

## MAGIA.

### Gli Indovini, i Sacerdoti, i Maghi, gli Incantesimi ed i Talismani in Fantasy Warriors.

**Nota:**

Per migliore comodità di consultazione nel corso delle partite, abbiamo inserito in questo libro, togliendole da quello del Regolamento, le seguenti parti del Regolamento originale Grenadier (*nella versione italiana tradotta a cura della Stratelibri*) relative ai personaggi arcani ed alla magia:

- capitolo 4.8.3. Maghi
- capitolo 4.8.4. Sacerdoti
- capitolo 4.8.5. Indovini e cap. 3.5.2. Presagi.
- capitolo 4.10. Magia
- capitolo 4.11. Talismani

In questa nuova versione, che sostituisce integralmente quella del 2004 edita dalla MIRLITON, abbiamo conservato alcune delle precedenti variazioni da noi apportate alle regole per la magia del Regolamento di FANTASY WARRIORS, con l'occasione riviste e corrette, alcune delle quali tratte dal regolamento di torneo della STRATELIBRI.

Come già fatto per la precedente edizione 2004, abbiamo inserito gli incantesimi che erano stati introdotti con il **Fantasy Warriors Companion by Nick Lund**, che noi abbiamo tradotto in italiano dalla versione inglese (originale) della Grenadier, che è gratuitamente scaricabile dal sito della Mirliton:

<http://www.grenadier.it/regole/fantasy-warriors-companion.pdf>

Come per le **“regole base”**, cioè quelle che nell'edizione originale si trovano inserite nel libro del Regolamento, anche ad alcuni dei nuovi incantesimi introdotti col Fantasy Warriors Companion by Nick Lund abbiamo apportato delle modifiche.



Immagine tratta dal Fantasy Warriors Companion by Nick Kund

## **La Magia in Fantasy Warriors.**

Negli scontri di Fantasy Warriors possono essere importanti sia gli elementi fisici, rappresentati dalle armi e dai guerrieri, sia quelli soprannaturali, rappresentati dalla varie forme della magia: presagi favorevoli letti dagli Indovini, incantesimi messi in atto dai Maghi, intervento degli Dei invocato dai Sacerdoti, utilizzo di amuleti e talismani.

### **I Punti di “Ars Arcana”.**

In base a quanto stabilito dal Regolamento di Torneo, o come concordato dai Giocatori, prima della battaglia si deve stabilire quanti punti di “Ars Arcana” è possibile utilizzare da ogni Giocatore. Di norma, i punti di «Ars Arcana» non devono superare il 50% dei «Punti Esercito» disponibili per l'esercito.

#### ***esempio:***

- ❑ *se per l'Esercito si possono spendere 2000 punti di «Punti Esercito», per le componenti della magia si potranno spendere al massimo altri 1000 punti di «Punti Ars Arcana» (oltre ai 2000 spesi per l'Esercito).*

Con i punti di “Ars Arcana” si potranno “acquistare” :

- ❑ i Maghi, i Sacerdoti, gli Indovini che si trovano nella presente sezione dedicata alla Magia, che è parte del Regolamento, i cui profili si trovano negli elenchi dei singoli eserciti;
- ❑ i Punti Magia assegnati ai Maghi;
  - ❑ ogni Mago dovrà avere almeno 15 Punti Magia;
  - ❑ potranno essere schierati più Maghi più Sacerdoti e più Indovini;
- ❑ la maggiorazione di costo per il Personaggio Adorato;
- ❑ lo Stendardo dell'Esercito;
- ❑ i Talismani.

## **1. Gli Indovini (ex cap. 4.8.5. Indovini e ex cap. 3.5.2. Presagi).**

### **INDOVINI.**

Questi personaggi possono influenzare i presagi sulla battaglia. Se uno o più Indovini si trovano tra i ranghi del vostro esercito aumentano le possibilità di ricevere buoni presagi.

- ❑ Un esercito può avere con sé massimo due Indovini.
- ❑ Se un Indovino viene ucciso i presagi per il suo esercito diventano automaticamente cattivi.
- ❑ Se un esercito ha con sé due Indovini, entrambi devono essere uccisi perché i presagi diventino cattivi. Se un Indovino viene ucciso, però, i presagi non possono più essere buoni.

### **PRESAGI.**

Cosa ci riservai! destino? Gli Dei combattono con noi oggi? Il nemico è già condannato? C'è solo un modo per scoprirlo: leggere i presagi! Se nel vostro esercito avete degli Indovini, questi potranno rispondere a queste domande.

### **EFFETTO DEI PRESAGI**

I presagi possono avere effetto sull'intero esercito quando durante la battaglia si rende necessario effettuare un Test di Comando (vedi cap. 4.7.). Se il Test viene effettuato, i presagi sono buoni e si verificherà un effetto positivo sull'intero esercito. Se i presagi sono cattivi, anche l'effetto sarà negativo.

### **LEGGERE I PRESAGI**

Se avete degli Indovini nel vostro esercito, è giunto il momento di metterli al lavoro.

