

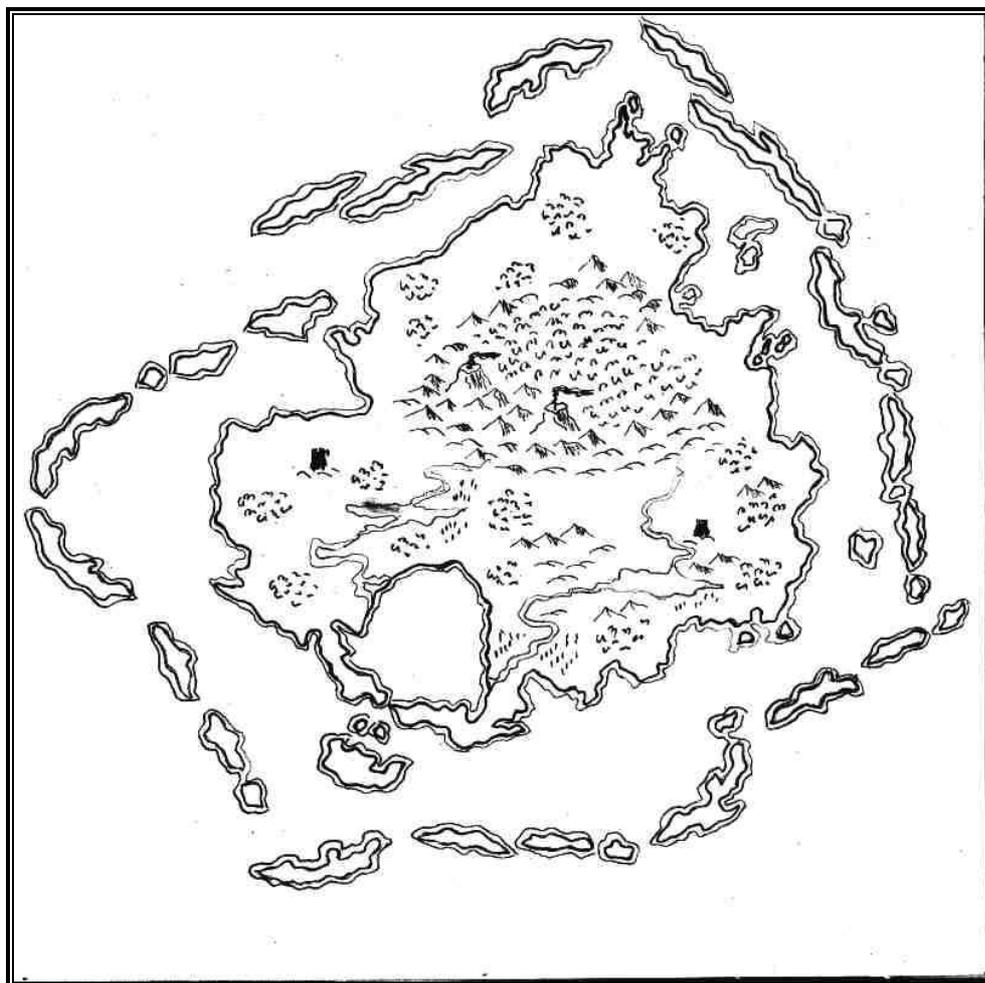
NARAN FANTASY WARS

Espansione non ufficiale per il wargame 3D FANTASY WARRIORS.

Bollettino N. 9 - luglio 2001

a cura del Nick Lund's Fans Team

LE NEBBIE DI AVALON TORNEO - CAMPAGNA «OPEN» DI FANTASY WARRIORS.



Presentazione.

Il Bollettino "Speciale" N. 9, del mese di luglio 2001, è stato dedicato allo scenario ed alle regole speciali per il Torneo-Campagna «Le Nebbie di Avalon».

L'ANTEFATTO: LA DISTRUZIONE DI AZTLAND E LA PARTENZA DEGLI DEI DA NARAN.

Quando agli albori dei tempi gli Dei scesero su Naran, un gruppo di essi scelse l'isola di **Avalon** come propria residenza. Erano gli Dei della famiglia dei **TUATHA DE DANANN**, protettori degli Ariel (*Elfi Luminosi ed Elfi Alti del Nord*). Altri Dei si stabilirono sull'isola di **ASGARD**, altri sull'**OLIMPO**, altri ancora scelsero l'isola di **LUXOR**, sorgente nelle calde acque dell'oceano meridionale, al largo delle coste di Lemuria.

Dopo la catastrofica guerra planetaria scatenata dal perfido Ahriman, supremo Signore delle Tenebre, affiancato dagli Dei traditori capeggiati da Seth, gli Dei della Luce, risultati vincitori dello scontro, per punire gli Elfi Oscuri di Aztland che avevano guidato le forze del Male contro quelle del Bene, scagliarono sul pianeta un grande meteorite. L'impatto ebbe un effetto disastroso su tutto il pianeta, tale da causare uno spostamento dell'asse di rotazione; fu così che la grande isola-continente di Aztland venne ricoperta dalla coltre dei ghiacci dell'Antartide.

Fu solo grazie alla potente magia messa in atto dai Tuatha se anche la verde Erin e la stessa Avalon furono preservate dalla completa distruzione causata dall'immane maremoto che si abbattè su tutti i continenti, tanto che la morfologia del pianeta ne fu del tutto sconvolta.

Il cataclisma causò anche l'allontanamento dei due continenti Andhra ed Iverdon, che in passato erano quasi comunicanti, separati solo da uno stretto passaggio tra la **Penisola di Thule** e quella di **Vanaheim**: la prima costituiva la propaggine orientale di Andhra, la seconda quella occidentale di Iverdon (*Iperborea Occidentale*).

L'Isola di Avalon è situata a nord dell'isola degli **ARIEL** (*Elfi Luminosi ed Elfi Alti del nord*), la verde **ERIN**, la quale ha continuato ad essere la sede principale degli insediamenti elfici, e la sua città principale, **Tara**, viene ancora riconosciuta da tutti i Principi Ariel come la capitale del loro vasto impero, ed il suo «**GRAN PRINCIPE**» è riconosciuto quale sommo sovrano di tutti gli Elfi del nord, pari grado del Faraone di **Lemuria**, supremo signore degli Elfi del sud.

Al cataclisma seguì il lungo inverno "**Finbul**", che causò altre devastazioni e portò quasi all'estinzione della vita sul pianeta, che però non venne del tutto spazzata via, ma dopo un lungo periodo di letargo ricominciò a rifiorire. Fu così che anche gli Elfi, i Nani, gli Uomini e le altre creature senzienti che avevano popolato questo pianeta riuscirono a sopravvivere.

Chiamati ad altri impegni in altri lontani sistemi solari, gli Dei abbandonarono Naran, lasciando al loro destino le creature alle quali avevano dato vita, liberi di svilupparsi o di distruggersi a loro piacimento. Un giorno, forse, sarebbero tornati.

Avvenne così che le residenze degli Dei su Avalon, così come quelle delle altre isole e montagne che essi avevano scelto per le loro residenze, vennero affidate alla custodia di pochi saggi, scelti appositamente per questo difficile compito: i **DRUIDI** dell'**ANTICO ORDINE**, gli **ASHDHAR**, la maggioranza dei quali apparteneva alla razza degli **Elfi Luminosi**, sebbene ve ne fossero anche alcuni delle razze degli **Uomini**, dei **Nani** e delle **Fate**.

Nel partire, gli Dei lasciarono in custodia ai Druidi i molti oggetti magici e talismani che si trovavano nei templi e nei palazzi che essi avevano abitato. Grazie al potere loro fornito da questi talismani, i Druidi avrebbero potuto facilmente difendere le residenze loro affidate dalla cupidigia di possibili sacrileghi saccheggiatori.

Questo fatto si verificò anche su Avalon, dove un tempo i Tuatha De Danann facevano portare le salme degli Eroi e dei grandi Condottieri, in maggioranza appartenenti al popolo degli Elfi, caduti in battaglia, poste poi con tutti gli onori in apposite tombe scavate nei sotterranei dei Templi o in Boschi Sacri, sparsi qua e là sull'isola. I corpi di questi eroi vennero per la maggior parte seppelliti con addosso delle Sacre Armature, che erano state in precedenza donate ad essi proprio dagli Dei, armature che avevano conservato i loro poteri magici anche dopo tanti millenni.

AVALON.

L'isola di Avalon ha una forma irregolarmente circolare, con una vasta insenatura nella parte meridionale, parzialmente celata da un'isoletta la cui cima ha la forma di un gigantesco teschio; tra l'**Isola del Teschio** e l'ingresso nella baia vi sono due alti speroni di roccia fuoriuscenti dall'oceano, i **Faraglioni**.

Al centro dell'isola si elevano due vulcani, entrambi ancora attivi, dai quali perennemente fuoriescono alti pennacchi di fumo denso e nero.

Sul lato settentrionale dell'isola, ai piedi dei vulcani, il terreno forma una vasta depressione; questa zona è coperta da una fitta vegetazione di tipo tropicale, il che è piuttosto singolare per un'isola posta a questa latitudine, e tale anomalia può essere spiegata solo dalla presenza nel sottosuolo di numerosi corsi d'acqua calda resa tale dalla presenza dei vulcani.

La parte meridionale dell'isola è invece costituita da un altipiano sul quale da due fiumi che scendono dalle alture ai piedi dei vulcani sono stati formati due laghi, L'altipiano è caratterizzato da un clima mite durante l'estate e freddo d'inverno, con abbondanti piogge nella primavera e nell'autunno. La mitezza del clima è dovuta al fatto che l'acqua dei due fiumi e dei due laghi esce ancora tiepida dalle sorgenti ai piedi dei vulcani, come pure è piuttosto elevata la temperatura dell'acqua delle correnti che costeggiano l'intera isola, a causa dell'afflusso di acque sotterranee provenienti dai vulcani.

D'estate sono assai frequenti i temporali, mentre in inverno cadono abbondanti nevicate, tranne nella zona della valle ai piedi dei vulcani, dove a causa dell'alta temperatura la neve si scioglie in pioggia prima di toccare il terreno. In inverno, si potrebbe passare dal clima caldo-torrido di una zona tropicale a quello gelido della zona sud, semplicemente compiendo il breve tragitto dalla valle all'altipiano.

L'altipiano è movimentato da basse coline ricoperte di boschi e foreste di conifere, intervallate da ampie, verdi radure, soprattutto i prossimità dei luoghi dove sorgono i palazzi, i templi ed i santuari che un tempo ospitavano gli Dei. Alcuni di questi templi e santuari sorgono nella valle ai piedi dei vulcani.

Tra i templi di Avalon, i più imponenti sono quelli che gli Dei fecero innalzare dai Giganti; queste costruzioni hanno la forma di impressionanti cerchi di enormi **DOLMEN** e **MENHIR**, al centro dei quali sovente si trova un altare o il passaggio che porta in segrete stanze nascoste nel sottosuolo. In alcune di queste aule sotterranee si trovano le sepolture degli antichi Eroi, e si narra che in esse vi siano conservati tesori favolosi.

Anche alcuni settori della foresta vennero elevati dagli Dei al rango di luogo sacro, ed in essi si trovano i resti di numerosi santuari o dei tumuli funerari.

