

COLLEZIONA

Raccogli guerrieri, maghi, draghi e tutti gli eroi
e i mostri preferiti di DUNGEONS & DRAGONS.

COMBATTI

Sfida i tuoi amici a rapide battaglie
tra le forze del bene e del male!

GIOCA

Crea nuove emozionanti avventure utilizzando
il regolamento di DUNGEONS & DRAGONS.



Alusair Obarskyr



Troll dei
ghiacci

Questo Set Introduttivo contiene:

- 12 miniature in plastica, colorate e casuali
- Carte delle statistiche a colori
- Regolamento per i combattimenti tra miniature
- Griglia di battaglia
- 8 nuove tessere terreno
- Segnalini per i danni
- Dado a 20 facce
- Checklist per le 60 miniature del set *Aberrations™*

Aggiungi altri eroi alla tua collezione acquistando
i Set di Espansione di DUNGEONS & DRAGONS **Miniature**.



Distribuito in esclusiva da:
TWENTY FIVE EDITION
Servizio Clienti 0521.630320
www.25edition.it



Le miniature rappresentate sono solo a scopo dimostrativo. Il contenuto effettivo del prodotto può variare.
I modelli sulla confezione non sono necessariamente in scala e i colori possono variare.
Illustrazione di copertina di Wayne Reynolds.



Prezzo: € 19,99

DUNGEONS DRAGONS

MINIATURE



Regole di Gioco delle Miniature da Collezione

Miniature Dungeons & Dragons®

Componenti del Set Introduttivo

Scheda riassuntiva delle regole

12 miniature di plastica dipinte

12 carte delle statistiche, una per ogni miniatura

Griglia di battaglia

8 tessere terreno (2 tessere adunanza, 6 tessere generiche)

Libro di regole

Segnalini per i danni

Dado a 20 facce

Checklist del Set *Aberrations*™

Crediti

Autori: **Rob Heinsoo (capo)**, Skaff Elias, Jonathan Tweet, Rob Watkins

Sviluppatori gioco: **Michael Donais (capo)**, Richard Baker, David Eckelberry, Andrew J. Finch, Rob Heinsoo, Mons Johnson, Devin Low, Matt Place, Rob Watkins

Regole di gioco: **Rob Heinsoo e Bill Slavicsek**

Impaginatore: **Jennifer Clarke Wilkes**

Assistente speciale: **Guy Fullerton**

Direttore artistico - Sculture: **Stacy Longstreet**

Direttore artistico - Stampa: **Mari Kolkowsky**

Illustrazione scatola: **Wayne Reynolds**

Creazione modelli: **Darren Balder, Dave Dorman, Trevor Hairsine, Des Hanley, Hugh Jamieson, Raven**

Mimura, Jim Nelson, Steve Prescott, Greg Staples, Arnie Sweked, Stephen Tappin, Richard Wright

Pittura modelli: **Eve Forward-Rollins, Alison Friend, Mike McVey, Dylan S., Jason Soles**

Sviluppo grafico: **Mari Kolkowsky, Mia Brooks, Chris Hanis**

Specialista della produzione grafica: **Chris Hanis**

Cartografi: **Jason Engle, Todd Gamble, Rob Lazzaretti**

Direttore del progetto miniature: **Jonathan Tweet**

Direttore di R&D per i giochi di ruolo: **Bill Slavicsek**

Produzione: **Chas DeLong e Linæ Foster**

Ingegneri del progetto, HFE: **Sampson He e Yenvik Zhong**

Playtester originali: **Mike Fehlaue, Brodie Hodges, Stephen Radney-MacFarland, Brad Street, Chris Toepper, Jason Uttecht, Michael J.Y. Wood**

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di Dungeons & Dragons create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

Questo prodotto utilizza materiale aggiornato dalla revisione v.3.5.

Questo prodotto WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20™ System License, consultate www.wizards.com/d20.

EDIZIONE ITALIANA

Direttore responsabile: **Emanuele Rastelli**

Supervisione e revisione: **Massimo Bianchini**

Traduzione: **Michele Bonelli di Salci**

Domande? 0521-630320

Visita il nostro sito web: www.25edition.it

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma - Italy
Tel. 0521 - 630320

DUNGEONS & DRAGONS, WIZARDS OF THE COAST, il logo d20 system e d20 e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà, negli USA e/o altri stati, della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/miniatures

Indice

Introduzione	3
Regole Skirmish	3
Come vincere	3
Creature	3
Come leggere una carta statistiche	4
Costruire una banda da guerra	6
Fazioni	6
Costruzione della banda da guerra	6
Preparazione	7
Iniziativa del terreno	7
Radunare la propria banda da guerra	7
Basi di skirmish	8
Round	8
Prova di iniziativa	8
Fasi	8
Attivare creature	8
Comando	9
Comando e movimento	9
Comando e morale	11
Effetti del comandante	11
Quando i comandanti non possono comandare	11
Movimento	11
Attacchi e danni	12

Attacchi in mischia	12
Attacchi a distanza	15
Attacchi multipli	17
Modificatori di attacco	17
Tiri salvezza	17
Morale	19
Tiro salvezza sul morale	19
In rotta	19
Incantesimi	20
Leggere la descrizione degli incantesimi	20
Capacità speciali	22
Terreno	22
Blood Rock (roccia di sangue)	22
Difficult Terrain (terreno impervio)	23
Sacred Circle (cerchio sacro)	23
Spike Stones (pietre aguzze)	24
Statue	24
Pareti	25
Scenari e varianti	26
Scenario standard	26
Scenario Assalto Rapido	26
Scenario della Scatola	26
Glossario	28

Introduzione

Immagina di essere al comando di una banda da guerra di eroi e creature. Scegli la tua fazione. Seleziona le truppe. Assegna gli ordini. Spetta a te dimostrare il tuo valore contro gli avversari.

Ti affiderai all'incrollabile tenacia di nani e crociati, i colpi veloci degli agili elfi, i trucchi brutali dei corazzati hobgoblin, o la carica letale degli orchi e dei loro mostruosi alleati? Ogni fazione offre sempre qualcosa di diverso alla tua banda da guerra. Queste regole skirmish offrono una combinazione illimitata di creature, eroi e tattiche per aiutare un abile stratega a superare qualsiasi sfida per arrivare, alla fine, al trionfo.

Tre modi di giocare

Puoi utilizzare le **Miniature DUNGEONS & DRAGONS** per:

- Giocare usando le regole skirmish di D&D da competizione, dettagliate in questo libro. Puoi addirittura partecipare a tornei ufficiali e vincere premi.
- Rappresentare personaggi e mostri nel gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®. Queste miniature ufficiali sono pensate per essere utilizzate con tutti i prodotti del gioco di ruolo di D&D.

- Collezionare il fantastico mondo di D&D, dai mind flayer agli elfi ai draghi e altre creature ancora.

I Booster Pack (Set di Espansione) delle **Miniature D&D**, venduti separatamente, forniscono ulteriori pedine per il gioco competitivo o quello di ruolo.

Regole skirmish

Utilizza queste regole per giocare battaglie competitive con le **Miniature D&D** (dette anche skirmish).

Come vincere

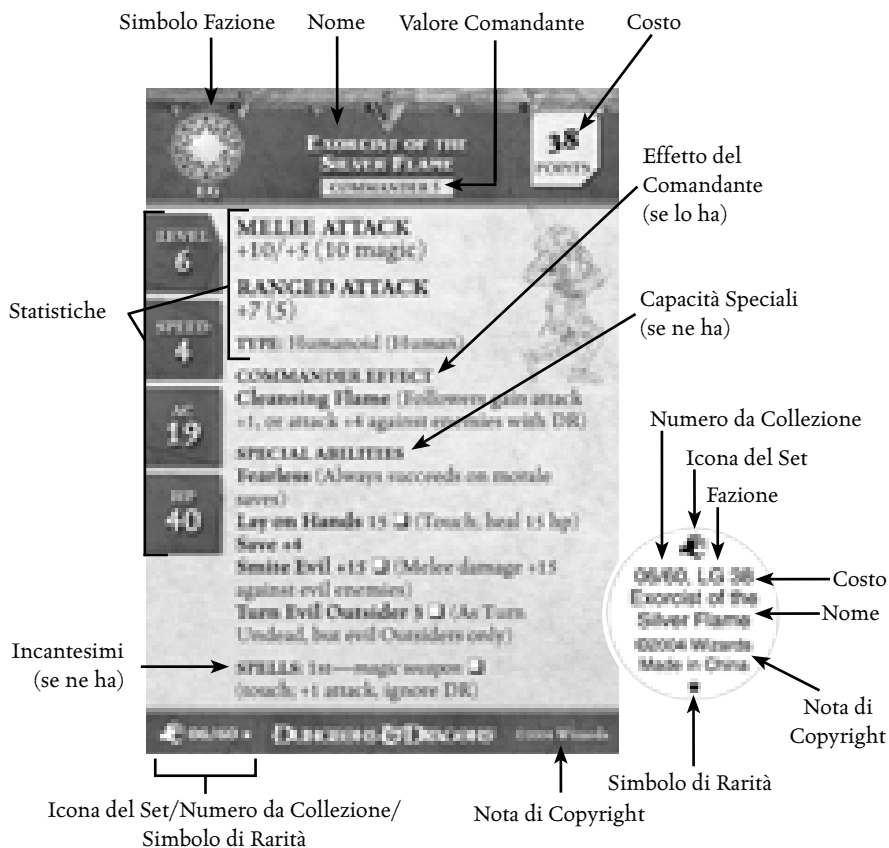
In una skirmish, si scontrano due o più **bande da guerra** rivali. Il vincitore è colui che elimina tutte le creature del nemico.

Creature

Ogni miniatura (di solito indicata come una "creatura") rappresenta un personaggio o una creatura dei mondi di D&D. Ogni creatura ha una corrispondente **carta statistiche** che riporta le statistiche di gioco per le regole skirmish. (L'altro lato della carta riporta le statistiche semplificate per il gioco di ruolo di D&D). Altre informazioni sono riportate sotto la base della miniatura.

Come leggere una carta statistiche

Osserva la carta statistiche mostrata qui sotto. Per le regole skirmish, analizzeremo esclusivamente il lato utilizzato per il gioco competitivo.



Nome

Il nome sulla carta corrisponde a quello sulla base della miniatura.

Valore Comandante (Commander Rating)

Alcune creature sono **comandanti** e possono influenzare le altre creature. Solo i comandanti hanno un valore Comandante. Più alto è il valore Comandante, migliore sarà l'iniziativa e il morale della banda da guerra.

Simbolo della fazione

La tua banda da guerra appartiene a una specifica fazione: Lawful Good (LG) [Legale Buona], Chaotic Good (CG) [Caotica Buona], Lawful Evil (LE) [Legale Malvagia] e Chaotic Evil (CE) [Caotica Malvagia]. La carta statistiche di ogni creatura ha un simbolo che identifica in quale (o quali) fazione possa combattere.

Due fazioni: Alcune creature possono combattere per due diverse fazioni, e quindi possono essere aggiunte alle bande da guerra di entrambe. Le carte statistiche di queste creature hanno simboli per entrambe le fazioni.

Qualsiasi fazione: Alcune creature possono combattere per qualsiasi fazione, e quindi possono essere aggiunte a qualsiasi banda da guerra. Le carte statistiche di queste creature mostrano i simboli di tutte e quattro le fazioni.

Costo

Il costo è il numero di punti che bisogna pagare per aggiungere una creatura alla propria banda da guerra.

Statistiche

Le statistiche sono le informazioni base di combattimento di una creatura.

Level (Livello): Più alto il livello di una creatura, più essa è potente. Si aggiunge il livello di una creatura al tiro quando si compie un **tiro salvezza** per evitare gli effetti di un incantesimo o resistere all'impulso di fuggire quando gravemente ferita.

Speed (Velocità): Mostra il numero di quadretti di cui la creatura può spostarsi quando attivata. Una creatura che non attacca né lancia incantesimi può muoversi al doppio della sua velocità.

AC (Armor Class) [CA (Classe Armatura)]: Qualsiasi tiro per colpire deve essere pari o superiore a questa cifra per infliggere danni alla creatura.

HP (Hit Points) [PF (Punti Ferita)]: Quando il totale degli HP viene ridotto a 0, la creatura viene distrutta e rimossa dalla griglia di battaglia.

Melee Attack (Attacco in Mischia): Quando si attacca creature nemiche in quadretti **adiacenti** (anche diagonalmente), usare il valore di Attacco in Mischia. Sommare il numero fuori delle parentesi a un tiro di 1d20 (un dado a venti facce). Se il risultato è pari o superiore alla AC del nemico, l'attacco in mischia colpisce. La cifra all'interno delle parentesi mostra quanti danni la creatura infligge con un attacco in mischia riuscito.

Alcune creature possono compiere più di un attacco. I valori di attacco vengono separati da una barra (/). In molti casi, ogni attacco infligge lo stesso ammontare di danni. Se attacchi differenti infliggono danni differenti, i valori dei danni sono riportati nello stesso ordine dei valori di attacco e sono anch'essi separati da una barra.

Ranged Attack (Attacco a Distanza): Usare questo valore per attaccare i nemici nella **linea di visuale** (di solito a più di 1 quadretto di distanza). La maggior parte delle creature non ha un attacco a distanza.

Type (Tipo): Di che sorta di creatura si tratta. Tutti i tipi di creatura sono indicati nel glossario. Questa riga può includere diverse parole che definiscono ulteriormente la creatura ai fini degli effetti del gioco. A volte il tipo di una creatura comprende alcune caratteristiche che risultano importanti nel gioco, e alcune capacità speciali o incantesimi hanno effetto solo su alcuni tipi di creature.

Se la creatura è Tiny, Small, Large o Huge, l'informazione è riportata qui. Una creatura senza informazione di taglia è Medium.

Effetto del Comandante (Commander Effect)

I comandanti conferiscono bonus speciali ai **seguaci** entro 6 quadretti da loro. A volte invece, l'Effetto del Comandante agisce sulle creature nemiche.

Capacità Speciali (Special Abilities)

Comprendono gli attacchi speciali, resistenze e debolezze (se ne ha) della creatura. Quando una creatura possiede una capacità speciale che contraddice queste regole, la capacità ha la precedenza.

Alcune capacità speciali possono essere utilizzate solo un numero limitato di volte. Esse presentano dei riquadri (□) per ogni utilizzo.

Incantesimi (Spells)

Alcune creature possono lanciare incantesimi. La maggior parte degli incantesimi possono essere utilizzati solo un numero limitato di volte. Essi presentano dei riquadri (□) per ogni utilizzo.

Icona del Set/Numero da Collezione/Simbolo di Rarità

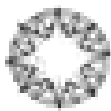
L'icona indica a quale set appartiene una miniatura, come il set *Aberrations™* (la cui icona è un artiglio ☞). Il numero da collezione indica l'ordine della miniatura nel set, così come il numero totale di miniature che il set contiene. Il simbolo di rarità indica se la miniatura è comune ●, non comune ◆, o rara ★.

Costruire una banda da guerra

Quando si costruisce una banda da guerra, si sceglie prima una fazione, poi le miniature che corrispondono alla fazione.

Fazioni

La carta statistica di ciascuna creatura presenta un simbolo che mostra per quale delle quattro fazioni può combattere.



Lawful Good (Legale Buona)

Le creature di questa fazione sono devote alla verità, alla legge e alla giustizia. Le creature Legali Buone tendono ad avere buona armatura, comandanti eccezionali e alto morale. Dispongono anche di potenti guaritori.



Chaotic Good (Caotica Buona)

Questa fazione unisce un cuore gentile a uno spirito libero. Le creature Caotiche Buone tendono ad essere molto mobili e hanno potenti attacchi a distanza, con frecce o incantesimi.



Lawful Evil (Legale Malvagia)

Questa fazione dà importanza alla tradizione e alla lealtà ma non ha rispetto per la libertà, dignità o la vita. Le creature Legali Malvagie tengono ad avere buona armatura e comandanti. Sono specializzate nel combattimento ravvicinato.



Chaotic Evil (Caotica Malvagia)

Questa fazione è guidata da avidità, odio e brama di distruzione. Le creature Caotiche Malvagie tendono a muoversi rapidamente e colpire duro.

Costruzione della banda da guerra

Segui queste regole per costruire una banda da guerra.

Limite dei 100 punti: Per costruire la tua banda da guerra puoi spendere fino a 100 punti. Il costo in punti di ciascuna creatura è mostrato sulla sua base e nell'angolo in alto a destra della sua carta statistiche.

Fazione: La tua banda da guerra può contenere solo creature che possiedono il simbolo della tua fazione. Alcune creature hanno il simbolo di più di una fazione.

Limite delle dodici creature: Nessuna banda da guerra può contenere più di dodici creature.

Costo massimo: Non puoi includere nessuna creatura che costi più di 70 punti.

Comandante: Almeno una creatura nella tua banda da guerra deve avere un valore Comandante. Senza un comandante, le tue creature si muoveranno lentamente e avranno maggiori probabilità di fuggire se ferite gravemente.

Tessere terreno: Ogni giocatore porta in battaglia quattro **tessere terreno**. Una tessera terreno deve essere una **tessera adunanza** (le parole "Assembly Tile" devono essere stampate in un suo angolo). Le tre tessere restanti sono **tessere generiche**; nessun giocatore può scegliere due tessere terreno identiche. (In una partita con tre o più giocatori, prendere solo due tessere generiche). Vedi "Terreno" a pagina 22 per informazioni riguardo gli effetti dei diversi tipi di terreno.

BASI DELLA COSTRUZIONE DI BANDE DA GUERRA

- Totale di 100 punti
- Tutte le creature appartengono a una fazione
- Massimo di 12 creature

- Nessuna creatura del costo superiore a 70 punti
- 1 tessera adunanza, 3 tessere generiche, tutte diverse

Etichetta delle bande da guerra

Costruisci in segreto la tua banda da guerra, utilizzando le carte statistiche. Non identificare subito le creature che utilizzerai, ma tieni pronte le carte statistiche.

Rivelerai la tua banda da guerra all'inizio della preparazione, come descritto di seguito.

Preparazione

Questo Set Introduttivo contiene una **griglia di battaglia**, ovvero una mappa di dungeon con sovrapposta una griglia di quadretti da 2,5 cm. Disporre la griglia di battaglia sul tavolo. I giocatori siedono intorno al tavolo vicino alla loro area di partenza. In una partita a due, i giocatori si siedono vicino a due angoli opposti. In una partita a quattro giocatori, ogni giocatore si siede vicino a un angolo. (In una partita a tre giocatori, un giocatore si colloca nel mezzo di uno dei lati lunghi della griglia di battaglia; gli altri due giocatori partono dagli angoli dell'altro lato lungo).

Estremità della griglia di battaglia: Le estremità della griglia di battaglia sono pareti non attraversabili. L'unica via di uscita è tramite i quadretti segnati come "Exit" sulle tessere adunanza. Solo le creature in rotta possono abbandonare la griglia di battaglia.

Iniziativa del terreno

I giocatori rivelano la loro banda da guerra. Poi ogni giocatore lancia 1d20 per determinare chi controlla l'**iniziativa del terreno**, sommando il valore Comandante del proprio miglior comandante al tiro.

Il giocatore con il risultato più alto sceglie quale giocatore disporrà per primo. Il giocatore scelto colloca la sua tessera adunanza nell'area di partenza che aveva scelto. Poi sarà il giocatore alla sinistra di quello a collocare la sua tessera adunanza nella sua area di partenza, poi il giocatore alla sua sinistra, e così via.

