

Fantasy Warriors COMPANION by Nick Lund

SOMMARIO

Capitolo	pagina
NECROMANTI	
<i>Introduzione</i>	
Segnalini e Dadi	5
Sequenza della battaglia	5
<i>Preparazione per la battaglia</i>	
Organizzare un esercito di Non-morti	6
<i>Prima dell'inizio della battaglia</i>	
Esplorazione	8
Promesse e Presagi	8
<i>Potere necromantico</i>	
La Cabala	9
<i>Il turno di gioco</i>	
Fase 1: minacce	11
Fase 2: armi da lancio	12
Fase 3: movimento e riorganizzazione	13
Fase 4: combattimento	14
Fase 7: test di drenaggio del potere necromantico	16
I Condottieri e Personaggi Individuali Non-morti	17
<i>Creature Giganti non-morte</i>	
Il Rinoceronte da guerra non-morto	19
Il Mammoth da guerra non-morto	20
 MERCENARI	
INTRODUZIONE	
Segnalini e dadi	21
Aggiunte alla sequenza di gioco	21
PRIMA DELLA BATTAGLIA	
Discorso di Incitamento	22
Acquavite	23
Frecce avvelenate	24
IL TURNO DI BATTAGLIA	
Fase 3: movimento e riorganizzazione	
Volanti	25
DIFESE CAMPALI	
Mantelletti	26
Palizzate	28
Cavalli di Frisia	29
Pavesi	30
Aculei interrati	31
STRATAGEMMI	
Il Canto di guerra dei Goblins	33
Stratagemma degli Elfi dei Boschi	35
MERCENARI	
Comandi Mercenari	36

NARAN TEAM TORINO – F.W. COMPANION by NICK LUND - 2018

Capitolo	pagina
ARTIGLIERIA E CREATURE GIGANTESCHE	
Ballista e Balestra Pesante	38
Il Cannone da guerra dei Nani	38
Il Gigante da guerra Goblin	40
Il Mammoth da guerra dei Barbari	41
Il Drago mercenario	42
Giganti mercenari	42
Il Gigante Barbaro (RULES UPDATE by Nick Lund)	43
INDIVIDUALI	
Eroe Paladino	44
Distruttore	44
Cecchino	44
Incantatrice Amazzone	46
Druido	
– Creare terreni intransitabili	48
– Creare terreni ostili	49
– Evocare uno degli Spiriti della Foresta	51
INCANTESIMI	
Nuovi incantesimi magici	
– Terrore Arcano	52
– Scudo Magico	52
– Furia	53
– Il Duello Arcano	53
– Evocare un'Entità	54
UPDATE	
Alfieri delle Unità come perdite	56
Comando del Condottiero	56
Messaggeri	56
Individuali	56
Sacerdoti	56
I Sacerdoti in una partita multi-giocatori o multi-eserciti	56
Bersagliare Personaggi Individuali	56
Test di Comando	57
Movimento e Combattimento	57
Linea di vista	57
Movimento	57
Combattimento – chi combatte	57
Combattimento – Unità e Individuali	57
Configurazioni di terreno	57
Creazione di configurazioni di terreno	58
Piazzare configurazioni di terreno	58
Ordine "Attaccare" – Unità con armi da lancio	58
Minacciare – Unità ingaggiate in combattimento	58
Comando sovranaturale (<i>Incantesimo</i>)	58
Effettuare tiri di armi da lancio durante il combattimento	58
Creature Terribili	58
Indovini	58
Test di Minaccia – Valore dell'Unità	58
Gittata (<i>dell'Archibugio – correzione</i>)	58
Armi da lancio – Creature Volanti	59
Raggio della morte (<i>Incantesimo</i>)	59

Capitolo _____ pagina

UPDATE

segue da pagina precedente

SUGGERIMENTI

Schieramento	59
Musici	60

PARTITE MULTI-GIOCATORI

Singolo Condottiero	61
Diversi Condottieri Alleati	61
Diversi Condottieri Alleati uno dei quali si considera Comandante Supremo	62

RIVISTA WARRIOR – AGGIORNAMENTI

Warrior n. 3 – nuova promessa: ATTACK ATTACK ATTACK	64
Warrior n. 5 – Soffio del Drago	64

DRUIDI

– Warrior n. 11 – Creare un terreno	65
– Warrior n. 13 – Cerchio della Quercia Druidica	65

MAGIA

– Warrior n. 5 – Mandare in frenesia	66
– Warrior n. 5/6 – Confondere il Portaordini	67
– Warrior n. 11 – Nuovi Incantesimi dei Maghi Non-morti	
– Evocazione di un’Ombra (Wraith)	68
– Evocare un’Orda Spettrale	69

ARTEFATTI ARCANI

– Warrior n. 5 – <i>“Il Tempio troppo lontano”</i>	
– Tempio delle Amazzoni	70
– Menhir magici	70
– Warrior n. 6 – <i>“Prima dell’Alba”</i>	
– Tumuli dei Re Antichi	71
– Cerchi di Pietre Magiche	71
– Warrior n. 13 – <i>“Battaglia della foresta di Brimagost”</i>	
– La Torre del Gigante	72

ARMI MAGICHE SPECIALI – Warrior n. 6

– Spada Divoratrice di Anime	73
– Spada Urlante	73
– Spada di Luce	73
– Dardi della Vendetta	74

ORDINI PER UNITA’

Warrior n. 6 e Fantasy Warriors Campaign by Nick Lund	75
---	----

* * *

Avvertenza:

Questa edizione del FANTASY WARRIORS COMPANION BY NICK LUND - NON ufficiale – è stata tradotta e curata dai sottoscritti componenti del NARAN TEAM TORINO. La proprietà letteraria su FANTASY WARRIORS, con i relativi diritti di copyright appartiene al legittimo proprietario di tale wargame, mentre quelli per la parte innovativa e non ufficiale, delle regole, delle tabelle degli eserciti e dello scenario del Mondo di Naran, appartengono ai sottoscritti.

Si deve intendere proibita - ai sensi delle vigenti leggi sul diritto d'Autore - l'utilizzo parziale o totale a fini commerciali, o comunque a fini di lucro, di questo libro, nonché la riproduzione, ai medesimi fini, totale o parziale del contenuto del medesimo con qualsiasi mezzo meccanico, fotografico od elettronico, se non previo specifico consenso scritto da parte dei sottoscritti Autori nonché, per la parte “ufficiale” del wargame FANTASY WARRIORS, del legittimo proprietario dei diritti sul medesimo.

Dalle informazioni in possesso dei sottoscritti, i diritti sul gioco e sul marchio FANTASY WARRIORS sono detenuti dalla ditta MIRLITON di Stefano GRAZZINI - Tavernuzze (Firenze).

Lo scenario del «MONDO DI NARAN» è una creazione originale di Sandro & Sergio SQUAROTTI - NARAN TEAM TORINO

NARAN TEAM TORINO

<http://www.naran.it/>

naranteam@gmail.com

NECROMANTI

INTRODUZIONE

“NECROMANTI” introduce i “NON-MORTI” nel gioco Fantasy Warriors. Esso contiene tutte le regole per permettere ai giocatori di schierare armate di Non-morti contro qualsiasi altro esercito di viventi o contro un altro esercito di Non-morti. Una copia del Regolamento Base di Fantasy Warriors è indispensabile per giocare a NECROMANTI.

SEGNALINI E DADI

Segnalini

I seguenti segnalini aggiuntivi sono usati da un esercito di Non-morti:

- ❑ Segnalini del **potere necromantico**
- ❑ Nessun dado addizionale, oltre a quelli normali a sei facce, è richiesto per giocare a Necromanti.

SEQUENZA DELLA BATTAGLIA

Il turno di gioco.

La sequenza dei turni di gioco per un esercito di Non-morti è il medesimo di quelli degli eserciti convenzionali, con le seguenti aggiunte:

- ❑ all’inizio del turno di gioco: determinazione e distribuzione del **potere necromantico**.
- ❑ alla fine del turno di gioco: il giocatore dei Non-morti raccoglie i segnalini di **potere necromantico** al fine di determinare e distribuire il **potere necromantico** all’inizio del successivo turno di gioco.

Gli eserciti di Non-morti ignorano le seguenti fasi del turno di gioco:

- ❑ **fase 5: nuovi ordini:** I Non-morti non richiedono ordini, essi richiedono **potere necromantico**.
- ❑ **fase 6: influenza.** I Non-morti non hanno reazioni, e non devono effettuare alcun test di reazione.

PREPARAZIONE PER LA BATTAGLIA

ORGANIZZARE UN ESERCITO DI NON-MORTI

Un esercito di Non-morti non è organizzato come uno di quelli convenzionali di creature viventi; un esercito di Non-morti non richiede Condottiero, Comandi o ordini per agire. Invece, un esercito di Non-morti richiede dei Necromanti, i quali provvedono il **potere necromantico** per tutta la durata della battaglia. Il **potere necromantico** è la forza vitale necessaria ad attivare le altrimenti inerte schiere di defunti guerrieri.

Il Condottiero dei Non-morti

Parimenti alla sua controparte vivente, un Condottiero Non-morto controlla l'esercito. A differenza della sua controparte vivente, tuttavia, egli non si deve fare carico di inviare degli ordini, ma invece deve manipolare il **potere necromantico** (attraverso i Necromanti) al fine di assicurarsi che il suo esercito si attivi e di conseguenza sia abile a manovrare, effettuare lanci di proiettili e combattere. Se i suoi Necromanti non hanno sufficiente **potere necromantico**, il Condottiero non-morto è incapace di far muovere e combattere il proprio esercito.

Personaggi Speciali

Capo

Ogni Unità di Non-morti deve avere un Capo. Il Capo mantiene l'ordine nella sua Unità e l'organizza come forza di combattimento. Se un Capo viene eliminato, l'Unità al suo comando perderà parte o tutto il **potere necromantico** che le è stato assegnato nel turno in corso. Una Unità di Non-morti che abbia perso il suo Capo non potrà riorganizzarsi fino a quando il Condottiero o un'Ombra²⁰ individuale sia in contatto di basetta con essa.

Campioni

Come negli altri eserciti.

Musici

Come negli altri eserciti.

Alfieri

Un Alfiere è un punto di riferimento di una Unità di Non-morti, mantenendo un consistente punto di riferimento per i non vedenti occhi dei guerrieri Non-morti. Se una Unità di Non-morti ha un Alfiere, il suo movimento è maggiorato. La presenza di un Alfiere incrementa pure la capacità di manovra dell'Unità durante il movimento (espansione e contrazione).

Individuali

Gli Individuali Non-morti sono una potente forza aggiuntiva di un tale esercito. Essi differiscono dai personaggi individuali viventi.

Necromanti

I Necromanti sono i mandatari; essi soli provvedono il **potere necromantico** che attiva i Non-morti. Il **potere necromantico** cresce e svanisce durante le ore dell'oscurità e della luce. I Necromanti sono la parte più importante di un esercito di Non-morti e devono essere accuratamente protetti: l'esercito è privo di utilità senza di essi.

Un necromante può anche invocare gli Dei come un Sacerdote.

²⁰ Traduzione del termine inglese indicato da Nick Lund: WRAITH, per il quale sul dizionario si sono trovate le seguenti traduzioni: spettro, fantasma, spirito.

Wraiths (Ombre)

Questi individuali sono gli occhi e le orecchie di un esercito di Non-morti durante l'esplorazione. Le Ombre possono essere usate durante la battaglia per aiutare Unità che abbiano perso il loro capo. Essi si rivelano anche buoni combattenti.

Spectres (Spettri)²¹

Tra i più potenti individuali vi sono gli Spettri (Spectres): essi sono super guerrieri, veloci, e causano il «**terrore dei Non-morti**» (***gelo di sangue***). Nelle mani di un valente Condottiero, una o due Unità di Spettri può causare devastazioni tra le Unità nemiche.

Liches (Stregoni Non-morti)²²

Siccome essi sono stregoni Non-morti, i Liches non necessitano di **potere necromantico** per rimanere in gioco; invece il loro potere deriva dalla morte di creature viventi speciali o individuali. I Liches possiedono inoltre un incantesimo conosciuto solo da essi.

I profili

I profili rimangono essenzialmente gli stessi previsti per gli altri eserciti di ***Fantasy Warriors***, sebbene vi siano due nuove particolarità:

Tipi

Vi è un nuovo tipo: **Non-morti (NM²³)**.

Luce sfavorevole

La "luce sfavorevole" (Bad light) esercita maggiori effetti sugli eserciti di Non-morti di quanto possa fare nei confronti di quelli dei viventi. Durante le ore di oscurità un esercito di Non-morti è al massimo del suo potere. Durante le ore diurne l'esercito ha meno **potere necromantico** disponibile.

Terrore dei Non-morti (gelo di sangue).

Creature non-morte come gli Spettri ("**Spectre**")²⁴ sono così terribili che possono causare un grandissimo terrore; questo effetto è chiamato «**terrore dei Non-morti**» (***gelo di sangue***). Esso influenza ogni creatura vivente, senza riguardo da quale parte stia combattendo. Il gelo di sangue è un'aura terrificante che disgrega qualsiasi Unità sulla linea di vista; ogni creatura vivente entro quest'area può essere influenzata.

Un esercito di Non-morti mantiene in pieno il suo potere durante le ore della notte. Durante le ore del giorno esso può operare solo a una frazione del suo potenziale, diventando più vulnerabile alla possibile disfatta. Contro qualsiasi nemico è vitale che un esercito di Non-morti "*spenga la luce*". Per fare questo un esercito di Non-morti deve effettuare e vincere l'esplorazione ed anche la manovra.

²¹ Nick Lund usa due termini diversi (Wraith e Spectre) che in italiano hanno lo stesso significato: Spettri o Fantasma, distinguendoli però come se si trattasse di due entità diverse. Per evitare confusioni, si userà il termine Ombre per indicare i Wraiths ed il termine Spettri per indicare gli Spectres.

²² In inglese, LICHES significa semplicemente CADAVERI, al singolare: LICH. Nick Lund lo ha usato per identificare i MAGHI NON-MORTI.

²³ Traduzione della sigla "UND" usata da Nick Lund per abbreviare "UNDEAD", cioè "NON MORTI".

²⁴ Si indica anche il termine inglese per non fare confusioni con i Wraiths, le Ombre.

PRIMA DELLA BATTAGLIA

ESPLORAZIONE

- ❑ I Non-morti non esplorano per Comandi, essi esplorano per Unità.
- ❑ Un Individuale Necromante deve essere unito ad ogni Unità usata per l'esplorazione.
- ❑ Un'Ombra (Wrath) può essere usata singolarmente per esplorare. Non è necessario affiancarla ad una Unità o farla accompagnare da un Necromante.

Metodo

Lanciare 1D6 e modificate il risultato come segue:

+2 per ogni Unità a piedi

+4 per ogni Unità su cavalcatura

+6 per ogni Unità volante

+1D6 per ogni due Ombre (arrotondamento per difetto) usate per esplorare.

Dopo aver esplorato

- ❑ Le Unità di Non-morti che hanno esplorato si devono schierare entro 15 cm dal bordo del tavolo del loro esercito.
- ❑ Tutte le Unità di Non-morti che hanno esplorato iniziano la battaglia con la reazione "disorganizzato".
- ❑ Ogni Necromante usato per esplorare deve essere schierato a contatto di basetta con l'Unità alla quale è stato unito per esplorare.

PROMESSE E PRESAGI

Il morale non ha effetto sui Non-morti, pertanto i Condottieri Non-morti non necessitano di far ricorso alle promesse o ai presagi.

* * *

POTERE NECROMANTICO

Il potere necromantico è la forza arcana che attiva un esercito di Non-morti. Il segreto di controllare i Non-morti consiste nella conoscenza di come e dove distribuire questo potere per ottenere il massimo effetto. Il potere necromantico è determinato dal Condottiero unicamente all'inizio di ogni turno di gioco, prima della fase delle minacce. L'ammontare di potere necromantico dipende dal numero dei Necromanti e dal fatto se sia notte oppure giorno. Una volta che il Condottiero ha determinato di quanto potere necromantico può disporre, egli lo distribuisce alle sue Unità che intende attivare per la durata di quel turno. Egli non è costretto a distribuire tutto o parte del suo potere, invece può decidere di tenerne un po' in riserva per usarlo in una successiva potenzialmente per lui pericolosa situazione che possa accadere nel corso della battaglia.

Una Unità alla quale sia stato assegnato del potere necromantico viene attivata. Vi sono tre stadi di attivazione: non attivata, parzialmente attivata, pienamente attivata. Una Unità attivata è facilmente riconoscibile sul tavolo da gioco per via dei segnalini di potere necromantico che sono stati posti accanto ad essa e che vengono mossi con essa. L'uso, la determinazione e la distribuzione del potere necromantico sono governati dalle seguenti regole:

LA CABALA

L'ammontare del potere necromantico utilizzabile da un Condottiero dipende dal numero di Necromanti che fanno parte della sua Cabala. Per qualificare cosa vi sia nella Cabala, un Necromante deve essere in contatto di basetta con il Condottiero o che sia possibile per lui stabilire una linea di contatto diretta con il Condottiero stesso tramite qualsiasi numero di altri Necromanti, ognuno dei quali sia a contatto di basetta con un altro di essi o con il Condottiero.

Inizio del turno di gioco: determinazione del potere necromantico

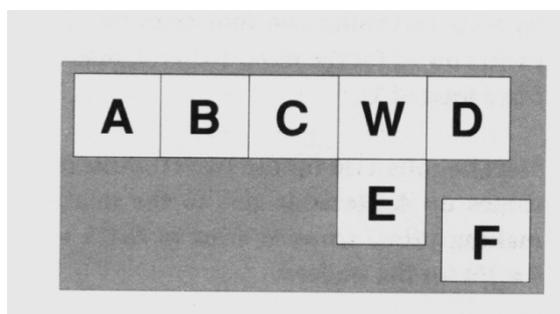
- ❑ Il potere necromantico è determinato dal Condottiero all'inizio del turno di gioco, prima della fase delle minacce.
- ❑ Nel caso di due eserciti di Non-morti che si fronteggino, ogni giocatore tira 1D e aggiunge il valore di comando del suo Condottiero. Il perdente determinerà e distribuirà il suo potere necromantico per primo.
- ❑ Un Necromante deve fare parte della Cabala al fine di contribuire a determinare il potere necromantico disponibile per il suo Condottiero.
- ❑ L'ammontare del potere necromantico dipende dal numero di Necromanti nella Cabala a dall'ora del giorno. Notte: 2 punti di potere necromantico per ogni Necromante della Cabala. Giorno: 1 punto di potere necromantico per ogni Necromante della Cabala.

Esempio di Cabala.

A,B,C,D,E ed F sono tutti Necromanti. W è il Condottiero (Warchief).

A,B,C,D ed E sono tutti nella Cabala perché essi possono stabilire una linea di contatto con il Condottiero, direttamente (C,D,E) oppure in via indiretta per linea di contatto (A,B).

F non è nella Cabala, anche se si trova più vicino al Condottiero di quanto lo siano A o B, perché non ha linea diretta di contatto con la basetta del Condottiero.



Segnalini del potere necromantico



I segnalini del potere necromantico vengono usati durante il gioco per dichiarare quali Unità sono attivate.

I segnalini sono sistemati con la faccia in su, accanto alle miniature dell'Unità attivata in questo turno.

Ogni segnalino rappresenta un punto di potere Necromantico.

I segnalini si muovono con le Unità.

Distribuzione del potere Necromantico

Il giocatore dei Non-morti sistema i relativi segnalini accanto alle Unità che intende attivare in questo turno. Il numero di punti indica lo stato di attivazione dell'Unità in questo turno.

Nessun segnalino

L'Unità non è attivata. Essa è totalmente inerte e non può fare assolutamente nulla.

Un segnalino

L'Unità è parzialmente attivata. Può muovere. Si può riorganizzare se è in grado di farlo. Non può né minacciare né tirare (se armata con armi da lancio) né attaccare il nemico (cioè muovere per andare a contatto di base). Una Unità parzialmente attivata può solo combattere se è attaccata o se si trovava già impegnata in combattimento dal turno precedente.

Due segnalini

L'Unità è pienamente attivata. Può agire come qualsiasi altra Unità di viventi.

- ❑ Condottieri e Individuali non richiedono potere necromantico per essere attivati, essi si considerano sempre totalmente attivati.
- ❑ Le dimensioni dell'Unità (numero dell'organico) non ha effetti sul costo del potere necromantico.
- ❑ Il potere necromantico non può essere trasferito ad altra Unità una volta che sia stato assegnato ad una di esse.

Durante il turno di gioco: guadagnare e perdere potere Necromantico

Il potere necromantico può essere guadagnato o perso durante la battaglia quando certe circostanze si verificano. Queste circostanze sono dettagliate nella successiva sezione di regole.

La riserva di potere necromantico

Il potere necromantico di riserva è usato dai giocatori dei Non-morti. I segnalini di potere necromantico di riserva vengono sistemati accanto alla miniatura del Condottiero e sono mossi assieme a questo. Il ruolo del potere necromantico di riserva è quello di provvedere potere necromantico se ne necessita durante il turno di gioco.

- ❑ Tenere del potere necromantico in riserva è opzionale.
- ❑ La riserva può essere di qualsiasi entità.
- ❑ La riserva di potere necromantico può essere usata durante la fase di combattimento per aumentare l'abilità di combattimento delle Unità di Non-morti attivate.
- ❑ La riserva di potere necromantico viene usata durante la fase di drenaggio se ve n'è una.

Alla fine del turno di combattimento

- ❑ I segnalini di potere necromantico che sono stati usati per attivare le varie Unità vengono tolti dal tavolo e saranno riutilizzati per rappresentare quelli che verranno nuovamente prodotti dai Necromanti nel turno successivo.

IL TURNO DI GIOCO

FASE UNO: MINACCE.

I Non-morti non conoscono la paura. Essi hanno inoltre subito la maledizione di ispirare terrore alle creature viventi - la perdita della vita e dell'anima immortale. Di conseguenza essi non possono essere fatti fuggire dal campo di battaglia a seguito di minacce od essere terrorizzati come conseguenza di reazioni. Essi possono, tuttavia, facilmente ispirare tale terrore alle creature viventi che li contrastino. Alcune potenti creature di Individuali Non-morti possono persino causare terrore con la loro sola presenza.

- ❑ Unità di Non-morti non possono essere minacciate dalle Unità nemiche.
- ❑ Unità di Non-morti non possono contro-minacciare.
- ❑ Unità di Non-morti non possono minacciare altre Unità di Non-morti nemiche.

Unità non attivate (senza potere necromantico)

- ❑ Non possono minacciare.

Unità parzialmente attivate (1 segnalino di potere necromantico)

- ❑ Non possono minacciare.

Unità attivate pienamente (2 segnalini di potere necromantico)

- ❑ Possono minacciare.

Contro-minacce

- ❑ Le Unità di Non-morti non possono essere controminacciate.

Gelo di sangue.

Alcune creature non-morte sono così terribili che esse possono indurre un grandissimo terrore - questo terrore è conosciuto nel gioco come «**terrore dei Non-morti**» (**gelo di sangue**). Il gelo di sangue viene attivato durante la fase delle minacce ed è regolato nel modo seguente:

- ❑ Il gelo di sangue colpisce tutte le Unità di creature viventi in un raggio di 30 cm dalla creatura non-morta indifferentemente dall'esercito di appartenenza. Amico o nemico. Si applica la regola della linea di vista.
- ❑ Se durante la fase delle minacce una creatura non-morta con il potere di creare il gelo di sangue si trova entro i 30 cm da una Unità di viventi, tale Unità deve effettuare il test delle minacce.
- ❑ Il gelo di sangue è efficace sia durante il giorno che durante la notte.
- ❑ Qualsiasi Unità che soffra del gelo di sangue deve effettuare il test di minacce con un modificatore addizionale di -3, trovandosi faccia a faccia con il «terrore dei Non-morti».
- ❑ L'Unità che deve effettuare il test di minacce ne effettua solo uno, indipendentemente dal numero di creature non-morte che la terrorizzano²⁵.

²⁵ Cioè indipendentemente dal numero di creature non-morte dotate di questo potere che si trovino entro 30 cm da essa ed in linea di vista.

FASE DUE: ARMI DA LANCIO.

I Non-morti possono colpire od essere colpiti con armi da lancio come qualsiasi altra creatura vivente. Poiché non è possibile terrorizzare un esercito di Non-morti, è sovente consigliabile per un Condottiero che si oppone a tali forze di concentrare le sue armi da lancio contro individuali Non-morti particolarmente potenti o creature giganti. Il miglior bersaglio, se può essere visto, è rappresentato dai Necromanti, la sorgente del potere Necromantico.

Unità non attivate (nessun segnalino di potere necromantico)

- Non possono effettuare lanci con armi da lancio.

Unità parzialmente attivate (1 segnalino di potere necromantico)

- Non possono effettuare lanci con armi da lancio.