L'approdo su Avalon è reso difficoltoso da una spessissima coltre di nebbia che perennemente avvolge le sue coste, dovuta ad una corrente di acqua calda che fuoriesce sotto la superficie dell'oceano dai due vulcani, ed anche per la caratteristica delle coste; quelle meridionali sono caratterizzate da altissime, bianche scogliere, dove l'approdo è del tutto impedito, tranne che nel punto centrale della Baia.

L'approdo è poi reso maggiormente difficile dalla presenza di una barriera quasi insuperabile di isolette e scogli, molti dei quali appena affioranti a filo d'acqua, che si snoda tutto attorno all'isola.

A nord, l'avvicinamento all'isola è anche ostacolato da un grande gorgo, il «**MAELLSTROM**», che con la sua potenza inghiotte ogni nave o natante che osi avvicinarsi ad esso.

I passaggi tra gli scogli o per evitare il Maelstrom, per approdare su Avalon, erano uno dei segreti meglio custoditi dai grandi Druidi degli Ariel, ma dopo il tradimento di una parte di essi, dai quali ebbe origine la stirpe degli Elfi Oscuri, questo segreto è stato divulgato, e più tale non è, essendone venuti a conoscenza persino i pirati Orchi delle Isole Orcadi, che sovente si mettono al servizio di Signori della Guerra in qualità di Guide e Piloti di navi.

La navigazione nelle acque antistanti Avalon è poi diventata pericolosa, dopo la partenza degli Dei, dalla presenza di un Titano, un Kraken, una immensa piovra che si nasconde in agguato tra i Faraglioni in attesa delle sue vittime. Oppure, forse, si tratta di un Guardiano messo lì appositamente dagli Dei per impedire a chicchessia di mettere piede sull'isola?

I DRUIDI DELL'ANTICO ORDINE.

I Druidi di Avalon, come quelli che ebbero in consegna le altre isole o montagne un tempo residenze degli Dei, appartengono come si è detto all'Antico Ordine. Col tempo, dopo l'abbandono del pianeta da parte degli Dei, tra i Druidi dell'Antico Ordine cominciarono a formarsi delle fazioni, che presto entrarono in conflitto le une con le altre. Il motivo di questa divisione viene fatto risalire alla corruzione causata a diversi Druidi per opera degli oggetti sacri che gli Dei avevano loro consegnato: il grande potere magico che veniva sviluppato quando si utilizzavano tali oggetti, portava sovente ad una mutazione psichica ed anche fisica dell'utilizzante, sebbene questi fosse un grande usufruttore e conoscitore di magia.

Fu così che l'Antico Ordine si spezzò in quattro nuovi Ordini: le **TUNICHE BIANCHE**, le **TUNICHE ROSSE**, le **TUNICHE AZZURRE** e le **TUNICHE NERE**. Ciascun nuovo Ordine traeva il suo potere da uno degli *Elementari* del Creato: **Acqua, Fuoco, Acqua e Terra**. In un tempo successivo, le Tuniche Nere (*che si rifacevano all'Elementare della Terra*) vennero ulteriormente corrotte e si schierarono con i superstiti degli Elfi Oscuri, aggregando al loro Ordine un gran numero di Ashdhar Oscuri.

Quelli che meno vennero corrotti dalla malefica influenza degli oggetti magici furono le Tuniche Bianche, che si ersero a supremi difensori dell'Antico Ordine, prendendo nelle loro mani il difficile compito di contrastare il Male, in ogni sua manifestazione, su Naran.

In seguito anche le Tuniche Rosse si schierarono con quelle Nere, mentre quelle Azzurre iniziarono a parteggiare per quelle Bianche. Si formarono quindi due distinti schieramenti: i Bianchi e gli Azzurri schierati con il Bene, ed i Rossi ed i Neri diventati succubi del Male.

Anche i Druidi presenti su Avalon non poterono sfuggire alla catastrofica scissione dell'Antico Ordine. I molti Druidi presenti sull'Isola Incantata appartenevano per la stragrande maggioranza all'Ordine delle Tuniche Bianche ed a quello delle Tuniche Rosse. I due gruppi si combatterono per un lungo periodo, e l'isola venne scossa fino alle fondamenta da terribili cataclismi causati dalle immani forze magiche scatenate dai contendenti.

Molti potenti Druidi persero la loro vita terrena in questo ciclopico scontro, ed alla fine si arrivò ad una situazione di stallo: sull'isola erano rimasti in vita due soli Druidi: **GALANDHAR**, il Capo delle Tuniche Bianche, e **MORGANTHER**, il più alto in grado tra le Tuniche Rosse.

I due grandi, potenti Druidi si ritirarono nelle loro «**Torri della Magia**», dove avevano i loro laboratori. Queste due torri si ergono in prossimità dei due laghi che si trovano sull'altipiano: ad est la «**Torre Rossa**», ad ovest quella «**Bianca**».

Avendo quasi esaurito le loro forze nei duelli di magia, il Druido della «**Torre Bianca**» e quello della «**Torre Rossa**» cominciarono a far arrivare sull'isola, attraverso i «**PORTALI MAGICI**» che si trovano nei «**BOSCHI SACRI**» da essi controllati, degli avventurieri delle varie razze, arruolandoli come mercenari affinché combattessero ai loro ordini con l'obbiettivo di distruggere il Druido avversario.

Entrambi i Druidi di Avalon utilizzarono delle sfere magiche denominate «**OCCHI DI DAGDA**» per comunicare telepaticamente con gli altri Druidi, Maghi, Stregoni, Streghe e Sciamani che vivevano sulle altre terre, e, tramite essi, poterono così assoldare gli eserciti che reputavano necessari per raggiungere i loro scopi. Questo fatto si verificò anche su altre isole dove sorgevano le antiche residenze degli Dei.

Fu così che ebbero inizio le «**Guerre dell'Isola Incantata**».

Quando uno dei Druidi faceva arrivare su Avalon un esercito da lui arruolato, al fine di occuparla militarmente e così potersi sbarazzarsi del rivale con la forza delle armi, l'avversario faceva altrettanto, precipitandosi a mettersi in contatto con qualche suo adepto su uno dei continenti al fine di far arrivare, con la forza della magia, una forza militare pari se non superiore a quella del suo avversario. Avalon è così diventata il terreno di scontro tra eserciti delle varie razze, alcuni arruolati da Galandhar, altri da Morganther.

Per compensare i Condottieri che giungono con i loro eserciti su Avalon per combattere agli ordini di uno dei Druidi, questi di solito gli consente di impadronirsi di armi fatate, oggetti magici e talismani che riesca a trovare nei vari templi, palazzi o tumuli funerari che si trovano su entrambe le isole, dopo averli sottratti al possesso del nemico.

Questa impresa però non sempre è così facile, perché a guardia di alcuni templi o boschi sacri vi sono talvolta delle Creature che vennero lasciate dagli Dei per impedire che i templi, i santuari ed i tumuli venissero saccheggiati da profanatori. E non sempre i Druidi informano di questo fatto i Condottieri che hanno arruolato!

LA CAMPAGNA.

Dovrete immaginare di essere un Signore della Guerra o un grande Principe che si è accordato con uno dei due Maestri Druidi di Avalon.

In cambio della promessa che potrete tenere come vostro ogni oggetto magico, talismano e armatura sacra di cui i generali che operano ai vostri ordini riusciranno ad impadronirsi, dovrete nominare uno dei vostri subordinati, o dei vostri vassalli o un generale mercenario, di recarsi su Avalon con un esercito per tentare di occupare un determinato settore dell'isola, nel quale si trovano dei luoghi sacri, onde consentire che in ognuno di essi si stabilisca uno dei **Discepoli** del Druido vostro alleato, il quale ne prenderà possesso per conto del suo Maestro. Poi lo stesso generale o un altro mandato sempre da voi, passerà in un altro settore, e così via, in modo da estendere il controllo del Druido sull'intera isola.

Se il Druido dal quale siete stato arruolato riuscisse a collocare i suoi Discepoli in tutti i luoghi sacri che si trovano su Avalon, estendendo così il proprio controllo su tutta l'isola, allora acquisirebbe un immenso potere magico, tale da consentirgli di sconfiggere definitivamente il rivale.

Da parte vostra potrete accumulare un ingente bottino, rappresentato dai molti oggetti magici recuperati dai vostri generali, che vi daranno un potere incalcolabile, che potrà risultare un'arma micidiale per le future battaglie che dovrete affrontare sul Continente per estendere i vostri possedimenti.

Seguendo le indicazioni fornitevi da un Mago che si trova in contatto telepatico con uno dei due Druidi di Avalon, avete ordinato al vostro generale (che per l'occasione svolgerà le funzioni di Condottiero) di portare l'esercito in una zona desertica, dove sorge uno dei templi abbandonati nel quale si trova un «**Portale Magico**». Il Mago ha effettuato l'arcano incantesimo, e come per miracolo il vostro generale si ritroverà, con tutto il suo esercito, macchine da guerra, Creature Terribili (*una delle quali potrebbe essere anche un Drago vostro alleato*) ed animali da battaglia compresi, sul suolo di Avalon, in prossimità della «Torre della Magia» del Druido con il quale voi vi siete alleato.

Da questi il vostro generale riceverà le disposizioni operative per condurre la Campagna sull'isola: risulta infatti che dall'altra parte della stessa vi sia un altro esercito, comandato da un Capitano arruolato da un altro Signore della Guerra che si è schierato al fianco dell'altro Druido, il quale si sta preparando a fare altrettanto.

Il Generale che avete inviato su Avalon si metterà allora alla testa del suo esercito per guidarlo alla conquista di un settore dell'isola. Nel giro di un paio di lune, i suoi esploratori (o quelli del suo avversario) scopriranno l'armata nemica, e daranno l'allarme.

I due eserciti si schiereranno, affrontandosi per darsi battaglia. Il vincitore resterà padrone di quel luogo sacro, e dopo una breve sosta muoverà per andarne ad occupare un altro, ma forse l'altro Signore della Guerra sta già inviando un altro esercito, e voi dovrete fare altrettanto....

VARIANTE AL REGOLAMENTO PER LO SVOLGIMENTO DELLA CAMPAGNA.

Viene previsto il seguente nuovo Personaggio Individuale, che sarà schierato - gratuitamente - da entrambi gli eserciti. Il Profilo del Discepolo Druido-Guerriero è il seguente.

Druido-Guerriero Discepolo - a cavallo (*basetta cm. 2,5 x 5*).

Sia **GALANDHAR** che **MORGANTHER** hanno al loro servizio dei Discepoli che hanno frequentato un durissimo tirocinio per diventare a loro volta dei Druidi. Questi Discepoli, oltre ad essere già dei potenti maghi, sono anche espertissimi nelle tecniche di combattimento, sia a mani nude che con particolari affilatissime armi da essi stessi costruite. Alla fine della battaglia il Discepolo Druido-Guerriero dovrà prendere possesso, per conto ed in nome del suo Maestro, del luogo sacro conquistato dal Condottiero al quale è stato affiancato.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Discepolo	Elite	Disc	.+3	-2	5	p/sc	1m	32	5	no	no	-	-	-	-

Note:

- ◆ Il Discepolo Druido-Guerriero affianca il Condottiero in qualità di Mago dell'esercito.
- ◆ Il Discepolo Druido-Guerriero avrà a disposizione (gratis per il Giocatore) 50 Punti Magia.
- ◆ Il Discepolo Druido-Guerriero potrà effettuare solo gli Incantesimi base previsti nel Regolamento, non anche quelli specifici di una particolare razza.
- ◆ Per questa Campagna gli eserciti non potranno avere altri Druidi, Maghi, Streghe, Stregoni, Sciamani.

