

# CONFRONTATION<sup>®</sup>

PRIMA ESPANSIONE

IL GIOCO DI SCHERMAGLIE

FANTASY  
PER MINIATURE IN 28mm



RACKHAM

*Che siano uomini, bestie o dannati, solo gli esseri più duri, più astuti e più spietati sono in grado di sopravvivere da soli in un mondo in guerra. Per i comuni mortali, categoria di cui noi facciamo parte, la salvezza si trova solo nella fiducia che riponiamo in ciascuno dei nostri fratelli.*

*La compagnia è la nostra famiglia, il nostro presente e il nostro unico avvenire. Noi non abbiamo più un passato.*

*Soli, finiremmo senza dubbio in pasto ai corvi, ma tutti insieme siamo più duri, più astuti e più spietati di qualsiasi altra cosa su questa terra!*

– Couleuvre,  
storico dei Fratelli di Kashem.

## CREDITI

DIRETTORE EDITORIALE ED ARTISTICO  
Jean Bey

RESPONSABILE DI PROGETTO  
Philippe Chartier

RESPONSABILE EDITORIALE  
Sébastien Cêlerin

REDATTORI  
Arnaud Cuidet, Nicolas Raoult e Jérôme Rigal

SEGRETARIO EDITORIALE  
Ivo Garcia

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI  
David Preti

TRADUZIONE  
Luca Volpino - Wild Boar Studio

EDITING E RISCITTURA  
Filippo Moretti e Tommaso Bagnoli

PLAYTESTER  
Boris de Baillou, José Brigand, Xavier Giacomini,  
Frédéric Jacquot, Franck Lenormand, Josselin  
Moreau, Antoine Morvezen, Enoth, Laurent Nialon,  
Hervé Paoli, Olivier Roullier,  
Laurent Séguier e Martin Terrier.

CONCEZIONE GRAFICA  
Franck Achard e Mathieu Harlaut

IMPAGNAZIONE  
Goulven Quentel

ICONOGRAFIA  
Gwendal Geoffroy

RESPONSABILE DI PRODUZIONE  
Nicolas Hutter

ILLUSTRATORI  
Paul Bonner, Edouard Guiton,  
Florent Maudoux e Paolo Parente.  
Copertina di Florent Maudoux.

SCULTORI  
Michaël Bigaud, Benoit Cosse,  
Yannick Fusier, Olivier Nkweti Lafitte,  
Aragorn Marks, Nicolas NGuyen, Juan Navarro  
Elfried Perochon, Stéphane NGuyen Van Gioi  
e Stéphane Simon.

PITTORI RACKHAM  
Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe,  
Guillaume Hémerly e Jérôme Otremba.

PITTORI  
Frédéric Bisseux, Sébastien Picques  
e Manuel Sanchez

SCENARI  
Vincent Fontaine e Simon Harris

FOTOGRAFO  
Jean-Baptiste Guiton

Ringraziamenti a tutta la squadra RACKHAM.

Le miniature sono state create da RACKHAM. Esse provengono dall'universo di CONFRONTATION® e di RAG'NAROK®, due giochi pubblicati da RACKHAM. CADWALLON®, CONFRONTATION®, Cry Havoc®, HYBRID®, il logo HYBRID®, HYBRIDES®, RACKHAM®, il logo RACKHAM®, RAG'NAROK® e WOLFEN® sono marchi depositati RACKHAM. Copyright 1996-2006 RACKHAM. Tutti i diritti riservati. Tutte le illustrazioni, fotografie, miniature e nomi di miniature sono creazioni esclusive appartenenti a RACKHAM.

RACKHAM 44, rue de Lagny,  
93 100 Montreuil-sous-Bois.  
Tel: + 33. (0) 1.55 86 89 20.  
Fax: + 33. (0) 1.55 86 89 25  
www.rackham.fr www.rackham-store.com  
© Copyright RACKHAM, 1996-2006.  
All rights reserved.

ISBN : 2-915556-30-X  
CONFRONTATION® è pubblicato da Rackham  
SA Capitale sociale di 230 010 €  
RCS BOBIGNY B 414 947 887  
44, rue de Lagny 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS  
Rappresentante Legale : Jean Bey

Stampato presso CHIRAT  
(42540 SAINT-JUST-LA-PENDUE).  
Deposito Legale : 2006 n° 8630  
Stampato in Francia.

## SOMMARIO

## LIBRO I: LE LIBERE COMPAGNIE ..... 4

<b>CAPITOLO 1:</b>	
<b>AARKLASH, UNA TERRA D'AVVENTURA</b> .....	8
I soldati .....	9
Le libere compagnie .....	11
Le Vie della Luce .....	14
I Meandri delle Tenebre .....	26
I Sentieri del Destino .....	40
Cadwallon .....	54

<b>CAPITOLO 2: SULLA VIA DELLA GLORIA</b> .....	58
1/ O Capitano, mio capitano .....	59
2/ "Compagnia... Saluto!" .....	61
3/ Abbiamo visto ben altro .....	63
4/ "Capitano! Ci serve equipaggiamento..." .....	65
Un esempio di formazione di una compagnia .....	67

<b>CAPITOLO 3: PARTIRE IN MISSIONE</b> .....	70
Prima della missione .....	71
Durante una missione .....	75

<b>CAPITOLO 4: DOPO LA BATTAGLIA</b> .....	78
1/ Perdite e guadagni .....	79
2/ Recupero .....	80
3/ Eliminazioni .....	81
4/ Reclutamento .....	81
5/ Punti esperienza .....	81
6/ Acquisizione d'attributi .....	90

## LIBRO II: FORTIFICAZIONI, NEXUS E TITANI ..... 92

<b>CAPITOLO 1:</b>	
<b>LA GUERRA È GUERRA</b> .....	96
Individui passivi .....	97
Cattura di un nemico .....	97
Prede di guerra .....	97
Combattenti Neutrali .....	98
Tre o più giocatori .....	99

<b>CAPITOLO 2: FORTIFICAZIONI</b> .....	100
Elementi scenici .....	101
Gli elementi di scenario come bersaglio .....	103
All'Assalto delle Fortificazioni .....	106
Materiali di costruzione .....	109
Esempi di scenario .....	110
Abilità degli elementi scenici .....	111

<b>CAPITOLO 3: NEXUS</b> .....	112
Cos'è un nexus? .....	113
Come si giocano i nexus? .....	115
Attivazione .....	116
Influenza mistica .....	116
Assalti .....	116
Abilità .....	117
Esempi di nexus .....	117

<b>CAPITOLO 4: TITANI</b> .....	122
---------------------------------	-----

## LIBRO III: APPENDICI ..... 126

<b>CAPITOLO 1: MISSIONI</b> .....	130
<b>CAPITOLO 2: IMPICCALI IN ALTO E CON UN CAPPIO STRETTO!</b> .....	136
<b>CAPITOLO 3: SUPPORTI DI GIOCO</b> .....	142

Le informazioni contenute in questo stampato, inclusi ma non limitati i testi, i nomi, i prezzi, gli imballaggi, le confezioni, le illustrazioni e le fotografie, sono forniti con riserva. Sono menzionati esclusivamente a titolo di riferimento e possono essere oggetto di modifiche senza preavviso.

Le miniature RACKHAM® non sono giocattoli. Contengono piombo. E' pericoloso metterle in bocca o inghiottirle. Le miniature RACKHAM® non sono adatte a bambini inferiori ai 14 anni d'età. Alcune miniature sono composte di più elementi e devono essere assemblate e dipinte. Gli elementi di scenario, la vernice e la colla non sono forniti. Illustrazioni ed imballaggi non contrattuali. Le miniature RACKHAM® sono fabbricate in Francia.

CONFRONTATION®, RAG'NAROK®, HYBRID® e CADWALLON® sono giochi pubblicati da RACKHAM®.

## LO SPIRITO DI DOGS OF WAR

*Dogs of War* propone una nuova modalità di gioco a sé stante per *Confrontation* e, con essa, le regole necessarie per partite con obiettivi da controllare ed elementi di scenario – alcuni dei quali, i nexus, sono dotati di poteri mistici. Alcune di queste regole provengono dai migliori articoli della rivista dell'universo RACKHAM: *Cry Havoc*.

Finora, avete sperimentato il piacere del gioco fine a se stesso: costituire un gruppo di combattimento e condurre i vostri guerrieri in battaglia. Ma che cosa resta delle vostre vittorie e sconfitte passate? Cosa sono diventati questi anonimi combattenti? Cosa resta delle loro gesta?



Come abbiamo potuto dimenticare quel valoroso lanciere che ha battuto, da solo, un mostruoso troll nero? E quell'esploratore silenzioso che ha offerto ai suoi la vittoria eliminando il mago avversario non meriterebbe di restare nella memoria?

Far vivere un gruppo, vederlo crescere e assegnare una personalità a ciascuno dei suoi membri, ecco ciò che RACKHAM vi propone di fare con le libere compagnie di *Dogs of War*.

Anche se combattono in battaglia in modo simile, queste armate riflettono realtà politiche e sociali differenti. Alcune somigliano a briganti della peggior specie o a mastini da guerra, altre a eroi popolari dal grande cuore.

Questa modalità di gioco è descritta nella prima parte di questo supplemento: Le libere compagnie. Essa utilizza ovviamente le regole di *Confrontation 3*. Invece di costituire una forza armata effimera, destinata a partecipare a un'unica schermaglia, costruite una compagnia di soldati e sceglierete tra i suoi membri coloro i quali, riuniti in una forza d'assalto, parteciperanno alle missioni. Questa serie di schermaglie apporterà fama e fortuna alla compagnia, oltre ad artefatti, sortilegi e miracoli. Al di là di questa evoluzione, i soldati stessi si evolveranno indipendentemente l'uno dall'altro. Grazie ai punti esperienza accumulati in missione, le loro caratteristiche potranno essere migliorate e potranno essere acquisite nuove abilità.

La prima parte spiega anche i punti in comune condivisi dalle libere compagnie appartenenti a una medesima alleanza.

Le sezioni "Fortificazioni", "nexus" e "titani" contengono le revisioni per *Confrontation 3* di alcuni articoli relativi alle regole pubblicati in differenti volumi di *Cry Havoc*. Grazie a questi, sarete in grado di attribuire caratteristiche e capacità mistiche ai vostri elementi di scenario. Inoltre, i vostri combattenti disporranno di molteplici maniere per interagire con il loro ambiente: arrampicarsi con la fune sui muraglioni, piazzare cariche esplosive ai piedi delle fortificazioni, distruggere un ponte, ecc.

L'ultima parte di questo libro propone alcune missioni da giocare ed una campagna per le libere compagnie: *Impiccali in alto e con un cappio stretto!* Essa contiene anche profili generici di combattenti pronti ad essere arruolati. Questa parte raccoglie anche le tabelle essenziali alla gestione di una libera compagnia, dei suoi gruppi d'assalto e dei suoi soldati.

## • LE CARTE DI DOGS OF WAR •

Le partite di *Confrontation* con libere compagnie disporranno di espansioni supplementari utilizzando a carte Evento vendute separatamente a partire da aprile 2006. Le regole necessarie al loro utilizzo sono descritte nel presente manuale.



LIBRO I  
LE LIBERE  
COMPAGNIE

# DOGS OF WAR

PARTE I

Ma che ci faccio io qui? Mi lascio sempre trascinare in storie incredibili. Sono troppo influenzabile. Se avessi una madre, ve lo direbbe anche lei. Ma ecco, tanto di cappello! "Non ti preoccupare, non c'è alcun rischio" diceva. "Fidati di me" diceva. Un corno!

Se almeno l'altro tizio col cappuccio volesse darsi una mossa ad affilare il suo taglia-cavoli! Già questa posizione è poco confortevole, per di più sono dieci minuti abbondanti che mi faccio bombardare da legumi marci!

Oh, ma non mi sono neppure presentato! Dovete scusarmi, ho un po' la testa altrove... Per essere precisi, l'avrò altrove tra poco. Mi chiamo Toldo e ho la testa sul ceppo del boia.

Esistono diecimila modi per procurarsi guai a Cadwallon. Detto questo, il migliore è ancora tentare di guadagnare denaro senza dover sudare troppo.

E più forte di me. Ho sempre preferito essere ricco piuttosto che povero e i lavori faticosi non sono il mio genere. Quindi, per forza, mi lascio facilmente tentare quando mi propongono un'attività lucrosa e poco faticosa. Il problema è che questa è inevitabilmente illegale e pericolosa. Non è che io sia proprio disonesto... Diciamo che ce ne vuole, per impedirmi di dormire. E riguardo lo sprezzo del pericolo, non ho molti progressi da fare.

In breve, tutto questo per dire che, anche questa volta, non ho riflettuto più di tre secondi prima di accettare la proposta di quel grosso truffatore di Ford.

Ford è un intermediario. Il tipo di ceffo che non ha abbastanza fegato per correre rischi, ma che sa scovare un mucchio di colpi succosi. Come regola generale, preferisco guadagnare poco e rifiuto i lavori che non posso fare da solo. Ma questa volta, c'era talmente tanto oro in ballo che avevo deciso di fare uno strappo alle mie abitudini, e di lavorare in squadra. Bisogna dire che non era un affare da poco. Ammazzare il luogotenente-generale della milizia di Den Azbir, niente meno!

Ford mi ha messo in contatto con un altro tipo che aveva già inserito nel piano. Uno di nome Hengis. Avevo già sentito parlare di lui. Un vecchio legionario d'Akkylannic, per quel che ne sapevo. Un gran marcantonio piuttosto coriaccio per la sua età. Malgrado i capelli grigi, era sicuramente ancora capace di dare una lezione a molti ragazzi più giovani. Il genere d'uomo che vi fa comprendere con un solo sguardo che il capo è lui. Personalmente, questo non mi sconvolgeva più di tanto. Non sono il tipo che corre dietro

alle responsabilità. Ho storto un po' il naso quando mi ha presentato i suoi due accoliti. Diavolo, non avevo mai potuto sopportare gli orchi! Già ho problemi con quelli più grossi di me... Con questi due bruti, mi sentivo come un moccioso di tre anni.

Hengis me li ha presentati come i fratelli Kass. Non sapevo nemmeno che gli orchi avessero cognomi, io. E quelli avevano anche dei nomi! Il più grande si chiamava Dashram e l'altro Ashrun. Quando Hengis ci ha presentati, ho rimediato un grugnito da parte del primo. L'altro si è dimostrato più espansivo ed ha provveduto a spezzarmi conscienziosamente ogni osso della mano. Terminate le presentazioni, Hengis ci ha esposto il suo piano. Il piano più demenziale che abbia mai sentito. Ciononostante, senza sapere il perché, mi sono lasciato convincere. Cosa dicevo prima? Ah sì... Sono troppo influenzabile.

Il giorno dopo mi sono ritrovato su una banchina della marina, ad attendere il seguito del luogotenente-generale Mingus. Secondo Hengis, il buonuomo faceva lo stesso percorso tutti i giorni per recarsi dalla sua residenza alla caserma. Proprio quel giorno, il nostro cliente aveva fatto tardi, perché erano due ore che camminavo avanti e indietro sul selciato attendendo che sua signoria si degnasse di venire a farsi fare la pelle. Stavo già progettando di lasciarlo crepare di vecchiaia e di tornare a dormire, quando la sua carrozza comparve improvvisamente in cima alla strada. Mi aveva appena superato quando i fratelli Kass uscirono da un vicolo perpendicolare sbraitando e insultandosi. Ashrun affibbiò una castagna monumentale al fratellino, che ha colpito uno dei cavalli del tiro, abbattendo letteralmente la povera bestia. I due mastodonti iniziarono a battersi nel bel mezzo della carreggiata e attorno a loro si formò un assembramento, che impediva il passaggio della vettura. Come previsto, la scorta tentò di intervenire per disperdere la folla, ma bisognava essere pazzi per osare avvicinarsi ai due energumeni scatenati che si scambiavano colpi sufficienti ad ammazzare un bue. Approfitando del caos, mi sono avvicinato quatto quatto alla carrozza e ho aperto la portiera senza esitare, pronto ad affondare i sei pollici d'acciaio della mia daga nel cuore di Mingus.

Il problema è che non mi dicono mai niente, a me. Da quando il luogotenente-generale porta un abito a balconcino? Perché al posto del cinquantenne austero che avrei dovuto trovare all'interno, c'era una prosperosa giovane che mi accolse con uno strillo da far scoppiare tutti i vetri del

vicinato. In breve, mi sono ritrovato come un salame, con un pugnale in mano e nessuno da trucidare.

Ciò detto, non mi sono dovuto interrogare a lungo sul da farsi. Il grido della donzella e i miei pochi secondi d'esitazione avevano ampiamente contribuito a far precipitare gli eventi. Un'abbondante mezza dozzina di callose manacce mi prese per il collo e mi ritrovai faccia a terra sul selciato, entrambe le braccia sulla schiena. Venti minuti dopo ero incatenato in un buco puzzolente e meno di due ore più tardi veniva pronunciata la mia condanna a morte per decapitazione per aver tentato di spogliare la moglie del luogotenente-generale.

Eccomi quindi in ginocchio, il collo storto, in attesa che una qualche specie di macellaio incappucciato proceda a una riduzione considerevole della mia integrità fisica...

Ma come ha fatto quel cretino di Hengis a sbagliare carrozza? Che idiota! Detto questo, bisogna porre i fatti in prospettiva. Se quello fosse stato davvero il luogotenente-generale, sarei probabilmente finito nello stesso posto.

E buffo... Ho assistito in passato a numerose esecuzioni pubbliche e non mi ero mai chiesto come fosse essere sulla scena. Colmo dell'ironia, tra qualche secondo il luogotenente-generale presiederà l'esecuzione. E necessario che trovi qualcosa da dire per i posteri!

Toh, hanno cambiato boia. Quello di prima non era così grosso.

Ah! Cosa vi dicevo? Mingus sale sul patibolo e blatera la sua solita ramanzina sulla sorte riservata ai criminali. Sta a vedere che non mi lascia parlare.

"Boia, compi il tuo dovere". Ecco, Mingus ha finito la sua tirata. Si mette di fronte a me per essere in prima fila. Il boia si avvicina. Ammetto che ora mi do molte meno arie. Spero solo di avere abbastanza coraggio da non sporcarmi le brache davanti a tutti.

Che silenzio. Non si sente un suono nella folla. Il luogotenente-generale non sposta lo sguardo da me. Egli fa un piccolo gesto con la mano e vedo l'ombra dell'enorme ascia che si alza. Chiudo gli occhi. Un colpo sordo seguito da un clamore tra la folla. Sono morto, all'inizio. Riapro gli occhi... Vedo, sento, ho ancora male al collo e alle ginocchia. Sono vivo.

Non capisco niente di quel che succede. Mi accorgo del corpo di Mingus che giace a due metri da me, in una pozza di sangue. Nel secondo che segue, mi sento sollevare dal suolo. Il boia mi tira in piedi senza troppi riguardi. Quattro miliziani stanno per salire i gradini del patibolo, l'arma sguainata. Stringendo sempre la sua ascia, il boia sembra attenderli a piè fermo. Arrivato ad un metro da lui, il primo miliziano fa dietro-front e sferza un magistrale colpo di spada alla guardia appena dietro di lui, decapitandola nettamente. Gli altri due si bloccano all'improvviso, come pietrificati.

Improvvisamente, un colpo violento fa tremare il patibolo, poi un altro. E allora che il boia alza la sua ascia e la cala sui due miliziani. Uno dei due la riceve in pieno petto. La forza dell'impatto lo proietta all'indietro, la gabbia toracica sbriciolata.

Il palco trema di nuovo e sembra sul punto di crollare. Capisco sempre meno quel che sta succedendo. Il boia mi acciappa e mi butta su una spalla come un volgare sacco di patate. Uno scricchiolio di cattivo augurio risuona nell'aria e la struttura di legno comincia a cedere. Il mio "portatore" fa due passi indietro, poi si lancia verso il bordo e salta nella folla. A testa in giù, ho l'impressione di vivere la scena al rallentatore. Vedo facce girate verso di noi e una massiccia sagoma che si aggrappa alle colonne portanti del patibolo. Senza dubbio è uno dei fratelli Kass. Non saprei dire quale.

Il colpo dell'atterraggio mi toglie il respiro e la mia vista si annebbia. Sento grida di panico e ricevo un sacco di legnate mentre il boia si apre un sentiero attraverso la folla. Credo proprio di essere sul punto di svenire...

Sono disteso su un letto lurido in un posto buio. Da una poltrona di fronte a me, Hengis mi adocchia con un sogghigno.

— Desolato, Toldo, non avevo altra soluzione. Non avremmo potuto avvicinare Mingus in nessun altro modo.

Per qualche secondo ho dei problemi ad afferrare il soggetto. Poi comprendo.

— Tu lo sapevi! Tu sapevi che mi sarei fatto beccare! Mi hai utilizzato come esca!

— E vero. Ma bisognava aspettare che si esponesse un po' di più.

— Vedo bene. E perché non c'era la tua testa sul ceppo?

— Abbiamo corso la nostra parte di rischio. Credi forse che la guardia e il boia si siano lasciati sostituire senza dir niente?

— Mmmh... Hai i soldi?

Porca vacca! È difficile credere come il peso del rancore possa essere inversamente proporzionale a quello di una borsa piena di ducati.

— Che ne farai di tuttata questa grana, Toldo?

— Bella domanda. Lo scialacquero in quattro e quattr'otto e mi ritroverò senza un soldo prima di capire cosa sia successo, di sicuro. E tu?

— Io? Io tornerò alla sola cosa che abbia mai saputo fare. Battermi.

— Conti di rientrare nella legione?

— Per niente al mondo! Questa volta, mi batterò per me e per i miei uomini. Non sarà più questione di rischiare la pelle per Merin o per l'Impero! Inoltre, ci sono un mucchio di persone come te, me e i fratelli Kass, pronte a tentare l'avventura. Tutto quel che serve loro è un capo!

Tutto il mondo ve lo dirà, sono troppo influenzabile...



CAPITOLO 1

# AARKLASH, UNA TERRA DI AVVENTURE

*Setanta il Saggio è sempre stato emarginato dagli altri druidi. Il suo interesse per i quattro elementi ha sempre sfiorato l'ossessione. Egli non si è mai accontentato delle risposte offerte dai fedeli di Danu né dei racconti dei druidi più anziani di lui. Egli ha sempre voluto sperimentare di persona la verità degli elementi primordiali.*

*Con l'aiuto del suo amico Breith, uno dei cacciatori della tribù, si è procurato uno scettro d'autorità e ha fondato una compagnia per esplorare i segreti magici di Aarklash. Per questo motivo ha reclutato Aengus, un gigante barbaro che gli era debitore, e due guerrieri furiosi che il capo della tribù aveva preso in antipatia.*

Questa prima parte offre la possibilità di gestire l'avanzamento di un gruppo di combattenti designato con il termine "libera compagnia".

Esistono numerose compagnie sul continente di Aarklash: mercenari, banditi senza fede né legge, rinnegati in cerca di vendetta, ecc. Qualunque sia la loro origine, tra le varie compagnie si trovano alcune similitudini.

Le compagnie si articolano attorno a personalità forti che ne sono spesso i fondatori. Anziani militari veterani di mille campagne, maghi dagli strani poteri o fedeli carismatici, numerosi sono, tra questi archetipi, coloro che hanno assunto il ruolo di **capitani** di tali forze armate.

Sono sorretti nel loro compito da altri individui esperti che giocano ruoli essenziali. Il **luogotenente** e i sergenti assistono il capitano nel mantenere l'ordine e la disciplina tra i soldati. Il medico si occupa dei feriti, l'intendente gestisce le risorse della compagnia e il consigliere militare fornisce al capitano i suoi consigli. E non sono i soli posti da occupare nell'ambito di una compagnia: ne esistono molti altri.

Vengono infine i soldati, guerrieri erranti dai precedenti spesso oscuri, individui avidi di ricchezze e di gloria o che semplicemente cercano di sfuggire al loro passato.

Una libera compagnia è perciò caratterizzata dagli individui che la compongono, ma anche da diversi parametri che la definiscono in quanto gruppo.

## I SOLDATI

Una libera compagnia è costituita da soldati definiti da alcuni dati che sono loro propri.

### CARATTERISTICHE ED ABILITÀ

Al momento del suo reclutamento, un soldato entra nella compagnia con le caratteristiche e le abilità stampate sulla sua carta di riferimento, oltre alle sue eventuali capacità speciali. In seguito, grazie all'esperienza accumulata in combattimento, egli può migliorare le sue caratteristiche, apprendere nuove abilità, svolgere un ruolo secondario, o addirittura guadagnare lo status di campione.

### VALORE

Ogni soldato è associato a un valore individuale che rappresenta il suo potenziale e la sua efficacia. Al momento del suo reclutamento, questo valore è uguale all'ammontare in P.A. stampato sulla sua carta di riferimento. In seguito, esso cambia man mano che il soldato migliora le sue caratteristiche, apprende un'abilità o riveste un ruolo.

## • DI COSA STIAMO PARLANDO? •

*Dogs of War* propone una nuova modalità di gioco, le libere compagnie, che utilizza nozioni esclusive.

### LIBERA COMPAGNIA E GRUPPO D'ASSALTO

È importante innanzitutto distinguere bene tra due nozioni fondamentali: la "compagnia" ed il "gruppo d'assalto".

- La compagnia designa la comunità dei soldati nel suo insieme, oltre a tutti i parametri a essa legati, come la nomea o le risorse, per esempio.
- Il gruppo d'assalto rappresenta solo i combattenti che vengono inviati in battaglia per una precisa missione. Un gruppo d'assalto può quindi essere costituito soltanto da una parte dell'effettivo della compagnia.

### SOLDATI E COMBATTENTI

Esiste una differenza tra il termine "soldato" e il termine "combattente". Per comprendere questa differenza, bisogna sapere che è possibile fare appello a guerrieri che non appartengono alla compagnia. Perciò, al momento della battaglia, altri combattenti (Mercenari, Personaggi, ecc.) possono unirsi al gruppo d'assalto.

- "Soldato" designa esclusivamente i membri della compagnia.
- La parola "combattente" può indicare qualsiasi individuo che prenda parte ad una battaglia, compresi i soldati.

### CAMPIONE, UNO STATUS PARTICOLARE

I campioni godono di uno status particolare. Non sono propriamente Personaggi, ma possono essere dotati di artefatti ed essere bersaglio degli effetti che normalmente influenzano solo i Personaggi.

### VALORE E COSTO

I termini "valore" e "costo" hanno un senso ben preciso nelle regole di questa prima parte.

- Il "valore" serve esclusivamente a stimare il potenziale di un combattente, di una compagnia o di un gruppo d'assalto.
- La parola "costo" viene utilizzata solo per valutare gli attributi, ovvero gli artefatti, i sortilegi, i miracoli e alcune macchine da guerra.



### ATTRIBUTI

Il termine "attributo" designa gli artefatti, i sortilegi e i miracoli. Un soldato può entrare nel gruppo con uno o più attributi, ma soprattutto può acquisirne di nuovi al termine delle missioni. Gli attributi di un soldato non vengono conteggiati nel calcolo del suo valore. Essi sono invece sottoposti ad un costo in **risorse** (vedi oltre) uguale all'ammontare (in P.A.) stampato sulla loro carta di riferimento.

#### • ATTRIBUTI PARTICOLARI •

**Congegni immobili:** Queste macchine sono attributi della compagnia. Esse sono acquisite come gli altri attributi, anche se non sono associate esclusivamente a un soldato.  
**Liturgia:** Le consacrazioni e le virtù sono attributi.  
**Famigli:** I Famigli sono attributi.  
**Trattamenti:** I trattamenti degli alchimisti di Dirz sono attributi.

### ESPERIENZA

A causa della loro partecipazione alle battaglie e grazie alle loro azioni stupefacenti, i membri di una compagnia si temprano e si perfezionano. Ciò si manifesta tramite l'acquisizione di punti **esperienza** (PE) (vedi pag. 73). Questi ultimi sono poi utilizzati per far evolvere i combattenti.

### RUOLI CHIAVE

La maggior parte dei membri della compagnia sono semplici guerrieri, ma alcuni possono anche addossarsi responsabilità supplementari. Esistono due tipi di ruolo nell'ambito di una compagnia: i ruoli principali ed i ruoli secondari.

- I **ruoli principali** sono essenziali per ogni compagnia. Sono due: il capitano ed i soldati.

Il capitano è la personalità attorno a cui si articola tutta la compagnia. La sua presenza è fondamentale. Maggiore è l'esperienza del capitano, maggiore può essere il numero dei soldati ai suoi ordini. Se egli scompare, la compagnia soffre per la mancanza di disciplina che deriva da questa assenza.

**Nota:** Malgrado il suo status particolare, il capitano è un soldato.

- In determinate condizioni, un soldato può ottenere un **ruolo secondario** all'interno del gruppo. I ruoli secondari comprendono tutte le funzioni che possono essere utili in una compagnia. Queste vanno dal luogotenente al sergente reclutatore, passando per il medico, il consigliere militare o l'intendente.



## LE LIBERE COMPAGNIE

Le libere compagnie non sono semplicemente delle serie di valori. Per questo motivo, i capitoli che seguono presentano il loro ruolo nelle differenti culture di Aarklash, oltre a capitani e mecenati celebri. Le caratteristiche di questi capitani possono essere definite grazie alle regole di questo capitolo, modellando su un profilo pertinente (un armaiolo nano per un capitano nano che è stato armaiolo).

Qualunque sia la compagnia immaginata e qualunque sia il suo popolo d'origine, essa è definita da quattro parametri che si evolvono di partita in partita: l'effettivo, il valore, la nomea e le risorse.



### VALORE E NOMEA

Il valore di una libera compagnia è l'equivalente dei punti armata di una classica partita di Confrontation. Esso rappresenta il potenziale globale dei suoi membri.

La nomea di una compagnia rappresenta il modo in cui essa viene percepita, sia dai suoi membri sia da coloro che non ne fanno parte. Spesso essa precede la compagnia ovunque essa si rechi e numerosi guerrieri sono pronti a unirsi a una compagnia prestigiosa. Più essa è importante, più sono numerosi i guerrieri che le offrono i loro servizi. La nomea di una compagnia varia in funzione dei suoi risultati in combattimento e della presenza di certi tipi di soldati nel suo effettivo. Essa definisce il massimo che può raggiungere la somma dei valori dei suoi membri.

**Esempio:** Se la nomea di una compagnia è 125, la somma dei valori di tutti i soldati che ne fanno parte non può essere superiore a 125.

**Attenzione!** Il costo degli attributi dei soldati non viene considerato nel valore della compagnia. Esso viene conteggiato solo al momento della costituzione del gruppo d'assalto (vedi oltre).

Alla sua creazione, la **nomea** di una compagnia è fissata a 125, ma può aumentare di missione in missione.

In questo modo, se la nomea di una compagnia aumenta al termine di una missione, questo le permette di arruolare nuovi soldati.

L'acquisizione di **attributi** (artefatti, sortilegi, miracoli) non dipende dalla nomea. Per dotare un soldato di un attributo, il giocatore deve utilizzare punti **risorsa** (vedi oltre).

Il valore della compagnia può essere inferiore alla sua nomea. Salvo eccezioni, esso non può essere superiore.

### EFFETTIVO DELLA COMPAGNIA E LIMITAZIONI DEL CONTINGENTE

*Confrontation 3* limita il contingente di un'armata a cinque combattenti per frazione, anche incompleta, di 100 P.A. (vedi *Confrontation 3*, pag. 126). Questa limitazione non riguarda l'effettivo di una libera compagnia. Essa si applica però al contingente dei gruppi d'assalto inviati in missione.

### EFFETTIVO

Comandare non è cosa facile, e solo i veri condottieri possono mantenere la disciplina nell'ambito di una truppa numerosa.

L'**effettivo massimo** della compagnia definisce il numero massimo di soldati di cui essa può essere costituita. Questo numero dipende dal rango del suo capitano e dall'eventuale presenza di ufficiali (vedi pag. 60).

L'**effettivo attuale** della compagnia corrisponde al numero di membri di cui essa è costituita. Questo effettivo non deve essere superiore all'effettivo massimo.

### RISORSE

Le risorse rappresentano i mezzi utilizzati dalla compagnia per rispondere ai propri bisogni: oro, cibo, gemme di mana, ecc. Esse servono essenzialmente a reclutare certi combattenti, come gli Alleati ed i Mercenari, e ad acquisire attributi (artefatti, sortilegi, miracoli e alcune macchine da guerra).



• SCHEDELLA DELLA COMPAGNIA •

La scheda della compagnia è un supporto indispensabile per tener conto dell'evoluzione di una compagnia. Si consiglia di utilizzare una matita per compilare questa scheda, poiché il suo contenuto viene modificato regolarmente.

- 1 Il nome della compagnia.
- 2 La sua affiliazione, vale a dire il popolo e l'eventuale comunità a cui essa appartiene.
- 3 Il nome del suo capitano.
- 4 L'effettivo massimo, definito dal rango del capitano e dai vari bonus legati a questo parametro.
- 5 L'effettivo attuale della compagnia. Questo non può in nessun caso essere superiore all'effettivo massimo.
- 6 L'ammontare delle risorse possedute dalla compagnia.
- 7 La lista dei ruoli all'interno della compagnia.
- 8 La nomea della compagnia.
- 9 Il valore attuale della compagnia.
- 10 I punti reclutamento indicano il margine di progressione della compagnia in termini di valore. Questi punti rappresentano la differenza tra la nomea e il valore attuale della compagnia.
- 11 Questa sezione è riservata alle statistiche della compagnia. Questi dati comprendono le missioni effettuate e i risultati ottenuti (vittorie, pareggi e sconfitte).
- 12 Il nome. Ogni soldato deve essere designato da un nome proprio, a scelta del giocatore. Questo nome, però, serve solo a distinguere i soldati tra loro, non li rende Personaggi. Allo stesso modo, per quanto riguarda le regole del gioco, è il tipo di soldato che conta. Per esempio, chiamare un guardiano della forgia "Torim, Martello d'Uren" non gli permette di beneficiare degli effetti riservati ai combattenti d'Uren.