Unità pienamente attivate (2 segnalini di potere necromantico)

- Possono effettuare lanci con armi da lancio.

Modificatori.

- Unità di Non-morti sono penalizzate dalla luce del giorno (luce sfavorevole: **bad light**).
- Le Unità non attivate vengono sempre considerate prive di scudo quando vengono fatte bersaglio di armi da lancio dai nemici.
- Le Unità parzialmente attivate vengono considerate prive di scudo solo se esse hanno lo scudo.

Uccisione di Non-morti speciali

Le uccisioni [con armi da lancio] vengono trattate come da regolamento, ma la perdita di certi personaggi speciali produce i seguenti effetti:

Perdita del Capo

- L'Unità perde immediatamente 1 punto di **potere necromantico**.
- Se l'Unità non ha **potere necromantico**, cioè se è non attivata, allora 1 punto di potere Necromantico viene tolto dalla riserva.
- Se l'Unità doveva effettuare la sua voleé in questo turno ma non l'aveva ancora effettuata, potrà comunque procedere ai lanci.
- Se non vi è più riserva di **potere necromantico**, l'esercito di Non-morti dovrà effettuare il test di **"DRENAGGIO DEL POTERE"**. Mettere un segnalino di **"drenaggio di potere"** accanto alla miniatura del Condottiero.
- L'Unità non potrà riorganizzarsi fino a quando non sarà a contatto di base con il Condottiero o un'Ombra (Wraith).

Perdita dell'Alfiere

- L'Unità perde il bonus del maggior movimento (5 cm.)
- L'Unità perde il bonus di +1 per l'espansione o contrazione.

Eliminazione del Condottiero Non-morto o di Individuali Non-morti.

Se un Condottiero Non-morto o un Individuale viene distrutto questo causerà il **"drenaggio di potere"**. Mettere un segnalino di **"drenaggio di potere"** accanto alla miniatura del Condottiero. Se il Condottiero è stato distrutto, mettere un segnalino di **"drenaggio di potere"** al centro dello schieramento dell'esercito di Non-morti.

Test di reazione alle perdite

- I Non-morti non effettuano il test di reazione derivanti dalle perdite subite per opera delle armi da lancio nemiche.

FASE TRE: MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE

Il giocatore dei Non-morti non è soggetto agli ordini, pertanto sarà libero di muovere le sue Unità parzialmente o totalmente attivate come meglio desidera. Con le Unità totalmente attivate egli potrà attaccare, opporre o manovrare come preferisce. Non è costretto alle restrizioni imposte dagli ordini.

Unità non attivate (nessun segnalino di potere necromantico)

- ❑ Non possono muovere né riorganizzare.

Unità parzialmente attivate (un segnalino di potere necromantico)

- ❑ Possono muovere e riorganizzarsi. Non possono andare a contatto (cioè attaccare) con il nemico.

Unità totalmente attivate (due segnalini di potere necromantico)

- ❑ Possono muovere e riorganizzarsi. Possono muovere ed andare a contatto di basetta con il nemico, cioè lo possono attaccare. Le Unità di Cavalleria armate di Lancia potranno effettuare la Carica.

Iniziativa.

Si segue il Regolamento Base:

- ❑ il Condottiero non-morto aggiunge il proprio Valore di Comando;
- ❑ il Condottiero non-morto sottrae 1 dalla sua iniziativa per luce sfavorevole, cioè se si è nelle ore diurne.

Movimento

Si seguono le normali regole, con in più le seguenti:

- ❑ Solo le Unità parzialmente o totalmente attivate possono muovere.
- ❑ Si aggiunge un ulteriore movimento di 5 cm se nell'Unità è presente un Alfiere.

Espansione e contrazione

- ❑ Si segue la procedura normale.
- ❑ +1 se nell'Unità è presente un Alfiere.

Riorganizzazione

- ❑ Una Unità di Non-morti si può riorganizzare se è presente il Capo e se è parzialmente o totalmente attivata.
- ❑ Se il Capo è già stato eliminato, solo con il Condottiero o un'Ombra (Wraith) a contatto di basetta l'Unità potrà riorganizzarsi.

FASE QUATTRO: COMBATTIMENTO

I Non-morti soccombono al nudo acciaio al medesimo modo dei vivi. Tuttavia, un esercito che stia combattendo contro i Non-morti dovrebbe cercare l'opportunità di ingaggiare i Necromanti. Questo non sarà facile, soprattutto se i Necromanti hanno tenuto in riserva il loro potere al fine di contrattaccare.

Unità non attivate (nessun segnalino di potere necromantico)

- ❑ Non possono fare nulla durante il combattimento: essi non combattono. Subiranno perdite doppie.

Unità parzialmente attivate (un segnalino di potere necromantico)

- ❑ Possono combattere le miniature che sono già impegnate in combattimento dal turno precedente.

Unità totalmente attivate (due segnalini di potere necromantico)

- ❑ Combattono normalmente.

Catturare lo stendardo

Si applicano le normali regole.

- ❑ Catturare lo stendardo ad una Unità di Non-morti causerà a questa la disorganizzazione.
- ❑ Se l'Unità era già disorganizzata perderà un punto di **potere necromantico**.
- ❑ Se l'Unità non ha più punti di **potere necromantico**, se ne toglierà uno dalla Riserva.
- ❑ Se non vi sono più punti di **potere necromantico** nella Riserva, l'esercito di Non-morti dovrà effettuare il test di **"drenaggio del potere"**. Si dovrà piazzare il relativo segnalino accanto al Condottiero.

Modificatore del Valore di combattimento

- ❑ Se l'Unità di Non-morti è totalmente attivata ed ha preso l'iniziativa di combattere (questo si verifica quando ha mosso per andare a contatto di basetta col nemico), essa godrà del bonus derivante dall'Ordine di Attaccare, ma solo durante il primo round di combattimento.

Incremento del Valore di combattimento

Il potere necromantico tenuto in riserva può essere usato per aumentare il Valore di combattimento di una Unità durante il medesimo turno. Per ogni 2 segnalini di potere necromantico spesi dalla Riserva, la Forza di una data Unità è aumentata di +1.

Metodo.

- ❑ Il giocatore dei Non-morti deve dichiarare che intende aumentare la Forza della sua Unità prima che si effettui il lancio dei dadi per determinare i colpi a segno.
- ❑ Quando sono impegnate più Unità di Non-morti nel medesimo combattimento, il giocatore dei Non-morti deve chiaramente indicare quale Unità vuole favorire.
- ❑ Egli allora utilizza il corretto ammontare di potere necromantico. Il combattimento continua con l'Unità che utilizza la sua nuova Forza, solo per questo Tiro per ferire.
- ❑ Il giocatore dei Non-morti può aumentare la Forza di tante Unità quante gliene consente il suo potere necromantico. Egli non è obbligato a migliorare alcuna Unità.

Modificatore dei colpi per colpire

- ❑ Solo una Unità parzialmente o totalmente attivata può difendersi come da regolamento.
- ❑ Tutti i morti subiti da una Unità non attivata vengono raddoppiati, verificare per gli Speciali nel modo normale prendendo in considerazione tale doppio numero di uccisi.

Uccisione di Non-morti speciali

Gli uccisi vengono calcolati secondo regolamento, ma la morte di alcuni Personaggi Speciali avrà i seguenti effetti:

Perdita del Capo

- ❑ L'Unità perderà immediatamente un punto di potere necromantico.
- ❑ Se l'Unità non ha più punti di potere necromantico, il punto dovrà essere tolto dalla Riserva.
- ❑ Se l'Unità sta combattendo, continuerà a farlo.
- ❑ Se non vi sono più punti nella Riserva del potere necromantico, l'esercito dovrà subire il test del ***“drenaggio del potere”***. Piazzare un segnalino di ***“drenaggio del potere”*** accanto alla miniatura del Condottiero.
- ❑ L'Unità non potrà più riorganizzarsi fino a quando il Condottiero o un'Ombra (Wraith) non arrivi a contatto di basetta con essa.

Perdita dell'Alfiere.

- ❑ L'Unità perde il bonus del maggior movimento (5 cm.)
- ❑ L'Unità perde il bonus di +1 per l'espansione o contrazione.

Eliminazione del Condottiero non-morto o di Individuali Non-morti.

Se un Condottiero non-morto o un individuale viene distrutto questo causerà il ***“drenaggio di potere”***. Mettere un segnalino di ***“drenaggio di potere”*** accanto alla miniatura del Condottiero. Se il Condottiero è stato distrutto, mettere un segnalino di ***“drenaggio di potere”*** al centro dello schieramento dell'esercito di Non-morti.

Test di combattimento

- ❑ I Non-morti non effettuano il test di reazione conseguente alle perdite subite dopo un combattimento.

FASE SETTE: IL TEST DI DRENAGGIO DEL POTERE



Per gli eserciti di Non-morti il «**test di comando**» è sostituito dal test di «**drenaggio del potere**». Se un esercito di Non-morti deve effettuare questo test significa che qualcosa di traumatico è accaduto nel corso della battaglia. Questo è il momento nel quale un esercito necromantico può sbandarsi. I Necromanti sono specialmente vulnerabili ed un prudente Condottiero ne è cosciente e, durante le ore diurne, terrà un po' di **potere necromantico** di riserva.

- Il test di «**drenaggio del potere**» si effettua nel medesimo modo del «**test di comando**».

Metodo.

Lanciare 1D6 e modificare il risultato nel modo seguente:

- +1 per ogni Necromante nella Cabala
- +1 se si è di notte
- +1 per ogni punto di potere necromantico della riserva
- +1 per ogni talismano (*artefatto*) non-morto
- −6 se il Condottiero non-morto è stato ucciso
- −1 per ogni Paladino nemico vivente presente nell'esercito nemico
- −1 per ogni Unità di Non-morti disorganizzata

Risultato:

- 8 o più **O.K.**, l'esercito non subisce alcuna reazione
- 7 **Confusione.** Tutte le Unità di Non-morti sono disorganizzate
- 6 **Drenaggio di potere.** Un Necromante deve effettuare il tiro salvezza o sarà distrutto. Se il Necromante è distrutto non sarà necessario ripetere il test di «**drenaggio del potere**» un'altra volta.
- 5 **Maggiore «drenaggio di potere:** due Necromanti devono effettuare il tiro salvezza o essere distrutti. Se uno o entrambi i Necromanti sono distrutti non sarà necessario ripetere il test di **drenaggio del potere** un'altra volta.
- 4 **Massimo drenaggio di potere:** tutti i Necromanti devono effettuare il tiro salvezza o essere distrutti. Se uno o più Necromanti sono distrutti non sarà necessario ripetere il test di **drenaggio del potere** un'altra volta.
- 3 **Quasi un disastro.** Tutti gli Individuali, il Condottiero e tutti i Necromanti devono effettuare il tiro salvezza o saranno distrutti. Se uno o più di essi sono distrutti non sarà necessario ripetere il test di **drenaggio del potere** un'altra volta.
- 2 o meno **Disastro.** Tutti gli Individuali, il Condottiero e tutti i Necromanti devono effettuare il tiro salvezza o saranno distrutti. Se uno o più di essi sono distrutti non sarà necessario ripetere il test di **drenaggio del potere** un'altra volta. Tutte le Unità che non sono state attivate vengono distrutte e rimosse dal tavolo.

I CONDOTTIERI ED I PERSONAGGI INDIVIDUALI NON-MORTI

Tutte le normali regole per i Condottieri ed i Personaggi Individuali si applicano anche ai Non-morti.

- ❑ Il Condottiero ed i Personaggi Individuali Non-morti non necessitano di potere necromantico per essere attivati. Essi si considerano automaticamente, sempre attivati.
- ❑ Se essi sono a contatto di basetta con una Unità non hanno alcun effetto sull'attivazione della stessa, per la quale è comunque sempre indispensabile il potere necromantico.

Il Condottiero non-morto

Il Condottiero non-morto è il punto focale ed il capo carismatico di un esercito di Non-morti: se esso viene distrutto vi è una forte possibilità che l'esercito intero soffra di drenaggio di potere, che può distruggere individuali ed Unità nel prosieguo della battaglia.

- ❑ Se il Condottiero non-morto si trova in contatto di basetta con un Necromante solitario, quel Necromante può produrre potere necromantico.
- ❑ Se il Condottiero viene ucciso, l'esercito di Non-morti deve subire il test di ***drenaggio del potere*** nello stesso turno di gioco in cui esso Condottiero è stato ucciso.

Ombre (Wraiths)

Le Ombre possono riorganizzare Unità disorganizzate rimaste senza Capo. Esse sono anche potenti aggiunte ad ogni componente esplorante. La presenza di un'Ombra in una Unità aumenta l'abilità di combattimento.

- ❑ Un'Ombra può riorganizzare qualsiasi Unità disorganizzata rimasta senza Capo. L'Ombra deve essere a contatto di basetta con l'Unità.
- ❑ Per ogni due Ombre (arrotondamento in difetto) usate per esplorare si può tirare 1D6 da aggiungere al test di esplorazione.
- ❑ Se un'Ombra è in contatto di basetta con una Unità parzialmente attivata durante un combattimento, tale Unità può aggiungere un +1 ai suoi modificatori per colpire ed uccidere.
- ❑ Se un'Ombra è in contatto di basetta con una Unità totalmente attivata armata di armi da lancio durante la fase di tiro, può aggiungere un +1 ai suoi modificatori di tale Unità per colpire e per uccidere.
- ❑ Se un'Ombra viene uccisa, l'esercito di Non-morti deve effettuare il test di ***drenaggio di potere*** nel turno in cui questo evento è successo.

Spettri (Spectres)

Gli Spettri sono i definitivi [personaggi] Individuali da attacco: essi sono velocissimi eroi Non-morti, superbi nel combattimento e capaci di causare il «**terrore dei Non-morti**» (***gelo di sangue***).

- ❑ Vi può essere un solo Spettro ogni 1000 punti di esercito dei Non-morti.
- ❑ Gli Spettri non possono muovere a piena velocità attraverso una Unità nemica, essi devono muovere attorno ad essa.
- ❑ Il «**terrore dei Non-morti**» (***gelo di sangue***) opera durante la fase delle minacce. Esso influenza una qualsiasi Unità nemica vivente entro 30 cm. dallo Spettro, che abbia linea di vista su di lui.
- ❑ Se uno Spettro è distrutto (ucciso), l'esercito dei Non-morti deve effettuare il test di ***drenaggio di potere*** nel medesimo turno di gioco nel quale tale evento è successo.

Necromanti

I Necromanti sono essenziali per un esercito di Non-morti, perché essi sono i soli che possono provvedere a far ricorso alla loro pseudo forza vitale: il **potere necromantico**. E' vitale definire un giusto rapporto di Necromanti/Unità quando si arruola un esercito di Non-morti.

- ❑ Per provvedere il potere necromantico, i Necromanti devono far parte della Cabala.
- ❑ Se un Necromante viene distrutto (ucciso), l'esercito dei Non-morti deve effettuare il test di **drenaggio del potere** nel medesimo turno di gioco nel quale tale evento è successo.

Stregoni Non-morti (Liches)

I Liches sono Maghi Non-morti che usano il potere magico nello stesso modo fatto attraverso gli incantesimi dalla loro controparte vivente, ma essi possono acquisire potere dalla morte di creature viventi.

- ❑ I Liches acquisiscono potere magico (Punti Magia) dalla morte dei seguenti Personaggi Speciali ed Individuali che erano creature viventi:
 - +1 P.M. per ogni Personaggio Speciale [*Capo, Campione, Musico, Alfiere*] vivente ucciso
 - +3 P.M. per ogni Unità vivente annientata
 - +5 P.M. per ogni Personaggio Individuale o Generale vivente ucciso
 - +5 P.M. in aggiunta se l'Individuale ucciso era un Paladino
 - +10 P.M. per ogni Condottiero ucciso
- ❑ Quando un Lich guadagna potere dalla morte di un Personaggio Speciale (vivente), il giocatore dei Non-morti può immediatamente appropriarsi dell'ammontare corrispondente di potere magico [*in punti magia, come sopra indicato*].
- ❑ Dopo la morte di qualsiasi personaggio (vivente) Individuale o Speciale, o a seguito dell'annientamento di una qualsiasi Unità di viventi, il giocatore dei Non-morti può immediatamente appropriarsi dell'appropriato ammontare di segnalini di potere magico (Punti Magia) e darli al Lich del suo esercito che si trovi più vicino a dove è avvenuta l'uccisione del personaggio nemico che ha dato origine a questo aumentato potere magico.

Incantesimi degli Stregoni Non-morti (Liches)

I seguenti nuovi incantesimi possono essere attivati dai Liches:

Creare potere necromantico

Questo incantesimo costa 1D6 per ogni punto di **potere necromantico** che si vuole creare.

- ❑ Se l'incantesimo è usato per attivare una Unità, il Lich deve essere a contatto di base con la Cabala e l'incantesimo deve essere lanciato durante la fase di creazione e distribuzione del potere necromantico.
- ❑ L'incantesimo può essere evocato in qualsiasi momento se è usato per aumentare il **potere necromantico** della Riserva, ma il Lich deve essere in contatto di basetta con il Condottiero non-morto.
- ❑ Il **potere necromantico** creato con questo incantesimo perdura solo per il turno nel quale l'incantesimo stesso è stato evocato.

CREATURE GIGANTI NON-MORTE

IL RINOCERONTE DA GUERRA NON-MORTO

Note e regole speciali

Il Rinoceronte da guerra [*non-morto*] ed il suo equipaggio sono considerati come un'unica Unità durante la battaglia. L'equipaggio è incluso nel profilo del Rinoceronte. I punti del suo costo includono il Capo e due Arcieri. Quando tirano, gli Arcieri usano il più basso profilo. Se il Rinoceronte è disorganizzato, gli Arcieri sono altresì disorganizzati quando tirano.

- ❑ A patto che sia pienamente attivato, il Rinoceronte da guerra non-morto può minacciare.
- ❑ Se il Rinoceronte minaccia, l'Unità fatta oggetto delle minacce deve considerare che esso abbia integrato in sé anche il Musicista a causa della capacità di "trombettiere" dello stesso [*cioè del suo fragoroso berrito*].
- ❑ Il Rinoceronte è pure una Creatura Terribile.

Gli Arcieri sul Rinoceronte

- ❑ Gli Arcieri hanno 6 segnalini di salve, come normale.
- ❑ A patto che il Rinoceronte da guerra sia pienamente attivato, gli Arcieri possono tirare durante la fase di armi da tiro anche se il Rinoceronte è già impegnato in combattimento. Essi possono bersagliare l'Unità nemica contro la quale sta combattendo il Rinoceronte.

Uccisione del Rinoceronte

- ❑ Se il Rinoceronte viene ucciso l'equipaggio segue la medesima sorte.

Lo Stendardo dell'esercito sul Rinoceronte da battaglia.

Pagando un extra di 50 punti uno Stendardo dell'esercito può essere innalzato sul Rinoceronte da battaglia non-morto.

- ❑ Lo Stendardo muove assieme al Rinoceronte da guerra.
- ❑ Finché il Rinoceronte rimane, così fa lo Stendardo, e fornirà i suoi bonus durante il test di **drenaggio del potere**.
- ❑ Lo Stendardo non può essere ammainato.
- ❑ Se il Rinoceronte viene distrutto lo Stendardo è considerato abbattuto, ed un test di **drenaggio del potere** deve essere effettuato nel medesimo turno.

IL MAMMOUTH DA GUERRA NON-MORTO

Vi sono due tipi di Mammouth Non-morti. La maggiore differenza tra i due consiste nel fatto che quello standard ha due Arcieri tra il suo equipaggio, mentre quello della Guardia Imperiale ha una catapulta. Le seguenti regole si applicano al Mammouth della Guardia Imperiale ed al Mammouth da guerra con l'eccezione delle regole per la catapulta, le quali si applicano solo a quello della Guardia Imperiale.

Non è conosciuto il motivo del perché il Mammouth armato con la catapulta sia chiamato "**della Guardia Imperiale**", perché non vi è alcun imperatore non-morto e nessuna guardia del corpo imperiale. Una spiegazione è che la bestia, quand'era viva, formava parte di un esercito di un antico passato dimenticato.

Note e Regole speciali

Il Mammouth da guerra ed il suo equipaggio sono considerati come un'unica Unità durante al battaglia. L'equipaggio è integrato nel profilo del Mammouth. Il costo comprende quello del Capo e degli Arcieri o della catapulta. Quando gli Arcieri/catapulta sparano si usa il profilo più basso. Se il Mammouth è disorganizzato, gli Arcieri/catapulta saranno pure disorganizzati quando tirano.

- ❑ La distanza di tiro della catapulta ed il metodo di calcolo dei colpi messi a segno e dei colpi mortali sono gli stessi della balista. Tutte le regole della balista si applicano alla catapulta.
- ❑ A patto che sia pienamente attivato, il Mammouth non-morto può minacciare.
- ❑ Se il Mammouth minaccia, l'Unità fatta oggetto delle minacce deve considerare che esso abbia integrato in sé anche il Musicista a causa della capacità di "**trombettiere**" dello stesso [cioè del suo fragoroso, terrorizzante barrito].
- ❑ Il Mammouth da guerra è pure una Creatura Terribile.

Effettuare i lanci di frecce o i proiettili della catapulta dal Mammouth da guerra

- ❑ Gli Arcieri/catapulta hanno 6 segnalini di salve, come normale.
- ❑ A patto che il Mammouth da guerra sia pienamente attivato, gli Arcieri/catapulta possono tirare durante la fase di armi da tiro anche se il Mammouth è già impegnato in combattimento. Essi possono bersagliare l'Unità nemica contro la quale il Mammouth sta combattendo.

Uccisione del Mammouth

- ❑ Se il Mammouth viene ucciso gli arcieri, l'equipaggio/catapulta seguono la medesima sorte.

Lo Stendardo dell'esercito sul Mammouth da guerra.

Pagando un extra di 50 punti uno Stendardo dell'esercito può essere innalzato sul Mammouth da guerra non-morto.

- ❑ Lo Stendardo muove assieme al Mammouth da guerra.
- ❑ Finché il Mammouth rimane, così fa lo Stendardo, e fornirà i suoi bonus durante il test di **drenaggio del potere**.
- ❑ Lo Stendardo non può essere ammainato.
- ❑ Se il Mammouth viene distrutto lo Stendardo è considerato abbattuto, ed un test di **drenaggio del potere** deve essere effettuato nel medesimo turno.

MERCENARI

INTRODUZIONE

Il gioco **FANTASY WARRIORS** ha permesso a migliaia di persone di dare vita ai loro eserciti di miniature in plastica e metallo. L'emozione, la varietà e la semplicità essenziale del gioco gli hanno fatto guadagnare molti aderenti. Naturalmente, questo ha portato a richieste da parte del pubblico per qualcosa di più. Più regole, più eserciti, più incantesimi, più modi per sconfiggere il nemico. Più, in altre parole, divertimento che è la caratteristica che soprattutto distingue il meraviglioso gioco **FANTASY WARRIORS**. Tale entusiasmo non poteva essere ignorato e quindi vi presentiamo: **MERCENARI** !

SEGNALINI E DADI.

Nuovi segnalini.

- Potere necromantico
- Acquavite
- Salve di frecce avvelenate
- Salve di palle di cannone
- Potere dell'Incantatrice
- Terreno intransitabile
- Terreno ostile
- Fiamme del drago
- Segnalini dei Volanti

AGGIUNTE ALLA SEQUENZA DI GIOCO

Questa sezione mostra in quale fase della sequenza di gioco devono essere introdotte le nuove regole fornite con **MERCENARI**.

Preparativi per la battaglia

Organizzare un esercito

Il giocatore che desidera selezionare l'acquavite, le frecce avvelenate, le difese campali, i mercenari, l'artiglieria, le creature giganti o i nuovi tipi di Personaggi Individuali dovrebbe farlo nella fase di selezione della restante parte del suo esercito.

Prima della battaglia

Schieramento dell'esercito

Distribuite l'acquavite, posizionate le palizzate, i cavalli di Frisia, gli aculei interrati; gli Elfi dei boschi che hanno vinto il test di manovra possono sistemare le configurazioni di bosco o foresta.

Promesse e Presagi

I Condottieri decidono se effettuare il loro discorso alle truppe in questa fase di gioco.

Il turno di gioco.

Fase delle Minacce.

Durante la Fase delle Minacce (solo la prima) i Goblin possono iniziare il loro canto di guerra.

PRIMA DELLA BATTAGLIA

DISCORSO DI INCITAMENTO

Invece di cercare di influenzare l'intero esercito con la lettura dei Presagi, e di correre il rischio che essa gli si ritorca contro nel bel mezzo di una battaglia, un Condottiero può scegliere di indirizzare un discorso di incitamento ad una Unità selezionata. Un buon discorso ispirerà l'Unità selezionata ad iniziare la battaglia sotto l'effetto della "sete di sangue"; se non è un buon discorso, tuttavia, l'effetto viene invertito e l'Unità risulterà demoralizzata. Se il Condottiero riesce a pronunciare un discorso leggendario, altre Unità del suo Comando ne saranno consapevoli e ne saranno influenzate. Il discorso rappresenta un metodo eccellente per portare immediatamente al massimo della loro determinazione le unità di berserker e di mutaforma.