Per lo svolgimento di questa Campagna si dovranno introdurre le seguenti varianti al Regolamento di gioco prescelto:

1. **Prima dell’Inizio della Battaglia, subito dopo aver espletato la Fase dell’Esplorazione:**
 - ❑ Determinazione dello Scenario da giocare.
 - ❑ Determinazione dell’Oggetto Magico che si trova celato nel luogo magico.
 - ❑ Eventuale determinazione del numero dei Folletti Non-morti (Scenario N. 1).
2. **Prima della Fase delle Minacce di ogni Turno:**
 - ❑ Determinazione del Tempo Meteorologico
3. **Alla fine della Fase di Combattimento di ogni Turno:**
 - ❑ Eventuale determinazione dello stato (attivato o non attivato) del Golem (Scenario N. 2).
4. **Alla fine della battaglia:**
 - ❑ Opzionale: determinazione del raggiungimento dell’obiettivo, per quegli Scenari che lo richiedono.

GLI SCENARI.

Le battaglie di questa Campagna dovranno essere giocate con i seguenti **sei** Scenari:

La determinazione dello Scenario da giocare dovrà essere effettuata prima dell’inizio di ogni partita, **subito dopo aver espletato la Fase dell’Esplorazione.**

Metodo:

- ❑ Il Giocatore che ha perso in Esplorazione, o quello che deve schierare per primo, lancia 1D6.
- ❑ Il risultato del dado fornirà l’indicazione di quale Scenario dovrà essere giocato.

Risultato = 1.

Foresta Incantata.

Siete stati veramente sfortunati! Vi tocca avventurarvi nella fitta giungla tropicale che si estende nella valle ai piedi dei vulcani, nella quale si trovano diversi templi che dovrete occupare con le vostre truppe. Oltre a dover affrontare l’esercito avversario, dovrete lottare anche contro i pericoli della giungla.

*Oltre ad essere infestata da rettili ed insetti velenosi e piante assassine, la giungla è pure sorvegliata da assatanati **FOLLETTI NON-MORTI**, che sbucando dalla fitta vegetazione del sottobosco si gettano su chiunque abbia la cattiva idea di avventurarsi nella foresta.*

- ❑ Il tavolo intero rappresenta la giungla, quindi non si potrà transitare con Carri da Guerra ed Artiglieria, mentre per le altre Unità e P.I. sarà considerato tutto Terreno Difficoltoso. Se il vostro “*army list*” prevedeva Carri da Guerra e/o Artiglieria, non li potrete usare (*quindi non li potrete schierare*), né li potrete sostituire con altre Unità, e non saranno presi in considerazione per il calcolo dei Punti Vittoria.
- ❑ Per le regole di Movimento e Combattimento all’interno di una foresta fare riferimento all’apposita Sezione inserita nella nostra versione “Advanced” del Regolamento (cap. 4.15, pag. 121), oppure all’articolo “*E le foglie si tinsero di sangue*”, pubblicato sul n. **51 di Excalibur**.
- ❑ Al centro esatto del tavolo si sistema la configurazione che rappresenta un Tempio o i ruderi di un Tempio.
- ❑ Ad una distanza di 30 cm da ogni lato del Tempio dovranno essere sistemate tre/quattro configurazioni di Terreno Intransitabile di dimensione 20 x 20 cm circa, le quali rappresentano delle zone dove la vegetazione è particolarmente fitta, tale da rendere praticamente impossibile a chiunque penetrarvi.
- ❑ Su unanime decisione di entrambi i Giocatori, potranno essere disposte, a contatto delle suddette sezioni di Terreno Intransitabile delle basette con sopra delle Piante Assassine: ***vedere il nostro «Libro n. 4 - Avventurieri».***

La parte iniziale della fascia di schieramento degli Eserciti (10 cm. dal bordo del tavolo) è infestata dai Folletti Non-morti, il cui profilo è il seguente:

Folletti Non-morti (basetta cm. 2,5 x 2,5)

Sono degli Spiriti Malvagi che servono il crudele dio Arawn.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Folletti	Imprev.	Fan.	1	-	1	-	Z&A	15	-	no	giorno	-	-	-	-

Note:

- ◆ Nella fase di **INGAGGIO**, sparano con la cerbottana un dardo (uno solo) con la punta avvelenata, il quale colpirà automaticamente con il **4 (quattro)** e ferirà sempre e solo con il **6 (sei)**; essendo la punta avvelenata, farà alzare di un punto il Tiro Salvezza.
- ◆ Per la cerbottana non saranno necessari i soliti segnalini per le salve di frecce, perché essi avranno a disposizione tante salve per quante sono le volte che ingaggiano una Unità di intrusi.
- ◆ Iniziano la partita nello stato di “SETE DI SANGUE” e lo mantengono per tutta la durata della stessa.
- ◆ Non effettuano alcun Test; non minacciano né possono essere minacciati.
- ◆ Non patiscono alcuna penalità per i Movimenti nella giungla, neppure nelle sezioni che per gli altri sono considerate Terreno Intransitabile, tranne che per l’area del Tempio, nella quale non possono entrare.
- ◆ Essendo creature della notte, i Folletti Non-morti durante le ore notturne godranno di un +1 al test per determinare la loro Qualità; durante il giorno, invece, patiranno un malus di - 1 al detto Test.
- ◆ Si rammenta che il Test per determinare la qualità di un Imprevedibile si determina, prima della fase di Combattimento, con il lancio di 1D6:
 - ❖ **Risultato:**
 - ❖ **1-3** = peggiore di uno Scadente
 - ❖ **4-6** = migliore di un Elite
 - ❖ per i Folletti si applicherà al risultato del dado il seguente modificatore:
 - + 1 se il combattimento avviene durante le ore notturne
 - -1 se il combattimento avviene durante le ore diurne

Apparizione e modalità d’impiego dei Folletti Non-morti.

- All’inizio della Battaglia, dopo aver completato lo schieramento degli eserciti, per entrambi si dovrà tirare **1D6**. Il risultato rappresenterà il numero di Unità di Folletti Non-Morti; ciascuna Unità sarà composta da un numero fisso di **12 (dodici)** Folletti Non-morti.
- Le Unità di Folletti Non-morti saranno posizionate entro 10 cm dal bordo del tavolo, sul lato dello schieramento degli eserciti, alle spalle degli stessi; pertanto l’area di schieramento degli eserciti dovrà essere spostata in avanti (verso il centro del tavolo) di 10 cm, quindi sarà compresa tra i 10 cm ed i 40 cm (**10-25 per i Comandi che hanno esplorato**). Conseguentemente, la distanza tra i due schieramenti si ridurrà di 20 cm, scendendo da 60 cm (limite imposto nel Regolamento) a 40 cm.
- E’ possibile far partecipare alla partita un terzo Giocatore, il quale avrà il compito di manovrare le Unità di Folletti. Se i Giocatori sono solo due, ognuno manovrerà i Folletti che sono stati schierati alle spalle del proprio esercito (*per comodità*).
- Nella Fase di Iniziativa e Movimento, i Folletti muoveranno **sempre per primi**; dopo di essi potranno muovere le Unità e P.I. di entrambi gli eserciti che non siano stati ingaggiati dai Folletti, in base ai normali Test di Iniziativa, come da Regolamento.
- I Folletti si muoveranno ed ingaggeranno come se si trattasse di normali Unità con l’Ordine di Attaccare, quindi muoveranno sempre verso il nemico più vicino, non importa a quale schieramento esso appartenga.
- Quando ingaggiano una Unità (o un P.I.) di uno degli eserciti, i Folletti lanceranno contro di essa(o) i loro dardi avvelenati con le cerbottane e poi si svolgerà la normale fase di Combattimento; nei turni successivi, finché resta ingaggiata la medesima Unità o P.I., i tiri con la cerbottana non saranno più effettuati.
- Le Unità e P.I. dei due eserciti non potranno ingaggiare i Folletti, ma dovranno muovere esclusivamente verso il nemico (cioè l’esercito avversario), in quanto si presume che i Folletti siano praticamente invisibili, muovendosi essi tra i rami degli alberi o tra le alte feci che li ricoprono interamente, salvo poi sbucare fuori all’improvviso, quando sono già addosso alle loro vittime.
- Le Unità e i P.I. dei due eserciti potranno però ingaggiare i Folletti che abbiano già ingaggiato una loro Unità amica o un loro P.I., per portare ad essi aiuto. Essendo stati ingaggiati mentre già combattevano, i Folletti non potranno usare la cerbottana contro gli aggressori.

- Se nel corso della battaglia dovesse succedere che due Unità nemiche già impegnate in combattimento vengano ingaggiate da una Unità di Folletti, dovranno prima risolvere il combattimento con questa, e poi riprendere il combattimento con il nemico.
- Se ad essere ingaggiata dai Folletti sarà solo una Unità, questa dovrà combattere contro di essi, subendo però gli attacchi anche da parte dell'Unità nemica. Si terrà conto delle basette a contatto: quelle a contatto con i Folletti dovranno lanciare i loro Attacchi contro di essi, le altre miniature che sono a contatto solo con quelle nemiche potranno normalmente rispondere agli attacchi di queste.

Al termine della battaglia:

L'esercito che alla fine della partita è risultato vincitore con uno scarto di almeno 200 punti (*o con una "vittoria decisiva"*), avrà conquistato l'oggetto magico (armatura magica) se il suo Condottiero ed il Discepolo Druido-Guerriero sono ancora in vita.

- Le perdite causate dai Folletti Non-morti verranno conteggiate per la determinazione dei Punti Vittoria.

FASE FINALE OPZIONALE.

Per una maggiore adesione ad una situazione "*reale*", se il tempo a disposizione dei Giocatori lo consente, si potrebbe effettuare una ulteriore fase di gioco, che potrà svolgersi nel modo seguente:

- Il Condottiero ed il Discepolo Druido-Guerriero dell'esercito risultato vincitore dovranno raggiungere la configurazione particolare di terreno sulla quale sorge il Tempio.
- Il Discepolo Druido-Guerriero si fermerà in questo luogo incantato per prenderne possesso per conto ed in nome del suo Maestro.
- Il Condottiero ordinerà alle sue truppe di muovere per uscire dalla foresta. Dopodiché si avvierà in direzione della propria zona di schieramento.
- Nel percorrere il percorso verso la propria area di schieramento il Condottiero sarà scortato dalle Unità e P.I. superstiti del suo esercito.
- Se sul campo di battaglia sono rimasti ancora in vita dei Folletti, questi si lanceranno tutti all'inseguimento del Condottiero vittorioso, ignorando le altre Unità e P.I.: le miniature dei Folletti saranno manovrate e giocate dal Giocatore il cui esercito è stato sconfitto.
- Il Movimento del Condottiero (*e delle Unità e P.I. che lo scorteranno verso l'uscita dalla giungla*) e delle superstiti Unità di Folletti verrà effettuato in normali turni di gioco, come da Regolamento.
- Se il Condottiero verrà ingaggiato da una o più Unità di Folletti si effettueranno le normali Fasi di Combattimento (*nonché i lanci di dardi avvelenati al momento dell'ingaggio, anche se lo stesso sia già stato ingaggiato da una precedente Unità di Folletti*).
- Le altre Unità superstiti dell'esercito vittorioso potranno cercare di intervenire per dare man forte al loro Condottiero, quindi potranno andare ad ingaggiare le Unità di Folletti che abbiano già ingaggiato il Condottiero, ma dovranno ignorare le altre, per i motivi già spiegati precedentemente (*semplicemente: non li vedono!*).
- Anche in questa fase opzionale di gioco, saranno i Folletti ad avere la precedenza nell'Iniziativa.
- Le eventuali perdite subite ad opera dei Folletti per uscire dalla giungla non saranno da conteggiare ai fini dei punti vittoria per determinare l'esito della battaglia (*che era già stato determinato*).
- L'uccisione del Condottiero ad opera dei Folletti farà perdere al Giocatore i bonus derivantigli sia dall'aver vinto la partita sia dall'aver conquistato l'Oggetto Magico.

