

Obiettivi Misteriosi

Dopo aver fatto il tavolo e posizionato gli eventuali obiettivi dello scenario scelto, ma prima di tirare per schierare, si tira un D3, il risultato sono il numero di obiettivi misteriosi presenti per la partita.

Ciascun giocatore, partendo da quello col valore di banda inferiore, posiziona sul tavolo un obiettivo misterioso a più di 8" da altri obiettivi e a più di 12" dai bordi del tavolo.

All'inizio del turno di ciascun giocatore se un modello, non animale, si trova entro 2" dall'obiettivo misterioso e nessun modello ostile si trova entro 2" dall'obiettivo si tira un D66 e si consulta la tabella:

11	Trappola	31	Mandragola	51	Borsa di monete
12	Niente	32	Scudo	52	Borsa di monete
13	Niente	33	Zombie	53	Borsa di monete
14	Niente	34	Alabarda	54	Borsa di monete
15	Niente	35	Brocchiero	55	Ghoul
16	Niente	36	Arco lungo	56	Armatura leggera
21	Pugnale	41	Funghi cappello matto	61	Malapietra
22	Nurgolino	42	Spada	62	Malapietra
23	Arco	43	Balestra	63	Malapietra
24	Ascia	44	Mastino	64	Malapietra
25	Mazza	45	Corde e rampino	65	Malapietra
26	Arma a due mani	46	Lanterna	66	Untore

Dopo di ché rimuovi il segnalino "obiettivo misterioso"

TRAPPOLA!: tutti i modelli entro 2" fanno un test di iniziativa. chi fallisce subisce un colpo a Fo4 che ammette tiri armatura

Nulla: nulla (ma guarda un po')

Arma: un modello, tra quelli entro 2" dall'obiettivo, deve trasportare l'arma (non può essere passata ad altri modelli). se i suoi slot arma non sono esauriti (pugnale+2 armi mischia+ 2 armi distanza) il modello può usare l'arma, sempre che ne sia competente. Se il modello viene messo fuori combattimento si consideri l'arma come se fosse nel suo equipaggiamento dall'inizio della partita

Oggetti speciali: vedi arma, può essere usata solo se trasportata da un eroe, i modelli di truppa non possono farne uso

Armatura: vedi arma, non può essere indossata durante la partita.

Borsa di monete: vedi arma, la borsa contiene 2D6co

Malapietra: vedi lo scenario "a caccia di malapietra"

Mostro:

Untore e Nurglino [vedi carnevale del caos]

Mastino [vedi mastino del caos dei razziatori uomini bestia]

Ghoul, Zombie [vedi non morti]

I mostri caricheranno immediatamente il modello più vicino, se più modelli sono equidistanti decidi a caso. Se i mostri sopravvivono al combattimento allora muoveranno per caricare indistintamente il modello in vista più vicino. Il turno dei mostri avviene dopo che entrambi i giocatori hanno completato il loro turno. Il modello che uccide un mostro guadagna 1 punto esperienza. se un membro della truppa uccide il mostro allora tutto il gruppo della truppa guadagna 1 punto esperienza.

UNTORE

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	4	3	4	4	1	4	2	10

Armi/armature: nessuna

REGOLE SPECIALI

Nube di Mosche: l'avversario dell'untore, in corpo a corpo, ha una pensalità di -1 al tiro per colpire con tutti gli attacchi

Flusso Corrotto: gli untori possono vomitare una mostruosa marea di larve, viscere e lerciume. Conta come un attacco a distanza con gittata 6" ed è risolto a Fo3 senza tiro armatura

Demoniaci: non guadagnano mai esperienza

Immuni al veleno

Immuni alla psicologia

Causano paura

Aura demoniaca: tiro armatura 5+, normalmente ridotto dalla Forza dell'attacco; è completamente negato dalle armi magiche, tutti gli attacchi dell'untore sono considerati magici.

NURGLINI

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	3	0	3	2	1	3	1	10

Armi/Armature: nessuna

REGOLE SPECIALI

Nube di Mosche: l'avversario dell'untore, in corpo a corpo, ha una pensalità di -1 al tiro per colpire con tutti gli attacchi

Demoniaci: non guadagnano mai esperienza

Immuni al veleno

Immuni alla psicologia

Aura demoniaca: tiro armatura 5+, normalmente ridotto dalla Forza dell'attacco; è completamente negato dalle armi magiche, tutti gli attacchi dell'untore sono considerati magici.

MASTINO DEL CAOS

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
7	4	0	4	3	1	3	1	5

Armi/armature: zanne e cattiveria

ZOMBI

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	0	3	3	1	1	1	5

Armi/armature: nessuna

REGOLE SPECIALI

Paura

Non possono correre: non possono correre ma possono caricare normalmente

Immuni alla psicologia

Immuni ai veleni

Immuni al dolore: conta i risultati di "stordito" come "atterrato"

GHOUL

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	2	3	4	1	3	2	5

Armi/armature: artigli e fauci

REGOLE SPECIALI

Paura