Regole per il discorso d'incitamento

- ❑ Il discorso deve essere fatto prima dell'inizio della battaglia, nella fase "**Presagi e promesse**";
- ❑ il Condottiero può indirizzare il suo discorso ad una sola Unità del suo esercito;
- ❑ se il Condottiero pronuncia il discorso non può fare promesse;
- ❑ il Condottiero può fare un solo tentativo per pronunciare un discorso;
- ❑ l'Unità alla quale è indirizzato il discorso non deve aver esplorato.
- ❑ Dopo aver effettuato il discorso, il Condottiero deve restare con l'Unità alla quale il discorso è stato indirizzato, e dovrà iniziare la battaglia a contatto di base con tale Unità.
- ❑ Il Condottiero sarà libero di staccarsi da detta Unità durante una Fase di Movimento, quando tocca a lui muovere.

Metodo

Durante la Fase delle Promesse e Presagi il giocatore dichiara che il suo Condottiero sta per effettuare un discorso di incitamento. Egli allora piazza il suo Condottiero a contatto di base con l'Unità alla quale il discorso sarà indirizzato.

Si tira 1D6 e si aggiunge il valore di comando del Condottiero. Al risultato si aggiungono i seguenti modificatori:

+1 per ogni talismano presente nell'esercito (Stendardo, Personaggio Adorato, Oggetto Sacro)

+1 se l'Unità fa parte del Comando del Condottiero

-1 se il Condottiero è in luce sfavorevole

Risultati:

10 o più:

- ❑ discorso leggendario, le parole del Condottiero infiammano l'intero Comando. Tutte le Unità del Comando vanno immediatamente in Sete di Sangue. Piazzate un segnalino "sete di sangue" accanto ad ogni Unità di questo Comando.

9:

- ❑ il discorso ha avuto successo; l'Unità va in Sete di Sangue. Piazzate un segnalino "sete di sangue" accanto a questa Unità

7-8:

- ❑ il discorso è mediocre e non ha avuto alcun effetto.

6:

- ❑ il tentativo del Condottiero di incitare l'Unità fallisce e la stessa diventa Demoralizzata e Disorganizzata. Piazzate i segnalini "demoralizzato" e "disorganizzato" accanto a questa Unità.

5 o meno:

- ❑ le parole del Condottiero mal interpretate causano confusione e allarme tra tutte le Unità del Comando che è stato scelto, le quali diventano Demoralizzate e Disorganizzate. Piazzate i segnalini "demoralizzato" e "disorganizzato" accanto a tutte queste Unità.

Esempio

Il discorso di incitamento all'inizio della battaglia

Prima dell'inizio della battaglia il Condottiero degli Elfi dei boschi vuole indirizzare un discorso di incitamento a una Unità di Mutaforma che fa parte del suo Comando. Il Condottiero ha Valore Comando 4, e nell'esercito è anche presente lo Stendardo dell'Esercito (talismano). Il giocatore degli elfi dei boschi lancia 1D6, ottenendo come risultato un 4. A questo si aggiunge +4 per il Valore Comando, +1 perché l'unità fa parte del Comando del Condottiero, +1 per lo Stendardo dell'Esercito, ottenendo così il totale di 10 – un discorso leggendario ! Tutte le Unità del Comando del Condottiero sono affette da “sete di sangue”. Questo significa che i Mutaforma inizieranno la battaglia nella forma degli orsi. Il giocatore degli Elfi dei boschi piazza i segnalini “sete di sangue” accanto a tutte le Unità che formano il Comando del suo Condottiero.

ACQUAVITE

L'acquavite aumenta la capacità di resistenza di una Unità in battaglia, ma riduce la sua abilità con le armi da lancio e nel combattimento. Inoltre ogni Unità sotto l'effetto dell'Acquavite non potrà riorganizzarsi se diventa disorganizzata.



Costo in punti dell'acquavite

- ❑ L'acquavite costa **20 punti** per ogni segnalino.
- ❑ Un segnalino influenza un'intera Unità, indipendentemente dalle sue dimensioni.
- ❑ L'acquavite è rappresentata sul tavolo da gioco da un apposito segnalino.

Distribuzione dell'acquavite

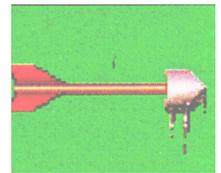
- ❑ L'acquavite è distribuita durante la fase di Schieramento dell'esercito.
- ❑ Ponete un segnalino di acquavite accanto all'appropriata Unità e lasciatelo con tale Unità per tutta la durata della battaglia.
- ❑ Le Unità che hanno esplorato non possono averlo.

Effetti dell'acquavite

- ❑ Tutte le Unità sotto l'influenza dell'acquavite ottengono un +1 per ogni Test di Reazione di Minaccia e Perdite per Armi da lancio e Combattimento.
- ❑ Tutte le Unità sotto l'influenza dell'acquavite subiscono un modificatore di -1 per il Tiro per Colpire, per le Armi da lancio ed il Combattimento.
- ❑ Ogni Unità sotto l'effetto dell'acquavite non possono riorganizzarsi se diventano disorganizzate.

FRECCE AVVELENATE

- ❑ Le frecce avvelenate costano **20 punti** per ogni segnalino di **salva**.
- ❑ Possono essere usate solo dalle Unità armate con archi.
- ❑ Solo i Goblins, Orchi, Amazzoni e Mercenari possono usare le frecce avvelenate.
- ❑ Nessuna Unità può avere più di sei segnalini di frecce, qualsiasi numero dei quali può rappresentare frecce avvelenate.
- ❑ Sostituite il normale segnalino con uno di frecce avvelenate.



Effetti delle frecce avvelenate:

- ❑ Qualsiasi creatura che debba effettuare un tiro salvezza a seguito di una salva di armi da lancio contenenti frecce avvelenate soffrirà di una penalizzazione di -1 al suo Tiro Salvezza per ogni segnalino di frecce avvelenate contenuto nella salva.
- ❑ Le frecce avvelenate non hanno effetto contro i Non-Morti.

Esempio di uso di frecce avvelenate

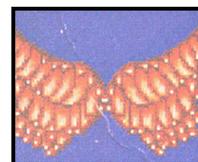
Una Unità di Arcieri Orchi oscura il cielo con 3 segnalini di salve di frecce, uno dei quali rappresenta frecce avvelenate, contro un Gigante Barbaro. Il lancio di dadi degli Orchi ottiene tre colpi mortali messi a segno. Il giocatore del Gigante Barbaro esegue i tre test dei Tiri Salvezza per il suo Gigante, ogni lancio con una penalità di -1 a causa delle frecce avvelenate. Il Tiro Salvezza del Gigante Barbaro è 5 ed il suo giocatore lancia 2D6 per tre volte, ottenendo 9, 7 e 6. Correggendo i risultati di -1 , essi diventano rispettivamente 8, 6 e 5. Sfortuna nera, per effetto del terzo tiro, il Gigante è stato ucciso dalle frecce avvelenate.

IL TURNO DI BATTAGLIA

FASE TRE: MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE

Volanti

Segnalino dei Volanti



Sebbene una Unità o un Personaggio Individuale abbia la capacità di volare, non sarà necessario che esso resti in volo per tutta la durata della battaglia.

Per indicare se una data Unità stia volando, un segnalino di volo deve essere piazzata accanto ad essa. Qualsiasi Unità volante che non abbia tale segnalino accanto ad essa sarà considerata a terra.

- I segnalini di volo devono essere piazzati o rimossi prima del movimento di qualsiasi Unità o Personaggio Individuale che abbiano la capacità di volare, nella loro Fase di Movimento. Se il giocatore desidera avere delle Unità o Personaggi Individuali già in volo all'inizio della battaglia, deve piazzare il segnalino di volo accanto alle appropriate miniature nella Fase di Schieramento dell'esercito.
- Alcune Unità e Personaggi Individuali hanno due indicatori di movimento, a terra e in volo. Esse sono indicate nelle rispettive tabelle dei loro profili negli elenchi degli eserciti; ad esempio un grande drago ha 15 cm / 37,5 cm.

* * *

DIFESE CAMPALI

Se a un esercito fosse proibito di usare qualsiasi tipo di Difese Campali, tale informazione sarebbe riportata nel suo Elenco dell'Esercito. Tranne nel caso di tale specifico divieto, qualsiasi esercito potrà avvalersi di Difese Campali.

MANTELETTI.

I Mantelletti sono grandi scudi mobili, montati su ruote, che consentono ai guerrieri di avvicinarsi al nemico con una copertura. Usati con abilità possono consentire a un esercito di affrontare un nemico senza dover subire gli effetti delle sue armi da lancio. Tuttavia, i mantelletti possono essere difficili da usare, specialmente su terreni difficili

Regole generali

- ❑ I Mantelletti costano 20 punti ogni 5 cm. La dimensione minima è di 5 cm.
- ❑ Quando più Mantelletti vengono usati da una stessa Unità, essi devono restare a contatto di base gli uni con gli altri.

Mantelletti ed Ordini

- ❑ Alle Unità che usano i mantelletti si applicano le normali regole.

Mantelletti e Minacce

- ❑ Si applicano le normali regole. Le miniature dietro i Mantelletti possono minacciare, essere minacciate e controminacciare.

Mantelletti e Reazioni

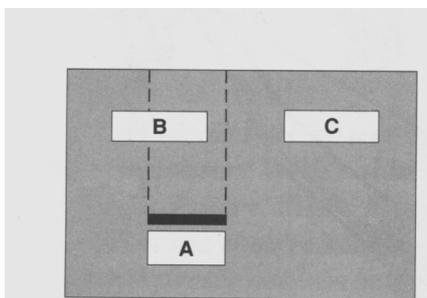
- ❑ Si applicano le normali regole, con l'aggiunta delle seguenti:
 - ❑ Unità messe in rotta che si riparavano dietro i Mantelletti li abbandoneranno sul campo, dove si trovano.
 - ❑ Unità in Sete di sangue - comprese quelle armate di armi da lancio - faranno la stessa cosa, superando i Mantelletti e lasciandoli lì dove si trovano per andare verso il nemico alla massima velocità loro possibile.

Mantelletti ed Armi da lancio

- ❑ Le miniature che tirano da dietro i Mantelletti stabiliranno la loro linea di vista nel modo seguente:
 - solo gli obiettivi direttamente davanti ai Mantelletti sono validi. Si tracciano due linee ipotetiche ai lati dei Mantelletti e dirette verso le Unità nemiche; solo le miniature che rientrano in questa ipotetica fascia possono essere colpite. (vedere disegno n. 1). Si applicano le normali regole previste per i terreni difficili.
- ❑ La misurazione della distanza si effettua tra la base del Mantelletto e la basetta delle miniature bersaglio, o tra la base del mantelletto e la basetta delle miniature che sparano a quelle dietro di esso.
- ❑ Una Unità che si ripara dietro i Mantelletti potrà eseguire i suoi lanci solo con la prima fila.
- ❑ I Mantelletti forniscono **copertura pesante** alle Unità che si riparano dietro di essi, quando vengono fatte segno ai lanci di frecce o altri proiettili. Per fornire tale copertura, i Mantelletti devono interrompere la linea di vista tra chi tira e **tutte** le miniature dell'Unità bersaglio.
- ❑ Se la copertura è data solo a metà delle miniature dell'Unità (con arrotondamento per difetto), allora essa godrà della **copertura leggera**; se è meno della metà non godrà di nessuna copertura.
- ❑ Le perdite si iniziano a togliere dalle miniature che non hanno copertura.

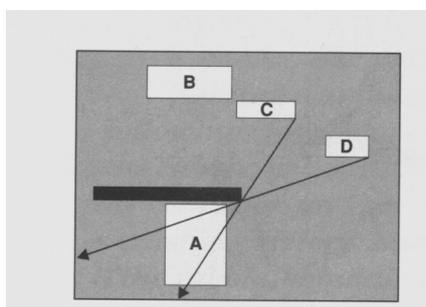
MANTELETTI: LINEA DI VISTA.

DISEGNO N. 1.



L'Unità A sta tirando da dietro i Mantelletti. Le linee tratteggiate indicano l'area entro la quale si trovano i soldati nemici che possono essere colpiti.

DISEGNO N. 2.



L'Unità A è riparata dietro i Mantelletti e si trova sotto il tiro di tre Unità nemiche.

L'Unità "D" ha una linea di vista su più della metà delle miniature dell'Unità bersaglio ("A"), quindi questa non godrà di alcuna copertura.

L'Unità "C" può tracciare una linea di vista che oltrepassa i Mantelletti ma solo su meno della metà delle miniature, quindi nei suoi confronti l'Unità "A" godrà della **copertura leggera**.

L'Unità B invece dovrà subire la penalizzazione derivante dal fatto che nei suoi confronti il bersaglio ("A") gode della **copertura pesante**.

Mantelletti e movimento

- ❑ Il Mantelletto può essere mosso in avanti da due miniature con normale basetta 2,5 x 2,5 che si trovino dietro di esso, oppure da una miniatura con basetta 4 x 4 o 5 x 5.
- ❑ Si applicano le normali regole per i vari tipi di terreni; i Mantelletti non possono muovere attraverso paludi, boschi, boscaglia, edifici e muri (*ed ovviamente: montagne, laghi e fiumi!*)
- ❑ Il movimento che si fa spingendo il Mantelletto è della metà di quello normale, quindi se si retrocede il movimento (che si dimezza) si dimezza ulteriormente di metà.

Mantelletti e combattimento

- ❑ Una Unità che si ripari dietro i Mantelletti può combattere con l'Unità nemica che sia arrivata a contatto con gli stessi.
- ❑ Per ogni Mantelletto con il quale siano a contatto, si deduce 2 dal Valore di entrambe le Unità coinvolte nel combattimento.

PALIZZATE.

Le Palizzate sono semplici ripari a forma di muri eretti poco prima della battaglia. Essi offrono copertura leggera alle Unità che si riparano dietro di esse e forniscono una buona barriera protettiva durante il combattimento. A differenza dei Mantelletti e dei Pavesi, le Palizzate sono inamovibili.

Le Palizzate sono fatte normalmente di legno, ma qualsiasi altra cosa può essere usata per rinforzarle, quali pezzi di muri, rocce, pietre. Di qualsiasi cosa siano fatte, si presume che il valore ed effetti siano identici.

Regole generali.

- ❑ Le Palizzate costano 30 punti ogni 15 cm. La dimensione minima deve essere 15 cm.
- ❑ Le Palizzate sono posizionate sul campo di battaglia durante la fase di schieramento. Si applicano le normali regole dello schieramento.
- ❑ Se un esercito vince in Manovra, potrà sistemare le Palizzate entro 45 cm dal proprio bordo del tavolo.

Palizzate e minacce

Si applicano le normali regole. Le miniature dietro le Palizzate possono minacciare, essere minacciate e contro-minacciare.

Palizzate e reazioni

Si applicano le normali regole con l'aggiunta della seguente:

- ❑ Le Unità in Sede di sangue - incluse quelle armate di armi da lancio - dovranno uscire allo scoperto, scavalcando le Palizzate.

Palizzate e armi da lancio

- ❑ Le figure che effettuano i lanci da dietro le Palizzate devono stabilire la normale linea di vista con l'obbiettivo.
- ❑ Quando una Unità è a contatto di basetta con quella della Palizzata, la distanza tra essa ed il bersaglio si misura dalla parte frontale (cioè quella rivolta verso il bersaglio) della basetta della Palizzata. Allo stesso modo si effettua la misurazione della distanza nei confronti di una Unità che si ripara dietro una Palizzata che venga bersagliata.
- ❑ Una Unità che si ripara dietro una Palizzata gode di una copertura leggera. Per reclamare la copertura la palizzata deve interrompere la linea di vista dall'Unità che effettua il tiro all'Unità bersaglio.
- ❑ Se più della metà delle miniature dell'Unità godono della copertura, l'intera Unità sarà considerata protetta da copertura leggera.
- ❑ Se meno della metà delle miniature dell'Unità godono della copertura, l'intera Unità sarà considerata senza copertura
- ❑ Le perdite si iniziano a togliere dalle miniature che non sono coperte dalla Palizzata.

Palizzate e movimento

- ❑ Le Palizzate non possono essere mosse nel corso della battaglia.
- ❑ Superare una Palizzata a più di metà del movimento, comporterà 1D6-2 di colpi a segno automatici (si tira un dado e si sottrae 2 dal punteggio ottenuto); eseguite immediatamente il test del Tiro per Ferire utilizzando i parametri previsti per l'attacco con la lancia. Si applicano le normali regole previste per i Personaggi Speciali. Se l'Unità subisse perdite pari al 25% dei suoi componenti, essa dovrà effettuare il Test delle Perdite come da regolamento. Si applicano le regole delle Reazioni.
- ❑ Superare una Palizzata disorganizza l'Unità, in ogni caso, indipendentemente dalla velocità di movimento utilizzata.

Palizzate e combattimento

- ❑ Una Unità che sia a contatto di basetta con quella della Palizzata, che sia a sua volta a contatto di basetta con una Unità nemica si deve considerare a contatto con tale Unità.
- ❑ Si deduce 4 dal Valore della Unità che attacca per ogni basetta (15 cm) di Palizzata con la quale si sia a contatto nel corso del combattimento.

* * *

CAVALLI DI FRISIA.

I cavalli di frisia sono pali appuntiti conficcati nel terreno, al fine di costituire dei letali ostacoli al nemico. A differenza dei Mantelletti e delle Palizzate, i Cavalli di Frisia sono inamovibili.

Regole generali

- ❑ Costano 15 punti per ogni 7,5 cm.
- ❑ I cavalli di frisia vengono disposti sul campo durante la fase di schieramento; si applicano le normali regole previste per lo schieramento;
- ❑ Se un esercito vince in manovra, può disporre i cavalli di frisia fino ad una distanza di 45 cm dal proprio bordo del tavolo.

Cavalli di Frisia e movimento

- ❑ Se un'Unità si avvicina dalla parte anteriore dei cavalli di frisia (cioè avanza verso di essi) e si muove a contatto di base con essi, deve fermarsi altrimenti può subire perdite.
- ❑ Se l'Unità sceglie di non fermarsi ma di muovere attraverso i cavalli di frisia, subirà 1D6–3 colpi automatici. Si dovrà effettuare immediatamente il Test per ferire come se fosse colpita da lance. Effettuare la verifica per gli Speciali come da Regolamento. Se l'Unità avrà subito perdite pari al 25% essa dovrà effettuare il normale test delle perdite. Si applicano le regole delle Reazioni.
- ❑ Una Unità in Sete di sangue non potrà fermarsi e subirà 1D6 - 2 colpi automatici.
- ❑ Una Unità che inizia la Fase di Movimento a contatto di base con i cavalli di frisia è libera di allontanarsi alla normale velocità in questa fase.

Interpretazione del Naran Team Torino

L'Unità che opera con l'Ordine Attaccare che arriva a contatto di base con i cavalli di frisia si può fermare anche se non ha completato il proprio movimento.

- ❑ Se l'Unità opera con l'Ordine Opporre può manovrare in modo da aggirare i cavalli di frisia.
- ❑ Se l'Unità opera con l'Ordine Attaccare, segue la regola delle Unità in sete di sangue, quindi dovrà avanzare passando sopra i cavalli di frisia, subendone le conseguenze.

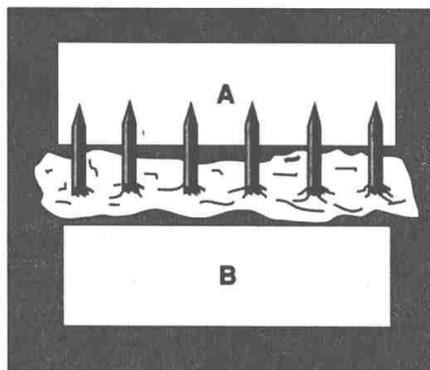
Cavalli di Frisia e combattimento

- ❑ Una Unità a contatto di base e dietro i cavalli di frisia è considerata in combattimento con una Unità nemica che si trovi di fronte ad essi e pure essa a contatto di basetta.
- ❑ Per ognuna delle basette dei Cavalli di Frisia che siano a contatto con le Unità impegnate nel combattimento si deve dedurre 2 dal Valore dell'Unità attaccante.

Interpretazione del Naran Team Torino

Per “*Unità Attaccante*” si intende l'Unità che abbia il proprio fronte rivolto verso i cavalli di frisia. E' possibile che entrambe le Unità si trovino in questa situazione ed in tal caso tutte e due saranno considerate “*attaccanti*”: vedere il seguente disegno.

CAVALLI DI FRISIA



- ❑ Le Unità «A» e «B» sono a contatto di basetta con la basetta dei Cavalli di Frisia.
- ❑ L'Unità «A» si considera “davanti” ai Cavalli di Frisia, mentre la «B» è considerata “dietro” gli stessi. Per definire il concetto «fronteggiare» si farà riferimento alla posizione di una Unità rispetto agli stessi: se le miniature stanno “guardando” verso i Cavalli di Frisia allora vuol dire che li “fronteggiano”.

* * *

PAVESI.

I Pavesi sono grandi scudi impiegati dai guerrieri come riparo mobile contro le armi da lancio.

Regole generali.

- ❑ I Pavesi costano **5 punti** ogni 2,5 cm.
- ❑ Quando più Pavesi vengono usati da una stessa Unità, essi devono restare a contatto di base gli uni con gli altri.

Pavesi ed Ordini

- ❑ Si applicano le normali regole.

Pavesi e minacce

- ❑ Si applicano le normali regole. Le miniature dietro i Pavesi possono minacciare, essere minacciate e controminacciare.

Pavesi e reazioni

Si applicano le normali regole, con l'aggiunta delle seguenti:

- ❑ Unità messe in rotta che si riparavano dietro i Pavesi li abbandoneranno sul campo, dove si trovano.
- ❑ Unità in Sete di sangue - comprese quelle armate di armi da lancio - farà la stessa cosa, abbandonando i Pavesi e lasciandoli lì dove si trovano per andare verso il nemico alla massima velocità loro possibile.

Pavesi ed Armi da lancio

- ❑ Le miniature che tirano da dietro i Pavesi stabiliranno la loro linea nel modo normale.
- ❑ La misurazione della distanza si effettua tra la base del Pavese e la basetta delle miniature bersaglio, o tra la base del Pavese e la basetta delle miniature che sparano a quelle dietro di esso.
- ❑ Una Unità che si ripara dietro i Pavesi potrà eseguire i suoi lanci solo con la prima fila.
- ❑ Il Pavese fornisce copertura leggera alle miniature che si riparano dietro di essi; il Pavese deve interrompere la linea di vista tra chi tira ed il bersaglio.
- ❑ Se la copertura è data a più della metà delle miniature dell'Unità (con arrotondamento per difetto), allora tutta l'Unità godrà della copertura leggera; se è meno della metà non godrà di nessuna copertura.
- ❑ Le perdite si iniziano a togliere dalle miniature che non hanno copertura.

Pavesi e movimento

- ❑ Il Pavese può essere mosso in avanti da almeno una miniatura, e penalizza il movimento di metà.
- ❑ Si applicano le normali regole per i vari tipi di terreni; i Pavesi non possono muovere attraverso paludi, boschi, boscaglia, edifici e muri.

Pavesi e combattimento.

- ❑ Una Unità che si ripari dietro i Pavesi può combattere con l'Unità nemica che sia arrivata a contatto con gli stessi.
- ❑ Per ogni **due** Pavesi (arrotondato in eccesso) con il quale siano a contatto, si deduce **1** dal Valore di entrambe le Unità coinvolte nel combattimento.

* * *

ACULEI INTERRATI.

Gli Aculei interrati sono piazzati sul campo quali ostacoli letali nei confronti del nemico. Siccome essi consistono in buche nel terreno, essi sono immobili.

Regole Generali

- ❑ Gli Aculei interrati costano **20 punti** ogni 7,5 cm. la misura minima è 7,5 cm; la profondità (da fronte a retro) è 5cm.
- ❑ gli Aculei interrati vengono disposti sul campo durante la fase di schieramento; si applicano le normali regole previste per lo schieramento;
- ❑ se un esercito vince in Manovra, può disporre gli Aculei interrati fino ad una distanza di 45 cm dal proprio bordo del tavolo.