Due o tre tessere generiche: In una skirmish a due giocatori, si usano tutte e tre le tessere generiche. In una skirmish a tre o quattro giocatori, si usano solo due tessere generiche.

Disporre le tessere terreno

La prima tessera da collocare è la tessera adunanza. Se la tua area di partenza è un angolo, collocare tutti e cinque i **quadretti di uscita** sulla propria tessera in modo che si sovrappongano ai cinque quadretti uscita nell'area di partenza. (In una partita a tre giocatori, se la tua area di partenza è lungo un margine, i tuoi quadretti di uscita sono i tre quadretti di uscita sulla tessera adunanza che si sovrappongono al margine della griglia di battaglia).

Ognuno pone le proprie tessere terreno in ordine, una alla volta, finché non si sono terminate le tessere o finché non c'è più spazio per altre tessere terreno sulla griglia di battaglia.

Le pareti di tessere differenti non possono toccarsi: Le pareti sui margini delle tessere terreno non possono toccare le pareti dei margini di altre tessere, neppure in diagonale.

Le pareti sulle tessere non possono toccare il margine: Le pareti sui margini delle tessere terreno non possono toccare le pareti lungo il margine della griglia di battaglia.

Niente spazi stretti: Tutti gli spazi tra le pareti devono essere larghi almeno 2 quadretti, cosicché le creature Grandi abbiano spazio per spostarsi in mezzo.

Niente sovrapposizioni: Non si può mai collocare una tessera terreno sopra un'altra.

DISPOSIZIONE

1. Iniziativa del terreno: 1d20 + migliore valore Comandante. Colui che ottiene il risultato più alto sceglie chi comincia a disporre.
2. A partire dal giocatore scelto, i giocatori collocano ciascuno una tessera adunanza in un'area di partenza.
3. A partire dal giocatore scelto, i giocatori, a turno, collocano le tessere generiche. Lasciare almeno 2 quadretti tra le pareti delle tessere.
4. A partire dal giocatore scelto, i giocatori collocano le loro bande da guerra sulle loro tessere adunanza.

Radunare la propria banda da guerra

Dopo che tutte le tessere terreno sono state disposte, il giocatore che ha disposto la prima tessera terreno dispone la sua banda da guerra sulla tessera adunanza. Poi il giocatore successivo dispone la propria banda da guerra sulla propria tessera adunanza e così via.

Collocare ogni creatura in modo che occupi quadretti liberi da pareti e statue. (È possibile invece disporla su di un terreno impervio). Le creature che occupano più di 1 quadretto devono essere collocate interamente sulla tessera adunanza.

Basi di skirmish

Una volta scelta la propria banda da guerra e disposta la griglia di battaglia, tu e i tuoi avversari inizierete a intraprendere turni per attivare le creature nelle vostre bande da guerra. **Si vince distruggendo o facendo fuggire tutte le creature nemiche.** (Altri scenari e condizioni di vittoria sono presentati a partire da pagina 26).

GIOCARE UN ROUND

1. Prova di Iniziativa: 1d20 + miglior valore Comandante. Colui che ottiene il risultato più alto sceglie chi comincia a disporre.
2. Primo giocatore: Attiva 2 creature, una alla volta.
3. Giocatore successivo: Attiva 2 creature, una alla volta. Poi tocca al giocatore successivo, e così via.
4. Primo giocatore: Attiva altre 2 creature (che non siano tra quelle già attivate in questo round).
5. Giocatore successivo: Attiva altre 2 creature (che non siano tra quelle già attivate in questo round). Poi tocca al giocatore successivo, e così via.
6. Quando tutte le creature sono state attivate una volta, il round termina. Ripartire dal punto 1.

Round

Una skirmish si svolge in **round**. Il round comincia effettuando una **prova di iniziativa**.

Durante ogni round i giocatori completano delle **fasi** uno dopo l'altro. Ad ogni fase, si **attivano** due creature nella banda da guerra; prima agisce una creatura, poi l'altra. (Si può attivare una stessa creatura solo una volta per round).

Un round termina quando ciascun giocatore ha attivato tutte le sue creature una volta. (Potresti dover aspettare il tuo avversario se questi ha più creature di te). Poi comincia un nuovo round.

Prova di iniziativa

Per effettuare una prova di iniziativa, lanciare 1d20 e sommare il valore Comandante più elevato dei comandanti nella tua banda da guerra.

Il giocatore con il risultato più elevato alla prova di iniziativa decide chi agirà per primo nel round. Il gioco si svolge in senso orario intorno al tavolo a partire dal primo giocatore. (A volte, sarà meglio cominciare per primo, altre volte si vorrà vedere quello che vorranno fare i propri avversari prima di impegnare le proprie forze).

Se due o più giocatori ottengono lo stesso risultato di iniziativa, il giocatore con il valore Comandante più elevato vince. Se c'è ancora una situazione di parità, i giocatori alla pari tirano nuovamente i dadi.

Fasi

Il primo giocatore completa una fase **attivando** due creature nella sua banda da guerra. (Per indicare che la creatura è stata attivata cambiare la direzione in cui è rivolta).

Ognuno completa la sua fase in ordine di gioco finché tutte le creature non sono state attivate. Le azioni che si svolgono durante l'attivazione di una specifica creatura sono dette il **turno** della creatura.

Attivare creature

Durante ogni fase del round, si possono attivare due creature, una alla volta. (Se si ha un numero dispari di creature nella propria banda da guerra, nella propria ultima fase si disporrà solo di una creatura da attivare). Una creatura attivata può compiere le azioni seguenti:

- Spostarsi della sua velocità e compiere un attacco, o compiere un attacco e poi spostarsi; **oppure**
- Spostarsi fino al doppio della sua velocità; **oppure**
- Non spostarsi e compiere tutti i suoi attacchi, se ne ha più di uno; **oppure**
- Caricare.

Invece di compiere i suoi attacchi, una creatura può lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità speciale che sostituisce un attacco, come Turn Undead (Scacciare Non Morti).

Spostarsi e compiere un attacco

Una creatura che si sposti fino al limite della sua velocità può compiere un attacco o svolgere un'azione che sostituisce gli attacchi. Può spostarsi e poi attaccare, o attaccare e poi spostarsi.

Niente attacchi multipli: Le creature che si spostano durante il loro turno non possono attaccare più di una volta. Se una creatura che si sposta ha più di un attacco indicato sulla sua carta statistiche, e gli attacchi infliggono ammontare differenti di danni, può scegliere quale attacco utilizzare. Non può usare il bonus di un attacco e il danno di un altro.

Velocità 2 se fuori comando: Le creature che sono **fuori comando** all'inizio del loro turno hanno la velocità ridotta a 2 (vedi pagina 10).

Spostarsi fino al doppio della velocità

Una creatura che non attacca (o fa qualcosa che sostituisce gli attacchi) può spostarsi fino al doppio della propria velocità in un turno. Quindi una creatura fuori comando può spostarsi fino a 4 quadretti se non attacca (vedi pagina 10).

Non spostarsi e compiere attacchi multipli

Se una creatura non si sposta durante il proprio turno, può compiere, se in grado, attacchi multipli in mischia o a distanza. Tutti gli attacchi devono essere dello stesso tipo (in mischia oppure a distanza).

Una creatura con attacchi multipli può compiere uno dei suoi attacchi e poi spostarsi fino al limite della sua velocità, invece di compiere il resto dei suoi attacchi. Vedi "Attacchi multipli" a pagina 17.

La maggior parte delle creature può compiere un solo attacco per turno. Vedi "Attacchi e danni" a partire da pagina 12.

Carica

Una creatura può **caricare** il nemico più vicino che è in grado di vedere, ma è soggetta a certe restrizioni. Vedi "Caricare" a pagina 14.

Comando

Quando si attiva una creatura, per prima cosa determinare se è **sotto comando**.

Una creatura è sotto comando se risponde a una o più delle seguenti condizioni:

- Si trova entro 6 quadretti da uno dei comandanti della sua banda da guerra; **oppure**
- Ha linea di visuale con uno dei comandanti della sua banda da guerra; **oppure**
- È un comandante.

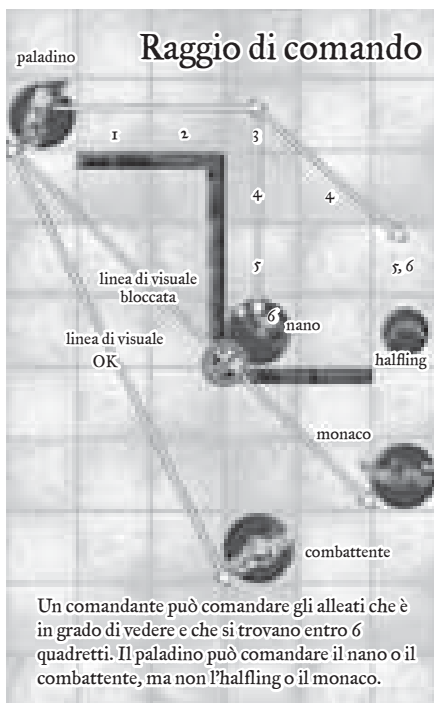
Se la creatura non soddisfa nessuna di queste condizioni, è **fuori comando**. Le creature fuori comando hanno una velocità limitata a meno che non scattino verso il nemico più vicino (vedi "Comando e movimento", pagina 10). Altre situazioni possono interferire con il porre una creatura sotto comando (vedi "Quando i comandanti non possono comandare" a pagina 11).

Contare aggirando la parete (non attraversarla) per vedere se i comandanti sono abbastanza vicini da influenzare le creature nella loro banda da guerra (vedi "Pareti" a pagina 25).

Comando e movimento

Una creatura che inizia il turno sotto comando può muoversi della velocità indicata, a meno che non sia **in rotta** (vedi pagina 19).

Velocità 2 se fuori comando: Una creatura che inizia il turno fuori comando ha velocità 2. Se c'è un nemico abbastanza vicino, ha l'opzione di scattare.



Scattare: Una creatura che inizia il turno fuori comando può **scattare** verso il nemico più vicino che sia in grado di vedere e raggiungere durante il proprio turno. Si muove fino al doppio della sua normale velocità verso il nemico e può seguire qualsiasi percorso, finché termini il proprio movimento in uno spazio adiacente a quel nemico.

Scattare e attaccare: Una creatura che scatta deve attaccare la creatura verso cui è scattata se si è mossa della sua velocità o meno. Può caricare se ne soddisfa le condizioni; vedi "Caricare" a pagina 14.

Una creatura che scatta non può muoversi dopo aver attaccato; il suo movimento deve avvenire prima dell'attacco. Non può attaccare una creatura, distruggerla, e poi scattare verso un'altra. Non può scattare verso un nemico diverso dopo aver cominciato a spostarsi.

Andare sotto e fuori comando

Se una creatura comincia il proprio turno sotto comando, si muove come se lo fosse per l'intero turno, anche se termina il proprio movimento fuori comando. Al contrario, una creatura che cominci fuori comando il suo turno si sposta come se così fosse per l'intero turno, anche se nel frattempo entra sotto comando.

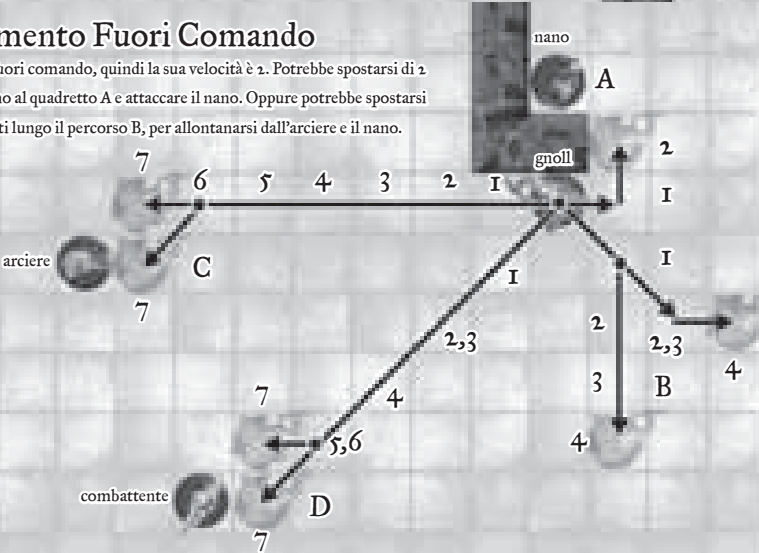
I tiri salvezza sul morale e gli Effetti del Comandante, invece, dipendono dal fatto che la creatura sia sotto comando al momento della prova, non che lo fosse all'inizio del suo turno.

Pareti e Distanze

Quando si determina la distanza di comando, per il conteggio non bisogna passare attraverso le pareti ma aggirarle. Come per il movimento, non tracciare diagonali lungo gli angoli delle pareti.

Movimento Fuori Comando

Lo gnoll è fuori comando, quindi la sua velocità è 2. Potrebbe spostarsi di 2 quadretti fino al quadretto A e attaccare il nano. Oppure potrebbe spostarsi di 4 quadretti lungo il percorso B, per allontanarsi dall'arciere e il nano.



L'altra opzione è di scattare verso il combattente o l'arciere spostandosi di 7 quadretti in direzione del nemico [rotta C o D]. Alla massima velocità, lo gnoll potrebbe scattare per 12 quadretti verso il nemico più vicino [e compiere un attacco in carica se il percorso è diretto]. Se lo gnoll avesse cominciato il suo turno sotto comando, avrebbe potuto muoversi in qualsiasi direzione, anche di 12 quadretti lontano dai suoi nemici.

Comando e morale

I comandanti migliorano i propri tiri salvezza sul morale e quelli delle creature nella stessa banda da guerra. Vedi “Morale” a pagina 19.

Effetti del Comandante

La maggior parte dei comandanti fornisce un beneficio ai **seguaci**: creature nella loro banda da guerra che non sono anch'esse dei comandanti. Per ricevere il beneficio di un Effetto del Comandante, i seguaci devono essere:

- sotto comando del comandante; e
- entro 6 quadretti dal comandante.

Effetti del Comandante multipli: Una creatura può restare soggetta a più di un Effetto del Comandante alla volta, ma i bonus alla stessa statistica da parte di comandanti diversi non sono cumulativi.

Effetti del Comandante ostili: Alcuni Effetti del Comandante influenzano solo i nemici. Anche questi hanno una portata di 6 quadretti ma influiscono su *tutti* i nemici (anche i comandanti e le creature Difficult) a portata. Come per i bonus, penalità multiple da Effetti del Comandante non sono cumulative.

Quando i comandanti non possono comandare

Un comandante che sia **in rotta**, **stordito**, o **indifeso** non può porre nessuna creatura sotto comando, neppure se stesso. In queste circostanze non funziona neanche il suo Effetto del Comandante. Un simile comandante può però continuare a sommare il suo valore Comandante ai propri tiri salvezza sul morale.

Movimento

Durante il proprio turno, una creatura può spostarsi fino al limite della propria velocità e attaccare, o attaccare e poi spostarsi fino al limite della sua velocità. Può anche decidere di non attaccare e muoversi fino al doppio della propria velocità.

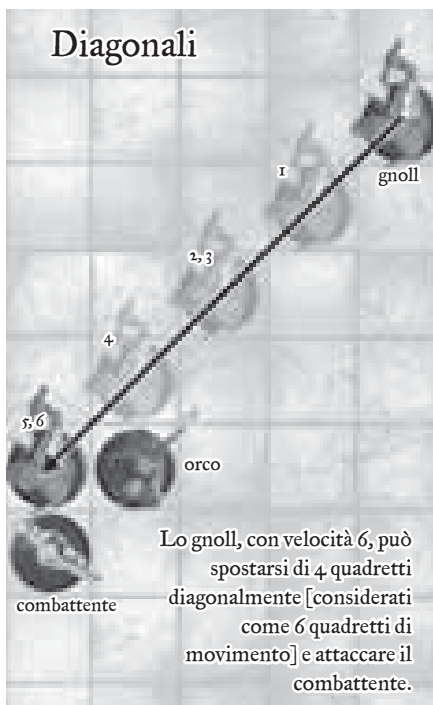
Velocità 2 se fuori comando: Una creatura fuori comando ha velocità 2 a meno che non scatti verso il nemico più vicino che possa vedere in quel turno (vedi “Comando e movimento” a pagina 10).

Diagonali: Quando ci si muove o si conteggia lungo un percorso diagonale, il primo passo in diagonale conta come 1 quadretto, il secondo come 2 quadretti, il terzo come 1 e così via, come mostra il diagramma di questa pagina. Contare le diagonali pari come 2 quadretti anche se tra una diagonale e l'altra è avvenuto uno spostamento non diagonale.

Altre creature: Una creatura può spostarsi attraverso uno spazio occupato da un alleato, ma non può terminare il proprio movimento in un quadretto occupato, e non può neppure caricare passando attraverso quel quadretto. Una creatura non può passare attraverso uno spazio occupato da un nemico. Spostarsi mentre ci si trova vicini a un nemico di solito provoca un attacco gratuito da parte del nemico; vedi “Attacchi di opportunità” a pagina 14.

Terreno: Terreno impervio, spazi stretti e statue rallentano il movimento alla metà del normale. Le pareti bloccano il movimento. Vedi “Terreno” a pagina 22 per maggiori dettagli.

Mínimo 1 quadretto: Una creatura può sempre impiegare 1 turno per spostarsi di 1 quadretto in qualsiasi direzione, anche diagonalmente, incurante di quanti quadretti esso conti. Questa regola non permette a una creatura di spostarsi attraverso un terreno non attraversabile o di muoversi quando qualsiasi movimento è proibito, come quando è paralizzata.



Attacchi e danni

Tutte le creature dispongono di un attacco in mischia, ma solo alcune sono in grado di compiere attacchi a distanza. Discuteremo prima delle regole per gli attacchi in mischia, e poi delineaeremo il modo in cui gli attacchi a distanza se ne differenziano.

Attacchi in mischia

Per compiere un attacco in mischia, una creatura deve trovarsi in un quadretto adiacente al nemico che sta attaccando, anche in diagonale.

Tiri per colpire

Quando una creatura attacca, si effettua un tiro per colpire.

ATTACCARE

Tirare 1d20, sommare il valore di Attacco (Attack) della creatura e qualsiasi modificatore applicabile (vedi pagina 17 per la lista dei modificatori di attacco). Se il risultato del tiro per colpire è pari o superiore alla CA (Classe Armatura) [AC (Armor Class)] del nemico, l'attacco va a segno. La creatura che attacca infligge il suo danno da mischia, che riduce i punti ferita del nemico.

Il 20 naturale è un colpo critico: Se si ottiene un 20 naturale quando si compie un tiro per colpire (si ottiene 20 con il dado, senza considerare i modificatori), l'attacco colpisce automaticamente, non importa quanto sia alta la CA del bersaglio. Un **colpo critico** infligge danni raddoppiati. Alcune creature sono immuni ai colpi critici e non subiscono danni raddoppiati, ma un 20 naturale va comunque a segno automaticamente contro di loro. Se una creatura può in qualche modo ottenere un colpo critico con un tiro inferiore a 20, esso viene considerato comunque un colpo automatico.

Danni bonus: Alcuni attacchi indicano dei danni bonus, contrassegnati da un "+". Ad esempio, l'attacco in mischia del Dragon Samurai infligge "10 magic + 5 fire". I danni bonus *non* vengono raddoppiati dai colpi critici o da un attacco contro una creatura indifesa.

Un 1 naturale è un colpo mancato automatico: Se si ottiene un 1 naturale quando si compie un tiro per colpire (si ottiene 1 con il dado, senza considerare i modificatori), l'attacco manca automaticamente il bersaglio, non importa quale sia la sua CA.