* * *

Risultato = 2.

Bosco Sacro.

Siete stati un po' più fortunati, ma non troppo!

Il Bosco Sacro è controllato dal Simulacro di un antico Eroe (Golem) che cercherà di impedire agli intrusi di impadronirsi dell'oggetto che egli ha avuto in custodia. Sovente questo Golem ha l'inquietante aspetto di un grande albero che protende i suoi rami nodosi con fare minaccioso.

- ❑ Si sistema al centro del tavolo una configurazione rappresentante una Foresta (cm. 30 x 30), al centro della quale vi sarà un Albero Sacro o una Fontana Sacra, o altra particolarità (*ad esempio: la casa dei Sette Nani!*), nella quale è conservato un Oggetto Magico. Sovente vi si trova la Tomba di un grande Eroe del passato, i cui resti sono ricoperti da una delle mitiche Armature d'Oro.
- ❑ Il Bosco Sacro è protetto da un Guardiano, che ha la forma di una gigantesca statua. Al centro del Bosco si dovrà quindi sistemare il Golem, ad una distanza non maggiore di 10 cm dalla configurazione sulla quale si trova l'Oggetto Magico, che potrà essere raffigurato da un modellino o da un semplice segnalino di cartone.
- ❑ Si presume che quando la battaglia ha inizio il Golem sia in stato di disattivazione (*cioè è come se stesse dormendo*).
- ❑ Alla **fine della Fase di Combattimento di ogni turno**, si dovrà effettuare il **Test dell'Attivazione del Golem**, il quale potrebbe essere stato "risvegliato" dal fracasso effettuato dallo scontro tra gli armati che si sono dati battaglia attorno al bosco Sacro che egli protegge.

Test di Attivazione del Golem:

Si determina con il lancio di 1D6;

Risultato:

- ◆ 1-2-3 = il Golem viene Attivato
- ◆ 4-5-6 = il Golem rimane disattivato
- ❑ Se il Golem si sveglia, allora si precipiterà fuori dal Bosco e si avventerà contro l'Unità o il Personaggio più vicino. Per stabilire da che parte uscirà dal Bosco si tirerà un Dado Scart.
- ❑ Da questo momento in avanti il Golem imperverserà sul campo di battaglia, finché non sarà stato neutralizzato (ucciso). Il profilo del Golem è il seguente:

GOLEM (*basetta cm. 7,5 x 7,5*).

Nome	Qual.	Tipo For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Golem	Imprev.	Fan.	+10	-6	10	xp	c&z	10	5	si	no	-	-	-

Note:

- ❑ Trattandosi di una Creatura di Qualità Imprevedibile, si applicherà il Test riportato sopra per determinare la Qualità dei Folletti Non-morti.
- ❑ Appena viene attivato, il Golem sarà considerato in "Sete di Sangue" e si muoverà come un Unità alla quale sia stato dato l'Ordine di Attaccare. Si muoverà per ingaggiare l'Unità o il P.I. più vicino, non importa di quale schieramento.
- ❑ Non può minacciare né essere minacciato, e non si terrà conto della sua vicinanza ad una Unità minacciata da una Unità nemica.
- ❑ Il Golem avrà sempre il vantaggio di muoversi per primo (Iniziativa più alta).
- ❑ Le perdite causate dal Golem verranno prese in considerazione ai fini del conteggio dei Punti Vittoria.

Termine della battaglia.

- ❑ La partita sarà giocata su un massimo di 12 turni, come da Regolamento.
- ❑ Per impadronirsi dell'Oggetto Magico (*Armatura Magica*), il Vincitore dello scontro, alla fine della battaglia (*o alla fine del 12° turno*) dovrà avere il suo Condottiero, assieme al Discepolo del Druido (*eventualmente scortati da una o più Unità e/o P.I.*) a contatto con la basetta sulla quale è sistemato l'Armatura Magica (*o con il segnalino che la rappresenta*), e non essere ingaggiato dal Golem. Se uno dei due è stato ucciso l'obbiettivo non potrà considerarsi raggiunto.
- ❑ Se il Golem fosse già stato reso inoffensivo (ucciso), l'obbiettivo sarà considerato automaticamente raggiunto, se il Condottiero e il Discepolo Druido-Guerriero sono entrambi ancora vivi.
- ❑ Si presume che l'Armatura Magica conferisca a chi è riuscito (il Condottiero) ad impadronirsene di poter controllare il Golem (*nel caso sia ancora attivo*) e quindi poter uscire dal Bosco senza danni.
- ❑ Se il Vincitore non sarà riuscito a recuperare l'Armatura Magica avrà a suo favore solo i Punti Vittoria conseguiti per aver vinto lo scontro (100 punti).

Risultato = 3.

Torre della Magia.

Le cose per voi si fanno più facili, ma ancora non prive di una certa difficoltà!

- Al centro del tavolo si dovrà sistemare il modellino di una Torre (*modellino della fortezza della GW o altro autocostruito*). Tutte le torri della magia sorgono al centro di un fitto bosco (**Bosco Incantato**), che si dovrà necessariamente attraversare per arrivare alla torre stessa.
- Pertanto, attorno alla configurazione della Torre, sui quattro lati, dovranno essere disposte altrettante corrispondenti configurazioni particolari di terreno rappresentanti delle sezioni di bosco (cm. 20 x 20). Sulla rimanente parte del tavolo si potranno sistemare al massimo altre due configurazioni di terreno intransitabile (dimensione massima 20 x 20 cm.), oppure una di terreno transitabile di cm. 30 x 30 ed una di terreno intransitabile di cm. 10 x 10.
- Si utilizzano le stesse regole previste per il «Tempio Abbandonato» (nostro regolamento “Advanced”) oppure quelle del «Tempio Maledetto» (regole “ufficiali”), come per il Tempio di Stonehenge, ma con una variante che ora viene descritta:
 - ◆ Il Bosco Incantato (in quattro sezioni) che circonda la Torre cela nel suo sottosuolo delle Creature (Guerrieri Non-Morti) poste a guardia della Torre stessa, che si avventano automaticamente sugli incauti che vi si avventurino. Ne consegue che i Personaggi e le Unità che vorranno entrare nella Torre per impadronirsi dell’oggetto magico ivi custodito dovranno vedersela con esse.
 - ◆ Nel Bosco Incantato il Movimento è rallentato (Terreno Difficoltoso), inoltre la magia che lo circonda fa sì che si possa perdere facilmente l’orientamento, quindi la direzione del Movimento sarà determinata con il lancio di un dado SCART, e questo potrebbe portare una Unità o un P.I. nuovamente fuori dal bosco, oppure farli andare in direzione diversa da quella dove si trova la Torre.
 - ◆ Nel Bosco non possono entrare i Carri da Guerra, le Unità di Artiglieria e le Creature Terribili su basetta di cm. 5 x 5 o superiore.
 - ◆ Prendere possesso della Torre nel corso della battaglia fornirà gli stessi vantaggi del Tempio di Stonehenge.

Guardiani del Bosco Incantato

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Scheletri	Vet.	NM	-	-	1	p/sc	1m	10	no	no	giorno	-	-	-	-
Scheletri	Vet.	NM	-	-	1	p	2m	10	no	no	giorno	-	-	-	-

Miniature: Per rappresentare questi Guardiani si dovrebbero usare dei Guerrieri Non-Morti in armatura pesante, con o senza scudo.

Modalità.

- Per ogni Unità e per ogni Personaggio Individuale isolato (*di qualsiasi schieramento*) che entra nel Bosco Incantato, si tira 1D6.
- Se uno o più Personaggi Individuali sono entrati nel bosco uniti ad una Unità si tireranno 2D6. Idem se si tratta di una Unità di Personaggi Individuali (non importa quanti siano).
- Il risultato ottenuto con il lancio dei dadi fornirà il numero di Guerrieri Non-Morti che escono dal suolo e si avventano (*cioè si posizionano a contatto di basetta*) contro gli “intrusi”.
- Ogni Dado corrisponde ad una Unità di Guardiani, che andrà collocata a contatto di basetta con una Unità o con un Personaggio Individuale isolato o con una Unità di Personaggi Individuali.
- I Guardiani saranno da considerare in “**Sete di Sangue**”. Essi non effettueranno alcun Test.
- I Guardiani non minacciano né possono essere minacciati.
- Si seguiranno le normali regole per il combattimento.
- Se i Guardiani eliminano una Unità (o la mettono in fuga) o un P.I., andranno ad ingaggiare l’Unità o il P.I. più vicino, nella stessa Sezione di Bosco; nell’effettuare questo Movimento avranno l’iniziativa più alta, quindi muoveranno per primi; se però nella Sezione di Bosco nella quale si trovano non vi sono altri “intrusi”, allora essi torneranno sotto terra.

Obbiettivo da raggiungere alla fine della battaglia:

- ❑ Per conquistare l'oggetto magico conservato nella Torre, il Vincitore della battaglia alla fine dello scontro dovrà avere il suo Condottiero ed il Discepolo Druido-Guerriero a contatto di basetta con la Torre, e nessuno dei due dovrà essere ingaggiato dai Guerrieri Non-morti. In caso contrario l'obbiettivo non potrà considerarsi raggiunto.
- ❑ Entrambi i Giocatori dovranno quindi manovrare le loro truppe per consentire al loro Condottiero ed al Discepolo Druido-Guerriero (Mago) che lo affianca di entrare nel Bosco, e, dopo aver eliminato i Guardiani (Guerrieri Non-Morti) nonché l'eventuale Condottiero e Mago nemico, aver raggiunto la Torre.
- ❑ Tra i Discepoli Druidi-Guerrieri (Maghi) dovrà svolgersi un **Duello Arcano** (*vedere le regole nella "nostra" versione "Advanced" del Regolamento*), così come è previsto per il Tempio di Stonehenge.
- ❑ Se al termine della battaglia sono rimasti a contatto di basetta i due Condottieri e/ o i due Maghi, si dovrà effettuare un ulteriore turno di Combattimento per vedere se si riesce a risolvere lo scontro diretto.
- ❑ Se per problemi di tempo la partita non potesse più essere continuata, in questo caso si può presumere che il Condottiero il cui esercito sia stato sconfitto si ritirerà, lasciando quindi il campo all'avversario, che potrà pertanto entrare nella Torre per impadronirsi dell'Oggetto Magico.

* * *

Risultato = 4.

Tempio di Stonehenge.