Aculei Interrati e Movimento

- ❑ Se una Unità finisce a contatto di basetta con le basette degli Aculei Interrati, si deve fermare o subire potenziali perdite.
- ❑ Se una Unità decide di non fermarsi ma avanza sopra gli aculei interrati (o deve avanzare perché agisce con l'Ordine di Attaccare), allora subirà **1D6 - 3 di colpi a segno** automatici per ogni basetta di Aculei Interrati con la quale sia a contatto, anche se parte dell'Unità non lo sia. Si tira un dado e si sottrae 3 dal punteggio; tale valore rappresenta i colpi messi a segno nel test del Tiro per colpire; Immediatamente si effettua il test dei colpi per ferire come se l'Unità fosse stata colpita da una Unità nemica armata di lancia; effettuare la verifica per i personaggi Speciali, come da Regolamento. Se l'Unità soffre perdite pari o superiori al 25% deve effettuare il normale test delle perdite, al quale si applicano le previste reazioni.
- ❑ Una Unità in sete di sangue non si potrà fermare e sarà penalizzata dalle perdite causate da **1D6 - 2** colpi automatici messi a segno.

- ❑ Una Unità che inizia il movimento a contatto di basetta con le basette degli Aculei Interrati, è libera di allontanarsi (ma senza passare sopra essi) durante il proprio turno di Movimento.

Aculei Interrati e Combattimento.

- ❑ Una Unità in contatto di basetta con le basette degli Aculei Interrati, in posizione frontale, può essere attaccata solo frontalmente da una Unità nemica la quale pure si trovi a contatto con le basette degli Aculei Interrati. Entrambe le Unità subiranno le perdite sopra indicate in aggiunta a quelle derivante dal combattimento.
- ❑ Una Unità in contatto di basetta con gli Aculei Interrati subirà una riduzione di **2** dal proprio valore totale di combattimento.

* * *

STRATAGEMMI

Alcuni eserciti possiedono l'abilità di usare certi aspetti tipici della loro razza o del loro bagaglio culturale in maniera tale da renderli utili sul campo di battaglia a loro unico vantaggio. Qui presentiamo due di questi molto noti stratagemmi.

STRATAGEMMA DEI GOBLINS

Il canto da guerra dei Goblins.

Lo scopo del canto dei guerrieri goblin è quello di far andare l'intero esercito nello stato di "sete di sangue" simultaneamente, prima che il nemico abbia la possibilità di reagire o di schierarsi in modo appropriato. Al suo massimo potenziale il canto di guerra potrà anche influenzare inducendolo a verificare la sua volontà di resistere e combattere. Lo svantaggio del canto di guerra è che una volta avviato deve seguire il suo corso. Il canto di guerra può anche fallire il proprio scopo, con risultati disastrosi.

- ❑ Il canto da guerra inizia nella Fase delle Minacce del primo Turno della battaglia.
- ❑ Esso coinvolge tutte le Unità dell'esercito.
- ❑ Tutti i Comandi dell'esercito devono sottostare all'ordine "Attendere".
- ❑ Nessuna Unità deve essere affetta da qualche reazione.
- ❑ Anche i Comandi che hanno esplorato possono prendervi parte.
- ❑ I Comandi Alleati e Mercenari possono anch'essi prendere parte al canto.
- ❑ Se il canto continua verrà effettuato durante la fase di minaccia di ogni turno.
- ❑ Le Unità non possono fare nulla mentre il canto inizia o continua, esse non possono muovere, combattere o altro. Se una Unità dovesse fare qualsiasi cosa, al di fuori di star ferma e cantare, il canto sarà interrotto e l'effetto sarà come quello di un 7 nella tabella degli effetti del canto qui sotto riportata.
- ❑ Se in qualsiasi momento durante il canto una Unità subisse una reazione, l'effetto sarà quello di un 7 nella tabella degli effetti del canto qui sotto riportata.
- ❑ Condottieri, Generali ed altri Personaggi Individuali devono anche loro rimanere fermi mentre il canto è in corso.

Metodo:

Si tiri 1D6 e si modifichi con il Valore Comando del Condottiero e si applichino i seguenti modificatori:

- +1D6 se è notte.
- +1 per ogni talismano nell'esercito dei Goblins.
- +1 se i presagi sono buoni per i Goblins.
- +1 se i presagi sono cattivi per i nemici.
- +2 se i Goblins stanno impiegando un tamburo da battaglia.

Effetti:

16 o più:

- ❑ Il canto sale al cielo come un ruggito assordante dallo schieramento dei Goblins. L'esercito nemico dovrà effettuare un Test di comando alla fine di quel turno. Tutte le Unità di Goblins vanno in Sete di Sangue. Ogni Comando dell'esercito dei Goblins immediatamente riceve l'ordine Attaccare. Rimuovete i precedenti segnalini degli ordini e rimpiazzateli con quelli dell'ordine Attaccare. Piazzate un segnalino "sete di sangue" accanto ad ogni Unità di Goblins. mettete un segnalino del test di Comando accanto al Condottiero e ogni Generale dell'esercito nemico o Comando privo di Generale.
- ❑ Il canto non potrà più essere fatto per tutta la battaglia.

15:

- ❑ Il canto prende slancio, diventa via via più forte e più ritmato. Finisce poi bruscamente, con un grido di guerra assordante emesso da ogni guerriero goblin.
- ❑ Tutte le Unità di Goblins vanno in Sete di Sangue.
- ❑ Ogni Comando dell'esercito goblin riceve l'ordine Attaccare. Sostituite i segnalini dell'ordine Attendere con quelli dell'ordine Attaccare; piazzate i segnalini della Sete di Sangue accanto ad ogni Unità goblin.
- ❑ Il canto non potrà più essere fatto per tutta la battaglia.

14:

- ❑ Il canto diventa sempre più forte, con le armi vengono percossi gli scudi, i piedi battono ritmicamente sul terreno i musicisti si aggiungono con i loro strumenti alla cacofonia, mentre i Goblins entrano nello stato di sete di sangue. Tutte le unità di Goblins che non sono disorganizzate vanno in Sete di Sangue. Piazzate un segnalino di sete di sangue accanto ad ogni Unità. Il canto non potrà più essere fatto per tutta la battaglia.

da 10 a 13:

- ❑ Il canto continua, pur non facendo alcun effetto. Il giocatore dei Goblins ha la scelta se continuarlo oppure terminarlo (vedere sopra).

da 8 a 9:

- ❑ Il canto non ha alcun effetto, non c'è confidenza e ad una ad una le unità dei goblin si stancano e gli esauriti cantanti si zittiscono. Il canto è finito per questa battaglia.

7:

Il canto è incerto, vacilla e si spegne con sommesso mormorio, è ovvio che i goblin sono intimiditi dal nemico. Tutte le unità diventano demoralizzate: posizionare un segnalino demoralizzato accanto a ciascuna Unità. I presagi per l'esercito dei Goblin diventano cattivi per il resto della battaglia. Il canto è finito per questa battaglia.

6:

disastro: Il fallimento del canto si diffonde sulle truppe con uno spento mormorio che abbatte gravemente il morale dell'intero esercito. Tutte le unità si demoralizzano, i presagi diventano cattivi per il resto della battaglia e l'esercito deve eseguire un test di comando in questo turno. Posizionare i segnalini demoralizzato accanto a ciascuna Unità. Posizionate i segnalini di test del Comando accanto al Condottiero, ai Generali e così via. Il canto è finito per questa battaglia.

* * *

Esempio di un canto di guerra dei Goblins.

E' notte e siamo nella la Fase Minacce del primo turno di una battaglia tra Goblins e Nani. Il giocatore dei Goblins decide di iniziare un canto di guerra dei Goblins. Tutti i suoi Comandi hanno l'ordine di Attendere e nessuna delle loro Unità è soggetta a reazioni. Egli annuncia che il suo esercito sta per iniziare un canto di guerra e lancia 2D6 (ha un dado extra per la notte), ottenendo un 4 e un 3. Aggiunge +4 per il Valore Comando del suo Condottiero, ottenendo 11 punti. Il giocatore consulta la tabella del risultato e legge "Il canto continua, pur non facendo alcun effetto". Egli può tenere il suo esercito stazionario e non fare nulla fino a quando possa tentare nuovamente il turno seguente. Fortunatamente, nessuna delle sue Unità è soggetta a reazione.

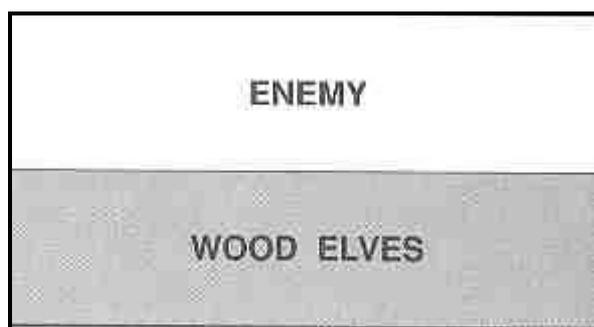
* * *

STRATAGEMMA DEGLI ELFI DEI BOSCHI

Superiorità nella Fase di Manovra e schieramento avanzato.

Se gli Elfi dei Boschi riescono a sconfiggere il nemico in manovra, essi possono schierarsi su delle configurazioni di alberi e cespugli in posizione più vicina al nemico di quanto sarebbe altrimenti possibile. Questa abilità è nota come schieramento avanzato.

- ❑ Se un esercito costituito esclusivamente da Elfi dei Boschi (inclusi i Cavalieri su aquile) supera il nemico in manovra, può schierare delle Unità su ogni configurazione di terreno contenente alberi che si trovi nella metà del tavolo dalla parte dove tale esercito è schierato.
- ❑ Le configurazioni particolari di terreno devono essere costituite esclusivamente da alberi o alberi e cespugli, non solo da cespugli.
- ❑ Le Unità che hanno partecipato all'esplorazione non possono essere schierate in posizione avanzata.
- ❑ Le Unità che si schierano in posizione avanzata iniziano la battaglia disorganizzate. I loro Comandi devono iniziare con l'ordine Attendere.
- ❑ La sistemazione delle Unità in posizione avanzata deve essere fatta nella Fase di Schieramento dell'esercito.



L'area ombreggiata (colore grigio) è la "metà del tavolo" dell'esercito degli Elfi dei Boschi.

Nota del Naran Team Torino.

La normale area di schieramento dell'esercito è di 30 cm dal bordo del tavolo del lato dove si siede il giocatore (solitamente il lato più lungo). L'area di "*schieramento avanzato*" sarà dunque quella compresa tra la linea situata a 30 cm dal bordo del tavolo fino alla metà del tavolo stesso, vale a dire tra 30 e 60 cm in un tavolo standard che sia quindi largo 120 cm.

Se il tavolo è meno largo, tale area si restringe, in modo che tra i due schieramenti rimanga sempre una distanza di 60 cm. Ad esempio, in un tavolo largo 100 cm, le due metà saranno larghe 50 cm ciascuna; l'area di schieramento di ogni esercito si riduce a 20 cm, mentre l'area di schieramento avanzato utilizzabile dagli Elfi dei Boschi continuerà ad essere di 30 cm. Le Unità schierate in quest'area dovranno seguire le regole sopra indicate per le Unità schierate "*in posizione avanzata*".

I Comandi che hanno effettuato l'esplorazione, compresi quelli degli Elfi dei Boschi, devono sempre essere schierati entro 15 cm dal bordo del lato lungo del tavolo (o del lato dove siede il loro giocatore se il tavolo è quadrato).

* * *

MERCENARI

Il mondo di **FANTASY WARRIORS** è un luogo ricco e colorato, e tra i suoi abitanti più ricchi e colorati ci sono mercenari - esuberanti, birbanti, abili e molto professionali. Aggiungeranno varietà ed esperienza a qualsiasi esercito, ma attenzione: non stanno combattendo per la gloria - stanno combattendo per soldi. Il saggio Condottiero farà in modo che i suoi mercenari vengano pagati con uno stipendio adeguato.

COMANDI MERCENARI

I Comandi Mercenari possono essere usati da qualsiasi esercito, eccetto che da quello dei Non-morti. La composizione di un Comando mercenario è a discrezione del giocatore; con i mercenari è possibile avere Unità di Elfi e di Orchi combattere fianco a fianco.

CREAZIONE ED ACQUISTO DI UN COMANDO MERCENARIO

Quando crea un Comando Mercenario il giocatore può scegliere se pagare in pieno il costo in punti delle Unità, oppure metà o un quarto del detto costo (arrotondando le frazioni per eccesso). Questi costi riflettono come i guerrieri mercenari siano stati pagati con l'oro per cui combattono e muoiono; il modo in cui vengono pagati influisce sulla loro determinazione sul campo di battaglia. Inutile dire che i Comandi Mercenari pagati a stipendio completo si comportano in modo più efficace rispetto a quelli sotto pagati.

Opzioni.

1. Pagare in pieno il costo in punti del Comando Mercenario (*arrotondare in eccesso le frazioni*). Questo Comando sarà classificato come pagato interamente.
2. Pagare metà del costo in punti del Comando mercenario (*arrotondare in eccesso le frazioni*). Questo Comando sarà classificato come pagato a metà.
3. Pagare un quarto del costo in punti del Comando Mercenario. Questo Comando sarà classificato come non pagato.

Regole generali per un Comando Mercenario.

- Un Comando Mercenario non può superare il resto dell'esercito come numero di miniature.
- Ci può essere un solo Comando Mercenario per esercito.
- Il Comando Mercenario deve essere comandato da un Generale Mercenario, e deve essere formato da Unità.
- Il Comando Mercenario non può dipendere dal Condottiero.
- Un C.M. può essere composto da Unità appartenenti a gruppi razziali diversi, ma ogni Unità deve essere costituita da miniature che rappresentano guerrieri della stessa razza.
- Un Comando Mercenario non può contenere dei Non-morti.
- Il C.M. può avere Personaggi Individuali. Gli unici Individuali che possono far parte di un Comando Mercenario sono: Eroe, Esploratore, Cecchino, Distruttore. Solo uno per tipo.
- nessuno dei suddetti Individuali può essere un Non-morto.
- Si applicano le normali regole previste per i personaggi Individuali, con le eccezioni sopra riportate.
- Se viene ucciso il Generale che comanda il Comando mercenario, i Personaggi Individuali Mercenari abbandoneranno il campo di battaglia immediatamente. L'individuale sarà rimosso dal gioco.
- I Personaggi Individuali muovono quando lo fa il Generale Mercenario.

Un Comando Mercenario prima della battaglia.

- Un Comando Mercenario non può esplorare. Se gli viene assegnato un Esploratore, tuttavia, esso potrà essere utilizzato per esplorare.
- Un Comando Mercenario inizia sempre la battaglia con l'ordine "Opporre".

Un Comando Mercenario durante la battaglia.

- Un Comando Mercenario opererà normalmente durante la battaglia, ma sarà soggetto a regole diverse per quanto riguarda i nuovi ordini ed il test di comando, in relazione a come esso sia stato pagato.

Fase cinque: Nuovi Ordini.

Il successo nell'inviare nuovi ordini a un Comando Mercenario dipende come esso sia stato pagato.

Nel test dei Nuovi Ordini si applicano i seguenti modificatori:

- 1 se è stato pagato a costo intero;
- 2 se è stato pagato a metà paga;
- 4 se il C.M. è stato pagato a paga minima (1/4).

Fase sette: Test di Comando.

Il Test di Comando è l'effettivo test che misura la lealtà di un Comando Mercenario.

Nel Test di Comando si applicano i seguenti modificatori:

- 1 se è stato pagato a costo intero;
- 2 se è stato pagato a metà paga;
- 4 se è stato pagato a paga minima (1/4).

I seguenti risultati sostituiscono quelli previsti dal Test per i normali Comandi:

7 o +:

- I mercenari vedono la loro paga in pericolo e lotteranno ancora più duramente per proteggerla. Tutte le Unità di Mercenari vanno in sete di sangue, indipendentemente dalle reazioni dalle quali possano essere state influenzate. Piazzate un segnalino "sete di sangue" accanto ad ogni Unità mercenaria. Se alcune delle Unità erano disorganizzate, rimangono in tale stato.

6 - 5 : nessuna variazione

4 o meno:

si lancia di nuovo 1D6; al risultato ottenuto si aggiungono i seguenti modificatori:

- +2 se il Comando Mercenario è stato pagato a costo intero;
 - 2 se il Comando Mercenario è stato pagato a paga minima (1/4).
- (nessuna variazione se è stato pagato a metà paga).

Risultato:

6 : Tutte le Unità del Comando Mercenario sono demoralizzate

5-4: Tutto il Comando Mercenario abbandona immediatamente il campo di battaglia.

3 o meno:

- Rotta o tradimento. Il Comando Mercenario può cambiare schieramento, vedere **Cambiare schieramento**.

Cambiare schieramento.

- La prima volta che il Comando ottiene questo risultato esso cambia schieramento. Egli ora inizierà ad operare sotto il controllo del giocatore avversario. Il Comando Mercenario mantiene gli ordini ricevuti precedentemente, ma tali ordini sono indirizzati contro il precedente alleato.
- Il giocatore avversario può ora gestire il Comando Mercenario come meglio crede, può dare nuovi ordini e così via..
- Lo stato di pagamento del Comando Mercenario rimane invariato.
- Se questa situazione si verifica una seconda volta, il Comando Mercenario non tornerà a combattere per il precedente Condottiero, ma abbandonerà il campo.

USARE UN COMANDO MERCENARIO

Un esercito di Orchi ha ingaggiato un Comando Mercenario a metà paga. Durante il corso della battaglia, i Mercenari eseguono un Test di Comando. Il Test di Comando viene eseguito normalmente, ma i Mercenari devono anche contare un extra -2 perché sono solo a metà stipendio. Il risultato finale è 3, rendendo le cose complicate per il giocatore degli Orchi. Deve immediatamente effettuare un lancio di dado, e c'è una possibilità che il Comando Mercenario possa cambiare schieramento. Il giocatore degli Orchi tira 1D6, ed ottiene un 4. Poteva andare peggio: l'intero Comando Mercenario abbandona la battaglia e viene rimosso dal tavolo. Se i Mercenari fossero stati pagati a stipendio pieno, avrebbero combattuto meglio.

ARTIGLIERIA & GIGANTESCHE CREATURE

Solo certi eserciti possono utilizzare potenti armi da lancio a lunga gittata. Similmente, le gigantesche creature sono limitate a specifici eserciti. Consultate le LISTE DEGLI ESERCITI per vedere quali eserciti possano selezionarle.

BALLISTA E BALESTRA GIGANTE

- ❑ Usare il profilo dei Serventi se essi vengono fatti segno ad arma da lancio o combattono in corpo a corpo. Usare i profili della Ballista o della Balestra Pesante per calcolare gli effetti dei loro lanci di proiettili.
- ❑ Servono almeno due Serventi per lanciare i dardi con la Ballista o la Balestra Pesante con il massimo effetto. Se vi è un solo Servente non è possibile *oscurare il cielo*.
- ❑ La ballista si può muovere di 5 cm per ogni Servente vivente, fino ad un massimo di 10 cm.
- ❑ Usare il profilo della balestra nella tabella delle armi contro armature, non dimenticando di aggiungere la Forza della Ballista o della Balestra Pesante.

II CANNONE DA GUERRA DEI NANI

Regole Speciali del cannone da guerra

- ❑ Il cannone inizia la battaglia con 6 segnalini di salve di palle di cannone. E' possibile acquistare dei segnalini extra al costo di 40 punti ciascuno.
- ❑ Se il cannone non spara, ma è fatto bersaglio ad armi da lancio, i Serventi godono di copertura leggera.
- ❑ Il cannone da guerra ha una sola gittata: 75 cm.

Sparare

Prima determinate la carica di polvere da sparo per effettuare il tiro. Ogni carica di polvere da sparo costa un segnalino di salva.

- ❑ Il cannone può sparare una sola volta per Turno di gioco.
- ❑ Le cariche di polvere da sparo aumentano il Valore del cannone nel modo seguente:
- ❑ 1 carica ha un Valore di 8.
- ❑ 2 cariche hanno un Valore di 16.
- ❑ 3 cariche hanno un Valore di 24.
- ❑ Il numero massimo di cariche è 3.

Accensione.

Dopo aver scelto il numero di cariche, deve essere determinato cosa succede quando la miccia viene accesa – questa azione è chiamata accensione.

Metodo.

Lanciare 1D6 e modificate il risultato come segue:

–1 per ogni Servente in meno rispetto a 4

–1 Se non vi è il Capo dell'Unità

–1 Se i Serventi sono disorganizzati

–2 se i Serventi sono demoralizzati

–1 per una carica doppia

–2 per una carica tripla

Risultato

0 o meno:

- Il cannone esplose! Tutte le miniature entro 2,5 cm dalla basetta del cannone sono considerate uccise. Le miniature con Tiro Salvezza possono effettuarlo. Questo evento catastrofico causa un Test di Comando in questo Turno,

1:

- Il cannone fa cilecca e non ha alcun effetto sul bersaglio. Tutti i segnalini di salva usati per le cariche vengono tolti dal tavolo.

2:

- Caricamento errato. Il cannone spara ma con un –4 al suo Valore in questo turno.

3:

- Caricamento scarso., il cannone spara ma con un –2 al suo Valore in questo turno.

4:

- Nessun effetto.

5:

- Caricamento ottimale, +2 al Valore totale.

6:

- Caricamento eccellente, +4 al Valore totale.

Ordini e reazioni

- Il cannone non può muovere, indipendentemente dall'ordine con cui opera la sua Unità.
- Se il cannone opera con l'ordine Opporre, i Serventi si possono spostare per cercare una copertura.
- L'ordine Attaccare significa che il cannone deve sparare in ogni turno se ha munizioni.
- L'ordine Attendere significa che i Serventi devono restare a contatto di basetta con il cannone.
- Se i Serventi vanno in sete di sangue, essi dovranno sparare con il cannone con il massimo di cariche di polvere da sparo.

Muovere il cannone.

Il cannone può essere mosso a mano fino alla distanza di 2,5 cm per ogni 10 Serventi a contatto di base con esso. Tale distanza aumenta di +2,5 cm per ogni 5 punti di Valore a contatto di base col cannone. Il cannone non può muovere più veloce del movimento della più forte creatura che sia a contatto di base con esso.

* * *

IL GIGANTE DA GUERRA GOBLIN.

Il Gigante da guerra dei Goblins è l'arma più terrificante e distruttiva disponibile per un esercito di Goblins. È praticamente inarrestabile, ed è noto che elimina le Unità nemiche una dopo l'altra di guerrieri pesantemente armati, mentre sopporta ripetute raffiche di armi da lancio. Un Gigante di guerra, tuttavia, non è invulnerabile; qualsiasi colpo fortunato può ucciderne uno, causando un'ondata di allarme che attraversa l'esercito dei Goblins.

Note e Regole Speciali

Il Gigante da guerra e il suo equipaggio sono considerati come una Unità durante la battaglia. I Goblins sono uniti al Gigante nella tabella del profilo. I punti includono un Capo e un Alfiere (Personaggi Speciali). Il costo delle due balliste sono pure compresi in quello totale del profilo. Quando sparano con le Balliste si usa il profilo più basso. Se il Gigante è affetto da reazioni o è disorganizzato, lo sono pure le balliste.

Test e Reazioni

- ❑ Se il Gigante da guerra deve effettuare quattro o più Tiri Salvezza in ogni Fase e rimane vivo, egli deve effettuare il test appropriato (minaccia, perdite da armi da lancio o combattimento). Tutte le regole per le normali reazioni si applicano.
- ❑ Il Gigante da guerra può essere influenzato e riorganizzato come da Regolamento.
- ❑ Il Gigante da guerra può minacciare e contro-minacciare.
- ❑ Se il Gigante minaccia o contro-minaccia, l'Unità presa a bersaglio deve considerare due musicisti nemici – il Gigante ha l'abilità di urlare.

Sparare con le balliste dal Gigante

- ❑ Le balliste non possono tirare su due differenti bersagli. Esse devono tirare sullo stesso bersaglio.
- ❑ Il Gigante ha 6 segnalini di salve per le balliste.
- ❑ A causa delle enormi dimensioni del Gigante, le balliste possono tirare sopra le configurazioni di terreno difficoltoso, a condizione che il Gigante da guerra sia a contatto di base con esse.
- ❑ Per lo stesso discorso, il Gigante può essere bersagliato da armi da Unità di armi da lancio nemiche. In questo caso egli gode di copertura leggera.
- ❑ Le balliste possono tirare nella Fase delle Armi da lancio anche se il Gigante è ingaggiato in combattimento. Però non possono tirare sulle Unità nemiche che siano ingaggiate in combattimento col Gigante.

Morte o fuga del Gigante da guerra

- ❑ Se il Gigante viene ucciso o messo in fuga l'equipaggio di Goblin che è con lui segue la stessa sorte.
- ❑ L'esercito dei Goblins deve effettuare un Test di Comando nel turno in cui il Gigante è stato ucciso o messo in fuga.

Il Gigante da guerra con lo Stendardo dell'esercito.

Con un costo extra di 50 punti uno Stendardo dell'esercito può essere innalzato sul Gigante da guerra.

- ❑ Lo Stendardo si muove assieme al Gigante da guerra.
- ❑ Finché il Gigante vive lo Stendardo resta e fornisce i suoi bonus durante il test di Comando.
- ❑ Lo Stendardo dell'esercito non può essere abbattuto.
- ❑ Se il Gigante viene ucciso o messo in fuga, lo Stendardo è considerato distrutto, un test di Comando deve essere effettuato senza più il beneficio dello Stendardo.