Attaccare creature alleate: Una creatura non può compiere un attacco in mischia o a distanza contro una creatura alleata. Questa restrizione non proibisce di mirare o influenzare creature alleate con incantesimi o capacità speciali: impedisce solo di attaccare.

Infliggere danni e perdere punti ferita

Gli attacchi che vanno a segno infliggono danni che riducono i punti ferita del nemico. Puoi utilizzare i segnalini forniti per tenere traccia dei danni.

PUNTI FERITA DIMEZZATI

Quando i punti ferita di una creatura scendono per la prima volta a metà o meno del suo totale iniziale, la creatura deve compiere un tiro salvezza sul morale per evitare di fuggire. Vedi "Morale" a pagina 19 per maggiori informazioni.

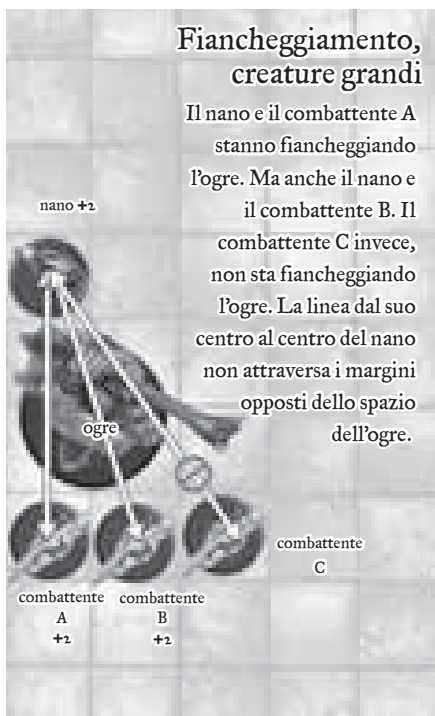
Ridurre a 0 i punti ferita: Quando i punti ferita di una creatura scendono a 0 o meno, essa è distrutta e rimossa dalla griglia di battaglia.

Minacciare

Anche quando una creatura non sta attaccando un nemico, può limitare le azioni dei nemici adiacenti. Una creatura **attiva** minaccia tutti i quadretti ad essa adiacenti.

Effetti del minacciare: Una creatura può effettuare un **attacco di opportunità** (vedi pagina 14) contro una creatura nemica che si sposti fuori da un quadretto che essa minaccia. I nemici non possono lanciare incantesimi (che abbiano raggio di azione diverso da **contatto (touch)**) o compiere attacchi a distanza mentre si trovano in un quadretto minacciato da una tua creatura. Essi possono però usare le loro capacità speciali.

12 Copertura: Se la creatura che minaccia non può vedere la creatura che agisce o se la creatura che agisce



gode di copertura contro la creatura che minaccia, queste restrizioni vengono ignorate: la creatura nel quadretto minacciato può muoversi senza provocare un attacco di opportunità, oltre a poter lanciare incantesimi o effettuare attacchi a distanza.

Fiancheggiare

Quando si compie un attacco in mischia, una creatura riceve un bonus di +2 al colpire se la creatura attaccata si trova in un quadretto minacciato da un nemico sul lato o angolo opposto.

Quando si è in dubbio riguardo al fatto che due creature stiano fiancheggiando una creatura in mezzo a loro, tracciare una linea immaginaria tra i centri delle due creature. Se la linea passa attraverso margini opposti dello spazio del difensore (compresi gli angoli di questi margini), allora le due creature la stanno fiancheggiando.

Creature grosse: Se la creatura occupa più di un quadretto, qualsiasi quadretto occupi viene considerato ai fini del fiancheggiamento.

Copertura e combattimento in mischia

La copertura rende più difficile colpire un nemico. Se una creatura nemica è adiacente ma dall'altra parte di un angolo o alla fine di una parete, il difensore ha **copertura in mischia** e riceve un bonus di +4 alla CA.



Creature grosse: Quando una creatura occupa più di un quadretto, non riceve copertura in mischia se uno qualsiasi dei quadretti che occupa non ha copertura in mischia.

Attacchi di opportunità

Se un nemico esce fuori da un quadretto minacciato da una creatura, la creatura può compiere un singolo attacco in mischia contro quel nemico. Questa azione viene chiamata **attacco di opportunità**.

Uno per turno: Non c'è limite al numero di attacchi di opportunità che una creatura può compiere in un round, ma ne può compiere solo uno nel turno di una specifica creatura.

Tempo: Una creatura può compiere un attacco di opportunità in risposta allo spostamento di un nemico. L'attacco si svolge quando il nemico sta per lasciare il quadretto minacciato, ma prima che lo faccia. Ferma il movimento e svolgi l'attacco; se il nemico sopravvive, continuerà a il movimento.

Avversari multipli: Se più creature di diverse bande da guerra hanno la possibilità di compiere un attacco di opportunità, risolvere gli attacchi in ordine di gioco (il giocatore che agisce per primo, e poi in senso orario intorno al tavolo).

Scegliere il proprio attacco: Se la creatura che attacca può compiere più attacchi in mischia che infliggono ammontare o tipi diversi di danni, può scegliere quale attacco impiegare per il suo attacco di opportunità.

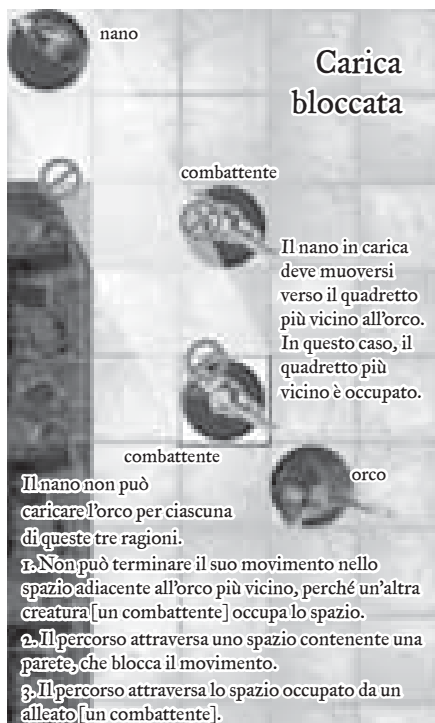
Copertura in mischia: Una creatura non può effettuare un attacco di opportunità se il difensore gode di copertura contro di esso.

Linea di visuale: Una creatura non può compiere un attacco di opportunità se non ha linea di visuale sul nemico (Vedi "Linea di visuale" a pagina 15).

Posizione legale: Se una creatura termina il proprio turno in una posizione illegale come conseguenza dell'attacco di opportunità di un nemico (o qualsiasi altra circostanza), spostarla nel quadretto legale più vicino a scelta del suo controllore.

Caricare

Una creatura potrebbe effettuare una **carica** contro il nemico più vicino.



Per caricare, una creatura si sposta al doppio della propria velocità diretta verso il nemico più vicino nella linea di visuale e deve terminare il movimento nello spazio più vicino adiacente a quel nemico (anche in diagonale). Se ha un percorso libero, niente la rallenta, e si sposta di almeno 2 quadretti, la creatura potrà compiere un singolo attacco in mischia contro quel nemico con un bonus di +2 al suo tiro per colpire.

Spazio più vicino: La creatura che carica deve raggiungere lo spazio più vicino dal quale può attaccare il nemico più vicino. Se questo spazio è bloccato o occupato, la creatura non può caricare. Se più di uno spazio è equidistante, il giocatore sceglie in quale far terminare la carica.

Percorso bloccato: Se una qualsiasi linea tracciata tra lo spazio di partenza della creatura e lo spazio di arrivo attraversa un quadretto che rallenta o impedisce il movimento, o contiene una creatura (anche un alleato), non è possibile caricare.

Linea di visuale: Una creatura non può caricare se non può vedere nessun nemico all'inizio del proprio turno.

Solo il nemico più vicino: Se qualsiasi cosa impedisce a una creatura di caricare contro il nemico più vicino, non può proprio caricare.

Attacchi a distanza

Mentre gli attacchi in mischia sono sempre portati contro nemici in quadretti adiacenti, gli attacchi a distanza generalmente colpiscono i nemici che sono più lontani.

Valore di attacco a distanza: La maggior parte delle creature non può effettuare attacchi a distanza. Per effettuare un attacco a distanza, una creatura deve avere il valore di Attacco a Distanza (Ranged Attack) sulla sua carta statistiche.

Linea di visuale: Per effettuare un attacco a distanza, la creatura deve avere **linea di visuale** sul nemico. Il diagramma in questa pagina mostra come determinare la linea di visuale.

Minacciare il nemico: Una creatura non può effettuare un attacco a distanza se si trova in un quadretto minacciato da un nemico, a meno che non abbia copertura in mischia contro quel nemico. Gli angoli e la fine delle pareti forniscono copertura in mischia (vedi pagina 13). Inoltre, se un nemico adiacente non ha linea di visuale con la creatura (ad esempio, perché la creatura ha la capacità Invisible), il nemico adiacente non impedisce alla creatura di effettuare un attacco a distanza.

Bersagli di attacchi a distanza

Una creatura deve compiere il suo attacco a distanza contro il nemico più vicino che è in grado di vedere. Ciò di solito significa dover sparare contro un nemico dietro copertura (vedi sotto) quando c'è un bersaglio nitido un poco più lontano. I giocatori saggi manovrano i loro attaccanti a distanza in modo che abbiano la linea di tiro libera contro i bersagli più vicini.

Attacchi multipli a distanza: Una creatura con più di un attacco a distanza potrebbe attaccare più bersagli. Se il primo attacco distrugge il nemico più vicino o lo fa andare in rotta, può compiere il suo attacco seguente contro il successivo nemico più vicino.

Copertura e attacchi a distanza

Creature, pareti e statue, forniscono **copertura** contro gli attacchi a distanza. La copertura rende più difficile colpire un nemico.

Bonus alla CA: La copertura conferisce un bonus di +4 alla CA del bersaglio. È anche possibile ottenere un bonus di copertura contro un attacco in mischia, se il difensore si trova dietro l'angolo di una parete (vedi pagina 13). Se una creatura ottiene copertura da più di una fonte (come trovarsi dall'altra parte di un angolo e avere un'altra creatura in mezzo), non riceve bonus multipli. La copertura la si ha oppure no.



Copertura contro attacchi a distanza

L'orco ha copertura grazie alla parete [+4 alla CA].

L'arciere ha linea di visuale sia verso l'orco che lo gnoll.

arciere

orco

ranger

gnoll

L'attaccante sceglie un angolo di un quadretto nel proprio spazio. Se una qualsiasi linea da questo angolo a qualsiasi parte dello spazio del difensore attraversa un quadretto o margine che impedisce la linea di visuale o che fornisce copertura, o un quadretto occupato da un'altra creatura, il difensore riceve la copertura [bonus di +4 alla CA]. Lo gnoll riceve copertura [+4 alla CA] dal ranger. [L'arciere sta inoltre sparando in mischia, quindi lo gnoll riceve un altro bonus di +4 alla CA, per un totale di +8 alla sua CA contro gli attacchi a distanza].



orco

arciere

Tirare da dietro un angolo

Dato che gli attacchi a distanza originano dall'angolo prescelto dall'attaccante, una creatura può sparare da dietro l'angolo di una parete senza penalità. L'orco non ha copertura contro l'attacco a distanza dell'arciere perché la linea di visuale scelta dall'arciere corre lungo il margine della parete e non l'attraversa.



niente copertura da entrambe le parti

ranger

niente copertura da entrambe le parti

ogre

La parete conferisce copertura all'ogre

arciere

Copertura per creature grandi

In mischia, un attaccante Grande può scegliere qualsiasi quadretto che occupa per determinare se un avversario ha copertura contro i suoi attacchi in mischia. Allo stesso modo, quando si effettua un attacco in mischia contro una creatura Grande, un attaccante può scegliere qualsiasi quadretto che la creatura Grande occupa per determinare se ha copertura. Gli attacchi a distanza seguono le normali regole della copertura.

Determinare la copertura: Per determinare se una creatura gode di copertura contro un attacco a distanza, il giocatore che controlla la creatura che attacca sceglie un angolo di un quadretto nello spazio della creatura. Se una qualsiasi linea tracciata da questo punto a qualsiasi parte dello spazio del bersaglio attraversa un quadretto o margine che fornisce copertura, il bersaglio gode di copertura. (In pratica, l'attaccante cerca di trovare un angolo che permetta di attaccare senza fornire copertura al difensore).

Margini che toccano: Il bersaglio *non* ha copertura se la linea corre lungo o semplicemente tocca il margine di una parete o altro quadretto che altrimenti fornirebbe copertura. Se non si è certi, utilizzare un filo teso.

Gittata di un attacco a distanza

La maggior parte degli attacchi a distanza possono colpire i nemici a qualsiasi distanza, purché la creatura che attacca abbia linea di visuale sul bersaglio. Alcune creature hanno un attacco a distanza che può colpire solo i nemici fino a 6 quadretti di distanza.

Attacchi multipli

Alcune creature sono in grado di compiere più di un attacco in mischia per round. Queste creature hanno un valore di Melee Attack o Ranged Attack contenente attacchi multipli separati da una barra: +12/+12, ad esempio.

Niente movimento: Per attaccare più di una volta per round, una creatura non può muoversi affatto.

Decidere in corso: Non bisogna decidere in anticipo il bersaglio di tutti gli attacchi. Si può attendere di vedere il risultato del primo attacco, e poi compiere l'attacco successivo contro una creatura diversa, se lo si desidera. Si può anche compiere un solo attacco e poi spostarsi.

Modificatori di attacco

Situazioni speciali possono modificare i tiri per colpire di una creatura o la sua CA. Sono tutte riassunte nelle tabelle seguenti.

Modificatori degli attacchi in mischia

L'attaccante carica	Bonus di +2 al tiro per colpire
L'attaccante fiancheggia (vedi diagrammi)	Bonus di +2 al tiro per colpire
Difensore incapace di vedere l'attaccante	Bonus di +2 al tiro per colpire
Difensore stordito	Penalità di -2 alla CA
Difensore paralizzato, addormentato o altrimenti indifeso	Colpo automatico, danni raddoppiati
Difensore con copertura (da un angolo o la fine di una parete)	Bonus di +4 alla CA
Attaccante incapace di vedere il difensore	Il difensore possiede temporaneamente la capacità speciale Conceal 11 (Occultamento 11) (vedi pagina 29)

Modificatori degli attacchi a distanza

Difensore in mischia*	Bonus di +4 alla CA
Difensore con copertura	Bonus di +4 alla CA
Difensore stordito	Penalità di -2 alla CA
Difensore incapace di vedere l'attaccante	Bonus di +2 al tiro per colpire
Difensore paralizzato, addormentato o altrimenti indifeso	Bonus di +4 al tiro per colpire, danni normali
Attaccante incapace di vedere il difensore	Attacco impossibile

*Se il bersaglio di un attacco a distanza minaccia il quadretto di un alleato dell'attaccante o è in un quadretto minacciato dall'alleato dell'attaccante, quel bersaglio riceve un bonus di +4 alla CA.

Tiri salvezza

Varie situazioni possono costringere le creature a compiere un **tiro salvezza** per ridurre o evitare altri effetti, come il danno di un incantesimo, o resistere al desiderio di fuggire se gravemente feriti.

Per effettuare un tiro salvezza, tirare 1d20 e sommare il livello della creatura colpita al risultato. Se il risultato finale è pari o superiore alla Difficulty Class (DC) [Classe Difficoltà (CD)] indicata, il tiro salvezza riesce. Vedi pagina 21 per maggiori informazioni sui tiri salvezza contro effetti che infliggono danni e contro altri tipi di effetti.

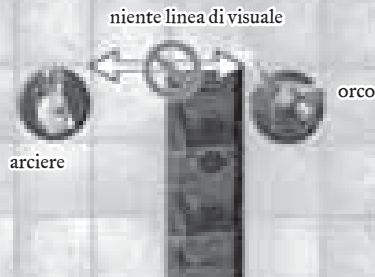
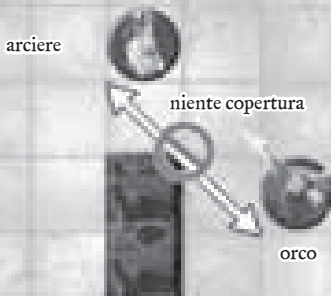
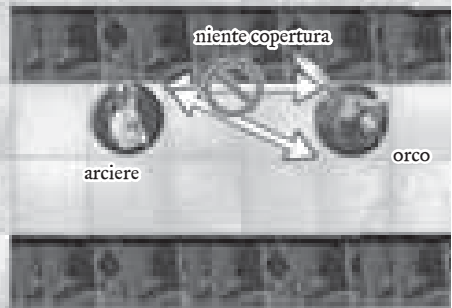
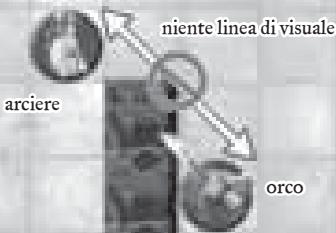
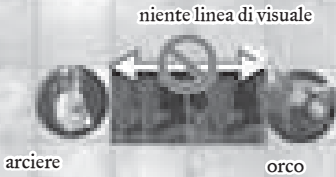
Il 20 naturale è un successo automatico: Se si ottiene un 20 naturale su di un tiro salvezza (un tiro di 20 sul dado, senza modificatori), il tiro salvezza riesce automaticamente, non importa quanto sia alta la CD del tiro salvezza.

L'1 naturale è un fallimento automatico: Se si ottiene un 1 naturale su di un tiro salvezza (un tiro di 1 sul dado, senza modificatori), il tiro salvezza fallisce automaticamente, non importa quanto sia bassa la CD del tiro salvezza.

Linea di visuale e copertura

Una linea che corre lungo una parete o che sfiora l'angolo di una parete non fornisce linea di visuale. Ma se un'altra linea fornisce linea di visuale, una linea che corre lungo una parete o che sfiora un angolo non fornisce neppure copertura.

Quando si determina la linea di visuale o copertura, non contare le linee che corrono lungo le pareti o che sfiorano gli angoli.



Morale

I danni e gli effetti di alcune capacità speciali e incantesimi possono spingere una creatura a disimpegnarsi e fuggire. Questo viene detto andare **in rotta**.

Tiro salvezza sul morale

Per determinare se una creatura va in rotta, compiere un **tiro salvezza sul morale**. Tirare 1d20 e sommare il livello della creatura, quindi comparare il risultato a una cifra, detta Difficulty Class (DC) [Classe Difficoltà (CD)]. A differenza di altri tiri salvezza, un tiro salvezza sul morale somma il valore Comandante del comandante (se la creatura è sotto comando; vedi sotto). Se il tiro salvezza è pari o superiore alla CD, riesce. La CD per tutti i tiri salvezza sul morale è 20.

Come per qualsiasi tiro salvezza, un 1 naturale è sempre un fallimento, mentre un 20 naturale è sempre un successo.

Una creatura non può fallire volontariamente un tiro salvezza sul morale o decidere di non effettuarlo.

Punti ferita dimezzati

Quando i punti ferita di una creatura scendono a metà del totale iniziale, questa deve superare un tiro salvezza sul morale per evitare di andare in rotta. Se una creatura ha già compiuto un tiro salvezza sul morale (riuscito o meno) per l'essere stata ridotta a metà dei suoi punti ferita, non dovrà più compierne altri.

Comando e tiri salvezza sul morale

Qualsiasi creatura che è sotto comando può sommare il valore Comandante del proprio comandante come bonus al suo tiro salvezza sul morale.