- ❑ Si dovrà giocare una partita (battaglia campale) di Fantasy Warriors in un pianoro al centro del quale sorge uno dei Templi di Stonehenge; se si utilizza il nostro Regolamento "Advanced" si dovrà giocare con le regole previste per il «Tempio Abbandonato», se invece si preferiscono utilizzare le regole "ufficiali" che si trovano sul foglietto inserito nella confezione del modellino del Tempio (*pubblicate anche sul n. 54 di EXCALIBUR*), allora si dovrà giocare un «Tempio Maledetto».
- ❑ Il «Tempio Abbandonato» richiede il posizionamento di otto elementi del Tempio di Stonehenge al centro esatto del tavolo, quindi occorreranno due confezioni del modellino venduto dalla Nemo nei negozi di Avalon, oppure i quattro elementi di un modellino del tempio più altri quattro elementi simili autocostruiti con polistirolo espanso o altro materiale.
- ❑ Non è necessario aver "**conquistato**" il Tempio alla fine della battaglia, sarà sufficiente aver sconfitto l'esercito avversario con una differenza di punti almeno pari a **200** (*metodo di calcolo dei Punti Vittoria in base alla differenza perdite*), o aver conseguito una "**vittoria decisiva**" se si usano le regole del Regolamento Base.
- ❑ Si presume che il vincitore dello scontro (*determinato con i criteri di cui sopra*) possa entrare liberamente nel Tempio di Stonehenge per impossessarsi dell'oggetto magico ivi conservato. Il Discepolo che il Druido gli ha affiancato potrà prendere possesso di questo luogo incantato.

Risultato = 5.

Santuario.

- ❑ Si applicano le stesse regole sopra previste per il Tempio di Stonehenge.
- ❑ Il Modellino rappresentante un palazzo in rovina o i ruderi di un Tempio (*ad esempio una piramide tronca a gradoni*) sarà sistemato al centro del tavolo.
- ❑ In un Santuario però non si potrà evocare il Demone Torturatore o altro Demone, né avere dei vantaggi per gli Incantesimi che si vogliono lanciare. Chi dovesse occuparlo nel corso della battaglia otterrà un bonus di +1 per le Invocazioni agli Dei effettuati dai suoi Sacerdoti (*per ognuno degli stessi*), purché gli stessi siano a contatto di basetta con la basetta sulla quale si trova il modellino del Santuario.
- ❑ Si presume che il vincitore dello scontro (*determinato con i criteri di cui sopra*) possa entrare liberamente nel Santuario per impossessarsi dell'oggetto magico ivi conservato. Il Discepolo che il Druido gli ha affiancato potrà prendere possesso di questo luogo incantato.

Risultato = 6.

Tumulo funerario.

- E' il più semplice degli Scenari proposti. Si tratta di una configurazione di terreno che rappresenta una collinetta (terreno transitabile), sotto la quale si trovano le tombe di antichi guerrieri.
- Si dovrà posizionare la configurazione del Tumulo al centro esatto del tavolo.
- Il Condottiero che sarà risultato vincitore (*con i criteri di cui sopra*), alla fine della battaglia potrà far evocare dal Discepolo Druido-Guerriero l'**incantesimo di Evocazione dei Guerrieri Defunti**, in base al quale dei valorosi guerrieri del passato sorgeranno dal tumulo e si metteranno agli ordini del Condottiero che li ha fatti risvegliare, che li potrà schierare - gratuitamente - nelle prossime battaglie su Avalon. Questo è l'unico caso previsto nel quale dei Non-morti possano affiancare delle creature viventi, anche degli Elfi Alti. Il Discepolo Druido-Guerriero potrà prendere possesso di questo luogo incantato.

Le configurazioni di terreno che rappresentano i suddetti Scenari dovranno essere sistemate al centro esatto del tavolo, prima di disporre le altre configurazioni di terreno, e non potranno essere spostate per effetto dei risultati del Test di Esplorazione.

* * *

TEMPO METEOROLOGICO.

Con il lancio di 1D6 si determina il tipo di tempo meteorologico; poiché su Avalon il tempo è piuttosto mutevole, questo test dovrà essere effettuato all'inizio di ogni turno (Fase delle Minacce).

1-2-3 = tempo bello

4 = pioggia leggera - causa una penalità di -1 ai Tiri per colpire alle Armi da lancio

5 = pioggia battente - causa:

- penalità di -2 ai Tiri per colpire alle Armi da lancio e nei combattimenti
- riduce di 1/4 il Movimento
- riduce di 5 cm l'area della zona di Comando
- penalità di -1 per il Test di Cambio Ordini

6 = bufera di pioggia o di neve - causa:

- penalità di -3 ai Tiri per colpire alle Armi da lancio e nei combattimenti
- riduce di 1/2 il Movimento.
- riduce di 10 cm l'area della zona di Comando
- penalità di -1 per il Test di Cambio Ordini
- penalità di -1 ai Test di Reazione ed ai Test di Comando

Nota: nei casi 5 e 6 non si potranno usare i Segnali Luminosi per il cambio degli Ordini.

La condizione di Tempo meteorologico così determinata potrà essere modificata da uno dei Maghi degli eserciti che si affrontano. Si utilizzeranno gli stessi parametri per la magia della variazione del Tempo (avanti o indietro di un'ora), così come è prevista nel Regolamento Base. Come per detta magia si può fare andare avanti o indietro l'orologio di uno o più periodi, così si potrà andare avanti (scendere) o indietro (salire) nella tabella sopra riportata.

Esempio:

Se il risultato del dado ha dato 5, allora si dovrà combattere sotto una pioggia battente per il turno in corso; uno dei Discepoli (Druido-Guerriero - Mago) può tentare la magia del Tempo, e quindi far spostare verso il risultato "6" (bufera) oppure "4" (pioggia leggera); l'altro Mago potrà eventualmente disperdere l'incantesimo del primo, e quindi riportare le condizioni meteorologiche su "Bufera".

Le Armature Magiche

Chi può indossarle.

- ❑ Le armature magiche possono essere indossate solo da Condottieri, Generali, Combattenti Speciali, Eroi e Distruttori tutti ***rigorosamente a piedi***.
- ❑ Un personaggio può indossare una sola armatura per volta.

Tiri salvezza.

- ❑ Le armature magiche conferiscono dei Tiri Salvezza che sostituiscono quelli del profilo originale e non permettono di utilizzare eventuali ferite previste nel profilo originale.

Punto di rottura.

- ❑ Se il possessore dovesse effettuare un numero di tiri Salvezza consecutivi stabilito, per ogni tipo di armatura, dal punto di rottura, allora l'armatura sarà considerata distrutta, anche se il possessore dovesse sopravvivere.

Morte del possessore.

- ❑ Se il possessore dell'armatura dovesse morire e l'armatura restare integra, la stessa verrà conquistata da chi vince la partita; se il risultato fosse un pareggio nessuno dei due giocatori avrà l'armatura.

Fuga del possessore.

- ❑ Se il possessore dell'armatura dovesse fuggire, l'armatura resterebbe a lui e a disposizione del giocatore a cui appartiene il personaggio.

Dove si trovano le armature?

- ❑ Le armature magiche si trovano in aule sotterranee che si trovano nei **Templi della giungla (Foresta Incantata - Scenario N. 1)**, nei **Boschi Sacri (Scenario N. 2)** e nei **Templi di Stonehenge (Scenario N. 4)**.
- ❑ Se esce lo Scenario N. 1, o il N. 2 o il N. 4 come luogo in cui trovare l'oggetto sacro si tiri 1D6 e si segua la seguente tabella:

<p>1-2: Armatura dello Zodiaco. 3-4: Armatura d'Argento. 5: Armi dorate. 6: Armatura d'Oro.</p>

Se dovesse uscire un'Armatura dello Zodiaco si tiri un ulteriore 1D6 e si segua la seguente tabella per determinare quale armatura esce:

<p>1: ritirare il dado. 2: Armatura del Dragone. 3: Armatura di Pegasus. 4: Armatura del Cigno 5: Armatura della Fenice. 6: Armatura di Andromeda.</p>
--

Se dovesse uscire un'arma dorata si tiri un ulteriore 1D6 e si segua la seguente tabella per determinare quale armatura esce:

<p>1-2: arco di Sagitter. 3-4: sacro Aquarius. 5-6: sacra Excalibur.</p>

Le armature dello Zodiaco

- ❑ Le armature dello Zodiaco sono magiche armature di bronzo che conferiscono a chi le indossa dei poteri ed una protezione incredibili.
- ❑ Le armature dello Zodiaco traggono il loro potere da alcuni animali della natura alle quali sono votati.
- ❑ In ogni caso le armature dello Zodiaco hanno una carica di 40 P.M e conferiscono a chi le indossa un T.S di 5.
- ❑ I P.M delle armature possono essere usati solo per i *colpi segreti* che possono essere sferrati in combattimento grazie a tali vestigia.
- ❑ Punto di rottura: 6 Tiri Salvezza.

Armatura dei Dragoni.

- ❑ Originata dagli Dei del Khitay, le armature del Drago contengono in esse l'immenso potere di queste mistiche creature.
- ❑ L'armatura del Drago avrà i seguenti poteri.

- *Colpo del Drago nascente:*

- ❑ il colpo del Drago nascente consente di sferrare, in quel turno di combattimento, un attacco con gli stessi parametri di Qualità, Valore, Forza e Armamento di un giovane drago.
- ❑ Questo colpo costerà 2D6 dei P.M dell'armatura e, per poter essere portato, bisognerà ottenere un risultato almeno di 6 su questi due dati.
- ❑ Se si ottiene un doppio 1, il soggetto che porta l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza seguendo il profilo previsto per il personaggio e non quello donatogli dall'armatura: evidentemente non è riuscito a controllare il potere dell'armatura del drago e ne è stato travolto.
- ❑ Durante il turno in cui il giocatore possessore dell'armatura del Drago sferra il Drago nascente, l'avversario potrà rispondere ma considerando il profilo del personaggio e non quelli del giovane drago, che si applicano solo per l'attacco.

- *Colpo del Drago nascente al settimo senso:*

- ❑ il colpo del Drago nascente può essere sferrato in una condizione molto difficile chiamata *settimo senso* che amplifica oltremodo le capacità combattive del guerriero possessore dell'armatura del drago; se il Drago nascente viene portato al settimo senso il personaggio dotato dell'armatura potrà sferrare un attacco con gli stessi parametri di Qualità, Valore, Forza e Armamento di un drago normale.
- ❑ Questo colpo costerà 4D6 dei P.M dell'armatura e, per poter essere portato, bisognerà ottenere un risultato almeno di 15 su questi due dadi, inoltre se non si ha portato almeno una volta il drago nascente normale, la presenza di numeri uguali nel lancio dei dadi provocherà un raddoppio del costo in P.M del colpo.
- ❑ Se si ottiene un doppio 1, il soggetto che porta l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza seguendo il profilo previsto per il personaggio e non quello donatogli dall'armatura: evidentemente non è riuscito a controllare il potere dell'armatura del drago e ne è stato travolto, se si ottengono tre '1' il tiro Salvezza dovrà essere fatto con un malus di -2, se gli '1' fossero tutti e quattro il personaggio morirà all'istante.
- ❑ Durante il turno in cui il giocatore possessore dell'armatura del Drago sferra il Drago nascente, l'avversario potrà rispondere ma considerando il profilo del personaggio e non quelli del drago, che si applicano solo per l'attacco.