- ❑ Se un esercito possiede più Indovini dell'altro può decidere di leggere i presagi.
- ❑ Leggere i presagi è opzionale, perciò se preferite non conoscere cosa vi riserva il futuro, non preoccupatevi, non fatelo!.
- ❑ Leggere i presagi è un'operazione che può essere effettuata solo una volta prima della battaglia.
- ❑ Entrambi i giocatori dichiarano se desiderano leggere i presagi.
- ❑ Per leggere i presagi bisogna lanciare 1D.
- ❑ Se avete degli Indovini (*uno o due*), aggiungete 1 al punteggio dei vostri dadi quando leggete i presagi.
- ❑ Se il risultato è 4, 5 o 6 i presagi sono buoni, altrimenti sono cattivi.

### **INVIARE UNA SUPERSTIZIONE**

Se un esercito ha più Indovini di un altro, può costringerlo a leggere i presagi, se ciò non è ancora avvenuto. Un solo esercito avversario può essere influenzato in questo modo.

#### ***Lettura dei Presagi***

##### **Esempio.**

Il giocatore alla guida degli Orchetti decide di leggere i presagi.

Del suo esercito fanno parte due Indovini, quindi è più probabile che i presagi siano buoni.

Il giocatore lancia 1D e ottiene 3. 3+1 (per i due Indovini) dà un totale di: 4

I presagi sono buoni!

## **2. I Sacerdoti (ex cap. 4.8.4. Sacerdoti).**

I Sacerdoti sono gli intermediari con gli Dei; essi possono chiedere agli Dei di cui sono servitori di alterare in loro favore gli eventi di una battaglia che sono già accaduti oppure di attaccare Maghi o Sacerdoti avversari.

I Sacerdoti invocano l'aiuto divino in due modi: possono alterare avvenimenti appena accaduti e possono sottrarre punti magia ai Maghi avversari.

Se un Sacerdote viene ucciso l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o comando rimasto senza Generale.

I Sacerdoti non possono invocare l'intervento degli Dei per alterare il risultato di un tiro di dadi relativo a se stessi o a un altro sacerdote della stessa razza.

### **ALTERARE GLI EVENTI**

Quando gli Dei vengono invocati con successo e decidono di cambiare il risultato di un avvenimento, utilizzate le seguenti regole:

#### **Un solo Sacerdote ha invocato gli Dei.**

- ❑ Il giocatore può ripetere il suo ultimo tiro di dadi. Deve avvalersi di questa opzione immediatamente dopo avere effettuato il tiro originale (quindi prima di eseguire qualsiasi altra azione). Il nuovo risultato deve essere accettato e non può essere più alterato.

#### **Più Sacerdoti hanno invocato gli Dei.**

- ❑ Il giocatore può ritirare il suo ultimo tiro di dado oppure può costringere l'avversario a ripetere l'ultimo tiro di quest'ultimo. I nuovi tiri devono essere effettuati immediatamente e devono essere obbligatoriamente accettati.
- ❑ I Sacerdoti possono invocare gli Dei per ripetere o far ripetere qualsiasi tiro di dadi (compresi quelli per le magie) tranne il tiro necessario per l'invocazione stessa. Tuttavia se vi sono due o più Sacerdoti della stessa razza, uno può tentare di influenzare il tiro di invocazione dell'altro.

#### **Come invocare gli Dei**

- ❑ Gli Dei possono essere invocati in qualsiasi momento. Il giocatore si limita ad annunciare il suo desiderio di invocare gli Dei.
- ❑ Il Sacerdote non può trovarsi in contatto base contro base con nessun'altra miniatura. Se più Sacerdoti stanno tentando di invocare gli Dei, le loro miniature possono trovarsi a contatto base contro base, ma non possono comunque essere in contatto con altre miniature.
- ❑ Solo Sacerdoti appartenenti alla stessa razza possono unire i loro poteri.
- ❑ In quel momento non ci deve essere nessun Sacerdote impegnato in combattimento.

#### **Metodo. Tirate 1D per ogni Sacerdote**

##### **Risultato ed effetti.**

- ❑ Se il punteggio totale è 6 o più gli Dei rispondono all'invocazione e il giocatore può ripetere il suo ultimo tiro (oppure se più Sacerdoti hanno invocato gli Dei, si può costringere l'avversario a ripetere il suo ultimo tiro). Se il risultato di un dado è 1, gli Dei hanno deciso di togliere la vita a quel Sacerdote.
- ❑ La miniatura può effettuare un Tiro Salvezza, se ne ha il diritto, per evitare l'eliminazione. Se il Sacerdote muore l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale del vostro esercito.

### ATTACCARE MAGHI AVVERSARI

Un attacco contro un Mago avversario può privarlo dei propri punti magia e forse ucciderlo.

#### Come attaccare i Maghi avversari

Gli Dei possono essere invocati in qualsiasi momento affinché la loro ira si abbatta sulla testa di un Mago nemico. Il giocatore si limita ad annunciare che i suoi Sacerdoti stanno invocando gli Dei a questo scopo.