Comandanti multipli: Se una creatura che effettua un tiro salvezza sul morale è sotto il comando di uno o più comandanti, utilizzare il valore Comandante più elevato.

Comandanti: Un comandante può sempre sommare il proprio valore Comandante ai suoi tiri salvezza sul morale anche quando è in rotta, stordito, o altrimenti incapace di comandare altre creature. Se un comandante è sotto comando di un altro comandante, utilizza il proprio valore Comandante o quello dell'altro comandante, quale dei due sia il più alto.

In rotta

Una creatura che fallisce il suo tiro salvezza sul morale va **in rotta** e cerca di fuggire dalla griglia di battaglia. Si sposta immediatamente al doppio della velocità per la strada più rapida che conduce all'**uscita** della sua banda da guerra (il quadretto contrassegnato "Exit" sulla tessera adunanza della propria banda da guerra). Raggiunta la sua uscita, una creatura in rotta esce dalla griglia di battaglia se può ancora muoversi.

Strada più rapida: Spostare la creatura in rotta per il sentiero più pratico verso la sua uscita. Potrebbe anche non essere un percorso diretto, purché porti più vicino all'uscita dalla griglia di battaglia di altri. Se un avversario ti mostra un percorso più efficiente, la creatura in rotta deve percorrerlo. (Ciò potrebbe dire che dovrà oltrepassare nemici adiacenti, che possono effettuare attacchi di opportunità contro di essa). Se alcune circostanze impediscono tutti i percorsi verso l'uscita, una creatura in rotta si sposta in modo da avvicinarsi il più possibile a un quadretto di uscita.

In rotta fuori della griglia di battaglia: Se lo spostamento della creatura in rotta la porta fuori della griglia di battaglia, viene eliminata ed è fuori del gioco. Una creatura che occupa più di 1 quadretto è considerata fuori della griglia di battaglia, quando uno qualsiasi di questi ne esce.

Cosa possono fare le creature in rotta

Le creature in rotta fuggono e basta. Non possono attaccare, lanciare incantesimi, minacciare quadretti adiacenti, compiere attacchi di opportunità, conferire bonus di fiancheggiamento, utilizzare capacità speciali che devono essere attivate o mirate, o mettere sotto comando un'altra creatura. Le creature in rotta non effettuano tiri salvezza eccetto per riorganizzarsi.

Fuori comando: La velocità di una creatura in rotta non è ridotta dall'essere fuori comando.

Attivazione quando si è in rotta: Una creatura che comincia il suo turno in rotta e non si riorganizza (vedi sotto) trascorre il suo intero turno a spostarsi a doppia velocità verso l'uscita.

Comandanti in rotta

Un comandante in rotta non può mettere un'altra creatura sotto comando (neppure se stessa) o conferirle un bonus al suo tiro salvezza sul morale. Il suo Effetto del Comandante non funziona.

Rotta e attacchi di opportunità

Una creatura in rotta fugge disperatamente, senza sufficiente controllo per evitare i nemici.

Coprendo il percorso più rapido verso l'uscita, le creature in rotta spesso attraversano quadretti minacciati da nemici e quindi provocano attacchi di opportunità.

Il nemico che ha provocato la rotta: Un nemico che ha appena attaccato una creatura e l'ha messa in rotta (con un attacco o con una capacità speciale o incantesimo) in quel turno non riceve anche un attacco di opportunità contro la creatura in rotta.

RIORGANIZZARSI

Una creatura che comincia il suo turno in rotta può riorganizzarsi se è sotto comando (o se è un comandante). Può compiere un nuovo tiro salvezza sul morale per riorganizzarsi. Se lo supera, la creatura non può fare altro per quel turno, ma non è più in rotta. Se fallisce, trascorre l'intero turno a spostarsi a doppia velocità verso la sua uscita.

Una creatura non può decidere di non riorganizzarsi.

Comandanti riorganizzati: Un comandante in rotta cerca di riorganizzarsi quando viene attivato. Somma il suo valore Comandante al proprio tiro salvezza sul morale. Se è sotto il comando di un altro comandante con un valore Comandante più alto, utilizza invece il valore Comandante di quello.

Incantesimi

Alcune creature possono lanciare incantesimi magici per aiutare la propria banda da guerra o per devastare la banda da guerra di un avversario.

Sostituire attacchi: Durante il proprio turno, una creatura con la capacità di lanciare incantesimi può lanciare un singolo incantesimo invece di attaccare. In altre parole, può muoversi fino al limite della sua velocità e lanciare un incantesimo, o lanciare un incantesimo e poi spostarsi. (Essere in grado di compiere attacchi multipli non permette a una creatura di lanciare incantesimi multipli).

Scegliere un bersaglio: Gli incantesimi (e le capacità speciali) a distanza possono essere mirati contro il nemico o l'alleato più vicino all'incantatore. Con un incantesimo con raggio di azione a Contatto (Touch), una creatura può mirare qualsiasi creatura adiacente o se stessa.

Nemico che minaccia: Solo gli incantesimi che hanno un raggio di azione di a Contatto (Touch) possono essere lanciati anche quando un nemico minaccia il quadretto dell'incantatore.

Eccezione: Quando una creatura gode di copertura di mischia contro un nemico adiacente, la presenza del nemico non gli impedisce di lanciare incantesimi. Inoltre, se il nemico non ha linea di visuale verso l'incantatore, non può impedire alla creatura di lanciare incantesimi.

Leggere la descrizione degli incantesimi

La maggior parte degli incantesimi è descritta nella carta statistiche usando il seguente formato. Alcuni incantesimi più complicati, come *summon monster*, sono interamente spiegati nel glossario alla fine di questo libro.

Nome [numero di usi] (**raggio di azione**; **raggio** [se presente]; **effetti e condizioni**; **tiro salvezza CD** [se presente]). Ad esempio, l'Adventuring Wizard può lanciare un incantesimo *blast of flame* una volta per skirmish. La voce dell'incantesimo sulla carta statistiche apparirà così:

blast of flame □ (cone; 30 fire damage, ignore Spell Resistance; DC 16).

Numero di usi

La maggior parte degli incantesimi può essere lanciata un numero di volte limitato in battaglia. Per molte creature, la cosa viene indicata da un numero di riquadri (□) dopo il nome dell'incantesimo, uno per ogni volta che l'incantesimo può essere lanciato.

Alcune creature hanno invece una selezione di incantesimi che possono lanciare più volte, detti Incantesimi da Stregone (Sorcerer Spells). Le loro carte statistiche riportano invece la lista degli incantesimi disponibili e una voce separata con i riquadri per ogni livello di incantesimo che possono lanciare.

Raggio di azione

Il **raggio di azione** di un incantesimo indica quanto lontano dall'incantatore possa manifestarsi l'effetto. Esistono otto raggi di azione standard: self, touch, range 6, cone, line, sight, your warband, e

any warband. Vedi il glossario per una descrizione completa.

Linea di visuale e area di effetto: Il terreno che blocca la linea di visuale blocca anche l'area di effetto, compresi coni e linee. Solo i quadretti all'interno di un'area di effetto che hanno linea di visuale con l'origine dell'effetto sono colpiti dall'incantesimo o capacità.

Raggio

Alcuni incantesimi agiscono su di un'area più o meno circolare della griglia di battaglia. Le voci di questi incantesimi indicano il raggio del loro effetto. Vedi il glossario per la descrizione di queste parole chiave.

Effetti e condizioni

Alcuni degli effetti più comuni degli incantesimi e delle parole chiave sono discusse di seguito. Altre sono spiegate in maggior dettaglio nel glossario in fondo a questo libretto.

Durata dell'incantesimo: Gli effetti degli incantesimi durano per l'intera skirmish a meno che il testo dell'incantesimo o effetto non dica altrimenti.

Incantesimi che non influenzano tipi specifici di creature: Alcuni incantesimi non funzionano contro certi tipi di creature. Se il bersaglio più vicino è una creatura su cui l'incantesimo non può agire, scegliere un altro incantesimo o spostare il personaggio in una posizione da cui può mirare al tipo giusto di creatura.

Incantesimi che conferiscono bonus o penalità: I bonus che sono semplici addizioni alle statistiche di una creatura impiegano il segno "+". Ad esempio, *bear's endurance* (touch; target living creature gains +10 hp) aumenta i punti ferita del bersaglio di 10.

Incantesimi cumulativi: Incantesimi diversi che conferiscono bonus continui alla stessa statistica di solito sono cumulativi. Ad esempio, lanciare *magic weapon* (touch; attack +1, ignore DR) e *bless* (your warband; attack +1) sulla stessa creatura conferisce a quella creatura un bonus di +2 al colpire. La stessa cosa si applica per gli incantesimi che impongono penalità o effetti dannosi perduranti.

Incantesimi duplicati: Nessuna creatura può beneficiare da due lanci dello stesso incantesimo se conferisce un effetto perdurante; un secondo incantesimo *magic weapon* lanciato su di una creatura non fornisce alcun bonus addizionale. Allo stesso modo, gli effetti di incantesimi dannosi duplicati non sono cumulativi.

Versioni degli incantesimi: Gli incantesimi con le parole "greater", "lesser", "legion", "mass", "swift", "empowered", "quicken" o "maximized" come prima parola del loro titolo sono semplicemente versioni diverse dello stesso incantesimo. Non sono cumulativi con le altre versioni dell'incantesimo.

Punti ferita: Gli incantesimi che curano le creature ferite o aumentano i punti ferita della creatura utilizzano l'espressione "hp".

Incantesimi che infliggono danni: Molti incantesimi riducono i punti ferita delle creature. Questi incantesimi utilizzano la parola "damage" (danni). Gli incantesimi che infliggono danni possono anche concedere al bersaglio un tiro salvezza per dimezzare il danno (vedi CD dei tiri salvezza sotto).

CD dei tiri salvezza

Alcuni incantesimi concedono un tiro salvezza per ridurre o evitare altri effetti. Viene indicato da un valore della CD. Ogni creatura colpita da un incantesimo compie un tiro salvezza.

Tirare 1d20 e sommare il livello della creatura colpita al risultato. (Non si somma il valore Comandante a meno che non sia un tiro salvezza sul morale). Se il risultato è pari o superiore alla CD indicata, il tiro salvezza riesce.

Incantesimi che infliggono danni: Se una creatura supera il suo tiro salvezza contro un incantesimo che infligge danni, l'incantesimo infligge solo metà danni al bersaglio, arrotondati per difetto al più vicino multiplo di 5. (Arrotondare 5 per difetto a 0).

Altri effetti: A meno che la descrizione dell'incantesimo non indichi diversamente, una creatura evita tutti gli effetti dell'incantesimo superando un tiro salvezza.

Capacità speciali

Alcune creature possiedono qualche tipo di capacità speciali. La maggior parte delle capacità speciali viene definita nel glossario. Alcune vengono dettagliate nella carta statistiche. Guardare nel glossario per termini specifici di gioco nella descrizione delle capacità speciali.

Ignorare i nemici che minacciano: Le creature possono usare le capacità speciali anche quando sono in un quadretto minacciato da un nemico.

La maggior parte non sostituisce gli attacchi: L'utilizzo della maggior parte delle capacità speciali non sostituisce gli attacchi di una creatura. Le capacità speciali che sostituiscono gli attacchi, allo stesso modo di un incantesimo, vengono indicate con "replaces attacks" sulla carta statistiche. Le capacità speciali che sostituiscono gli attacchi possono essere usate solo durante il turno della creatura che attacca, non durante il turno di altre creature.

Cumulabilità delle capacità speciali: Come gli incantesimi, differenti capacità speciali che conferiscono bonus o penalità alla stessa statistica sono di solito cumulative. Gli effetti delle capacità speciali duplicate non sono cumulativi.

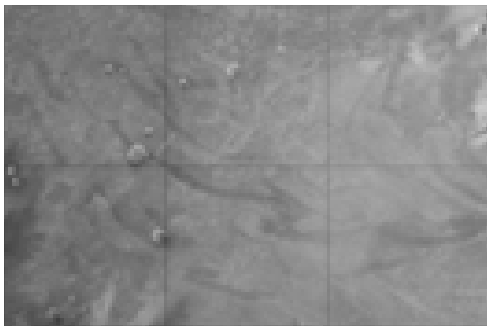
Terreno

Tipi diversi di terreno hanno effetti differenti sul gioco.

Le creature di taglia superiore alla Media occupano più quadretti. Vengono considerate occupare un tipo di terreno di cui occupano qualsiasi quadretto. Pagano costo extra per il movimento, ottengono benefici magici e così via.

Blood rock (roccia di sangue)

Qualsiasi creatura sulla roccia di sangue ottiene un colpo critico quando il suo tiro per colpire in mischia è un 19 o 20 naturale. L'attacco colpisce automaticamente indipendentemente da quanto sia elevata la CA del difensore, anche se il difensore è immune ai danni raddoppiati dei colpi critici. Le armi a distanza ignorano gli effetti del tipo di terreno roccia di sangue.



Difficult terrain (terreno impervio)

Macerie, montagne di tesori e altri terreni impervi rallentano il movimento. Ogni quadretto di terreno impervio costa 2 quadretti di movimento (3 quadretti se è un movimento diagonale). Si può identificare un terreno impervio dalla sua icona (un triangolo di colore chiaro). I piccoli dettagli, come monete o ossa sparse, non contano.

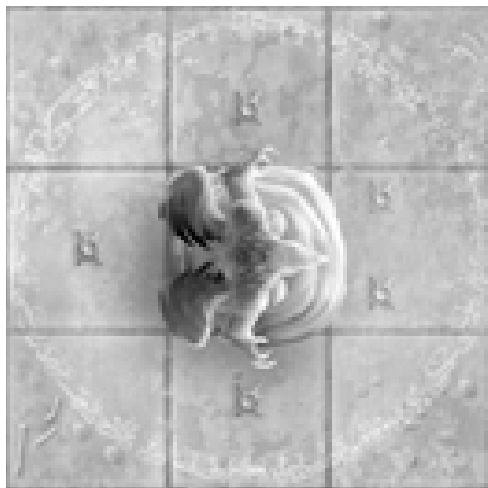
Alcune creature, come quelle con le capacità speciali Flight o Incorporeal, e le creature scavatrici, non vengono rallentate dal terreno impervio.

Il terreno impervio non fornisce copertura.



Sacred circle (cerchio sacro)

Una creatura in un qualsiasi quadretto contenente il cerchio sacro riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire. Qualsiasi danno inferto con questi attacchi viene considerato danno magico, che penetra la DR (RD) [Damage Reduction (Riduzione del Danno)]; vedi il glossario al termine di questo libretto per maggiori informazioni]. I cerchi sacri non hanno alcun effetto sul movimento.



Stone spikes (pietre aguzze)

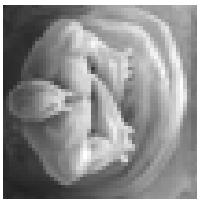
I quadretti contenenti pietre aguzze sono considerati terreno impervio, rallentando il movimento come indicato a pagina 23. Ogni volta che una creatura il cui movimento viene rallentato dal terreno impervio entra in un nuovo quadretto (o quadretti) contenente pietre aguzze, subisce 5 danni magici. Le creature che non sono rallentate dal terreno impervio non subiscono alcun danno dalle pietre aguzze. Una creatura che non è in rotta non può entrare in un quadretto contenente pietre aguzze se quel terreno le infliggerebbe danni sufficienti per distruggerla.

Si possono identificare le pietre aguzze dall'icona del terreno (▲). Solo i quadretti contenenti l'icona contano come pietre aguzze.



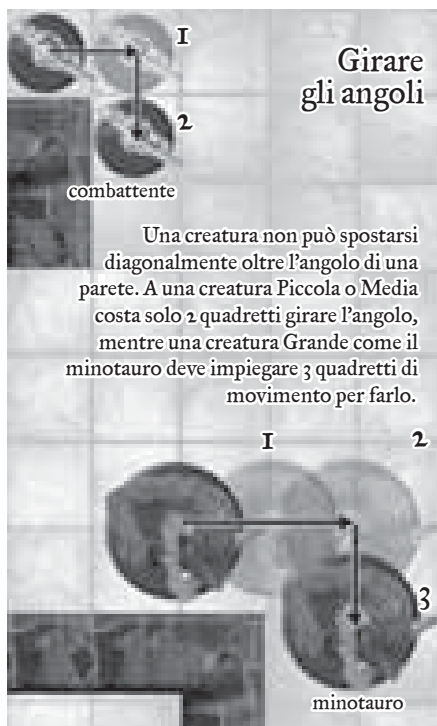
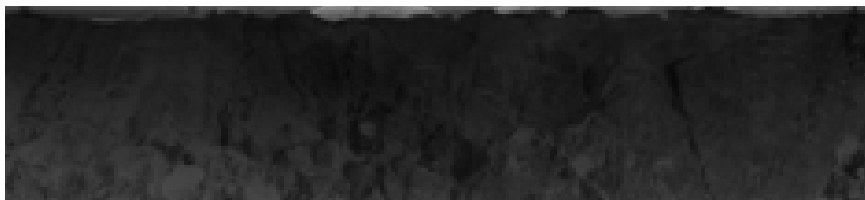
Statue

Le statue rallentano il movimento e forniscono copertura. Costa 2 quadretti muoversi in un quadretto contenente una statua (o 3 quadretti se ci si muove diagonalmente). Una creatura non può terminare il proprio movimento in un quadretto contenente una statua. Le statue forniscono copertura alle creature che si nascondono dietro di loro, ma non bloccano la linea di visuale.



Pareti

Le pareti e la pietra solida bloccano il movimento e la linea di visuale. (Vedi pagina 15 per le regole sulla linea di visuale). Non ci si può muovere né compiere attacchi a distanza attraverso una parete. Inoltre non ci si può spostare diagonalmente oltre un angolo o la fine di una parete. Contare come se si aggirasse la parete per vedere se i comandanti sono abbastanza vicini da influenzare le creature nella loro banda da guerra. (Vedi il diagramma a pagina 10).



Scenari e varianti

Lo scenario Standard (descritto di seguito) predispone le regole base per preparare e combattere una skirmish. Questa sezione definisce anche due scenari varianti: Quick Strike (Assalto Rapido) e Out of the Box (Scenario della Scatola). Vedi il *Manuale delle Miniature* per ulteriori scenari.

Scenario Standard

Utilizzare queste regole a meno che uno scenario variante indichi altrimenti.

Numero di giocatori: Qualsiasi.

Bande da guerra: Assumiamo che una banda da guerra tipica sia da 100 punti, sebbene anche bande da 50 o 200 punti diano alla luce battaglie divertenti. Si possono anche utilizzare bande da guerra di dimensioni leggermente diverse le une dalle altre, se i giocatori concordano in anticipo.

Nessuna creatura può costare più del 70% del totale della banda da guerra (70 punti, in una banda da guerra da 100 punti). Non si possono avere più dodici creature in una banda da guerra.

Disposizione del terreno: Come descritto in "Preparazione" a pagina 7.

Vittoria: In una partita a due giocatori, si vince eliminando tutte le creature nemiche. In una partita a più giocatori, o se si vuole tener traccia dei propri punteggi, ogni creatura vale il suo costo in **punti vittoria** al giocatore che la elimina. Eliminare una creatura significa distruggerla con una propria creatura o provocarne la fuga in rotta fuori della griglia di battaglia. Si vince quando si ottengono punti vittoria uguali alla dimensione concordata delle bande da guerra, o quando tutte le creature degli avversari sono state eliminate.