* * *

IL MAMMOUTH DA GUERRA DEI BARBARI

Note e Regole Speciali

Il Mammouth da guerra e il suo equipaggio sono considerati come una Unità durante la battaglia: i Barbari sono uniti al Mammouth nella tabella del profilo. I punti includono un Capo (Personaggio Speciale); il costo degli Arcieri è pure incluso nel costo totale. Gli Arcieri usano il profilo più basso quando effettuano i tiri. Se il Mammouth è affetto da reazioni o è disorganizzato, lo sono pure gli Arcieri.

Test e Reazioni

- ❑ Se il Mammouth da guerra deve effettuare quattro o più Tiri Salvezza in ogni Fase e rimane vivo, egli deve effettuare il test appropriato (minaccia, perdite da armi da lancio o combattimento). Tutte le regole per le normali reazioni si applicano.
- ❑ Il Mammouth da guerra può essere influenzato e riorganizzato come da Regolamento.
- ❑ Il Mammouth da guerra può minacciare e contro-minacciare.
- ❑ Se il Mammouth minaccia o contro-minaccia, l'Unità presa a bersaglio deve considerare un musico nemico – il Mammouth ha l'abilità di barrire.

Arcieri che tirano dal Mammouth

- ❑ Gli Arcieri hanno sei segnalini di salve come da Regolamento.
- ❑ Gli Arcieri possono tirare durante la Fase Armi da Lancio anche mentre il mammouth sia ingaggiato in combattimento. Essi possono bersagliare Unità nemiche con le quali il Mammouth stia combattendo.

Morte o fuga del Mammouth da guerra

- ❑ Se il Mammouth viene ucciso o messo in fuga l'equipaggio di Barbari segue la sua stessa sorte.

Il Mammouth da guerra con lo Stendardo dell'esercito.

Con un costo extra di 50 punti uno Stendardo dell'esercito può essere innalzato sul Mammouth da guerra.

- ❑ Lo Stendardo si muove assieme al Mammouth da guerra.
- ❑ Finché il Mammouth vive lo Stendardo resta e fornisce i suoi bonus durante il test di Comando.
- ❑ Lo Stendardo dell'esercito non può essere abbattuto.
- ❑ Se il Mammouth viene ucciso o messo in fuga, lo Stendardo è considerato distrutto, un test di Comando deve essere effettuato in questo turno.

* * *

DRAGO MERCENARIO

Regole Generali

- ❑ I Draghi Mercenari possono essere usati in Comandi Mercenari. Tutte le regole dei mercenari si applicano anche ad essi.
- ❑ I Draghi Mercenari non possono essere Condottieri, Generali o Individuali.
- ❑ Con un aggiunta di 10 punti al suo costo il Drago può essere anche Campione.
- ❑ Il costo per il Capo è già incluso nel suo costo totale.
- ❑ Se il Drago viene minacciato esso include un musico e una Creatura Terribile amica nel test delle minacce, a condizione che chi lo minaccia abbia Valore inferiore.
- ❑ Se il Drago deve effettuare quattro o più Tiri Salvezza in una sola volta, egli deve effettuare il test appropriato e segue qualsiasi potenziale reazione.
- ❑ Il Drago ha due indicatori di movimento. Il più piccolo dei due è la distanza che la creatura può compiere sul terreno (cioè quando non vola) e la maggiore è la distanza che compie quando vola.

Soffio del Drago

Il Soffio del Drago deve essere usato con cautela – un Drago senza più Soffio fugge dal campo di battaglia.

- ❑ Il Soffio del Drago è rappresentato sul tavolo da segnalini appositi. Essi sono piazzati vicino al modello del drago e muovono assieme ad esso.
- ❑ Tutti i draghi iniziano la battaglia con 6 segnalini di Soffio.
- ❑ I segnalini rappresentano la riserva di Soffio a disposizione del Drago.
- ❑ La gittata del Soffio del drago è di 15 cm. Il Soffio viene utilizzato durante la Fase Armi da lancio.
- ❑ Il giocatore annuncia che sta per usare il Soffio del Drago e lancia 1D6. La somma dei risultati dei dadi è il costo in segnalini di Soffio del Drago.
- ❑ Se il Drago non ha sufficienti segnalini di Soffio egli non può respirare e fuggirà immediatamente dal campo di battaglia.
- ❑ Utilizzate il profilo quando calcolate gli effetti del Soffio del Drago, non importa quanti segnalini abbiate utilizzato, il Valore è indicato negli elenchi degli eserciti (vedere la lista dei Draghi Mercenari).
- ❑ Si applicano le normali regole per i tiri per ferire e per uccidere.

* * *

GIGANTI MERCENARI

Regole Generali

- ❑ I Giganti Mercenari possono essere usati solo in Comandi Mercenari. Si applicano tutte le regole dei Mercenari.
- ❑ I Giganti Mercenari non possono essere Condottieri, Generali o Individuali.
- ❑ Aggiungete 10 punti al loro costo se volete che il Gigante sia anche Campione.
- ❑ Il costo del Capo è già compreso nel costo totale.
- ❑ Se il Gigante viene minacciato esso può includere un musico e una creatura terribile amica nel test delle minacce, a patto che chi lo minaccia abbia Valore inferiore.
- ❑ Se il Gigante deve effettuare quattro Tiri salvezza in un qualsiasi momento, egli deve fare i test relativi, e deve sottostare alle eventuali potenziali reazioni.

* * *

RULES UPDATE by NICK LUND

Nel “*Rules Update*” di Nick Lund, (*documento di 4 pagine che si presume fosse stato allegato ad uno dei numeri della rivista Warrior*)²⁶ erano state inserite le regole di utilizzo di quest’altro Gigante, che qui riportiamo. Per il profilo vedere la lista delle tabelle dei profili dei Mercenari, dove ci sono anche quelli delle altre Creature inserite in questa Sezione del *F.W. Compendio by Nick Lund*”.

IL GIGANTE BARBARO

Regole Speciali

- ❑ Il costo [indicato nella tabella del profilo] include quello del Capo e dell’Alfiere.
- ❑ Se il Gigante deve effettuare quattro o più Tiri Salvezza in ogni Fase e rimane vivo, egli deve effettuare il test appropriato (minaccia, perdite da armi da lancio o combattimento). Tutte le regole per le normali reazioni si applicano.
- ❑ Il Gigante può essere influenzato e riorganizzato come da Regolamento.
- ❑ Il Gigante può minacciare e contro-minacciare.
- ❑ Se il Gigante minaccia o contro-minaccia, l’Unità presa a bersaglio deve considerare due musici nemici – il Gigante ha l’abilità di urlare.

Morte o fuga del Gigante Barbaro

- ❑ L’esercito dei Barbari deve effettuare un Test di Comando nel turno in cui il Gigante è stato ucciso o messo in fuga.

Il Gigante Barbaro con lo Stendardo dell’esercito

- ❑ Con un costo extra di 50 punti uno Stendardo dell’esercito può essere innalzato sul Gigante Barbaro.
- ❑ Lo Stendardo si muove assieme al Gigante.
- ❑ Finché il Gigante vive lo Stendardo resta e fornisce i suoi bonus durante il test di Comando.
- ❑ Lo Stendardo dell’esercito non può essere abbattuto.
- ❑ Se il Gigante viene ucciso o messo in fuga, lo Stendardo è considerato distrutto, un test di Comando deve essere effettuato senza più il beneficio dello Stendardo.

Lanciatore di massi

Durante la fase Armi da lancio il Gigante ha l’abilità di lanciare massi in base alle seguenti regole e metodo.

- ❑ Il Gigante inizia la battaglia con due massi. usate li segnalini di salva, fatevi i vostri segnalini di massi, oppure persino usate delle piccole pietre.
- ❑ Segnalini extra di massi possono essere acquistati al costo di 25 punti per ogni masso.
- ❑ Il Gigante non può iniziare la battaglia con più di quattro massi.
- ❑ La gittata dei massi lanciati è di 10 cm.
- ❑ Non vi è né lunga né corta .
- ❑ Il Gigante può “oscurare il cielo” con un massimo di due massi per turno.
- ❑ Il Gigante può lanciare i massi durante la fase Armi da lancio ed anche mentre egli è in combattimento. Egli può bersagliare l’Unità con la quale stia combattendo.
- ❑ Il Gigante non può lanciare massi al di sopra di qualsiasi Unità.
- ❑ Il Gigante non può prelevare dei massi dal terreno del campo di battaglia.

Metodo di lancio dei massi

- ❑ **Tiro per colpire.** Per ogni masso lanciare 1D6. Ogni 1 equivale a fallito. Il risultato del dado è il numero di colpi a segno.
- ❑ **Tiro per uccidere.** Si applicano le normali regole.

²⁶ La fotocopia del documento è stata riprodotta in formato pdf ed è scaricabile dal sito della Mirliton.

INDIVIDUALI

I Personaggi Individuali sono spesso elementi importanti nel gioco FANTASY WARRIORS. Utilizzati bene, possono essere decisivi. Sono anche uno degli elementi che rende FANTASY WARRIORS entusiasmante per il senso di varietà e azione. I giocatori spesso prestano particolare attenzione alla pittura dei loro Personaggi Individuali in riconoscimento di questo contributo speciale. Ora presentiamo un'ulteriore selezione di Personaggi Individuali potenti e intriganti per dare ancora più varietà al vostro gioco FANTASY WARRIORS.

EROE PALADINO

I Paladini sono gli eroi del più alto ordine. Essi rappresentano la suprema impersonificazione della Luce e della Vita. Essi hanno il medesimo profilo di un Eroe, con in aggiunta i seguenti poteri.

- ❑ Se il Paladino è a contatto di base con una Unità della sua stessa razza, tale Unità sarà immune dal terrore generato da Creature Terribili e dal Gelo di Sangue generato da alcune creature non-morte.
- ❑ I Paladini non possono operare con gli eserciti che schierino Orchi, Goblins, Trolls o Ogres, inclusi quelli nei Comandi Alleati o Mercenari.
- ❑ Tutte le altre regole applicabili agli Eroi si applicano anche ai Paladini.

DISTRUTTORE

Il Distruttore è una pura macchina da guerra con un solo scopo: inquadrare, ingaggiare e distruggere il nemico. Essi sono usati solo per combattere, e servono egregiamente a questo scopo.

- ❑ Non è richiesto di effettuare il Test di Comando se il Distruttore viene ucciso (o messo in fuga, nel caso si sia unito ad una Unità).
- ❑ Se dovesse essere ucciso il Condottiero, il Distruttore resterà sul campo di battaglia per vendicarlo (si applica al Distruttore la regola prevista in questo caso per l'Eroe).
- ❑ Nel caso di un Test di Comando, se è presente il Distruttore si applicano i seguenti modificatori:
 - ◆ +1 se il Distruttore sta combattendo, cioè se è a contatto di base con un nemico
 - ◆ -1 se invece il Distruttore non sta combattendo.

CECCHINO

I Cecchini sono tiratori micidiali; sono Personaggi Individuali che sono in grado di colpire un Individuale nemico con una sola freccia invece delle molte raffiche richieste ad un'intera Unità.

Regole dei Cecchini.

Queste regole sostituiscono quelle di Tirare contro Miniature Singole (vedere il Regolamento di FANTASY WARRIORS – pagina 37). solo quando si usa il Personaggio Individuale del Cecchino.

- ❑ Il Cecchino può solo tirare contro Individuali, Condottieri e Generali che non siano a contatto di base con una Unità.
- ❑ Nel caso di un gruppo di Individuali (ad esempio un Mago e un Generale) il Cecchino può scegliere quale sia il suo bersaglio.
- ❑ Il Cecchino non può effettuare salve, può solo tirare una volta per turno.
- ❑ Il Cecchino non abbisogna di segnalini di salve – egli può tirare una volta in ogni turno, senza limitazioni.
- ❑ Il Cecchino non può mai usare le frecce avvelenate.

- ❑ Si applica la normale regola della Linea di vista.
- ❑ Il Cecchino non può tirare se egli è ingaggiato in combattimento.
- ❑ Se un Cecchino è a contatto di base con una Unità, egli non può usare le sue abilità di tiratore. Se l'Unità è armata con armi da lancio, egli può aggiungere il suo Valore durante i tiri.
- ❑ Se un Cecchino è unito a contatto di base con Individuali amici, Condottiero o Generali può sempre usare le sue abilità di tiratore.

Cecchinaggio – Metodo.

Tirate 1D6 e applicate i seguenti modificatori:

–1 per Luce Sfavorevole

Risultato:

Corta distanza:

3,4,5 o 6 è un colpo a segno. Eseguire il Test del Tiro per Ferire (vedere il Regolamento).

Gli Individuali che risultano uccisi possono tentare il Tiro Salvezza a loro disposizione.

Lunga distanza:

4,5 o 6 è un colpo a segno. Eseguire il Test del Tiro per Ferire (vedere il Regolamento).

Gli Individuali che risultano uccisi possono tentare il Tiro Salvezza a loro disposizione.

Profilo del Cecchino (Nota del Naran Team):

L'indicazione fornita da Nick Lund riguardo a quale è il profilo da utilizzare per il Cecchino è riportata in una nota che è stata inserita negli elenchi degli eserciti ai quali questo Individuale risulta assegnato:

Cecchino.

- ❑ Utilizzate il profilo di un qualsiasi guerriero da Voi scelto, che volete trasformare in Cecchino; la qualità deve sempre essere la maggiore (quindi prendete quella nella casella "Miglioramento"). Il costo in punti è quello del profilo del guerriero scelto, moltiplicato per 10.

Nota del Naran Team:

- ❑ Come si può notare dalle nota sopra riportata, non è specificato di quale guerriero si tratti; si può presumere che si possa scegliere un guerriero di una qualsiasi Unità dotata di armi da lancio, oppure anche di un Individuale che abbia in dotazione un'arma da lancio.
- ❑ **Per il sistema di gioco di Naran Fantasy Wars, abbiamo ritenuto di non inserire negli elenchi degli eserciti di Naran il Cecchino, in quanto lo riteniamo più adatto ad un gioco di ruolo che non ad un wargame quale è FANTASY WARRIORS.**

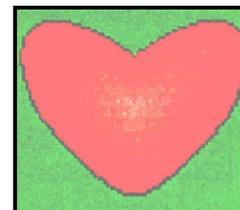
* * *

INCANTATRICE AMAZZONE

L'Incantatrice ha il potere di ammaliare le Unità nemiche, rendendole incapaci di agire in conformità alla propria volontà.

Il Potere di Incantamento.

- ❑ Ogni Incantatrice inizia la battaglia con 6 segnalini di Potere di Incantamento.
- ❑ Il Potere di Incantamento è a disposizione solo di una Incantatrice
- ❑ L'Incantatrice deve avere linea di vista sul bersaglio.
- ❑ Quando evoca questo potere, l'Incantatrice non deve essere a contatto di basetta con alcuna altra miniatura.
- ❑ L'Unità bersaglio non deve essere soggetta a reazioni.
- ❑ L'Unità bersaglio non deve essere ingaggiata in combattimento.
- ❑ I Personaggi Individuali non sono soggetti al Potere di Incantamento.



Distanza di incantamento.

- ❑ corta distanza: entro i 30 cm
- ❑ lunga distanza: da 30 a 60 cm.

Metodo.

- ❑ Il Giocatore che desidera utilizzare una Incantatrice annuncia che egli sta per usare il Potere di Incantamento. Egli piazzerà un segnalino di incantamento accanto all'Unità nemica bersaglio.
- ❑ Si un Test di Qualità e si applichino i seguenti modificatori:
 - 2 se l'Unità bersaglio è priva del Capo
 - 2 se l'Unità è tribale
 - 3 se l'Unità è stupida
 - 1 se l'Incantatrice è in corta distanza
 - +2 se l'Unità è disciplinata
 - +1 se l'Unità bersaglio è in luce sfavorevole
 - +1 se l'Incantatrice è in lunga distanza

Risultati:

- 0 o meno:** L'Unità è incantata. Per tutto il tempo durante il quale l'Unità è incantata, il segnalino dell'incantamento resterà accanto all'Unità.
- 1 o 2:** L'incantamento non ha avuto effetto. L'Unità bersaglio diventa disorganizzata. L'Incantatrice recupera il segnalino dell'incantamento.
- 3 o 4:** L'incantamento non ha avuto effetto, l'Unità nemica non subisce reazioni e l'Incantatrice perde un segnalino di potere.
- 5 o più:** L'incantesimo è fallito del tutto. L'Unità nemica bersaglio non subisce reazioni di alcun tipo; l'Incantatrice perde due punti di Potere di Incantamento; se l'Incantatrice non ha più segnalini di incantamento o non ne ha a sufficienza, il suo potere si è consumato - tutte le Unità che sono incantate cessano di sottostare al suo potere e possono quindi nuovamente agire in base agli Ordini con i quali prima operavano. Tutti i segnalini dell'incantamento vengono eliminati appena l'Incantatrice perde il suo potere e lei non avrà più questo potere per tutto il resto della battaglia.

Unità Incantate.

- ❑ Una Unità incantata deve muoversi alla massima velocità verso l'Incantatrice.
- ❑ L'Unità non potrà rallentare attraversando un terreno difficoltoso.
- ❑ Quando raggiunge l'Incantatrice si fermerà restando a contatto di basetta con lei.
- ❑ Finché resta incantata, una Unità non potrà mai ingaggiare in nessun modo un nemico.

Minacciare una Unità Ammalata.

Se una Unità incantata viene minacciata, l'incantamento sarà subito interrotto e l'Unità tornerà ad operare in base agli Ordini che aveva ricevuto. Il segnalino dell'incantesimo tornerà all'Incantatrice. L'Unità non potrà controminacciare durante il turno nel quale si è liberata dall'incantamento.

Effetti delle armi da tiro sulle Unità Ammaliate.

Se una Unità incantata viene fatta segno alle armi da lancio, essa sarà liberata automaticamente dall'incantesimo e tornerà ad operare in base agli Ordini che aveva ricevuto. I segnalino dell'incantesimo tornerà all'Incantatrice. L'Unità non potrà effettuare tiri con le proprie armi da lancio durante il turno nel quale si è liberata dall'incantamento.

Unità incantate ingaggiate in combattimento.

Se una Unità incantata viene ingaggiata in combattimento, essa sarà liberata automaticamente dall'incantamento e tornerà ad operare in base agli Ordini che aveva ricevuto. Il segnalino dell'incantamento tornerà all'Incantatrice. L'Unità non può combattere in questo turno.

Unità Incantate attaccate con altri incantesimi.

- Se una Unità incantata viene attaccata da incantesimi, l'incantamento sarà immediatamente annullato e l'Unità tornerà ad operare in base agli Ordini che aveva ricevuto. Il segnalino dell'incantamento tornerà all'Incantatrice. L'Unità è libera di decidere se vorrà manovrare, minacciare, tirare con armi da lancio, combattere, ecc.

Rottura dell'incantamento.

- L'incantamento può essere rotto durante la fase dell'Influenza. Il Generale può visitare l'Unità ammalata e mettere in atto l'azione di Influenza prevista nella Fase sei - Influenza (vedere Regolamento). Se il Generale ha successo l'Unità ritorna nello stato normale (OK status). Il segnalino dell'incantamento è perso dall'Incantatrice.
- E' consentito al Giocatore che controlla un'Unità ammalata di farla minacciare o attaccare, con armi da tiro o in combattimento o con incantesimi e magie distruttive, da sue Unità per liberarla dall'influenza dell'incantamento. Questa è una drastica soluzione e dovrà essere messa in atto con cautela!

Test dei Nuovi Ordini e Unità Incantate.

- Durante il Test dei Nuovi Ordini, per ogni Unità Incantata si avrà una penalità di -1.
- Se il risultato sarà O.K., l'incantamento è rotto e tutte le Unità Incantate ritornano ad operare in base ai nuovi Ordini. I segnalini di Incantamento ritorneranno all'Incantatrice.
- Qualsiasi altro risultato (con l'eccezione delle reazioni) significa che l'Unità resta ammalata, altrimenti sarà soggetta alle appropriate reazioni

Test di Comando e Unità Incantate.

- Qualsiasi reazione annullerà l'Incantamento. I segnalini di Incantamento ritorneranno all'Incantatrice.

INCANTAMENTO

Un'Unità di arcieri umani veterani sta per essere incantata da un'Incantatrice. Il giocatore degli arcieri umani fa un tiro di qualità per i suoi arcieri veterani. Lancia 1D6 e ottiene come risultato 3. Questo è modificato con +1 per i veterani e +2 perché l'Unità è disciplinata, facendo salire il punteggio totale a 6. L'incantesimo fallisce, l'Incantatrice perde 2 segnalini incantamento e deve toglierli dal gioco. Essa è stata fortunata perché ha ancora un segnalino con lei, il che significa che il suo potere non è ancora stato del tutto speso.

DRUIDI

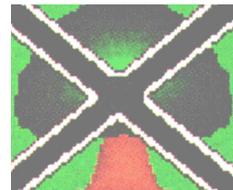
I Druidi hanno dei particolari poteri coi quali essi modificare il terreno su cui si combatte la battaglia. Essi usano il potere magico allo stesso modo dei Maghi, e tutte le regole riguardanti i Maghi e il potere magico sono applicabili ai Druidi. Tutte le regole speciali o le eccezioni vengono fornite qui di seguito.

Regole Generali.

- ❑ Il potere druidico agisce sulle configurazioni di terreno.
- ❑ Il potere druidico viene utilizzato durante la Fase di Movimento, all'inizio del movimento del Druido.
- ❑ La miniatura del Druido deve essere a contatto di basetta con la configurazione di terreno.
- ❑ Come per la magia, il potere druidico viene pagato usando dei segnalini di punti magia.
- ❑ Il potere druidico, una volta attivato, può essere mantenuto durante le successive fasi di Movimento.
- ❑ Il giocatore del Druido dichiara di voler mantenere il potere druidico.
- ❑ La miniatura del Druido deve rimanere a contatto di basetta con la configurazione di terreno interessata.
- ❑ Il Druido non si può muovere se sta attivando o mantenendo il potere druidico su una configurazione di terreno.

Creare terreni intransitabili.

Creare terreni impraticabili trasformerà la configurazione di un terreno transitabile o difficoltoso in un terreno intransitabile per le creature nemiche che lo attraversino, ma allo stesso tempo permetterà alle creature amiche di attraversarlo normalmente. Questa regola non si applica alle creature volanti che si trovino in volo.



Costo del potere magico.

- ❑ Lanciate 2D6 per attivare il potere: il totale del risultato dei dadi fornisce il costo iniziale in potere magico.
- ❑ Per mantenere il potere lanciate 1D6. Il risultato del dado fornisce il costo in potere magico per mantenere il potere.

Attivazione del potere.

- ❑ Durante la Fase di Movimento il giocatore del Druido dichiara che egli ha attivato il potere druidico, ed ha creato un terreno intransitabile.
- ❑ La miniatura del Druido deve essere a contatto di basetta con la configurazione di terreno trasformato.
- ❑ Il giocatore del Druido lancia 2D6 e paga il totale con i segnalini di potere druidico (normali segnalini di punti magia)
- ❑ Egli piazza un segnalino rappresentante il terreno intransitabile accanto alla miniatura del Druido.

Mantenimento del potere.

- ❑ Durante la successiva Fase di Movimento il giocatore del Druido dichiara che egli sta mantenendo il potere druidico.
- ❑ La miniatura del Druido deve ancora essere a contatto di basetta con la configurazione del terreno trasformato.
- ❑ Il giocatore del Druido lancia 1D6 e paga il totale con i segnalini di potere druidico (normali segnalini di punti magia)
- ❑ Se il Druido non è in grado di pagare il potere magico oppure viene ucciso, il potere viene immediatamente annullato ed il segnalino di terreno impraticabile viene rimosso.

- ❑ Per interrompere l'incantesimo, il Druido può allontanarsi dal terreno oppure decidere di non pagare il costo del mantenimento; in entrambi i casi il segnalino di terreno intransitabile viene rimosso.

Effetti.

- ❑ Il terreno intransitabile produce i seguenti effetti:
- ❑ La configurazione di terreno in questione verrà considerata intransitabile a tutte le Unità nemiche, compresi i Personaggi Individuali, Condottieri e Generali.
- ❑ La stessa configurazione di terreno sarà invece considerata transitabile dalle Unità e Personaggi Individuali amici, compresi il Condottiero ed i Generali.
- ❑ Qualsiasi Unità nemica, Personaggio Individuale, Condottiero o Generale, che si trovi o stia attraversando il terreno reso intransitabile, sarà impedita dall'effettuare qualsiasi movimento finché il potere druidico viene mantenuto. Essa potrà agire normalmente, per tutti gli altri aspetti, ma non potrà effettuare alcun movimento.
- ❑ Se una Unità nemica dovesse andare in rotta per effetto di un test di reazione, essa sarà rimossa dal tavolo come da Regolamento. Qualsiasi altra reazione abbia effetto sull'Unità in questione, essa agirà sull'Unità come prevede il Regolamento, tranne per quanto riguarda il Movimento, che rimane impedito finché il potere druidico viene mantenuto.