- ❑ Il Sacerdote non può trovarsi in contatto base contro base con nessun'altra miniatura. Se più Sacerdoti stanno tentando di invocare gli dei, le loro miniature possono trovarsi a contatto base contro base, ma non possono comunque essere in contatto con altre miniature.
- ❑ In quel momento non ci deve essere nessun Sacerdote impegnato in combattimento.
- ❑ Il Sacerdote o i Sacerdoti coinvolti devono avere una linea di visuale con il Mago avversario.

**Metodo:** Lanciate 1D per ogni Sacerdote

- ❑ Se il totale finale è 12 o più, gli Dei esaudiranno la richiesta.
- ❑ Se il risultato di un dado è 1, gli Dei hanno deciso di togliere la vita a quel Sacerdote.
  - ❑ La miniatura può effettuare un Tiro Salvezza, se ne ha il diritto, per evitare l'eliminazione.
  - ❑ Se il Sacerdote muore l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o comando, privo di Generale, del vostro esercito.
- ❑ Per ogni Sacerdote sopravvissuto lanciate nuovamente 1D.
  - ❑ Il risultato è il numero di punti di potere magico che devono essere sottratti dal totale di quelli a disposizione del Mago.
  - ❑ Se il potere del Mago viene completamente prosciugato, la miniatura deve effettuare un Tiro Salvezza.
    - ❑ Se il tiro ha successo il Mago sopravvive con un punto di potere magico residuo.
    - ❑ Se il tiro fallisce il Mago/Druido è ucciso e l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o comando rimasto senza Generale dell'esercito a cui il Mago apparteneva.

### 3. I Maghi (*ex cap. 4.8.3. Maghi*).

I Maghi sono maestri nell'uso della magia e hanno a loro disposizione numerosi incantesimi di grande potenza. Però ogni volta che lanciano un incantesimo il potere a loro disposizione si riduce. Il potere dei Maghi si estrinseca nei Punti Magia dei quali dispone.

- Se un Mago viene ucciso l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.
- Se il Condottiero viene ucciso, lanciate 1D per ogni Mago che sta combattendo nel suo esercito.

#### **Risultato**

##### **4-6 :**

- Il Mago fugge dal campo di battaglia. Prima che si allontani ha il tempo di gettare un ultimo incantesimo, ora o mai più. Se supera il suo livello di potere l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Una volta che ha gettato l'ultimo incantesimo il Mago fugge e viene immediatamente rimosso dal gioco. Se non ha superato i suoi punti magia, non deve essere effettuato nessun Test di Comando.

##### **1-3 :**

- Il Mago fugge dal campo di battaglia e viene immediatamente rimosso dal gioco. In questo caso non è necessario effettuare un Test di Comando.

#### **Il Costo della Magia (*ex cap. 5.1.5 del Regolamento*)**

Quando calcolate il valore in punti dei vostri maghi, non dimenticate che ogni punto magia che hanno a disposizione ha un costo addizionale che deve essere pagato.

Un punto magia costa 5 punti.

- Un mago deve iniziare la battaglia con almeno 15 punti magia.



## 3.1. Utilizzo della Magia - (ex cap. 4.10 del Regolamento).

La magia viene utilizzata dai Maghi. All'inizio di una battaglia un Mago ha un certo ammontare di punti magia. Più forte è il Mago, maggiore è il potere a sua disposizione. Quando viene lanciato un incantesimo, parte di questo potere deve essere speso. L'esatto ammontare dipende dalla potenza dell'incantesimo. Nella magia esiste un forte elemento di casualità perciò non sempre è possibile che un Mago possa essere certo di quanto un incantesimo indebolirà il suo potere magico. Un Mago che supera le proprie capacità di lanciare incantesimi va incontro alla morte e rischia di gettare il proprio esercito nel panico. Gli incantesimi possono essere lanciati in qualunque momento durante la battaglia, quante volte si desidera e in qualsiasi ordine. Le uniche limitazioni sono la quantità di punti magia a disposizione del Mago e, forse, l'opposizione di Maghi avversari.

### Cosa Accade Quando si Lancia un Incantesimo

- Il giocatore dichiara la sua intenzione di usare la magia.
- Dichiara l'incantesimo che intende lanciare e quanti punti magia vuole spendere.
- Si determinano gli effetti e l'effettivo costo in punti magia dell'incantesimo.

### Quando si Può Lanciare un Incantesimo

Nella generalità dei casi, gli incantesimi si possono lanciare in qualsiasi momento della battaglia, tranne quando si calcolano i colpi a segno e i colpi mortali. Alcuni incantesimi possono essere lanciati solo in una determinata Fase di ogni turno, o solo una volta all'inizio o nel corso della battaglia.

### Segnalini di Punti Magia

I segnalini vengono distribuiti assieme al Regolamento; essi servono a calcolare l'ammontare di punti di potere magico rimasti ai vostri Maghi ed ai vostri druidi.