Eliminare le proprie creature: Come al solito, le creature non possono attaccare gli alleati. Se si elimina una delle proprie creature tramite un incantesimo o capacità speciale, o se una delle proprie creature viene eliminata senza nessun intervento nemico (una creatura Cowardly che va in rotta fuori della griglia di battaglia), i tuoi avversari si dividono i punti vittoria per quella creatura, arrotondando per difetto. (In una partita a due giocatori, il tuo avversario riceve tutti i punti vittoria).

Discriminare il pareggio: Se nessuno è riuscito a danneggiare una creatura nemica, a effettuare un tiro per colpire, o a obbligare una creatura nemica a fare un tiro salvezza per dieci round consecutivi, il vincitore è il giocatore che ha eliminato il maggior numero di punti di creature nemiche. Se i giocatori sono ancora in parità, il vincitore è il giocatore con la creatura più vicina al centro della griglia di battaglia. Se più di una creatura è parimenti vicina al centro, è quella con il costo più alto a determinare il vincitore.

Skirmish di squadra: Le partite a quattro giocatori funzionano al meglio come skirmish di squadra. I compagni di squadra collocano le tessere adunanza lungo lo stesso lato lungo della griglia di battaglia ma siedono con un avversario tra di loro al tavolo, in modo che le squadre si alternino di fase. La tua squadra vince quando tutte le creature degli avversari sono state eliminate.

Scenario Assalto Rapido

Questo scenario ricompensa il gioco aggressivo e impedisce alle creature più potenti di dominare il gioco. È identico allo scenario Standard eccetto per le condizioni di vittoria.

Vittoria: Vinci eliminando le creature nemiche il cui costo totale sia il 70% o più della dimensione concordata delle bande da guerra. Si vince anche se tutti i tuoi avversari rimangono con solo una creatura o meno a testa sul campo di battaglia.

Scenario della Scatola

Quando si gioca con il contenuto di una scatola, ignora le restrizioni per le fazioni delle bande da guerra, e gioca con quello che hai ottenuto aprendo una scatola!

Utilizzare queste regole per scenari nel formato Limited a meno che non sia indicato diversamente.

Numero di giocatori: Qualsiasi.

Bande da guerra: Ciascun giocatore apre un Booster Pack sigillato di **Miniature D&D** e gioca con tutte le miniature al suo interno.

In uno scenario della scatola non esistono restrizioni di fazioni delle bande da guerra. Utilizzare la fazione di una singola creatura per determinare gli effetti delle capacità speciali come Smite Evil. Se una creatura può appartenere a più fazioni, conta come appartenente a entrambe. Ad esempio, una creatura che è LG/CG è considerata sia LG che CG, e quindi subisce tutti gli effetti che agiscono sulle creature legali, buone o caotiche.

Le creature che possono appartenere a qualsiasi fazione sono considerate come prive di fazione e quindi non sono soggette agli effetti che dipendono dalla fazione.

Regola “Comandante 0”: Se nel tuo Booster Pack non trovi un comandante, rendi la tua creatura dal costo più basso, non Difficult e non Wild il comandante della tua banda da guerra con un valore Comandante 0. Il costo in punti della creatura aumenta di 5. Devi contrassegnare e indicare chiaramente al tuo avversario quale creatura sia il tuo comandante prima di iniziare la skirmish. Se più creature non Difficult e non Wild sono alla pari come creatura dal costo minore, scegliere quale rendere il comandante. Questi “Comandanti 0” non hanno Effetti del Comandante.

Capacità speciali: Se ottieni più copie di una creatura Unique, ignora la restrizione contro il possederne più di una nella tua banda da guerra. Gli incantesimi e le capacità speciali che ti permettono di aggiungere un'altra creatura alla tua banda da guerra non funzionano nelle skirmish della scatola. Effetti del genere comprendono l'incantesimo *summon monster* e la capacità Minion.

Vittoria: Si possono usare le condizioni di vittoria Standard o Assalto Rapido.

Costruzione delle bande da guerra competitivo: Per uno scenario Limited più competitivo, ogni giocatore apre due Booster Pack e costruisce una banda da guerra da 100 o 200 punti (a seconda del livello di potere del set) con quelle miniature. Si continua a ignorare la capacità speciale Unique e le fazioni delle bande da guerra; vedi il formato Limited nel glossario per maggiori informazioni.

Puoi usare l'opzione “Comandante 0” se la tua banda da guerra non comprende un comandante, anche se ottieni un comandante in uno dei Booster Pack.

Glossario

Questo glossario spiega i termini di gioco (di solito in **grassetto** la prima volta che compaiono nelle regole) così come le parole chiave che compaiono sulle carte statistiche. Contiene anche informazioni dettagliate su certe capacità speciali che sono troppo complesse per essere spiegate sulle carte statistiche, oltre che voci e occasionalmente note esplicative per capacità che sono apparse precedentemente solo sulle carte statistiche. Alcune voci si riferiscono a capacità speciali che compaiono solo sulle carte statistiche. Queste contengono un "promemoria" tra parentesi a seguire la voce ma non ricevono ulteriori spiegazioni. Qualsiasi chiarificazione della regola viene presentata in *corsivo*.

Linee guida alla lettura delle voci

Questo glossario utilizza alcuni termini abbreviati.

[#]: Questo simbolo rappresenta un valore variabile. Ad esempio, la voce "Conceal (Occultamento) [#]" descrive la capacità Occultamento ma le assegna uno specifico valore. Una data creatura ha un determinato valore di Occultamento, come Occultamento 6.

MAIUSCOLE: Una parola in maiuscolo, come "CREATURE (CREATURA)" o "ENERGY (ENERGIA)" rappresenta una voce variabile. Ad esempio, "Immune ENERGY (Immune a ENERGIA)" significa che la creatura non subisce danni da uno specifico tipo di energia, ma senza specificarne il tipo. Un Green Dragon (Drago Verde), ad esempio, è Immune all'Acido.

☐: Molte capacità speciali e incantesimi (e anche alcuni attacchi) possono essere utilizzate solo un numero limitato di volte per skirmish. In questi casi, ogni uso a disposizione è rappresentato da un quadretto vuoto (☐). Segnare il quadretto (o tenere il conto in qualche altro modo) ogni volta che la capacità o incantesimo viene utilizzata. Se la capacità ad uso limitato richiede di effettuare con successo un attacco, come la capacità Smite Evil (Punire il Male) dell'Exorcist of the Silver Flame (Esorcista della Fiamma Argentea), allora il giocatore dichiara l'uso della capacità prima di effettuare il tiro per colpire. Un colpo mancato conta come un colpo andato a segno per quanto riguarda l'utilizzo della capacità.

Definizioni

I termini seguenti sono riportati in ordine alfabetico.

Aberration (Aberrazione): Un tipo di creatura.

AC: Classe Armatura. Un numero che rappresenta la capacità di una creatura nell'evitare di essere colpita in combattimento. Vedi pagina 5.

acid (acido): (Parola chiave) Un tipo di energia.

acting (che agisce): La creatura che agisce è la creatura che sta attualmente muovendo, attaccando o producendo un effetto. Il giocatore che agisce è il giocatore alla cui banda da guerra appartiene la creatura.

Di solito la creatura che agisce è la creatura che sta svolgendo il proprio turno, ma in casi come gli attacchi di opportunità o la rotta, le creature possono agire fuori del proprio turno.

activate (attivare): Quando attivi una delle tue creature, quella creatura svolge il suo turno per quel round. Vedi "Attivare creature" pagina 8.

active (attiva): Una creatura attiva non è routing (in rotta), stunned (stordita), asleep (addormentata), paralyzed (paralizzata) o helpless (indifesa).

adjacent (adiacente): Occupare un quadretto vicino a questo spazio (anche in diagonale). Una creatura non è considerata adiacente a una creatura dietro le pareti.

ally/allied creature (alleato/creatura alleata): Gli alleati sono altre creature nella stessa banda da guerra o nella banda da guerra del compagno di squadra.

Animal (Animale): Un tipo di creatura.

any (qualsiasi): (Parola chiave) Questo incantesimo o capacità speciale non segue le solite restrizioni del mirare solo il nemico o l'alleato più vicino. (La linea di visuale e le restrizioni del raggio di azione si applicano ancora, a meno che non sia indicato altrimenti). Ad esempio, la frase "switch position of any two creatures" (scambia la posizione di due creature qualsiasi) può influenzare qualsiasi due creature nella linea di visuale della creatura che agisce e all'interno del raggio di azione dell'incantesimo.

any warband (qualsiasi banda da guerra): (Raggio di azione) Un raggio di azione per gli incantesimi simile a "your warband" (la tua banda da guerra, vedi quella voce a pagina 39) eccetto che si può scegliere qualsiasi banda da guerra come bersaglio; la propria, quella di un compagno di squadra o anche quella di un avversario.

Arrow Catching Shield (Scudo Afferra Frecce): (Gli attacchi a distanza dei nemici contro le creature adiacenti vengono invece diretti contro questa creatura) *Determinare la linea di visuale, gittata e copertura come se il bersaglio originale fosse ancora il bersaglio dell'attacco.*

Attack (Attacco): (Statistica di creatura) Un numero che rappresenta la capacità di una creatura di colpire con un attacco in combattimento. Esistono due tipi di valori di Attacco: Melee Attack (Attacco in Mischia) e Ranged Attack (Attacco a Distanza). Molti bonus e penalità conferiti da incantesimi e capacità speciali possono influenzare il valore di Attacco di una creatura. Se il tipo di attacco non è specificato, l'effetto si applica sia agli attacchi in mischia che a distanza.

Alcune capacità speciali, come Gaze Attack (Attacco con lo Sguardo), utilizzano la parola "Attack" nel nome, ma seguono le regole della capacità speciale anziché quelle degli attacchi.

attack/attack roll (colpire/tiro per colpire): Un tentativo di danneggiare un nemico con un attacco in mischia o a distanza. Vedi pagina 12.

attack of opportunity (attacco di opportunità): Un singolo attacco in mischia immediato che una creatura effettua contro un nemico adiacente che si sposta. Vedi pagina 14.

battle grid (griglia di battaglia): La mappa di gioco a griglia quadrettata sulla quale collocare le tessere terreno e le miniature.

Beastmaster (Signore degli Animali) [#]: Gli Animal e Magical Beast nella tua banda da guerra di livello uguale o inferiore al valore Signore degli Animali della creatura sono considerate come se fossero prive della capacità speciale Difficult o Wild. Ad esempio, un comandante con Beastmaster 2 potrebbe mettere sotto comando qualsiasi numero di Hyena e Wolf (livello 2) nella sua banda da guerra, ma non un Owlbear di livello 5.

Se tutte le creature con la capacità Beastmaster di una banda da guerra vengono eliminate, gli Animal e le Magical Beast alleate ritornano al loro valore Difficult originale o allo stato Wild.

Blind-Fight (Combattere alla Cieca): Questa creatura può tirare due volte contro la capacità Conceal (Occultamento) di una creatura nemica quando effettua un attacco in mischia. Se uno dei due risultati è un successo, l'attacco va a segno. Questa creatura può muoversi a velocità normale anche se non può vedere. Gli attaccanti che questa creatura non può vedere non ricevono alcun bonus di attacco contro di essa. Le creature con Blind-Fight sono immuni ai Gaze Attack (Attacchi con lo Sguardo). Una creatura con Blind-Fight non può vedere le creature invisibili, quindi non può effettuare attacchi di opportunità contro di esse.

Blindsight (Vista Cieca): Una creatura con questa capacità speciale può individuare i nemici impiegando sensi non visivi. Essa supera automaticamente le prove contro i nemici con la capacità Conceal (Occultamento). Può muoversi a velocità normale anche se non può vedere. Gli attaccanti che la creatura non può vedere non ricevono un bonus al tiro per colpire contro di essa. Una creatura con Blindsight ignora gli effetti dei Gaze Attack (Attacchi con lo Sguardo), effetti di invisibilità e la capacità Hide (Nascondersi).

blood rock (roccia di sangue): Un tipo di terreno; vedi "Terreno" a pagina 22.

Breath Weapon: (Sostituisce gli attacchi; RAGGIO DI AZIONE; EFFETTI E CONDIZIONI; CD [#]).

Burrow (Scavare) [#]: Una creatura con questa capacità può muoversi sottoterra invece che in superficie. Se sceglie di scavare, impiega quel modo per tutti i movimenti di quel turno, e la velocità è quella riportata in questa voce. Una creatura che scava ignora gli effetti del terreno in superficie mentre si muove e può anche attraversare quadretti contenenti pareti o creature nemiche, sebbene debba terminare il movimento in una posizione legale. Mentre scava, una creatura è immune agli attacchi di opportunità e non può caricare; al termine del movimento, ritorna in superficie e può attaccare ed essere attaccata normalmente.

Una creatura fuori comando con la capacità Burrow può muoversi sottoterra a velocità 2 a meno che non scatti al doppio della sua normale velocità di Burrow verso il nemico più vicino.

Una creatura in rotta con la capacità Burrow può muoversi sottoterra.

caster (incantatore): Una creatura che agisce e stia utilizzando un incantesimo.

chaotic (caotico): (Parola chiave) Le creature nelle bande da guerra Chaotic Good o Chaotic Evil sono chaotic, quali che siano le fazioni rappresentate sulle loro carte statistiche. Sono soggette agli incantesimi e alle capacità speciali che influenzano le creature chaotic.

charge (carica): Una creatura può muoversi fino al doppio della sua velocità e ricevere un bonus di +2 al tiro per colpire in mischia quando carica il nemico più vicino. Vedi "Caricare" a pagina 14.

Cleave (Incalzare): Una volta per turno, se una creatura con questa capacità distrugge un nemico riducendo i suoi punti ferita a 0 con il proprio attacco in mischia (anche un attacco di opportunità), può immediatamente compiere un attacco in mischia extra contro un altro nemico. Se la creatura che agisce può effettuare più di un attacco in mischia, utilizza lo stesso con cui ha distrutto il primo nemico.

cold (freddo): (Parola chiave) Un tipo di energia.

commander (comandante): Una creatura con un valore Comandante è un comandante. Vedi "Comando" a pagina 9.

Commander (Comandante) [#]: Un numero che rappresenta la capacità di una creatura di guidare le altre. Vedi "Comando" a pagina 9.

Commander Effect (Effetto del Comandante): Un beneficio che un comandante conferisce ai suoi seguaci, o a volte un effetto negativo che un comandante impone sui suoi nemici. Vedi "Effetti del Comandante" a pagina 11.

Conceal (Occultamento) [#]: Quando un'altra creatura ottiene sul tiro per colpire un risultato che avrebbe indicato un colpo a segno contro una simile creatura, l'attaccante deve tirare un altro 1d20. Se il risultato del secondo tiro è pari o superiore al valore Conceal della creatura, l'attacco va a segno; altrimenti, è un colpo mancato. Anche un 20 naturale sul tiro per colpire è un colpo mancato se il tiro dell'attaccante contro la capacità Conceal del difensore va a vuoto. Se diversi effetti conferiscono Conceal a una creatura, si applica solo il valore più alto.

cone (cono): (Parola chiave) Un cono agisce su tutte le creature fino a 6 quadretti di distanza dalla creatura che agisce in un quarto di cerchio. Ci sono due schemi di cono stampati sul retro della griglia di battaglia a rappresentare i due modi in cui si può posizionare il cono. (Li si può fotocopiare e ritagliare).

Il punto di origine del cono (mostrato dalle frecce che puntano verso l'esterno nello schema) deve essere un angolo di un quadretto dello spazio della creatura. I quadretti nello schema del cono devono allinearsi con i quadretti della griglia di battaglia.

Il nemico o l'alleato più vicino devono trovarsi dentro l'area del cono.

Confusion/confused (Confusione/confuso): (CD [#]) (Parola chiave) La capacità Confusion agisce solo sulle creature viventi. Una creatura soggetta a questo effetto diventa confusa. Ogni volta che una creatura confusa viene attivata, tirare 1d20 e riferirsi alla tabella seguente per determinare ciò che può fare.

d20	Azione casuale
1-5	Un avversario a caso controlla la creatura per questo turno. La creatura resta fuori comando in questo turno. Se lo si desidera le creature della banda da guerra di cui faceva parte originariamente possono compiere attacchi di opportunità contro di esso, ma è l'avversario che la sta controllando temporaneamente a ricevere i punti vittoria se questa viene eliminata mentre è sotto il suo controllo. L'attivazione viene considerata comunque una delle attivazioni da parte del possessore originale per questa fase.
6-15	La creatura resta immobile, non compiendo alcuna azione.
16-20	Il giocatore controlla normalmente la creatura per quel turno. Anche così, essa rimane confusa fino al termine della durata dell'effetto.

Una creatura confusa non può compiere attacchi di opportunità. Un comandante confuso non può mettere altre creature sotto comando o sommare il suo valore Comandante alle prove di iniziativa, e il suo Effetto del Comandante non funziona.

Molti effetti di confusione specificano che la creatura confusa può tentare di riprendersi alla fine di ciascun turno effettuando un tiro salvezza contro la CD dell'effetto originale.

Constitution Drain (Risucchio di Costituzione): (Ogni volta che l'attacco in mischia di questa creatura danneggia una creatura vivente, la creatura danneggiata deve effettuare un tiro salvezza, o subire danni +[#] mentre questa creatura ottiene +[#] pf; CD [#]) *I benefici di questa capacità sono cumulativi tra di loro.*

Construct (Costrutto): (Tipo di creatura) I Costrutti non sono creature viventi. Tutti i Costrutti sono Temerari (Fearless) e hanno le seguenti capacità speciali: **Immune Confusion, Critical Hit, Dominate, Incite, Paralysis, Poison, Sleep, Sneak Attack, Stun.** Gli effetti di Guarigione (Heal) e i danni negativi non influenzano i Costrutti.

Countersong (Controcanto): Le creature entro 6 quadretti da una creatura con questa capacità non possono beneficiare degli Effetti del Comandante del loro comandante. Gli Effetti del Comandante dei comandanti nemici entro 6 quadretti da questa creatura non funzionano.

cover (copertura): Una creatura con copertura riceve un bonus di +4 alla CA. Creature, muri e statue forniscono copertura contro gli attacchi a distanza (vedi pagina 15). I muri forniscono copertura in mischia (vedi pagina 13).

Cowardly (Codardo): (Se questa creatura non ha un alleato attivo entro 6 quadretti da sé quando un altro alleato viene distrutto, va in rotta) *Stampe precedenti di questa capacità avevano tralasciato la parola "active" (attivo).*

critical hit (colpo critico): Un 20 naturale sul tiro per colpire è un colpo automatico che infligge danni doppi. Alcune creature sono immuni ai danni critici, ma un 20 naturale le colpisce comunque automaticamente. Se una creatura può in qualche modo ottenere un colpo critico con un risultato inferiore a 20, quel colpo critico è considerato anche un colpo automatico. Vedi "Tiri per colpire" a pagina 12.

damage (danno): Gli attacchi in mischia e a distanza infliggono danni, così come molti incantesimi e capacità speciali. I vari tipi di danno sono melee (mischia), ranged (distanza), energy [energia] (acid [acido], cold [freddo], electricity [elettricità], fire [fuoco], sonic [sonoro]), magic (magia) e negative (negativo).