- Pienezza del Dragone:

- ❑ la pienezza del Dragone è il massimo potere di quest'armatura e può essere utilizzato una sola volta in tutta la partita.
- ❑ Se il colpo riesce il personaggio che indossa l'armatura del Drago potrà sferrare due attacchi di un drago normale e per quel turno il giocatore avrà un Tiro Salvezza di 2+.
- ❑ I colpi messi a segno con questo colpo dovranno essere distribuiti su tutti i personaggi che siano in unità con quello che è a contatto di basetta con la miniatura attaccata dal personaggio che indossa l'armatura.
- ❑ Questo colpo costerà 10D6 dei P.M dell'armatura e, per poter essere portato, bisognerà ottenere un risultato almeno di 30 su questi due dati.
- ❑ La pienezza del Dragone è talmente pericolosa che, se si ottengono cinque dadi uguali, il soggetto che la indossa morirà senza poter effettuare il Tiro Salvezza..
- ❑ Durante il turno in cui il giocatore possessore dell'armatura del Drago sferra la Pienezza del Dragone, l'avversario potrà rispondere ma considerando il profilo del personaggio e non quelli del drago, che si applicano solo per l'attacco.

- Scudo del Dragone:

- ❑ l'armatura del Drago è caratterizzata da un potentissimo scudo che da un malus di -1 all'avversario nel tiro per colpire.

- Vantaggio per gli Hobgolbin:

- ❑ poiché l'armatura del Drago è una creazione degli Dei del Khitay, gli Hobgoblin dotati di queste vestigia avranno un bonus di 1D3 sui risultati dei Test per usare i poteri dell'armatura.

Note sui profili degli attacchi

Il profilo dell'attacco da utilizzare per i Drago Nascente normale è quello del Rinoceronte dei Barbari del Companion 1, quello ufficiale, mentre per gli altri due colpi si dovrà utilizzare il profilo del Drago mercenario elaborato da Nick Lund nel suo companion e ripreso da noi del Nick Lund's Fan Team.

Armatura dei Pegasus.

- ❑ Create nell'antica Argos, le armature Pegasus conferiscono a chi le indossa dei magici poteri che consentono anche di volare.

- Volo di Pegasus:

- ❑ al costo di 1D6 P.M chi indossa l'armatura di Pegasus potrà volare per quel turno di un distanz adi 35 cm.

- Fulmine di Pegasus:

- ❑ l'armatura di Pegasus consente a chi la indossa di scatenare delle vere e proprie tempeste di colpi simili in tutto e per tutto alle tempeste di energia dei maghi.
- ❑ Si trino 2D6, se il risultato dato dalla somma dei due dadi è almeno pari a 6, allora chi possiede l'armatura potrà sferrare una tempesta di energia con le regole del Regolamento Base originale e con un numero di dadi pari al valore di chi indossa tali vestigia; tale tempesta di energia non comporterà ulteriori perdite nei P.M dell'armatura.
- ❑ Se, dal lancio dei due dadi, si ottiene un doppio 1 allora chi indossa l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza basato sul profilo originale del soggetto.
- ❑ Il fulmine di Pegasus può essere sferrato anche in corpo a corpo, in tal caso sostituirà gli attacchi normali del personaggio.

- *Cometa di Pegasus:*

- concentrando più fulmini in un solo attacco si può ottenere una potentissima e devastante cometa.
- Si trino 4D6, se il risultato dato dalla somma dei due dadi è almeno pari a 15, allora chi possiede l'armatura potrà sferrare una tempesta di energia con le regole del Regolamento Base originale e con un numero di dadi pari al doppio del valore di chi indossa tali vestigia; tale tempesta di energia non comporterà ulteriori perdite nei P.M dell'armatura.
- Se, dal lancio dei due dadi, si ottiene un doppio 1 allora chi indossa l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza basato sul profilo originale del soggetto, se si ottengono tre '1' il tiro Salvezza dovrà essere fatto con un malus di -2, se gli '1' fossero tutti e quattro il personaggio morirà all'istante.
- La cometa di Pegasus può essere sferrata anche in corpo a corpo, in tal caso sostituirà gli attacchi normali del personaggio.

Armatura dei Cigni.

- Originarie dall'arte degli Alti Elfi di Erin, le armature del Cigno danno a chi le indossa padronanza sulle energie fredde.

- *Polvere di diamanti:*

- la micidiale polvere di diamanti è il colpo principale che si può sferrare con l'armatura del cigno ed è in grado di mutare in pietra chi viene colpito.
- Per sferrare questo colpo è necessario ottenere un risultato di 6 sommando 2D6 e pagandone il relativo costo dal potere dell'armatura.
- Se il colpo può essere portato allora si tiri 1D6 per ogni punto Valore dell'unità/personaggio bersaglio: se il risultato è pari almeno al doppio del Valore dell'avversario, allora tale avversario sarà congelato e dovrà essere rimosso dal gioco.
- Se il personaggio avversario indossa un'armatura magica, allora questi potrà tentare un Tiro Salvezza, se lo passa non sarà congelato al contrario sì; il Tiro Salvezza non potrà essere tentato se il risultato dei dadi supera di 5 volte il Valore del personaggio.

- *Aurora del Nord:*

- l'Aurora del nord è un'altra versione della polvere di diamanti ed è anch'essa in grado di mutare in pietra chi viene colpito, ha le stesse modalità della polvere di diamanti.

- *Vantaggi per gli Elfi:*

- gli Elfi Alti riescono ad utilizzare meglio le armature del Cigno e così avranno un bonus di +2D3 ad ogni Test per utilizzare i poteri di queste armature.

- *No Orchi:*

- le armature dei cigni, essendo di origini elfiche, non possono essere indossate da Orchi, Goblins ed Hobgoblins.
- Tuttavia il giocatore di un esercito di Orchi o Goblins e Hobgoblins che avesse una di queste armature la può portare sul campo di battaglia e questo farà andare in Sete di Sangue tutte le unità avversarie di Elfi Alti, se ve ne sono, presenti sul campo di battaglia, fin dal primo turno, con tutto ciò che ne consegue.
- Questo rappresenta il fatto che gli Elfi Alti, pur sempre disciplinati, non possono tollerare che una delle loro armature siano finite in mano ad esseri che loro considerano indegni.
- Se l'avversario vince la battaglia otterrà l'armatura del Cigno.

Armatura delle Fenici.

- ❑ Predilette dai Signori delle Tenebre per i loro poteri imprevedibili, le armature della Fenice hanno il potere di rigenerarsi dopo essere state distrutte.

- Fantasma diabolico:

- ❑ il più comune colpo che si può lanciare con un'armatura della Fenice è il Fantasma Diabolico che paralizza gli avversari.
- ❑ Si tirino 2D6, se si ottiene almeno 6 dalla somma dei due allora il colpo ha avuto effetto e l'avversario (o gli avversari) deve effettuare un Tiro Salvezza, se lo fallisce non potrà combattere per quel turno ma dovrà subire senza poter rispondere agli attacchi del personaggio che indossa l'armatura della Fenice e, nel caso, effettuare i dovuti Tiri Salvezza.
- ❑ Se, dal lancio dei due dadi, si ottiene un doppio 1 allora chi indossa l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza basato sul profilo originale del soggetto.
- ❑ Se gli avversari non dispongono di Tiro Salvezza nel loro profilo il Fantasma Diabolico avrà effetto automaticamente.
- ❑ Se, dal lancio dei due dadi, si ottiene un doppio 1 allora chi indossa l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza basato sul profilo originale del soggetto.

- Ali della Fenice:

- ❑ il secondo micidiale colpo che si può sferrare con quest'armatura è quello delle Ali della Fenice.
- ❑ Si tirino 4D6; se si ottiene almeno 15 dalla somma di questi allora il personaggio che possiede tale armatura potrà sferrare un attacco che utilizzerà come profili di Qualità, Attacchi, Forza
- ❑ Armamento quello dello spirito evocato (*the fiend*), presente nel compendio di Nick Lund che noi abbiamo riportato nei nostri compendi non ufficiali.
- ❑ Le Ali della Fenice potranno essere portate immediatamente dopo il Fantasma Diabolico
- ❑ ma, in questo caso, il costo in dadi sarà di 8D6 e il punteggio minimo da totalizzare sarà di 25.
- ❑ Se si ottiene un doppio 1, il soggetto che porta l'armatura dovrà effettuare un Tiro
- ❑ Salvezza seguendo il profilo previsto per il personaggio e non quello donatogli dall'armatura
- ❑ evidentemente non è riuscito a controllare il potere dell'armatura del drago e ne è stato
- ❑ travolto, se si ottengono tre '1' il tiro Salvezza dovrà essere fatto con un malus di -2, se gli
- ❑ '1' fossero tutti e quattro il personaggio morirà all'istante.

Armatura di Andromeda.

- ❑ Le armature forgiate nell'isola di Andromeda furono donate alle Amazzoni argive dei tempi antichi e sono quindi più adatte alle donne.

- Catena di Andromeda:

- ❑ l'armatura di Andromeda è dotata di una temibile catena che può essere utilizzata per attacco o difesa.
- ❑ Si lancino 2D6, il risultato indicherà il potere perso dall'armatura per lanciare questo colpo e la catena potrà essere utilizzata in due modi: in difesa e in attacco, ma solo in uno di essi
- ❑ per turno.

Difesa:

- ❑ la catena si dispone intorno al possessore dell'armatura per proteggerlo, il personaggio sarà considerato circondato da aculei interrati in un raggio di 15 cm.

Attacco:

- ❑ la catena attaccherà il nemico fino ad una distanza di 30 cm ed avrà la potenza dei "cavalli di Frisia".
- ❑ Le regole per gli aculei e i cavalli di Frisia si possono trovare nel Compendio di Nick Lund o nella nostra versione non ufficiale.

Se, dal lancio dei due dadi, si ottiene un doppio 1 allora chi indossa l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza basato sul profilo originale del soggetto.

- Nebulosa di Andromeda:

- ❑ la Nebulosa di Andromeda è l'arma definitiva a disposizione del possessore dell'armatura ed è uno dei poteri più devastanti dell'universo intero.
- ❑ I colpi messi a segno con questo colpo dovranno essere distribuiti su tutti i personaggi che siano in unità con quello che è a contatto di basetta con la miniatura attaccata dal personaggio che indossa l'armatura.
- ❑ Questo colpo costerà 10D6 dei P.M dell'armatura e, per poter essere portato, bisognerà ottenere un risultato almeno di 30 su questi due dati.
- ❑ Se il colpo ha successo il giocatore potrà sferrare due attacchi utilizzando il profilo del *fiend*, già descritto per l'armatura della Fenice
- ❑ La Nebulosa di Andromeda è talmente pericolosa che, se si ottengono cinque dadi uguali, il soggetto che la indossa morirà senza poter effettuare il Tiro Salvezza..
- ❑ Durante il turno in cui il giocatore possessore dell'armatura di Andromeda sferra la Nebulosa, l'avversario potrà rispondere ma considerando il profilo del personaggio e non quelli del *fiend*, che si applicano solo per l'attacco.

- Vantaggi per le donne:

- ❑ l'armatura di Andromeda è prediletta da personaggi femminili, quale che sia la loro razza; pertanto se l'armatura verrà indossata da un personaggio femminile, questa avrà un bonus di +1D3 ad ogni Test per usare i poteri dell'armatura.