Ogni volta che lanciate un incantesimo sottraete l'appropriato numero di segnalini dalla pila a vostra disposizione.



### Spendere Punti Magia

Ogni incantesimo ha regole proprie per calcolarne il costo finale. Più potente rendete l'incantesimo, maggiore sarà il numero di punti magia che il Mago dovrà spendere. Poiché, come già detto, l'uso e i risultati della magia sono molto casuali, non bisogna dimenticare di tenere questo fatto in considerazione quando lanciate un incantesimo, specialmente se state usando molti punti magia.

### Superare i Propri Punti Magia

Se un incantesimo si rivela più costoso del potere che avete a disposizione, il tentativo di lanciarlo fallisce e... il Mago muore!

- Un Mago che supera il proprio livello di potere magico muore immediatamente.
- Non ha diritto ad alcun Tiro Salvezza.
- L'incantesimo fallisce.

### Morte di un Mago

- Se un Mago muore per qualsiasi ragione, il suo esercito alla fine del turno deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale del vostro esercito.

### **3.2. Recupero Punti Magia (ex capitolo 4.3.9. del Regolamento)**

I Maghi che non muovono durante una fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE possono recuperare punti magia nel seguente modo:

Se un mago ha ancora a disposizione solo 6 (o meno) punti magia, il giocatore che lo controlla può decidere di farlo "riposare" nella speranza che riguadagni parte del suo potere. Ci sono due modi per recuperare punti magia:

#### **a) Il Modo Sicuro.**

- ❑ Il mago non può muoversi in questa fase di Movimento e Riorganizzazione. Se i punti magia che gli rimangono sono 6 o meno egli riceve:
- ❑ **1 punto** se le condizioni di luce sono per lui sfavorevoli.
- ❑ **2 punti** se le condizioni di luce sono per lui favorevoli.

#### **b) Il Modo Rischioso.**

- ❑ Il mago non può muoversi in questa fase di Movimento e Riorganizzazione. Se i punti magia che gli rimangono sono 6 o meno egli può tentare di raddoppiare il suo potenziale: lanciate 1D6; se il punteggio è superiore o uguale al numero di punti magia rimasti, questi punti vengono raddoppiati; se il punteggio è inferiore al numero di punti magia rimasti, il mago non guadagna nulla e perde un punto magia.

\* \* \*

### **3.3. Gli Incantesimi evocabili dai Maghi** (ex cap. 4.10.8. del Regolamento).

#### **UTILIZZO DEGLI INCANTESIMI.**

Nel corso della partita un Mago può lanciare un solo singolo incantesimo dello stesso tipo per ogni turno di gioco.

#### **DISPERSIONE DEL MAGICO.**

L'incantesimo di "Dispersione del Magico" non è soggetto alla suddetta limitazione.

- ❑ Annulla gli effetti dell'ultimo incantesimo dell'avversario se gettato immediatamente dopo questo. Gridate "Dispersione del Magico!" e continuate a giocare.
- ❑ Questo incantesimo non può essere utilizzato per annullare gli Effetti di un "Campo Anti-Magia" e dell'incantesimo "Vista Arcana".

**Costo in punti magia. 5D6.**

#### **Metodo.**

- ❑ Se il punteggio dei 5 dadi è superiore a 15 l'incantesimo nemico è stato annullato. Il Mago nemico deve comunque spendere punti magia per l'incantesimo che ha lanciato.
- ❑ Per annullare gli effetti dell'incantesimo "Tempesta d'Energia" il costo di questo incantesimo viene ridotto a soli 3D6, ed il suo effetto sarà ottenuto con il risultato minimo di 10.

#### **Nota.**

La "Dispersione del Magico", più che un incantesimo è un controincantesimo che annulla gli effetti di un incantesimo evocato da un Mago avversario.

Si devono perciò osservare le seguenti regole:

- ❑ Il controincantesimo "Dispersione del Magico" dovrà essere dichiarato **subito dopo la dichiarazione dell'incantesimo del mago avversario**, non dopo che ne siano stati valutati gli effetti.
- ❑ Si deve cioè simulare la situazione nella quale il mago A lancia l'evocazione del suo incantesimo, ed allora il mago B, avendone avuta conoscenza grazie alla sua "**arte arcana**" (**preveggenza**), immediatamente evoca il suo controincantesimo per annullare gli effetti dell'altro, **prima che tali effetti si verifichino**.
- ❑ **Il Mago che lancerà il controincantesimo "Dispersione del Magico" sarà tenuto a pagarne il costo anche se l'incantesimo del suo avversario non avesse sortito alcun effetto.**

#### **Esempio 1:**

- ❑ il Mago di un esercito di Orchi lancia una Tempesta d'Energia su una Unità di Elfi Alti;
- ❑ Dichiara di utilizzare 3D6;
- ❑ il Mago degli Elfi Alti dichiara - immediatamente - di evocare la "Dispersione del Magico";
- ❑ il Mago degli Orchi lancia i suoi 3D6, ed ottiene: 3-4-4; poiché dista 60 cm dall'Unità bersaglio ed ha ottenuto un doppio risultato, spende:  $2 * (3 + 2) = 10$  P.M.
- ❑ Due Guerrieri Elfi risulterebbero uccisi se il Mago avesse fallito il suo controincantesimo (che, ricordiamo, si è svolto in contemporanea);
- ❑ il Mago degli Elfi lancia 3D6, ed ottiene: 3-4-6 = 13, il controincantesimo è riuscito, al costo di 13 P.M.