- 13 Il popolo d'origine del combattente.
- 14 Il ruolo di cui il soldato è eventualmente investito.
- 15 Il tipo di soldato (guerriero furioso, guardia d'Alahan, ecc.). Se il combattente accede allo status di campione, questa informazione deve essere annotata in questo spazio.
- 16 Il rango del soldato, così come è stampato sulla sua carta di riferimento. Se questo rango cambia, il nuovo rango deve essere scritto accanto al vecchio, ma il rango iniziale non deve essere cancellato.
- 17 Le caratteristiche<sup>(1)</sup> del soldato sono annotate in modo abbreviato:  
 MOV : Movimento                      INI : Iniziativa  
 ATT : Attacco                            FOR : Forza  
 DEF : Difesa                              RES : Resistenza  
 COR/PAU : Coraggio o Paura          TIR : Tiro  
 DIS : Disciplina                        POT : Potere
- 18 I tre spazi seguenti rappresentano i tre Aspetti<sup>(1)</sup> della fede per i fedeli:  
 (C) CRE : Creazione  
 (A) ALT : Alterazione  
 (D) DIS : Distruzione
- 19 La prima serve per annotare le caratteristiche originali del soldato (quelle stampate sulla sua carta di riferimento)
- 20 La seconda serve per annotare le caratteristiche attuali del soldato, tenendo conto delle eventuali modifiche di cui esse beneficiano.
- 21 Le abilità del soldato.

- 22 Gli attributi rappresentano gli artefatti, i sortilegi e i miracoli posseduti dal soldato. La somma dei costi di questi attributi deve essere scritta nello spazio "Costo degli attributi".  
 Ricorda: il costo di un attributo è uguale al costo in P.A. stampato sulla sua carta.  
 L'equipaggiamento del soldato. Devono essere menzionati solo gli elementi d'equipaggiamento che hanno una possibile influenza sul gioco, come le armi da tiro, le spade-ascie o le armature sacre.  
 Tre spazi sono riservati al conteggio dei punti esperienza/PE del soldato.  
 23 Il primo, "PE ottenuti", corrisponde ai punti esperienza guadagnati dal soldato dopo il suo reclutamento.  
 24 La seconda linea, "PE utilizzati", permette di tenere il conto dei PE utilizzati per migliorare il potenziale del soldato.  
 25 La terza, "PE restanti", indica quanti PE non sono ancora stati utilizzati.  
 26 La somma dei costi degli attributi deve essere scritta nello spazio "Costo degli attributi".  
 Il valore individuale del soldato deve essere scritto nello spazio "Valore del soldato". Questo campo è diviso in due.  
 27 Il primo spazio serve a conservare una menzione del valore iniziale del soldato al momento del suo reclutamento. È importante conservare questa cifra per poter modificare il valore del soldato in funzione dell'esperienza che utilizzerà in seguito.  
 28 Il valore attuale del soldato deve essere scritto nel secondo spazio. Esso è uguale alla somma del valore iniziale del soldato più il 10% (arrotondato per difetto) del totale dei PE utilizzati.  
 VALORE SOLDATO = VALORE INIZIALE + (PE UTILIZZATI x 0,1)  
 29 Sulla linea "Sequele", tre spazi corrispondono allo stato di salute del soldato: Ferita leggera, Ferita grave e Ferita critica.  
 30 Infine, lo spazio "Missioni effettuate" permette di tenere il conto delle missioni effettuate dal soldato.

1 NOME DELLA COMPAGNIA: *Le zanne di Sciacallo*

2 AFFILIAZIONE: *Orchi di Bran-O-Kor*

3 CAPITANO: *Morgor Braccio di ferro*

4 EFFETTIVO MASSIMO: *9* EFFETTIVO ATTUALE: *5*

5 RUOLI: *Capitano*

6 NOMEA: *125* VALORE: *105* PUNTI RECLUTAMENTO: *20*

7 RISORSE: *30*

8 MISSIONI EFFETTUATE: *0*

9 VITTORIE: *0* PAREGGI: *0* SCONFITTE: *0*

10

11

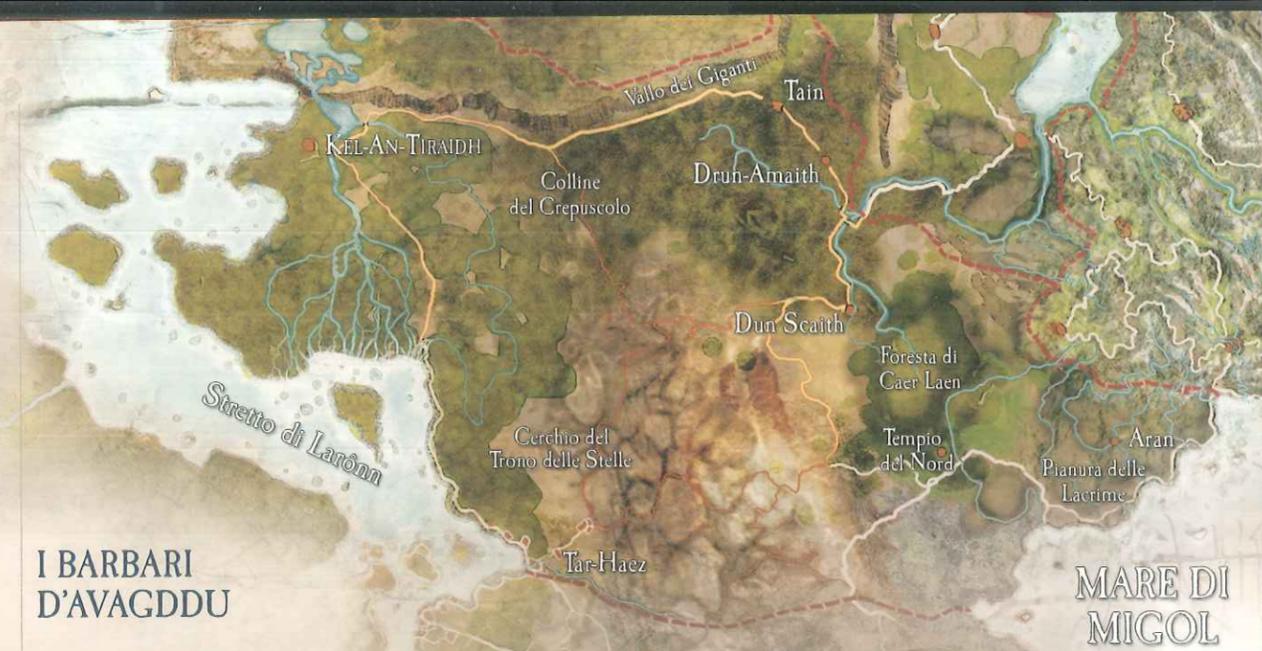
NOME	POPOLO	RANGO	MOV	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COR	PAU	DIS	POT	C. A. D.	ATTRIBUTI EQUIPAGGIAMENTO	MISSIONI EFFETTUATE	ACQUISITI P.E. UTILIZZATI RESTANTI	COSTO DEGLI ATTRIBUTI	VALORE DEL SOLDATO INIZIALE/MODIFICATO
<i>12</i> <i>13</i> <i>14</i> <i>15</i> <i>16</i> <i>17</i> <i>18</i> <i>19</i> <i>20</i> <i>21</i> <i>22</i>	<i>Orchi di Bran-O-Kor</i>	<i>Capitano</i>	<i>10</i>	<i>2</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>1 1 0</i>	<i>Mahata (Miracolo) - 12</i>	<i>30</i>	<i>23</i> <i>23</i> <i>25</i>	<i>26</i>	<i>27</i> <i>32</i> <i>34</i> <i>28</i>
ABILITÀ			<i>Rozzo. Fanatismo. Monaco. Guerriero. Fedele di Sciacallo/0</i>												SEQUELE		<i>Leggera Grave Critica</i> <i>29 29 29</i>		
<i>Brok</i>	<i>Orco di Bran-O-Kor</i>	<i>RG</i>	<i>10</i>	<i>2</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>3</i>	<i>6</i>	<i>-</i>	<i>4</i>	<i>-</i>	<i>3</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>Consacrazione - 3</i>	<i>0</i>	<i>0</i> <i>0</i> <i>0</i>	<i>3</i>	<i>18</i> <i>18</i>
ABILITÀ			<i>Rozzo. Comando/10.</i>												SEQUELE		<i>Leggera Grave Critica</i>		
<i>Tarogh</i>	<i>Orco di Bran-O-Kor</i>	<i>VT</i>	<i>10</i>	<i>2</i>	<i>5</i>	<i>9</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>-</i>	<i>4</i>	<i>-</i>	<i>3</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>0</i>	<i>19</i> <i>19</i> <i>0</i>	<i>-</i>	<i>23</i> <i>24</i>
ABILITÀ			<i>Rozzo. Fanatismo.</i>												SEQUELE		<i>Leggera Grave Critica</i>		
<i>Urghar</i>	<i>Orco di Bran-O-Kor</i>	<i>RG</i>	<i>10</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>3</i>	<i>6</i>	<i>-</i>	<i>4</i>	<i>-</i>	<i>2</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>Scimitarra</i>	<i>0</i>	<i>23</i> <i>23</i> <i>0</i>	<i>-</i>	<i>17</i> <i>19</i>
ABILITÀ			<i>Rozzo.</i>												SEQUELE		<i>Leggera Grave Critica</i>		
<i>"Faccia di ratto"</i>	<i>Goblin di No-Dan-Kar</i>	<i>RG</i>	<i>10</i>	<i>3</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>1</i>	<i>-</i>	<i>1</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>Arco corto/FOR 2, Cittata 15-30-45</i>	<i>0</i>	<i>18</i> <i>0</i> <i>18</i>	<i>-</i>	<i>10</i> <i>10</i>
ABILITÀ			<i>Istinto di Sopravvivenza.</i>												SEQUELE		<i>Leggera Grave Critica</i>		



## LE VIE DELLA LUCE

*Le compagnie facenti parte dalle Vie della Luce, allo stesso modo di alcuni eroi d'Alahan, sono composte da figure tragiche. Malgrado i loro capitani restino la maggior parte delle volte fedeli al Principio della Luminosità, questi gruppi sono generalmente*

*considerati con sospetto o antipatia. I popoli della Luce diffidano delle compagnie e si interrogano sui moventi di coloro che hanno, dal loro punto di vista, disertato il campo di battaglia del Rag'narok per condurre ricerche personali.*



## I BARBARI D'AVAGDDU

**Totem:** Minotauro

### LA CHIAMATA ALLE ARMI

Per i Sessair, fondare una compagnia è un atto quasi istintivo. Da quando il popolo di Kel cammina su Aarklash, le pianure d'Avagddu sono un luogo di passaggio per le varie armate del continente. Dalle origini, i Keltois sono abituati a divenire mercenari al servizio delle differenti armate d'Aarklash. Alcuni lo fanno solo occasionalmente, altri fanno di questo il loro mestiere e si uniscono a una compagnia. Quando la loro nomea è tale da renderli famosi in altri regni, essi vengono chiamati per servire lontano da Avagddu e si rivelano allora pronti ad abbracciare la causa di qualsiasi popolo.

Se i Sessair formano un popolo essenzialmente nomade, alcuni membri del clan sentono più intensamente il richiamo del viaggio, e decidono di andare oltre le pianure d'Avagddu. Lontano dal supporto del clan, essi spesso non hanno altra scelta che dar battaglia per conto altrui. Essi fanno ciò con la speranza di trovare un giorno una terra vergine e ospitale dove potranno nuovamente vivere da soli approfittando della benevolenza della déa.

Tuttavia, non tutti i soldati sessair sono tali per scelta. Molti di loro sono gettati sulle strade d'Aarklash dopo essere stati esiliati dalle loro tribù. Questi paria hanno la tendenza a radunarsi attorno a un capo carismatico e fanno buon viso a cattivo gioco. Alcuni decidono di restare in Avagddu e di lottare per il clan ai margini di quest'ultimo. Altri lasciano le loro terre natali e divengono mercenari.

### REPUTAZIONE

Malgrado la lunga tradizione mercenaria del popolo Keltois, i Sessair vedono le compagnie di cattivo occhio, qualunque sia

la causa della loro formazione. Il concetto di appartenenza al clan è una delle più importanti per questo popolo, tanto spesso frammentato e diviso dalle sue origini.

Le compagnie costituiscono forse un clan a parte? I loro membri si sentono sempre legati al loro popolo? Alla Luce? Ci si può fidare di loro? I Sessair si interrogano su questi combattenti che sacrificano la loro fierezza e la loro lealtà sull'altare del denaro.

Presso gli altri popoli, in compenso, le compagnie sessair sono accolte a braccia aperte. I generali e i cospiratori d'Aarklash sono abituati a fare appello ai mercenari Keltois fin dall'era della rinascita e le imprese dei barbari non hanno mai smentito la loro reputazione. Ciononostante, i comuni mortali provano un certo timore verso questi uomini senza legami, questi guerrieri senza fede né legge che compaiono un giorno, seminano caos e morte, e ripartono all'alba del giorno seguente.

### COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

#### GLI EREDI DI MURGAN

*Adoro la guerra... Molto più della mia stessa vita.*  
– Murgan

Tutti i Sessair conoscono questa compagnia mercenaria, erede dell'orda di Murgan, divenuta in seguito una tribù riconosciuta nel clan dei Sessair. Quando il capitano minotauro dell'orda, Velkanos, accettò questo cambiamento di stato, alcuni mercenari decisero di continuare a condurre la loro vita di avventurieri. In seguito, altri hanno raccolto il testimone e gli Eredi di Murgan si battono ancor oggi su tutti i fronti d'Aarklash. Attorno al **capitano Murgan**, si trovano numerosi rappresentanti degli antichi popoli d'Aarklash, principalmente centauri e giganti barbari.

## I FIGLI DEL THANAAAN

*Viva la morte, viva la guerra, viva il mercenario consacrato!*  
- Cathan

I Figli del Thanaan vendono i loro servizi a qualsiasi armata debba combattere in Avagddu. Perciò sono allo stesso tempo tra i più celebri ed i più odiati mercenari sessair. Nonostante questo, il capitano Cathan resta fedele al suo popolo. Egli spera che, offrendo la sua spada alle differenti armate del Rag'narak, le battaglie saranno condotte più in fretta, e che queste armate lasceranno di conseguenza più rapidamente la terra dei suoi antenati. La celebrità dei Figli del Thanaan e i guadagni della compagnia hanno attirato Keltois provenienti da clan minori, oltre a rappresentanti di altri popoli.

## LE FURIE DI CREIDNE

*Battiti come una donna!*  
- Creidne

Le Furie sono un gruppo di donne esiliate dalle loro tribù che combattono agli ordini di una guerriera di Danu di nome Creidne. Queste guerriere condividono tutte la stessa colpa: aver rimesso in questione il patriarcato Sessair, dal loro punto di vista assurdo, anche considerando la posizione rivestita dalla dea Danu nel loro pantheon. Abbandonate a se stesse, le Furie percorrono Aarklash, vivendo dei loro talenti marziali. Tutti i soldati di questa compagnia imparano prima o poi a fare appello alla furia del combattimento e una carica guidata da Creidne non promette mai niente di buono.

## LA COMPAGNIA DEORADHAIN

*Per viaggiare, prima bisogna perdersi.*  
- Deoradhain

La fondazione di questa compagnia risale al secolo scorso. Deoradhain, un bardo Keltois, desiderava trovare per il suo popolo una terra più ospitale dell'eterno campo di battaglia rappresentato da Aarklash. Accompagnato da centinaia di rifugiati, egli ingaggiò la sua prima battaglia alla frontiera barhan. La colonna di rifugiati riuscì a passare, ma molti vi perirono, compreso il bardo. I pochi sopravvissuti decisero di proseguire il loro cammino. Oggi, i loro discendenti sono diventati mercenari e la ricerca di una terra promessa non è altro ormai che un vago ricordo, rinchiuso nel profondo del cuore del capitano Dunham.

## I MECENATI

Hogarth il Colosso ha recentemente ottenuto grande prestigio all'interno del clan dei Sessair. La sua autorità resta inferiore a quella dei druidi, ma il suo temperamento lo spinge ad aggirare questo ostacolo, soprattutto facendo appello a delle compagnie. Inoltre, molti capitani gli ricordano inconsciamente la sua stessa gioventù ed egli si sforza di consigliare questi giovani avventurieri.

Quella che viene soprannominata Regina delle fianne, Viraë, è stata spesso accusata di proteggere le Furie dalle ire del clan. È vero che la sacerdotessa fianna non nasconde alcune affinità ideologiche con le fuorilegge di questa compagnia. Più in generale, ella si serve di questo gruppo (e di altri) per portare a termine i progetti della dea, che spesso è la sola a comprendere. Quando il re Cromlan resta sordo ai suoi consigli, Viraë ingaggia una compagnia - Sessair o no - per servire la volontà divina. Il capitano scelto è raramente a conoscenza del vero scopo della sua missione.



## IL REGNO D'ALAHAN

**Totem:** Leone

## LA CHIAMATA ALLE ARMI

Le leggende d'Alahan sono ricche di eroi erranti, pronti a dare la vita per gli ideali della Luce, per la vedova e per l'orfano. Ora che le Tenebre riemergono e mostri abominevoli calcano nuovamente il suolo d'Aarklash, molti giovani avventurieri provenienti da ogni livello sociale si confrontano con l'ignoto. Per la maggior parte si tratta di cadetti di famiglia nobile o di plebei che aspirano all'avventura.

Le loro motivazioni oscillano senza sosta tra ambizione e onore. Da una parte, si considerano i guardiani di un'eredità eroica: i Barhan sono e saranno sempre avversari del Male. D'altra parte, essi sognano di imprimere i loro nomi nella leggenda, persuasi che le loro gesta apporteranno gloria, nobiltà e ricchezza alla loro famiglia per le generazioni a venire. Alcuni cercano il loro posto nella Creazione. Altri hanno una visione che sognano di condividere: la bontà, il coraggio, la giustizia. I veri Barhan scacciano la paura dal cuore dei loro seguaci; presso di loro, la virtù non è una legge ma una seconda natura.

Questi giustizieri erranti fanno a volte causa comune con individui tormentati che non seguono gli ideali cavallereschi barhan, sia perché il loro carattere non si presta a farlo, sia perché sono convinti che l'età degli eroi sia finita. Ostracizzati per la debolezza del loro spirito di corpo, questi Barhan solitari abbandonano una società in cui non si sentono al loro posto e prendono la strada, alla ricerca di una terra d'asilo o di una causa più adatta alle loro aspirazioni. La maggior parte raggiunge la fortezza di Kaiber, dove le loro abilità e la loro lucidità si dimostrano assai efficaci.

## REPUTAZIONE

In Alahan, la morale disapprova la costituzione di compagnie. I guerrieri erranti non sono al servizio di alcun signore, di alcuna causa: essi non sono migliori dei miscredenti che combattono. Un nobile che decide di fondare una compagnia e partire alla ventura si espone a una seria perdita di prestigio tra i suoi pari. I signori più tradizionalisti possono persino decidere di non concedergli ospitalità.

Questa pessima reputazione è attenuata da un'opinione popolare molto favorevole. Le prime pagine della storia d'Alahan sono state scritte da compagnie di eroi che, ancora oggi, cullano l'immaginario di tutto un regno. Per quanto poco i raccolti siano stati sfavorevoli, o il risultato di una battaglia sia stato influenzato da una compagnia, quest'ultima non farà fatica a reclutare nuovi membri.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## GLI INSOLENTI

*La lingua è due volte più affilata della spada e due volte più letale!*

– Kenaen, capitano degli Insolenti

In Alahan esiste una compagnia ogni nuova avventura della quale crea diletto nelle corti di tutto il regno: gli Insolenti. Fondato da una banda di feditori ribelli, questo gruppo raduna giovani Barhan intrepidi e scaltri. Costoro godono tanto nel farsi beffe dei potenti quanto nel vendicare i propri concittadini delle ingiustizie loro inflitte. L'ingegnosità e l'impudenza degli Insolenti sono leggendari. Le loro imprese, così come vengono narrate nei racconti del loro capo, **Kenaen**, sono sempre brillanti.

## GLI ELMI DI LOUVAL

*L'onore è nelle azioni, non nel sangue.*

– Cavaliere Venrail d'Arnecy

Seguire la via della virtù è un'impresa meno difficile per il signore sazio accanto al fuoco piuttosto che per un cavaliere che il disonore ha gettato sulla strada, preda dei briganti, delle intemperie e della fame. Radunare questi guerrieri minacciati dalla tentazione delle Tenebre è il compito che si è preposto il cavaliere **Venrail d'Arnecy**, egli stesso esiliato dalla sua famiglia per via di un fratello troppo geloso. La compagnia degli Elmi di Louval, così battezzata per le sue azioni esemplari durante la battaglia omonima, è sempre fedele al re e agli ideali cavallereschi. Dopo aver percorso il regno per dare man forte ai signori in difficoltà, la compagnia ha deciso di partire per l'Oriente e di proteggere le strade delle crociate d'Akkylannie.

## LA CONFRATERNITA DI CÉLOHIS

*Gli scagnozzi delle Tenebre non conoscono il significato della parola "dannazione".*

– Maraëlle, maestra della confraternita di Célohis

La confraternita di Célohis, guidata dalla maga Maraëlle, ha forgiato la sua reputazione recuperando artefatti caduti in mano alle potenze delle Tenebre e riportando i loro proprietari alla giustizia. L'Ordine della Chimera fa regolarmente appello a questa compagnia per compiere missioni in ambiente ostile. **Maraëlle**, però, ha ben altre ambizioni. La giovane donna ha intrapreso una ricerca pericolosa che le costerebbe sicuramente la vita se le autorità ne fossero informate: scoprire il segreto della vita, l'alchimia del fuggitivo istante in cui la materia si anima.

## I MECENATI

L'armata barhan è un modello d'organizzazione ed efficacia, tanto che i baroni, capi amministrativi e militari delle baronie, non hanno fatto ricorso frequentemente alle compagnie per appoggiare le loro truppe durante le battaglie. Succede tuttavia che alcune operazioni sfuggano alle leggi della guerra e richiedano talenti non presenti nei ranghi dell'esercito regolare. Per le loro abilità eterogenee e la loro grande versatilità, le compagnie sono allora candidati ideali.

Ardente difensore della Luce, l'**Ordine della Chimera** è l'organizzazione di maghi più potente del continente. Forte di svariate centinaia di membri, essa si considera guardiana degli equilibri magici e fa scuola in materia di discipline esoteriche. Quest'organizzazione ermetica impiega numerose compagnie per compiere il proprio volere su Aarklash e nei reami elementali con i quali è in contatto. La Chimera è anche apertamente in guerra con l'Ordine dell'Ariete, la sua malvagia immagine speculare d'Achéron. L'inimicizia è tale che alcune compagnie vengono create specificamente per dare la caccia a quelle del nemico.

"Non si dirige un regno con le buone intenzioni", questo potrebbe essere il motto di **Kelgar de Valedy**, barone di Kallienne e gran maestro del reale servizio di controspionaggio. Gli effettivi ai suoi ordini sono molto pochi, ma sono scelti tra i migliori specialisti di Aarklash.

Quando la situazione lo esige, egli invia il suo braccio destro **Gdraan Dinasyn** a prendere contatto con alcune compagnie. Alcune di esse sono impiegate per creare diversivi, altre per condurre operazioni segrete. Le migliori ricevono una sostanziosa ricompensa ed entrano (se degne di fiducia) al servizio della corona.

## L'IMPERO DI AKKYLANNIE

**Totem:** Grifone

## LA CHIAMATA ALLE ARMI

L'Akkylannie è governata da numerose istituzioni dalle leggi e dai rapporti complessi: l'Impero, il Tempio, l'Inquisizione, eccetera. Molto spesso queste entità devono agire segretamente per ottenere i loro obiettivi. Esse fanno allora appello a piccoli gruppi di individui con un addestramento e una lealtà infallibili: le compagnie. Operanti ai margini delle leggi akkylanniane, ma per il bene dello Stato, queste compagnie hanno una libertà d'azione ben più grande delle armate e dei funzionari al servizio delle istituzioni imperiali. Comandate da capitani devoti corpo ed anima a Merin, esse devono sopperire ai propri bisogni con i loro mezzi e non possono sperare di beneficiare di alcuna clemenza né di alcun supporto se le loro azioni vengono scoperte. La pena è molto spesso senza appello, poiché queste compagnie sono usate abitualmente per nuocere agli alleati dell'Akkylannie o ad altre istituzioni dell'Impero.

Alcuni non vedono perciò nessuna differenza tra queste compagnie e quelle costituite da veri fuorilegge, se non che questi ultimi non pretendono di servire la ragion di Stato. Eretici, pregiudicati e disertori vivono ai margini di una società in cui la legge e la religione non subiscono alcuna contraddizione. Malgrado la minaccia dei thallion, alcune di queste compagnie restano in Akkylannie, dove vivono come briganti e si vendono al miglior offerente. Altri viaggiano di regno in regno e vivono come mercenari. Paradossalmente, in entrambi i casi, i fuorilegge non perdonano la loro fede in Merin. Essi pensano di essere stati esiliati solo dai servitori del dio igneo (umani, e perciò fallibili) e sono convinti di poter sempre ottenere un posto nella nuova Creazione, malgrado i peccati che sono regolarmente obbligati a commettere. La loro pericolosa situazione rende solo più onorevole il fanatismo di cui danno prova.

## REPUTAZIONE

Naturalmente, le autorità akkylanniane danno la caccia alle compagnie fuorilegge. Il popolo, dal canto suo, considera talvolta questi gruppi alleati contro l'intolleranza dell'Inquisizione. Quello stesso popolo spesso ignora l'esistenza delle compagnie al servizio dell'Akkylannie. Tale segreto è riservato ai dignitari appartenenti alle posizioni più elevate e suscita un animato dibattito nelle alte sfere. Questa pratica è il segno della decadenza dell'Impero e della sua corruzione oppure si tratta di un male necessario per combattere i nemici di Merin? Verosimilmente, solo la conclusione del Rag'narok offrirà una risposta a questo dilemma.

Nel resto del continente, tutte le compagnie akkylanniane sono accolte con la stessa sfiducia, che siano fuorilegge o al servizio del potere ufficiale.



## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## LA COMPAGNIA DEL PRIMO SANGUE

*Non ho versato io il primo sangue, ma verserò l'ultimo.*

– Rufio

Questa compagnia è celebre non solo per l'affronto che essa rappresenta alle leggi akkylanniane, ma anche per le sue imprese guerriere. I suoi fondatori erano tutti anziani coscritti restituiti alle loro case. Incapaci di vivere al di fuori di un campo di battaglia, cercarono nella loro fratellanza una risposta ai propri incubi e deliri. Un inquisitore troppo zelante considerò le loro riunioni come il segno di una cospirazione e tentò di arrestarli. I veterani delle crociate resistettero all'assalto, e questo esacerbò il loro sentimento di rivolta. Dopo aver massacrato le truppe dell'Inquisizione, essi decisero di formare una compagnia fuorilegge per difendersi: guai a chi verserà il primo sangue davanti a loro. Ai giorni nostri, questi soldati sono guidati da Rufio, un anziano coscritto valoroso come un fratello templare.

## LA COMPAGNIA OSCURA

*Lottare contro le Tenebre dalle Tenebre.*

– Kashern

La compagnia oscura fa parte di quelle compagnie "ufficiali" che monopolizzano la storia. Il suo fondatore, Kashern, è un inquisitore sconosciuto dai suoi pari. Con i suoi uomini, egli percorre il continente alla ricerca di artefatti che possano aiutare i fedeli a comprendere o a distruggere i servitori del Principio oscuro e, perché no, il Principio stesso. Perseguitati dall'Inquisizione, questi soldati devono a volte agire come volgari briganti per ottenere le risorse necessarie alla loro crociata.



## GLI ORFANI DI MANKENZ

*Sarò tuo padre e tua madre.*

*La compagnia sarà la tua famiglia.*

– Mankenz

Infine, ecco una compagnia assai celebre per chi conosce i segreti del Rag'narok. Dopo la presa dell'Erratum, la fazione degli orfani di Mankenz (vedi *Le Ceneri della Collera*) ha guadagnato presso la loggia di Hod un prestigio molto saldo. Questi templari possono ormai operare a loro modo, finché non vanno contro gli interessi del Tempio o dell'Akkylannie. Così, il capitano **Mankenz**, sempre accompagnato dal gigantesco Lysandre, conduce i suoi uomini in varie missioni. Gli capita talvolta di arruolare combattenti di altri popoli, ma sempre nascondendo loro la sua vera alleanza.

## I MECENATI

**Arkhos**, comandante del Tempio dell'Est, non esita ad impiegare compagnie, ufficiali o fuorilegge, akkylanniane o di orchi. La sua lotta contro l'Inquisizione e le disavventure della sorella Mirà lo costringono spesso ad agire nell'ombra. Inoltre, essendo lui stesso un avventuriero nell'anima, è più clemente verso questi individui che hanno scelto un sentiero particolare.

**Tarkin**, comandante del Tempio dell'Ovest, è a volte costretto a ricorrere a questi espedienti. Cadwallon, la Città dei ladri, è sotto la sua giurisdizione. Lo stato particolare della città obbliga il templare a utilizzare mezzi trasversali per intervenire al suo interno. Al fine di nascondere il suo coinvolgimento, egli non esita ad impiegare compagnie provenienti da altri popoli della Luce o del Destino. Inoltre, il comandante ha uno spiccato gusto per l'occulto e invia compagnie a effettuare ricerche archeologiche o esoteriche per suo conto, sempre nel più grande segreto.

Lo stesso vale per il **Venerabile Ambrosius**. Con gli anni, egli ha accumulato un numero incredibile di ricerche da compiere, nemici da sorvegliare e compagni da proteggere. Il suo impegno nella lotta contro il codice Hybrid non gli lascia il tempo per assumersi tutte queste responsabilità; egli non esita dunque ad ingaggiare compagnie alle quali nasconde le sue autentiche intenzioni.

**Saphon il Predicatore**, da parte sua, agisce in modo più che ufficiale: ha ricevuto carta bianca per dare la caccia a Mirà. Forte di questa autorizzazione e delle risorse che gli sono state assegnate, finanzia e manipola numerose bande in tutta Aarklash per ritrovare la criminale. Saphon ingaggia di preferenza compagnie akkylanniane vicine all'Inquisizione, ma è a volte costretto a ricorrere a compagnie straniere per agire senza attirare l'attenzione.

## LA REPUBBLICA DI LANEVER

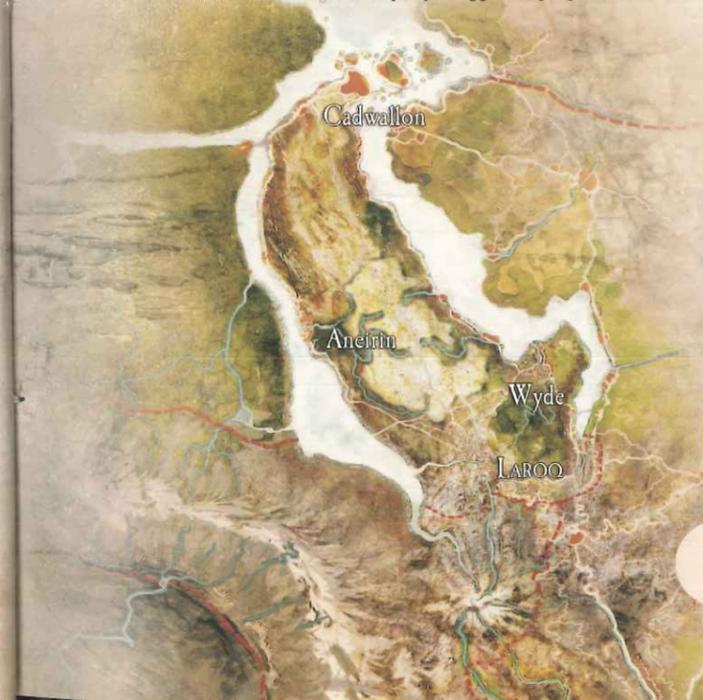
**Totem:** Drago

## LA CHIAMATA ALLE ARMI

In un certo senso, la nozione di compagnia è solidamente radicata nella cultura Cynwäll, per via dei triedri. Questi distaccamenti di tre combattenti sono autorizzati ad agire in modo indipendente su tutto il territorio dell'Alleanza della Luce. In vista dello svolgersi del Rag'narok e dell'entrata in guerra ufficiale della Repubblica, alcuni triedri hanno preferito raggrupparsi, il più delle volte a tre per tre, per meglio lottare contro le Tenebre. Inoltre, alcuni triedri hanno rinforzato il loro effettivo con l'aggiunta di soldati provenienti da altri popoli. Qualunque sia il caso, la loro libertà di movimento si accompagna ad un'assenza di supporto logistico, e i triedri devono spesso procurarsi da soli le risorse necessarie alla loro lotta contro i nemici della Luce.

La nazione Cynwäll trabocca di comunità mistiche che studiano la Noësis. Se la maggior parte di esse sceglie uno stile di vita pacifico e contemplativo, alcune decidono di seguire la via del guerriero. Esse scelgono il fragore della battaglia e sono perennemente in movimento. Anche se generalmente combattono a fianco dell'armata regolare della Repubblica di Lanever, queste compagnie non cercano in particolare la vittoria di una nazione sull'altra, bensì tentano di penetrare il segreto della guerra in quanto aspetto della Noësis. Esse sono comunque fedeli alla tradizione di tolleranza Cynwäll e accolgono tra i propri ranghi tutti i popoli della Luce.

