

REGOLE PER L'ASSEDIO

Alla scala dell'assedio, ogni quadretto rappresenta un'area di 3x3 m, ovvero 4 quadretti della scala normale, mentre le unità, formate da molti uomini, sono rappresentate come singole truppe.

Per decidere l'iniziativa si tira d20 + bonus iniziativa, poi si agisce nell'ordine. Ogni turno si può fare una singola azione di movimento o di attacco. Si può anche sciogliere la truppa, il che la rimuove dal combattimento ma salva tutti gli uomini restanti.

Gli attacchi si risolvono come: tiro di dado + bonus attacco truppa – difesa truppa avversaria, si entra nella tabella e si vede la percentuale di creature morte nell'unità avversaria.

Quando una truppa supera il 50% dei danni, ottiene una penalità di -2 a tutti gli attacchi.

Quando una truppa raggiunge il 100% dei danni, è distrutta.

Ogni truppa ha un verso, ovvero un lato da cui attacca. Non può attaccare dagli altri lati, ma può spendere un punto di movimento per girarsi di 90° (2 per girarsi di 180°).

Attaccare una truppa ai fianchi fornisce un bonus +2, attaccare una truppa alle spalle fornisce un bonus +4.

Il movimento è rappresentato dai punti di movimento. Quando si è a contatto con un'altra truppa i punti movimento disponibili dimezzano per quel turno (arrotondato per difetto).

Durante il movimento si può attraversare lo spazio di una truppa alleata, ma non di una nemica, e bisogna sempre terminare in uno spazio libero.

Ogni truppa è distinta in Elite, Normale o Minion:

Elite:	5 membri	3 punti attacco	4 difesa	occupa 1 quadretto
Normale:	10 membri	2 punti attacco	3 difesa	occupa 2 quadretti
Minion:	5 membri	3 punti attacco	4 difesa	occupa 4 quadretti

Ogni truppa ha una scheda che comprende:

Attacco: è il bonus che, sommato al tiro di dado, determina la % di danno; si divide in:

Distanza ha portata 5 quadretti, 10 con un malus di -2 al tiro di danno; in *mischia* ha un malus di -4;

Mischia ha portata 1 quadretto, ovvero le truppe devono essere adiacenti;

Magico può essere usato sia in *mischia* che con portata 4 quadretti, ma non oltre.

Difesa: è il numero da sottrarre all'attacco avversario, si divide in *Distanza*, *Mischia*, *Magico*;

Altro: riguarda le caratteristiche restanti, che non dipendono direttamente dalla categoria di truppa ma solo dal tipo:

Iniziativa +5 per unità veloci, 0 per unità normali, -5 per unità lente

Velocità 5 quadretti per unità veloci, 4 per unità normali, 3 per unità lente

Numero è il numero di uomini in ogni truppa, dipende dalla categoria (5 elite, 10 medie, 20 minion)

Eroi: i singoli PG possono unirsi alla truppa per fornire dei bonus; unirsi ad una truppa richiede muoversi adiacenti ad essa e perdere un intero turno a coordinare (il PG perde il turno, ma non la truppa; per quel turno, però, essa non beneficerà ancora del bonus).

Il movimento in quadretti alla scala di assedio è pari alla sua velocità in quadretti;

Bonus:

Controller impongono un -2 alle difese nemiche

Leader impongono un -2 all'attacco nemico

Striker garantiscono un +2 all'attacco alleato

Defender garantiscono un +2 alle difese alleate