#### **Esempio 2:**

- ❑ il Mago di un esercito di Orchi lancia una Tempesta d'Energia su una Unità di Elfi Alti;
- ❑ Dichiara di utilizzare 3D6;
- ❑ il Mago degli Elfi dichiara - immediatamente - di evocare la "Dispersione del Magico";
- ❑ il Mago degli Orchi lancia i suoi 3D6, ed ottiene: 2-2-3; poiché dista 60 cm dall'Unità bersaglio ed ha ottenuto un doppio risultato, spende  $2 * (3 + 2) = 10$  P.M. L'incantesimo non ha sortito alcun effetto sull'Unità di Guerrieri Elfi perché non si è ottenuto alcun 4 o valore superiore;
- ❑ il Mago degli Elfi deve lanciare i suoi 3D6 - ne è obbligato - , ed ottiene di nuovo: 3-4-6 = 13, il controincantesimo, sebbene non fosse necessario, è comunque costato 13 P.M.

I Maghi possono invocare i seguenti incantesimi (*elencati in ordine alfabetico*):

### **CAMPO ANTI-MAGIA.**

È uno degli incantesimi più potenti. Se funziona, impedisce a qualunque mago presente sul campo di battaglia di gettare incantesimi per 6 intervalli di tempo.

**Costo in punti magia. 10D6**

#### **Metodo**

- ❑ Dichiarate l'incantesimo e lanciate 10D6 per determinare il costo in punti magia.
- ❑ Se il costo totale è 35 o più l'incantesimo è riuscito e nessuno può gettare altri incantesimi, prima che siano trascorsi 6 intervalli di tempo.
- ❑ Il costo in punti magia deve essere pagato anche se l'incantesimo fallisce.

### **COMANDO SOVRANNATURALE.**

Questo incantesimo vi permette di inviare ordini ai vostri Generali molto rapidamente senza impiegare Messaggeri o Portaordini. Per lanciare questo incantesimo il Mago deve trovarsi a contatto base contro base con il Condottiero. Il Generale che riceve il nuovo ordine deve controllare normalmente la propria reazione (vedi cap. 4.5.8.). Qualunque sia il risultato del Test del Generale, il costo in punti magia deve essere pagato.

**Costo in punti magia. 1D6 +1 per ogni 30 cm di distanza tra il mago e il Generale.**

#### **Metodo**

- ❑ Dichiarate l'incantesimo.
- ❑ Misurate la distanza in linea retta che divide il Mago dal Generale, ignorando ostacoli e limitazioni alla linea di vista.
- ❑ Tirate 1D, aggiungete a questo costo 1 punto per ogni 30 cm di distanza tra il Mago e il Generale.
- ❑ Eseguite normalmente il Test del Generale. Un risultato peggiore di OK/CONFUSIONE significa che l'incantesimo è fallito.

### **CONFONDERE IL MESSAGGERO.**

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

#### **Costo.**

2D6 + 1 Punto Magia per ogni 30 cm (o frazione) di distanza del Mago dal bersaglio.

#### **Effetto.**

- ❑ L'incantesimo ha successo con un risultato di 5 o di 6 su almeno uno dei 2 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 ad ogni turno.
- ❑ Se 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 Messaggero o il Portaordini ritorna dal Condottiero.**

## CONTROLLO TEMPORALE.

Questo incantesimo permette al Mago di spostare il segnalino di clessidra avanti o indietro sul segnatempo.

**Costo in punti magia. 3D6 per intervallo di spostamento.**

### Metodo

- Dichiarate l'incantesimo.
- Decidete di quanti intervalli desiderate spostare il segnalino.
- Lanciate 3D per ogni intervallo.
- Spostate il segnalino di clessidra sul segnatempo.

## FURIA.

**(Nuovo incantesimo introdotto con il FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND).**

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.

## PRESAGI ARCANI

Permette di leggere nuovamente i presagi.

**Costo in punti magia: 2D6 per leggere nuovamente i presagi.**

## PROTEZIONE MAGICA.

*(Nuova versione dell'incantesimo "PROTEZIONE", modificato dal Naran Team)*



L'incantesimo Protezione Magica permette a un Mago di proteggere se stesso, il Condottiero, i Generali ed altri Personaggi Individuali, che siano a contatto di basetta con lui, dagli incantesimi distruttivi e dalle armi da lancio del nemico, finché codesto gruppo di Personaggi si trovi entro l'area di schieramento del proprio esercito.