Le armature d'Argento

- ❑ Create dalla Dea Athena durante i tempi antichi, le armature d'Argento servono soprattutto per proteggersi meglio dagli attacchi nemici ed hanno meno poteri offensivi rispetto alle armature dello Zodiaco.
- ❑ Le armature d'Argento hanno una carica di 50 P.M e conferiscono a chi le indossa un T.S di 4.
- ❑ I P.M delle armature possono essere usati solo per generare un potente campo energetico che protegge chi la indossa dai colpi durante un combattimento.
- ❑ Attivare questo campo costa 3D6 P.M dell'armatura ed è necessario totalizzare un totale di almeno 9 per ottenere il campo.
- ❑ Una volta attivato il campo agirà nel seguente modo: ogni tiro per Colpire andato a segno dovrà essere ritirato e feriranno solo i risultati di 6 su 1D6 per questi dadi ritirati.
- ❑ Se, dal lancio dei due dadi, si ottiene un doppio 1 allora chi indossa l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza basato sul profilo originale del soggetto.
- ❑ Punto di rottura: 8 Tiri Salvezza.

Le armature d'Oro

- ❑ Create anche queste dalla Dea Athena durante i tempi antichi, le armature d'Argento sono le armature più potenti dell'universo pur essendo, talvolta, superate dagli imprevedibili poteri delle armature dello Zodiaco.
- ❑ Le armature d'oro hanno una carica di 70 P.M e conferiscono a chi le indossa un T.S di 3.
- ❑ Punto di rottura: 10 Tiri Salvezza.
- ❑ I P.M delle armature possono essere usati solo per i seguenti scopi.

- Più veloci della luce:

- ❑ i Cavalieri d'Oro sono famosi per la loro rapidità; per rappresentare ciò le armature d'oro consentono a chi le indossa di effettuare l'incantesimo Furia (previsto da Nick Lund nel suo Compendio e da noi ripreso nel nostro lavoro) muovendosi però di 15 cm per ogni dado tirato.

- Impossibili da colpire:

- ❑ tirando 2D6, ed ottenendo almeno 4 come risultato, si otterranno gli stessi effetti del campo di energia dei Cavalieri d'argento; la difficoltà nel colpire i Cavalieri d'Oro è dovuta non ad un campo energetico ma alla loro incredibile velocità.
- ❑ Se, dal lancio dei due dadi, si ottiene un doppio 1 allora chi indossa l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza basato sul profilo originale del soggetto.

- *Settimo senso.*

- ❑ i Cavalieri d'oro hanno un potere particolare chiamato settimo senso, assai utili in combattimento, il settimo senso si ottiene lanciando 2D6 ed ottenendo almeno 6.
- ❑ Se il test riesce, per quel turno, gli attacchi saranno raddoppiati.
- ❑ Se, dal lancio dei due dadi, si ottiene un doppio 1 allora chi indossa l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza basato sul profilo originale del soggetto.

Armi dorate

Le *armi dorate* possono essere utilizzate solo dai possessori delle armature d'oro.

1) *Arco di Sagitter.*

- ❑ è un magico arco d'oro la cui potenza è incommensurabile; può essere utilizzato nella fase delle Armi da tiro o del Combattimento.
- ❑ L'arco di Sagitter può essere usato, una volta sola per partita, anche dai possessori di un'armatura di Pegasus.
- ❑ Richiede di tirare 4D6 e di ottenere almeno 15 come risultato; se il test riesce si può effettuare un attacco utilizzando come parametri quelli del cannone dei Nani che, in qualunque versione dei Compendi è un'arma devastante, senza dover effettuare eventuali test di accensione.
- ❑ Se si ottiene un doppio 1, il soggetto che porta l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza seguendo il profilo previsto per il personaggio e non quello donatogli dall'armatura evidentemente non è riuscito a controllare il potere dell'armatura e ne è stato travolto, se si ottengono tre '1' il tiro Salvezza dovrà essere fatto con un malus di -2, se gli '1' fossero tutti e quattro il personaggio morirà all'istante.

2) *Sacro Aquarius.*

- ❑ il Sacro Aquarius è un temibile colpo che può essere utilizzato, oltre che dai possessori dell'armatura d'oro, anche dai possessori dell'armatura del cigno, ma questi ultimi potranno tentare il colpo solo una volta per partita..
- ❑ Richiede di tirare 4D6 e di ottenere almeno 15 come risultato; se il test riesce si può effettuare un raggio della morte (come previsto nel Regolamento Base) tirando un numero di dadi pari al valore del personaggio che sferra tale micidiale colpo.
- ❑ Se si ottiene un doppio 1, il soggetto che porta l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza seguendo il profilo previsto per il personaggio e non quello donatogli dall'armatura evidentemente non è riuscito a controllare il potere dell'armatura e ne è stato travolto, se si ottengono tre '1' il tiro Salvezza dovrà essere fatto con un malus di -2, se gli '1' fossero tutti e quattro il personaggio morirà all'istante.

3) *Sacra Excalibur.*

- ❑ E' la progenitrice di tutte le magiche spade forgiate dai Nani per la «Dama del Lago», la Fata Viviana. Una copia di questa spada venne consegnata dal Mago Merlino ad Uther Pendragon, e poi passò al figlio di questi, Artù, ora sovrano del reame di Camelot.
- ❑ La Sacra Excalibur è una mistica spada che può essere utilizzata da chi possiede un'armatura d'oro e può essere utilizzata, una volta per partita, anche dai possessori dell'armatura del Dragone che però, per usare la spada, devono rinunciare, per quel turno, ad indossare l'armatura.
- ❑ Richiede di tirare 4D6 e di ottenere almeno 15 come risultato; se il test riesce si può effettuare un attacco con il numero di attacchi pari al Valore del personaggio; tali attacchi colpiranno e feriranno sempre con il 2+, quali che siano abilità, resistenza e presenza dello scudo nell'avversario, inoltre gli effetti del colpo si distribuiranno su tutte le miniature in contatto di basetta con quella ingaggiata da chi sferra quest'attacco..
- ❑ Se si ottiene un doppio 1, il soggetto che porta l'armatura dovrà effettuare un Tiro Salvezza seguendo il profilo previsto per il personaggio e non quello donatogli dall'armatura evidentemente non è riuscito a controllare il potere dell'armatura e ne è stato travolto, se si ottengono tre '1' il tiro Salvezza dovrà essere fatto con un malus di -2, se gli '1' fossero tutti e quattro il personaggio morirà all'istante.

Gli Oggetti Magici

Cosa sono?

- Gli oggetti magici sono amuleti di vario tipo che possono trovarsi in numerosi luoghi di magia dell'isola di Avalon..

Chi li può utilizzare?

- Tali oggetti magici possono essere utilizzati da Eroi, Eroi Paladini, Distruttori, Combattenti Speciali, Maghi e Sacerdoti. Il Carro di Cu-Chulainn ed il Calderone di Diancecht saranno utilizzati dall'esercito, posti obbligatoriamente nel Comando del Condottiero.

Dove si trovano?

- Gli Oggetti Magici si dividono in due categorie: quelli che si trovano nelle **Torri della Magia (Scenario n. 3)** e quelli che si trovano nei **Santuari (Scenario n. 5)**.

TORRE DELLA MAGIA:

- Se esce lo scenario n. 3 (Torre della Magia), nella stessa si potrà trovare un Anello Sacro, o un Anello Magico, o un Talismano (generico), o uno Stendardo degli Antichi Eserciti, la cui individuazione sarà determinata dall'ulteriore lancio di 1D6:
- **Risultato:**
 - ◆ 1-2 = Talismano: il Condottiero avrà a disposizione, per le partite future, un Talismano gratis.
 - ◆ 3-4 = Stendardo dell'Antico Esercito: idem c. s.: avrà a disposizione gratuitamente uno Stendardo.
 - ◆ 5 = Anello Sacro: fornisce ad un Sacerdote un bonus di + 1 per invocare gli Dei.
 - ◆ 6 = Anello Magico: fornisce ad un Mago un bonus di -1 ai Tiri Salvezza che dovesse effettuare.

SANTUARIO:

- Se invece esce lo scenario n. 5 (Santuario), allora in esso si potrà trovare uno degli oggetti sacri sopra indicati per le Torri della Magia, oppure un altro particolare Oggetto dei sei elencati nella tabella inserita nel «Caso B».
- Si tiri 1D6;

Caso A): risultato = 1-2-3.

Nel Santuario si trova un Anello Sacro, o un Anello Magico, o un Talismano (generico) o uno Stendardo degli Antichi Eserciti, la cui individuazione sarà determinata dall'ulteriore lancio di 1D6, come sopra indicato per la Torre della Magia.

Caso B): risultato = 4-5-6.

Nel Santuario si trova uno dei seguenti Oggetti Magici, la cui individuazione sarà determinata dall'ulteriore lancio di 1D6:

- 1: Bracciale di Airmid.**
- 2: Lancia di Lug.**
- 3. Guanto d'Argento di Nuada.**
- 4. Spada di Morrigana.**
- 5. Calderone di Diancecht**
- 6: Carro di Cu-Chulainn.**

1. ***Bracciale di Airmid:***
 - ❑ il bracciale d'oro di Airmid, una delle dee Tuatha De Danann; è tempestato di gemme, e consente di ritirare il dado per determinare quale altro oggetto può essere trovato in un Santuario, se quello che è uscito non è di vostro gradimento.
 - ❑ Deve essere assegnato al Mago (Discepolo Druido-Guerriero).

2. ***Lancia di Lug:***
 - ❑ può essere usata come arma da lancio (gittata 30 cm) o in combattimento, ferisce come una lancia ma alza di 2 punti il tiro Salvezza del bersaglio colpito.

3. ***Guanto d'argento di Nuada:***
 - ❑ si tratta di copie quasi perfette del possente maglio dalla forma di braccio e di mano, forgiato dal dio Credne per il dio Nuada, quando questi perse il suo braccio destro in un duello con il gigante Balor, Re delle Isole del Nord; questo speciale guanto d'acciaio, rivestito di argento fatato, consentirà al suo possessore di raddoppiare il suo Valore, ma non potrà essere utilizzato insieme ad una delle sacre armature.

4. ***Spada di Morrigan:***
 - ❑ la spada appartenuta alla bella, valorosa dea guerriera, fornisce i seguenti vantaggi: ferisce automaticamente con il 2+, quale che sia la resistenza o l'armatura dell'avversario.

5. ***Calderone di Diancecht:***
 - ❑ è un calderone magico che ha la proprietà di attivare un incantesimo grazie al quale lo spirito di un guerriero defunto, quando si diparte dal corpo a seguito di un colpo mortale, verrà attirato per un breve istante all'interno del calderone e poi nuovamente rimandato nel corpo del guerriero, che ritornerà in vita perfettamente guarito.
 - ❑ Se un Personaggio Individuale che ha ricevuto una ferita mortale in combattimento o a causa di armi da lancio o per effetto di incantesimi distruttivi, si trova ad una distanza non superiore a 30 cm dal calderone, il turno successivo può tornare in gioco, completamente risanato ma senza più ferite, se ne aveva.
 - ❑ Il Calderone può essere utilizzato una volta sola per ogni personaggio.
 - ❑ Per utilizzare il Calderone lo si dovrà far accompagnare sul campo di battaglia da due Sacerdoti (o due Streghe), il cui costo sarà a carico del Condottiero che lo schiera. Il loro profilo sarà quello dei Sacerdoti dell'esercito che schiera il Calderone; dovranno dipendere dal Comando del Condottiero.
 - ❑ Se uno dei due Sacerdoti viene ucciso, la distanza di effetto del Calderone si riduce della metà (scende quindi da 30 a 15 cm.)
 - ❑ Se entrambi i Sacerdoti vengono uccisi, il Calderone non potrà più essere utilizzato.