Creare terreni ostili

Finché viene mantenuto, questo potere trasforma un normale terreno in un terreno potenzialmente letale, che avrà effetto su tutte le creature, amiche e nemiche.



Costo del potere magico.

- ❑ Lanciate 2D6 per attivare il potere: il totale del risultato dei dadi fornisce il costo iniziale in potere magico.
- ❑ Per mantenere il potere lanciate 1D6. Il risultato del dado fornisce il costo in potere magico per mantenere il potere.

Attivazione del potere

- ❑ Durante la fase di Movimento il giocatore del Druido dichiara che egli ha attivato il potere druidico, ed ha creato un terreno ostile.
- ❑ La miniatura del Druido deve essere a contatto di basetta con la configurazione di terreno che si intende trasformare.
- ❑ Il giocatore del Druido lancia 2D6 e paga il totale con i segnalini di potere magico (normali segnalini di punti magia)
- ❑ Egli piazza un segnalino rappresentante il terreno ostile accanto alla miniatura del Druido.

Mantenimento del potere

- ❑ Durante la successiva fase di Movimento il giocatore del Druido dichiara che egli sta mantenendo il terreno ostile con il potere druidico.
- ❑ La miniatura del Druido deve sempre essere a contatto di basetta con la configurazione di terreno trasformato.
- ❑ Il giocatore del Druido lancia 1D6 e paga il totale con i segnalini di potere druidico (normali segnalini di punti magia).
- ❑ Se il Druido non è in grado di pagare il potere magico oppure è stato ucciso, il potere immediatamente viene annullato ed il segnalino di terreno ostile viene rimosso.
- ❑ Per interrompere l'incantesimo, il Druido può allontanarsi dal terreno oppure decidere di non pagare il costo del mantenimento con i punti di potere magico; in entrambi i casi il segnalino di terreno ostile viene rimosso.

Effetti.

Il terreno ostile produce i seguenti effetti:

- ❑ La configurazione di terreno in questione verrà considerata ostile a tutte le Unità, Personaggi Individuali, Condottieri e Generali.
- ❑ Gli effetti del terreno ostile agiranno immediatamente, appena il Druido inizia o mantiene il potere. Qualsiasi creatura si venga a trovare sul terreno diventato ostile ne patirà le conseguenze.
- ❑ Le creature che si trovano su un terreno ostile potranno muovere durante la loro Fase di Movimento.
- ❑ Le creature che si trovano su un terreno ostile subiranno le conseguenze qui sotto indicate.

Unità su terreni ostili.

- ❑ Il giocatore del Druido lancia 12D6 per ogni Unità che si trova sul terreno ostile. Ogni 6 equivale ad un ucciso. Le perdite causate da un terreno ostile saranno calcolate come se fossero state causate da armi da lancio; si applicano le normali regole previste i Personaggi Speciali, Individuali e Tiri Salvezza.
- ❑ Per gli Individuali, Condottieri, Generali non a contatto di basetta con una Unità, il giocatore del Druido lancia 2D6 per ogni miniatura. Ogni 6 equivale ad un ucciso. Il Personaggio può effettuare il suo Tiro Salvezza.

CREARE TERRENI OSTILI

Un Druido sta creando un terreno ostile. Egli è a contatto di basetta con la configurazione di terreno e ha 25 punti di potere magico. Durante la Fase di Movimento, il giocatore del Druido annuncia la sua intenzione di creare un terreno ostile, e tira 2D6: esce un 9 – successo! La configurazione di terreno è ora ostile e il giocatore del Druido posiziona un segnalino “*terreno ostile*” accanto alla configurazione del terreno. Nel successivo turno di Movimento il potere viene mantenuto: il druido ha 16 punti potere magico rimanenti, quindi non avrà problemi a mantenere il terreno ostile. Il giocatore annuncia la sua intenzione e tira un dado. Esce un 3, il potere viene mantenuto, il segnalino terreno ostile rimane e il Druido ha ancora 13 punti di potere magico rimanenti.

Note aggiuntive del Naran Team

Creare Terreni Intransitabili

- ❑ Finché dura l'incantesimo, le Unità nemiche che vi stazionano o lo attraversano saranno considerate anche disorganizzate. Gli Individuali non saranno disorganizzati ma avranno un -1 al tiro per Colpire nel combattimento corpo a corpo.
- ❑ Questo incantesimo può essere disperso solo da un altro Mago che abbia anche i poteri dei Druidi.

Creare Terreni Ostili.

- ❑ Rimosse le perdite causate dal terreno ostile, si effettuino i tiri salvezza e i test di reazione come da Regolamento.
- ❑ Questo incantesimo può essere disperso solo da un altro un altro Mago che abbia anche i poteri dei Druidi.

Creare contemporaneamente un Terreno Intransitabile ed un Terreno ostile sulla stessa configurazione di terreno.

Sebbene non sia specificato, è nostra opinione che un Mago—Druido non possa trasformare una configurazione di terreno in terreno intransitabile e poi, se la trasformazione ha avuto successo, subito dopo crearla anche ostile.

Si ritiene però che due Maghi-Druidi dello stesso esercito o uno per parte di entrambi gli schieramenti, lo possano fare. In base all'iniziativa, il primo Mago-Druido che potrebbe muovere, se è già a contatto col terreno, o se muovendo vi arriva, può modificare il terreno facendolo diventare intransitabile oppure ostile, a sua scelta. Un altro Mago-Druido, quando tocca a lui muovere si porta a contatto con detto terreno, se già non lo sia, e può procedere alla trasformazione dello stesso utilizzando l'altro incantesimo: cioè se il terreno è stato creato intransitabile dal primo Mago-Druido, lui lo trasforma anche in ostile (o viceversa).

Toccherà poi ai due Maghi-Druidi attivare nei turni seguenti gli incantesimi per il mantenimento del terreno nei due stati da essi creati.

Evocare uno degli Spiriti della foresta.

Il Druido può usare i suoi poteri per evocare e controllare uno degli Spiriti della foresta. Mentre mantiene il potere, il Druido può mandare lo Spirito della foresta a cercare ed attaccare il nemico. Controllare uno Spirito della foresta è un'azione pericolosa: il controllo può venire meno ed il Druido può trovarsi ad essere la vittima anziché l'aggressore.

Costo in potere magico

- ❑ Evocazione: si tirino 2D6, il risultato è il costo in punti di potere magico dell'evocazione dello Spirito della Foresta.
- ❑ Controllo: si tiri 1D6, il risultato determinerà il costo in punti di potere magico per controllare lo Spirito della foresta

Evocazione dello Spirito della foresta

- ❑ Durante la Fase di Movimento il giocatore che controlla il Druido annuncia che egli sta evocando uno Spirito della foresta.
- ❑ La miniatura del Druido deve trovarsi a contatto di basetta con una configurazione di terreno sulla quale ci sia almeno un modello di un albero.
- ❑ Il giocatore del Druido lancia 2D6 e paga il corrispondente del risultato con altrettanti punti magia.
- ❑ Egli piazza il modello dello Spirito della foresta vicino al modello del Druido e toglie il modello di un albero dalla configurazione di terreno.
- ❑ Lo Spirito della foresta evocato non può muovere in questo turno.

Controllare lo Spirito della foresta

- ❑ Durante la Fase di Movimento il giocatore che controlla il Druido può annunciare che egli sta controllando lo Spirito della foresta.
- ❑ Finché controlla lo Spirito della foresta il Druido non si può allontanare dalla configurazione di terreno dalla quale lo Spirito è stato evocato.
- ❑ Il giocatore del Druido lancia 1D6 e paga il corrispondente del risultato con altrettanti punti magia.
- ❑ Se il Druido non è in grado di pagare il costo di potere magico oppure viene ucciso, il potere immediatamente svanisce ed il modello dello Spirito della foresta viene tolto dal tavolo.
- ❑ Se il Druido non vuole più controllare lo Spirito della Foresta dovrà semplicemente non pagare il costo in punti magia per il controllo. Lo Spirito della Foresta verrà immediatamente rimosso dal tavolo da gioco.
- ❑ Se con il lancio del dado si ottiene come risultato "1", il Druido incontrerà gravi difficoltà a controllare lo Spirito della foresta. Il costo in punti magia viene sempre pagato, ma il Druido deve effettuare un Tiro salvezza e nessun Sacerdote o Mago può intervenire. Se il Druido muore lo Spirito della foresta viene anch'esso rimosso immediatamente dal tavolo. Se il Tiro Salvezza viene superato con successo, il controllo dello Spirito della foresta torna al Druido ed egli può continuare a controllarlo.
- ❑ Finché lo Spirito della foresta rimane in gioco esso è considerato come se fosse un Individuale, si muove e combatte di conseguenza.
- ❑ Il Druido può controllare solo uno Spirito della foresta per volta.

Lo Spirito della Foresta ha il seguente profilo (**versione NARAN**):

Spirito della Foresta (basetta cm. 7,5 x 7,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Spirito	Elite	Fan.	.+10	-6	10	xp	c&z	30	6+2F	si	no	-	-	-	-

Nota.

Sulla rivista **Warrior** vennero pubblicate le regole per altri due incantesimi dei Druidi: **vedere nella sezione "WARRIOR" le regole per questi due incantesimi:**

- ❑ **Creare un terreno**
- ❑ **Cerchio della Quercia Druidica**

INCANTESIMI

I praticanti delle arti magiche non si accontentano mai dei poteri e delle conoscenze che hanno a disposizione. Essi si impegnano sempre per il miglioramento e l'innovazione. Ecco alcuni nuovi incantesimi che sono diventati generalmente conosciuti tra gli addetti ai lavori, fino alla loro pubblicazione nell'elenco originale.

NUOVI INCANTESIMI MAGICI.

Quando si usa la parola Mago (*Wizard*), ci si riferisce anche alle Streghe (*Witches*) ed ai Maghi Non-morti (*Liches*).

TERRORE ARCANO (*Arcane terror*)

Questo incantesimo obbliga una Unità a dover effettuare immediatamente un Test di minacce, come se fosse stata minacciata da una Creatura Terribile con maggior Valore. Se un Paladino (o personaggio analogo, avente gli stessi poteri) è a contatto di basetta con l'Unità minacciata, essa sarà immune a questo incantesimo.

Costo:

- ❑ 1 P.M. per ogni 30 cm o frazione di distanza del Mago dall'Unità bersaglio;
- ❑ 1 P.M. per ogni Punto Valore dell'Unità, incluso quello di eventuali Personaggi Individuali uniti ad essa. Se una Unità ha un doppio profilo, come ad esempio quelle di Cavalleria, si prenderà in considerazione il profilo col Valore più alto (*di solito quello della cavalcatura*).
- ❑ Lanciate 1D6 e modificate il costo nel modo seguente:

Risultato:

1-2 = Il costo verrà dimezzato (arrotondamento per difetto)

3-4 = il costo rimane lo stesso, come sopra calcolato

5-6 = il costo raddoppia.

Metodo.

- ❑ Deve esistere linea di vista del Mago sul suo bersaglio
- ❑ Calcolate il costo dell'incantesimo, come sopra indicato.
- ❑ L'Unità dovrà effettuare immediatamente un Test di Minaccia, come se a minacciarla fosse stata una Creatura Terribile avente maggior Valore.
- ❑ Se a seguito del Test suddetto l'Unità subisce una qualsiasi Reazione, piazzate accanto alla stessa l'apposito segnalino.
- ❑ L'Unità minacciata con questo incantesimo non potrà controminacciare.

SCUDO MAGICO (*Shield*).

Quando viene evocato, questo incantesimo provvede a far rimuovere i segnalini di voleé in arrivo prima che essi abbiano la possibilità di avere effetto. Qualsiasi numero di segnalini può essere neutralizzato (cioè eliminato) se il Mago ha sufficiente potere magico.

COSTO.

- ❑ 1D6 per ogni segnalino che si vuole eliminare.

METODO.

- ❑ Per usare questo incantesimo, il Mago deve trovarsi a contatto di basetta con il bersaglio fatto segno delle salve.
- ❑ Prima che il nemico effettui il test "Tiro per colpire", lanciare i dadi per togliere i segnalini che si vogliono eliminare. Si somma il totale ottenuto dal risultato dei dadi lanciati ed esso rappresenterà l'ammontare di Punti Magia spesi.
- ❑ Per ogni dado che realizza **4-5-6**, un segnalino di salva viene considerato eliminato e rimosso dal tavolo, quindi non sarà considerato nel test del tiro per colpire di chi ha effettuato i tiri.

FURIA (Haste).

La Furia incrementa il movimento di una Unità o di un Personaggio Individuale che si trovi a contatto di basetta con il Mago. Le Unità NON dovranno avere l'Ordine di ATTENDERE, né essere soggette ad alcuna reazione.

- ❑ Questo incantesimo si può applicare a tutti i Personaggi Individuali, compresi quelli su cavalcatura, quelli volanti e sui carri da guerra.
- ❑ Potrà essere applicato anche alle Unità di Cavalleria ed a quelle su carri da guerra.
- ❑ Non si può invece applicare alle Unità su creature volanti, perché le stesse, per essere influenzate, dovrebbero essere a contatto di basetta col Mago, quindi a terra e con l'Ordine di ATTENDERE, e pertanto non si potranno muovere.
- ❑ Non possono altresì essere influenzate le Creature Terribili in basetta di cm. 5 x 5 o superiore.

COSTO.

- ❑ 1 P.M. per ogni punto valore del soggetto che viene influenzato + 1D6 per ogni 7,5 cm. aggiunti alla distanza di movimento.

METODO.

- ❑ La Furia avrà effetto sul Mago e su qualsiasi Unità o Individuale che siano a contatto di basetta. Il Mago può anche evocare questo incantesimo solo su se stesso.
- ❑ Se il Mago non ha la stessa basetta del soggetto influenzato, non si potrà muovere;
- ❑ *idem* se il Mago non ha la stessa cavalcatura del soggetto influenzato.
- ❑ In questi casi si sposterà solo il soggetto (Unità o Individuale) fatto segno dell'incantesimo.
- ❑ Usando questa magia su una Unità che si trovi su Terreno Difficoltoso essa non si disorganizzerà; il movimento totale realizzabile grazie a questa magia si dimezzerà secondo le normali regole stabilite per il movimento su terreni difficili.
- ❑ La Furia non ha effetto sull'espansione o su manovre di rotazione.
- ❑ La Furia si utilizza nella fase di Movimento, prima di muovere l'Unità o l'Individuale.

II DUELLO ARCANO (The Arcane duel)

Il duello arcano viene messo in atto tra due Maghi. L'iniziatore del duello è il Mago Attaccante; l'altro sarà il mago bersaglio.

Metodo.

- ❑ Il Mago attaccante deve avere linea di vista con il Mago bersaglio; la distanza che li separa non è rilevante.
- ❑ Il Mago Obbiettivo che abbia a disposizione meno di 5 punti magia è esonerato dall'effettuare il Duello Arcano.
- ❑ Il giocatore del Mago attaccante annuncia che ha iniziato un duello arcano ed identifica il suo bersaglio.
- ❑ Il giocatore del Mago attaccante pone capovolti (in modo che non si possano leggere) sul tavolo i segnalini rappresentanti l'ammontare di punti magia che desidera usare nel duello.
- ❑ Il giocatore del Mago bersaglio ha due opzioni. Egli può scegliere di combattere fino alla morte, oppure difendersi. Egli dichiara chiaramente quale di queste due opzioni ha scelto.
- ❑ Quindi il giocatore del Mago bersaglio pone a sua volta - capovolti - i segnalini dei punti magia che intende usare.
- ❑ Entrambi i giocatori voltano a faccia in su i segnalini.
- ❑ Entrambi i giocatori lanciano 1D6 per ogni 5 punti magia da essi messi sul tavolo.
- ❑ Ogni giocatore calcola la somma dei risultati dei dadi. Quello che ha ottenuto il risultato maggiore vince. I giocatori devono prendere nota della differenza dei punti ottenuti. Un risultato di parità concluderà il duello senza procurare alcun effetto; ogni Mago riacquista i propri punti magia.

Duello mortale

- ❑ Se il Mago attaccante ha vinto, il Mago bersaglio deve effettuare tanti tiri salvezza per quanti sono i punti di differenza calcolati come sopra indicato. Il Mago bersaglio viene ucciso se sbaglia uno di quei tiri salvezza.
- ❑ Se il Mago bersaglio vince, il Mago attaccante deve effettuare tanti tiri salvezza per quanti sono i punti di differenza calcolati come sopra indicato. Il Mago attaccante viene ucciso se sbaglia uno di quei tiri salvezza.

Duello in difesa

- ❑ Se il Mago attaccante vince, il Mago bersaglio deve effettuare un solo tiro salvezza; egli resterà ucciso se fallirà tale tiro salvezza.
- ❑ Se il Mago bersaglio vince, il Mago attaccante dovrà pagare il doppio dei punti magia che aveva usato per il duello. Nel caso dovesse superare la riserva di punti magia a sua disposizione egli resterà ucciso, senza la possibilità di effettuare il tiro salvezza.

Il vincitore del duello arcano

- ❑ Il vincitore del Duello Arcano acquisterà tanti punti magia quanti sono quelli che aveva usato il mago sconfitto.

EVOCARE UN'ENTITÀ (SUMMON A FIEND)

NOTA.

Di seguito viene inserita la traduzione delle regole per l'evocazione del “**FIEND**” che si trovano nel “*F.W. Companion by Nick Lund*”, nella Sezione degli Incantesimi. Nella versione originale il nome della creatura è “**FIEND**”, che significa “**DEMONE**”. Poiché però nelle regole scritte da Nick Lund è indicato che tale Creatura può essere evocata da tutti i maghi di tutti gli eserciti, il che significa che può anche essere una Creatura del Bene o un qualsiasi altro tipo di Creatura (ad esempio un Elementale), si è preferito rinominarla “**Entità**”.

Evocare, controllare e scacciare un'Entità è pericoloso perché mette in pericolo la vita del Mago. L'evocazione dell'Entità è relativamente facile, ma il suo controllo può facilmente assorbire il potere del Mago, rendendolo debole, facilmente portandolo a perdere il controllo e, peggio, incapace di ricacciare la Creatura nella dimensione dalla quale è arrivata. La sua presenza è terrificante.

Regole generali.

- ❑ L'incantesimo è distinto in tre fasi: evocazione, controllo, allontanamento.
- ❑ L'incantesimo può essere lanciato solo durante la fase di Movimento prima dell'inizio del Movimento del Mago.

Evocazione.

- ❑ Lanciare 2D6.
- ❑ Se il risultato è 6 o inferiore, l'incantesimo è fallito.
- ❑ Se il risultato è maggiore di 6, la creatura è stata evocata.
- ❑ Il costo in Punti Magia in entrambi i casi, ammonta al totale dei due dadi.
- ❑ Se l'evocazione è avvenuta con successo, il modello dell'Entità è piazzato a contatto di basetta con quella del Mago. Entrambe le miniature non possono muovere in questa fase di gioco.

Controllo.

- ❑ Il controllo dell'Entità avviene durante la successiva fase di Movimento, seguente al turno nel quale la stessa è stata evocata.
- ❑ Il Mago non può evocare altri incantesimi mentre controlla l'Entità.
- ❑ Lanciare quanti dadi si vuole. Il totale dei dadi fornirà il costo in Punti Magia.
- ❑ Se il totale dei dadi è maggiore di 6, il Mago ha il controllo dell' Entità.
- ❑ Se il totale è 6 o inferiore, il Mago ha perso il controllo dell' Entità.
- ❑ Se il Mago ha il controllo dell' Entità, esso viene considerato come un qualsiasi Individuale dell'esercito, si muoverà e combatterà di conseguenza.
- ❑ Se il Mago ha perso il controllo dell' Entità, egli deve immediatamente effettuare un Tiro Salvezza: nessun Sacerdote o incantesimo lo potrà aiutare. Il fallimento del Tiro Salvezza ucciderà il Mago e farà bandire l'Entità. Il successo indicherà che il Mago ha riguadagnato il controllo ma l'Entità non potrà muovere nel turno in corso, sebbene essa possa combattere e minacciare normalmente.

Bandire un'Entità.

- ❑ La decisione di bandire l'Entità può essere presa in qualsiasi momento durante qualsiasi fase del turno di gioco.
- ❑ La scelta di bandire l'Entità costerà il lancio di 2D6; il totale rappresenta il costo in Punti Magia. Se i Punti Magia così spesi superano quelli a disposizione del Mago, egli morirà, e l'incantesimo di allontanamento sarà considerato fallito (vedere più sotto).
- ❑ Se l' Entità viene bandita, la miniatura sarà tolta dal tavolo immediatamente.
- ❑ Il fallimento dell'incantesimo di Allontanamento consentirà al nemico l'opzione di tentare di prendere il controllo dell' Entità. Se il nemico decide di prendere il controllo dell' Entità deve avere un Mago che lo possa fare convenientemente, secondo le regole del **Controllo**. Similmente, se il nuovo controllore decide di bandire l'Entità si applicano in pieno le regole sopra riportate, ed in ogni caso i Punti Magia devono essere utilizzati.
- ❑ Se il giocatore avversario decide di non assumere il controllo dell' Entità, la stessa sarà immediatamente rimossa dalla tavola.
- ❑ In presenza di diversi Maghi e potere magico, un'Entità potrà cambiare schieramento più volte nel corso della battaglia.

L' Entità ha il seguente profilo (**versione NARAN**):

Entità (basetta cm. 7,5 x 7,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Entità	Elite	Fan.	.+9	-5	8	xp	2m	30	6+2F	si	no	-	-	-	-

* * *

COMPANION – UPDATE

Alfieri delle Unità come perdite

I test di gioco hanno dimostrato che vale la pena di rafforzare le regole relative a questo argomento. Gli Alfieri delle Unità possono venire uccisi solo in una delle seguenti circostanze:

- ❑ Utilizzando l'opzione "Catturare lo stendardo".
- ❑ Se un'Unità deve rimuovere le perdite a seguito di combattimento o per effetto di armi da lancio e l'unica miniatura rimasta è l'Alfiere.
- ❑ Perché l'Unità è annientata.

Solo nel secondo e nel terzo caso è possibile uccidere un Alfiere con un tiro o un colpo diretto (vedere pagina 36 e 53, FANTASY WARRIORS).

Comando del Condottiero

Se non ci sono Unità nel Comando del Condottiero allora esso non conta come un Comando durante il Test di Comando. Questo conferma la definizione di Comando alla pagina 7 del Regolamento di FANTASY WARRIORS: "Un Comando consiste di una o più **Unità**". Quindi se il Comando del Condottiero consiste solo di Personaggi Individuali, non conta come un Comando durante il Test di Comando.

Se i giocatori seguono il metodo del Movimento per Comandi delle regole del Movimento e Riorganizzazione (vedere pagina 41 del Regolamento FANTASY WARRIORS), non dimenticatevi di considerare anche il Condottiero ed ogni personaggio Individuale nel movimento dell'esercito.

Messaggeri

Una volta che un Messaggero abbia un nuovo ordine in suo possesso egli deve muovere alla massima velocità e per la via più diretta per raggiungere il Generale al quale l'ordine deve essere consegnato. Egli non può attardarsi per nessun motivo (vedere pagina 56, FANTASY WARRIORS).

Individuali

I Personaggi Individuali possono attraversare Unità amiche senza alcuna penalità a loro stessi o all'Unità. Essi non possono passare attraverso Unità nemiche.

Sacerdoti

I Sacerdoti possono tentare di effettuare il rilancio di qualsiasi dado, inclusi quelli usati nella magia. I Sacerdoti, tuttavia, non possono usare la loro influenza con gli dei per ripetere qualsiasi rilancio dei loro dadi. Ma un Sacerdote può tentare di usare la sua influenza per permettere a un altro Sacerdote di ripetere il tiro, purché entrambi siano della stessa razza (vedere pagina 64, FANTASY WARRIORS).

I Sacerdoti in una partita multi-giocatori o multi-eserciti.

In una partita multi-giocatori o multi-eserciti, singoli Sacerdoti possono influenzare solo i lanci di dadi dell'esercito del quale fanno parte. Diversi Sacerdoti che agiscono assieme possono influenzare qualsiasi lancio di dado. Notate che solo Sacerdoti della stessa razza possono operare insieme al fine di accrescere le loro possibilità di successo.

Bersagliare Personaggi Individuali.

Come stabilito alla pagina 37 di FANTASY WARRIORS (Tirare contro miniature singole) è possibile bersagliare singoli Individuali. E' altresì possibile indirizzare i tiri contro un gruppo di Individuali, nel qual caso il giocatore dell'Unità che effettua i lanci sceglie quale Individuale sarà il bersaglio.