- ❑ Col termine "incantesimi distruttivi" si intendono tutti quelli assimilabili alle armi da lancio (ad esempio "Tempesta d'energia" e "Raggio della morte").
- ❑ Sono esclusi da questa protezione i Personaggi Individuali in sella a creature terribili e/o giganti o essi stessi Creature Terribili e/o Giganti in basetta di cm. 5 x 5 o superiore.

### Costo in punti magia:

- ◆ 1D6 di punti magia più 1 p.m. per il Mago e per ogni altro Personaggio a contatto di basetta con lui.

### Metodo.

- ❑ Si effettua all'inizio della fase delle Minacce di ogni turno.
- ❑ Si determina il costo col lancio di 1D6; al risultato si sommano i punti magia derivanti dal numero di Personaggi protetti, i quali dovranno trovarsi entro l'area di schieramento del loro esercito ed essere a contatto di basetta tra di loro.
- ❑ Si lanciano quindi altri 2D6; con un risultato di **6 o superiore**, l'incantesimo è considerato riuscito; il gruppo di Personaggi, compreso il Mago, sarà così totalmente protetto contro le armi da lancio e gli incantesimi distruttivi, per tutto il turno in corso. Per rappresentare questa situazione si utilizzi l'apposito segnalino all'uopo predisposto.
- ❑ Il Mago che ha evocato questo incantesimo non ne può evocare altri per tutto il turno in corso, finché lo mantiene attivo (vedi sotto).
- ❑ Per mantenere l'incantesimo attivo, il Mago non si può staccare dal contatto di basetta con le miniature che protegge; se lo dovesse fare, l'incantesimo automaticamente si dissolverà e non ci sarà più la protezione.
- ❑ Idem se il gruppo di Personaggi a contatto di basetta col Mago dovesse uscire dalla propria area di schieramento, anche solo uno. Si chiarisce cioè che tutte le basette sulle quali poggiano le miniature di questi personaggi non si devono trovare oltre la linea di schieramento del loro esercito, neppure solo parzialmente.

## RAGGIO DELLA MORTE.

Il raggio della morte permette al Mago di colpire una singola miniatura avversaria con grande precisione. Questo incantesimo può essere utilizzato solo per attaccare Personaggi Speciali e Personaggi Individuali, sia che in quel momento siano isolati, sia che siano a contatto, base contro base, con altre miniature.

Prima di risolvere gli effetti dell'incantesimo, il Mago deve dichiarare il suo bersaglio.

Per lanciare l'incantesimo il Mago deve avere una linea di visuale sgombra con il bersaglio (vedi cap. 4.2.3. - Visuale ) e questi non può essere dietro ad alcun tipo di protezione.

### Costo in punti magia:

- ❑ 1 punto magia per ogni 30cm (arrotondare per eccesso) di distanza tra il Mago e il bersaglio. Aggiungete 2D6.

### Metodo.

- ❑ Tirate 2D6. Ogni 6 equivale a un colpo mortale inflitto al bersaglio. Effettuate gli eventuali tiri salvezza.

## **SCUDO MAGICO.**

*(Nuovo incantesimo introdotto con il FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND).*

Quando viene evocato, questo incantesimo provvede a far rimuovere i segnalini di volée 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.

## **TEMPESTA DI ENERGIA**

È un incantesimo di distruzione. La sua potenza è variabile e potete adeguarla all'attuale livello di potere del vostro Mago. Anche alla sua massima intensità, una Tempesta di Energia non è sufficiente per spazzare via intere Unità, anche perché può essere, più facilmente di altri incantesimi, dispersa da un mago avversario.

### **Costo in punti magia.**

- ❑ Un punto magia per dado lanciato (minimo 2D, massimo.., quanto osate) più un punto magia per 30 cm o frazione di 30 cm di gittata.
- ❑ Cattive notizie: se ottenete due risultati uguali raddoppiate il costo in punti magia. Raddoppiate il costo solo una volta, anche se più di una coppia di dadi presenta lo stesso punteggio. Se tirate tre dadi uguali, triplicate il costo. Anche in questo caso, triplicatelo solo una volta.
- ❑ Il mago deve vedere il suo bersaglio. Vedi cap. 4.2.3. del Regolamento.

### **Metodo**

- ❑ Tirate i dadi. Ogni 4,5 o 6 equivale a un colpo mortale.
- ❑ Le perdite causate da una Tempesta di Energia sono calcolate come se fossero causate da armi da lancio (vedi capitolo 4.2.4. del Regolamento). Sono applicabili tutte le normali regole su personaggi speciali, individuali e tiri salvezza.
- ❑ Le Unità colpite da Tempesta di Energia devono effettuare il Test delle Perdite secondo le normali regole.

### **TERRORE ARCANO**

***(Nuovo incantesimo introdotto con il FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND).***

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.