6. ***Carro di Cu-Chulainn:***
 - ❑ è un carro da guerra magico con i valori del **carro da guerra medio** ma effettua gli attacchi con lo stesso metodo della tempesta di energia:
 - ◆ si tirino cioè un numero di 1D6 pari al valore del carro; ogni 4+ l'avversario ha subito una ferita, se escono due numeri uguali il giocatore del carro dovrà fare un Tiro Salvezza sul carro, se ne escono tre, dovrà fare due tiri salvezza e così via.
 - ❑ Il Carro di Cu-Chulainn potrà essere schierato in aggiunta alla quota massima di punti previsti per la Cavalleria e/o i Carri da Guerra, in relazione alle limitazioni imposte dal Regolamento di gioco che viene utilizzato.
 - ❑ L'eliminazione da parte dell'avversario di questo Carro comporterà, per chi lo schiera, l'effettuazione di un Test di Comando generale.
 - ❑ Il Carro di Cu-Chulainn dovrà dipendere dal Comando del Condottiero.
 - ❑ Essendo un carro magico, potrà entrare e muoversi anche nella Foresta Incantata (*vedere Scenario N. 1*), a metà del suo Movimento.

I Guardiani dei Tumuli

Chi sono?

- ❑ I Guardiani dei Tumuli sono antichi guerrieri che possono essere risvegliati per combattere agli ordini del Condottiero dell'esercito che li ha risvegliati.

Morte dei guardiani.

- ❑ I guardiani che vengono uccisi si dissolvono in cenere e non possono più essere giocati per tutta la campagna.

Dove si trovano?

- ❑ I Guardiani dei Tumuli si trovano nei **Tumuli (Scenario n. 6)**.
- ❑ Se esce lo scenario n. 6, con uno dei Tumuli, si tiri 1D6 e si segua la seguente tabella:

<p>1: 5 guerrieri Non Morti con spada e scudo.</p> <p>2: 5 guerrieri Non Morti con arma a due mani.</p> <p>3: 5 guerrieri Non Morti con arco.</p> <p>4: 3 cavalieri Non Morti in armatura leggera.</p> <p>5: 3 cavalieri Non Morti in armatura pesante.</p> <p>6: 1 Mammouth Non Morto.</p>

- ❑ I guerrieri, gli arcieri e i cavalieri formeranno delle unità che potranno essere successivamente aumentate da guerrieri Non Morti purché abbiano lo stesso tipo di armamento.
- ❑ Guerrieri e arcieri devono essere al massimo di qualità Media e in armatura leggera, i cavalieri possono essere anche Veterani, il Mammouth deve essere al massimo di qualità Media.
- ❑ Per i profili si utilizzino quelli della versione del Compendio utilizzato.
- ❑ Per schierare i Non morti così ritrovati si dovrà schierare almeno un Sacerdote.
- ❑ Per chi utilizza la "nostra" versione "**Advanced**" del Compendio (*cioè con le regole stabilite da Nick Lund per i Non-morti*), tale Sacerdote dovrà attivare le Unità di questi guerrieri non-morti con le regole previste per la «**Cabala dei Necromanti**», e potrà essere aiutato, in questo, sia dal Discepolo Druido-Guerriero (Mago) che da altri Sacerdoti. Cioè si chiarisce che in questo contesto (Campagna «Le Nebbie di Avalon») i Sacerdoti ed il Mago potranno svolgere le stesse funzioni dei Necromanti dell'Esercito dei Non-morti se ad utilizzare i Guardiani dei Tumuli sarà un esercito di Creature viventi.
- ❑ Se invece a risvegliare i Guardiani dei Tumuli sarà un esercito di Vampiri & Non-morti, allora il compito spetterà ai normali «**Necromanti**» (*se si utilizza la "nostra" versione "Advanced" del Regolamento*). Se si utilizza il Companion 1° "ufficiale" tale incarico spetterà ai «**Preti Bianchi**» (*se*), uno dei quali lo si dovrà obbligatoriamente inserire in ognuna delle Unità di Guardiani dei Tumuli che si vogliono utilizzare. Per chi dovesse usare un altro Compendio nel quale sia previsto un esercito di Non-morti, varrà la regola generica di dover inserire un Sacerdote (o personaggio analogo) per ogni Unità di Guardiani dei Tumuli che verrà schierata.
- ❑ Nel caso in cui a risvegliare i Guardiani dei Tumuli sia un esercito dei **Demoni** ("*nostro*" Compendio N. 2), poiché per questo esercito non sono stati previsti i normali Sacerdoti, si dovrà prevedere un apposito **Comando Alleato di Non-morti**, con i **Necromanti**, al quale saranno assegnati anche i Guardiani dei Tumuli.

* * *

Regole e Note Finali.

Schieramenti:

Per questa Campagna sono previsti due schieramenti:

le Armate della Luce - alleate a **GALANDHAR**, il Grande Maestro Druido delle Tuniche Bianche
le Armate delle Tenebre - alleate a **MORGANTHER**, il Grande Maestro Druido delle Tuniche Rosse.

Al primo schieramento appartengono:

Amazzoni & Valchirie
Barbari (esclusi i Kurgans)
Creature dell'Arcadia (Centauri - Minotauri)
Elfi Alti
Elfi dei Boschi e delle Praterie
Elfi Lemuri
Legione Romana
Mezzi Uomini
Nani
Nani di Turan
Regni Iperborei
Saraceni
Uomini d'Arme
Uomini dell'Arcadia
Confederazione Galata
Unione dei Mercanti di Delos

Al secondo schieramento appartengono:

Armate delle Tenebre:
- Caos
- Demoni
- Vampiri & Non-morti
Barbari comandati da un Lord del Caos
Creature dell'Arcadia (Lato Oscuro)
Elfi Oscuri
Elfi Neri
Goblins & Hobgoblins
Nani del Caos
Orchi & Ogres
Ratscun (Uomini Ratto)
Tartari
Tritoni (Uomini Lucertola)
Regno dell'Aquila Nera
Regno dello Zagros
Regno di Saunorassar
Regno dei Vampiri della Karpazia

- ❑ L'elenco di cui sopra è basato sui "nostris" «Compendio n. 1», «Compendio n. 2» e «Libro n. 3 - Mercenari». Chi dovesse usare un altro Compendio o Companion dovrà trovare la corrispondenza tra i suoi eserciti e quelli sopra elencati.
- ❑ E' possibile schierare Comandi Alleati e/o Mercenari, purché con razze appartenenti al medesimo schieramento.

Assegnazione degli Oggetti Magici.

- ❑ Al pari dei Punti Vittoria e dei conseguenti Punti Classifica, anche tutti gli Oggetti Magici (comprese le Sacre Armature ed i Guardiani dei Tumuli) conquistati dagli eserciti schierati da un Giocatore apparterranno al Giocatore, non allo specifico Condottiero che ha vinto la battaglia.
- ❑ Quanto sopra per consentire ad un Giocatore di poter schierare di volta in volta eserciti diversi, anche di razze diverse, purché tutte appartenenti al medesimo schieramento.
- ❑ Anche gli eserciti dello schieramento della Luce potrà schierare i Guardiani dei Tumuli senza subire alcuna penalità di dover combattere assieme a delle creature non-morte.
- ❑ Gli Oggetti Magici potranno essere portati in battaglia anche da Eroi di una razza diversa da quella dell'esercito del Condottiero, purché del medesimo schieramento.
- ❑ Per poter schierare gli Eroi con le Armature Magiche conquistate, per questa Campagna si potrà schierare un Eroe per ogni 500 punti di Esercito, come prevede il Regolamento Base, senza alcun'altra limitazione.
- ❑ Tutti gli Eroi che indossano Armature Magiche o hanno in dotazione Oggetti Magici dovranno dipendere dal Comando del Condottiero.

Perdita degli Oggetti Magici a seguito della sconfitta in battaglia.

Gli Oggetti Magici che vengono portati in battaglia possono essere persi se uno dei vostri eserciti subirà una sconfitta.

In caso di sconfitta dell'esercito:

- ❑ tutti gli Oggetti Magici indossati o portati da un P.I. che sia stato ucciso saranno assegnati al vincitore;
- ❑ se il vincitore ottiene una «**vittoria schiacciante**», cioè con una differenza punti superiore al 50% rispetto a quella dell'avversario, allora tutti gli Oggetti Magici passeranno dal vinto al vincitore.
- ❑ I Guardiani dei Tumuli saranno persi dal perdente (*che quindi nella successiva battaglia non li potrà più schierare*) ma non saranno guadagnati dal vincitore.

Comunicazione degli esiti degli scontri.

- ❑ I Giocatori che partecipano alla Campagna dovranno trasmetterci i dati relativi alle partite giocate, mediante un foglietto da consegnarci il sabato pomeriggio presso Avalon-Torino, o al personale del negozio stesso gli altri giorni, oppure inviandocelo per posta o per e-mail (veder sotto gli indirizzi).
- ❑ Sul foglietto (o sulla cartolina o sul messaggio e-mail) che ci consegnerete/invierete, dovrete riportare i seguenti dati:

nome, cognome e pseudonimo dei Giocatori (*nome del Signore della Guerra o del Principe assunto dal giocatore e quello del Condottiero che ha guidato le truppe per conto dello stesso*), Schieramento (Bene o Male), eserciti schierati, regolamento e compendio utilizzati, punti utilizzati, località (*virtuale*) dell'isola dove si è svolta la battaglia, Scenario giocato, Oggetti Magici utilizzati, Guardiani dei Tumuli schierati, località (*reale*) dove si è svolta la partita (*è sufficiente l'indicazione della città o del comune*), risultato della partita ed eventuale oggetto magico conquistato, oggetti magici persi o sottratti al nemico.

Racconti di guerra - disegni - fotografie - cartine geografiche.

- ❑ Invitiamo i partecipanti alla Campagna ad inviarci i Racconti di Guerra, le cartine con la pianta del terreno sul quale si è svolta una battaglia, i loro "army list" utilizzati, nonché fotografie delle loro miniature e/o disegni dei loro "personaggi".
- ❑ Basandovi sulla mappa di Avalon riprodotta sulla prima pagina, Vi invitiamo a dettagliarla maggiormente, in scala più alta, individuando i vari luoghi magici presenti sull'isola, almeno quelli da voi "conquistati".
- ❑ Vi invitiamo a dare un nome ai due fiumi, ai due laghi, ai due vulcani, alla baia, agli isolotti ed isole della barriera esterna, ecc.: quelli che più ci piaceranno verranno utilizzati per dettagliare ulteriormente la geografia dell'Isola Incantata.
- ❑ Per quanto possibile, in base alle limitate risorse di tempo e di natura finanziaria (*praticamente nulla*) disponibili per la nostra "fanzine" di FANTASY WARRIORS («Bollettino delle Guerre "fantasy" di Naran»), provvederemo a "pubblicare" sui prossimi numeri quanto ci verrà inviato, assieme alle notizie sullo svolgimento della Campagna.
- ❑ Il Bollettino potrà essere richiesto via e-mail, e con lo stesso mezzo vi verrà inviato (*documento Ms-Word-97 in formato zip.*).
- ❑ Il nostro indirizzo e-mail è questo: **squasa@tiscalinet.it**
- ❑ Per comunicazioni tramite posta, inviate i resoconti delle vostre battaglie e quant'altro riterrete opportuno, al seguente indirizzo:

**Nick Lund's Fans Team
c/o AVALON Torino -
Via Del Carmine 11
10122 TORINO (To)**