Test di Comando

Un Generale non conta come Comando (pagina 7, un “Comando è un gruppo di una o più Unità”) perché egli è un Individuale, non una Unità. Perciò se tutte le Unità di un Comando sono fuggite o annientate quel Comando conta ancora come -1 nel Test di Comando anche se il Condottiero stesso sia ancora vivo e sul campo di battaglia.

Se si verificano diversi eventi che richiedono un Test di Comando nello stesso turno (per esempio, diversi eroi vengono uccisi, un mago è fuggito e un generale e due preti vengono uccisi) il giocatore esegue il test una sola volta in quel turno per ogni Generale e per il Condottiero del suo esercito (pagina 62).

Come è stabilito in FANTASY WARRIORS, il giocatore può scegliere in quale sequenza i suoi Generali e Condottiero debbano eseguire il test di Comando. Questa abilità dovrebbe fornire un vantaggio perché un Generale che fallisca il test influenzerà negativamente le possibilità di successo degli altri generali che lo effettueranno dopo di lui (pagina 62).

Movimento e combattimento

Se, durante il movimento, una Unità arriva a contatto di base con una Unità nemica, essa interrompe il proprio movimento. Essa è ora in combattimento, il quale sarà risolto durante la successiva Fase di Combattimento (pagina 44).

Linea di vista.

Le Unità interrompono la linea di vista. Non è possibile tracciare una linea di vista da una Unità ad un'altra se una terza Unità interrompe la linea di vista (pagina 44).

Movimento

Una Unità o un Individuale può abbandonare volontariamente il tavolo di gioco. Una volta che l'abbia fatto, non potrà più tornare.

Combattimento – chi combatte

Per gli Individuali e gli Speciali si presume sempre che essi si trovino nella prima linea dell'Unità e perciò combattano.

Tuttavia, non è necessario che le miniature che li rappresentano siano fisicamente nella prima linea. Questo sovente non è possibile o non è esteticamente piacevole. Dovunque sia piazzata la miniatura di uno Speciale o di un Individuale, i benefici al combattimento che detta miniatura fornisce saranno considerati. Inoltre, tali Individuali possono essere scelti come perdite nel case in cui il nemico ottenga un colpo mortale messo a segno su uno Speciale o su un Individuale.

Combattimento – Unità e Individuali

Se una Unità è a contatto con un Individuale nemico alla fine della Fase di Movimento, il combattimento viene condotto a termine tra i due nella Fase di Combattimento. E' sempre consentito all'Individuale di staccarsi ed allontanarsi dall'Unità nemica durante la Fase di Movimento se sia il turno dell'Individuale a muovere dopo l'Unità.

Configurazioni di terreno

Le configurazioni di terreno sono un mix di elementi di terreno raggruppati assieme e idealmente posati su una base di qualsiasi fattura che serve a delimitare i bordi di quella configurazione. I giocatori dovrebbero notare che l'intera superficie della base interrompe la linea di vista e non solo i particolari elementi che formano la configurazione di terreno.

Creazione di configurazioni di terreno

Le regole stabiliscono che tutti i “vostri” terreni dovrebbero essere raggruppati su configurazioni di terreno. In questo contesto “vostri” si riferisce a tutti i giocatori e non solo a quello ospite. La frase “Una configurazione di terreno è semplicemente un gruppo di elementi scenici raggruppati assieme” dovrebbe essere letta: “Una configurazione di terreno è semplicemente formata da alcuni elementi di terreno raggruppati assieme”. Gli elementi di terreno sono definiti a pagina 12.

Piazzare le Configurazioni di terreno

Se uno schieramento supera l'altro in esplorazione (pagina 16, FANTASY WARRIORS)
Il primo punto sotto questo titolo deve essere letto: “Il vincitore dell'esplorazione piazza tutte o qualcuna delle configurazioni di terreno disponibili esattamente dove lui vuole”.

Se uno schieramento supera l'altro in manovra (pagina 16, FANTASY WARRIORS)
Il primo punto sotto questo titolo deve essere letto: “Il vincitore piazza tutte o qualcuna delle configurazioni di terreno disponibili esattamente dove lui vuole”.

Ordine “Attaccare” – Unità con armi da lancio

Le Unità di armi da lancio rimaste senza segnalini delle munizioni, non contano più come Unità di armi da lancio.

Minacce – Unità ingaggiate in combattimento

Una Unità ingaggiata in combattimento può essere minacciata a patto che l'Unità che la minaccia possa tracciare una chiara linea di vista su di essa. Unità che stiano combattendo non possono minacciare o controminacciare.

Comando sovranaturale (Eldritch command)

Questo incantesimo ha effetto immediatamente. Quanto riportato in FANTASY WARRIORS che il giocatore dovrebbe “procedere con il test del generale come da Regolamento” significa che il metodo di utilizzare il test è quello normale. Dovrebbe essere effettuato nel suo solito posto nella sequenza del turno non appena l'incantesimo viene evocato con successo.

Effettuare tiri di armi da lancio durante il combattimento

Non è consentito effettuare tiri con armi da lancio mentre si è impegnati in combattimento.

Creature Terribili

Se due Creature Terribili nemiche di eguale Valore si trovano nel raggio d'azione l'una dell'altra, nessuna è terribile per l'altra.

Indovini

Alla pagina 22 di FANTASY WARRIORS, la prima regola deve essere così letta: “Aggiungete uno al lancio del dado per la lettura dei presagi. Un esercito con più Indovini aggiungerà sempre solo uno, indipendentemente dal numero di Indovini a sua disposizione”.

Test di Minaccia – Valore dell'Unità

Per calcolare il valore dell'Unità ai fini del test di minaccia, aggiungete il valore di tutti i guerrieri, Personaggi Speciali e Individuali che siano uniti all'Unità.

Gittata

Alle pagine 33 e 34 di FANTASY WARRIORS (tabelle delle gittate), la gittata dell'archibugio è:
Corta 15 cm, Lunga 30 cm.

Armi da lancio – Creature volanti

Le regole alla pagina 32 di FANTASY WARRIORS riguardante il tiro con armi da lancio da o contro Unità volanti dovrebbe essere eliminato e sostituito dal seguente, che comprende anche gli Individuali volanti: quando si tira da o contro creature volanti la distanza è sempre lunga.

Raggio della Morte (Finger of Death)

Il costo del potere magico dovrà essere così letto: 1 punto di potere magico per ogni 30 cm e non 2,5 cm.

SUGGERIMENTI

I seguenti elementi sono suggerimenti che riteniamo possano migliorare il gioco, ma forse a scapito della semplicità. Date un'occhiata e implementate quelli (se ce ne sono) che vi piacciono.

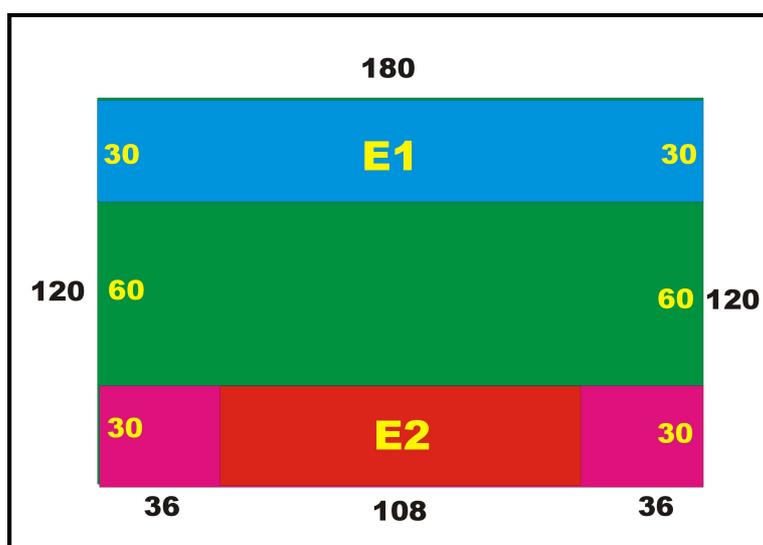
Schieramento

Un esercito che sia stato sconfitto nel test di esplorazione ed anche in quello di manovra può schierare le sue truppe solo nella zona centrale pari al 60% della sua area di schieramento (vedere pagina 20 di FANTASY WARRIORS per il diagramma delle zone di schieramento). Questo significa che invece di giocare in un'area ristretta in uno degli angoli del tavolo, come un esercito sconfitto in manovra tende a fare per salvaguardare almeno uno dei suoi fianchi ancorandolo contro uno dei bordi del tavolo; **così facendo lascerà libera gran parte dell'area che era destinata allo schieramento del suo esercito.**²⁷ Naturalmente, una volta che il gioco sia iniziato, entrambi i giocatori possono muovere le loro forze dentro tali aree ("flank areas").

Il giocatore che vince in esplorazione ed in manovra può schierare il suo esercito dove vuole nella sua area di schieramento.

Nota del Naran Team.

Interpretando quanto ha scritto Nick Lund, risulterebbe che l'esercito che ha perso nel test di Esplorazione e Manovra dovrà schierare il suo esercito nella parte centrale della sua area di schieramento, che non può superare il 60 % di quella disponibile. Si presume che tale misura indichi solo la lunghezza del lato più lungo del tavolo, mantenendo inalterata la profondità di 30 cm in un normale tavolo di 180 x 120 cm. Pertanto l'area dove si potrà schierare detto esercito misurerà cm. 108 x 30 — dove 108 è il 60% di 180 . In questa fascia rimarranno libere le due zone poste agli angoli, entrambe di cm 36 x 30 cm, come illustrato nel seguente disegno:



²⁷ Con la frase evidenziata in carattere neretto è stata da noi tradotta questa frase piuttosto "criptica" scritta da Nick Lund: **"the full potential of the table area will become available"**.

L'esercito "azzurro" (E1) è quello che ha vinto il test di esplorazione e manovra, quindi si può schierare nell'area "azzurra" (in alto) che ha una superficie di 180 x 30 cm. Eventuali Comandi che hanno esplorato dovranno però schierarsi entro 15 cm dal bordo del tavolo, come indicato nel Regolamento (pagina 16 – FANTASY WARRIORS).

L'esercito "rosso" (E2) è quello che ha perso in esplorazione e anche in manovra, quindi sarà costretto a limitare la sua zona di schieramento all'area "rossa" (in basso), avente una superficie di 108 x 30 cm.. Anche per questo esercito varrà la regola che i Comandi che hanno esplorato dovranno schierarsi entro 15 cm dal bordo del tavolo, come indicato nel Regolamento (pagina 16 – FANTASY WARRIORS).

Quando la battaglia avrà inizio, nelle Fasi di Movimento dei vari turni, le due aree colore fucsia poste ai lati di quella rossa, entrambe aventi le dimensioni di 36 x 30 cm, potranno essere occupate da Unità e Individuali di entrambi gli eserciti.

* * *

Musicisti.

E' stato suggerito che dovrebbero esserci dei limiti ai Musicisti che un'Unità può avere. Si pensa che alcuni giocatori schiereranno eserciti composti esclusivamente da musicisti che saranno quindi in grado di far fuggire qualsiasi altro esercito dal tavolo. Possiamo offrire tre modi per affrontare questo problema, se ritenete che possa essere un problema per voi:

- nessun limite è posto al numero di musicisti in una Unità. Tuttavia, la regola che una miniatura deve essere del tipo corretto dovrà essere rigorosamente applicata. Ogni musicista dovrà essere rappresentato dalla miniatura di un musicista.
- Nessuna Unità può avere più di tre musicisti.
- Non ci sono limiti al numero dei musicisti per Unità, ma essi saranno soggetti ad un costo crescente. Cioè il primo musicista costerà il normale costo del guerriero dell'Unità più 10 punti. Il secondo musicista costerà 10 punti più del primo e così via per gli altri, con un aumento di 10 punti rispetto al costo del precedente.

* * *

Nota del Naran Team.

Poiché noi riteniamo che le battaglie di Fantasy Warriors debbano essere delle simulazioni in scala di battaglie, per l'appunto, e non uno scenario in miniatura della fiera musicale di "**Woodstock**", abbiamo stabilito che **una Unità può avere al massimo un solo Musicista.**

* * *

PARTITE MULTI-GIOCATORI

Fantasy Warriors è ideale per consentire di giocare delle partite tra più giocatori; vi sono diverse possibilità di organizzare tali partite.

SINGOLO CONDOTTIERO

Ogni schieramento è formato da un solo esercito, identico come punti a quello del suo avversario.

Uno dei giocatori per ciascuna delle due parti avversarie impersona il Condottiero. Gli altri giocatori fungeranno da Generali. Essi agiranno seguendo le istruzioni del loro Condottiero, date prima che inizi la Sezione 3: il Turno di battaglia. I Generali ricevono gli ordini (*attendere, attaccare, opporre*) dal Condottiero, e tali ordini possono essere cambiati solo dal giocatore che impersona il Condottiero, come in una normale partita tra due soli giocatori.

I Generali sviluppano le istruzioni ricevute dal Condottiero entro i limiti della classe di ordini che hanno ricevuto.

Quando vi sono più giocatori per ogni parte, è inevitabile e naturale che essi desiderino discutere la strategia da impiegare. Questo sarà permesso solo se le miniature che rappresentano i giocatori (*cioè le miniature del Condottiero e dei Generali*) saranno a contatto di basetta una con l'altra. Il Condottiero decide quali Comandi o Individuali avranno il compito di esplorare.

Durante la fase di Movimento e Riorganizzazione si tira un dado per ogni Schieramento o per ogni Comando, come da regolamento (pagina 41). Se è stato deciso il metodo per Comando, non dimenticate di includere il valore di comando del Condottiero, anche se egli non comanda alcuna Unità, in quanto è necessario determinare quando il Condottiero e gli Individuali che da lui eventualmente dipendono si muoveranno.

DIVERSI CONDOTTIERI ALLEATI

Ogni giocatore ha al suo comando un singolo esercito ed agisce come Condottiero. E' pure possibile prevedere dei Generali subalterni. I punti a disposizione per ciascun esercito dovranno essere uguali, e lo stesso valore dovranno avere i due opposti schieramenti. Se non è possibile per ciascun schieramento avere lo stesso numero di eserciti (*ad esempio, se vi sono cinque giocatori, uno schieramento sarà formato da tre eserciti, e l'altro da due*) allora la parte con un numero minore di eserciti potrà aumentare il valore in punti degli stessi in modo da pareggiare il totale dei punti a disposizione degli avversari.

I Condottieri di ciascuno schieramento discuteranno il loro piano di battaglia prima di iniziare la **Sezione 3: TURNO DI GIOCO**. Siccome essi si considerano degli Alleati alla pari, nessun giocatore sarà superiore agli altri, perciò il modo col quale un giocatore svilupperà la propria strategia dipenderà solo da lui. Questo può portare a degli sviluppi interessanti. Ogni Condottiero invierà i propri ordini ai Generali che da lui dipendono, non a quelli degli altri Condottieri anche se sono suoi alleati.

Qualsiasi discussione tra i Condottieri prima che si dia inizio alla **Sezione 3: Turno di Gioco** potrà essere fatta solo se le miniature che li rappresentano saranno a contatto di basetta le une con le altre.

Se un giocatore lo desidera, potrà inviare **messaggi** scritti ad un altro Condottiero. Durante la fase dei nuovi ordini, si darà incarico ad una miniatura di portare tale messaggio. Il messaggio dovrà essere scritto su un foglietto (circa 7,5 x 7,5 cm) piegato in due volte e piazzato sotto la miniatura del Messaggero o del Portaordini che dovrà essere a contatto di base con quella del Condottiero che invia il messaggio. Tale miniatura si muoverà normalmente, nella successiva fase di Movimento e Riorganizzazione, secondo i valori di movimento che le sono assegnati dal suo profilo. Quando il Messaggero o il Portaordini raggiungerà il Condottiero Alleato, allora il giocatore che impersona detto Condottiero potrà leggere il messaggio ed agire di conseguenza. Poiché i Condottieri sono alleati che si considerano alla pari gli uni con gli altri, il messaggio non potrà essere considerato un Ordine. I messaggi tra *“eguali”* sono delle richieste (*normalmente espresse in un linguaggio politicamente o diplomaticamente stravagante*) o informazioni circa la situazione dell'esercito del Condottiero che le ha inviate.

E' prerogativa di ogni Condottiero decidere quale dei suoi Comandi o Individuali saranno impiegati per l'Esplorazione. Durante la fase di Iniziativa e Movimento, si agirà secondo il metodo per Comandi o per Eserciti come da regolamento. Se è stato deciso il metodo per Comandi, non dimenticate di includere il valore di comando del Condottiero, anche se egli non comanda alcuna Unità, in quanto è necessario determinare quando il Condottiero e gli Individuali che da lui eventualmente dipendono si muoveranno.

DIVERSI CONDOTTIERI ALLEATI, UNO DEI QUALI SI CONSIDERA COMANDANTE SUPREMO

I punti saranno uguali per ogni schieramento (come nella precedente sezione).

Questo tipo di organizzazione è simile a quello del **“Singolo Condottiero”** nel quale un giocatore per parte è nominato **Comandante Supremo**. I piani di battaglia possono essere stabiliti dal Comandante Supremo singolarmente, il quale poi informerà i giocatori che gli sono subordinati e le sue decisioni ed ordini saranno per essi vincolanti; tali ordini potranno però essere discussi e concordati tra tutti prima che si dia inizio alla **FASE 3: TURNO DI GIOCO**, e comunque la decisione finale spetterà al Comandante Supremo. In altre parole, i Condottieri si riuniscono in un **“Consiglio di Guerra”** [*che si può tenere - fisicamente - in un'altra stanza, affinché le decisioni prese non vengano udite dagli avversari.*]

Ogni giocatore (Condottiero) invierà i propri ordini ai Generali a lui subordinati (*se ve ne sono*). Spetterà ad ogni giocatore decidere quali ordini sarà meglio dare alle sue truppe per realizzare con successo la strategia decisa assieme al Comandante Supremo.

I giocatori potranno discutere tra di loro [*eventualmente, come detto sopra, in separata sede*] solo se le miniature che li rappresentano saranno a contatto di basetta tra di loro. Pertanto se anche gli altri giocatori dello stesso schieramento desiderano intervenire nella discussione, le loro miniature dovranno essere portate a contatto di basetta con le altre due.

Ogni Condottiero può inviare Ordini ai Comandi del suo esercito, non a quelli degli eserciti alleati.

Se un giocatore lo desidera, potrà inviare messaggi ad un altro Condottiero come indicato nella precedente sezione. Ricordate che in questo tipo di gioco il Comandante Supremo è superiore agli altri Condottieri del suo stesso schieramento, egli perciò avrà titolo per inviare **Ordini** ai Condottieri che gli sono subordinati, e si aspetterà che essi li eseguano al meglio delle loro possibilità. Se non siete d'accordo di impersonare un Condottiero subordinato, non giocate questo tipo di partite.

Il Comandante Supremo avrà la parola finale per la decisione su quali Comandi o Individuali parteciperanno all'Esplorazione.

Durante la fase di Iniziativa e Movimento, si agirà secondo il metodo per Comandi o per Eserciti come da regolamento. Se è stato deciso il metodo per Comandi, non dimenticate di includere il valore di comando del Condottiero, anche se egli non comanda alcuna Unità, in quanto è necessario determinare quando il Condottiero e gli Individuali che da lui eventualmente dipendono si muoveranno.

* * *

WARRIOR

In questa Sezione sono state inserite delle nuove regole, o delle aggiunte/variazioni a quelle riportate nel Regolamento o nel Compendio, altri incantesimi, oggetti sacri, templi e altri elementi che integrano e completano la versione ufficiale del gioco, le quali erano state pubblicate su vari numeri della rivista *Warrior*.

PRIMA DELLA BATTAGLIA

Warrior n. 3

Nuova Promessa:

ATTACK ATTACK ATTACK

Se il Condottiero fa questa promessa essa fornisce i bonus previsti dalle promesse mantenute finché tutti i Comandi dell'esercito hanno l'ordine "Attaccare".

* * *

CREATURE GIGANTI

DRAGHI

Warrior n. 5

SOFFIO DEL DRAGO

Abbiamo trovato quella che pensiamo sia una regola del Soffio del drago più soddisfacente, che incoraggerà i giocatori ad usarlo – il Soffio del drago è impressionante.

Metodo

Potete eseguirlo normalmente finché vi siano rimasti 3 o meno segnalini di Soffio del drago.

Lanciate 1D6. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di segnalini che avete, il Soffio del Drago ha avuto successo e voi avete speso un segnalino.

Ogni volta che eseguite il Soffio del drago, verificate se ha successo.

Se il tiro fallisce, il drago è rimasto senza soffio infuocato e fugge dal campo di battaglia.

* * *

PERSONAGGI INDIVIDUALI

DRUIDO

Al Druido sono stati conferiti questi altri due incantesimi.

WARRIOR n. 11 (novembre/dicembre 1994).

Creare un terreno

E' il potere che hanno i Druidi di creare un terreno dal nulla.

Costo in Potere Magico

- ❑ Costa 5D6 di Punti Magia per attivare il potere;
- ❑ Costa 1D6 di Punti Magia per mantenerlo.

Attivare il potere

- ❑ Le regole per attivare il potere sono le stesse previste per **Creare Terreni Ostili**, con la variante che il costo è di 5D6 di punti magia.

Conservare il potere.

- ❑ La conservazione del potere segue le regole descritte per **Conservare i Terreni Ostili**.
- ❑ Se il potere non può più essere conservato la configurazione di terreno che era stata creata sarà immediatamente rimossa.

Effetti.

- ❑ La Crescita genera una configurazione di terreno formata da alberi e cespugli vicino al Druido. La configurazione suddetta sarà piazzata sul tavolo immediatamente.
- ❑ La configurazione suddetta non potrà essere maggiore di **cm. 36 x 36.** (inch 24 x 24).
- ❑ Un Druido può arrivare a contatto con tale configurazione di terreno e può usare i suoi poteri druidici su di essa. Tuttavia, se il terreno che è stato così creato svanisce, qualsiasi cosa che fosse stata creata con questo potere svanirà pure essa.

* * *

WARRIOR n. 13 (aprile/maggio 1995)
“La battaglia della foresta di Brimagost”
Cerchio della Quercia Druidica

Il cerchio della quercia druidica deve essere piazzato dall'Esercito che schiera un Druido²⁸, indipendentemente dai risultati del test di Esplorazione e Manovra. Esso non può essere spostato dall'esercito che abbia vinto tale test. Il Cerchio della Quercia Druidica non può essere posizionato a meno di 30 cm dal bordo del lato lungo del tavolo dell'esercito che lo piazza. Il Cerchio della Quercia Druidica non conta come configurazione di terreno.

Il Cerchio della Quercia Druidica è costituito dal modello di una grande quercia circondata da un cerchio di otto pietre (monoliti - menhir)²⁹.

Le 8 pietre devono essere sistemate sul perimetro di un cerchio tracciato col compasso, avente un raggio di 15 cm. Nessun'altra configurazione di terreno può essere sistemata all'interno del cerchio. I Cerchi di Quercia Druidica sono oggetti sacri dell'esercito che li utilizza³⁰.

- ❑ Il Cerchio di Quercia sarà protetto da un potente campo magico, pertanto nessun altro essere che non sia un componente dell'esercito che lo ha schierato³¹ potrà entrare nel cerchio e toccare una delle querce.
- ❑ Se la Quercia Druidica viene toccata da un guerriero o personaggio non appartenente al suo esercito³² essa perderà tutti i suoi poteri magici. (Vedere la definizione di Oggetti Sacri nel Regolamento³³).
- ❑ Una Unità all'interno del Cerchio di pietre riceverà il bonus della Copertura Leggera.
- ❑ La Quercia Druidica verrà considerato come un sacro talismano dal proprio esercito.
- ❑ Nessun altro, al di fuori di un componente dell'esercito che schiera il Druido, potrà passare attraverso il Cerchio Magico, finché non venga interrotto il potere evocativo dal medesimo.
- ❑ L'incantesimo può essere interrotto solo da un Mago che abbia con successo evocato l'incantesimo “Duello Arcano” contro il Cerchio. Il Druido lo difenderà dal Mago avversario con l'equivalente di 15 Punti Magia. Il Duello Arcano dovrà essere risolto come un Duello Mortale. Se il Mago (avversario) vince, egli interrompe solo l'incantesimo delle pietre e non ottiene alcun punto magia in restituzione. Il Mago dovrà trovarsi entro 30 cm dal Druido per lanciare la sfida.
- ❑ Se il Druido viene sfidato, egli non potrà avvalersi dei suoi poteri druidici.
- ❑ Finché il Druido rimane all'interno del Cerchio Magico, tutte le Unità ed Individuali del suo esercito che si trovino anch'essi dentro il Cerchio ricevono una protezione magica. Per ogni attacco (magico o fisico) lanciare 1D6:
1–3 = L'attacco verrà risolto normalmente.
4–6 = L'attacco fallisce (i punti magia sono persi ed i segnalini di salve pure.)
- ❑ Il Druido non potrà usare i suoi poteri druidici finché si trova all'interno del Cerchio Magico.