### **VISIONI TERRIFICANTI**

***(Versione modificata, che era stata adottata nel regolamento di torneo Stratelibri)***

L'incantesimo "Visioni Terrificanti" fa sì che una sola Unità venga influenzata a tal punto da dover effettuare un test simile al Test di Comando.

- ❑ Tale test può essere effettuato con il bonus di Comando del Generale, se questi è ancora vivo e presente sul campo, ma senza la penalità derivante dalla perdita del Condottiero (*come invece era previsto nella versione originale*).
- ❑ Per poter lanciare questo incantesimo il Mago deve trovarsi entro 35 cm da una miniatura dell'Unità bersaglio e avere una linea di vista ininterrotta.
- ❑ **Il costo di questo incantesimo è di 5D6 punti.**

### **VISTA ARCANO**

Aumenta il totale dei punti esplorazione.

**Costo in punti magia:** 1D6 per ogni 3 punti extra.

\* \* \*

### **3.4. IL DUELLO ARCANO.**

*(Nuove regole per i Maghi introdotte con il FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND).*

I due Maghi avversari si possono sfidare a duello, ed allora si svolgerà un Duello Arcano.

Il Duello Arcano interessa due maghi contrapposti. L'iniziatore del duello è il Mago Attaccante; l'altro mago sarà quello "obbiettivo".

#### **METODO.**

- ❑ Il Mago Attaccante deve avere linea di vista con il Mago Obbiettivo; 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 Mago Attaccante annuncia che ha iniziato l'arcano duello ed identifica il suo obbiettivo.
- ❑ 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 Obbiettivo ha due possibilità:
  - ❑ combattere fino alla morte;
  - ❑ semplicemente difendersi.
- ❑ Deve dichiarare chiaramente quale di queste due opzioni ha scelto.
- ❑ Il giocatore del Mago Obbiettivo pone a sua volta - capovolti - i segnalini dei punti magia che intende usare.
- ❑ Entrambi i giocatori rivoltano i segnalini, dichiarando quindi quanti punti magia hanno usato.
- ❑ Entrambi i giocatori lanciano 1D6 per ogni 5 punti magia da essi usati.
- ❑ Il giocatore che ha realizzato il punteggio maggiore vince, l'altro ovviamente perde. 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 Obbiettivo deve effettuare tanti tiri salvezza per quanti sono i punti di differenza calcolati come sopra indicato. Il Mago Obbiettivo rimane ucciso se sbaglia un tiro salvezza.
- ❑ Se il Mago Obbiettivo vince, il Mago Attaccante deve effettuare tanti tiri salvezza per quanti sono i punti di differenza calcolati come sopra indicato. Il Mago Attaccante rimane ucciso se sbaglia un tiro salvezza.

#### **DUELLO IN DIFESA.**

- ❑ Se il Mago Attaccante vince, il Mago Obbiettivo deve effettuare un solo tiro salvezza; egli resterà ucciso se fallirà tale tiro salvezza.
- ❑ Se il Mago Obbiettivo 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 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.

\* \* \*

## **4. Talismani (ex cap. 4.11. del Regolamento).**

In FANTASY WARRIORS le truppe pongono spesso grande fiducia nei talismani del loro esercito. Un talismano può essere anche uno stendardo logoro che ha partecipato a molte vittoriose battaglie. Oppure l'esercito può essere accompagnato da un famoso oggetto sacro. Oppure un particolare capo o guerriero possono essere personaggi particolarmente adorati dal resto dell'esercito.

In FANTASY WARRIORS gli eserciti possono portare i loro talismani sul campo di battaglia. La presenza di un talismano garantisce un bonus durante il Test di Comando. Ci sono tre tipi di Talismani: **standardi dell'esercito, personaggi adorati e oggetti sacri.**

### **4.1. Lo Stendardo dell'Esercito (ex cap. 4.11.1. del Regolamento).**

- ❑ Può esserci solo uno stendardo per esercito.
- ❑ Gli standardi non si muovono durante la battaglia, ma vengono inalberati prima che la battaglia cominci e vengono lasciati in posizione dove tutto l'esercito può vederli. Mentre uno stendardo dell'esercito rimane in posizione, la sua presenza garantisce i seguenti bonus:
- ❑ +1 per il Test del Discorso di Incitamento;
- ❑ +1 durante il Test di Comando;
- ❑ +1 ai Test che dovesse effettuare una Unità del suo esercito che si trovi entro 20 cm dalla miniatura dello stendardo; se lo Stendardo è a contatto di basetta con un Personaggio Adorato, o con un Oggetto Sacro, questo secondo bonus non viene applicato, ma si ottiene un'estensione dei poteri del Personaggio Adorato e dell'Oggetto Sacro di +10 cm.

#### **Costo:**

- ❑ Lo Stendardo dell'Esercito **costa 100 punti.**

### **AMMAINARE UNO STENDARDO**

Uno stendardo dell'esercito può essere ammainato per evitare, per esempio, che sia abbattuto dal nemico.