Anziché interessarsi alla Noësis, alcuni gruppi si orientano verso lo studio del passato di Lanever. Dando prova di saggezza, questi esploratori preferiscono raggrupparsi in compagnie, in modo di affrontare i pericoli dormienti tra le vestigia dei tempi antichi. Il loro capitano è allora il miglior guerriero o l'erudito più saggio tra loro. Queste compagnie percorrono Lanever alla ricerca di indizi certi ed esplorano oscuri sotterranei. A volte esse devono ottenere le informazioni con la forza, o lottare contro razziatori di tombe per proteggere la propria eredità.



## REPUTAZIONE

Eccettuati i triedri, le compagnie Cynwäll sono piuttosto malviste dai loro compatrioti. Nella Repubblica, ogni adulto ha il dovere di proteggere la propria città e il proprio popolo. Chi segue di scegliere la propria strada, a discapito delle altre, è considerato quasi un paria. Tuttavia, di fronte a questi individualisti, i Cynwäll si guardano bene dal commettere lo stesso crimine che re Seos commise verso i suoi figli (vedi *Cry Havoc*, vol. 6). Inoltre, la Noësis è una filosofia che invita alla tolleranza. Così, i capitani ed i soldati delle compagnie devono affrontare solo una limitata sfiducia.

Al di fuori di Lanever, le compagnie cynwäll sono piuttosto ben accolte. Esse non accolgono mai volgari briganti ed i loro membri si sentono sufficientemente responsabili della reputazione dei Cynwäll da misurare ogni gesto e ogni parola.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## LA COMPAGNIA ARAMIEL

*Di fronte ad una situazione disperata, bisogna saper adottare una soluzione irrazionale.*

– Dama Aramiel

La compagnia Aramiel è celebre in tutta Aarklash, con la reputazione di **Dama Aramiel** che oscilla tra quella di una guerriera senza pari e quella di una vecchia pazza. Questa anziana Asadar ha lasciato l'armata di Lanever per percorrere il continente e condurre chiunque lo vorrà sulla via del guerriero. Ella spera così di fortificare l'Alleanza e di spezzare l'isolamento nel quale vivono i suoi compatrioti. Se la sua compagnia ospita soprattutto Cynwäll desiderosi di nobilitarsi, essa accoglie anche rappresentanti di tutti i popoli della Luce. La compagnia Aramiel si batte esclusivamente per il Principio della Luminosità, vivendo ogni battaglia come una nuova lezione di vita.

## GLI ESPLORATORI DI LANEVER

*I costrutti non imitano la vita.*

*La realtà è l'esatto contrario.*

– Nemtys

Gli Esploratori di Lanever rastrellano Aarklash alla ricerca di ingredienti e di componenti necessari alla manutenzione e alla riparazione dei costrutti. Nel corso di una loro avventura, essi hanno scoperto nuovi elementi il cui esame ha permesso di rimettere in funzione i costrutti "Nova". **Nemtys** ha ricevuto i complimenti della Guida in persona, e questa celebrità si è riflessa su tutta la compagnia. Oggi, essa è regolarmente ingaggiata dall'armata della Repubblica per rimettere in funzione costrutti isolati dietro le linee nemiche.

## LA COMPAGNIA INVISIBILE

*La compagnia invisibile non esiste.*  
– Vallren

Anche se nessuno è certo della sua esistenza, la compagnia invisibile fa molto parlare di sé. Secondo la leggenda, essa sarebbe stata fondata da un guerriero equanime, **Vallren**, ben prima che i Cynwäll si impegnassero ufficialmente nel Rag'narok. Grazie ad essa, le sue genti desiderose di partecipare a quest'ultimo avrebbero potuto colpire i nemici della Luce senza dover attendere l'accordo della Guida o della Repubblica. Fuorilegge, questa compagnia esisterebbe ancora oggi e riceverebbe i suoi ordini da un gruppo d'influenza segreto all'interno della Repubblica. Sembra anche che a volte essa si abbatte su rappresentanti della Via della Luce le cui azioni mettono in pericolo gli interessi della nazione cynwäll.

## I MECENATI

**Sawaýl Maloth** è un drago di Laroq che ha deciso di prendere parte al Rag'narok e agli affari della Repubblica più attivamente. Egli mantiene dunque contatti regolari con diverse compagnie della Luce. Queste gli permettono di acquisire informazioni sui nemici dei Cynwäll e di colpire in maniera più discreta - e a volte più efficace - di quanto potrebbe fare lui stesso. Queste ingerenze non sempre sono apprezzate dall'*allianwë* (vedi *Cry Havoc*, vol. 6), perciò Sawaýl nasconde sempre più spesso la sua identità ai capitani che assume.

Al contrario, **Elwyndel** non smette di farsi conoscere sempre più. Questo noésiano, proveniente dalla via del guerriero, dirige una fratellanza a Lanever e sente che la sua fine è prossima. Egli ha deciso che il suo successore sarà un guerriero degno dei suoi insegnamenti. Così, sponsorizza e sorveglia numerose compagnie attraverso Aarklash, sperando di trovare la perla rara adatta a prendere la sua eredità. Elwyndel si interessa soprattutto alle compagnie cynwäll, ma tiene d'occhio anche gli altri popoli delle Vie della Luce.

**Dyrsin**, infine, è conosciuto per essere l'ambasciatore ufficiale della Repubblica a Cadwallon. I suoi legami con le compagnie sono quindi dei più discreti (il suo status gli vieta di intervenire negli affari della città franca). Tuttavia, gli interessi della nazione cynwäll e la rete di alleanze che Dyrsin ha intessuto lo obbligano a volte a prendere parte agli intrighi della Città dei ladri. Quando questo accade, egli nasconde il suo coinvolgimento facendo appello a compagnie generalmente delle Vie della Luce o dei Sentieri del Destino. Si rivolge solo alle più rinomate e fidate. In effetti, se le sue ingerenze fossero rivelate, scoppierebbe una crisi tra il duca Den Azhir e la Repubblica di Lanever.



## L'UTOPIA DELLA SFINGE

**Totem:** Sfinge

## LA CHIAMATA ALLE ARMI

Le Sfingi s'interessano ai mortali che popolano il continente d'Aarklash e innalzano le bandiere della Luce sul campo di battaglia del Rag'narok. Troppo lontane per sollevare autentiche armate, le Sfingi autorizzano alcuni di loro a formare compagnie per continuare la lotta.

Tra questi avventurieri, i più intrepidi decidono di combattere avendo come soli alleati gli altri soldati della loro compagnia. Essi organizzano imboscate e colpi di mano contro i Meandri delle Tenebre, colpendo svelti e scomparendo altrettanto veloci. A volte agiscono ai margini del Rag'narok, sopprimendo un condottiero al momento opportuno. Spesso dissimulano meglio che possono la loro cultura e si confondono tra i semplici mercenari umani.

Altri, più tradizionalisti, percorrono Aarklash alla ricerca di vestigia della loro stessa civiltà. Essi proteggono questo antico sapere e scelgono accuratamente gli eletti della Luce che possono contemplare i segreti dell'Utopia. Quando ne hanno la possibilità, spostano questi tesori archeologici in nuovi santuari, a volte difesi insieme ad altre compagnie. Queste piazzeforti diventano un lume di speranza per le Vie della Luce.

È a queste ultime che si interessano i capitani che vogliono associarsi alla Luce. Viaggiando nei regni di questa alleanza, portano la parola della Luce e aiutano i popoli del Principio della Luminosità a coordinarsi meglio. Questo passaggio non si svolge solo nei saloni delle ambasciate, ma ben spesso sui campi di battaglia, per proteggere un emissario, recuperare documenti, eccetera. Ciascuna delle loro vittorie stringe un po' di più l'unità dell'Alleanza.

## REPUTAZIONE

Tra il loro popolo, le compagnie della Sfinge sono considerate con benevolenza. Esse costituiscono la punta di lancia dell'Utopia su Aarklash e la miglior speranza per la Luce. Anche se alcune Sfingi si inquietano per l'individualismo marcato di alcuni capitani, questi ultimi possono richiedere il supporto di tutta una nazione nella loro ricerca. Essere reclutati da una tale compagnia è un onore e una possibilità di guidare il combattimento della Luce.

Presso gli altri popoli, la reputazione delle compagnie della Sfinge varia grandemente a seconda delle alleanze. Quelli della Luce accolgono gli inviati della Sfinge come alleati dagli obiettivi e dalle parole spesso criptiche. I servitori delle Tenebre danno una caccia spietata a queste compagnie, sottoponendo i prigionieri a orribili torture per scoprire la sede del rifugio dell'Utopia. I Sentieri del Destino, infine, non si fidano delle

compagnie della Sfinge, temendo che esse si intromettano nel cammino delle loro nazioni.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## I FRATELLI DI KASHEM

*Che io muoia per mio fratello.*  
– Motto dei fratelli di Kashem

I fratelli di Kashem sono una delle compagnie più note d'Aarklash, fra tutte le alleanze. Ciononostante, essi stessi ignorano di essere araldi della Sfinge. Provenienti da tutti i popoli, in lotta su tutti i fronti, sono ormai tanto numerosi da costituire una confraternita di compagnie. Ciascun capitano è comandante dei suoi uomini; alcuni cercano di risolvere il mistero del sarcofago di Kashem (vedi *Cry Havoc*, vol. 4), altri si battono per la Luce, qualcuno per il denaro e la fama. Per il momento, le Sfingi giocano solo un ruolo secondario nella vita di questi mercenari.

## LA COMPAGNIA ANDRÉAS

*Non desidero la tua morte, ma sento queste voci...*  
– Andréas

Gli uomini della compagnia Janus erano esploratori e razziatori di tombe. Qualche anno fa hanno scoperto un complesso sotterraneo che racchiudeva costrutti dallo strano aspetto. Sfortunatamente, non tutti erano disattivati, e la compagnia intera venne catturata. Al loro risveglio, i soldati portavano tutti delle maschere, e nella loro nuca era stato impiantato un piccolo costrutto. Da allora, essi vagano per Aarklash alla ricerca di un sapiente capace di disattivare questi impianti. A volte, percepiscono un sussurro in fondo al loro spirito e una strana forza li spinge ad ingaggiare una battaglia di cui non comprendono lo scopo. Il capitano **Andréas** tenta disperatamente di conservare i suoi uomini sani di mente, mentre lui stesso lotta contro la follia. Di tanto in tanto, un nuovo soldato si unisce al gruppo, anch'egli portatore dello strano modulo.

## GLI UCCISORI DI LEONI

*La carne è così debole.*  
– Anita

Fino a poco tempo fa, gli Uccisori di Leoni figuravano tra i peggiori briganti d'Alahan e di Lanever. Forti di questa reputazione, essi catturarono un erudito Cynwäll e il suo seguito. Anita faceva parte di questo e cercò disperatamente un modo di sfuggire alle sevizie dei suoi carcerieri. Ella indossò allora una maschera che il suo maestro stava studiando. Gli strani poteri dell'oggetto le permisero di prendere il controllo della banda.

Ora, la coscienza di una Sfinge è dentro di lei. Per conto di questa, ella ricerca in Lanever e nel deserto del Syharhalna un

mezzo per fabbricare un costrutto in grado di ricevere questa coscienza.

## I MECENATI

**Kashem**, oltre al ruolo che la città gioca per i fratelli di Kashem, è il rifugio di numerosi agenti dell'Utopia. Mimetizzati nelle istituzioni, essi manipolano e aiutano compagnie in tutta Aarklash, per far progredire la causa della Luce. Il carattere libero della città risulta loro assai utile, poiché essa attira numerosi mercenari che vogliono evitare la Gilda delle Lame di Cadwallon.

**Solitario** è un costrutto sfinge prigioniero del complesso sotterraneo che lo ospita. Eterno, ha imparato a usare le macchine alle quali ha accesso. Può così comunicare con altri costrutti e osservare alcuni santuari della Sfinge dispersi attraverso Aarklash. Egli tenta anche di guidare le compagnie verso di sé perché una di esse, più intrepida o maldestra delle altre, apra la porta della sua prigione dorata.

**Kyia** è una giovane sfinge desiderosa di partecipare al Rag'narok. Sfortunatamente, la sua età e il suo ambiente le impediscono di calcare il continente. Essa ha quindi deciso di utilizzare i suoi poteri per comunicare con alcuni capitani d'Aarklash e far loro "soffiare" su missioni adatte ad aiutare i popoli della Luce. Essa si manifesta nei sogni loro o dei soldati, o durante visioni mistiche. Alcuni l'hanno vista com'è realmente e l'hanno scambiata per una Cynwäll, a causa della sua maschera incisa.



*Nell'ora in cui i popoli delle Tenebre si levano contro l'egemonia della Luce e gettano Aarklash in un bagno di sangue, le compagnie si fanno sempre più avidi e numerose. Quale migliore epoca, pensano i capitani tenebrosi, per realizzare le proprie ambizioni più nere e reclamare una parte del favoloso bottino?*

*Qualsiasi iniziativa mirata alla distruzione e alla ricerca del potere è la benvenuta nei Meandri delle Tenebre. I signori oscuri incoraggiano i loro discepoli a prendere le armi ed a cogliere la loro opportunità. Qualsiasi frammento di conoscenza o di terreno è buono per essere conquistato, finché questo serve il Principio Oscuro.*

## I MEANDRI DELLE TENEBRE



## IL LIMBO D'ACHÉRON

**Totem:** Ariete

### LA CHIAMATA ALLE ARMI

La cultura achéroniana, proprio come quella d'Alahan, pone l'onore alla base dello status sociale di un individuo. L'onore di un Oscuro non ha però niente di virtuoso; si misura col metro del potere personale, sia esso clericale, magico, marziale, monetario o politico. Non è perciò raro che un pretendente ambizioso raccolga qualche schiavo scarnificato e parta alla ventura in cerca di gloria.

La maggior parte di queste "compagnie maledette" riceve la benedizione dell'Ordine dell'Ariete in cambio dello svolgimento di differenti missioni. Le Casate oscure inviano così numerosi agenti ai quattro angoli del mondo per portare a termine i loro sinistri progetti e guadagnare esse stesse più potere. Le compagnie achéroniane si affrontano senza pietà quando le Casate oscure che le supportano sono alla ricerca della stessa informazione o dello stesso artefatto.

Alcuni necromanti riescono a fondare compagnie e a fuggire verso altri orizzonti con i propri mezzi. Le loro motivazioni sono varie: un futuro compromesso da crimini commessi troppo grossolanamente, la stanchezza degli intrighi e il bisogno d'azione o il conseguimento di una posizione influente che permetta di liberarsi dalle Casate oscure.

Queste compagnie, anche se possono contare solo su se stesse, godono di una rara libertà e sono stimate da tutti i popoli delle Tenebre. Molte di esse si stabiliscono oltre i confini d'Achéron, dove le trame degli Oscuri non possano raggiungerli. Come le Toghe nere ai loro tempi, fondano temibili sette o prendono possesso di territori nascosti. Questi domini diventano terre d'asilo legate alle baronie maledette grazie a portali delle Tenebre e servono da avamposti alle invasioni achéroniane. Gloria, dunque, al signore dannato che ha aperto la strada della vittoria agli Oscuri!

### REPUTAZIONE

L'ambizione e lo spirito competitivo sono valori dominanti dell'Ariete, tanto che la creazione delle compagnie è vista abbastanza di buon occhio. Per molti aspetti, i necromanti hanno con queste compagnie gli stessi rapporti che hanno con i loro pari.

Se la compagnia è giovane, essa viene messa alla prova prima di ricevere la sua autentica missione. Il più delle volte, questa prova si svolge in concorrenza con un'altra compagnia; la più abile riceve l'insigne privilegio di servire il maestro.

Le compagnie veterane sono considerate con la più stretta intransigenza, ma possono attendersi generose ricompense. Questo stadio di maturità è critico per una compagnia achéro-

niana, poiché il fallimento è raramente tollerato ed il pagamento non avviene mai in anticipo.

Le compagnie più esperte, infine, sono considerate armi nella tenebrosa crociata condotta dalla baronia maledetta. Esse godono di un considerevole prestigio e hanno accesso agli archivi segreti delle Casate d'Achéron.

### COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

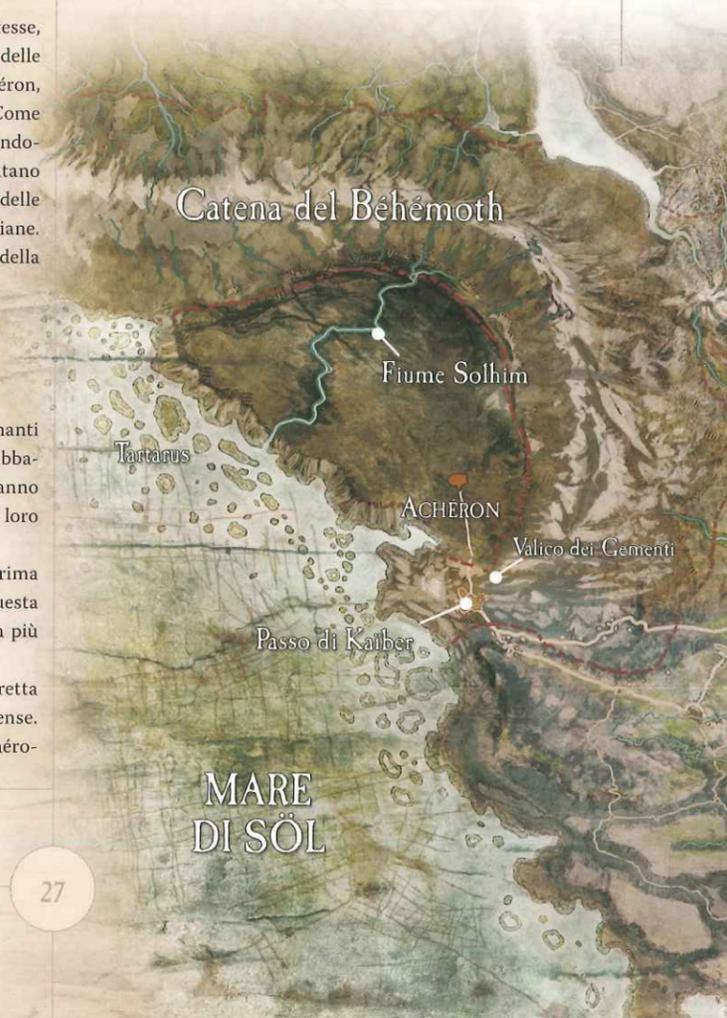
#### L'ORDINE DEL FLAGELLO

*Le tue suppliche sono vane.*

—Valnyr, paladino nero d'Achéron

L'ordine combattente dei paladini neri d'Achéron era, fino a pochi anni fa, una compagnia maledetta battezzata l'Ordine del Flagello. Quando il suo capo, il terribile Kaïn, compilò il *Codice del Flagello* che trasformava i paladini neri in un vero corpo d'armata, la compagnia si disperse poco a poco per unirsi alle orde mortifere. Alcuni, come Valnyr, ripresero la fiaccola di Kaïn e continuarono l'avventura.

Più fedeli ai principi guerreschi dell'opera di Kaïn che al suo dogma religioso, Valnyr ed i suoi compagni percorrono Aarklash in cerca di battaglie e di avversari prestigiosi da sconfiggere. In cima alla loro lista c'è la Leonessa Rossa, l'eroina d'Alahan.



MARE  
DI SÖL



### IL TREDICESIMO VERSETTO

*Il Male ha le sue leggi. Io sono il suo carnefice.*  
- Cantore Azram.

La grandezza dello scandalo sarebbe considerevole se l'Inquisizione akkylanniana svelasse che i suoi metodi d'investigazione le erano stati insegnati da Achéroniani ormai votati alle Tenebre.

Il sistema giudiziario degli Oscuri ha anch'esso i suoi giudici e i suoi carnefici. Il cantore **Azram** e il suo seguito, il Tredicesimo Versetto, si applicano ad eseguire il loro compito con uno zelo così fervente da ispirare inquietudine negli Oscuri stessi.

### I MECENATI

La Casata oscura d'Achéron che impiega il maggior numero di compagnie maledette è la **Casata Tanit**. I suoi signori accordano un grande valore ai tesori del passato e non esitano a versare

somme astronomiche per ottenere reliquie ricche di storia. I Tanit sono anche grandi viaggiatori. Cosa rara tra gli Oscuri, gli stessi signori supremi lasciano a volte i loro palazzi per percorrere le strade dell'avventura.

Lealtà e l'intransigenza dei Tanit ha fatto di loro i guardiani delle carceri d'Achéron. I loro giudici scelgono numerose compagnie per seguire i demoni fuggitivi, i traditori e gli individui in grado di mettere in pericolo gli interessi dell'Ariete.

Maestro della Gilda degli Usurai a Cadwallon e signore di Tar-Haez (il più grande dominio degli Achéroniani al di fuori della loro stessa baronia), **Sopht Drahas** è uno dei necromanti più influenti di Aarklash. Numerosi vantaggi si offrono alle compagnie che vendono i loro servigi a questo potente mecenate. Per via del suo contatto permanente con la società cadwée, **Sopht Drahas** si dimostra più lucido della maggior parte degli Oscuri. Le ricchezze che egli offre, frutto del suo impero criminale, sono più attraenti per i comuni mortali dei tesori rubati nelle tombe o del sospetto dell'ingerenza di un ordine votato alle Tenebre.

La **Gorgone** fa parte di quei rari necromanti che godono di grande autonomia di fronte alle autorità d'Achéron. Lo scopo della sua ricerca attraverso Aarklash ancora sfugge alla maggioranza dei suoi pari e l'impudenza di cui dà prova nei loro riguardi non fa che rinforzare le loro antipatie. La Gorgone è famosa per il fatto di impiegare compagnie di mercenari piuttosto che domandare rinforzi. L'origine e le credenze dei soldati non hanno alcuna importanza, posto che la venalità permetta un accordo e che la missione sia compiuta senza fare domande. La distruzione dell'isola di Tycho, a sud di Alahan, è la testimonianza dei mezzi che la Gorgone può mettere in campo per giungere ai suoi fini.

### LA CAROVANA FANTASMA

*Senza le Tenebre, la Luce sarebbe solo un ristagno.*  
- Sandr, capitano della Carovana Fantasma

Non tutti i servitori d'Achéron sono mostri spaventosi o guerrieri provenienti dagli inferi. Comunque pericolosi ma molto più discreti, alcuni percorrono Aarklash per compiere la volontà degli Oscuri nell'anonimato più completo. Questo è il caso della Carovana Fantasma, comandata dal becchino di **Salaüel Sandr**. Quest'uomo, circondato da un affascinante carisma, comanda una stretta cerchia di individui e offre i suoi servigi di invocatore per un pugno di monete. Quando viene la notte, profana i cimiteri e recupera qualche zombie che segue la sua cerchia a distanza. Quando l'orda diviene abbastanza grande, essa si avventa su un villaggio isolato e non fa mai prigionieri.

Sandr è conosciuto per il suo grande appetito di anime vergini. Talvolta arriva a prendere uno o due apprendisti, molto spesso delle donne, che egli corrompe con diletto.

## L'IMPERO DI SYHARHALNA

**Totem:** Scorpione

### CHIAMATA ALLE ARMI

Le compagnie Syhar più note sono quelle che hanno come scopo la ricerca di ceppi genetici. Generalmente formate da biopsisti, esse viaggiano attraverso Aarklash, dando la caccia alle prede promettenti per derubarle del loro patrimonio genetico. Anche se beneficiano di una forte indipendenza, queste compagnie operano entro la società syhar e sono delegate dai laboratori ufficiali. Le missioni che compiono privatamente servono solo ad assicurare la loro sussistenza e a fornire loro una copertura.

Allo stesso modo, alcuni omnimanti fondano compagnie allo scopo di testare nuovi cloni o di condurre a buon fine esperimenti scientifici. Sotponendo le loro creazioni a situazioni di combattimento inusuali, sperano di suscitare nuove mutazioni e migliorare i ceppi. Alcuni di questi sapienti ricevono l'avallo delle autorità di Shamir, altri operano come fuorilegge.

Ciononostante, le compagnie syhar più numerose sono quelle costituite da disertori e da emarginati. A ogni battaglia persa, a ogni ritirata strategica, centinaia di cloni vengono abbandonati dietro le linee nemiche, come altrettanti giocattoli rotti. Quelli che sopravvivono formano compagnie che si liberano dalla loro antica schiavitù per vivere liberamente sulla superficie di Aarklash. Essi vendono i loro servigi al miglior offerente per assicurarsi il sostentamento e, un giorno, poter vivere come Veri-nati.

Questi gruppi di rinnegati hanno contribuito alla nascita di un nuovo tipo di compagnia: i cacciatori di cloni. Appartenenti all'armata syhar, queste truppe elite si fanno passare per mercenari, in modo da viaggiare liberamente attraverso il continente. Esse danno la caccia ai disertori, cancellando l'insulto alla perfezione alchemica costituito dai cloni liberi.

### REPUTAZIONE

Indipendentemente dall'attività di una compagnia, la sua reputazione nell'Impero di Syharhalna dipende dal suo rapporto con le autorità. I biopsisti e gli omnimanti che operano sotto l'insegna di un laboratorio sono rispettati come la punta di lancia della tecnomanzia. I disertori e i sapienti che non condividono le loro scoperte vengono cacciati senza pietà.

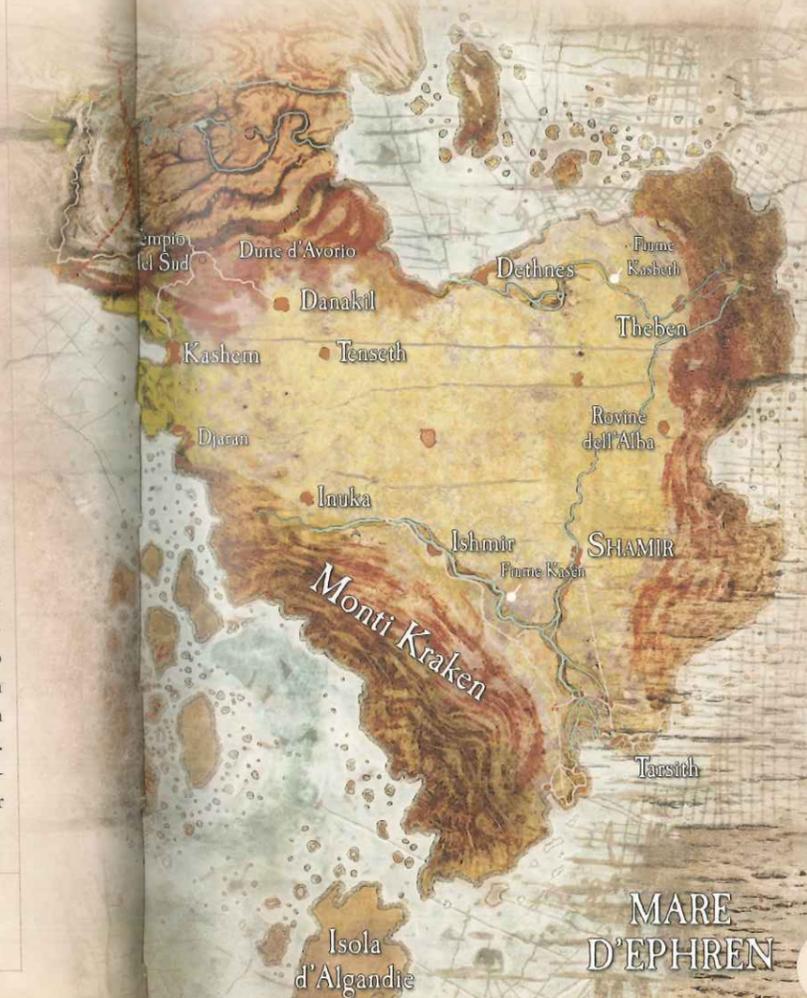
Nel resto di Aarklash, le compagnie di cloni sono guardate con diffidenza. Solo gli eruditi sanno distinguere i cloni ribelli da quelli ancora sotto il controllo dei loro maestri alchimici. Ciononostante, le loro capacità d'adattamento li rendono mercenari molto ricercati.

### COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

078

*Io sono un clone libero!*  
- Capitano Nekkren.

La compagnia 078 è probabilmente la più celebre, per quanto sia la più detestata dagli Scorpioni. In effetti, originaria del laboratorio SO 078, è costituita da cloni ribelli, principalmente da hybrid e pestilenze della carne. La sua celebrità è dovuta anche al fatto che la sua comparsa coincide con la scoperta del pericolo rappresentato dai laboratori del codice Hybrid a alle voci persistenti secondo le quali la compagnia 078 disporrebbe di un'aberrazione. Sia quel che sia, i cloni del **capitano Nekkren** - egli stesso un hybrid - hanno sviluppato sufficiente individualità per negoziare i loro contratti. Sono disposti a lavorare per qualsiasi popolo e persino ad offrire sconti quando si tratta di danneggiare i loro antichi padroni. Secondo la voce, essi tornano regolarmente allo SO 078 per reclutare nuovi cloni, ma non disdegnano di impiegare soldati provenienti da altri laboratori o addirittura da altri popoli.



MARE D'EPHREN

## I CACCIATORI D'INUKA

*Morto o vivo, tu verrai con me.*  
– Capitano D'Jaffar

I Cacciatori d'Inuka si sono resi celebri per avere, a quanto dicono, rubato a Sered una sua stessa parte. Condotti dal Capitano D'Jaffar, un clone Androctis, i Cacciatori d'Inuka setacciano Aarklash alla ricerca di ceppi genetici. Tuttavia, contrariamente a molti loro confratelli, essi si mettono sulle tracce solo di prede di primaria importanza, come il comandante templare.

Che le imprese di questi cloni siano vere o che servano unicamente a confermare il crescente ego di D'Jaffar, nessuno potrebbe dirlo con certezza. L'aura del capitano dei Cacciatori non smette di crescere con la nomea e l'esperienza della sua compagnia. Chissà se i re e i sacerdoti più potenti non dovranno un giorno temere il doloroso prelievo da parte di un biopsista agli ordini di D'Jaffar?

## I LIBERATORI

*Senti il potere delle Tenebre.*  
– Capitano Yjia

I Liberatori hanno guadagnato grande notorietà dopo aver teso un'imboscata a una delegazione di eruditi cynwäll. Malgrado la scorta che proteggeva gli elfi, i Liberatori hanno catturato e portato nel Syharhalna una delle menti più brillanti (anche se severamente criticata dai suoi compatrioti per le sue ricerche sulle Tenebre) di Lanever. Questa è la missione dei Liberatori: percorrere Aarklash ed offrire una terra d'asilo a coloro che, come un tempo Dirz, sfidano le grette pastoie delle civiltà della Luce. Si tratta dunque di un'autentica crociata, condotta da un vicario di Dirz, Yjia.

## I MECENATI

Sasia Samaris è pronta ad aiutare tutti i cloni rinnegati e le compagnie che accolgono questi ultimi. Affidando missioni a coloro che condividono la sua stessa maledizione (la libertà) essa spera di far progredire la propria causa. Inconsciamente, ella dà anche un senso alla sua ribellione personale contro Athan Zakil. D'altro canto, una compagnia che progettasse di attaccare le forze di Sered troverebbe presso la Rosa del deserto un alleato sicuro. Ciononostante, quest'alleanza sarebbe effimera. Il coinvolgimento di Sasia nella causa dei cloni ribelli è, per molti Veri-nati e capitani, la prova che è impossibile fidarsi di quella che alcuni soprannominano "la Traditrice".

Salias Yesodh, dal canto suo, ha fatto ricorso ai mercenari d'Aarklash per ottenere informazioni sull'essere perfetto che cerca di ricreare. Egli è privo di compassione verso le compagnie che impiega e non esita a ingaggiare capitani di altri popoli. Quando queste collusioni inammissibili vengono scoperte

30

dall'Impero alchemico, Yesodh approfitta della sua posizione di biopsista per mascherare le proprie operazioni clandestine come missioni scientifiche.

D'Jabril il Viaggiatore ha fatto regolarmente ricorso alle compagnie syhar. Molto spesso, i capitani così reclutati non conoscono tutte le implicazioni e le conseguenze della loro missione. Sembra tuttavia che i contratti proposti da D'Jabril siano intimamente connessi alla causa syhar, e forse dettati da Arh-Tolth stesso. Solo le compagnie più rinomate possono sperare di essere contattate dall'enigmatico personaggio, poiché le missioni che questi offre sono altamente rischiose e coinvolgono assai spesso compagnie nemiche non meno rinomate e pericolose.



## LA TELA D'ASHINAN

**Totem:** Ragno

## LA CHIAMATA ALLE ARMI

Gli Akkyshan sono tra i popoli più bellicosi di Aarklash. A meno che una delle loro leggi lo impedisca, si impadroniscono di ciò di cui hanno bisogno con avida violenza. Numerosi sono quindi coloro che si radunano in consorterie per dedicarsi a razzie. La frequenza sempre più elevata di questi saccheggi ha facilitato l'emergere di compagnie specializzate nella coordinazione e nell'esecuzione di tali assalti.

Gli elfi oscuri sono anche vendicativi. Nella loro cultura, l'esercizio della vendetta ha un aspetto religioso. Alcune vendette hanno tuttavia come bersaglio offensori lontani o ben protetti e richiedono mezzi considerevoli. In questi casi estremi, le autorità di Ashinân fanno appello a compagnie pratiche dei viaggi in terre straniere che pagano a peso d'oro per lavare l'affronto a loro nome.

Alcuni personaggi espongono volentieri i loro risentimenti in pubblico e danno prova di una generosità eccessiva verso coloro che li aiutano a vendicarsi. Nessuno è sciocco: questi sono solo pretesti. Queste vendette sono fonti di prestigio per i generosi mecenati quanto per i valorosi guerrieri che li difendono "spontaneamente".

I figli della Vedova, infine, sono prolifici. Le loro armate hanno bisogno di un numero considerevole di combattenti, e perciò di ricettacoli per le loro uova. Alcune compagnie offrono i loro servizi per catturare vittime destinate ai sacrifici. Altre, incaricate dalle grandi città, guidano centinaia di prigionieri fino alla foresta delle tele. Infine, alcuni cercano ospiti ben precisi per conto di mecenati desiderosi di offrire il migliore ambiente di crescita alla loro covata.

## REPUTAZIONE

La dottrina militare degli Akkyshan assegna un grande valore alle operazioni speciali e prevede l'impiego di compagnie. Queste ultime giocano quindi un ruolo strategico importante e sono viste di buon occhio all'interno del loro popolo. Esse formano l'avanguardia dell'armata e contribuiscono al successo delle numerose imprese militari. Se riesce a rovesciare il corso di una battaglia ancor prima che questa cominci, un buon capitano può aspettarsi di ricevere ricompense pari a molte volte il salario di un generale.

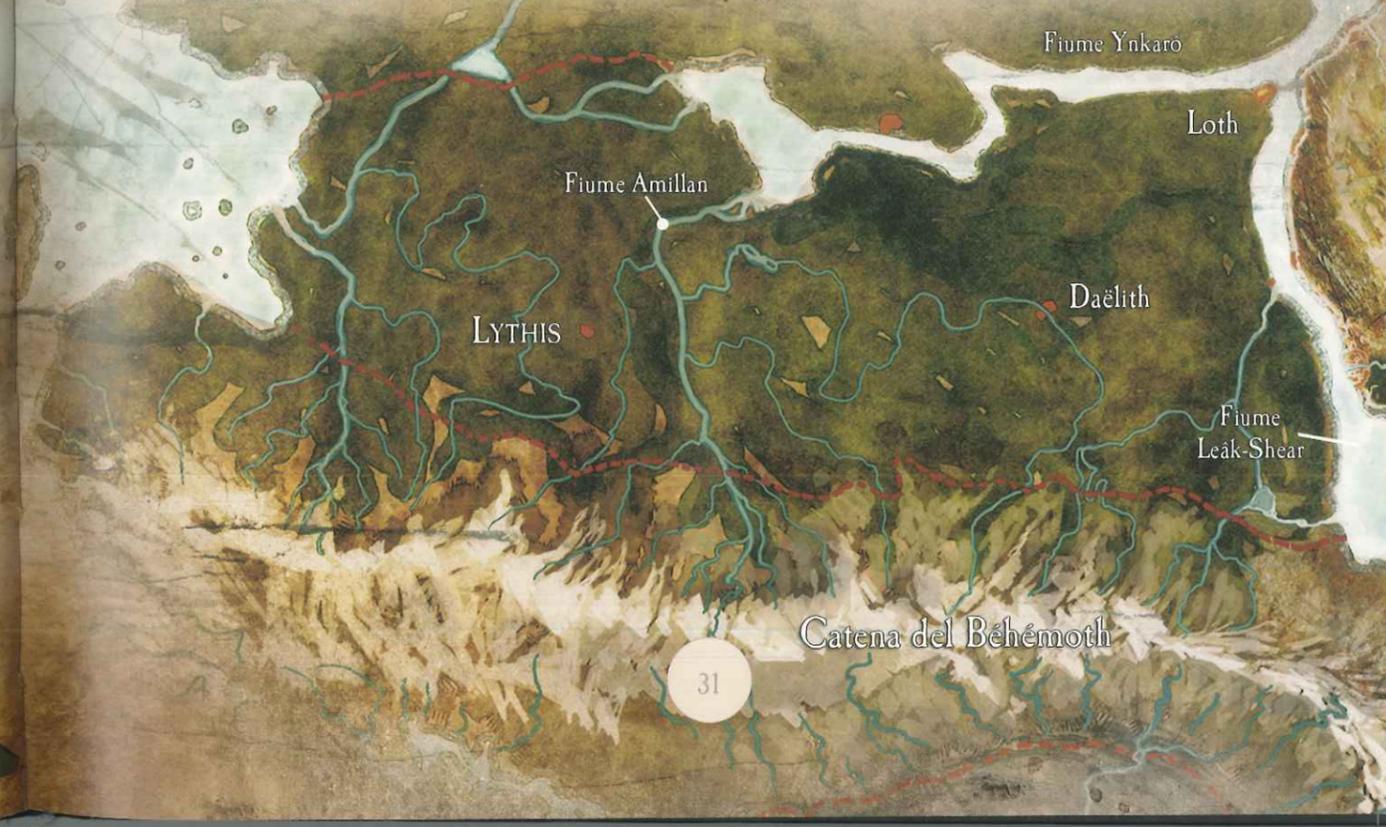
Se le compagnie godono di una notevole popolarità tra la gente, sono a volte viste con sospetto dalle classi superiori, quando agiscono al di fuori dal campo di battaglia. Il ruolo che giocano nelle cabale che dividono le matriarche le rende pericolose ed imprevedibili, essendo la loro lealtà proporzionale alle somme versate dai loro datori di lavoro.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## LE VERGINI LAME

*La tua agonia comincia ora. Assaporala.*  
– Capitano Aishara

Gli Akkyshan devono la loro reputazione di assassini a compagnie che, come le Vergini Lame, vendono i loro servizi a chiunque sia abbastanza temerario da contattarle. Queste Guerriere hanno elevato l'assassinio al rango di arte ed eseguono le loro missioni come un ragno tesse la sua tela. Aishara, il loro capitano, è una femmina la cui sorprendente bellezza è sfuggita alla trasformazione ereditata dalla déa. Basta però incrociare il suo sguardo per accorgersi che dentro di lei ruggisce una predatrice.



31



### I BARGHEST DI MALROR

*Akkyshan nell'entourage di Sua Maestà? Che idea grottesca!*  
– Un cortigiano barhan

Sui Barghest di Malror circolano poche informazioni. Questa compagnia si sposta incessantemente oltre le frontiere di Ashinàn per conto dei suoi misteriosi mandatori. Sotto il comando di Malror, uno stregone, i barghest inseriscono agenti nell'entourage dei personaggi più importanti di Aarklash.

In realtà nessuna di queste affermazioni è vera. I Barghest di Malror sono un gruppo di combattimento inviato all'estero da **Nalcal** (una delle grandi sacerdotesse di Lithys) per mettersi al servizio dei signori delle Tenebre di cui ella ha guadagnato i favori. Là, il guerriero **Zarran** e i suoi uomini mettono alla prova le loro tecniche di combattimento di fronte ad avversari sempre più potenti. Rientreranno a Lithys solo per compiere la loro ultima missione: prendere il potere in nome di Nalcal e uccidere la matriarca Scaëlin.

### I RECLUSI

*Rallegrati! Porterai la mia discendenza.*  
– Capitano Sharreÿn

**Sharreÿn**, capo della compagnia dei Reclusi, ha stabilito il suo dominio nelle vicinanze di Indattè. Nascosta in queste sacre rovine in cui nessun Daikinee oserebbe recarsi, ella prepara un'operazione che potrebbe segnare il fato della città portuale. A notte fonda, le sue guerriere escono dalle loro tane e rastrellano la città per rapire dei viaggiatori. Esse portano le loro prede nelle tane per deporle le uova. I cadaveri nutrono i piccoli... Indattè è all'alba dell'assalto più terrificante della sua storia; è solo questione di tempo.

### I MECENATI

Poiché le compagnie sono gli strumenti militari e sociali degli Akkyshan, i mecenati non mancano. Tra i più illustri si trova **Vilyad Hayann**, il maestro delle daghe, capo della diplomazia d'Ashinàn. Esperto negoziatore, egli gode di risorse sostanziali per impiegare numerose compagnie reclutate dovunque i suoi viaggi lo conducano. Le ingaggia per destabilizzare i governi della Luce, seminare discordia ed estendere la propria influenza su Aarklash. Ovviamente, impiega simultaneamente più compagnie per portare a termine i suoi progetti, e non svela mai loro gli obiettivi reali delle missioni che affida loro.

Gli Akkyshan tormentano regolarmente Cadwallon con i loro raid. Perciò, vivere nella Città dei ladri è un azzardo per i figli della Vedova. È tuttavia il rischio che ha deciso di correre **Synaïya**, una akkyshan convertita agli ideali della Luce. Ella corre un rischio ancora più grande (o più disperato) lottando contro la sua patria: ha fatto appello ad alcune compagnie per sventare i complotti ed i piani d'invasione orditi dai suoi simili. Synaïya fa attenzione a nascondere la sua presenza agli occhi delle autorità akkyshan e spesso fa appello a intermediari per negoziare con le compagnie.

Da molti decenni, **Dama Gaëriiss** è considerata una cortigiana di prima categoria. Poche rivali osano opporsi a lei apertamente, tanto che le voci di corridoio hanno finito per attribuirle il potere di dare ai suoi avversari il desiderio di por fine alla propria vita. A forza di manipolazioni, Gaëriiss è diventata dama di corte di Scaëlin, accedendo così alle più alte sfere di potere.

Le voci su di lei, però, sono assai cambiate. Alcuni dicono che è stata colpita dalla demenza: Gaëriiss impiega compagnie molto costose per cercare specie animali o vegetali rare ai quattro angoli di Aarklash, spesso in regioni molto ostili. Ella li vuole intatti.

## I VEGGENTI DI CAER MAED

**Totem:** Cervo

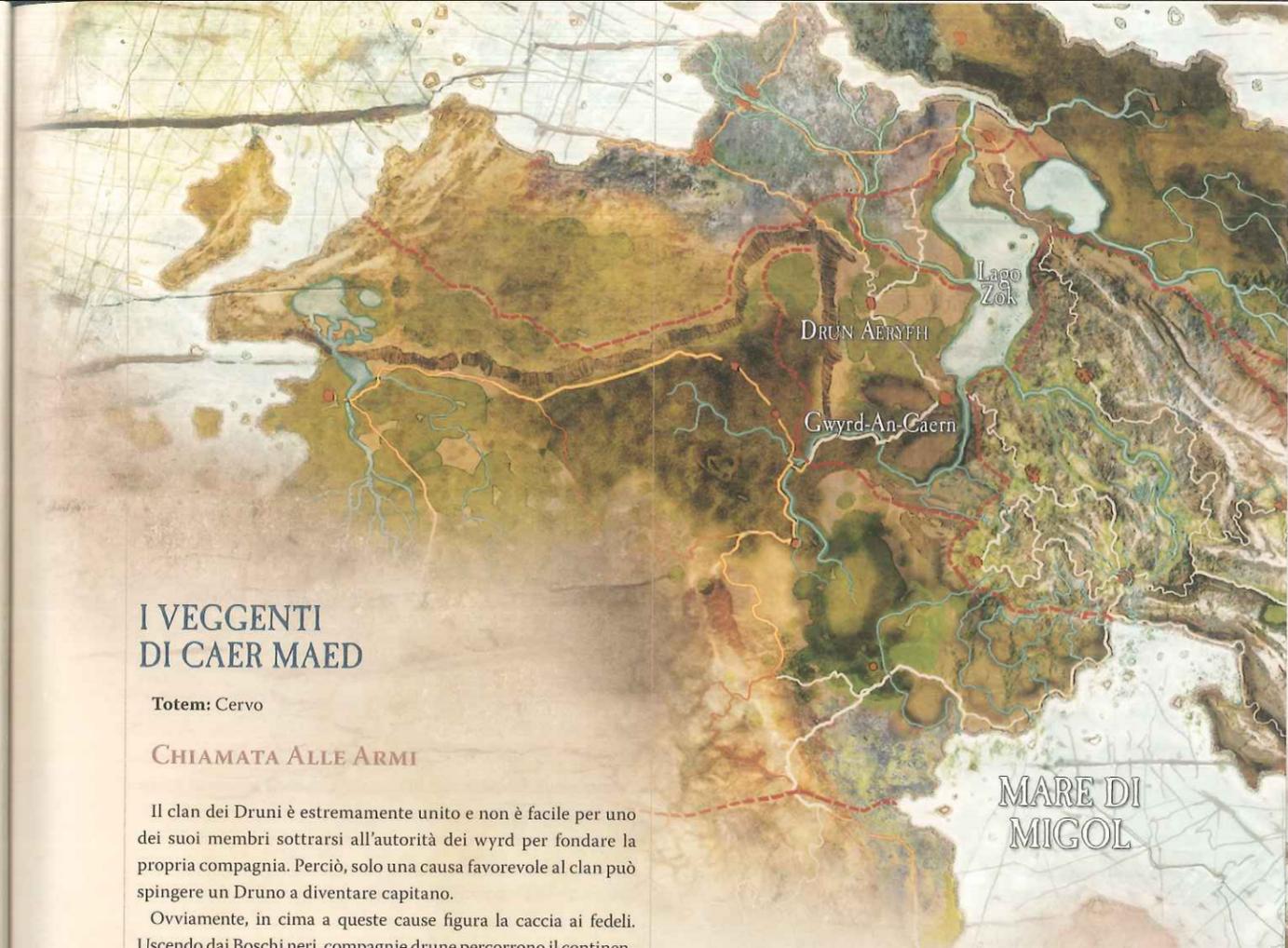
### CHIAMATA ALLE ARMI

Il clan dei Druni è estremamente unito e non è facile per uno dei suoi membri sottrarsi all'autorità dei wyrd per fondare la propria compagnia. Perciò, solo una causa favorevole al clan può spingere un Druno a diventare capitano.

Ovviamente, in cima a queste cause figura la caccia ai fedeli. Uscendo dai Boschi neri, compagnie drune percorrono il continente alla ricerca di preti da uccidere, altari da sconsacrare e templi da saccheggiare. Ai margini del Rag'narok, essi perpetuano l'essenza stessa della tradizione gnostica. La dimensione ridotta di queste compagnie, comparate alle orde che impazzano sul campo di battaglia, non deve far pensare che le loro azioni non abbiano ripercussioni. Le compagnie che danno la caccia ai fedeli partecipano della reputazione dei Druni su tutta Aarklash. Terrorizzando ogni popolo, esse diffondono la paura dei guerrieri dagli elmi cornuti.

Altri Druni fondano compagnie di razziatori. Fedeli alla tradizione della razzia, essi vagano nella piana di Avagddu e nelle altre terre vicine ai Boschi Neri. Attaccano gli accampamenti mercantili, arrivando a volte fino alle coste per poter frugare i relitti delle navi. Quando il loro bottino è talmente ingombrante che non possono più portarlo a spalla, questi razziatori rientrano nei Boschi Neri e condividono con il clan le loro rapine.

Ciononostante, la ricerca che spinge il maggior numero di Druni a partire alla ventura è quella del Re cornuto. Ogni anno, giovani guerrieri costituiscono piccoli gruppi e, sull'onda di un presagio, lasciano i Boschi neri alla ricerca di Cernunnos. La loro ricerca e i loro combattimenti li portano in tutta Aarklash, e la loro vita nomade li obbliga a volte a lavorare per un notevole locale, al fine di ottenere nutrimento e materie prime.



### REPUTAZIONE

Poiché, a modo loro, le compagnie drune sostengono la causa del clan, esse godono di una buona reputazione tra i loro fratelli. Le loro gesta d'armi rappresentano altrettante vittorie da aggiungere ai racconti del clan e le testimonianze di Aarklash che essi riportano attizzano l'odio dei Druni per i popoli che venerano gli dèi. Così, una compagnia druna può sempre contare sul sostegno di una comunità del clan e recluta facilmente nuovi membri.

Negli altri regni del continente, le compagnie drune sono spesso temute dalle autorità: i razziatori non sono più pericolosi di qualsiasi altra banda di briganti, e i cacciatori di fedeli non provocano poi tante morti. Ciononostante, la popolazione prova una paura viscerale di fronte a questi guerrieri spietati, a questi implacabili mangiatori di uomini. Se i danni provocati da queste compagnie sono più psicologici che fisici, non per questo sono meno terribili.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## IL CLAN DEGLI AFFAMATI

*La gnosi è solo una scusa per mantenerci in povertà. Ecco la mia veggenza.*

– Capitano Oran del Clan degli Affamati

Paradossalmente, la compagnia druna più celebre è quella che ha sfidato le proibizioni rispettate dagli altri. Il clan degli Affamati appartiene a un'orda abile nelle razzie. Durante una campagna particolarmente difficile, il loro capo decise di reclutare mercenari keltois. Dopo una vittoria duramente acquisita, quelli che avrebbero fondato il clan degli Affamati furono testimoni dei profitti prodigiosi di questi mercenari. Ascoltando solo la propria avidità, decisero di rinnegare la vita selvaggia del loro popolo e di ritagliarsi la parte del leone nei regni civilizzati. Agli ordini del karnagh **Oran**, seminano ora il terrore, vendendo la loro collera e le loro armi alle varie fazioni dei vari paesi, che restano decadenti ai loro occhi. Gli affamati non conservano a lungo i loro salari, che spendono in lunghe notti di vizio.

## LA COMPAGNIA DELLE ROVINE

*Sogno il giorno in cui Dun-Scaith sarà purificato dal sangue dei miei nemici.*

– Kallgyr, capitano della Compagnia delle rovine

Fortunatamente, ci sono compagnie che fanno onore alla devozione dei Druni. Così, la Compagnia delle rovine è costituita da guerrieri che hanno giurato di difendere Dun-Scaith malgrado il ritorno dei Sessair.

Questi soldati conducono un'accanita lotta di retroguardia contro coloro che considerano come occupanti. Il capitano Kallgyr raduna i suoi uomini attorno alla speranza che un giorno, indeboliti dagli attacchi incessanti, i Sessair abbandoneranno la città. La compagnia lascia i dintorni di Dun-Scaith solo per attaccare le carovane mercantili o reclutare nuovi soldati druni o divoratori.

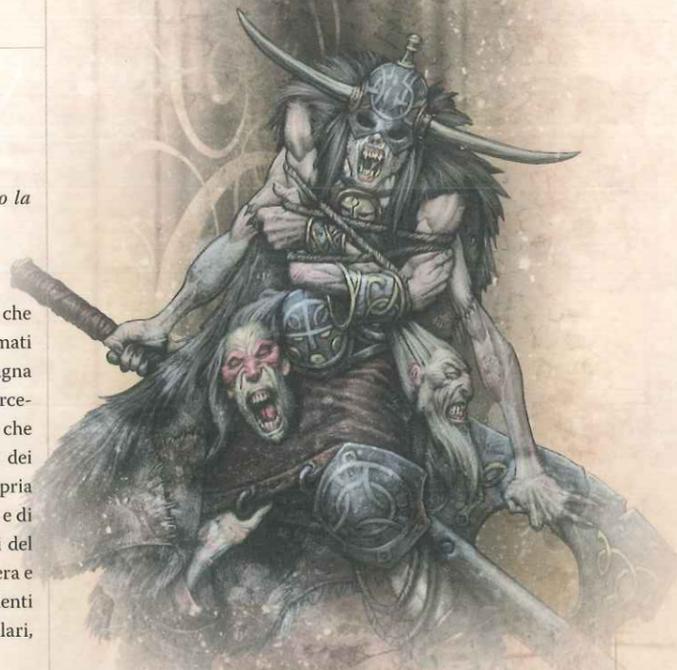
## LE CRUDELI SORELLE

*Velocità e crudeltà, ecco come distruggerò i nemici del nostro popolo.*

– Capitano Merwynden

La compagnia delle crudeli sorelle provoca il terrore in tutte le città vicine ai Boschi neri. Queste lanyfh costituiscono l'avanguardia di molte orde drune. Qualche giorno prima della battaglia, studiano le difese nemiche e minano queste ultime con azioni di guerriglia. Così, un rapporto che menziona un attacco condotto da un'unità di donne furiose, annuncia assai frequentemente l'attacco di un'orda ben più numerosa.

Guidate da **Merwynden**, queste guerriere costituiscono un ben oscuro presagio per i vicini dei Druni.



## I MECENATI

**Wandyr il Sanguinario** ingaggia regolarmente capitani per missioni nelle vicinanze dei Boschi neri. Agisce così per conservarsi una certa libertà ai margini del sistema politico druno, diretto dai wyrd. Le compagnie così impiegate gli permettono di ottenere informazioni sui bersagli potenziali e sugli spostamenti delle truppe nemiche. Infine, la sua mancanza di discrezione (o il suo status) gli impedisce a volte di svolgere certi compiti di persona. Invia allora una compagnia druna per adempiere alla bisogna.

Il *formor* **Nekron** agisce, dal canto suo, senza l'avallo dei wyrd. Egli aiuta ed incoraggia numerose compagnie ad avanzare sempre più entro il territorio nemico per distruggere i templi e razziare le città. Per molto tempo, il motivo di questa frenesia guerriera è rimasto misterioso, ma la verità comincia a delinearsi. Per Nekron, l'inizio del Ragnarok non deve attendere il ritorno di Cernunnos. Attraverso le incursioni che istiga, Nekron provoca i nemici dei Druni e costringe il suo popolo in una spirale che può solo portare alla guerra totale, il Ragnarok.

**Sheenagh** è una vecchia lanyfh dal corpo ormai troppo malconco per battersi. La sua determinazione non è però per questo diminuita. Ella sogna che il suo popolo occuperà un giorno altre caverne oltre a quelle dei Boschi neri. Dietro sua richiesta, numerose compagnie drune sono partite per razzare lontano dalle loro terre natali. Sheenagh non ha ancora scelto la nuova terra d'asilo. Ella utilizza le compagnie per mettere alla prova la sorveglianza e le difese dei vari regni circostanti, spianando alla ricerca della minima debolezza, allo scopo di installare una colonia.

## I POSSEDUTI DELLE GOLE

**Totem:** Idra

## LA CHIAMATA ALLE ARMI

Come un'idra, i nani delle Gole hanno più volti ed un solo spirito. Mid-Nor è presente in ciascuno dei suoi figli, dal semplice guerriero al potente dominante. L'essenza delle compagnie è quindi costituita dietro ordine di un dominante (o del Despota in persona), con un obiettivo preciso.

Lo scopo principale di molti capitani consiste nel fondare una colonia, al fine di impadronirsi di un territorio o di spiare i nemici del Despota. L'effettivo di questi gruppi è spesso lo stesso: un fedele in comunione con lo spirito di Mid-Nor, un mago incaricato di convertire i prigionieri in posseduti e un pugno di guerrieri per difendere l'antro. Queste Compagnie si muovono attraverso Aarklash col favore della notte o, per i più abili, in compagnia di lebbrosi e mendicanti.

Le compagnie più promettenti passano spesso agli ordini del Despota in persona. Esse ricevono missioni pericolose che riguardano sempre, da vicino o da lontano, gli Immortali, i loro veri nomi e i santuari dove dormono i più potenti tra loro. Il Despota cerca infatti di asservire tali entità. Anche addormentati, alcuni Immortali influenzano l'ambiente che li circonda. Il luogo ove riposano diventa un luogo santo o maledetto, energicamente protetto da una popolazione locale che le compagnie devono affrontare.

Succede a volte che la presa del Despota su uno dei suoi servitori si indebolisca. Un tale evento è sempre il risultato di un incidente straordinario (per esempio, un posseduto costretto a obbedire a un nemico che gli ha rubato il pupazzo-canopo) o di un'impresa mistica vigorosa (un rituale compiuto da molti maghi potenti). È ancor più raro che tali individui siano in uno stesso luogo abbastanza numerosi da fondare una compagnia, ma resta pur sempre una possibilità. Inoltre, numerosi schiavi liberati fuggono dalle loro colonie e si uniscono a compagnie fedeli alle Tenebre.

## REPUTAZIONE

I Posseduti delle Gole sono tutti abitati da un frammento dello spirito di Mid-Nor. Coscienti di agire in nome di una causa comune, percepiscono le compagnie del loro popolo come agenti al servizio del Despota.

L'arrivo di una compagnia in una colonia è a volte visto come l'annuncio di tempi difficili. Alcune si insediano con la ferma intenzione di ingrandire il loro effettivo a discapito del loro ospite o per far sì che quest'ultimo partecipi allo svolgimento di una missione. Alcune colonie cercano perciò di isolarsi e di perseguire i propri scopi senza timore di essere coscritte in qualche modo. L'individualità e la libertà sono tuttavia concetti

di portata relativa presso i posseduti: Mid-Nor sente tutto, vede tutto e comprende tutto.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

Le compagnie di Mid-Nor adottano raramente nomi eroici, a meno che i loro nemici glieli attribuiscono. Esse vengono quindi designate con il nome del loro capitano.

## GLI INSONNI DI METHRAL

*Il passato custodisce le chiavi del futuro*

– Methral

I posseduti hanno recentemente scoperto, a est delle paludi del Vallo dei Giganti, le vestigia di un antico culto goblin dedicato al Nulla. Le similitudini di questo con il culto di Mid-Nor hanno fatto piombare il Despota in un abisso di perplessità, al punto che egli ha ordinato la costituzione di compagnie incaricate di far luce sul mistero. Tra esse, quella di **Methral**, un fedele di Mid-Nor, ha ottenuto i risultati più soddisfacenti. Purtroppo, anche i goblin sono sulla pista delle loro origini, e le scaramucce si moltiplicano.





### LA COLONIA DI MANILIA

*Sii pronto a colpire dove il tuo nemico meno se lo aspetta.*  
– Arthar

Il littore **Arthar** e i suoi compagni, riconosciuti per il loro talento di esploratori, hanno ricevuto la missione di penetrare nella città di Manilia, alla frontiera tra Alahan e Akkylannie, per fondarvi una colonia. Le forze della Luce sono potenti e vigili in questo luogo, cosa che rende il compito arduo. Le ricompense che attendono la compagnia valgono però questa fatica: diversi notabili della città sono in possesso di tomi preziosi appartenuti all'Oscura Musa, una mistica deceduta da molto tempo e i cui esperimenti rischiarono di far precipitare il Regno d'Alahan nelle Tenebre. Arthar ha annusato anche la pista della loggia di Hod all'interno delle mura della città.

### GLI ERRANTI

*Il mio nome, il mio vero nome, è Fengrir. Chi tenterà di riprendermelo dovrà affrontarmi!*

– Fengrir

Tutti i presenti alla battaglia di Harsha si ricordano l'Elementale di Fuoco che coinvolse il dominante Sinron in un'esplosione spettacolare. Le fiamme abbracciarono la foresta di alberi da resina nella quale si svolgeva lo scontro; il devastante incendio durò dieci giorni e dieci notti.

Quando il dominante si rialzò, non era più lo stesso. Mid-Nor non era più in lui. Egli si chiamava di nuovo **Fengrir**, figlio di Tir-Nà-Bor. Il guerriero errante si diresse verso Avagddu. I suoi ultimi ricordi di schiavo del Despota, benché confusi, riguardavano il destino di quelle terre keltois in cui vagano numerosi mercenari.

### I MECENATI

Cadwallon è l'oggetto di ogni bramosia, e il Despota non sfugge alla regola. Installare una colonia nella Città franca ha richiesto molti decenni e innumerevoli tentativi. Il dominante **Yh-Azahir** è riuscito in questa impresa, grazie al supporto del necromante Sophet Drahas e alla propria ingegnosità. Colui che viene soprannominato "il Demente" ha infatti attinto alla popolazione dei senza-tetto, dei lebbrosi e degli emarginati per creare dei "perduti", posseduti provenienti da altre razze. Egli forgia poco a poco una rete di informazioni molto efficace e diffonde un culto patriarcale votato alle Tenebre tra chi è stato rifiutato dalla civiltà. Yh-Azahir coordina anche le attività di numerose compagnie eterogenee disperse in Cadwallon e nei suoi dintorni.

**Yh-Karas** ha ricevuto la missione di radunare e asservire una trinità di Immortali delle Tenebre particolarmente potente: la Trinità delle Gole. A tutt'oggi, gli Immortali Éphorath ed Elzavid sono passati sotto il controllo del Despota; solo l'ultimo, Eszorid, è sfuggito agli artigli di Mid-Nor grazie allo zelante intervento del cavaliere templare Vedath, suo guardiano. La caccia è lanciata in tutta Aarklash: la colonia Éphorath non avrà riposo prima di essere completa.

Il **Despota** stesso non sa misurare la reale portata dell'unione dei tre Immortali. A sua insaputa, Éphorath complotta per prendere il controllo dei posseduti, ma il suo piano necessita che Eszorid sia ritrovato.

Le Zanne-di-Fuoco sono un luogo di passaggio importante per tutte le navi che attraversano il mare di Migol. Si tratta anche del più importante rifugio di pirati di Aarklash e del dominio di **Yh-Sankunrún**, uno dei più potenti littori del Despota. Questo maestro incantatore, riverito come una divinità malefica da alcune tribù indigene, estende la sua influenza sui numerosi porti disseminati sulle isole, dove numerose compagnie agiscono a suo nome.

## L'ALLEANZA OFIDIANA

**Totem:** Serpente

### LA CHIAMATA ALLE ARMI

L'impero ofidiano è morto, ma la sua rinascita è cominciata con la caduta dell'Erratum, la biblioteca segreta nascosta nelle fondamenta di Cadwallon (vedi *Le Ceneri della Collera*). I Corrotti dal Vizio, questi ofidiani che cedono ad una ben strana malattia, si fanno ogni giorno più numerosi e non esitano più ad uscire alla luce del sole. Consumati dal loro desiderio, radunano attorno a sé guerrieri provenienti da ogni parte del mondo e completamente devoti alla loro causa.

Cedendo al Vizio, numerosi ofidiani hanno messo a morte o liberato i loro schiavi. Questi ultimi, lasciati a se stessi in un mondo in cui la pietà è un favore, hanno voluto proteggersi a vicenda formando delle compagnie. Altri sono entrati nelle compagnie di mercenari per vendere i propri servizi al miglior offerente.

Questi esseri senza radici condividono spesso un odio senza pari verso i loro antichi padroni che hanno storpiato la loro anima a forza di condizionamenti ipnotici. Tali compagnie sono le candidate ideali quando si tratta di affrontare i Serpenti.

Gli ofidiani rimasti fedeli ai precetti ancestrali della loro civiltà vegliano gelosamente sui loro ultimi santuari. Per il timore di rivelare la loro esistenza, essi fanno appello a compagnie o inviano i loro schiavi a compiere le missioni indispensabili alla sopravvivenza del loro rifugio. La maggior parte delle compagnie straniere hanno contatti solo con gli schiavi e ricevono solo il minimo d'informazioni necessario a svolgere il loro compito.

Purtroppo questo non sempre basta, e i santuari cadono. Se non cedono al Vizio, alcuni sopravvissuti rifiutano di vivere nuovamente in clausura. Essi tentano di trovare il loro posto su un continente colpito dalla guerra o, avidi di vendetta, danno la caccia ai Corrotti dal Vizio responsabili della sorte della loro nazione. Alcuni si uniscono alle armate d'Achéron o all'Impero di Syharhalna, mettendo le loro abilità al servizio delle Tenebre.



## REPUTAZIONE

Gli ofidiani sono assai poco numerosi e si spostano raramente in gruppo. La maggior parte delle compagnie ofidiane è costituita da un Serpente e dal suo seguito. L'immagine che esse danno dipende quindi enormemente dalle azioni individuali.

Numerosi Corrotti dal Vizio hanno abbandonato i loro schiavi. La formazione di una compagnia è quindi una necessità vitale: anche se la potenza di un ofidiano è fenomenale, egli diviene una facile preda se resta solo in un mondo governato dai mammiferi.

I Corrotti dal Vizio forgiavano la loro reputazione tra i propri fratelli a misura dell'influenza che riescono a guadagnare per il proprio nome o in nome della loro causa.

Gli ofidiani leali hanno più che mai bisogno delle compagnie per sopperire ai propri bisogni e difendere i propri interessi. Dal loro punto di vista, solo restando uniti hanno una possibilità di sopravvivere agli eventi del Rag'narok. Un ofidiano leale che dà prova d'iniziativa ed efficienza, o che riesce a conservare il patrimonio del suo popolo contro venti e maree, riceverà il sostegno incondizionato di una delle più antiche nazioni di Aarklash.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI.

### L'ERRATUM

*La memoria è il più prezioso dei gioielli, essa merita ogni sacrificio.*

– S'Aroth

Una manciata di ofidiani è sopravvissuta al massacro dell'Erratum. Riunitosi nei pressi di Cadwallon, l'Erratum tenta di intercettare i convogli di opere preziose che i templari trasferiscono verso il loro forte e la loggia Solitaria.

Stimando di essere troppo poco numerosi per rischiare le loro vite nell'assalto dei convogli, il loro capo, S'Aroth, ha preso l'iniziativa di contattare la gilda dei Nocchieri. Quest'ultima ha il controllo sulle reti di trasporti della Città dei ladri. In cambio del suo supporto, gli ofidiani devono versarle una parte del bottino o rivelarle alcuni dei loro segreti.

### I ROSSO-SANGUE

*La causa, la crociata, la nobiltà? Ah! Ciò che conta è il risultato.*

– Mangusta

La compagnia dei Rosso-sangue è recentemente comparsa nel porto di Ogh-Hen-Kir. La sua reputazione è recentissima, ma già è quella di un gruppo di mercenari brutali e privi d'umanità; essa ha annientato nientemeno che altre tre compagnie che si sono poste sulla sua strada. Di Mangusta e dei suoi uomini si dice che sono ex templari o cloni dello Scorpione posseduti da demoni del deserto.

I Rosso-sangue erano, fino a poco tempo fa, gli schiavi di un ofidiano di nome S'Arkos. Quando questi ha ceduto all'Inazione, ha perso qualsiasi controllo sulla sua grande corte e ha affrontato una ribellione alla quale non ha potuto sfuggire. Mangusta e i suoi uomini hanno tutte le risorse necessarie alla costituzione di un piccolo esercito destinato ad annientare i santuari ofidiani.

### LA SPADA DELLA GIUSTIZIA

*I traditori si sono rivelati. L'ora della sentenza è suonata.*

– S'Cythe

S'Cythe è un *sydion*, un ofidiano incaricato della giustizia. In questi tempi di secessione e guerra, il suo compito sembra non finire mai. I suoi gli hanno conferito ogni potere per affrontare le numerose minacce che pesano sul loro popolo. La Spada della Giustizia porta a termine una giustizia sbrigativa, con metodo e rigore. Contrariamente ai suoi fratelli, il *sydion* non condiziona gli agenti che lo accompagnano: dal suo punto di vista la diversità rafforza l'efficacia. La lealtà dei suoi soldati è mantenuta da salari vantaggiosi e dal diritto di prelevare un tributo dalle sue potenti vittime.

### I MECENATI

Il più celebre e infame dei Corrotti dal Vizio è incontestabilmente S'Érum, l'antico *sydion* che ha ceduto alla Collera. Dopo aver messo a morte gli ultimi difensori dell'Erratum e permesso la caduta del santuario, si è incamminato dritto verso Kaïber alla ricerca dell'individuo che, ai suoi occhi, è la causa dello scisma che spezza l'Alleanza ofidiana: Syd di Kaïber. S'Érum, oggi alleato alle potenze delle Tenebre, fa ricorso a compagnie esperte per dare la caccia alla sua Nemesis o assisterlo durante le battaglie nei dintorni di Kaïber. La sua grande conoscenza della psiche umana lo rende più socievole e più compiacente della maggior parte degli altri ofidiani. Non bisogna però farsi ingannare: i suoi accessi di furore sono frequenti e solo i massacri possono quietare il Vizio.

Ayane fu l'ultima schiava di S'Érum e può fornire preziose notizie a chiunque cercasse il *sydion* decaduto. Ella è rimasta a Cadwallon dopo la caduta dell'Erratum e si è impegnata nella pericolosa vita della città. Tormentata da sentimenti ambigui verso il suo antico padrone, ella impiega di tanto in tanto compagnie incaricate di raccogliere i tesori perduti dell'Alleanza ofidiana. Le migliori hanno il privilegio di assisterla nelle sue personali operazioni, che raramente sono di tutto riposo.

Alcuni reclusi ofidiani hanno vissuto per così tanto tempo lontani dai loro simili che il destino del loro popolo gli importa ben poco, finché la razza sopravvive. Questo è il caso di S'Ygma, un ofidiano rinchiuso nel suo santuario presso Alahan da numerosi decenni. Godendo di una grande influenza presso alcuni signori barhan, egli utilizza le loro risorse per trovare tracce delle misteriose Sfini. Una volta soddisfatta la sua sete di conoscenza, potrà agitare lo spettro del più grande nemico degli ofidiani per tentare di radunare i suoi fratelli attorno a una causa comune.



I Sentieri del Destino conducono a molti orizzonti. A immagine dei popoli da cui provengono, le loro compagnie sono spesso rivolte ai misteri della Creazione.

Qualunque sia la distanza che può separarli dalle loro terre natali, essi restano generalmente fedeli alla loro cultura d'origine e alla causa della loro patria.

# I SENTIERI DEL DESTINO



40

## I DIFENSORI DI TIR-NA-BOR

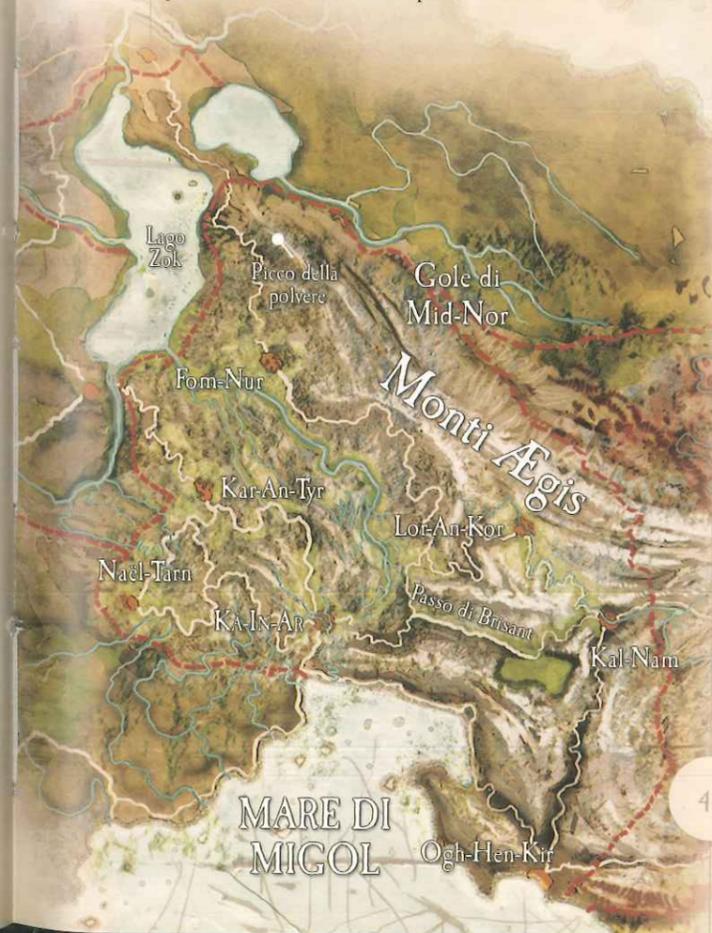
**Totem:** Cinghiale

### LA CHIAMATA ALLE ARMI

I nani sono un popolo conservatore e fiero delle sue terre. Vivono chiusi in se stessi e coloro che partono alla ventura spesso lo fanno per un obbligo. Così, molti capitani sono emarginati, nani banditi dalle loro fortezze per punizione o per ingiustizia. Costretti a vivere in un mondo troppo grande per loro, questi reietti si raggruppano e formano compagnie che a volte somigliano più a bande di briganti che a unità militari.

Succede, tuttavia, che un nano provi un'emozione così forte da spingerlo a lasciare l'Ægis. Questo vale, per esempio, per la vendetta. Non è facile provocare la collera di un nano, ma quando succede, niente può fermarlo. Per via dello spirito di gruppo dei nani, raramente il vendicatore è solo: spesso è accompagnato da membri della sua famiglia o dai suoi migliori amici. Queste spedizioni durano a volte molti anni e possono far nascere il gusto del viaggio ai nani che vi partecipano. Compiuta la vendetta, alcuni nani decidono di continuare le loro peregrinazioni e di partecipare al Rag'narak a modo loro, dietro le quinte.

Infine, un numero sempre maggiore di nani divenendo cosciente del proprio ruolo su Aarklash e opera per la memoria collettiva dei popoli, lasciando le proprie fortezze per studiare i misteri della Creazione. Essi tentano anche di scoprire l'influenza dei loro dèi nei fenomeni naturali o magici. Solo dei nani potevano dedicarsi a tale compito!



### REPUTAZIONE

I nani di Tir-Nà-Bor sono incuriositi dalle libere compagnie del loro popolo. La maggior parte di essi non comprende che cosa possa spingere un nano a lasciare la sua fortezza ancestrale. Questo sentimento non si trasforma tuttavia né in sfiducia né in aggressività. Si tratta piuttosto di una forma di curiosità: le libere compagnie somigliano a genti straniere. Assai diversamente accade per i banditi che, invece, vengono accolti da lanci di pietre in tutte le fortezze.

Al di là dell'Ægis, le compagnie di nani sono viste con sospetto. Quelle nate da un esilio o da una vendetta costituiscono inevitabilmente una fonte di problemi per il paese che attraversano. I nani che cercano di penetrare i misteri della Creazione, invece, passano per illuminati presso la maggior parte dei popoli. Solo gli eruditi li accolgono a braccia aperte.

### COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

#### LA SCORTA

*Non importa dove, non importa quando, ma sempre in tempo.*  
- Ulrek

La Scorta si è specializzata nel trasporto di materie preziose attraverso Aarklash: oro, alphas, pietre preziose, gemme di mana o addirittura diplomatici. Nessuna minaccia scoraggia questi nani, finché la paga è all'altezza del rischio. Condotti dal capitano **Ulrek**, attraversano il continente da una parte all'altra, sempre alla testa di un convoglio. Ulrek sogna il giorno in cui la sua compagnia viaggerà a bordo di carri nani modificati. Per ora deve accontentarsi di qualche carretto scortato da nani su razorback.

#### L'OCCHIO DI ODNIR

*Vado a dare un'occhiata.*  
- Rilda

Anche se ufficialmente non esiste, l'Occhio di Odnir è una compagnia al servizio di Tir-Nà-Bor. Battezzata in onore dell'unico occhio del patriarca degli dèi nani, ha la missione di informare l'esercito dei nani relativamente alle differenti contrade d'Aarklash. Le informazioni raccolte non si limitano ai movimenti di truppe, ma comprendono anche la topografia, il popolamento, la logistica, ecc. Per farsi notare di meno, il capitano **Rilda** finge che lei e i suoi uomini siano stati espulsi dalla loro fortezza.

41

## I KHOR D'ALPHAX

Noi non restiamo sulle nostre posizioni, lasciamo che lo faccia il nemico.

- Knud

I Khor d'Alphax definiscono se stessi prodi in lotta per la gloria di Tir-Nà-Bor. Questi vecchi guerrieri Khor hanno fama di illuminati presso numerosi nani. Qualunque sia la verità, i soldati del capitano Knud hanno dimostrato in più occasioni di poter cambiare il corso di una battaglia. Essi rifiutano però di essere integrati nell'armata di Tir-Nà-Bor, perché vogliono essere



42

comandati solo da un capo che condivida i loro ideali cavallereschi. Questo potrebbe succedere da qui a poco, poiché alcuni nani sono affascinati dai Khor d'Alphax e dalla loro consapevolezza della necessità di passare all'offensiva.

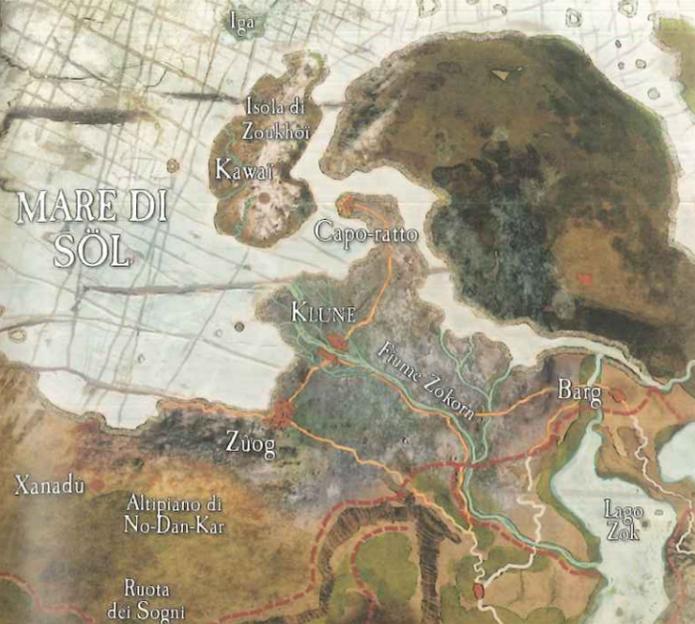
## I MECENATI

**Thorolf** è un guerriero-montagna dal carattere placido, ma che è meglio avere come amico. Egli è guardiano di un giacimento d'oro di grande purezza, ma anche dell'Ægis. Solo, a volte svantaggiato dalla sua grande taglia, egli offre minerali alle libere compagnie che accettano di aiutarlo nel suo compito. Quando i suoi sensi di Immortale lo preavvisano di un pericolo, invia in battaglia valorosi guerrieri nani in nome dell'Ægis. A volte fa ricorso a soldati per assicurare la sua stessa protezione, poiché il suo giacimento attira la cupidigia dei nemici di Tir-Nà-Bor.

**Tan-Kair**, da parte sua, ha impiegato numerose libere compagnie per missioni di spionaggio. Egli è cosciente di doversi informare su quel che succede al di fuori dell'Ægis se vuole difendere adeguatamente il suo popolo. L'inerzia della Repubblica lo costringe a ricorrere alle libere compagnie. I suoi atti rasantano l'insubordinazione e lo mettono in una situazione delicata. Tan-Kair impiega quindi solo capitani di fiducia e fa loro comprendere che il tradimento non è una scelta da prendere in considerazione.

Anche **Dankard** agisce nell'ombra. Questo termo-prete cerca di verificare l'esistenza di Uren, il dio delle forge, e ha scelto per questo la via della comparazione. Egli invia libere compagnie attraverso tutto Aarklash per studiare o rubare le invenzioni degli altri popoli. È convinto che anche nelle macchine syhar si nasconda l'essenza del dio delle forge. La maggior parte delle libere compagnie che supporta non conoscono questo suo scopo e non vi aderirebbero. Poco importa: Dankard è sicuro di sé!

## MARE DI SÖL



## I RATTI DI NO-DAN-KAR

**Totem:** Ratto

## LA CHIAMATA ALLE ARMI

I goblin affermano di aver inventato il concetto di libera compagnia. Anche se nessuno presta fede a questa affermazione, essa potrebbe rivelarsi esatta: i più giovani non stanno al loro posto, desiderosi come sono di dare prova di sé davanti agli occhi dei potenti di No-Dan-Kar. Ogni anno, giovani goblin si radunano attorno a un obiettivo più o meno balzano e partono alla ventura nella speranza di ottenere fama e fortuna. Molti non fanno più ritorno, ma le testimonianze dei rari sopravvissuti sono così eclatanti che la generazione seguente non può resistere al richiamo dell'avventura!

Questo fenomeno non riguarda solo i giovani goblin: gli ufficiali della Grande Accademia della Guerra e i sapienti che brulicano nelle città dell'Impero inventano continuamente nuove tecniche marziali o nuovi congegni che è poi necessario sperimentare. Sotto l'azione dei goblin, Aarklash si trasforma in un gigantesco campo di manovre in cui le invenzioni e le idee più bizzarre si accavallano. Tutto questo non sarebbe possibile senza compagnie di avventurieri ingegneri appositamente addestrati a maneggiare congegni tanto pericolosi per loro quanto per il nemico.

43

Tuttavia, non tutti i goblin si uniscono a una libera compagnia di loro spontanea volontà. Regolarmente, i clan espellono dai loro ranghi individui giudicati indegni o semplicemente molesti. Questi esiliati, che i membri del clan Üraken chiamano "ronin", hanno la tendenza a raggrupparsi per aumentare le loro possibilità di sopravvivenza. Alcune di queste libere compagnie diventano bande di briganti, altre unità mercenarie. Qualcuna, infine, va molto lontano dalle paludi per fondare una nuova colonia.

## REPUTAZIONE

A No-Dan-Kar, è il successo che paga. I giovani avventurieri e gli intrepidi ingegneri sono riveriti come esempi da seguire quando tornano vittoriosi dalle loro missioni, ma disprezzati come i più infetti scarafaggi se tornano con le pive nel sacco. Inoltre, essi guadagnano *de facto* il rispetto dei loro pari se ammassano abbastanza klù da comprarsi un titolo nobiliare. In questa dittatura del successo, i ronin sono sistematicamente rifiutati dai goblin più ricchi o più titolati. In compenso, essi divengono figure di eroi popolari per gli gnard e per tutti coloro che sbarcano il lunario nei bassifondi delle grandi città.

Gli altri popoli accolgono i goblin con sfiducia. Che siano avventurieri o perturbatori, i figli di Ratto finiscono sempre per causare problemi dovunque passino. Solo i mecenati che non hanno niente da perdere o che sono pronti a rischiare tutto fanno ricorso a queste compagnie. Costoro pensano che, se i goblin sono abitudinari del peggio, essi sono anche in grado di agire per il meglio, come dimostrato dalla loro adattabilità e ingegnosità.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## I SETTE SAMURAI

*A volte l'onore esige di perdere tutto.*

- Miyamoto Gobushi

I sette samurai sono la più celebre compagnia di ronin. Il loro capitano, **Miyamoto Gobushi**, era già famoso prima della formazione del gruppo; insegnava l'arte della guerra alla scuola Üraken. Caduto in disgrazia presso quest'ultimo per aver osato contraddirlo, Gobushi prese la strada accompagnato dai suoi più fedeli allievi.

Disonorato, si batte oggi accanto ad altri reietti di No-Dan-Kar per far regnare la giustizia e l'onore. Dichiarata fuorilegge dalle autorità imperiali, la libera compagnia subisce regolarmente pesantissime perdite, fortunatamente compensate dai reclutamenti procurati dalla nomea dei sette samurai.

## I RISCHIA-TUTTO

*La guerra è la più bella delle invenzioni.*  
- Glycérine

I Rischia-tutto sono un insieme eterogeneo di ingegneri, soldati e pirati provenienti da tutta No-Dan-Kar. Si sarebbero sciolti da un bel po' senza il pugno di ferro del capitano **Glycérine**. Questa vecchia goblin dal comportamento folle unisce in effetti un sicuro carisma e uno spirito creativo demoniaco. Ogni battaglia è fonte d'ispirazione per una nuova invenzione la cui sperimentazione provoca una nuova battaglia che costituisce una nuova fonte d'ispirazione... Questo circolo vizioso trascina la compagnia ai quattro angoli d'Aarklash e sembra che il viaggio sia lontano dalla sua fine.

## LA COMPAGNIA ATOMIUM

*Oggi, conquisteremo Aarklash!*  
- Capitano Atomium

La Compagnia Atomium raccoglie i discepoli del celebre **professor Atomium**, ora diventato capitano. Rinnegato dal suo clan, disprezzato dai suoi pari, Atomium ha deciso di conquistare il mondo per vendicarsi. I discepoli che lo hanno seguito sono i più devoti o i più stupidi tra coloro che studiavano nel suo laboratorio. Ciononostante, Atomium ha delle possibilità; come goblin mutante, dispone di un cervello ipertrofico e prolifico. Ogni mattina, si sveglia con un nuovo piano di conquista e perciò una nuova missione da portare a termine. Un giorno, egli trionferà!

## MECENATI

Il tristemente famoso **Yakúsa** (vedi *Cry Havoc*, vol. 7) impiega numerose libere compagnie in No-Dan-Kar. Confinato a Zoukhoi, utilizza questi gruppi per seminare zizzania nell'Impero e preparare il suo sbarco. Anche se preferisce utilizzare goblin per conservare una certa discrezione, non disdegna di ingaggiare compagnie di orchi o Wolfen quando è necessaria una notevole forza d'assalto. Alcuni di questi capitani non vengono remunerati, ma Yakúsa ha promesso loro sul suo onore una posizione elevata nel suo futuro impero di Zoukhoi.

Di fronte a questa minaccia, anche **Bazúka** ricorre alle libere compagnie. Ne dispiega alcune in tutto l'Impero per contrastare il suo più grande rivale, ma ne invia anche a Zoukhoi. Questi gruppi

devono raccogliere il massimo delle informazioni per permettere a Bazúka di stanare il suo nemico personale. Inoltre, Bazúka conta di utilizzare le libere compagnie per scovare i guerriglieri yakúsa una volta scatenate le ostilità sull'arcipelago rinnegato. Come la sua nemesi, egli preferisce ricorrere a goblin, affinché l'azione delle compagnie resti più discreta, ma impiega anche mercenari affiliati alla celebre gilda delle Lame.

Ben lontano da questo terribile scontro, **Gidzzit il Campanaro** continua la sua ricerca di conoscenze magiche. Avido di nuovi sortilegi, raccoglie più rapidamente che può indizi sulla localizzazione di pergamene o di grimori. Egli invia poi libere compagnie ai quattro angoli del continente per recuperare i preziosi scritti e riportarglieli. I capitani che impiega provengono da ogni luogo e raramente comprendono i moventi del loro mecenate. Inoltre, spesso tornano a mani vuote, tanto gli indizi di Gidzzit sono criptici o privi di fondamento. Ciononostante, a furia di tentativi e di missioni, il mago ha accumulato numerose pergamene e si è costruito una biblioteca assai invidiabile.



## I CORAGGIOSI DI BRAN-Ô-KOR

**Totem:** Sciacallo

### LA CHIAMATA ALLE ARMI

Gli orchi, nomadi sulle loro stesse terre, sono abituati a vivere all'addiaccio. Inoltre, sono stati geneticamente concepiti per resistere a qualsiasi tipo di clima. Tutto nella loro cultura e natura li destina a un'esistenza itinerante. Molti sono tuttavia ferocemente attaccati a Bran-Ô-Kor e sognano il giorno in cui la loro nazione sarà infine riconosciuta. Coloro che non condividono questo sogno formano una compagnia e cercano altrove l'avventura.

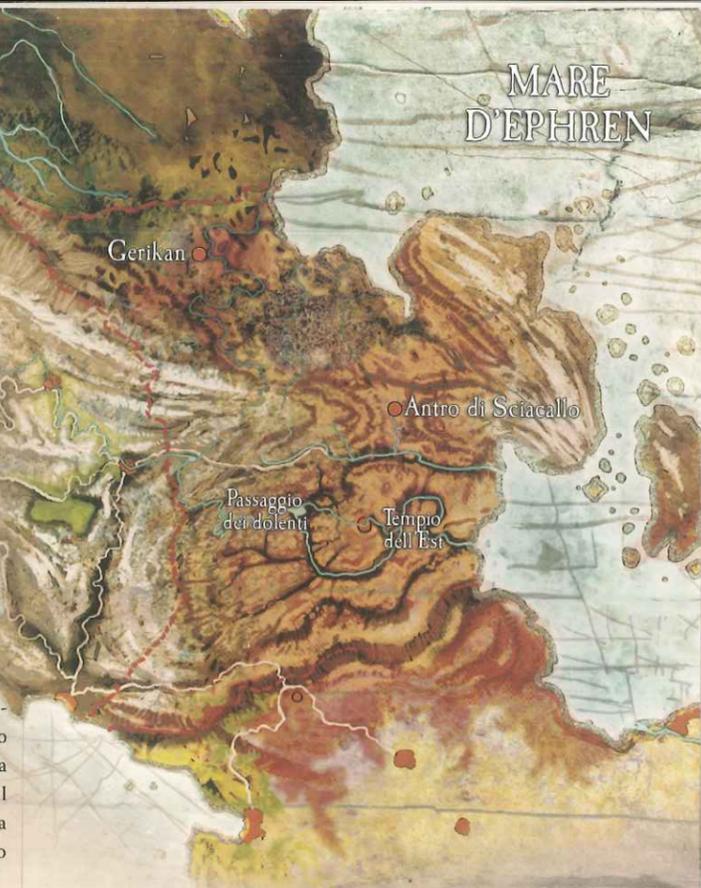
Alcune tribù di orchi diventano libere compagnie per necessità. La guerra o la malattia le ha decimate e i loro membri sono ormai solo una manciata. Esse possono allora assoggettarsi a un'altra tribù o conservare la propria dignità percorrendo il sentiero dell'avventura. La ferocezza spinge così alcuni orchi a diventare mercenari. Che siano guerrieri o battitori, essi sono generalmente famosi per la loro integrità ed efficacia.

La guerra fa parte della cultura degli orchi e del panorama di Bran-Ô-Kor. Alcune tribù tra le più aggressive conducono una guerriglia permanente contro gli invasori akkylanniani e syhar. Come il clan dei Battitori, alcune libere compagnie aspirano alla gloria lanciando attacchi al nemico sulle sue stesse terre. Queste compagnie si dedicano anche alla razzia a spese delle contrade vicine, in cerca d'equipaggiamento e di materiali rari.

I riti sacri degli *shaka* a volte ispirano loro delle visioni mistiche e delle profezie la cui interpretazione può portare alla creazione di compagnie. Queste rivestono un carattere sacro e ricevono missioni della più alta importanza. Gli *shaka* più vigorosi radunano una manciata di guerrieri e partono essi stessi per il lungo viaggio che il loro strano sogno ha motivato. Le vie dello Sciacallo e del coyatl sono impenetrabili...

### REPUTAZIONE

Gli orchi sono la "razza" più giovane d'Aarklash e non sono abbastanza numerosi per avere un'armata di professionisti. Ciascuno di loro è un guerriero e deve difendere i suoi prossimi, il suo clan e la sua patria. È per questo motivo che le compagnie di orchi, così pronte a porre le proprie forze al servizio degli altri e a lasciare il Bran-Ô-Kor, sono mal considerate dal loro stesso popolo. Questi combattenti possono unirsi ai propri fratelli in tempi di guerra, ma i loro capi, per quanto siano forti, non possono sedere nel consiglio dei mistici e dei *raik*.



La situazione è differente per le compagnie formate per iniziativa degli *shaka*. Queste possono attraversare liberamente i territori delle tribù e addirittura chiedere rinforzi per compiere la loro ricerca. Sfortuna, però, al capitano che si farà passare per un inviato degli *shaka* per ottenere ciò che desidera. Egli riceverà un castigo pari alla sua avidità, venendo abbandonato, mani e piedi legati, ai predatori dei canyon.

### COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

#### GLI AMOK D'ARUKORO

*Chiunque cercherà di incatenare gli Amok morirà come un cane.*  
- Kuan

Gli orchi sono famosi per la loro grande forza fisica. Quando hanno la sfortuna di cadere nelle mani del nemico, sono a volte ridotti in schiavitù. Gli Amok di Arukoro fanno parte di quelle compagnie la cui ragion d'essere è liberare i loro fratelli prigionieri. Condotti da **Kuan**, uno sterminatore Amok il cui clan è stato incatenato e affamato dai Syhar, gli Amok d'Arukoro non arretrano davanti a nulla pur di raggiungere i loro obiettivi. Sono così giunti fino a perpetrare un massacro nella fossa degli artigiani a Cadwallon, per liberare due dei loro catturati da trafficanti goblin.

## LA FRATELLANZA DEI NOVE MIRAGGI

*Dici che deliro? Ho visto il Rag'narok in volto e la bestia si nutrive di gente come te.*

- Lukorok

Niente aveva preparato **Lukorok** all'avventura quando, sotto lo sguardo attento del suo maestro, assunse del coyatl per la prima volta. Posseduto da un potente spirito, delirò per giorni ed ebbe nove visioni d'incubo riguardanti l'avvenire d'Aarklash alla fine del Rag'narok. Poco dopo il suo risveglio, il vigoroso maestro dei riti radunò la Fratellanza dei Nove Miraggi e intraprese una lunga ricerca di cui oggi nessuno conosce il vero scopo.

## I RAPACI DI SHALAKH

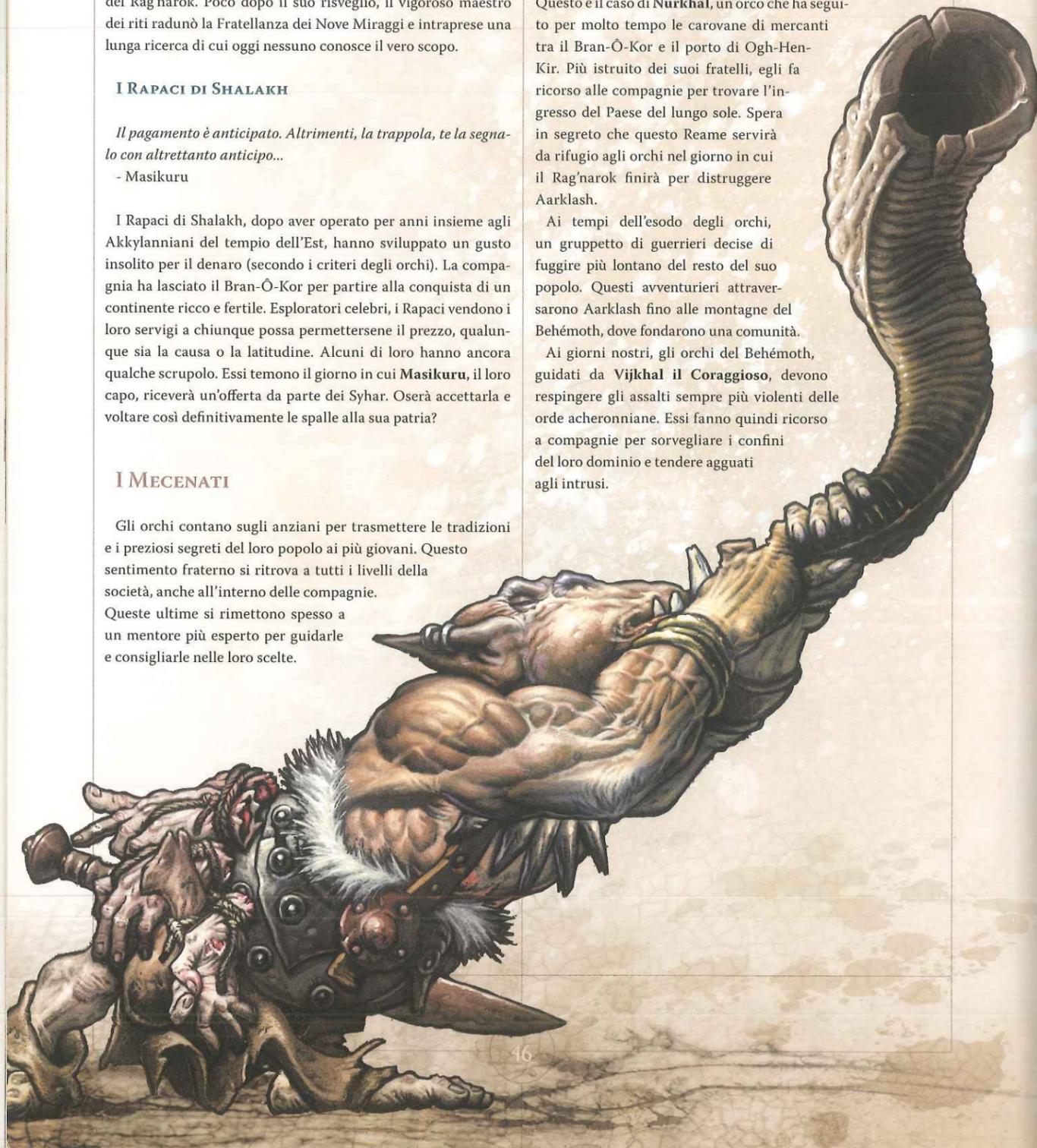
*Il pagamento è anticipato. Altrimenti, la trappola, te la segnalo con altrettanto anticipo...*

- Masikuru

I Rapaci di Shalakh, dopo aver operato per anni insieme agli Akkylanniani del tempio dell'Est, hanno sviluppato un gusto insolito per il denaro (secondo i criteri degli orchi). La compagnia ha lasciato il Bran-Ö-Kor per partire alla conquista di un continente ricco e fertile. Esploratori celebri, i Rapaci vendono i loro servizi a chiunque possa permettersene il prezzo, qualunque sia la causa o la latitudine. Alcuni di loro hanno ancora qualche scrupolo. Essi temono il giorno in cui **Masikuru**, il loro capo, riceverà un'offerta da parte dei Syhar. Oserà accettarla e voltare così definitivamente le spalle alla sua patria?

## I MECENATI

Gli orchi contano sugli anziani per trasmettere le tradizioni e i preziosi segreti del loro popolo ai più giovani. Questo sentimento fraterno si ritrova a tutti i livelli della società, anche all'interno delle compagnie. Queste ultime si rimettono spesso a un mentore più esperto per guidarle e consigliarle nelle loro scelte.



**Avangorok l'Inafferrabile**, simbolo della resistenza del popolo orco davanti ai suoi nemici e capo del clan dei Battitori, riceve spesso gruppi di giovani guerrieri desiderosi di seguire il suo esempio. Egli li invia verso i teatri d'operazione che vedono opporsi Akkylanniani e Syhar per compiere azioni di guerriglia: assassini, imboscate, sabotaggi, ecc.

Gli spiriti sciamanici degli orchi si muovono in una contrada onirica chiamata "Paese del lungo sole". Molti maghi istintivi pensano che questo dominio sia un reame magico soggetto a leggi insolite, forse persino un Reame incompleto.

Questo è il caso di **Nurkhal**, un orco che ha seguito per molto tempo le carovane di mercanti tra il Bran-Ö-Kor e il porto di Ogh-Hen-Kir. Più istruito dei suoi fratelli, egli fa ricorso alle compagnie per trovare l'ingresso del Paese del lungo sole. Spera in segreto che questo Reame servirà da rifugio agli orchi nel giorno in cui il Rag'narok finirà per distruggere Aarklash.

Ai tempi dell'esodo degli orchi, un gruppetto di guerrieri decise di fuggire più lontano del resto del suo popolo. Questi avventurieri attraversarono Aarklash fino alle montagne del Behémoth, dove fondarono una comunità.

Ai giorni nostri, gli orchi del Behémoth, guidati da **Vijkhal il Coraggioso**, devono respingere gli assalti sempre più violenti delle orde acheroniane. Essi fanno quindi ricorso a compagnie per sorvegliare i confini del loro dominio e tendere agguati agli intrusi.



## I FIGLI D'YLLIA

**Totem:** Lupo

## LA CHIAMATA ALLE ARMI

La società dei Wolfen, basata sulla muta e sul rapporto di dominanza, non è lontana dal ricordare quella delle libere compagnie. Queste due strutture sociali veicolano tuttavia valori molto differenti. La muta è una componente culturale basilare, mentre la compagnia possiede uno scopo preciso, al di là della propria sopravvivenza.

I Wolfen si dividono in due grandi categorie: i sedentari e i nomadi. I primi proteggono il territorio sul quale vivono; i secondi viaggiano di luogo in luogo, seguendo la selvaggina e il loro istinto. Gli alfa di alcune compagnie pensano che Aarklash nel suo insieme sia territorio di caccia dei Wolfen e disprezzano le frontiere. Prendono d'assalto le fortezze degli altri popoli per provare l'evidente superiorità delle loro credenze e nuocere all'Artigiano, lo spirito della civiltà, incarnazione di tutto ciò che è contrario alla natura.

La natura predatrice dei Wolfen li spinge all'aggressività quando sono troppo numerosi per condividere uno stesso protettorato. Per evitare inutili bagni di sangue, i più deboli (spesso giovani adulti), lasciano i dintorni e si mettono in cerca di altri territori di caccia. Alcuni sfidano capi muta o ritrovano antichi cerchi di pietre che i loro sciamani devono risvegliare nel corso di rituali molto pericolosi.

Le compagnie che possiedono un territorio e abbondante cacciagione consacrano più tempo ai misteri d'Yllia e utilizzano ponti di luna per visitare strani Reami. I membri di queste compagnie avventurose che tornano su Aarklash sono trasformati, toccati da un potere proveniente da un altro mondo. Portano con loro il metallo celeste a partire dal quale sono forgiate le zanne delle stelle, le armi sacre del loro popolo.

## REPUTAZIONE

I Wolfen fanno poca differenza tra una muta e una compagnia. Si tratta, ai loro occhi, di gruppi uniti da legami potenti e diretti da un capo.

Alcuni capi muta, assetati di dominio, tentano di sottomettere i capitani di compagnia per accrescere il proprio effettivo. Può anche succedere che un capitano carismatico raduni giovani reclute alla sua causa, privando così una muta di preziosi guerrieri. Alcune mute percepiscono quindi le compagnie come potenziali rivali e accordano loro il diritto di restare sulle proprie terre solo per il tempo necessario allo svolgimento di una missione.

Altre mute, più rare, vedono le compagnie come autentici motori della vita del loro popolo, coltivatori dei Sentieri del Destino, esploratori o messaggeri. Esse accordano loro ospitalità e non mancano mai di interrogarli a lungo sull'evoluzione del mondo.

## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## IL VENTO FOLGORANTE

*Un predatore deve imparare a cacciare da solo.*

- Valkaris

Le mute di Wolfen conoscono tutte **Valkaris** e la compagnia del Vento folgorante. Valkaris è un vagabondo esperto. L'ingegnosità delle sue trappole è pari solo alla pleora di storie meravigliose che egli racconta sui suoi viaggi.

Il suo lungo vagare lo ha spesso messo di fronte al caos che minaccia Aarklash. Assai preoccupato dal Rag'narok, prende con sé cacciatori e giovani guerrieri per prepararli a sopravvivere in un mondo che, secondo lui, potrebbe crollare in qualsiasi momento. La muta del Vento folgorante vaga perciò là dove apparirebbe più inaspettato, ai confini di Kallienne come nel deserto del Syharhalna.

Valkaris nasconde anche un segreto: è uno dei messaggeri del Primo nato, amante d'Yllia e padre dei Wolfen.

### I SENZA RIPOSO

*Che la tua morte sia senza riposo.*  
- Simgen

Un guardiano dei sepolcri ha il dovere di vegliare sulle tombe della muta e vendicare qualsiasi profanazione. Alcune mute non sono abbastanza numerose per assolvere a uno o all'altro di questi compiti in maniera adeguata e fanno ricorso ai Senza riposo. Guidato da **Simgen**, un guardiano dei sepolcri itinerante, questo gruppo di guerrieri dall'aspetto lugubre cerca i tesori rubati e punisce i razziatori di tombe.

I Senza riposo non accettano mai pagamenti quando si tratta di "liberare" un antico diventato zombi sotto l'influenza di un necromante.

Malgrado la sua devozione, Simgen è roso dal desiderio di apprendere di più sulle arti oscure. Sa che è proibito, ma resuscitare i morti gli permetterebbe di sollevare un'armata ed eviterebbe la perdita di valorosi guerrieri.

### GLI ORACOLI

*La runa non è la chiave del futuro, ma la prima pietra della strada che vi conduce.*  
- Tildarak

Sempre un maggior numero di Wolfen si stanca dei presagi sibillini d'Yllia e si unisce alla Progenie della devastazione. Altri adottano un atteggiamento altrettanto violento, ma più saggio: dirigono le loro azioni su obiettivi precisi. È questo il caso della compagnia degli Oracoli, comandata dal guardiano delle rune **Tildarak**. Quest'ultimo lancia le rune per seguire le tracce di avvenimenti presenti, passati e futuri. Con l'aiuto dei suoi compagni, sbrogia la matassa del Destino, risolve misteri apparentemente insolubili, colpisce i suoi nemici quando si credono al riparo e impedisce orribili tragedie.

### I MECENATI

I Wolfen possiedono una struttura tribale. Una muta incontra le altre solo durante cerimonie formali o per eventi eccezionali, per esempio quando devono unire i loro sforzi per respingere un esercito. Le compagnie Wolfen sono spesso patrocinate dalla loro stessa muta, o da un capomuta particolare.

Ci sono tuttavia delle eccezioni, come **Kassar il Fuggitivo**. Per il suo carattere ribelle e solitario, questo guerriero straordinario non resta mai a lungo nello stesso luogo. Le sue peregrinazioni lo mettono in rapporto con un gran numero di compagnie che egli non esita a contattare in caso di bisogno. Ricompensa i suoi compagni temporanei donando loro gemme di mana, pietre



preziose o altri oggetti di valore facili da trasportare. Chi riesce a conquistarsi la sua simpatia ottiene a volte il privilegio del suo insegnamento.

**Isakar l'Insonne** è anch'egli un'eccezione tra i mecenati delle compagnie Wolfen. La sua stretta relazione con i Keltois del clan Sessair fa di lui uno dei più ferventi partigiani di una certa tolleranza verso la civiltà. Secondo lui, la salvezza dei Wolfen passa attraverso la lotta contro le Tenebre e la presa di coscienza da parte degli umani dei danni che la proliferazione delle città arreca alle distese selvagge. Egli fa quindi ricorso a compagnie per svolgere missioni precise in cui la violenza deve essere accuratamente diretta.

**Kaëlliss il Silenzioso**, il principe daikinee della muta urlante di Cadwallon, nutre l'ambizione di radunare tutti i Wolfen e i Daikinee che errano sulle strade d'Aarklash. Egli sogna di dar loro un luogo in cui vivere: il circolo di pietre di Caer Laen, un tempo profanato dai divoratori di Vile-Tis. Kaëlliss fa appello a chiunque abbia la buona volontà di aiutarlo nella sua missione.

## I DISCEPOLI DELLA BESTIA

Totem: Iena

### LA CHIAMATA ALLE ARMI

I divoratori vivono senza fede né legge, secondo i loro istinti. Contrariamente ai loro fratelli rimasti fedeli a Yllia, non disprezzano né evitano le città in cui i loro vagabondaggi li conducono. La maggior parte delle volte, si installano senza cercare il conflitto, soddisfatti semplicemente di aver trovato una terra che li accolga. Sfortunatamente, il loro stile di vita e il loro desiderio di diffondere le rivelazioni della Bestia hanno la tendenza a provocare l'ostilità dei loro ospiti. Di fronte a questa minaccia, numerose bande prendono l'iniziativa e danno libero sfogo ai propri istinti più sanguinari. I loro orribili misfatti ostacolano gli sforzi delle bande che, stanche di essere cacciate come cani selvatici, cercano una terra in grado di accogliere i divoratori nel loro insieme.

Alcuni discepoli di Vile-Tis operano da soli, ma la gran parte si riunisce in compagnie. Il loro effettivo ancora debole, anche se in costante aumento, li obbliga a unirsi e proteggersi l'un l'altro. Non hanno scelta se devono sopravvivere alla collera degli dèi e alle rappresaglie provocate dalle loro razzie.

Queste compagnie, esperte di guerriglia e di operazioni d'esplorazione, predicano la libertà totale e vendono i loro servizi a chi corre il rischio di contattarli. I loro capitani reclutano qualunque emarginato dai talenti eterogenei.

I divoratori più pericolosi sono anche i più discreti: si consacrano interamente all'arte della guerra, come la può insegnare Vile-Tis ai suoi discepoli più zelanti. La loro esistenza non ha allora altro scopo che affrontare nemici sempre più pericolosi, perfezionare le loro tecniche e ottenere l'equilibrio perfetto tra l'istinto della belva e la scienza del combattimento. Le loro

compagnie sono il braccio armato della Bestia e agiscono in suo nome nel corso delle missioni più mortali.

### REPUTAZIONE

La reputazione individuale di una compagnia di divoratori è molto importante per il suo capitano. In un popolo presso il quale ogni forma d'autorità è rifiutata con violenza, solo il carisma e la nomea permettono a una compagnia di attirare le nuove reclute indispensabili alla realizzazione dei suoi obiettivi. Un capitano divoratore troppo autoritario o troppo pronto a cedere rischia di vedere i suoi compagni unirsi ai suoi rivali, se non finisce egli stesso con la gola tagliata.

Le compagnie di divoratori sono generalmente accolte con ostilità o sospetto dagli altri popoli, eccetto i loro alleati. Molte di esse sono dichiarate fuorilegge e cacciate dalle autorità, principalmente in Akkylannie, dove le rivelazioni della Bestia sono considerate imperdonabili insulti a Merin.

### COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

#### I PALADINI DELLA BESTIA

*Dove sono i vostri dèi protettori nell'ora in cui io vi massacro?*  
- Athros

Dall'istante in cui il suo spirito si è aperto alle verità della Bestia, **Athros** ha lanciato una terribile crociata. Questo carnivoro solca le strade dei pellegrinaggi, non in cerca di spiritualità, ma bensì per distruggere i luoghi sacri in cui si riuniscono i credenti. Alcuni divoratori, ispirati da questa missione tanto semplice, eppure tanto simbolica, si sono uniti a questo guerriero solitario a cui la morte non fa paura. Essi sono chiamati I Paladini della Bestia.

#### LE ZANNE DI FERRO

*Ti batti bene. Quale nome dovrò mettere sulla tua lapide?*  
- Balkanir

Molti divoratori vivono alla giornata, avendo come obiettivo della loro ricerca non un luogo o un individuo, ma un ideale che devono trovare in se stessi. Questo è il caso delle Zanne di Ferro, guidate dal Signore dei Massacri **Balkanir**. Questi divoratori si consacrano essenzialmente all'arte della guerra e vendono le proprie armi a chi può pagarle. Perfezionano la loro maestria del combattimento con scorrerie su mille campi di battaglia, pronti a prendere il comando il giorno in cui i divoratori si riuniranno in un'armata da apocalisse.



### LE IENE DELL'YNKARÒ

*Avvicinati, principessa, vediamo quanto è pronta a pagare la tua famiglia...*

- Corùn

Le Iene dell'Ynkarò sono essenzialmente composte da mezz'elfi attratti dalle promesse di fortuna del Rag'narok. Le nazioni investono mezzi considerevoli per le loro guerre e uno spirito scaltro può facilmente ricavarne profitto. Corùn e i suoi guerrieri attendono quindi la fine delle battaglie per attaccare i vincitori indeboliti. Essi raccolgono quindi i frutti della loro vergognosa vittoria, per poi fuggire verso altri orizzonti. Attaccano anche le carovane e non esitano a negoziare la vita dei prigionieri che catturano.

### I MECENATI

Una giovane compagnia di divoratori ha ogni interesse a viaggiare fino al territorio che va dalla foresta di Caer Maed alla piana delle Lacrime. Si tratta del dominio in cui vagano **Kalyar il Risvegliato** e la sua banda, tra i templari del Nord, i Sessair e i nani di Naël-Tarn. Kalyar, dotato di un spirito vivace e profondo conoscitore delle attività della regione, fa ricorso a compagnie per mantenere questo equilibrio di forze che gli permette di prosperare: rubare acciaio dei nani, tendere un'imboscata a una carovana akkylaniana o ancora depredare una colonia appena installata. Le compagnie possono conservare il bottino, a condizione di versarne una parte alla banda di Kalyar.

**Zeïren**, in quanto mercenario, fu il primo divoratore a battersi sul campo di battaglia. Anche se ora segue la propria ricerca, sono numerosi i capitani che prendono ancora contatto con lui per ricevere il suo aiuto in combattimento. Il divoratore trasmette allora il messaggio alle compagnie più vicine; tutto l'oro è degno di essere preso.

Zeïren e il suo compagno mezz'elfo **Scrupule** fanno ricorso a compagnie anche quando i loro talenti da soli non possono permettere loro di ottenere un obiettivo. I capitani fanno allora buon viso a cattivo gioco e sopportano il temperamento distruttore del messaggero di Vile-Tis nella speranza di entrare nelle sue grazie.

Le migliori compagnie hanno a volte il privilegio di incontrare **Styx, l'apostolo della Bestia**. L'inquietante divoratore nutre progetti di grande ampiezza e i cui scopi sono spesso impenetrabili. La ricchezza non ha alcuna importanza ai suoi occhi, anche se propone ricompense colossali a chiunque compirà le sue folli missioni. I capitani, tuttavia, sono meno interessati all'oro che alla benedizione di Styx. Il più potente profanatore d'Aarklash è in grado di procurare poteri sovrumani a coloro che si mostrano degni della Bestia.

## I GUARDIANI DI QUITHAYRAN

**Totem:** Scarabeo

### LA CHIAMATA ALLE ARMI

Per secoli i Daikinee non sono usciti da Quithayran. Ai giorni nostri, il Rag'narok suscita la curiosità di alcuni fra loro che decidono di lasciare le loro terre natali per riscoprire la Creazione. Per quanto intrepidi, essi sono abbastanza saggi da riconoscere che Aarklash pullula di pericoli. La prima tappa del loro viaggio consiste dunque nel trovare altri avventurieri che provino lo stesso desiderio e nel fondare una compagnia di viaggiatori.

Malgrado la lontananza, la maggior parte di queste compagnie restano fedeli a Laureken e non esitano a battersi nell'interesse della loro nazione. Altri perdono questo attaccamento a forza di frequentare gli altri popoli e scelgono di diventare mercenari.

Questi esploratori non sono i soli elfi a lasciare Quithayran. I Daikinee più vicini ai *fatati* sono sensibili ai problemi che questi esseri incontrano una volta su Aarklash. Alcuni non esitano a fondare una compagnia e attraversare il continente per dare man forte a un *fatato* in pericolo. La maggior parte di queste compagnie si trova prima o poi a Cadwallon. In effetti, nella Città dei ladri, alcuni ogre degustano *fatati* come altri sgranochierebbero un pasticcino.

Le femmine daikinee devono anche affrontare un problema grave. Colpite dalla maledizione di Scaëlin, esse muiono al momento del parto. Se la maggior parte di loro accetta questa fatalità per la salvezza del suo popolo, altre rifiutano di essere così sacrificate e fuggono dalla loro terra natale, inseguite dai loro sposi o fratelli. Le più astute o fortunate incontrano altre paria e formano compagnie. Esse possono anche resistere più

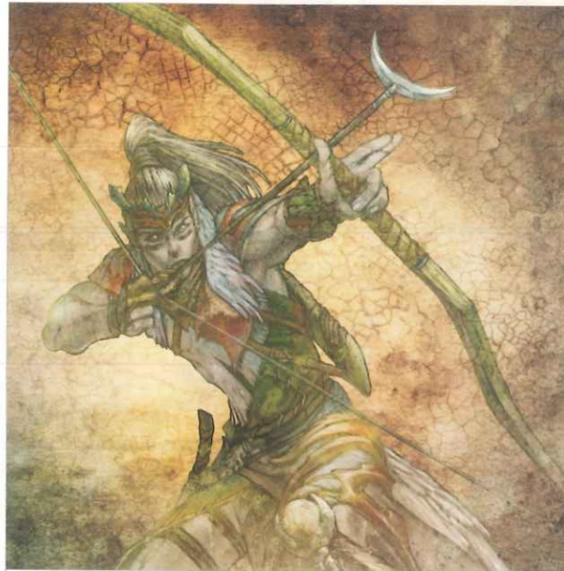
facilmente e più a lungo alle cacce che vengono organizzate per ritrovarle. Quelle che se la cavano accarezzano a volte il sogno di trovare l'amore tra gli uomini di un popolo diverso dal loro.

### REPUTAZIONE

Poiché il re Mneryl ha ufficialmente impegnato il popolo di Quithayran nel Rag'narok, i Daikinee accettano che un numero sempre più grande di loro lasci la foresta sacra. Per quanto riguarda le compagnie, sono dispiaciuti che esse non servano sotto lo stendardo reale, ma riconoscono una certa utilità al ruolo dei capitani. È viva in loro la memoria di coloro che partirono nella ricerca del dio dell'Alba nell'era della Rinascita e dell'aspetto benefico che può avere questa iniziativa. Così, un capitano sarà sempre ben accolto al suo ritorno, a meno che non abbia rifiutato le sue origini per diventare mercenario. In quanto alle donne che hanno rifiutato di sacrificarsi, questo ritorno non è nemmeno ipotizzabile. Esse sono inseguite come bestie e picchiate a sangue per il loro crimine.

Gli altri popoli, dal canto loro, hanno verso le compagnie daikinee lo stesso atteggiamento che hanno verso il popolo di Quithayran in generale: un misto di fascino, curiosità e diffidenza. Ben pochi mortali conoscono i Daikinee e la vista di questi guerrieri dalle armature vegetali e dalle armi esotiche può preoccupare anche un veterano.





## COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

## LE VEDETTE DELL'ALBA

*Ogni male ha il suo rimedio.*  
- Lymaëlle

Le vedette dell'Alba sono formate da maschi e femmine daikinee convinti che esista un rimedio alla maledizione di Scaëlin. Condotti da una sentinella esperta, Lymaëlle, questi soldati battono Aarklash in cerca di una qualsiasi soluzione. Che si tratti di una pianta degli orchidi, di una benedizione della Luce o di un processo alchemico, non arretreranno davanti a nulla. In effetti, si ricordano dell'inganno proposto molto tempo fa dai Syhar e ipotizzano che questo contenesse una parte di verità. La compagnia conduce quindi l'indagine e combatte quando il suo interlocutore resta sordo alla sofferenza del popolo di Quithayran.

## I SALVATORI

*Nutrire Aarklash con la mia forza vitale, sì. Nutrire gli ogre, no!*  
- Naryela

Risultato di una fusione tra due compagnie quasi decimate di elfi e di fatati, essa veglia su queste ultime e lotta contro la loro eliminazione a Cadwallon. Lo stesso capitano Naryela è un fatato sfuggito a malapena alla morte. Sotto un aspetto infantile cova un terribile odio per gli ogre e per coloro che organizzano il massacro del suo popolo. Oltre a questa vendetta, i salvatori organizzano l'esodo dei fatati da Cadwallon verso la foresta di smeraldo. Per ora, questa libera compagnia non è stata dichiarata fuorilegge dal Duca, anche se il conflitto con le gilde o le leghe è inevitabile.

## LA COMPAGNIA DI LARÖNN

*L'armonia con le forze naturali non esclude il saper negoziare un buon prezzo.*

- Lorentys

Non tutti i Daikinee sono esseri mistici impregnati d'onirismo. A contatto con altri popoli, alcuni sviluppano un pragmatismo e un senso del commercio in tutto e per tutto umani. Così, i mercenari della Compagnia di Larönn praticano abitualmente il commercio. Agli ordini del capitano Lorentys, essi vagano per Quithayran alla ricerca di specie animali o vegetali rare, che rivendono a peso d'oro nel porto d'Indatté. Quando manca la mercanzia, badano alla sicurezza dei convogli marittimi o terrestri e servono da intermediari con le autorità di Laureken. Anche se sono motivati dal profitto, conservano un certo rispetto per la foresta sacra e non sono stati ufficialmente dichiarati paria.

## MECENATI

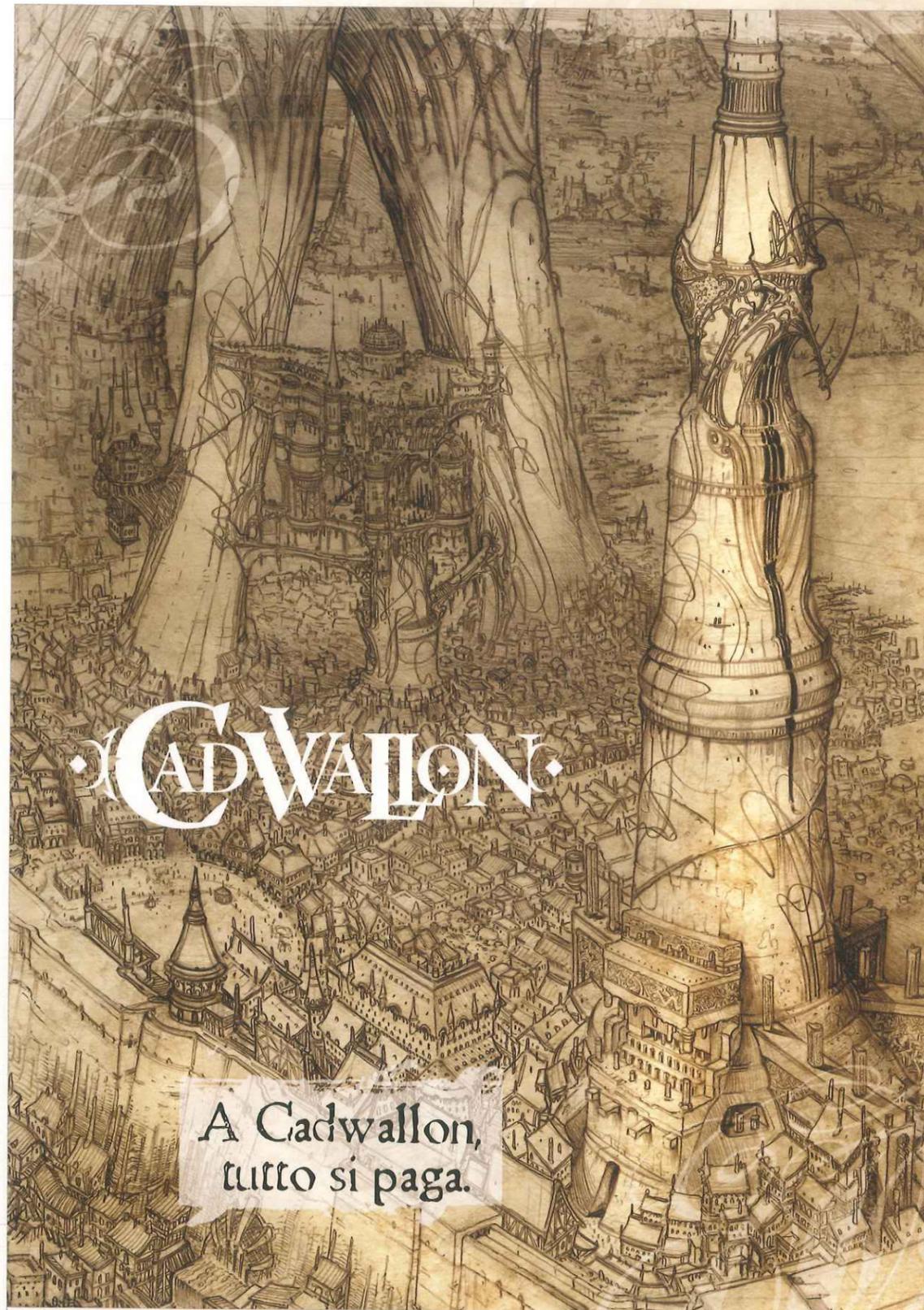
Mastro Sulandryl è un potente mago di Laureken in particolare armonia con le forze naturali d'Aarklash. Abituato a proteggere l'equilibrio magico della Creazione molto prima dell'ingresso del suo popolo nel Rag'narok, mantiene una rete di compagnie che opera per suo conto attraverso il continente. Così, al minimo presagio, ne invia una per provvedere alla necessità (liberare o imprigionare un elementale, aprire o chiudere un portale, ecc.). Sulandryl impiega compagnie daikinee o straniere, a favore o contro i ducati cadwé.

Nel cuore della foresta sacra, Éländir è inquieto per i Daikinee da quando questi hanno deciso di partecipare al Rag'narok. Le radici di questo vecchio fatato sono così profonde da impedirgli di muoversi: egli deve dunque ricorrere alle compagnie per tenersi informato sul Rag'narok. Quando le notizie gli sembrano troppo inquietanti, egli invia messaggeri alla corte di re Mneryl. Sfortunatamente, il suo consiglio non è sempre sufficiente a provocare un intervento reale; egli deve allora provvedere da sé a inviare una compagnia per risolvere la crisi. Éländir impiega principalmente capitani daikinee e Wolfen.

Maërieth possiede numerosi negozietti a Indatté. Ella combatte da tempo perché i Daikinee si aprano verso l'esterno, se non altro per trovare un rimedio alla maledizione che affligge le loro donne. Ella usa tutta la sua influenza per non dover partorire.

Maërieth ha creduto di vedere un segno nella dichiarazione di guerra di re Mneryl e ha lanciato una vasta operazione commerciale. Di conseguenza, ella paga numerose compagnie per proteggere convogli e installare mercati ovunque su Aarklash. Più che mai, è convinta che la salvezza del suo popolo verrà dall'esterno di Quithayran.





## LE GilDE DI CADWALLON

### LA CHIAMATA ALLE ARMI

Le gilde di Cadwallon dispongono di numerose istituzioni per proteggere i loro interessi all'interno della città. Al di fuori delle mura, però, esse devono affidarsi ai loro alleati commerciali e militari. A volte, questo non basta. L'invio di truppe all'esterno della città è disapprovato dal Duca poiché mette in causa il carattere franco della città. Questo non disturba le gilde, che applicano la politica del "se non mi vedi, non mi prendi".

Quando una gilda deve regolare da sé i suoi problemi, forma una compagnia e l'invia in missione. Se il capitano si mostra abbastanza competente, la compagnia diventa permanente e serve gli interessi della gilda ai quattro angoli del continente. La gilda dei Nocchieri e la gilda delle Lame sono abituate alla cosa, poiché la loro attività implica relazioni con le nazioni d'Aarklash.

Indipendentemente dalle direttive delle gilde, i commercianti e gli artigiani prendono a volte l'iniziativa di fondare la loro compagnia. Anch'essi hanno bisogno di proteggere i loro interessi al di fuori di Cadwallon (proteggere i loro convogli, i loro rappresentanti, ecc.). Infine, anche se la negoziazione di trattati commerciali è di principio compito delle gilde, capita che alcuni commercianti intraprendenti negozino essi stessi i loro contratti esteri. I Ladri, relativamente liberi nelle loro azioni, sono tra i primi a prendersi questa libertà.

Alcuni negozianti spingono questa logica ancor più lontano e utilizzano le compagnie per sfuggire alle tasse prelevate dalle loro gilde. Sotto la copertura di un convoglio mercantile, partono per un'autentica impresa commerciale. E quando pretendono di aver "resistito" all'attacco di un brigante, dissimulano in realtà il saccheggio in piena regola di un concorrente. Le compagnie al servizio di questi negozianti vivono un'esistenza doppiamente illegale - dal punto di vista del duca e da quello delle gilde -, ma doppiamente proficua.

### REPUTAZIONE

A Cadwallon la reputazione delle libere compagnie è bivalente. Lo spirito della libera impresa è fortemente incoraggiato dalle gilde e la formazione di una compagnia è generalmente vista come un'iniziativa proficua. Ciononostante, le libere compagnie costituiscono un metodo d'evasione fiscale. Orbene, se le gilde prestano attenzione a qualcosa, è proprio ai loro libri contabili. Pubblicamente, quindi, le compagnie cadwë sono incoraggiate e benvenute. Nelle alcove delle gilde, però, ognuna delle loro missioni è oggetto d'inchiesta e gli imbroglioni sono spietatamente "sanzionati".

Oltre le mura della città, le compagnie di Cadwallon sono



piuttosto ben accolte. La professionalità delle gilde non ha bisogno di dimostrazioni e la loro volontà di preservare una buona reputazione le incoraggia a sorvegliare i loro capitani. I potenziali datori di lavoro sono dunque rassicurati. Lo stesso vale per le autorità, poiché l'attività di una gilda in un paese è spesso oggetto di un trattato che definisce chiaramente diritti e doveri.

I soli a diffidare apertamente delle gilde sono proprio quei Cadwë fieri di essere liberi e che guardano con diffidenza i propri concittadini che si impegnano corpo e anima nel Rag'narok. Fortunatamente per loro, i franchi confederati (vedi *Cadwallon*) vegliano perché le iniziative delle gilde non mettano in pericolo la Città franca.

### COMPAGNIE E CAPITANI CELEBRI

#### GLI ARCHITETTI INVISIBILI

*La morale è una costruzione umana come le altre.*  
- Korales

Gli Architetti invisibili sorvegliano le attività delle altre gilde. Questi combattenti, provenienti dalla gilda degli Architetti, sono tanto pensatori quanto soldati e hanno a cuore la sorveglianza dell'etica dei loro confratelli. Il capitano **Korales** è un vecchio ufficiale d'artiglieria compenetrato degli ideali morali ed esoterici della gilda. Egli ispira i suoi uomini con ferventi discorsi, anche nel cuore della battaglia.



### LA CACCIA D'ASSI

*Noi abbiamo più di un asso nella nostra manica. Ventidue, per essere precisi.*

- Shalandra

Condotta da una Syhar, **Shalandra**, la Caccia d'assi percorre Aarklash alla ricerca dei tarocchi di Vanius. Operante per conto della gilda dei Cartomanti, questa compagnia deve localizzare tutte le carte e identificare gli individui che esse rappresentano. Ufficialmente, Shalandra non ha ricevuto l'ordine di appropriarsi delle carte magiche, ma le voci dicono il contrario.

### GLI INGANNA-MORTE

*La morte è una signora molto accomodante.*

- Gornyr

Secondo i punti di vista, gli Inganna-morte rappresentano il meglio o il peggio della gilda delle Lame. Questa affida agli ogre e agli uomini del buttafuoco **Gornyr** missioni ritenute così pericolose che è certo che qualche mercenario non tornerà vivo. Tuttavia, ogni volta, gli Inganna-morte ritornano. Non tutti, ma abbastanza perché la compagnia perduri.

### I TRASPORTATORI DELL'OMBRA

*La via più breve non sempre è la più rapida.*

- Anselis

I Trasportatori dell'ombra sono Nocchieri specializzati nel contrabbando di prodotti altamente illegali: schiavi, cloni, grimori achéroniani, gemme, artefatti ofidiani... Questi soldati sono esperti del sotterfugio. Tuttavia, quando la discrezione non basta, sono pronti a caricare.

Il capitano **Anselis** si vanta di essere un tiratore senza pari, e non esita a esibire nuovi trofei di guerra.

### GLI ESATTORI

*La buona contabilità fa i buoni amici.*

- Harkol

Quando le lettere di richiesta e le missive degli avvocati non bastano più, le gilde di Cadwallon sanno tutte di poter fare ricorso agli Esattori. Questa compagnia della gilda degli Orefici è in grado di recuperare fondi all'altro capo d'Aarklash o nel buco più profondo della città. Unendo talento di negoziatore e capacità guerriera, il capitano **Harkol** e i suoi soldati ottengono sempre il pagamento, anche se questo deve essere effettuato in natura.

### LA COMPAGNIA DELLE CENERI

*Ho una notizia buona e una cattiva...*

- Nessalia

L'identità del gran maestro degli Usurai non è un segreto per nessuno. Sophet Drahas non si contenta, però, di dirigere solo questa gilda; amministra anche il suo feudo di Taer Haez. Inoltre, deve mantenere il proprio rango nella società achéroniana. Non possedendo il dono dell'ubiquità, fa regolarmente ricorso alla Compagnia delle ceneri. **Nessalia**, giovane capitana achéroniana versata nella necromanzia, si è circondata di Usurai intrepidi che portano ovunque la parola del loro signore, e la fanno a volte rispettare con le armi.

### LA COMPAGNIA SÖL

*Vedo un atto di magia, non un atto di forza.*

- Söl

La gilda dei Ladri ha fatto del furto un'autentica disciplina artistica. Uno dei maestri di questa altri non è che **Söl**, un vecchio pirata dal passato complesso. Quest'uomo con il nome di un oceano avrebbe potuto diventare gran maestro, ma ha preferito approfondire la sua arte piuttosto che darsi alla politica. Ha quindi formato la Compagnia Söl, che raduna i migliori borseggiatori di Cadwallon. Nessuna camera blindata può resistere alle dita di *fata* di questi combattenti.

### MECENATI

**Myros Doghân**, oscuro signore delle grandi acciaierie (vedi *Cry Havoc*, vol. 3), impiega compagnie (affiliate o no alla sua gilda) per sfamare le sue ambizioni politiche. Desideroso di diventare il prossimo gran maestro della gilda degli Architetti, organizza colpi di mano e imboscate per minare il potere di **Aëhallyn** e dimostrarne l'incapacità di dirigere la gilda.

**Élisandre d'Orval** è una cartomante emerita, al punto che intravede tutto il potenziale della magia dei tarocchi, molto più dei suoi confratelli. Ella è giunta alla conclusione che questo potere deve restare appannaggio di pochi... e soprattutto suo. Ha fatto quindi ricorso a compagnie per evitare la proliferazione dei cartomanti su Aarklash. Ella ordina ai capitani di eliminare i maghi fastidiosi o, al contrario, di reclutarli con la forza.

Più che un'arte, la guerra è un'autentica etica di vita. O almeno, questo è quello di cui è convinto il comandante **Arthus**, che tutto il mondo conosce come "il Comandante". Questo vecchio coscritto d'Akylannie esiliato a Cadwallon è certo che la guerra sia dispensatrice di valori morali, che sollevi l'uomo al di sopra della sua natura bestiale. Invia dunque compagnie ai quattro angoli d'Aarklash per formare unità con quest'etica. Gli stupefacenti risultati di questi insegnamenti sulla morale delle truppe dissipano il ridicolo che circonda le idee del comandante.



**Cadwë** di nascita, figlia di pirati, **Marienna** ha vagato in Aarklash per tutta la sua vita. Ha ormai l'età per essere nonna e desidera vincere un male che la ha tormentata per lunghi anni: la mappa d'Aarklash è sbagliata. Ella invia perciò compagnie in tutto il continente per raccogliere dati affidabili. Marienna spera che tra il numero di compagnie coinvolte e la sua conoscenza della cartografia, Aarklash possa ritrovare il suo vero volto.

**Baryum**, da parte sua, è uno degli scriba degli Orefici. I libri contabili maneggiati da questo goblin risultano tra i possedimenti più preziosi della gilda. Ora, uno di essi manca. Se ciò arrivasse alle orecchie del gran maestro, Baryum verrebbe cancellato dalla faccia della terra. Egli assume quindi compagnie (stornando fondi della gilda) per ritrovare il prezioso volume.

Gli Usurai e i Ladri sono impegnati in una terribile guerra per il controllo della criminalità cadwë. Ovviamente, la milizia e il Duca mal vedono questo spargimento di sangue. Per evitare di finire nella prigione dei Diecimila passi, **Élöwen** impiega compagnie venute da ogni parte d'Aarklash e le invia contro i Ladri. Attacchi di convogli, assassini, l'usuraio si permette qualsiasi cosa per mezzo delle compagnie.

Lontano da queste dispute, **Voltran** si dedica meticolosamente al suo compito: prelevare la Tassa sul Furto Compiuto. Questo prelievo, chiave di volta della Gilda dei Ladri, causa molti problemi. Convinto che anche i suoi collaboratori più stretti stornino fondi, Voltran ha deciso di ricorrere al servizio di compagnie indipendenti, cadwë o non. Queste hanno la missione di sorvegliare gli esattori e di neutralizzare quelli che derubano la gilda.



## CAPITOLO 2 SULLA VIA DELLA GLORIA

*Da oltre un secolo, l'ordine delle valchirie d'Alaban è in disgrazia. Sofia van Orden, pizia d'Azël, non ha mai potuto sopportare il peso di quest'onta. Con sua sorella e due valchirie che condividono le sue idee, ha fondato la sorellanza della Chimera. Le giovani donne hanno lasciato il loro ordine per viaggiare attraverso le baronie e ispirare il popolo d'Alaban con le loro sublimi gesta d'arme.*

*Segretamente, esse sperano che un giorno le loro imprese riporteranno gloria e onore all'ordine delle valchirie. Questa devozione e questa sincerità hanno commosso due paladini che si sono uniti alle sorelle guerriere. Uno di loro, Otto van Helm, onora la tradizione dell'amor cortese facendo la corte a Valéria van Orden, sorella minore di Sofia*

Al momento di costituire una compagnia, ciascun giocatore dispone di 125 punti nomea, di 50 punti risorse e di 90 punti esperienza che gli serviranno per reclutare i suoi primi soldati, acquisire i loro attributi e dar loro un'esperienza preliminare. I soldati all'origine di una compagnia sono la maggior parte delle volte guerrieri esperti. Durante i combattimenti, alcuni di essi possono guadagnare uno status e una potenza degni di un Personaggio.

La formazione di una compagnia comporta alcune tappe il cui ordine deve essere rispettato:

1. "O Capitano, mio capitano", per scegliere un capitano;
2. "Compagnia... Saluto!", ovvero come reclutare soldati;
3. "Abbiamo visto ben altro", o come attribuire e utilizzare i primi punti esperienza;
4. "Capitano! Ci serve equipaggiamento...", ovvero come acquisire attributi.

### CHI PUÒ DIVENTARE MEMBRO DI UNA COMPAGNIA?

Qualsiasi tipo di combattente può diventare membro di una compagnia, con tre eccezioni: i Personaggi, gli Elementali e gli Immortali.

#### PERSONAGGI INCARNATI

Gli Incarnati sono unici. Essi perseguono scopi personali e non intervengono senza una buona ragione.

Per questo motivo, non possono essere reclutati in una libera compagnia, né al momento della sua formazione, né nel corso di ulteriori reclutamenti. Tuttavia è possibile ricorrere ai loro servizi in circostanze eccezionali.

Inoltre, i soldati possono acquisire lo status di campioni durante la loro evoluzione. I campioni possono essere dotati di artefatti e colpiti dagli effetti normalmente riservati ai Personaggi.

#### ELEMENTALI E IMMORTALI

I legami che uniscono gli Elementali e gli Immortali ai loro evocatori non sono forti quanto quelli che asserviscono i Famigli e sono, di conseguenza, più effimeri.

Gli Elementali e gli Immortali non possono essere reclutati come membri a pieno titolo di una compagnia. Invece, una compagnia può ricorrere a essi nello stesso modo in cui è possibile comprare i servizi dei Mercenari.

**Eccezione:** Gli Immortali il cui rango menzioni un popolo particolare, come i guerrieri montagna di Tir-Nà-Bor, possono unirsi a una compagnia di quel popolo come soldati.

<sup>(1)</sup>: Questo bonus non si applica se l'abilità "Comando/X" è limitata a un certo tipo di truppe (per esempio, il comando di Cypher Lukhan, che si applica solo ai guerrieri Kératis).

## I/ O CAPITANO MIO CAPITANO

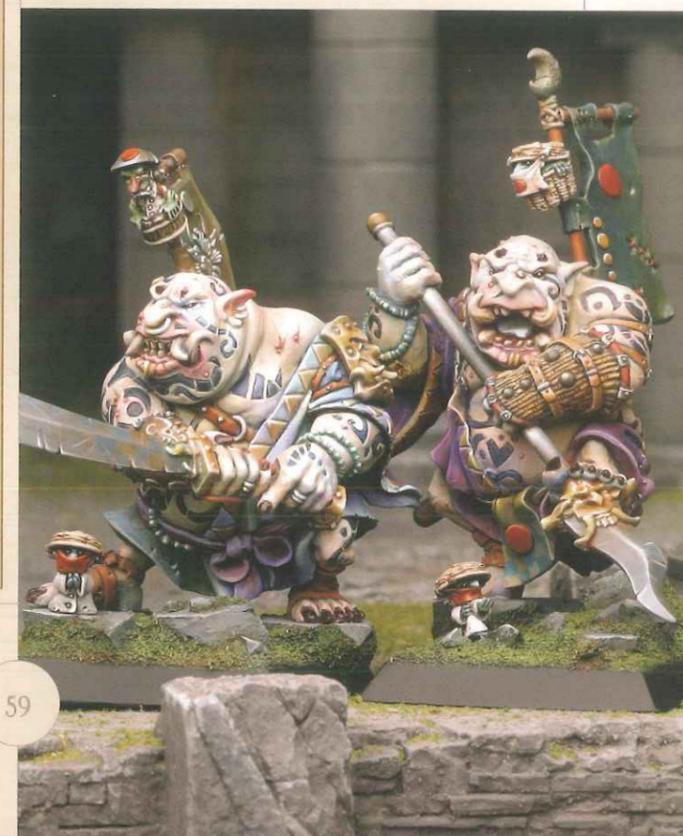
La creazione di una libera compagnia comincia sempre con la scelta di una miniatura non-Personaggio che sarà immediatamente promossa capitano. Tutti i combattenti, possono rivestire questo ruolo, a eccezione di quelli menzionati qui di seguito.

- I combattenti privi di DIS (ovvero "DIS: -"), a meno che non dispongano di un valore di POT o di un'aura di fede o dell'abilità "Comando/X";
  - I musicisti e i porta-stendardo;
  - Una macchina da guerra dotata di un valore di peso (come il carro blindato di Tir-Nà-Bor);
  - Un Famiglio.
- Il valore del capitano è il primo a sommarsi a quello della compagnia.

**Esempio:** Un maestro dei riti Sciacallo è designato per essere il capitano di una compagnia di orchi di Bran-Ô-Kor. Poiché il suo valore è 32, il valore della compagnia è 32. Dal momento che la nomea della compagnia è 125, è ancora possibile arruolare soldati per un valore massimo di 93 (125 - 32).

La scelta del capitano condiziona il popolo d'origine e l'eventuale fazione della compagnia, oltre al suo effettivo massimo (vedi pag. 60). È meglio evitare di designare un capitano di rango "Irregolare" o "Regolare", poiché la compagnia rischierebbe di raggiungere molto rapidamente il suo limite d'effettivo.

Se il capitano e/o il luogotenente hanno l'abilità "Comando/X", la compagnia beneficia inoltre di un bonus <sup>(1)</sup> all'effettivo massimo.



Le cifre riportate nella tabella seguente indicano il numero massimo di soldati che possono essere scritti sul foglio della compagnia, incluso il capitano.

**Esempio:** Una compagnia, comandata da un capitano Elite dotato di Comando/10 e con un luogotenente Veterano, dispone di un effettivo massimo di  $9+2+1 = 12$ .

CAPITANO, LUOGOTENENTE ED EFFETTIVO MASSIMO		
RANGO	EFFETTIVO MASSIMO PER IL CAPITANO	BONUS ALL'EFFETTIVO PER IL LUOGOTENENTE
Creatura Irregolare	5	-
Regolare		
Veterano	7	+ 1
Iniziato		
Devoto	9	+ 1
Speciale Elite		
Adepto	11	+ 2
Zelota		
Leggenda Vivente		
Maestro	13	+ 4
Decano		
Alleato Maggiore		
Virtuoso	15	+ 5
Avatar		

**Bonus all'effettivo massimo dovuto a Comando/X:**  
**Capitano:** + 2  
**Luogotenente:** + 1

**Nota:** Anche se non è obbligato a usare tutti i suoi attributi durante una missione, un combattente beneficia sempre dei loro effetti tra una battaglia e l'altra. Per questo motivo, se il capitano (o il luogotenente) beneficia di Comando/X in virtù di un attributo, la compagnia beneficia del corrispondente bonus d'effettivo.

#### • CASO PARTICOLARE: RINFORZI •

Tutti i soldati dotati di Rinforzi o che l'acquisiscono grazie a un effetto di gioco beneficiano invece di Istinto di sopravvivenza. Questa modifica è considerata stampata sulla loro carta di riferimento.

Se il combattente disponeva già di Istinto di sopravvivenza, beneficia di un +1 al risultato finale dei suoi tiri riguardanti questa abilità.



#### • NUOVO STATUS: CAMPIONE •

I Personaggi non possono essere integrati in una compagnia, se non come combattenti occasionali. In compenso, le regole sulle libere compagnie introducono lo status di campione. Questo status si guadagna normalmente quando un soldato ha accumulato una certa quantità di punti esperienza. Inoltre, quando viene designato il capitano della compagnia, questi acquisisce automaticamente il titolo di campione.

Un campione può essere dotato di artefatti allo stesso modo di un Personaggio.

**Attenzione!** Questa promozione gratuita del capitano allo status di campione ha luogo solamente al momento della formazione della compagnia. Può succedere che una compagnia cambi capitano durante la sua evoluzione. In questo caso, il nuovo capitano non diventa automaticamente campione.

Un campione può essere bersaglio di tutti gli effetti normalmente riservati ai Personaggi. Tuttavia, questo status particolare non conferisce al combattente le altre abilità e capacità speciali proprie dei Personaggi (Contrattacco, Colpo da maestro, ecc.). Queste abilità si acquisiscono con i punti esperienza.

Le capacità "Solo/X" riservate ai Personaggi possono essere acquisite dai campioni.

#### • SCOMPARSA DEL CAPITANO •

Quando il capitano di una compagnia viene ucciso, sono possibili due eventualità.

**Se la compagnia ha un luogotenente tra i suoi ranghi,** questo soldato può immediatamente essere designato come nuovo capitano. Perde il ruolo di luogotenente e riveste quello di capitano.

**Se non c'è alcun luogotenente,** la compagnia subisce certe penalità fino a che un soldato non accede al ruolo di luogotenente e viene designato come capitano:

- Durante una missione, i soldati subiscono un -1 al risultato finale di tutti i loro test di Disciplina, inclusi i loro tiri di tattica;
- Una compagnia senza capitano non può reclutare alcun nuovo membro.

#### DESTITUZIONE DEL CAPITANO

È possibile destituire il capitano per sostituirlo con il luogotenente dopo la fase 3.

Il capitano degradato è prontamente rimpiazzato dal luogotenente che perde quindi il suo precedente ruolo. Non è possibile destituire il capitano se non c'è alcun luogotenente nella compagnia.

Esiste il rischio che il capitano reagisca male a questa retrocessione.

Quando un capitano viene destituito, il giocatore lancia 1d6:

Il capitano degradato lascia immediatamente la compagnia.  
 Il capitano resta nella compagnia, ma perde due punti di Disciplina (fino a un minimo di DIS 0), oltre all'abilità "Comando/X" se la possiede (a meno che essa non sia legata a un attributo diverso dallo scettro dell'autorità).

Da  a  Il capitano resta nella sua compagnia senza subire penalità.

Se il capitano destituito possiede uno scettro dell'autorità, questo passa immediatamente al nuovo capitano. Se quest'ultimo possiede già l'abilità "Comando/X", l'attributo non ha alcun effetto.

**Nota:** Quando in una compagnia già esistente viene nominato un nuovo capitano, questi non guadagna lo status di campione. Il capitano destituito conserva invece questo status.

#### CAMBIAMENTO DI CAPITANO ED EFFETTIVO

Se l'effettivo della compagnia è superiore al massimo autorizzato dopo il cambiamento di capitano, i soldati in eccesso non vengono esclusi. Tuttavia, non è possibile arruolare alcun nuovo soldato fino a quando l'effettivo massimo non sia superiore all'effettivo attuale.

## 2/ COMPAGNIA... SALUTO!

La libera compagnia esiste perché ha un capitano. Quest'ultimo non partirà solo in missione. Per questo motivo, egli deve reclutare soldati. La maggior parte delle volte, si tratta di combattenti provenienti dal suo esercito di riferimento o dai loro Alleati. Le libere compagnie vivono avventure emozionanti e non è raro che attirino Senza patria o Mercenari.

#### AFFILIAZIONE DEI SOLDATI

Il popolo al quale il capitano appartiene determina quello della sua compagnia. Gli altri soldati possono poi essere scelti tra i combattenti del suo stesso popolo o tra i Mercenari, i Senza patria e i popoli Alleati, conformemente alle vie d'Alleanza (vedi *Confrontation 3*, pag. 127).

#### ALLEATI, MERCENARI E SENZA PATRIA

Per quel che concerne la gestione delle compagnie, i Senza patria e i Mercenari sono considerati Alleati.

Le regole relative alle limitazioni degli Alleati, dei Mercenari e dei Senza patria sono differenti da quelle presenti nella terza

edizione di *Confrontation*. In una libera compagnia, questa limitazione è in funzione dell'effettivo della compagnia e non del suo valore. Il numero di Alleati, di Mercenari e di Senza patria in una libera compagnia non può essere superiore a un soldato su quattro.

Se questa proporzione è superata in seguito all'allontanamento o alla morte di uno o più soldati, gli Alleati, i Mercenari e i Senza patria in eccesso non lasciano la compagnia, ma questa non può arruolare altri finché il suo effettivo non lo permette nuovamente.

**Esempio:** Una compagnia il cui effettivo attuale è di tredici membri può contare fino a tre alleati. Se ne comprende già tre e il suo effettivo scende a undici o meno, potrebbe normalmente contarne solo due. I tre Alleati restano in ogni caso nella compagnia, ma questa non può arruolare un quarto prima che il suo effettivo attuale raggiunga quindici membri. Il nuovo Alleato sarà allora considerato la sedicesima recluta della compagnia, il che permetterà a quest'ultima di comprendere fino a quattro Alleati.



• **Capitani Mercenari:** Se un Mercenario è nominato capitano di una compagnia, tutti i mercenari - qualunque sia il loro popolo - sono considerati del suo stesso popolo. Essi non contano quindi nella proporzione autorizzata di Alleati.

**Esempio:** Un Mercenario Grifone è designato capitano. Tutti i combattenti del Grifone, così come tutti quelli dotati dell'abilità "Mercenario" possono essere integrati nella sua compagnia, senza alcuna restrizione.

#### • CASO PARTICOLARE: MERCENARI •

I Mercenari sono combattenti senza fede né legge ai quali non interessa sapere per chi combattono finché vengono pagati.

Per rappresentare questo fatto, esiste un altro modo di fare ricorso ai Mercenari. Anziché essere arruolati nella compagnia, essi possono essere reclutati occasionalmente, per la durata di una sola missione.

I musicisti e porta-stendardo Mercenari possono così essere ingaggiati da una compagnia per la durata di una missione. Ciononostante, la loro abilità "Comando/X" si applica solo agli altri Mercenari dello stesso popolo, non ai soldati della compagnia (anche se questi ultimi appartengono allo stesso popolo).

• **Musici e porta-stendardo:** Una compagnia può arruolare solo musicisti e porta-stendardo appartenenti allo stesso popolo del suo capitano.

#### FAZIONI

Un capitano può far parte di una comunità, un clan, una particolare tribù (come la Confraternita d'Ottone o gli orchi di Béhémoth) o a una fazione (come le baronie d'Alahan, le Casate d'Achéron, le mute Wolfen, ecc.).

Tutte le regole che governano questi gruppi si applicano a una libera compagnia. Di conseguenza, se il capitano è affiliato a una fazione, anche tutti i soldati arruolati (eccetto gli Alleati) devono esserlo.

I combattenti affiliati a un gruppo particolare devono esserlo al momento del loro reclutamento.

Se il capitano non è affiliato ad alcun gruppo particolare, i soldati reclutati non possono far parte di nessun'altra fazione eccetto quella eventualmente menzionata sulla loro carta di riferimento.

#### Esempi:

• Un giocatore Wolfen ha scelto un capitano affiliato alla muta del Sentiero d'opale. Di conseguenza, anche tutti i soldati Wolfen reclutati in seguito dovranno essere affiliati a questa muta. La compagnia non può quindi reclutare cacciatori d'ombre, essendo questo profilo affiliato alla muta della Ruota dei sogni.



• Un giocatore Nano di Tir-Nâ-Bor fonda una compagnia priva di qualsiasi affiliazione. Può dunque arruolare custodi della forgia veterani, il cui rango menziona la fortezza "Kar-An-Tyr", ma non può affiliare un soldato delle pianure a questa stessa fortezza o a un'altra.

**Attenzione!** I predatori del sangue della muta della Quercia rossa costituiscono un'eccezione a questa regola. Essi possono essere affiliati a qualsiasi altra muta.

#### VALORE DEI SOLDATI

Quando un soldato viene reclutato, il suo valore è uguale al totale (in P.A.) stampato sulla sua carta di riferimento.

**Esempio:** Le prime reclute della compagnia del maestro dei riti Sciacallo sono un soffiatore di corno d'auroch (valore: 18 P.A.) e due bruti orchi (17 P.A. ciascuno). Sommando il loro valore a quello del maestro di riti Sciacallo, otteniamo un valore di 84 sui 125 punti nomea che definiscono il valore massimo della compagnia al momento della sua formazione. Restano quindi 41 (125 - 84) punti per reclutare altri soldati.

#### AFFILIAZIONI PARTICOLARI

Se una recluta appartiene a un gruppo particolare, come una baronia d'Alahan o una Casata d'Achéron, il costo aggiuntivo (in P.A.) eventualmente necessario per questa affiliazione si somma al suo valore.

Anche il costo (in P.A.) di tutti i miglioramenti opzionali di cui un combattente è dotato si somma al suo valore.

**Esempio:** Il valore di un paladino nero d'Achéron è normalmente 41 P.A.. Ciononostante, se questi è affiliato alla Casata de Vanth, il suo valore è aumentato di 2 P.A. e passa quindi a 43. Se, in aggiunta, il paladino nero presta giuramento sul Codice del flagello per ottenere l'abilità "Flagello delle anime", il suo valore aumenta ancora di 5 P.A. e passa a 48.

### 3/ ABBIAMO VISTO BEN ALTRO

I soldati reclutati al momento della formazione della compagnia ne costituiscono il cuore e l'anima. La maggior parte delle volte si tratta di guerrieri che, avendo acquisito una certa esperienza di combattimento e di strategia, hanno deciso di fondare le proprie libere compagnie.

Per rappresentare ciò, il giocatore dispone di una riserva di punti esperienza (PE) che gli permette di personalizzare i primi membri della sua compagnia al momento della sua costituzione. Al termine del reclutamento, il giocatore dispone di 90 PE da suddividere tra i suoi soldati.

**Attenzione!** Bisogna distinguere attribuzione e utilizzo dei punti esperienza. "Attribuire" un punto esperienza significa farne beneficiare un combattente. "Utilizzare" un punto implica di spenderlo per aumentare una caratteristica, acquisire un'abilità o ancora assegnare un ruolo secondario al combattente. I punti esperienza di partenza devono essere attribuiti al momento della formazione della compagnia. Solo i primi soldati reclutati possono quindi beneficiarne. Una volta attribuiti, questi punti possono essere utilizzati dopo qualsiasi fase di reclutamento.

#### ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

I punti devono essere immediatamente suddivisi tra i membri della compagnia (non necessariamente in maniera equa). Nessun soldato può ricevere più di 30 PE in questa tappa.

Tutti i punti non attribuiti durante questa fase sono definitivamente perduti.

#### UTILIZZO DEI PE

I punti attribuiti durante questa fase servono a migliorare il potenziale dei soldati. È possibile utilizzarli immediatamente o conservarli per un momento successivo.

Questi punti possono essere spesi per modificare le caratteristiche di un soldato, dotarlo di nuove abilità o attribuirgli un ruolo.

**Esempio:** Il giocatore Orco ha attribuito 30 PE al maestro dei riti Sciacallo e decide di migliorare la sua DIF di 1 punto. Per farlo, il numero di PE richiesti è uguale a 15 più due volte il valore di DIF attuale del combattente. Poiché la DIF del maestro dei riti è 4, vengono utilizzati 23 punti dei 30 di cui egli dispone.

#### AGGIUSTAMENTO DEL VALORE DEI SOLDATI

Quando un soldato ha utilizzato punti esperienza per progredire, il suo valore personale aumenta.

Il valore degli Alleati, Mercenari e Senza patria è calcolato analogamente a quello degli altri soldati. In compenso, essi reclamano un premio quando vengono integrati alla compagnia, a meno che il capitano non sia Mercenario ed essi siano del suo stesso popolo. Questo premio è uguale alla metà del loro valore (arrotondato per eccesso) e deve essere sottratto dalle risorse della compagnia.

**Esempio:** Il maestro di riti Sciacallo decide di arruolare un arciere goblin. Il valore di quest'ultimo (10) si somma a quello della compagnia, facendo passare il totale a 94. Inoltre, la compagnia deve spendere 5 punti di risorse (10÷2) per pagare il premio di questa recluta. La riserva di risorse della compagnia passa quindi da 50 a 45.

#### MIGLIORIE RELATIVE A SPECIFICI TIPI DI COMBATTENTI

##### • Migliorie opzionali a pagamento:

Gli equipaggiamenti e le attitudini opzionali legate a un costo (in P.A.) possono essere acquisite solo durante il reclutamento del combattente.

**Esempio:** Non è possibile reclutare un arciere d'Alahan e trasformarlo in seguito in arciere d'Icquor.

Questo vale anche per le migliorie opzionali di cui una nuova recluta può far beneficiare un altro membro.

**Esempio:** Se un armaiolo nano viene arruolato, può far beneficiare un altro membro della compagnia di uno dei suoi equipaggiamenti speciali. Questa scelta deve però essere fatta prima della fine della fase di reclutamento durante la quale viene arruolato l'armaiolo.

#### • CASO PARTICOLARE: SOLO/X •

Le capacità "Solo/X" descritte nei pacchetti d'armata Rag'Narok possono essere attribuite a un soldato al momento del suo reclutamento o successivamente. Se ciò viene fatto al momento del reclutamento, il valore della capacità si somma semplicemente a quello del soldato. Se la capacità è appresa dopo, essa necessita un certo investimento in punti esperienza.

##### • Attitudini e migliorie gratuiti:

Quando un soldato dispone di una scelta tra le sue caratteristiche (come il maestro dei riti Sciacallo con i suoi Aspetti), le sue abilità o le sue armi (come i bruti orchi), la scelta deve essere fatta al momento del reclutamento del soldato. Questa scelta è definitiva e riguarda solo il beneficiario.

In compenso, quando una nuova recluta può far beneficiare un altro soldato di certi vantaggi gratuiti (come gli amuleti di Sciacallo del maestro dei riti o i gesa dei druidi keltois), la scelta del beneficiario deve essere compiuta solo alla fine della costituzione del gruppo d'assalto, prima di ogni missione.

## ♦ CASO PARTICOLARE: I FAMIGLI ♦

Poiché non appartengono a nessun popolo, i Famigli sono sottoposti alle regole seguenti. Malgrado il suo nome, il Famiglio meccanico non è soggetto alle regole seguenti. Si tratta di un Irregolare nano.

## ACQUISIZIONE

I Famigli non sono considerati soldati, ma attributi. Essi non sono quindi contati nel valore della compagnia né nel suo effettivo massimo. È necessario spendere un totale in risorse pari al costo (in P.A.) stampato sulla loro carta di riferimento al momento della loro acquisizione. Essi devono essere legati a un mago.

Le regole che governano i Famigli in *Dogs of War* sono le stesse di *Confrontation*, con una sola eccezione: qualsiasi mago puro ne può possedere uno (mentre in una partita normale di *Confrontation 3* solo i Personaggi possono averne uno). Anche i Personaggi e i Campioni Guerrieri-maghi possono averne uno. Il numero di Famigli che un mago di una libera compagnia può avere dipende dal suo rango:

- Iniziato: 1
- Adepto: 2
- Maestro: 3
- Virtuoso: 4

Per conoscere il suo nuovo valore, è sufficiente sommare il costo in P.A. indicato sulla sua carta di riferimento più il 10% (arrotondato per difetto) del totale dei punti esperienza utilizzati (i punti esperienza che non sono ancora stati utilizzati non vengono considerati).

Se il valore di un soldato aumenta, questa crescita si riflette sul valore attuale della compagnia. Questo può portare il valore della compagnia a eccedere la sua nomea. Un simile sorpasso è autorizzato.

**Esempio:** Il maestro dei riti ha utilizzato 23 PE. Il valore di base del combattente (32) è quindi aumentato di 2 (10% di 23) e passa a 34. Questi due punti d'aumento sono sommati anche al valore attuale della compagnia.

**Esempio:** Un giocatore decide di dotare un mago di rango "Adepto" di un Famiglio del Fuoco. Questo gli costa 15 punti risorsa. Il Famiglio è quindi inserito tra gli attributi del mago.

## ESPERIENZA

I Famigli possono guadagnare esperienza e utilizzarla come qualsiasi altro soldato, con una sola eccezione: un famiglio non può acquisire ruoli secondari né diventare capitano.

Un Famiglio può in compenso diventare campione ed essere di conseguenza dotato di attributi.

## FERITE

I Famigli effettuano i loro tiri di recupero come i soldati.

**Ricorda:** Un Famiglio ritirato dalla partita in seguito alla morte del mago al quale era legato è considerato ucciso sul colpo. Di conseguenza, è necessario effettuare un tiro di recupero.

## SCOMPARSA DEL MAGO

Se un mago muore o viene espulso dalla compagnia, tutti i suoi Famigli lasciano la compagnia insieme a lui.



## 4/ CAPITANO! CI SERVE EQUIPAGGIAMENTO...

Senza equipaggiamento, le possibilità di vittoria della compagnia sarebbero scarse. Le risorse della compagnia permettono di associare degli attributi ai suoi membri. Questi attributi sono artefatti per i campioni, sortilegi e Famigli per i maghi, miracoli e litanie per i fedeli. I congegni immobili e i nexus sono attributi comuni a tutta la compagnia.

Il costo degli attributi non viene contato nel valore dei soldati. Esso viene sottratto dalle risorse della compagnia. È uguale al totale in P.A. menzionato sulla sua carta di riferimento.

Un attributo deve sempre essere assegnato a un soldato capace di utilizzarlo.

**Esempio:** Il giocatore attribuisce il miracolo "Mahata" al maestro dei riti. Poiché questo miracolo ha un costo (in P.A.) di 12, la riserva di risorse della compagnia passa da 45 a 33.

Gli attributi possono essere assegnati a un soldato al momento del suo reclutamento oppure in seguito.

Una volta assegnato a un soldato, un attributo non può essere prestato o trasferito a un altro membro della compagnia, e neppure abbandonato.

Esiste però un'eccezione a questa regola: i congegni immobili (baliste, cannoni, ecc.) e i nexus non devono essere assegnati a un soldato. Una volta acquisiti, sono in effetti considerati come attributi della compagnia.

## LIMITAZIONI DEGLI ARTEFATTI

Salvo eccezione, solo i campioni possono essere dotati di artefatti. Il numero di artefatti che un soldato può possedere è limitato in funzione del suo rango:

- Irregolare, Regolare, Veterano, Creatura, Iniziato, Devoto: 1 artefatto.
- Speciale, Elite, Adepto, Zelota: 2 artefatti.
- Leggenda vivente, Maestro, Decano: 3 artefatti.
- Alleato Maggiore, Virtuoso, Avatar: 4 artefatti.

## ♦ CASO PARTICOLARE: ARTEFATTO/X ♦

Se un campione ne è dotato, il valore X associato all'abilità si somma a quello definito dal suo rango.

**Esempio:** Un campione Elite è dotato dell'abilità "Artefatto/1". Può quindi possedere fino a tre artefatti(2+1).

## ♦ NUOVO ARTEFATTO: SCETTRO DELL'AUTORITÀ ♦

In quanto capo della compagnia, il capitano può essere dotato di un attributo particolare a lui riservato: lo scettro dell'autorità. Questo oggetto, che simboleggia il potere del capitano, conferisce l'abilità "Comando/10" al suo portatore per un costo di 15 punti risorsa.

Esso può essere attribuito al capitano durante qualsiasi fase di acquisizione degli attributi, non solo al momento della costituzione della compagnia. Non si tratta di un artefatto, ma solo il capitano può possederne uno.

**Consiglio:** Un comandante rappresenta un vantaggio strategico cruciale in una compagnia. Ciononostante, si consideri che l'abilità "Comando/X" può anche essere acquisita con i punti esperienza. Questo secondo metodo presenta alcuni inconvenienti, ma anche dei vantaggi.

Accumulare sufficienti punti esperienza può rivelarsi assai lungo. Inoltre, un combattente può apprendere solo un certo numero di abilità. Tuttavia, l'abilità "Comando/X" appresa grazie all'esperienza aumenta meno il valore del gruppo d'assalto rispetto a quando è acquisita grazie a uno scettro dell'autorità.

Inoltre, se l'abilità "Comando/X" è acquisita con l'esperienza, la sua area d'effetto può essere aumentata. Bisogna quindi soppesare bene i pro e i contro prima di prendere una decisione.

## Casi particolari: Signori dei morti e capi Wolfen

Lo scettro dell'autorità non conferisce in alcun caso la capacità "Signore dei morti" o "Capo Wolfen" al suo portatore. Queste capacità si applicano in compenso se un soldato che soddisfi tutte le condizioni necessarie (vedi *Confrontation 3*, pagg. 68-69) guadagna l'abilità "Comando/X" utilizzando punti esperienza.

## LIMITAZIONI DEI SORTILEGI E DEI MIRACOLI

Maghi e fedeli possono vedersi attribuire un numero infinito di sortilegi e miracoli. Tuttavia, al momento della costituzione del gruppo d'assalto, si applicano le limitazioni descritte nelle regole di *Confrontation 3*.

Un mago può quindi conoscere moltissimi sortilegi, ma ne può utilizzare solo un certo numero nel corso di una battaglia.

Alcuni sortilegi, miracoli o artefatti non sono compatibili con la gestione di una libera compagnia.

- **Divisione perversa:** Questo sortilegio non può essere utilizzato in Dogs of War.
- **Noi siamo legione:** Questo sortilegio non può essere utilizzato in Dogs of War.
- **Evocazione di angelo maligno:** Questo sortilegio può essere utilizzato solo per evocare direttamente un angelo maligno spendendo 4 . Non è permesso unire due marionette d'ossa per creare un angelo maligno.

### LIMITAZIONI DEI NEXUS E DELLE MACCHINE DA GUERRA

Il numero di nexus e di macchine da guerra in una compagnia non è limitato. In compenso, si applicano le normali limitazioni al momento della costituzione del gruppo d'assalto.

### LIMITAZIONI PER FRAZIONE D'ARMATA

Alcune miglorie di profili (oltre ad alcuni attributi) sono limitate in numero, proporzionalmente al valore totale dell'armata. Queste limitazioni non devono essere rispettate a livello di compagnia, ma devono esserlo al momento della costituzione del gruppo d'assalto<sup>(1)</sup>.

**Esempio:** Il numero di consacrazioni (attributi) autorizzati nell'ambito di una stessa armata è uguale a 1 per ogni frazione completa di 100 P.A. Questo significa che una compagnia non è limitata nel numero di soldati forniti di questo attributo. Tuttavia, se il giocatore invia due combattenti in possesso di una consacrazione in un gruppo d'assalto del valore di 190, uno dei due non potrà essere dotato della sua consacrazione.