Se una capacità speciale conferisce un aumento di danni (come Smite), allora i danni extra sono dello stesso tipo del danno originale. Se la creatura già infligge danni base di un tipo e danni extra di un altro, il danno incrementato dalla capacità speciale è dello stesso tipo del danno base, non del danno extra. Ad esempio, un Dragon Samurai infligge danni magici più danni extra da fuoco. Se ottiene la capacità speciale Smite (ad esempio, da un Effetto del Comandante), il danno aggiuntivo da Smite sarebbe danno magico, non danno da fuoco.

double damage (danni doppi): Quando si calcolano i danni doppi, aggiungere i danni extra dopo aver raddoppiato il danno base. Ad esempio, raddoppiare il danno in mischia di "10 + 5 fire" risulta in 20 danni più 5 danni da fuoco. Se la creatura danneggiata ha una DR (vedi sotto), applicare la DR al danno dopo che è stato raddoppiato.

half damage (danni dimezzati): Quando si dimezza il danno, come dopo un tiro salvezza riuscito, arrotondare per difetto al più vicino multiplo di 5. Ad esempio, metà di 15 danni è 5; metà di 5 danni è 0.

DC [#]: (Parola chiave) DC (CD) sta per Difficulty Class (Classe Difficoltà). Una creatura può evitare o ridurre certi effetti compiendo un tiro salvezza. Tirare 1d20 e sommare il livello della creatura; il tiro salvezza riesce se il risultato è pari o superiore alla CD indicata.

Contro incantesimi e capacità speciali che infliggono danni, un tiro salvezza riuscito dimezza il danno. Contro altri effetti, nega completamente l'effetto dannoso.

Death Attack (Attacco Mortale): (CD [#]): Quando una creatura con questa capacità speciale sta per compiere un Attacco Furtivo (Sneak Attack), può tentare di utilizzare la sua capacità di Attacco Mortale (Death Attack). Il tentativo deve essere dichiarato prima di compiere il tiro per colpire. L'attacco infligge comunque il danno extra dell'Attacco Furtivo. Una creatura colpita da un Attacco Mortale deve superare un tiro salvezza contro la CD indicata o venire distrutta. Questa capacità non ha effetto sulle creature Immuni all'Attacco Furtivo (Immune Sneak Attacks).

Death Burst (Esplosione Mortale): (raggio [#]; ENERGY [#]; CD [#]) Quando questa creatura viene ridotta a 0 o meno, tutte le creature adiacenti nel raggio indicato subiscono l'ammontare e tipo di danno indicato. Centrare lo schema del raggio appropriato sulla creatura che agisce.

Alcune capacità Esplosione Mortale non indicano il raggio. In questi casi, l'effetto infligge danni a tutte le creature adiacenti.

Death Strike (Colpo Mortale): (Quando i pf della creatura vengono ridotti a 0 o meno, può effettuare un attacco in mischia immediata) *Una creatura che effettua un Colpo Mortale non può salvarsi con una capacità come Risucchio di Costituzione; viene distrutta subito dopo, non importa quale sia il risultato del suo attacco.*

30 **Deflect Arrows (Devviare Frecce):** Questa creatura riceve un bonus di +4 alla sua CA contro attacchi a distanza.

destroy/destroyed (distruggere/distrutto): (Parola chiave) Una creatura viene distrutta quando i suoi punti ferita scendono a 0 o meno. Certi incantesimi o effetti possono distruggere direttamente una creatura. Rimuovere le creature distrutte dalla griglia di battaglia. Una creatura distrutta totalizza punti vittoria per l'avversario responsabile della sua distruzione.

Se un incantesimo o capacità (ma non una condizione di scenario) riportano in qualche modo in vita una creatura distrutta, i giocatori che hanno guadagnato punti per la sua distruzione, li perdono.

Difficult (Difficile) [#]: Questa creatura può essere messa sotto comando solo da un comandante il cui valore Comandante è pari o superiore al valore Difficult della creatura. Ad esempio, un Minotaur (Difficult 4) può essere messo sotto comando solo da un comandante il cui valore Comandante sia 4 o superiore. Un comandante il cui valore Comandante non sia sufficientemente alto non può conferire alla creatura il suo Effetto del Comandante.

A differenza delle creature normali, una creatura fuori comando con la capacità speciale Difficult *deve* scattare verso il nemico più vicino che riesca a vedere durante il proprio turno per poter attaccare in mischia. Una creatura Difficult fuori comando può invece restare ferma e utilizzare un attacco a distanza, capacità speciali a distanza o incantesimo a distanza invece di scattare. Può farlo solo se c'è un bersaglio nel raggio di azione all'inizio del proprio turno.

difficult terrain (terreno impervio): Un tipo di terreno; vedi "Terreno" a pagina 22.

double speed (doppia velocità): Una creatura che non attacca, lancia un incantesimo o compie un'azione che sostituisce gli attacchi può muoversi fino al doppio della sua normale velocità durante il proprio turno. Una creatura va in rotta al doppio della velocità, che abbia attaccato o meno, anche quando non è il suo turno.

DR (RD) [#]: Damage Reduction (Riduzione del Danno). Quando questa creatura subisce danni da un attacco in mischia o a distanza, sottrarre l'ammontare indicato dal danno subito. Il danno da energia, il danno dalla maggior parte degli incantesimi, e il danno magico non vengono ridotti dalla RD.

Dragon (Drago): (Tipo di creatura). Tutti i Draghi hanno le seguenti capacità speciali: **Immune Paralysis, Sleep.**

Dual Activation (Doppia Attivazione): (Questa creatura può compiere due turni ogni round; ogni turno conta come una delle attivazioni del giocatore per quella fase).

electricity (elettricità): (Parola chiave) Un tipo di energia.

Elemental (Elementale): (Tipo di creatura). Tutti gli Elementali hanno le seguenti capacità speciali: **Immune Critical Hits, Flanking, Paralysis, Poison, Sleep, Sneak Attacks, Stun.**

Elf (Elfo): Tutti gli Elfi sono Humanoid. Tutti gli Elfi hanno la capacità speciale **Immune Sleep.**

eliminated (eliminata): Le creature distrutte o in rotta fuori dalla griglia di battaglia sono eliminate. Esse divengono punti vittoria per i giocatori che le hanno eliminate.

enemy/enemy creature (nemico/creatura nemica): I nemici sono le creature nelle bande da guerra degli avversari, non nella tua o in quella del tuo compagno di squadra.

energy (energia): (Parola chiave) Una delle seguenti forme di danno: acid (acido), cold (freddo), electricity (elettricità), fire (fuoco) e sonic (sonoro). Il danno da energia non viene ridotto dalla RD.

Entangle/entangled (Intralcire/intralcato): [#] (Parola chiave) A differenza di molti altri effetti, Intralcire non richiede un tiro salvezza immediato. Una creatura intralciata deve effettuare un tiro salvezza contro la CD indicata per l'effetto ogni volta in cui tenta di muoversi. Se il tiro salvezza riesce, l'effetto di Intralcire viene rimosso, e la creatura può muoversi normalmente. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura intralciata non può muoversi per quel turno. Al termine del turno di una creatura intralciata, effettuare un altro tiro salvezza (stessa CD). Se questo tiro salvezza riesce, l'effetto di Intralcire viene rimosso, e la creatura può agire normalmente durante i turni futuri.

evil (malvagio): (Parola chiave) Le creature nelle bande da guerra Lawful Evil o Chaotic Evil sono evil, quali che siano le fazioni segnate sulla loro carta statistiche. Esse possono essere colpite da incantesimi e capacità speciali che influenzano le creature evil.

factions (fazioni): Organizzazioni devote a un particolare punto di vista morale ed etico.

Fearless (Temerario): Questa creatura supera automaticamente i tiri salvezza sul morale. Non può essere spaventata (vedi "frightened", sotto).

Feed (Nutrirsi) [#] (Ogni volta che questa creatura distrugge un Humanoid, ottiene immediatamente +[#] pf) I benefici di questa capacità sono cumulativi tra di loro.

Fey (Folletto): Un tipo di creatura.

fire (fuoco): (Parola chiave) Un tipo di energia.

flanking/flanked (fiancheggiare/fiancheggiato): Due creature che si trovano ai lati opposti di un nemico e ne minacciano il quadretto lo stanno fiancheggiando. Ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire in mischia contro la creatura fiancheggiata. Vedi "Fiancheggiare" a pagina 13.

Flight (Volare): Questa creatura può sorvolare la griglia di battaglia invece che restare sulla superficie, atterrando al termine del suo movimento. Il suo valore di velocità ha un prefisso "F". Non è rallentata da caratteristiche del terreno che normalmente rallenterebbero il movimento, come terreno impervio o statue. Deve comunque aggirare i muri (che si estendono fino al soffitto del dungeon). Può spostarsi sopra una fossa ma non può terminare il proprio movimento sopra di essa. Una creatura volante è immune agli effetti di Entangle (Intralcire).

Questa creatura può muoversi e anche caricare attraverso quadretti occupati da altre creature (sebbene non possa terminare il movimento in uno spazio occupato da un'altra creatura o in una posizione illegale). Ignora gli attacchi di opportunità da parte dei nemici dopo il primo quadretto di movimento durante il proprio turno. (Utilizza il primo quadretto per "decolare").

follower (seguace): Una creatura non comandante della banda da guerra. Negli Effetti del Comandante, un seguace è qualsiasi creatura che un comandante ha sotto comando e si trovi entro 6 quadretti.

frighten/frightened (spaventare/spaventato): (Parola chiave) Una creatura spaventata è intimidita ma non in rotta. Subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza e Classe Armatura. Le creature con la capacità speciale Fearless (Temerario) non possono essere spaventate.

gains (ottiene): (Parola chiave) L'effetto fornisce a una creatura una nuova capacità speciale o comporta un cambiamento a una statistica.

Gaze Attack (Attacco con lo Sguardo): (Sostituisce gli attacchi: RAGGIO DI AZIONE; EFFETTI E CONDIZIONI; CD [#]) Invece di compiere i suoi normali attacchi, questa creatura può utilizzare un Attacco con lo Sguardo contro il nemico o alleato più vicino. Il bersaglio è soggetto all'effetto della capacità a meno che non riesca un tiro salvezza contro la CD indicata. Inoltre, qualsiasi creatura (nemica o alleata) entro il raggio di azione dell'Attacco con lo Sguardo che mira questa creatura con un attacco a distanza, incantesimo a distanza o capacità speciale a distanza deve compiere un tiro salvezza dopo l'attacco per evitare l'effetto dell'Attacco con lo Sguardo. Per funzionare, un Attacco con lo Sguardo richiede linea di visuale, ma non linea di effetto. Una creatura con Attacco con lo Sguardo che è stata resa invisibile non può utilizzare questa capacità.

Giant (Gigante): Un tipo di creatura.

good (buono): (Parola chiave) Le creature nelle bande da guerra Lawful Good o Chaotic Good sono good, quali che siano le fazioni segnate sulla loro carta statistiche. Esse possono essere colpite da incantesimi e capacità speciali che influenzano le creature good.

heal (guarigione) [#]: (Parola chiave) Questo effetto rimuove l'ammontare di danno indicato da una creatura vivente ferita. Non può accrescere i punti ferita della creatura sopra l'ammontare iniziale.

Un effetto di guarigione infligge l'ammontare indicato di danno positivo alle creature Undead. La creatura riceve un tiro salvezza per dimezzare il danno. La CD del tiro salvezza è 12 + livello dell'incantesimo, o se non si tratta di un incantesimo, il livello della creatura che produce l'effetto.

I Construct sono immuni agli effetti di guarigione.

helpless (indifeso): Diverse situazioni ed effetti possono rendere una creatura indifesa, compresa Paraisi (Paralysis) e Sonno (Sleep).

Una creatura indifesa non può muoversi, attaccare, lanciare incantesimi, minacciare quadretti adiacenti, compiere attacchi di opportunità, conferire bonus di fiancheggiamento, utilizzare capacità speciali che devono essere attivate o mirate, o mettere creature sotto comando.

Le creature indifese effettuano normalmente i loro tiri salvezza. Essere indifesa non cambia le conseguenze di un tiro salvezza sul morale fallito, ma la condizione che rende la creatura indifesa potrebbe impedirle di spostarsi.

Qualsiasi attacco in mischia contro una creatura indifesa riesce automaticamente (non c'è bisogno di tirare) e infligge danni doppi. Gli attacchi a distanza infliggono danni normali e richiedono comunque un tiro per colpire, ma l'attaccante riceve un bonus di +4 al tiro.

Altre creature possono attraversare lo spazio di una creatura indifesa ma non possono terminarvi il movimento.

Hide (Nascondersi): Se una creatura con questa capacità ha copertura contro una creatura non adiacente da qualche cosa che non sia un'altra creatura (come una parete o una statua), viene considerata come se avesse la capacità speciale Invisible contro la creatura attaccante. Ciò significa (tra le altre cose) che un attaccante a distanza senza Vista Cieca (Blindsight) non può vedere o mirare una creatura con Nascondersi che abbia una simile copertura. (Se la creatura con Nascondersi può effettuare un attacco a distanza, di solito riceve un bonus di +2 per l'attaccare nemici che non la possono vedere).

HP/hit points (PF/punti ferita): La carta statistiche della creatura ha un valore HP (PF), a rappresentare i suoi punti ferita (scritti "hp" nella descrizione degli effetti). Una creatura i cui punti ferita scendono a 0 viene distrutta. Se un incantesimo o capacità speciale conferisce punti ferita extra, questo beneficio rimuove i danni di una creatura ferita e può anche incrementarne i punti ferita sopra l'ammontare iniziale (se il bonus supera i danni già subiti). Aggiungere punti ferita in questo modo non influisce sul raggiungimento della metà dei punti ferita di una creatura (per i tiri salvezza sul morale). I punti ferita in eccesso all'ammontare iniziale della creatura non possono essere ristorati da un effetto di guarigione una volta che sono stati perduti.

Huge (Enorme): Una creatura Enorme ha una base di 74 mm e occupa uno spazio lungo 3 quadretti e largo 3 quadretti.

Humanoid (Umanoide): Un tipo di creatura. Esistono molti tipi di umanoidi, compresi Elf (Elfi), Halfling, Human (Umani) e Orc (Orchi).

Hurling Charge (Scagliare in Carica) (Questa creatura può effettuare i suoi attacchi a distanza contro una creatura che carica durante il suo movimento in carica prima di effettuare l'attacco in mischia) *Se il bersaglio non si trova più nello stesso spazio dopo questo attacco, la creatura in carica continua a muoversi verso il suo spazio di destinazione originale ma non può effettuare attacchi in mischia per quel turno.*

immediate/immediata action (immediato/azione immediata): (Parola chiave) Un tipo di azione veloce (vedi la voce "swift action", più avanti) che una creatura può compiere istantaneamente, in qualsiasi momento, anche quando non è il proprio turno. Questa azione può interrompere altre azioni, svolgendosi esattamente prima di loro. L'ultima azione immediata dichiarata si svolge prima della precedente.

Immune EFFECT (Immune EFFETTO): Una creatura con la capacità Immune ignora il tipo di attacco, energia, capacità o condizione indicata. Le creature con più immunità le riportano in un'unica voce, separate da virgole; ad esempio, una creatura immune agli effetti di freddo e fuoco avrebbe la capacità **Immune Cold, Fire**.

Improved Countersong (Controcanto Migliorato): Oltre agli effetti del Controcanto (Countersong), le creature nemiche entro 6 quadretti da questa creatura non possono essere messe sotto comando da altre creature. I comandanti nemici entro 6 quadretti da questa creatura non possono mettere altre creature sotto comando.

in a square (in un quadretto): Una creatura è “in” un quadretto se qualsiasi parte del suo spazio occupa quel quadretto.

in melee (in mischia): Una creatura è considerata “in mischia” se è attiva e minaccia il quadretto di un nemico, o se una creatura attiva ne minaccia il quadretto.

Incite/incited (Incitare/incitato), Inhibit/inhibited (Inibire/inibito): (Parola chiave) Una creatura incitata da un incantesimo o capacità speciale deve svolgere il proprio turno il prima possibile nel round. Le altre creature della sua banda da guerra non possono agire prima nel round a meno che non siano state anch'esse incitate.

Una creatura inibita deve svolgere la propria azione il più tardi possibile nel round. Non puoi attivare una creatura inibita a meno che tutte le tue creature non inibite siano state già attivate in quel round.

Qualsiasi creatura che abbia la capacità speciale **Immune Incite** ha anche **Immune Inhibit**.

Incorporeal (Incorporeo): Questa creatura è spettrale e priva di sostanza. Ogni volta la creatura verrebbe danneggiata da un attacco, da un incantesimo o capacità speciale, il giocatore che agisce tira 1d20; con un risultato di 11 o più, la creatura non subisce danni (e il colpo viene considerato come mancato se si tratta di un attacco). Non riceve però la capacità di evitare gli attacchi di altre creature con la capacità Incorporeal.

Il movimento della creatura non è influenzato dal terreno. Può addirittura attraversare le pareti e le fosse, ma non vederle attraverso. Non può terminare il proprio movimento su di una fossa, dentro una parete o in qualsiasi altra posizione illegale. Se si trova dietro o dentro un muro, i nemici non possono effettuare attacchi di opportunità quando si muove.

Questa creatura può attraversare le creature nemiche che non possiedono la capacità Incorporeal ma non può terminare il proprio movimento in uno spazio occupato da un'altra creatura.

Independent (Indipendente): Questa creatura è sempre sotto comando. È in grado di riorganizzarsi da sola allo stesso modo di un comandante, sebbene senza un comandante aggiunge solo il proprio livello al tiro salvezza sul morale, come se fosse riorganizzata da un Comandante 0.

Invisible/invisibility (Invisibile/invisibilità): Le altre creature non hanno linea di visuale su questa creatura. (Le creature che non possono vedere un'altra creatura non possono scegliere quella creatura come bersaglio di un attacco a distanza o di un incantesimo o capacità speciale che abbia raggio di azione diverso da contatto [touch]). Questa creatura ottiene la capacità Conceal 11 (Occultamento 11) contro gli attaccanti che non la possono vedere e un bonus di +2 agli attacchi compiuti contro i nemici che non possono vederla.

Un nemico che non può vedere una creatura Invisible non può effettuare attacchi di opportunità contro di essa o impedirle di lanciare un incantesimo o effettuare un attacco a distanza.

Large (Grande): Una creatura Grande ha una base di 40 mm e occupa uno spazio largo 2 quadretti e lungo 2 quadretti.
lawful (legale): (Parola chiave) Le creature nelle bande da guerra Lawful Good o Lawful Evil sono lawful, quali che siano le fazioni segnate sulla loro carta statistiche. Esse possono essere colpite da incantesimi e capacità speciali che influenzano le creature lawful.

Leap (Balzo): Sostituisce gli attacchi: effettuare un singolo attacco in mischia a +[#], [#] danni) *Stampe precedenti di questa capacità non indicavano che veniva utilizzata come singolo attacco in mischia.*

Level (Livello): Una statistica della creatura che rappresenta la sua potenza relativa. Vedi “Statistiche” a pagina 5.

Level Drain (Risucchio di Livello) (Ogni volta che l'attacco in mischia di questa creatura infligge danni a una creatura vivente, la creatura danneggiata ottiene attack -1, e save -1, e questa creatura guadagna +5 pf) *I punti ferita guadagnati tramite questa capacità sono cumulativi tra di loro.*

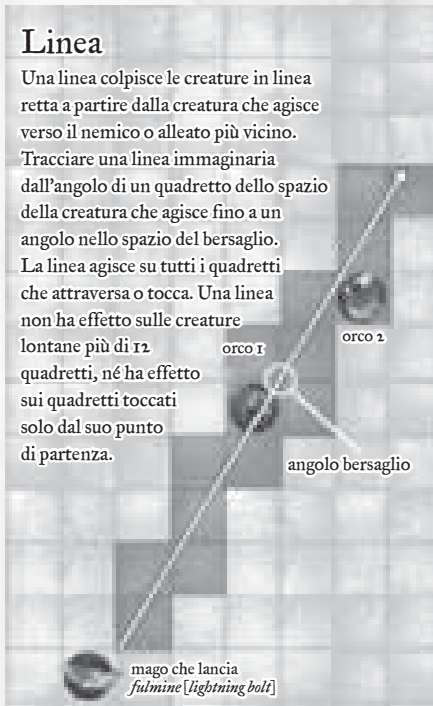
Limited format (Formato limitato): In una lega o torneo, ciò si riferisce a skirmish tra bande da guerra composte da creature pescate da una piccola riserva di miniature. A differenza dello scenario dalla scatola, in alcune skirmish di formato Limited i giocatori non utilizzano tutte le creature nella loro riserva per costruire la banda da guerra. Queste partite permettono l'accesso agli incantesimi *summon* e l'uso di capacità come *Minion* che introducono nuove creature sulla griglia di battaglia, se la riserva di un giocatore comprende creature qualificate che non siano parte della sua banda da guerra.

line (linea): (Raggio di azione) Un incantesimo o effetto con un raggio di azione “linea” colpisce le creature in linea retta a partire dalla creatura che agisce verso il nemico o alleato più vicino. Una linea non ha effetto sulle creature lontane più di 12 quadretti. Tracciare una linea immaginaria dall'angolo di un quadretto dello spazio della creatura che agisce fino ad un angolo nello spazio del bersaglio. La linea agisce su tutti i quadretti che attraversa o tocca. (Non contare l'angolo da cui comincia la linea). La linea prosegue fino al suo massimo raggio di azione, di solito attraversando il bersaglio e colpendo altre creature.

Linea

Una linea colpisce le creature in linea retta a partire dalla creatura che agisce verso il nemico o alleato più vicino.

Tracciare una linea immaginaria dall'angolo di un quadretto dello spazio della creatura che agisce fino a un angolo nello spazio del bersaglio. La linea agisce su tutti i quadretti che attraversa o tocca. Una linea non ha effetto sulle creature lontane più di 12 quadretti, né ha effetto sui quadretti toccati solo dal suo punto di partenza.



line of effect (linea di effetto): La linea di effetto è quasi sempre identica alla linea di visuale ("line of sight", vedi sotto). Alcuni effetti speciali, come un *muro di forza* (*wall of force*), bloccano la linea di effetto: impediscono di attaccare o interagire con lo spazio con un incantesimo o capacità speciale ma non bloccano la linea di visuale su quello spazio.

line of sight (linea di visuale): Due creature hanno linea di visuale l'una l'altra a meno che non ci siano pareti di mezzo. Se è possibile tracciare anche una singola linea tra due creature che non tocchi una parete, esse hanno linea di visuale l'un l'altra. Vedi il diagramma a pagina 15.

Certi effetti, come *Invisible*, impediscono la linea di visuale.

living (vivente): Tutte le creature sono viventi, eccetto le creature *Construct* e *Undead*.

Living Construct (Costrutto Vivente): Questa creatura è una specie di *Construct* ma con immunità limitate. Non ha *Fearless*. Ha solo la capacità speciale **Immune Level Drain, Paralysis, Poison, Sleep**. I Costrutti Viventi possono essere curati, e *Confusion*, colpi critici, *Dominated*, fiancheggiamento, *Incite*, *Sneak Attack* e *Stun* li colpiscono normalmente.

magic (magia): (Parola chiave) Il danno magico viene ridotto dalla RD.

Magical Beast (Bestia Magica): Un tipo di creatura.

Medium (Media): Una creatura Media ha una base di 25 mm (1 pollice) e occupa 1 quadretto.

Melee Attack (Attacco in Mischia): (Statistica di creatura) Questo numero rappresenta la capacità di una creatura di colpire con un attacco in mischia. Vedi "Statistiche" a pagina 5.

melee attack (attacco in mischia): Un tentativo di danneggiare un nemico in mischia. Vedi "Attacchi in mischia" a pagina 12.

Melee Reach (Portata in Mischia) [#]: Questa creatura può compiere attacchi in mischia contro nemici che si trovano fino al numero indicato di quadretti di distanza. Utilizzare le regole per gli attacchi a distanza (vedi pagina 15) per determinare se l'attaccante ha linea di visuale verso il bersaglio e se il bersaglio gode di copertura.

Quando si determina se questa creatura può compiere un attacco in mischia, contare normalmente le diagonali. (Una creatura con *Portata in Mischia* 2 non può attaccare una creatura che si trova distante 2 quadretti in diagonale).

Questa capacità non permette a una creatura di minacciare quadretti che non sono adiacenti o compiere attacchi di opportunità contro nemici che non sono adiacenti. Non permette neppure di arrestarsi deliberatamente prima di trovarsi adiacenti a un nemico che si sta caricando o verso cui si sta scattando. Una creatura che utilizza *Portata in Mischia* per attaccare a distanza non genera una situazione di fiancheggiamento.

Melee Sneak Attack (Attacco Furtivo in Mischia) +[#]: Questa creatura ottiene il bonus indicato sul danno in mischia se sta fiancheggiando il difensore, o se il difensore è stordito (*stunned*), indifeso (*helpless*) o incapace di vedere la creatura che l'attacca.

Minions (Servitori): ([#] CREATURE) Se si aggiunge alla propria banda da guerra questa creatura, si riceve anche il numero di creature indicate senza costi aggiuntivi. Questi servitori non si sommano al costo della banda da guerra, né valgono punti vittoria per gli avversari che li eliminano. I servitori non contano per il limite di dodici creature di una banda da guerra; una banda da guerra può contenere dodici creature più servitori.

Mobility (Mobilità): Questa creatura guadagna un bonus di +4 alla CA contro attacchi di opportunità.

Monstrous Humanoid (Umanoide Mostruoso): Un tipo di creatura. Non è considerato *Humanoid*, ma un tipo diverso.

morale save (tiro salvezza sul morale) +[#]: Uno speciale tiro salvezza effettuato per evitare la rotta. Tutti i tiri salvezza sul morale hanno CD 20. Vedi "Morale" a partire da pagina 19.

Morale Save (Tiro Salvezza sul Morale) +[#]: Sommare il bonus indicato a tutti i tiri salvezza sul morale della creatura.

Move (Movimento): Durante il proprio turno, una creatura può sostituire i suoi attacchi con un movimento, permettendole di andare a doppia velocità. A volte, alcune azioni speciali, incantesimi o effetti sostituiscono una o entrambe le azioni.

Una creatura attiva può sempre utilizzare il suo intero turno per muoversi di 1 quadretto in qualsiasi direzione, anche in diagonale, terreno impervio o spazi stretti. (Questa regola non permette a una creatura di attraversare terreno invalicabile o di muoversi quando il movimento è proibito, come quando è paralizzata [*paralyzed*]).

nearest ally (alleato più vicino): Determinare l'alleato più vicino di una creatura impiegando le stesse regole per determinare il nemico più vicino (vedi sotto).

nearest enemy (nemico più vicino): Il nemico più vicino a una specifica creatura è il nemico più vicino che essa possa vedere. Un altro nemico più vicino, ma fuori della linea di visuale, non si qualifica come il più vicino. Se due o più nemici sono equidistanti, la creatura che agisce può scegliere uno qualsiasi di loro come più vicino. Quando si scatta o carica, contare la distanza dal nemico come se la creatura che agisce stesse impiegando la rotta più breve verso lo spazio più vicino adiacente al nemico. Considerare qualsiasi creatura, terreno e modo speciale di movimento, come *Volare* (*Flight*) o *Scavare* (*Burrow*).

Per gli attacchi a distanza e gli effetti a distanza contare la distanza ignorando creature, metodi di movimento e terreno (purché l'attaccante abbia linea di visuale sul nemico). È possibile che un nemico sia il più vicino per gli attacchi a distanza e un altro per ciò che riguarda lo scattare e caricare.

negative (negativo): (Parola chiave) Il danno negativo ignora la RD e non ha effetto sulle creature *Construct*. E esso rimuove i danni alle creature *Undead*, ed esse non devono effettuare tiri salvezza contro incantesimi ed effetti che infliggono danni negativi.

nonliving (non vivente): (Parola chiave) I *Construct* e gli *Undead* sono creature non viventi.

Not Subject to Commander Effect (Ignora l'Effetto del Comandante): Questa creatura non può beneficiare degli Effetti del Comandante dei comandanti della sua banda da guerra. Ignora anche gli Effetti del Comandante dei comandanti nemici che agiscono solo sui nemici.

on terrain (sul terreno): Una creatura è considerata essere su (o all'interno) di un pezzo di terreno se qualsiasi parte del suo spazio occupa un quadretto che contiene quel tipo di terreno.

Ooze (Melma): (Tipo di creatura). Tutte le Melme sono Temerarie (**Fearless**) e hanno le seguenti capacità speciali: **Blindsight, Immune Immune Confusion, Critical Hits, Dominate, Flanking, Gaze Attack, Incite, Paralysis, Poison, Sleep, Sneak Attack, Stun**.

opponent (avversario): Un giocatore contro cui si sta giocando una battaglia.

Outsider (Esterno): Un tipo di creatura.

Paralysis/paralyzed (Paralisi/paralizzato): (CD [#]) (Parola chiave) Una creatura soggetta a questo effetto è paralizzata se non supera un tiro salvezza contro la CD indicata dall'effetto. Una creatura paralizzata è indifesa (helpless). Al termine del turno della creatura paralizzata, dopo che ha perso la sua opportunità di agire per quel round, deve compiere un altro tiro salvezza (stessa CD). Se il tiro salvezza riesce, la paralisi viene rimossa e la creatura può agire normalmente durante il suo turno successivo.

Phalanx Fighting (Combattere a Falange) (+2 CA quando adiacente a un alleato con Phalanx Fighting)

phase (fase): Parte di un round. Durante ogni fase, attivi due creature. Vedi "Basi di skirmish", pagina 8.

phase out (fuori fase): (Parola chiave) Alcuni incantesimi e capacità speciali portano una creatura fuori della griglia di battaglia senza eliminarla. (Annotare la posizione della creatura quando è fuori fase; a meno che non sia indicato altrimenti, essa ritorna in gioco nello stesso spazio). Mentre si trova fuori della griglia perché fuori fase, la creatura non può essere influenzata da nulla che sia in gioco, ma è considerata eliminata e vale punti vittoria fino a quando non rientra in gioco. Una creatura fuori fase svolge normalmente il proprio turno (cosa che può essere importante se riesce a tornare in gioco).

Plant (Vegetale): (Tipo di creatura) Tutte i Vegetali hanno le seguenti capacità speciali: **Immune Confusion, Critical Hits, Dominate, Incite, Paralysis, Poison, Sleep, Sneak Attack, Stun**.

Poison/poisoned (Veleno/avvelenato): (EFFECT; DC [#]) (Parola chiave) Quando una creatura viene colpita da un attacco o soggetta a un effetto che comprende la parola "Poison", quella creatura deve superare un tiro salvezza contro la CD indicata o restare avvelenata e subire l'effetto indicato. Gli effetti di Veleno possono includere danni immediati (un tiro salvezza riuscito li dimezza), Paralisi o addirittura la distruzione della creatura avvelenata.

La maggior parte degli effetti di Veleno indicano "5 damage whenever poisoned creature activated" (5 danni ogni volta che la creatura avvelenata si attiva). Fino al termine della skirmish, all'inizio del turno della creatura avvelenata e prima che intraprenda qualsiasi azione, essa subisce immediatamente 5 danni. Una creatura eliminata da Veleno ottiene punti vittoria per il giocatore la cui creatura la ha avvelenata.

Effetti di Veleno dalla identica formulazione non sono cumulativi.

Pounce (Assaltare): Quando carica, questa creatura può compiere tutti i suoi attacchi in mischia (invece di uno solo) contro il bersaglio della sua carica. Ogni attacco riceve il bonus di +2 per la carica.

Powerful Charge (Carica Poderosa) +[#]: Questa creatura infligge l'ammontare indicato di danni extra in mischia quando carica.

Precise Shot (Tiro Preciso): Questa creatura può compiere attacchi a distanza contro un nemico ingaggiato in mischia senza dare al bersaglio il normale bonus di +4 alla CA. Tiro Preciso non permette di ignorare il bonus di +4 alla CA che un bersaglio riceve dalla copertura (compresa la copertura che fornisce una creatura in mischia con il bersaglio).

Psionics (Psionica): Le capacità psioniche sono indicate alla voce "Spells" della carta statistiche di una creatura e usano le stesse regole e parole chiave degli incantesimi. Invece di un numero specifico di usi di un dato incantesimo, una creatura con Psionics ha una riserva di punti potere (pp) che può spendere su qualsiasi potere psionico indicato quante volte vuole, fino al suo limite. Ogni potere psionico ha indicato un costo in pp.

push/pull (spingere/tirare): (Parola chiave) Certi incantesimi o capacità spingono le altre creature lontano (o le tirano verso) la creatura che fa uso dell'incantesimo o capacità. La creatura spinta o tirata non può entrare o attraversare uno spazio occupato da altre creature o statue, o attraversare le pareti. Le creature spinte o tirate non provocano attacchi di opportunità.

Spingere: Una creatura spinta lontano da un'altra deve sempre muoversi di un quadretto più lontano dalla creatura che agisce.

Tirare: Una creatura tirata verso un'altra creatura deve sempre muoversi di un quadretto più vicino alla creatura che agisce.

Pushback (Spingere indietro) (Quando l'attacco in mischia di questa creatura infligge danni a una creatura di taglia inferiore, può spingere la creatura più piccola di 1 quadretto).

radius (raggio) 2: (Parola chiave) Questo incantesimo o capacità speciale agisce su tutte le creature in un raggio di 2 quadretti. Fotocopiare e ritagliare lo schema sul retro della griglia di battaglia per facilitare il posizionamento dell'effetto. Collocare la creatura bersaglio all'interno del ritaglio largo 4 quadretti al centro dello schema. Se il bersaglio occupa 1 quadretto, disporre lo schema in qualsiasi modo si preferisce intorno al bersaglio, purché si trovi al centro e i quadretti dello schema siano allineati con quelli della griglia di battaglia. Se il bersaglio è una creatura Grande, posizionarla interamente al centro dello schema. Se è Enorme, posizionare lo schema cosicché la creatura riempia il centro ritagliato.

radius (raggio) 4: (Parola chiave) Funziona come raggio 2 (vedi sopra), ma agisce sulle creature all'interno di un raggio di 4 quadretti.

rally (riorganizzare): Una creatura in rotta cerca di riorganizzarsi se quando si attiva è sotto comando. Vedi "Morale" a partire da pagina 19.

range (raggio di azione) 6: (Raggio di azione) L'effetto mira il nemico o l'alleato più vicino entro 6 quadretti e nella linea di visuale della creatura che agisce.

Ranged Attack (Attacco a Distanza): (Statistica della creatura) Questo numero rappresenta la capacità di una creatura di colpire con un attacco a distanza. Vedi "Statistiche" a pagina 5.

ranged attack (attacco a distanza): Un tentativo di danneggiare un nemico a distanza. Vedi "Attacchi a distanza" a pagina 15.

Ranged Sneak Attack (Attacco Furtivo a Distanza) +[#]: Funziona come Attacco Furtivo in Mischia (Melee Sneak Attack), ma la creatura deve compiere un attacco a distanza entro 6 quadretti dal bersaglio, e il difensore deve essere stordito (stunned), indifeso (helpless) o incapace di vedere la creatura.

Relay Orders (Riferire Ordini) (Questa creatura ottiene il valore Comandante e l'Effetto del Comandante di ciascuna creatura che la pone sotto comando) *Mentre è sotto comando, viene considerata un comandante.*

remove (rimuovi): (Parola chiave) Per negare, sopprimere o cancellare uno o più effetti esistenti su di una creatura, oggetto magico o area. A meno che non sia indicato altrimenti, la rimozione è permanente.

Rend (Lacerare) +[#]: Se durante lo stesso turno questa creatura colpisce con due attacchi in mischia una creatura, con il secondo attacco infligge l'ammontare di danno da mischia extra indicato.

replace/replaces (sostituire/sostituisce): Alcuni incantesimi o capacità speciali hanno "replaces" come costo speciale, come "replaces attacks" (sostituisce attacchi) o "replaces move" (sostituisce movimento). Quando fa uso dell'incantesimo o capacità, la creatura è considerata come se avesse intrapreso l'azione specificata (vedi pagina 22).

Requires CREATURE (Richiede CREATURA): Questa creatura può essere inclusa in una banda da guerra solo se essa contiene anche la creatura indicata. Quando si prepara una banda da guerra, scegliere qual è la creatura richiesta. Se la creatura richiesta viene eliminata, anche questa creatura è eliminata, ed entrambe assegnano punti vittoriosi all'avversario.

Una singola creatura può essere la creatura richiesta per più creature che possiedono questa capacità speciale.

In uno scenario della scatola o altre partite dal formato Limited, se non si ha una creatura che si qualifica per il tipo richiesto, scegliere una qualsiasi altra creatura.

reroll (tirare nuovamente): A volte un incantesimo o capacità speciale permettono di tirare nuovamente un dado. Si può tirare nuovamente il tipo di dado specificato dall'incantesimo o capacità. Non si possono tirare nuovamente i dadi associati con la preparazione dello scenario o con una creatura o oggetto (come una statua magica) non controllati da alcun giocatore. Ogni volta che si tira nuovamente, si deve accettare il risultato del secondo tiro.

Resist [#] ENERGY (Resistere [#] ENERGIA): Quando questa creatura subisce danni del tipo di energia specificato, ridurre i danni inflitti dell'ammontare indicato.

rounding (arrotondamento): Arrotondare le frazioni per difetto, a meno che non sia indicato altrimenti.

route/routing (rotta/in rotta): Una creatura che fallisce un tiro salvezza sul morale va in rotta e fugge verso la sua uscita. Vedi "Morale" a partire da pagina 19.

rush (scattare): Una creatura fuori comando può muoversi fino al doppio della Velocità (Speed) stampata (invece di velocità 2) se scatta verso uno spazio da cui può effettuare un attacco in mischia contro il nemico più vicino. Vedi "Comando e movimento" a pagina 10.

sacred circle (cerchio sacro): Un tipo di terreno; vedi "Terreno" a pagina 22.

save (tiro salvezza): Una creatura può effettuare un tiro salvezza per evitare o ridurre gli effetti dannosi. Vedi "tiri salvezza" a pagina 17.

save at the end of each affected creature's turn (tiro salvezza alla fine di ogni turno della creatura colpita):

Alcuni effetti conferiscono a una creatura la possibilità di salvarsi contro di essi anche dopo avere fallito il tiro salvezza iniziale. Alla fine di ogni turno della creatura colpita, tirare nuovamente il tiro salvezza. Se il tiro salvezza ha successo, l'effetto termina. Altrimenti, la creatura può tentare nuovamente il tiro salvezza al termine del turno successivo.

Save (Tiro Salvezza) +[#]: Sommare il bonus indicato a tutti i tiri salvezza della creatura, compresi i tiri salvezza sul morale.

Save (Tiro Salvezza) = [#]: Sommare il numero indicato al livello della creatura per tutti i tiri salvezza della creatura, compresi i tiri salvezza sul morale.

Scout: Invece di collocare questa creatura sulla tua tessera adunanza all'inizio della battaglia, la si può collocare su di una tessera generica di tua scelta che non contenga già una creatura. Due Scout non possono disporsi sulla stessa tessera generica. Se questa creatura entra sulla griglia di battaglia dopo il primo turno, arriva come qualsiasi altra creatura.

self (personale): (Raggio di azione) Un incantesimo o capacità speciale con un raggio di azione "self" influenza solo la creatura che agisce.

Sidestep (Passo Laterale): Se questa creatura si sposta di 1 solo quadretto durante il suo turno, non provoca attacchi di opportunità e può effettuare attacchi multipli se ne è in grado. Entrare nel terreno rallenta il movimento impedisce il funzionamento di Passo Laterale. Una creatura con Passo Laterale non può muoversi tra un attacco e l'altro; deve compiere tutti i suoi attacchi e poi muoversi di 1 quadretto, o muoversi di 1 quadretto e poi compiere tutti i suoi attacchi.

sight (visuale): (Raggio di azione) Un incantesimo o capacità speciale con raggio di azione "sight" mira il nemico o l'alleato più vicino su cui la creatura che agisce ha linea di visuale.

Simultaneous Attack (Attacco Simultaneo) (Questa creatura può usare una COMBINAZIONE DI ATTACCHI O CAPACITÀ se non si sposta) *Il testo di questa capacità specifica quali attacchi o capacità possano essere usati nello stesso turno. Risolvere gli attacchi o le capacità una alla volta piuttosto che simultaneamente.*

simultaneous effects (effetti simultanei): Se diversi effetti si verificano contemporaneamente, giocare gli effetti uno dopo l'altro. Di solito non è importante l'ordine di avvenimento degli effetti. Se importa, usate queste regole.

Scelta del giocatore: Se diversi effetti si applicano a una creatura o creature di un giocatore, quel giocatore determina l'ordine e risolve gli effetti una creatura alla volta.

Giocatore la cui creatura sta svolgendo un turno per prima: Se gli effetti si applicano a creature controllate da più di un giocatore, il giocatore la cui creatura sta svolgendo un turno agisce per primo. Egli gestisce tutti gli effetti sulla sua o sue creature, una creatura alla volta. Poi, il giocatore alla sua sinistra gestisce tutti gli effetti sulla sua o sue creature, e così via.

size (taglia): Le categorie di taglia delle creature sono: Tiny (Minuscola), Small (Piccola), Medium (Media), Large (Grande), Huge (Enorme).

skips next turn (salta il prossimo turno): (Parola chiave) Durante il prossimo turno, una creatura soggetta a questo effetto si attiva ma non può intraprendere azioni.

La creatura viene comunque considerata attiva. Minaccia i quadretti normalmente, può compiere attacchi di opportunità e può ricevere azioni da creature con questa capacità.

Sleep/sleeping (Sonno/addormentato): (Parola chiave) Una creatura soggetta a un effetto di Sonno (Sleep) è addormentata. Una creatura addormentata è indifesa (helpless) fino a quando un'altra creatura non la sveglia. Una creatura adiacente a una o più creature addormentate può rimuovere il Sonno da una creatura addormentata con un'azione che sostituisce l'attacco. Gli effetti di Sonno vengono anche immediatamente rimossi quando una creatura addormentata subisce danni.

slide (slittare): (Parola chiave) Questo effetto funziona come spingere/tirare (push/pull), eccetto che il movimento della creatura colpita può essere in qualsiasi direzione.

Slow Effect (Effetto Rallentato) (I nemici adiacenti a questa creatura quando si attivano non possono compiere più di un attacco a distanza o in mischia per turno; CD [#]) *La descrizione continua ad applicarsi anche se si allontanano dalla creatura dopo aver fallito il tiro salvezza.*

Slow Melee Attack (Attacco in Mischia Lento): Questa creatura non può muoversi nello stesso turno in cui compie un attacco in mischia.

Slow Ranged Attack (Attacco a Distanza Lento): Questa creatura non può muoversi nello stesso turno in cui compie un attacco a distanza.

Small (Piccola): Una creatura Piccola ha una base di 20 mm e occupa 1 quadretto.

Smite (Punire) CREATURA +[#]: Questa creatura può infliggere danni extra con un attacco in mischia contro un nemico della specie, tipo o allineamento indicato. Se nessuna è indicata, colpisce qualsiasi nemico.

Se questa creatura ha un uso limitato di Punire, devi dichiarare l'uso della capacità prima di effettuare l'attacco. Viene considerato un uso della capacità anche se l'attacco non va a segno.

Sneak Attack (Attacco Furtivo) +[#]: Vedi Attacco Furtivo in Mischia (Melee Sneak Attack).

sonic (sonoro): (Parola chiave) Un tipo di energia.

Sorcerer Spells (Incantesimi da Stregone): La carta statistiche di questa creatura indica i suoi incantesimi e una serie separata di riquadri (□) per ogni livello di incantesimo che è in grado di lanciare. La creatura può lanciare qualsiasi incantesimo sulla sua carta statistiche, ma ogni lancio elimina un riquadro del livello dell'incantesimo. Quando tutti i riquadri di un livello sono consumati, la creatura non può più lanciare incantesimi di quel livello. Si può usare un riquadro di livello superiore, se ce ne sono a disposizione, per lanciare un incantesimo di livello inferiore.

space (spazio): Il quadretto o quadretti che una creatura occupa.

speed (velocità): Il numero di quadretti di cui una creatura può muoversi. Vedi "Movimento" a pagina 11.

spell (incantesimo): Un effetto magico che certe creature possono usare invece di attaccare. Vedi "Incantesimi" a partire da pagina 20.

spell level (livello dell'incantesimo): Un numero da 1 a 9 che indica la potenza relativa di un incantesimo.

Spell Resistance (Resistenza agli Incantesimi): Questa capacità speciale è a volte abbreviata come SR (RI). Quando si lancia un incantesimo che avrebbe effetto su di una creatura che ha Resistenza agli Incantesimi, tirare 1d20. Con un risultato di 11 o più, l'incantesimo ha normalmente effetto sulla creatura, altrimenti non ha alcun effetto. Questa creatura può scegliere di non resistere all'incantesimo.

La Resistenza agli Incantesimi non fornisce alcuna protezione contro bonus o capacità che i nemici ricevono da incantesimi che sono stati lanciati su di loro. Ad esempio, una creatura sotto l'effetto dell'incantesimo *forza del toro* (bull's strength) (touch; melee damage +5) infligge comunque danni extra con un attacco in mischia che colpisce una creatura con Resistenza agli Incantesimi.

Alcuni incantesimi specificano di ignorare la Resistenza agli Incantesimi. Non effettuare alcun tiro per la Resistenza agli Incantesimi contro di questi; essi riescono automaticamente. Essi hanno effetto anche sulle creature che possiedono la capacità Resistenza agli Incantesimi Totale (vedi sotto).

Spell Resistance All (Resistenza agli Incantesimi Totale): Questa creatura non avverte mai gli effetti di un incantesimo che richiede un tiro sulla Resistenza agli Incantesimi, e non può scegliere di non resistere a un incantesimo.

Spring Attack (Attacco Rapido): Questa creatura può muoversi, compiere un attacco, e poi spostarsi di nuovo, purché la distanza coperta nel proprio turno non superi la sua velocità. La creatura non riceve alcuna protezione speciale dagli attacchi di opportunità provocati dal suo movimento.

squeezing (stringersi): Le creature Grandi possono stringersi in uno spazio largo 1 quadretto, e le creature Enormi possono stringersi in uno spazio largo 2 quadretti. Quando lo fanno, ogni quadretto di movimento costa il doppio (2 quadretti, o 3 quadretti in diagonale) e la creatura subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e alla CA. Una creatura non può stringersi per oltrepassare i nemici.

stacking (cumulativo): In generale, gli effetti prodotti da incantesimi e capacità speciali sono cumulativi. Esistono però delle eccezioni:

Nessun effetto prodotto da un incantesimo o capacità speciale è cumulativo con se stesso. È corretto che diversi incantesimi e oggetti conferiscano ciascuno danni in mischia +5 a una creatura, ma una creatura non può ricevere danni in mischia +10 da due lanci di *forza del toro* (*bull's strength*). Una creatura con una capacità specifica, come Carica Poderosa (Powerful Charge) +5, che ottiene una versione più potente di quella capacità (Carica Poderosa +10) ha solo Carica Poderosa +10, non Carica Poderosa +15.

Gli Effetti del Comandante che forniscono bonus o penalità alla stessa statistica non sono mai cumulativi. Un singolo seguace può beneficiare di qualsiasi numero di Effetti del Comandante alla volta, ma se più di uno conferisce un bonus alla stessa statistica, si applica solo il bonus più alto.

I bonus e le penalità conferiti dagli Effetti del Comandante sono cumulativi con i bonus e le penalità alle stessa statistica conferiti da altri effetti.

Stagger (Barcollare) (Questa creatura può caricare anche se non si muove in linea retta). *Questa creatura può caricare anche senza un percorso libero che conduce al bersaglio, e non deve percorrere il sentiero più breve. È comunque soggetta alle altre normali restrizioni della carica: può caricare solo il nemico più vicino, deve muoversi di almeno 2 quadretti, e non può muoversi attraverso terreno impervio o altre creature.*

statue (statua): Un tipo di terreno; vedi "Terreno" a pagina 22.

Stench (Fetore) (Creature viventi adiacenti [oltre alla CREATURA] ottengono attack -2, save -2 e -2 AC)

Stun/stunned (Stordimento/stordito): (Parola chiave) Una creatura soggetta a questo effetto è inattiva; non può muoversi, attaccare, minacciare quadretti adiacenti, o intraprendere azioni, ma *non* è indifesa (helpless). Una creatura stordita subisce una penalità di -2 alla CA. Un comandante stordito non può mettere altre creature sotto comando o aggiungere il suo valore Comandante alle prove di iniziativa, e il suo Effetto del Comandante non funziona.

Una creatura stordita smette di essere tale all'inizio del suo turno successivo. In altre parole, perde una possibilità di agire; se un effetto come "salta il prossimo turno" ("skips next turn") le impedisce di agire durante il suo prossimo turno, essa rimane stordita finché non perde un turno in cui può agire.

Le creature stordite devono comunque compiere tiri salvezza sul morale, sebbene non possano muoversi fino a quando non smettono di essere stordite. Un comandante stordito può comunque aggiungere il proprio valore Comandante ai suoi tiri salvezza sul morale se non c'è un comandante di più alto valore a disposizione per aiutarlo.

Stunning Attack (Attacco Stordente): (CD [#]) Una volta per turno, questa creatura può compiere uno speciale attacco in mischia nel tentativo di incapacitare un nemico. Il tentativo deve essere dichiarato prima di compiere l'attacco. Se l'attacco colpisce e infligge danni, la creatura danneggiata deve riuscire un tiro salvezza contro la CD indicata o rimanere stordita (vedi "Stun", sopra).

Se questa creatura ha più di un uso di Attacco Stordente, lo può comunque usare solo una volta per turno.

Summon/summoned (Evocare/evocato): (Parola chiave) Un incantesimo *summon* porta una o più creature che corrispondono alle restrizioni specificate sulla griglia di battaglia entro 6 quadretti dall'evocatore. (Il giocatore che lo controlla deve fornire le miniature appropriate). Una creatura evocata non si attiva nel round in cui appare, ma dopodiché si attiva come un normale membro della sua banda da guerra. Una creatura evocata non si aggiunge al costo della banda da guerra, né vale punti vittoria per l'avversario che la elimina. Le creature evocate non contano per il limite di dodici creature di una banda da guerra. Dopo essere evocata, una creatura assume la fazione della banda da guerra del suo evocatore (quale che sia quella stampata sulla sua carta statistiche).

I comandanti non possono essere evocati. Le creature evocate non possono evocare altre creature, anche se hanno incantesimi o capacità di evocazione.

Una creatura evocata viene immediatamente eliminata se la creatura che l'ha evocata viene eliminata. Ignorare qualsiasi capacità speciale Require CREATURA della creatura evocata.

swift/swift action (veloce/azione veloce): (Parola chiave) Una creatura può impiegare un incantesimo o capacità speciale veloce durante il proprio turno (ma non durante i turni di altre creature). Questa azione veloce non è considerata tra le azioni normali né sostituisce gli attacchi. Una creatura può compiere un'azione veloce prima di qualsiasi altra azione, durante il movimento o dopo una qualsiasi delle sue azioni per il turno.

switch position (scambiarsi di posizione): (Parola chiave) La creatura che agisce si scambia di posizione con il bersaglio, o scambia la posizione di due altre creature. Se due creature occupano spazi delle stesse dimensioni, scambiarle semplicemente di posto sulla griglia di battaglia. Se le creature occupano spazi di dimensioni diverse, possono scambiarsi di posizione solo se la creatura più grande può essere collocata in una posizione legale. La creatura più grande deve coprire completamente lo spazio precedentemente occupato da quella più piccola, e quella più piccola deve entrare interamente nello spazio occupato precedentemente da quella più grande. Il giocatore che agisce controlla la posizione esatta, purché si tratti di una posizione legale.

Se una delle due creature resiste all'incantesimo, l'effetto di scambio fallisce.

Essere scambiato fuori o dentro un quadretto minacciato da una creatura nemica non provoca attacchi di opportunità.

threaten (minacciare): Una creatura attiva minaccia tutti i quadretti adiacenti ad essa. Vedi "Minacciare" a pagina 12.

tied die rolls (tiri dei dadi pari): Se due o più giocatori pareggiano per l'iniziativa più alta, il giocatore con il valore Comandante più elevato vince. In caso di ulteriore parità, i giocatori alla pari tirano nuovamente.

Tiny (Minuscola): Una creatura Minuscola ha una base di 12 mm e occupa 1 quadretto.

Tiny Reach (Portata Minuscola): Questa creatura non può effettuare attacchi di opportunità ma minaccia comunque i quadretti adiacenti.

touch (contatto): (Raggio di azione) La creatura che agisce può mirare se stessa, una creatura adiacente o qualsiasi creatura contro cui possa effettuare un attacco in mischia. Gli incantesimi che hanno raggio di azione "contatto" ("touch") possono essere lanciati anche quando un nemico minaccia il quadretto della creatura che agisce.

Trample (Travolgere) [#]: (CD [#]) Una volta durante il proprio turno, questa creatura può attraversare lo spazio di un nemico di almeno una taglia inferiore. Quel nemico subisce l'ammontare indicato di danni da mischia se fallisce un tiro salvezza contro la CD indicata. Una creatura che travolge provoca comunque attacchi di opportunità. Travolgere non sostituisce l'attacco di una creatura per quel turno.

Una creatura fuori comando può utilizzare la capacità Travolgere purché si sposti a velocità 2 o scatti verso il nemico più vicino.

Turn Undead (Scacciare Non Morti) [#]: Invece di attaccare o lanciare un incantesimo, una creatura con questa capacità speciale può tentare di scacciare la creatura Non Morta (nemica o alleata) più vicina del livello indicato o inferiore. Solo le creature Non Morte entro 12 quadretti e con le quali la creatura ha linea di visuale possono essere colpite.

Le creature Non Morte hanno la capacità Temerario (Fearless), ma gli effetti di questa capacità sono un'eccezione: per resistere allo scacciare, una creatura Non Morta deve compiere un tiro salvezza sul morale con le normali probabilità di fallimento, invece di ottenere un successo automatico. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura Non Morta va in rotta. Un comandante nella banda da guerra della creatura Non Morta può conferire bonus al tiro salvezza sul morale e può tentare di riorganizzare la creatura Non Morta con normali probabilità di fallimento. Le creature Non Morte scacciate che sono fuori comando non possono riorganizzarsi, e fuggono dalla griglia di battaglia.

type (tipo): Una riga della carta statistiche. Questa informazione a volte include una o più parole tra parentesi dopo il nome che servono a identificare ulteriormente la creatura (come Kobold [Coboldo]). In questi casi, la creatura è trattata come una creatura di quella specie ai fini di terminare se venga influenzata da certe capacità speciali o incantesimi.

Tyrannical Morale (Morale Tirannico) +[#]: (Effetto del Comandante) Se lo si desidera un comandante che ha questo effetto può conferire a un suo seguace entro 6 quadretti un ulteriore bonus al suo tiro salvezza sul morale pari al numero fornito. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura viene distrutta invece di andare in rotta. L'avversario la cui creatura ha provocato il tiro salvezza sul morale o ha originariamente mandato in rotta la creatura riceve i punti vittoria della sua eliminazione.

Uncanny Dodge (Schivare Prodigioso): Quando una creatura con questa capacità speciale è attiva, ha le seguenti capacità speciali: **Immune Flanking, Sneak Attack**.

Undead (Non Morto): (Tipo di creatura) I Non Morti non sono creature viventi. I Non Morti sono Temerari (Fearless) oltre ad avere le seguenti capacità speciali: **Immune Confusion, Critical Hits, Dominate, Incite, Paralysis, Poison, Sleep, Sneak Attack, Stun**. Gli effetti di guarigione infliggono danni alle creature Non Morte (vedi la voce "heal" a pagina 32).

C'è un'eccezione alla capacità Temerario (Fearless) delle creature Non Morte: esse devono effettuare un tiro salvezza sul morale contro la capacità Scacciare Non Morti (vedi quella voce, sopra) e tiri salvezza sul morale per riorganizzare se vengono scacciati.

Unique (Unico): Questa creatura è unica del suo genere e ha un nome specifico, come Regdar, Human Fighter. Non si può avere più di una creatura Unica con lo stesso nome proprio nella banda da guerra. Ad esempio, Regdar, Human Fighter e Regdar, Adventurer entrambi contano come "Regdar"; se ne può avere solo uno o l'altro nella propria banda da guerra.

Ogni avversario e compagno di squadra può avere la propria copia di una creatura Unica.

Vermin (Parassita): (Tipo di creatura) Tutte le creature Parassita hanno le seguenti capacità speciali: **Immune Confusion, Dominate, Incite, Sleep**.

Vulnerable (Vulnerabile) ENERGIA: Per ogni 10 danni dall'energia specificata inflitti a questa creatura, essa subisce 5 danni extra dello stesso tipo.

Se la creatura riceve un tiro salvezza per ridurre il danno, effettuare prima il tiro salvezza.

Wandering Monster (Mostro Errante): Invece di collocare questa creatura sulla tua tessera adunanza all'inizio della skirmish, collocarla su di una tessera generica casuale. Se questa creatura entra sulla griglia di battaglia dopo il primo turno, entra come qualsiasi altra creatura.

Warband Building (Costruzione della Banda da Guerra): (Effetto del Comandante) Aggiungere questa creatura alla propria banda da guerra permette di infrangere una o più delle solite regole di costruzione delle bande da guerra. Di solito, questa capacità permette di ignorare le restrizioni di fazione per un certo tipo o specie di creatura. Dato che è un Effetto del Comandante, non si applica agli altri comandanti; non si può usare Warband Building per aggiungere un comandante fuori fazione alla propria banda da guerra.

Whirlwind Attack (Attacco Turbinante): (Durante il suo turno, se questa creatura non si sposta di più di 1 quadretto, può compiere un attacco in mischia separato contro ogni creatura nemica che minaccia) *Entrare in terreno impervio o venire rallentato in qualche altro modo impedisce l'uso di Attacco Turbinante.*

Wild (Selvatico): Questa creatura è sempre fuori comando. La capacità speciale Signore degli Animali (Beastmaster) può rimuovere Selvatico da una creatura del livello specificato.

wounded (ferito): Una creatura che ha subito danni, riducendo i suoi punti ferita sotto l'ammontare iniziale, si dice ferita.

your warband (tua banda da guerra): (Parola chiave) Un incantesimo o capacità speciale con questo raggio di azione agisce su tutte le creature nella propria banda da guerra, non importa dove si trovino. (Negli scenari speciali, agisce anche sulle creature che non sono ancora in gioco).