Costo:

- ❑ Il Cerchio della Quercia Druidica costa **50 punti**.

Nota:

Vedere nel successivo capitolo “Artefatti Speciali Arcani” le regole della “Torre del Gigante” tratte dallo stesso articolo di Robin Dear, pubblicato su Warrior n. 11, dal quale sono state prese le sopra riportate regole del “Cerchio della Quercia Druidica”.

²⁸ Nello scenario pubblicato su Warriors è l'esercito degli Elfi dei Boschi. Nel caso che entrambi gli eserciti abbiano un Druido, si tira a sorte (1D6) per stabilire quale dei due possa sistemare il Cerchio, che sarà poi lui a gestire.

²⁹ Nella versione originale è indicato “boundary stones” che significa “pietre di confine”.

³⁰ Nella versione originale è indicato l'esercito degli Elfi, perché era quello che schierava il Druido. Si è ritenuto di generalizzare, in considerazione del fatto che il Druido è un Individuale che può essere schierato da diversi eserciti, non solo dagli Elfi.

³¹ Idem.

³² Idem.

³³ Sono i Talismani. Si tratta quindi di un Talismano che costa 50 punti anziché 100 come i normali Talismani.

MAGIA

Nuovi Incantesimi aggiunti con articoli pubblicati sulla rivista WARRIOR.

Warrior n. 5

MANDARE IN FRENESIA (Incite Frenzy)

Questo incantesimo farà sì che qualsiasi Unità da esso colpita entri in uno stato di sete di sangue.

Costo in punti di potere magico.

- 1 punto per ogni 30 cm (o frazione) di distanza del Mago dall'Unità bersaglio
- 1 punto per ogni punto di Valore dell'Unità bersaglio, prima di entrare in sete di sangue, inclusi eventuali Individuali a contatto di base con essa

Lanciare 1D6 e correggere il costo come segue:

Risultato.

1 – 2 dimezza i punti magia (arrotondati per eccesso), l'incantesimo fallisce.

3 – 4 il costo in punti magia rimane lo stesso, l'incantesimo ha successo.

5 – 6 raddoppia il costo in punti magia, l'incantesimo ha successo.

Metodo.

- Deve essere stabilita la linea di vista tra il Mago e l'Unità bersaglio.
- Calcolare il costo in punti magici, come sopra indicato.
- Se l'incantesimo ha successo, piazzate un segnalino "sete di sangue" accanto all'Unità.

Introdotta con Warrior n. 5, poi modificata su Warrior n. 6

CONFONDERE IL PORTAORDINI (Fickle Finger).

L'incantesimo consente al Mago di annullare un ordine che sta per essere portato da un Portaordini o da un Messaggero.

Costo.

1 Punto Magia per ogni 30 cm (o frazione) di distanza del Mago dal bersaglio.

Lanciare 2D6

Effetto.

- L'incantesimo ha successo con un risultato di 5 o di 6 su entrambi i dadi.

Metodo.

- Deve esistere linea di vista libera tra il Mago ed il suo bersaglio.
- Stabilite il costo dell'incantesimo come indicato sopra.
- Se l'incantesimo ha effetto e la miniatura che sta portando l'ordine ha il Tiro Salvezza lo potrà tentare in ogni turno in cui sia sotto la sua influenza. Se il Portaordini o il Messaggero supera il tiro salvezza l'incantesimo perde il suo effetto.
- Se il Tiro Salvezza è fallito o la miniatura non ha il T.S. l'incantesimo ha effetto, l'ordine viene perso e viene rimosso dal gioco. Il Portaordini o il Messaggero ritorna dal Condottiero.

* * *

Warrior n. 5

Nuovi incantesimi dei Maghi Non-Morti

Questi due nuovi incantesimi erano stati proposti da Andrew Christianson, autore dell'elenco dell'esercito degli Elfi Oscuri, pubblicato su Warrior n. 5 (Settembre/Ottobre 1993).

Nella versione originale, Andrew Christianson aveva inserito questi due incantesimi nella Sezione Magia dell'esercito degli Elfi Oscuri (Dark Elf Magic), scrivendo:

Le Streghe degli Elfi Oscuri sono dei nuovi Individuali della mia fervida immaginazione. Così contaminata dalle arti oscure della magia e della negromanzia, la Strega Elfa Oscura è quasi una maga non-morta essa stessa.

Essa ha l'abilità di evocare l'incantesimo Creare Potere Necromantico dei maghi Non-morti.

I seguenti due nuovi incantesimi sono disponibili per essere utilizzati solo dalle Streghe Elfe Oscure e dai Maghi Non-Morti.

Evocazione di un'Ombra (Wraith)

Costo: 4D6 di Punti Magia.

Metodo

- ❑ L'incantesimo deve essere evocato ed annunciato al giocatore avversario all'inizio di un turno di gioco.
- ❑ Questo incantesimo richiede un turno di gioco per produrre i suoi effetti.
- ❑ Se il Mago o il Mago non-morto deve effettuare un Tiro salvezza durante il turno nel quale è stato annunciato di voler evocare questo incantesimo, l'evocazione si considera fallita e si perdono i punti magia relativi.
- ❑ L'Ombra si materializza³⁴ entro 10 cm dal Mago o dal Mago non-morto.
- ❑ Una sola Ombra evocata può essere schierata in qualsiasi momento.
- ❑ L'Ombra che è stata evocata può agire come Capo per l'Orda di Non-morti³⁵.
- ❑ L'abilità dell'Ombra di migliorare l'abilità di combattimento delle Unità si applica solo a quelle dei Non-morti.
- ❑ Se il Mago che evoca l'Ombra viene ucciso, essa scompare³⁶.

Aggiunta del Naran Team:

- ❑ L'Ombra che viene evocata avrà il profilo dell'Ombra (Wraith) a piedi dell'esercito dei Non-morti.³⁷

³⁴ Nell'originale non viene specificato "quando"; si può presumere che l'apparizione avvenga alla fine del turno in cui è stata annunciata, altrimenti il paragrafo precedente non avrebbe senso.

³⁵ Presumibilmente, si tratta dell'orda che può essere evocata con il secondo incantesimo.

³⁶ E si può presumere che questo avvenga anche nel caso in cui egli fosse messo in fuga.

³⁷ Non essendo stato specificato nell'originale, abbiamo ritenuto opportuno farlo.

Evocare un'Orda ³⁸ Spettrale

Costo: 5D6 di Punti Magia (se si ottengono 3,4, o 5 dadi uguali, il costo viene solo triplicato³⁹)

Metodo:

- ❑ L'incantesimo richiede un turno intero per produrre i suoi effetti; deve essere evocato prima dell'inizio della Fase Armi da lancio.
- ❑ Le perdite subite da entrambi gli schieramenti in detta fase non vengono rimosse, ma sistemate accanto all'evocatore e diventano un'Orda Spettrale ⁴⁰.
- ❑ Gli Individuali che hanno fallito il Tiro salvezza e pertanto sono morti, potranno effettuare un nuovo Tiro salvezza per evitare di diventare dei componenti dell'Orda Spettrale.
- ❑ L'Orda Spettrale deve avere un Capo oppure un'Ombra ⁴¹; come Capo si può usare uno di quelli che sia stato ucciso dalle armi da lancio, il quale potrà essere impiegato al posto di un'Ombra. Se nessuno dei due è presente, l'Orda rimane disorganizzata fino a quando non ve ne sia uno.
- ❑ Per i componenti dell'Orda Spettrale si utilizzerà il profilo guerrieri non-morti. ⁴²
- ❑ Gli Speciali che vengono uccisi risorgono come normali guerrieri⁴³.
- ❑ Gli Individuali e le Creature Terribili mantengono i loro profili, ma perdono alcune abilità; ad esempio un Paladino perde l'immunità nei confronti delle creature terribili e dei non-morti, i maghi non possono evocare incantesimi⁴⁴.
- ❑ L'Orda si può muovere durante la fase di movimento del turno successivo, come le altre Unità.
- ❑ Il Mago deve avere sufficienti punti di potere necromantico a disposizione per mantenere l'Orda. Egli può ottenere questo evocando l'incantesimo della creazione di potere necromantico all'inizio di ogni turno di gioco. Il Mago non-morto può non essere obbligato a farlo, se è il Condottiero che provvede a fornire all'Orda il potere necromantico di cui ha bisogno.
- ❑ Se all'Orda non viene assegnato in ogni turno alcun punto di potere necromantico, essa svanisce.
- ❑ Questo incantesimo può essere evocato una sola volta per tutta la durata della battaglia da ogni Mago che abbia questo potere.
- ❑ Un Mago riguadagna il suo potere restando fermo o a seguito delle uccisioni effettuate dall'orda, nello stesso modo dei Maghi non-morti (Liches).
- ❑ Un Mago non può evocare altri incantesimi mentre sostiene e controlla un'Orda Spettrale.

Aggiunta – chiarimento del Naran Team:

- ❑ Per i componenti dell'Orda Spettrale si utilizzerà il profilo dei normali guerrieri non-morti di Fanteria, tutti armati nello stesso modo.

* * *

³⁸ Nell'originale il nome è “HOARD” che significa “MUCCHIO”. Abbiamo preferito tradurlo con “ORDA”.

³⁹ Dal che si presume che se si ottengono solo 2 risultati uguali il costo non viene raddoppiato, resta inalterato.

⁴⁰ Per evitare confusioni, sarebbe quindi bene sostituire queste miniature con delle miniature di Non-morti.

⁴¹ Il quale quindi dovrebbe proprio essere quello evocato con l'incantesimo precedente.

⁴² Vedere: “**Aggiunta – chiarimento**” del Naran Team.

⁴³ Ad eccezione di un Capo che potrà fungere da Capo dell'Orda.

⁴⁴ Da come è stata scritta, questa regola può essere interpretata nel modo seguente: i Personaggi Individuali e le Creature Terribili aggiungono il loro Valore a quello dell'Orda, come avviene quando uno di essi si unisce ad una Unità. Se l'Orda fosse composta solo da Individuali, si applicherebbero le regole previste per i gruppi di Individuali.

ARTEFATTI SPECIALI ARCANI

Warrior n. 5.

Il tempio troppo lontano (“*The Temple Too Far*”)

Il campo di battaglia

Il campo di battaglia sarà sistemato normalmente. Tuttavia le configurazioni di terreno qui sotto descritte dovranno essere posizionate per prime, al posto di alcune delle normali configurazioni di terreno. Una volta che queste speciali configurazioni di terreno siano state posizionate, allora le altre normali configurazioni di terreno saranno piazzate.

Tempio delle Amazzoni

1 tempio. Il tempio è una piramide a gradoni a tre livelli, avente una base di 20 x 20 cm, alta 15 cm con tre piani ognuno alto 5 cm. Su uno dei lati della piramide vi è una scalinata larga 5 cm che conduce alla sommità della piramide. Sulla sommità della piramide vi è un altare e una statua d'oro di una dea delle Amazzoni.

La sommità della piramide è protetta da un incantesimo che impedisce a chi non sia un'Amazzone di entrare. Questa interdizione non si applica sugli altri due livelli sottostanti ai nemici⁴⁵ delle Amazzoni. I piani del tempio e la scala sono considerati terreno difficoltoso.

La statua non potrà essere rimossa dalle Amazzoni durante tutta la battaglia, in quanto la cosa richiederebbe una speciale e lunga cerimonia.

Il tempio, tuttavia, fornisce un'ottima posizione dalla quale si ha una buona vista sul campo di battaglia per la battaglia.

1-2- paludi o acquitrini. Poiché la terra delle Amazzoni è particolarmente paludosa, vi sono sempre paludi o acquitrini presenti. Nessuna configurazione di palude o di acquitrino può essere piazzata entro 20 cm da un edificio. Questo rappresenta il fatto che le Amazzoni non costruiscono edifici dove esse potrebbero affondare dentro delle paludi.

4 menhir (lay stones). I menhir⁴⁶ sono piazzati in aggiunta ad ogni normale configurazione di terreno. Un menhir è un singolo pinnacolo di pietra 2,5 x 2,5 cm di base, che si innalza fino a 5 cm. Ogni menhir è piazzato esattamente a 30 cm dal centro di ogni lato del tempio, anche se questo dovesse comportare di metterlo su una configurazione di terreno, ad esempio anche una palude. Qualsiasi edificio sul percorso dalla piramide ad un menhir deve essere spostato a lato del medesimo. I menhir aiutano a condurre energia magica al tempio dal terreno circostante. Un Mago o un Druido che non abbia fatto nulla in un turno e che sia a contatto di base con un menhir può trarre energia magica perduta dalla pietra. Il mago o druido recupera 1D6 di potere magico per ogni turno che lui / lei rimane a contatto con la pietra. Tuttavia, il pericolo è che se il potere del mago / druido supera quello che era il suo livello originale, il mago o il druido viene ucciso senza la possibilità di effettuare un Tiro di Salvezza.

⁴⁵ Nell'originale è scritto “Goblins” perché lo scenario prevede una battaglia tra le Amazzoni ed i Goblin. Si deve intendere esteso ad ogni nemico delle Amazzoni.

⁴⁶ Nella versione inglese sono denominate “ley stones”, ma di questo termine non è stata trovata la traduzione in italiano. Dalla descrizione che ne viene fatta, si direbbe che siano dei menhir. Pertanto nella versione italiana è stato utilizzato questo nome.

Warrior n. 6.

Prima dell'alba (“*Before the dawn*”)

Il campo di battaglia

Il campo di battaglia sarà sistemato normalmente. Tuttavia ci sono alcune speciali configurazioni di terreno che dovranno essere messe al posto di alcune di quelle normali.

2-3 Tumuli.

I Tumuli sono montagnole di terra che hanno l'aspetto di piccole colline con una pietra a fungere da porta e sigillo, dove gli antichi sovrani vennero sepolti. Ogni tumulo non deve essere più grande di **15 x 10** cm di base, con una sola via d'accesso larga 2,5 cm. Le porte dei tumuli non possono essere aperte da nessuno dei giocatori durante il corso della partita.

Ogni tumulo conta come una normale configurazione di terreno difficoltoso (collinetta).

2 Cerchi di Pietre.

Il Cerchio di Pietre non deve essere più grande di **15 x 15** cm di diametro.

6-8 pietre devono essere piazzate in modo da delimitare il perimetro del cerchio.

Ogni Cerchio di Pietre conta come una configurazione di terreno.

Regole speciali

I Re Antichi

All'inizio di ogni turno di notte, si effettua un test col lancio di 1D6 per ogni tumulo.

Per ogni risultato = 6 che si ottiene, uno dei Re Antichi viene evocato dal suo sonno. Il Re Antico assume il profilo di un'**Ombra (Wraith) a piedi**. Il Re Antico si muove sempre per andare ad attaccare l'Unità vivente più vicina. Il Re Antico non può essere controllato in alcun modo dai giocatori.

All'inizio di ogni turno, dopo che il Re Antico ha fatto la sua apparizione fuori dal tumulo, si lancia un dado per ognuno dei Re Antichi usciti dalle loro tombe. Con un risultato = 5 o 6 il Re Antico scompare per ritornare al suo sonno nella sua tomba. Questo accade anche nel primo turno di giorno o se egli viene ucciso. Un solo Re Antico può essere evocato da ogni tumulo durante la partita.

I Re Antichi non minacciano, ma vanno solo all'attacco.

Quando viene risvegliato, lo si posiziona a 2,5 cm dalla porta del suo tumulo.

I Cerchi di Pietre.

I Cerchi di Pietre vennero progettati per proteggersi contro i Non-morti.

Tutte le Unità ed Individuali di un esercito dei Non-morti che si trovino dentro uno dei Cerchi di Pietre subiranno una penalizzazione di **-1** per ogni test del Tiro per colpire. (Notare che i tiri effettuati verso chi si trova dentro il Cerchio non comportano tale penalità, invece la si applica ai tiri effettuati da dentro il Cerchio verso l'esterno). Essi subiranno inoltre una penalità di **-1** per i test di Drenaggio del potere necromantico (*Power Drain Test*) che dovessero effettuare.

I Re Antichi possono entrare o attaccare chiunque si trovi dentro un Cerchio di Pietre.

Il Cerchio di Pietre offre copertura leggera a chi si trova all'interno, nel modo previsto dal Regolamento.

* * *

WARRIOR n. 13 (aprile/maggio 1995)
“La battaglia della foresta di Brimagost”

Scenario.

Lo scenario presuppone che prima dell'inizio della battaglia si devono sistemare ai lati del centro del tavolo due configurazioni di terreno rappresentanti due piccoli boschi aventi le dimensioni di 15 x 15 cm ciascuna.

Uno dei due eserciti (*nel caso della battaglia della foresta di Brimagost è quello dei Goblins*)⁴⁷ ha tagliato degli alberi da detti boschi per costruirsi due palizzate che poi piazzerà nella propria area di schieramento quando effettuerà lo schieramento del suo esercito.

Sulle due configurazioni che rappresentano i boschi si possono mettere dei modelli di alberi tagliati, i cui tronchi spuntano appena dal suolo (max 0,5 cm di altezza). Tali configurazioni non possono essere spostate a seguito del test di Esplorazione e Manovra. Esse forniranno copertura leggera e se una Unità le attraversa dovrà muovere ad un quarto (anziché metà) della propria distanza di movimento se vuole evitare la disorganizzazione.

La Torre del Gigante (Ruined tower)

La torre in rovina è occupata da un gigante che nello scenario si chiama Kugrot, ma che potete chiamare come più vi piace. Kugrot è stato corrotto (con un grande carretto di birra) dagli avversari di quelli che hanno tagliato gli alberi dei due boschi, i quali così pensano di esserselo fatto amico. Tuttavia, se una qualsiasi Unità, non importa a quale schieramento appartenga, si avvicina entro 15 cm dalla torre, il suo giocatore deve tirare un dado e fare riferimento alla tabella qui sotto. Il dado si tira solo una volta per turno. Kugrot è un gigante medio (profilo del mezzo Gigante dei Barbari) sotto l'effetto dell'acquavite (un segnalino). La torre in rovina viene considerata come una configurazione di terreno e deve essere sistemata all'inizio della battaglia, al di fuori delle due aree di schieramento degli eserciti. Verrà sistemata dal giocatore dell'esercito che non ha tagliato gli alberi.

Kugrot odia i Trolls, quindi se un esercito li schiera ed essi si avvicinano alla torre fino a 20 cm da essa, egli li attaccherà ignorando qualsiasi altro nemico lì vicino. Questo anche se i Trolls dovessero far parte dell'esercito che gli ha fornito l'acquavite.

Qualsiasi Individuale o Unità verrà attaccata dal Gigante se cercherà di entrare nella torre.

Lancio del dado:

risultato effetti

- 1** Kugrot è di pessimo umore (probabilmente dovuto ai postumi della sbornia). Kugrot attacca immediatamente l'Unità più vicina
- 2** Kugrot è solo di cattivo umore. L'Unità a lui più vicina deve effettuare immediatamente un test di minaccia come se fosse attaccata da una Creatura Terribile nemica.
- 3-4** Kugrot è addormentato. Non succede nulla in questo turno.
- 5** Kugrot è in buona luna ed offre da bere all'Unità più vicina. Se l'Unità accetta essa ottiene un segnalino di acquavite, che viene quindi posto accanto ad essa. Se l'Unità non accetta, si deve lanciare un altro dado:
1–4 = nessun effetto. Kugrot rientra nella torre.
5–6 = Kugrot si ritiene offeso, egli attacca come nel risultato **1** di cui sopra.
- 6** Kugrot è veramente in buona luna. Egli si unisce al Comando più vicino per il resto della battaglia come se fosse stato pagato come mercenario, al minimo della paga.

* * *

⁴⁷ Nel caso della battaglia della foresta di Brimagost è quello dei Goblins.

Nota del Naran Team.

Il lancio del dado, per stabilire di quale umore sia il Gigante, deve essere lanciato nella **Fase di Movimento**, appena una Unità o un Individuale, non importa di quale esercito, muovendosi arrivi a 30 cm dalla torre. Il dado lo tirerà il giocatore al quale appartiene tale Individuale o Unità.

Questo scenario comprende — obbligatoriamente — le due palizzate e la torre, pertanto dovranno essere piazzati tutti e tre questi modelli. I due giocatori sceglieranno quale delle due opzioni vogliono utilizzare. In caso di disaccordo, si tirerà 1D6: chi ottiene il punteggio più alto sceglie. Ad esempio, nello scenario presentato su Warrior potrebbero essere stati i Goblins a dare l'acquavite al Gigante e i loro avversari, non necessariamente degli Elfi, ma ad esempio dei Nani, potrebbero essere stati quelli che hanno tagliato gli alberi per farsi le palizzate.

* * *

Warrior n. 6

ARMI MAGICHE SPECIALI

Il potere di queste armi è bilanciato con degli effetti negativi collaterali, derivanti dall'uso delle stesse. Esse quindi non costano. Possono essere assegnate solo ad alcuni specifici Personaggi Individuali, come indicato nelle note di ciascuna arma.

Spada Divoratrice di Anime. (Soul-Eater Sword)

Utilizzabile da: Condottieri, Generali, Eroi e Distruttori.

Effetti:

Questa spada è assetata di sangue degli Eroi. Se il possessore di questa spada uccide uno qualsiasi dei seguenti individuali: condottiero, generale, eroe o distruttore, la lama assorbirà la loro forza vitale e guadagnerà un +1 per il Test per Ferire. L'effetto sarà cumulativo. La sete di sangue insoddisfatta causerà una ritorsione verso il suo possessore. Un test per questo dovrà essere effettuato all'inizio del 7° Turno e in quelli successivi se la sete della spada non sia stata soddisfatta.

Lanciate 1D6 = 1,2 o 3 significa la morte istantanea del possessore della spada.

Un Test di Comando dovrà essere effettuato, come da Regolamento.

Spada Urlante. (Screaming Blade)

Utilizzabile da: Condottieri, Generali, Eroi e Distruttori.

Effetti:

Quando questa spada viene estratta dal fodero emette un urlo agghiacciante che farà aumentare le abilità di minacciare o di controminacciare di un'Unità alla quale il possessore di questa spada si sia unito.

Sfortunatamente, codesto spaventevole lamento può influire anche sull'Unità amica.

La Spada Urlante darà un modificatore di -2 per tutti i Test di Minacce che i Giocatori dovessero sostenere. Anche l'Unità alla quale il possessore della Spada Urlante si sia unito, nel caso venisse minacciata dovrà effettuare il Test di Minacce con la penalità aggiuntiva di -2.

Spada di Luce. (Sword of Light)

Utilizzabile da: Paladini.

Effetti:

La spada luccica talmente da illuminare la notte come se fosse giorno.

Un Paladino che possieda questa spada o una Unità che sia a contatto di basetta con lui, ed i nemici che siano ingaggiati in combattimento con essi combatteranno sempre come se fosse giorno, patendo gli eventuali effetti della Luce Sfavorevole.

La luce della spada fornisce però un ottimo bersaglio alle armi da lancio.

Una qualsiasi Unità che tiri contro il Paladino o contro l'Unità alla quale egli si sia unito avrà un modificatore di +1 al test per colpire.

Dardi della Vendetta (*Doombringers = Apportatori di Giustizia - Vendicatori*)

Utilizzabili dai Cecchini.

Effetti:

Sono frecce o proiettili che hanno il nome del loro bersaglio magicamente inciso sulla loro punta. Nella Fase delle Promesse e Presagi si deve scrivere - segretamente - su un foglietto il nome dell'Individuale nemico al quale ogni Individuale armato di queste frecce mirerà.

Una volta che si sia a distanza di tiro e con linea di vista sgombra sul bersaglio, il tiro sarà automatico (*cioè il bersaglio sarà considerato automaticamente colpito*). Il Test per Ferire sarà risolto normalmente, come prevede il Regolamento.

Un dardo della vendetta che fallisca il suo scopo (*cioè che non riesca ad uccidere il suo bersaglio*) tornerà indietro e colpirà chi lo ha lanciato. Nuovamente il Test per Colpire sarà automatico, mentre quello per Ferire si svolgerà come da Regolamento.

* * *

ORDINI PER UNITÀ

Controllare un esercito con il solo Condottiero e nessun Generale.

Nick Lund ha elaborato anche un sistema semplificato di dare gli ordini: per Unità anziché per Comandi.

Le regole erano state pubblicate sul n. 6 della rivista WARRIOR e poi anche in calce al **“*Fantasy Warriors Campaign by Nick Lund*”**. Poiché noi abbiamo tradotto in italiano anche tale Regolamento, lo potete trovare nel fascicolo ad esso dedicato, nelle ultime pagine dello stesso, che potete scaricare gratuitamente dal nostro sito.

* * *

VERSIONE IN ITALIANO DEL
FANTASY WARRIORS

COMPANION

BY NICK LUND

E INTEGRAZIONI TRATTE DALLA RIVISTA
WARRIOR

TRADUZIONE EFFETTUATA A CURA DI

NARAN TEAM TORINO

EDIZIONE 2018

* * *