- ❑ Se uno stendardo dell'esercito viene ammainato non può più essere inalberato successivamente durante la battaglia e non garantisce più i bonus previsti.
- ❑ Per ammainare lo stendardo dell'esercito il Condottiero e almeno tre altre miniature devono trovarsi a contatto base contro base con esso. All'inizio della Fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE. Tali miniature non devono essere soggette a nessuna reazione e non devono essere impegnate in combattimento. Durante la fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE il giocatore dichiara che sta ammainando il proprio stendardo. Le miniature devono trascorrere l'intera fase in contatto base contro base con lo stendardo. Lo stendardo dell'esercito viene rimosso dal gioco e viene considerato al sicuro per tutto il resto della battaglia.

### **ABBATTERE LO STENDARDO DELL'ESERCITO**

- ❑ Lo stendardo dell'esercito può essere abbattuto dal nemico. Se alla fine della fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE non ci sono miniature alleate a contatto base contro base con esso e vi sono miniature nemiche a contatto, il nemico ha l'opportunità di abbattere lo stendardo.
- ❑ Lo stendardo dell'esercito è rimosso dal gioco e l'esercito che lo ha perduto deve eseguire un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.

### **Regola aggiuntiva: miniatura e basetta per lo Stendardo dell'Esercito.**

- ❑ Lo stendardo dell'Esercito dovrà essere imbasettato su una basetta di cm. 5 x 5.



Immagine tratta dal FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND

## **4.2. Personaggi Adorati (ex cap. 4.11.2. del Regolamento)**

Può esserci un solo personaggio adorato per esercito.

Qualunque Condottiero, Generale, Personaggio Individuale o Personaggio Speciale può essere un Personaggio Adorato. Il profilo di questa particolare miniatura non viene alterato.

- ❑ Un Personaggio Adorato vivo e presente sul campo di battaglia garantisce i seguenti bonus:
  - ❑ +1 per il Test del Discorso di Incitamento;
  - ❑ +1 al suo esercito durante il Test di Comando;
  - ❑ **+1 ai Test che dovesse effettuare una Unità del suo esercito che si trovi entro 20 cm dalla miniatura dello stesso.**
  - ❑ Se il Personaggio Adorato è a contatto con la miniatura dello Stendardo dell'esercito, il bonus di cui sopra si estende di altri 10 cm, comprensivo però anche del bonus fornito dallo Stendardo (cioè max 30 cm in totale).
  - ❑ Se il Personaggio Adorato è a contatto di basetta con la miniatura di un Oggetto Sacro, il bonus di cui sopra non viene applicato, ma si considera solo quello fornito dall'oggetto sacro (*vedere capitolo seguente*).
- ❑ Se un Personaggio Adorato viene ucciso il suo esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.
- ❑ Un Personaggio Adorato costa **100 punti** più il normale costo per la sua miniatura.

\* \* \*

## **4.3. Oggetti Sacri (ex cap. 4.11.3. del Regolamento).**

Quasi ogni oggetto inanimato può diventare sacro agli occhi di un esercito: un cannone dei Nani, un tamburo degli Orchi, un altare o un carro.

Può esserci un solo oggetto sacro per esercito.

Un Condottiero, Generale o personaggio individuale deve restare in contatto costantemente base contro base con l'oggetto. Mentre la miniatura è in contatto, l'oggetto garantisce i seguenti bonus:

- ❑ **+1 ai Test di Comando che l'esercito dovesse effettuare.**
- ❑ **+1 per il Test del Discorso di Incitamento.**
- ❑ **+1 ai Test che dovesse effettuare una Unità del suo esercito che si trovi entro 40 cm dalla miniatura dell'oggetto.**
  - ◆ Questo bonus non è cumulativo sulla stessa Unità, cioè l'Unità avrà un solo bonus di +1 anche se è nelle vicinanze di più Oggetti Sacri.
  - ◆ Due Oggetti Sacri possono però fornire il suddetto bonus a due Unità diverse, ognuna nel raggio d'azione di uno di essi.
  - ◆ Se l'Oggetto Sacro è a contatto con la miniatura dello Stendardo dell'esercito, il bonus di cui sopra si estende di altri 10 cm, comprensivo però anche del bonus fornito dallo Stendardo (cioè max 50 cm in totale).
- ❑ Se il contatto base contro base viene interrotto, l'oggetto viene considerato abbandonato e i bonus non sono più applicabili.
- ❑ Un Oggetto Sacro **costa 100 punti** più il normale costo.

### **SOTTRARRE UN OGGETTO SACRO AL NEMICO.**

- ❑ se alla fine della fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE non ci sono miniature alleate a contatto, base contro base, con esso e vi sono miniature nemiche a contatto, il nemico ha l'opportunità di sottrarre il talismano.
- ❑ L'esercito che ha perduto l'oggetto sacro deve eseguire un Test di Comando. Piazzate, perciò, un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o comando rimasto senza Generale.
- ❑ Un Oggetto Sacro che è stato sottratto dal nemico non viene più considerato sacro e/o magico, quindi perderà i suoi poteri.



Immagine tratta dal FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND