli a poter conquistare gli obiettivi e recuperare le reliquie, possiedono un livello di ferita addizionale rispetto alle comparse e per poter essere usati richiedono il modello e la carta originale.

### Mostri

possiedono due livelli di ferita addizionali rispetto alle comparse e per poter essere usati richiedono il modello e la carta originale. Non possono in alcun modo mantenere obiettivi o recuperare reliquie.

### Comparse

Le comparse sono la truppaglia sacrificabile della spedizione; possono essere duplicate in base al tipo di spedizione, non possono recuperare reliquie o prendere obiettivi.

per poter essere usati richiedono il modello e la carta originale; fanno eccezione le comparse generiche mostrate sul regolamento: qualunque modello che rappresenti verosimilmente la tipologia di comparsa generica in questione può essere impiegato come comparsa generica. (Un nano in armatura potrà rappresentare facilmente un veterano e sarà visibilmente inappropriato per un esploratore, uno spadaccino elfo potrà rappresentare un picchiatore o un duellante ma non un veterano).

## Carte fato

Nella fase *scherzi del fato* a turno in ordine di iniziativa entrambi i giocatori possono giocare uno scherzo del fato. Lo scherzo del fato ha origine in un punto a scelta del giocatore che lo utilizza, entro 6 pollici in linea di vista da un suo modello.

Ogni zona o modello deve poter essere piazzata in maniera stabile, dovrà quindi essere presente lo spazio per la basetta o per il completo appoggio e non dovrà risultare instabile. (Es. Una zona pericolosa o un mostro errante non potranno essere piazzanti in cima a un muro o su una scala). esistono 3 tipi di carte fato, ma in questa demo vedremo solo le due seguenti:

- *creatura errante*: genera uno o più creature che attaccheranno il modello più vicino e proseguiranno a ogni fase fato nell'attaccare o caricare il modello più vicino in linea di vista. La creatura ignorerà altri erranti a meno che non siano gli unici modelli nella linea di vista. In mancanza di modelli nella linea il modello eseguirà un singolo movimento nella direzione del modello più vicino fuori dalla linea di vista. Qualsiasi movimento della creatura errante avviene sotto il controllo del giocatore che l'ha lanciata.
- *zona pericolosa*: l'area pericolosa crea una zona visibilmente dannosa per chiunque la attraversi o si fermi al suo interno. Nessun

modello amico o nemico può trovarsi già all'interno dell'area interessata quando essa viene piazzata.

Tutte le carte fato che riportano l'icona di una statistica (o di un tipo d'attacco) nella casella in alto a destra possono inoltre essere scartate per rilanciare un tiro relativo alla statistica in questione ottenendo un bonus di 2 al risultato finale del tiro.

Le carte fato possono essere giocate solo se si possiede la carta reale in questione, e il modello a essa collegata in caso di un creatura errante (alcuni modelli possiedono 2 carte per poter essere giocati o come scherzo del fato o come membro della spedizione, in tal caso il modello può essere inserito in lista in uno dei 2 diversi modi pagando il costo appropriato). Fanno eccezione le carte fato mostrate sul regolamento che possono essere giocate liberamente (una creatura errante necessiterà comunque di un modello adatto).

## Fasi del turno

Un turno è composto di 3 fasi svolte in questo ordine:

- **Fase tattica** (1 minuto)

Ogni giocatore impila coperte nell'ordine che preferisce le carte di riferimento di tutti i suoi modelli creando il "mazzo personaggi". L'ordine del mazzo personaggi deciderà l'ordine di azione della spedizione per quel turno.

- **Fase principale**

A cominciare dal giocatore di turno, ogni giocatore rivela una carta dal proprio mazzo personaggi e svolge l'azione del modello nel modo che preferisce oppure dichiara per quel modello una reazione da quelle disponibili e pesca una seconda carta. Se il modello della carta rivelata non è più presente sul campo, il giocatore scarta la carta e ne pesca una nuova. Una volta terminata l'azione del modello o una volta dichiarata la seconda reazione (nel caso si desideri dichiarare reazione per entrambe le pescate) il giocatore scarta le carte dei modelli che hanno agito e mette da parte le carte dei modelli che hanno dichiarato una reazione, poi passa l'iniziativa all'avversario a cui toccherà a sua volta la medesima procedura. Le pescate e le reazioni si risolvono in questo modo fino a quando entrambi i giocatori non avranno terminato i loro mazzi personaggi; qualora uno dei due giocatori finisca il mazzo personaggi prima del proprio avversario il giocatore con più carte continua a risolvere le proprie pescate una alla volta nella maniera ordinaria senza più dichiarare reazioni.

- **Fase scherzi del fato**

A cominciare dal giocatore di turno ogni giocatore decide se giocare una carta *Scherzo del Fato* oppure passare. Quando entrambi i giocatori hanno giocato o passato a partire dal giocatore di turno ogni giocatore effettua eventuali movimenti e azioni delle creature erranti che ha pescato. Ciascun giocatore effettua i movimenti delle creature erranti nell'ordine che preferisce, rispettando l'alternanza di una creatura per giocatore. Una volta effettuate le azioni di tutte le eventuali creature erranti la fase ha termine e comincia il nuovo turno.

## Terreni

Nell'area di gioco si possono incontrare 4 tipi di terreno con caratteristiche speciali.

- **terreno impervio:** le distanze percorse su un terreno impervio richiedono il doppio del movimento per essere percorse.
- **terreno intransitabile:** un terreno intransitabile è completamente impenetrabile o oltrepassabile dal movimento dei modelli. I modelli volanti o che possano scalare uno (in base all'altezza) possono posizionarsi sopra se e solo se è possibile collocare in maniera stabile la miniatura.
- **Ostacolo:** muri, siepi e staccionate con spessore inferiore a un pollice (se superiore sono considerati intransitabili e richiedono

di essere scalati) possono essere scavalcati da un modello, se l'*ostacolo* è di altezza inferiore al modello che vuole scavalcare. Questo movimento comporta la spesa di un pollice di movimento addizionale. Per nessun motivo un modello può piazzarsi o terminare il proprio movimento in cima a un ostacolo.

## Terreni e combattimento

- **riparo:** un modello che si trovi entro un pollice da un ostacolo o da un intransitabile solido beneficia di +2 alla difesa contro gli attacchi da tiro se esso copre almeno metà della sua sagoma (considerando la linea di vista dal centro del tiratore nemico al centro della basetta del modello bersaglio) e di +3 se ne copre almeno 2/3. Questo bonus viene ridotto di 1 in caso di ostacoli meno solidi ma occultanti (siepi, cespugli, alberi, inferriate, etc). In caso di attacchi in mischia, il bonus dato dal riparo si applica solo nel turno in cui il modello riparato viene caricato.

- **terreno rialzato:** un modello la cui basetta si trovi in posizione sopraelevata di almeno un pollice rispetto a quella del nemico aggiunge +1 al tiro per colpire, inoltre il modello considererà eventuali ripari del bersaglio di una categoria inferiore. Durante un combattimento su più livelli di terreno, quando si vuole misurare l'area d'ingaggio verso un modello più in alto, si considera il diametro della basetta del modello attaccante per valutarne l'altezza e si applica poi la normale area d'ingaggio del modello di 1 pollice (o 2 pollici in caso di portata).

## terreni speciali

**pozza di lava/acido:** impervio, se attraversato (o se un modello vi si piazza sopra) causa un tiro di danno immediato con danno 16.

## Scalare

Un modello che durante un movimento normale (non durante una corsa o una carica) incontri un terreno intransitabile più alto (o più basso) di un pollice può effettuare un test di scalare (tira 2d6 e ottieni un risultato pari o inferiore del valore di MOV del modello che sta tentando di scalare) per muovere in verticale lungo la parete aggiungendo 2 volte l'altezza scalata alla distanza percorsa.

Effettuando un'azione di arrampicarsi il modello può effettuare una scalata considerando la distanza percorsa in verticale una volta al posto che due e aggiungendo +2 al test di scalare. In ogni caso il modello deve poter terminare il movimento su una superficie stabile.

Allo stesso identico modo un giocatore può scalare per scendere oppure può decidere di saltare giù (in tal caso la distanza massima saltabile è di 6 pollici) effettuando il movimento come se stesse scalando ma senza spendere movimento per effettuare la discesa. In caso di fallimento del test subirà un danno pari 10 più la distanza saltata (ricorda che questo non è un attacco ai fini delle abilità)

## Segnalini

Esistono 2 tipi di segnalino:

- **status:** segnalini piazzati affianco di un modello a causa di un'abilità o di un attacco, questi segnalini seguono il modello (i. e. si spostano con esso durante ogni movimento). Non rappresentano oggetti fisici né ai fini del movimento né della linea di vista né in nessun altro caso, i modelli possono quindi passarvi sopra o posizionarsi sopra senza alcuna limitazione (i segnalini possono essere spostati intorno al modello per facilitarne la visuale e non infastidire il fluido svolgimento del gioco. i segnalini status possono avere qualunque dimensione inferiore a quella di una basetta da 30mm purché non infastidiscano il gioco). Non si possono avere più di 3 segnalini status dello stesso tipo.

- **Oggetto:** i segnalini oggetto sono invece oggetti fisici. Possono essere bersaglio di abilità o attacchi, se necessario, o intralciare il movimento: ogni segnalino presenta le proprie regole specifiche.

- Qua di seguito sono elencati i segnalini rilevanti per la demo:

- **Reliquia: oggetto.** Una reliquia può essere raccolta solo da un eroe, utilizzando un'azione di raccolta. Nel momento in cui viene

raccolta il suo tipo passa da oggetto a status. Se un modello che porta una reliquia muore, il controllore posiziona affianco alla basetta, prima di rimuovere il modello, il segnalino reliquia, che torna ad avere il tipo *oggetto*. Una reliquia ha regole speciali in base allo scenario giocato.

- **Maledizione: status.** Il segnalino maledizione serve per indicare un modello soggetto a un incantesimo *maledizione* e dalle penalità da esso descritte. Un segnalino maledizione dura un turno o fino a quando non si verifica una condizione (es ammaliare dura fino a quando non viene rivelata la carta), a meno che non sia specificato diversamente dall'incantesimo, e può essere rimosso con un incantesimo di contromagia (in questo caso usato come manovra e non come reazione).

- **Incendio: status.** vedi la regola veleno contagio fra le regole generiche.

## SCENARIO:

### *Un'oscura reliquia*

In questo semplice scenario dimostrativo le due spedizioni si contenderanno la conquista di una preziosa reliquia nella città senza nome, e i ricchi guadagni che ne deriveranno.

## SCHIERAMENTO

In **Spoils of Kadath** le spedizioni raggiungono l'antica città sotterranea grazie agli intricati tunnel nella roccia; le regole che ora ti saranno spiegate rappresentano le azioni dei gruppi di avventurieri che fuoriescono dai cunicoli pronte al saccheggio.

Per prima cosa piazza un segnalino reliquia (una moneta o una basetta da 30mm andranno benissimo) al centro del tavolo di gioco (una superficie quadrata di 90cm x 90cm con almeno una decina di elementi scenici è l'ideale).

Come secondo passo entrambi i giocatori tirano un dado: chi fa il risultato più alto schiera per primo e sarà il giocatore di turno per il primo turno per tutti i turni dispari.

Il giocatore primo di turno posiziona il suo primo pezzo a proprio piacimento in un punto del tavolo a contatto con un bordo, dopo di che posiziona i modelli rimasti in contatto di basetta con il primo modello o in contatto con lo stesso bordo del tavolo (il giocatore deve specificare quale esso sia nel caso il modello iniziale sia piazzato nell'angolo del tavolo). Una volta finito lo schieramento del primo giocatore il secondo giocatore esegue lo schieramento con la medesima procedura utilizzando il bordo del tavolo opposto a quello scelto dall'avversario e sarà il giocatore di turno per tutti i turni pari.

### **Regole speciali dello scenario**

La reliquia segue tutte le regole del segnalino *reliquia*, inoltre ha le regole *pesante* (riduci di 1 il movimento del modello che trasporta la reliquia; il portatore inoltre non può effettuare azioni di corsa o carica) e *richiamo* (dal secondo turno in poi, alla fine di ogni fase fatto, se la reliquia non è sotto il controllo di un modello il giocatore di turno piazza un risvegliato a contatto con la reliquia dove preferisce).

## FINE PARTITA

*Vince la partita il giocatore che possiede la reliquia alla fine del sesto turno di gioco, se il modello con reliquia è completamente all'interno della metà tavolo dove ha schierato. Se alla fine del sesto turno la reliquia è sul campo o il portatore si trova nella metà campo avversaria, vince il giocatore che ha perso meno modelli della propria spedizione: avere la reliquia conta come un modello sopravvissuto in più.*

### **Abilità generiche**

le seguenti abilità generiche vengono usate nei modelli utilizzati in questa demo:

- **resistenza eroica:** il modello possiede i livelli di ferita della categoria eroe.

- **Resistenza mostruosa:** il modello possiede i livelli di ferita della categoria mostro.

- **Comparsa mostruosa:** il modello possiede i livelli di ferita della categoria mostro, la regola *intimidatorio*, ed è considerato sia un mostro che una comparsa durante la partita.

- **Carica furiosa:** il modello acquisisce +2 a colpire sull'attacco di carica.

- **Non morto:** il modello possiede le regole *intimidatorio*, *senza vita* e *senza paura*.

- **Senza vita:** il modello non è soggetto all'abilità guarire, è immune agli effetti mentali (che non specifichino diversamente) e agli effetti di *contagio* e *veleno*.

- **Senza paura:** il modello è immune agli effetti di *intimidatorio* e *terrificante*.

- **Guarire:** il modello può effettuare la manovra *guarire*, eliminando un livello di ferita e tutti i segnalini *veleno/contagio* o *paralisi* da un modello entro 1 pollice, incluso il modello stesso. Per utilizzare l'abilità su un modello di tipo mostro il modello con *guarire* deve superare un test di volontà (3d6 sotto WILL) per poter usare l'abilità. Se fallisce il test, al turno successivo guadagna un bonus di 1 per ripetere il test a favore dello stesso bersaglio, e rimuove comunque tutti i segnalini *veleno/contagio* dal modello bersaglio, ma lascia le ferite invariate.

- **Colpo possente:** il modello può decidere di ridurre di uno il suo tiro per colpire per ricevere +2 al danno su questo attacco.

- **Attacco magico:** non si applica in questa demo.

- **Intimidatorio:** quando un modello carica o viene caricato con successo da un modello con la regola *intimidatorio* effettua un test di volontà (3d6 sotto WILL) se fallisce, il modello riceve una penalità di -2 a DEF, WILL e ai tiri di attacco e danno fino alla fine della sua prossima azione.

- **Portata:** un attacco con questa regola ha un area di ingaggio di 2 pollici.

- **Incendio:** assegna un segnalino incendio al modello colpito da questo attacco. il modello riceve un tiro di danno pari a quello dell'attacco incendiario ogni turno successivo alla fine della fase tattica ( se il modello muore rimuovi la sua carta dalla pila).

- **Imponente:** una creatura imponente è considerata di una categoria di basetta più alta al fine di determinare ripari e linee di vista inoltre non subisce le penalità date dai livelli di ferita (i.e. se la sua basetta è da 30 mm, la proiezione verticale del diametro per determinare la sua altezza è di 40 mm, e via così).

- **Piccolo:** il modello viene considerato alto 20 mm al fine di determinare ripari e linee di vista, inoltre ottiene +1 alla difesa contro gli attacchi da tiro quando è adiacente a un modello più grande, la cui basetta intersechi almeno parzialmente la linea di vista del modello attaccante. (i.e. la proiezione verticale del diametro della basetta per determinare la sua altezza è di 20 mm, quali che siano le dimensioni reali).

- **Ottuso:** non si applica in questa demo

**Ora non ti resta che giocare! Nelle 2 pagine successive troverai 2 spedizioni con tutte le loro carte comprensive delle carte fatto, nell'ultima pagina troverai le carte magia per i due modelli dotati di incantesimi (uno per ogni spedizione) le sagome, e i segnalini necessari per questa demo.**

**buona partita e buon divertimento!**

**Tiratore**  
comparsa

5  
11  
4  
10  
0

**Fendente**  
BA: 4 DAM: 10

**Dardo**  
BA: 7 GIT: 18 DAM: 12

Abilità:

3Co

**Picchiatore**  
comparsa

6  
13  
5  
10  
0

**Fendente**  
BA: 6 DAM: 14

Abilità:  
carica furiosa

3Co

**Ursus il bastione** -2  
eroe umano

5  
15  
9  
13  
0

**Gladio**  
BA: 7 DAM: 14

**Scudo dell'orso**  
BA: 6 DAM: 12 attacco magico

Abilità:  
parata eroica: contro il primo attacco subito da ursus ogni turno aggiungi +2 alla res.  
Senza paura.

11Co

**Guaritore**  
comparsa

5  
12  
6  
12  
0

**Mazzata**  
BA: 5 DAM: 11

Abilità:  
guarire

3Co

**Apprendista**  
comparsa

6  
12  
5  
12  
3

**Pugnolata**  
BA: 4 DAM: 10

Abilità:  
magia:  
**Dardo magico**  
CM: 1 BA:6 GIT: 12 DAM: 13

4Co

**Pezzo Grosso**  
comparsa

5  
11  
8  
10  
0

**Schianto**  
BA: 6 DAM: 15

Abilità:  
comparsa mostruosa  
ottuso

7Co

**Melekhai della fiamma**  
eroe umano mago

6  
13  
6  
14  
5

**2xBraccio meccanico**  
BA:5 DAM: 11 attacco magico

Abilità:  
Senza paura  
Immunita: incendio  
magia:(vedi carta magia)

14Co

**Risveglio**  
creatura errante

piazza 2 creature erranti Risvegliato adiacenti.

**Risvegliato (comparsa)**  
**Morsi e artigli**  
BA: 5 DAM: 12  
abilità:  
non morto.

5  
11  
4  
2  
8

**Risveglio**  
creatura errante

piazza 2 creature erranti Risvegliato adiacenti.

**Risvegliato (comparsa)**  
**Morsi e artigli**  
BA: 5 DAM: 12  
abilità:  
non morto.

5  
11  
4  
2  
8

**Tiratore**  
comparsa

5  
11  
4  
10  
0

**Fendente** /  
BA: 4 DAM: 10

**Dardo** ✕  
BA: 7 GIT: 18 DAM: 12

Abilità:

3Co

**Veterano**  
comparsa

5  
14  
7  
12  
0

**Fendente** /  
BA: 5 DAM: 13

Abilità:  
resistenza eroica

4Co

**Balfior il gigante** -2  
eroe umano

6  
13  
7  
12  
0

**Sventratrice** /  
BA: 8 DAM: 16 colpo possente

Abilità:  
portata  
carica furiosa  
intimidatorio  
nemesi (costrutti)  
imponente

12Co

**Guaritore**  
comparsa

5  
12  
6  
12  
0

**Mazzata** /  
BA: 5 DAM: 11

Abilità:  
guarire

3Co

**Tappetto**  
comparsa

6  
13  
2  
9  
0

**Pungolata** /  
BA: 5 DAM: 10

**Lancio** ✕  
BA: 5 GIT: 8 DAM: 10

Abilità:  
piccolo

2Co

**Pezzo Grosso**  
comparsa

5  
11  
8  
10  
0

**Schianto** /  
BA: 6 DAM: 15

Abilità:  
comparsa mostruosa  
ottuso

7Co

**Hamel il Pifferaio**  
eroe umano mago

6  
13  
5  
14  
4

**Pugnale** /  
BA: 6 DAM: 11

Abilità:  
Quadrifoglio: una volta per partita  
puoi ripetere un tiro effettuato da  
hamel.  
magia:(vedi carta magia)

14Co

**Abominio informe**  
creatura errante

piazza una comparsa pezzo grosso  
con le abilità aggiuntive senza  
paura e intimidatorio

(M) 5  
11  
8  
10

**Abominio**  
(comparsa)  
**Schianto**  
BA: 6 DAM: 15  
abilità:  
senza paura  
intimidatorio  
comparsa mostruosa

4

**Terreno pericolante**  
zona pericolosa

piazza la carta rivolta a faccia in  
giù, chiunque entri dentro o transiti  
sulla carta riceverà un tiro di danno  
12 a meno di non dimezzare il suo  
movimento per questo turno (gira la  
carta appena viene toccata dalla  
baseffa di un modello)

1

**Flamel il Pifferaio**

Magie:  4

**Sciame di ratti**   
 CM: 1 BA:6 GIT: 9 DAM: 11 A: 5   
 modelli toccati dalla sagoma sono considerati muoversi su terreno impervio e subiscono -2 will fino alla fine della loro prossima azione.

**Ammaliare**   
 CM: 2 BA:7 GIT: 6 il modello colpito riceve un segnalino maledizione, quando la carta del modello ammalato viene rivelata fai effettuare un movimento o un singolo attacco al modello ammalato (come se fosse un tuo modello) dopodiche l'azione termina (ai fini del turno e della pescata conta come la dichiarazione di una reazione)

**Rincuorare**   
 CM: 1 GIT: 10 il modello influenzato riceve la regola senza paura fino alla fine del turno.

**Melekhai della fiamma**

Magie:  5

**Fiamma inceneritrice**   
 CM: 2 BA:7 GIT: 10 DAM: 14 A: 3

**Tocco bruciante**   
 CM: 1 BA:7 DAM: 14 incendio

**Muro di fiamma**   
 CM: 2 GIT: 8 piazza una sagoma pozza di lava con il centro entro la git.