I soldati non possono in nessun caso separarsi dalle loro miglorie. Le limitazioni relative alle miglorie possono quindi impedire a un giocatore di inserire alcuni dei suoi combattenti sul foglio della missione.

**Esempio:** Il marchio d'Elokani è una migloria di profilo di cui possono beneficiare i guerrieri del vento della tribù degli orchi di Béhémoth. Un'armata può però comprendere un solo marchio d'Elokani per frazione incompleta di 100 P.A. Se una compagnia comprende 3 guerrieri del vento dotati di questa migloria, il giocatore può inserirne solo 2 in un gruppo d'assalto di valore 180.

<sup>(1)</sup>: Il termine "gruppo d'assalto" designa i combattenti inviati in combattimento dal giocatore



## UN ESEMPIO DI FORMAZIONE DI UNA COMPAGNIA

Al momento di costituire la sua compagnia di orchi, il giocatore dispone di una nomea di 125, di 50 punti risorsa e di 90 punti esperienza.

### RECLUTAMENTO DEL CAPITANO

La sua prima scelta riguarda il capitano della compagnia. Decide di affidare questo importante ruolo a un maestro dei riti Sciacallo il cui costo (in P.A.) è di 32. Il valore della compagnia in questo momento è quindi 32.

Ricordiamo che questo valore non può superare il limite di 125 fissato dalla nomea.

**Ricorda:** Quando una nuova recluta dispone di una possibilità di scelta tra le sue caratteristiche o le sue attitudini (come nel caso del maestro dei riti Sciacallo con i suoi valori di Aspetti), la scelta deve essere fatta una volta per tutte al momento del reclutamento.

Il giocatore annota i valori di Aspetti scelti dal maestro dei riti: Creazione/1, Alterazione/1, Distruzione/0.

**Ricorda:** Quando una nuova recluta può far beneficiare un altro soldato di alcuni vantaggi gratuiti (come gli Amuleti dello Sciacallo del maestro dei riti), la scelta del beneficiario non si effettua al momento del suo reclutamento, ma al termine della costituzione del gruppo d'assalto, prima di ogni missione.

### RECLUTAMENTO DEI SOLDATI

Scelto il capitano, il giocatore deve arruolare gli altri soldati della sua compagnia.

Poiché il rango del capitano è "Devoto", l'effettivo massimo della compagnia è 9. Questo significa che possono essere reclutati altri 8 soldati.

Il giocatore comincia con il reclutare un soffiatore di corno d'auroch. Il bonus in Disciplina conferito da questo soldato sarà utile al maestro dei riti per vincere il tiro di Tattica. Il valore del soffiatore è 18; esso si somma al valore attuale di 32, per un totale di 50.

Il giocatore decide poi di investire in una forza d'attacco potente nella persona di un guerriero Sciacallo da 23 P.A. Il valore della compagnia passa quindi a 73.

Il giocatore arruola poi 1 bruto orco (17 P.A.), il che fa passare il valore della compagnia a 90.

**Ricorda:** Nel caso di soldati che hanno la scelta tra più armi (come i bruti orchi), la scelta dell'arma deve essere fatta una volta per tutte al momento del reclutamento.

Il giocatore sceglie di equipaggiare il bruto orco con una scimitarra (INI + 1). Quest'arma viene annotata nel riquadro "Equipaggiamento" del suo proprietario e la caratteristica del soldato viene modificata di conseguenza.

Restano solo 35 punti al giocatore prima di raggiungere il limite di 125 fissato dalla sua nomea.

Decide perciò di arruolare un Alleato. Non disponendo ancora di tiratori, la sua scelta si porta su un arciere goblin, il cui valore 10 porta il valore della compagnia a 100. Questa scelta è possibile perché il goblin è il quinto soldato arruolato dalla compagnia, per cui il tasso di Alleati non è superiore a uno su quattro. Tuttavia, in quanto Alleato, l'arciere goblin richiede un premio d'arruolamento uguale alla metà del suo valore, ovvero 5. Il giocatore sottrae immediatamente questi 5 punti dalla sua riserva di risorse che passa dunque a 45.

Il giocatore decide di fermare l'arruolamento dei soldati e di conservare i suoi ultimi punti reclutamento.

### SUDDIVISIONE DEI PUNTI ESPERIENZA

Reclutati tutti i soldati, il giocatore dispone di 90 punti esperienza da suddividere tra i cinque membri della sua compagnia. Egli attribuisce questi punti nella maniera seguente:

- **Maestro dei riti:** 30
- **Guerriero Sciacallo:** 19
- **Bruto orco 1:** 23
- **Arciere goblin:** 18

### UTILIZZO DEI PUNTI ESPERIENZA

Il giocatore utilizza poi una parte dei punti esperienza nel modo seguente.

Egli sceglie prima di tutto di aumentare la DIF del maestro dei riti di 1 punto. Questo gli costa un numero di punti uguale a 15 più 2 x DIF attuale. Poiché quest'ultima è 4, il giocatore dovrà spendere 23 PE.

Il giocatore sceglie poi di aumentare il punteggio d'INI del guerriero Sciacallo di 1 punto. Questo gli costa un numero di punti uguale a 15 più 2 x INI attuale. Poiché quest'ultima è 2, il giocatore dovrà spendere 19 PE.

Egli aumenta infine l'ATT del bruto orco di 1 punto. Questo gli costa un numero di punti uguale a 15 più 2 x ATT attuale. Poiché quest'ultimo è 4, il giocatore dovrà spendere 23 PE.

Al termine di questa fase, restano 7 PE inutilizzati al maestro dei riti, 0 al guerriero sciacallo, 0 al bruto e 18 all'arciere goblin che non ne ha speso nessuno.



## VALORE DEI SOLDATI E DELLA COMPAGNIA

Poiché alcuni soldati hanno beneficiato di migliorie grazie ai punti esperienza, bisogna ora modificare il loro valore. Questo è uguale al valore di base del soldato più il 10% (arrotondato per difetto) dei punti esperienza che ha utilizzato.

- 23 PE sono stati utilizzati dal maestro dei riti. Il suo valore di base (32) è quindi aumentato di 2 (10% di 23) e passa a 34.
- 19 PE sono stati utilizzati dal guerriero Sciacallo. Il suo valore di base (23) è quindi aumentato di 1 (10% di 19) e passa a 24.
- 23 PE sono stati utilizzati dal brutto orco. Il suo valore di base (17) è quindi aumentato di 2 (10% di 23) e passa a 19.

In seguito a questi aumenti di valori personali di tre soldati, il valore della compagnia passa da 100 a 105.



## ACQUISIZIONE DI ATTRIBUTI

L'acquisizione degli attributi si effettua dopo la modifica delle caratteristiche, perché la scelta di certi attributi dipende a volte da questi valori. Per esempio, i sortilegi a cui un mago ha accesso dipendono dal suo POT.

Il costo di questi attributi è uguale al totale dei P.A. stampato sulla loro carta: questo deve essere sottratto dalla riserva di risorse della compagnia.

Dando onore al merito, il giocatore sceglie gli attributi del capitano. Il giocatore sceglie di attribuirgli il miracolo "Mahata". Poiché questo miracolo costa 12 P.A., la riserva di risorse della compagnia passa da 45 a 33. Il miracolo viene scritto tra gli attributi del maestro dei riti e il suo costo è annotato nel riquadro "Costo degli attributi" di quest'ultimo.

Infine, il giocatore decide di spendere altri 3 punti risorsa per dotare il soffiatore di corno d'auroch di una consacrazione che gli permetterà di contare come due miniature nell'aura di fede del maestro dei riti.

La riserva di risorse della compagnia passa quindi a 30.

NOME DELLA COMPAGNIA: *Le zanne di Sciacallo*  
 AFFILIAZIONE: *Orchi di Bran-O-Kor*  
 CAPITANO: *Morgor Braccio di ferro*  
 EFFETTIVO MASSIMO: *9* EFFETTIVO ATTUALE: *5*  
 RUOLI: *Capitano*

NOMEA: *125* VALORE: *105* PUNTI RECLUTAMENTO: *20*  
 RISORSE: *30*  
 MISSIONI EFFETTUATE *0*  
 VITTORIE *0* PAREGGI *0* SCONFITTE *0*



NOME	POPOLO	RANGO	STATISTICHE												ATTRIBUTI EQUIPAGGIAMENTO	MISSIONI EFFETTUATE	P.E. ACQUISITI UTILIZZATI RESTANTI	COSTO DEGLI ATTRIBUTI	VALORE DEL SOLDATO INIZIALE/MODIFICATO		
			MOV	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COR	PAU	DIS	POT	C.						A.	D.
Morgor braccio di ferro	Orco di Bran-ò-Kor	Devoto	10	2	5	8	4	7	-	4	-	4	-	1	1	0	. Mahata (Miracolo) - 12	0	30	12	32
Capitano	Campione maestro dei riti Sciacallo						5												23		
ABILITÀ		Rozzo. Fanatismo. Monaco-Guerriero. Fedele di Sciacallo/10.														SEQUELE			Leggera	Grave	Critica
Brok	Orco di Bran-ò-Kor	RG	10	2	4	5	3	6	-	4	-	3	-	-	-	-	. Consacrazione - 3	0	0	3	18
Musico	Soffiacorno d'Auroch																		0		
ABILITÀ		Rozzo. Comando/10.														SEQUELE			Leggera	Grave	Critica
Tarogh	Orco di Bran-ò-Kor	VT	10	2	5	9	5	6	-	4	-	3	-	-	-	-		0	19	-	23
	Guerriero sciacallo			3															19		
ABILITÀ		Rozzo. Fanatismo.														SEQUELE			Leggera	Grave	Critica
Urghar	Orco di Bran-ò-Kor	RG	10	3	4	7	3	6	-	4	-	2	-	-	-	-	. Scimitarra	0	23	-	17
	Bruto Orco				5														23		
ABILITÀ		Rozzo.														SEQUELE			Leggera	Grave	Critica
"Faccia di ratto"	Goblin di No-Dan-Kar	RG	10	3	2	2	2	2	3	1	-	1	-	-	-	-	. Arco corto/FOR 2, Gittata 15-30-45	0	18	-	10
	Archiere goblin																		0		
ABILITÀ		Istinto di Sopravvivenza.														SEQUELE			Leggera	Grave	Critica

GIOCATORE: ..... PAGINA *1/1*



## CAPITOLO 3

## PARTIRE IN MISSIONE

*Le guardie pretoriane sono il fior fiore dell'armata imperiale. Esse non tollerano alcun errore. Così, qualche anno fa, Morgren il Severo si mise a punire alcuni templari che sfruttavano il loro incarico per terrorizzare la popolazione locale. Questo eccesso di giustizia gli costò l'esilio, poiché il capo dei felloni aveva il favore del comandante locale. Accompagnato dall'unico templare*

*dell'unità che faceva onore al tempio e dal thallion che lo aveva sostenuto, Morgren si mise in cammino, dando la caccia all'ingiustizia laddove nemmeno l'Inquisizione posa lo sguardo. Oggi, i ranghi di questa compagnia contano anche due veterani delle crociate, scoraggiati dall'inefficienza del loro precedente comandante, ma sempre fedeli agli ideali dell'Impero.*

La prima cosa da fare prima di una partita che oppone due libere compagnie è definire una trama: una missione.

Per procedere alla scelta della missione, ciascun giocatore lancia 1d6. Se la compagnia gode dei servizi di un *consigliere militare* (vedi pag. 88), il giocatore somma 2 al risultato. Il consigliere militare non deve per forza essere scritto nella scheda della missione perché la compagnia beneficia di questo bonus. □ non è un fallimento automatico per questo tiro, e non è possibile rilanciare un [1]. Il giocatore che ottiene il risultato migliore sceglie una missione (nella lista della terza parte, pag. 130, o in *Cry Havoc*).

Se la missione scelta implica un *attaccante* e un *difensore*, i due giocatori procedono a un nuovo tiro di dado al quale sommano 2 qualora sia presente un consigliere militare nella loro compagnia.

Chi ottiene il risultato migliore decide quale dei due giocatori è l'attaccante.

Il nome della missione e il ruolo (attaccante o difensore) di un gruppo d'assalto devono essere annotati sul foglio della missione.

## PRIMA DELLA MISSIONE

Una compagnia non è obbligata a ricorrere alla totalità delle sue forze per una missione. Contrariamente alle partite classiche di *Confrontation*, in cui ciascun giocatore dispone dello stesso potenziale per costituire la propria armata, una missione con libere compagnie può vedere affrontarsi gruppi d'assalto di valore differente.

Il termine "gruppo d'assalto" designa i soldati inviati in combattimento nel corso di una missione.

In un primo momento, i giocatori costituiscono liberamente i propri gruppi d'assalto, **senza alcuna limitazione di valore**. Per conservare un equilibrio nel gioco, verranno tuttavia offerte compensazioni al gruppo d'assalto più debole. Di conseguenza, alcuni dei guadagni acquisiti alla fine della missione saranno calcolati in funzione della differenza di valore tra i due gruppi d'assalto. La ricompensa di una vittoria su una libera compagnia più forte sarà così all'altezza della sfida accettata!

L'ordine delle tappe seguenti deve essere rispettato.

## 1/ FORMAZIONE DEI GRUPPI D'ASSALTO

Un gruppo d'assalto è per la maggior parte composto da soldati della compagnia, ma i giocatori possono anche fare ricorso a combattenti la cui partecipazione si limiterà a una sola missione. Questi combattenti possono essere Mercenari, Elementali o Immortali o ancora Personaggi. In quest'ultimo caso, si tratta spesso del mecenate della libera compagnia.

Tutti i combattenti che parteciperanno alla battaglia, compresi quelli che non appartengono alla compagnia (come i Personaggi) devono essere scritti su un **foglio di missione**.

**Nota:** Si raccomanda di effettuare la scelta della missione molto prima dell'inizio della partita. Così, ciascun giocatore disporrà di tempo sufficiente a riflettere sulla composizione del suo gruppo. Per esempio, è possibile effettuare questa scelta al termine di ogni battaglia per determinare la prossima partita.

Il valore di un gruppo d'assalto è uguale alla somma dei valori dei combattenti che ne fanno parte, più il costo degli attributi che essi utilizzano. In effetti, ciascun combattente non ricorre obbligatoriamente all'insieme di questi attributi nel corso di ogni missione.

La **limitazione relativa ai contingenti** (vedi *Confrontation 3*, pag. 126) si applica anche ai gruppi d'assalto. Perciò, un gruppo non deve essere costituito da più di cinque combattenti per frazione (anche incompleta) di cento punti di valore.

## SCELTA DEI SOLDATI

Il giocatore comincia con il trascrivere i soldati della compagnia inviati in combattimento.

Il capitano non è obbligato a far parte del gruppo d'assalto.

**Esempio:** Per la sua prima missione, la compagnia d'orchi del maestro dei rituali Sciacallo invia il suo intero effettivo in combattimento. Il valore del gruppo d'assalto è quindi uguale alla somma di tutti i soldati, ovvero 122.

**Attenzione!** I soldati feriti subiscono dei *malus* sin dall'inizio della partita (vedi pag. 80). Tuttavia, è possibile guarirli subito prima della battaglia (vedi *Aggiustaossa*).

## SCELTA DEGLI ATTRIBUTI

I soldati inviati in combattimento non sono obbligati a portare tutti i loro attributi. Quelli che verranno utilizzati devono essere annotati sul foglio di missione. Solo il loro costo si somma al valore del gruppo d'assalto.

**Esempio:** Per questa prima missione, il giocatore Orco decide di ricorrere a tutti gli attributi dei membri della sua compagnia. Il loro costo (15) si somma al valore del gruppo d'assalto, che passa a 137.

## SUPPORTO MERCENARIO

Al momento di costituire il gruppo d'assalto, è possibile fare ricorso a uno o più Mercenari.

Un combattente dotato dell'abilità "Mercenario" può essere ingaggiato per la durata di una missione da qualsiasi compagnia, anche se questa ha già raggiunto il suo effettivo massimo.

Il valore di un Mercenario è uguale a quello indicato sulla sua carta di riferimento.

Quando un Mercenario è arruolato in questo modo, egli deve essere pagato prima della missione. Un ammontare di risorse pari al suo valore **più il costo delle sue eventuali miglorie e attributi** deve essere immediatamente sottratto dalla riserva della compagnia.

**Esempio:** Un Mercenario guerriero keltois viene arruolato dalla compagnia degli orchi. Poiché il suo valore è 9, la compagnia deve spendere 9 punti risorsa.

Il valore dei Mercenari, come il costo dei loro eventuali attributi, viene conteggiato nel computo del valore dei gruppi d'assalto.

**Esempio:** Il valore del gruppo d'assalto degli orchi, che è stato fino a ora 135, è aumentato del valore del mercenario keltois, ossia 9. Il valore totale del gruppo d'assalto passa quindi a 144.

#### SUPPORTO DI UN PERSONAGGIO INCARNATO

I Personaggi non possono unirsi a una compagnia come soldati. Possono però intervenire occasionalmente per collaborare con una compagnia, un po' alla maniera dei Mercenari.

Il valore di un Personaggio è uguale a quello indicato sulla sua carta di riferimento. Come per quello dei Mercenari, questo parametro (oltre al costo di eventuali attributi e miglorie) viene conteggiato nel calcolo del valore del gruppo d'assalto.

La partecipazione di un Personaggio a una battaglia richiede una spesa in risorse che varia a seconda del suo popolo d'origine e di quello della compagnia che desidera avvalersi dei suoi servizi. In ogni caso, le risorse devono essere spese prima della battaglia.

• **Personaggi dello stesso popolo della compagnia:** Se il Personaggio proviene dallo stesso popolo della compagnia, bisogna sottrarre immediatamente dalla riserva di risorse della compagnia un totale di risorse pari alla metà (arrotondata per eccesso) della somma del suo valore e del costo dei suoi eventuali attributi.

**Esempio:** Qualora una compagnia di orchi desiderasse ricevere i servizi del fedele orco Shaka-Umrak (39 P.A.) dotato del miracolo "Rabbia di Sciacallo" (8 P.A.), egli costerà loro 24 punti di risorse:  $(39 + 8) \div 2$ .

• **Personaggi Alleati:** Se il Personaggio non proviene dallo stesso popolo della compagnia, ma da un popolo Alleato, il totale in risorse da spendere è uguale alla somma del suo valore e delle sue eventuali miglorie e attributi.

**Esempio:** Qualora una compagnia di orchi volesse avvalersi dei talenti del mago goblin Giddzit (24 P.A.) dotato della "Pergamena della folgore" (13 P.A.), essa dovrà spendere 37 punti di risorse  $(24 + 13)$ .

• **Personaggi Mercenari:** Se un Personaggio dotato dell'abilità "Mercenario" combatte per una compagnia del suo stesso popolo, il costo in risorse da spendere è uguale alla metà (arrotondata per eccesso) della somma del suo valore e dei suoi eventuali attributi.

Se combatte per una compagnia di un popolo differente dal suo, questo costo è uguale alla somma del suo valore e del costo delle sue eventuali miglorie e attributi.

**Esempio:** Se una compagnia di orchi vuol fare ricorso al Personaggio divoratore Zeïren (81 P.A.), dovrà sborsare 81 punti di risorse.

#### SUPPORTO MISTICO

È possibile associare a un gruppo d'assalto degli Elementali e/o degli Immortali.

Il valore di un Elementale o di un Immortale è uguale a quello indicato sulla sua carta di riferimento. Come quello dei Mercenari, questo parametro (oltre al costo di eventuali attributi e miglorie) viene conteggiato nel calcolo del valore del gruppo d'assalto.

Per far ricorso a un Elementale o a un Immortale, la compagnia deve pagare inoltre un costo in risorse uguale alla metà (arrotondata per eccesso) del suo valore **prima** della battaglia.

Per ottenere l'aiuto di questo essere, la compagnia deve tuttavia soddisfare le abituali condizioni:

• Per far ricorso a un Elementale, l'Elemento di questo non deve far parte degli Elementi proibiti ai maghi del popolo al quale la compagnia è affiliata.

• Per far ricorso a un Immortale, quest'ultimo deve appartenere alla stessa via d'Alleanza del popolo da cui proviene la compagnia.



## 2/ COMPENSAZIONI

Quando un committente acquista i servizi di una compagnia per compiere una missione, si informa sempre in anticipo, in modo da conoscerne la difficoltà reale. Forte di queste informazioni, non accetta in seguito di sborsare una cifra superiore a quella strettamente necessaria. È inutile pagare un esercito per sbarazzarsi di un pugno di briganti di strada!

Una volta costituiti i due gruppi, i giocatori ne rivelano il valore. Questo comprende il totale del valore dei soldati, oltre al costo dei loro attributi.

Sono allora possibili due casi:

- Se la differenza tra i due gruppi è **inferiore o uguale a 50**, il giocatore che ha il gruppo più forte **può** decidere di modificarlo per diminuirne il valore. Il nuovo valore non dovrà però essere inferiore a quello del gruppo del suo avversario.
- Se la differenza tra i due gruppi è **superiore a 50**, il giocatore il cui gruppo è più forte **deve** modificarlo in modo che la nuova differenza di valori sia compresa tra 0 e 50.

#### Esempi:

• *Prima di una missione, due giocatori preparano i loro gruppi d'assalto. Fatto questo, ne rivelano il valore. Il gruppo del giocatore 1 ha un valore di 155 mentre quello del giocatore 2 ha un valore di 180. Poiché la differenza tra i due gruppi è 25, il giocatore 2 può conservare il suo gruppo così com'è o può decidere di modificarlo. Se lo fa, il suo nuovo valore dovrà essere compreso tra 155 e 180.*

• *Questa volta, il gruppo del giocatore 1 ha un valore di 150 mentre quello del giocatore 2 ha un valore di 210. Poiché la differenza tra i due gruppi è 60, il giocatore 2 deve abbassare il valore del suo gruppo in modo che alla fine sia compreso tra 150 e 200.*

Può comunque succedere che una compagnia affronti un avversario il cui gruppo d'assalto possiede un valore superiore al suo. Per dare alla compagnia più debole una possibilità di vincere, le sono accordate alcune compensazioni sotto forma di eventi che accadono durante la battaglia oppure permettendole l'accesso a certi oggetti attribuiti ai combattenti per la durata della partita.

Il giocatore il cui gruppo è più debole dispone di un numero di punti compensazione/PC uguale alla differenza di valore tra i due gruppi d'assalto.

**Esempio:** Una compagnia dei Grifoni invia un gruppo d'assalto di valore 151 ad affrontare un gruppo di Sessair il cui valore è 188. Il giocatore dei Grifoni dispone quindi di 37 punti compensazione.

I punti compensazione possono essere utilizzati sia per pescare una o più carte Evento (vendute separatamente) sia per acquisire oggetti dall'utilizzo unico.

- Pescare una carta Evento costa **20 punti compensazione (opzionale)**.
- Ogni oggetto costa **10 punti compensazione**.

**Esempio:** Con 37 punti compensazione, il giocatore Grifone può pescare 1 carta Evento (20 PC) e acquisire 1 oggetto (10 PC) oppure acquisire 3 oggetti (30 PC).

Un giocatore non è obbligato a utilizzare le sue carte Evento e i suoi oggetti durante la partita. Ciononostante, non può conservarli da una missione all'altra. Al termine della battaglia, tutte le carte Evento e tutti gli oggetti inutilizzati devono essere scartati. Salvo indicazione contraria, nessun effetto (carta Evento o oggetto) può più essere giocato dopo il termine dell'ultimo turno.

#### CARTE EVENTO

Gli eventi rappresentano incidenti che possono verificarsi nel corso della battaglia. Essi sono rappresentati sotto forma di carte vendute separatamente.

Le carte devono essere pescate a caso tra tutte le carte Evento disponibili.

#### OGGETTI A UTILIZZO UNICO

Di seguito è fornita una lista di oggetti. Questi oggetti non sono artefatti e possono perciò essere attribuiti a qualsiasi combattente, con una restrizione: uno stesso combattente non può essere dotato di due di questi oggetti. Questi ultimi devono essere annotati sul foglio della missione, nel riquadro "Attributi" del loro possessore.

Ciascun oggetto deve essere attribuito a un combattente preciso prima dell'inizio della missione. I combattenti non possono scambiarsi gli oggetti durante la partita. Come indica il loro nome, questi oggetti possono essere utilizzati una sola volta per partita. Questo utilizzo non conta come un'azione.

Infine, uno stesso combattente può utilizzarne uno solo per turno.

L'utilizzo dei seguenti oggetti è dichiarato al momento dell'attivazione del combattente, con l'eccezione di Feticcio di conservazione, dell'Incantesimo d'evasione e dell'Incantesimo di Precisione.

**Amuleto della destrezza:** Quando il combattente utilizza questo oggetto, il suo ATT e la sua DIF vengono aumentati di un punto. Questo bonus resta valido fino al termine del turno.

**Amuleto della forza:** Quando il combattente utilizza questo oggetto, la sua FOR viene aumentata di tre punti. Questo bonus resta valido fino al termine del turno.

**Amuleto della rapidità:** Quando il combattente utilizza questo oggetto, il suo MOV viene aumentato di tre punti. Questo bonus resta valido fino al termine del turno.

**Amuleto della resistenza:** Quando il combattente utilizza questo oggetto, la sua RES viene aumentata di tre punti. Questo bonus resta valido fino al termine del turno.

**Amuleto della vivacità:** Quando il combattente utilizza questo oggetto, la sua INI viene aumentata di tre punti. Questo bonus resta valido fino al termine del turno.

**Incantesimo d'evasione:** Il giocatore può utilizzare questo oggetto subito prima di procedere a un test di disimpegno del portatore. Il test è allora automaticamente riuscito.

**Incantesimo di precisione:** Il giocatore può utilizzare questo oggetto subito prima di procedere a un test di tiro del portatore. Egli beneficia allora di un +1 al risultato finale del test. Inoltre, se il test fallisce, il giocatore può rilanciarlo una volta, con lo stesso bonus.

**Feticcio di conservazione:** Il giocatore può utilizzare questo oggetto subito prima di qualsiasi tiro per Ferire inflitto al portatore del feticcio. Egli lancia allora 1d6. Con [ ] o [ ] non accade nulla, e il feticcio è immediatamente distrutto. Con [ ] o più, il tiro per Ferire è annullato. Se il portatore dispone di altri metodi per evitare questo tiro per Ferire (Istinto di sopravvivenza, ad esempio) questi devono essere applicati prima di un eventuale utilizzo del feticcio.

**Gemma dell'abbondanza (solo maghi):** Quando utilizza questo oggetto, il mago recupera immediatamente tre gemme di mana provenienti da uno (e uno solo) Elemento che domina. Questo non può portare la sua riserva di mana a superare il suo massimo.

**Veleno della lenta agonia:** Quando utilizza questo oggetto, il combattente beneficia dell'abilità "Tossico/1". Se la possiede già, il valore X è aumentato di un punto. Questo effetto dura fino al termine del turno.

**Pozione guaritrice:** Quando utilizza questo oggetto, il combattente è immediatamente guarito di un livello di Ferite.

**Talismano del fervore (solo fedeli):** Quando utilizza questo oggetto, il fedele recupera immediatamente tre punti di fede temporanea.

### 3/ VISITARE L'AGGIUSTAOSSA

Tra tutti i venditori ambulanti e gli altri individui che vivono nella scia delle libere compagnie, gli aggiustaossa sono gli unici a essere certi di trovare una regolare domanda per i loro servizi. È per questo che se ne trova sempre uno nelle vicinanze di una compagnia.

Questo individuo può rivelarsi estremamente utile se la compagnia ha dei feriti. Per una modica somma, può curare i soldati prima della battaglia.

**Dopo aver costituito il suo gruppo d'assalto,** il giocatore può far ricorso ai servizi di un aggiustaossa. Quest'ultimo può guarire un solo livello di Ferite per soldato e ogni cura costa tre punti risorsa, immediatamente sottratti dalla riserva della compagnia.

Solo i soldati scritti sul foglio della missione possono essere curati dall'aggiustaossa.

**Esempio:** *Un giocatore del Leone ha inserito nel suo foglio della missione una guardia d'Alahan a Ferita leggera, un maestro di spada d'Alahan a Ferita leggera e un paladino d'Alahan a Ferita grave. Prima della missione decide di fare appello a un aggiustaossa per guarire il maestro di spada e il paladino. Questo gli costa un totale di 6 punti risorse. Il maestro di spada è quindi completamente guarito mentre il paladino passa a Ferita leggera. La guardia d'Alahan resta invece a Ferita leggera.*

Il ricorso all'aggiustaossa si effettua prima di pescare le eventuali carte Evento.

### 4/ FORMAZIONE DELLE RISERVE

Le risorse della compagnia possono anche servire all'addestramento dei combattenti.

I soldati che non partono in missione possono ricevere l'insegnamento di diversi maestri. Per simularlo, una volta costituito il gruppo d'assalto, è possibile trasformare punti risorsa in punti esperienza (2 punti risorsa per 1 PE). I PE così guadagnati possono essere attribuiti solo ai soldati che **non sono** scritti sul foglio della missione, rispettando i punti seguenti:

- Un soldato che soffre ancora di sequele per le sue Ferite (vedi pag. 80) non può beneficiare di questi punti.

- Uno stesso soldato non può acquisire più di 10 PE in questo modo prima di ogni missione.

Questi PE possono essere *utilizzati* solo **dopo** la missione, contemporaneamente ai PE guadagnati dagli altri soldati nel corso della battaglia (vedi pag. 81).

#### CASO PARTICOLARE: METAMORFOSI DEI COMBATTENTI

Alcuni combattenti (come i guerrieri di Danu o i predatori del sangue) sono in grado di cambiare aspetto e caratteristiche durante una missione. I combattenti cambiati godono delle stesse migliorie (caratteristiche, abilità, ruolo, attributi, ecc.) precedenti alla loro trasformazione.

Tuttavia, se un combattente è dotato di un valore di COR e il suo profilo, dopo la trasformazione, menziona una PAU, è quest'ultima a dover essere utilizzata, anche se il COR è superiore.

## DURANTE UNA MISSIONE

Lo scontro di gruppi d'assalto scelti da libere compagnie avversarie necessita qualche precisazione su alcune regole essenziali di *Confrontation*.

### SEQUENZA D'ATTIVAZIONE

Il profilo di ogni membro di una compagnia è portato a cambiare nel tempo grazie all'esperienza. Così, soldati che possedevano le stesse caratteristiche al momento del loro reclutamento saranno probabilmente dotati di capacità differenti dopo che avranno partecipato a qualche missione. Tuttavia, questo non modifica la costituzione del mazzo. Una stessa carta di riferimento può continuare a rappresentare da uno a tre soldati (purché essi siano dello stesso tipo) anche se i loro profili non sono più gli stessi. È tuttavia necessario associare dei richiami alle carte di riferimento per sapere a quali miniature corrispondono. Il metodo più semplice consiste nell'utilizzare bustine di plastica che, oltre al vantaggio di proteggere le carte, possono contenere segnalini di colori differenti. Basta poi dipingere un puntino dello stesso colore sulla base della miniatura per sapere esattamente a quale carta il soldato è associato.

### INFLUENZA DELLA DISCIPLINA

#### TIRO DI TATTICA

Finché il capitano della compagnia si trova sul campo di battaglia, viene utilizzata la sua DIS per il tiro di Tattica, anche se un altro combattente è dotato di un valore migliore.

Se il capitano non è presente, deve essere usata la DIS del luogotenente.

Se non sono presenti né uno né l'altro, il giocatore può scegliere qualsiasi combattente per il tiro.

#### TRASMISSIONE DEL COMANDO

Durante la battaglia, i **capitani** e i **luogotenenti** dotati dell'abilità "Comando/X" beneficiano delle seguenti regole:

La loro abilità "Comando/X" si applica a tutti i **soldati membri** della compagnia (compresi gli **Alleati**, i **Mercenari** e i **Senza patria**). Se essi formano uno stato maggiore, possono trasmettere il proprio valore per mezzo del musico e del porta-stendardo nel solito modo. Non possono tuttavia formare uno stato maggiore con un porta-stendardo e un musico che non appartengano alla libera compagnia.

## GUADAGNARE ESPERIENZA

Durante i combattimenti, i soldati accumulano punti esperienza che sono poi utilizzati per migliorare il loro potenziale. Questo capitolo descrive in dettaglio tutte le azioni che forniscono un guadagno d'esperienza, oltre all'ammontare e alla natura di questo guadagno.

I soldati guadagnano esperienza essenzialmente infliggendo Ferite in corpo a corpo ai loro avversari. I tiratori ne guadagnano anche quando colpiscono il bersaglio. I maghi e i fedeli ne ricevono quando riescono in un test di Potere o un tiro di divination.

Le macchine da guerra sono congegni molto specializzati il cui funzionamento influisce sull'acquisizione dell'esperienza.

### L'ESPERIENZA DEI COMBATTIMENTI

Un soldato guadagna esperienza fin da quando viene scritto sul foglio di missione. Che il combattente venga ucciso sul colpo nel primo turno di combattimento o che un evento gli impedisca di partecipare attivamente alla missione, la sua esperienza è acquisita.

La quantità d'esperienza guadagnata in questo modo varia in funzione del numero di missioni alle quali il soldato ha già partecipato:

- Per la sua prima missione, un soldato guadagna 10 PE;
- Per la sua seconda missione, un soldato guadagna 8 PE;
- Per la sua terza missione, un soldato guadagna 6 PE;
- Per la sua quarta missione, un soldato guadagna 4 PE;
- A partire dalla sua quinta missione, e per tutte le missioni seguenti, un soldato guadagna 2 PE.

Il riquadro "Missioni giocate" sul foglio della compagnia permette di tenere conto del numero di missioni giocate da ciascun soldato.



**I SORTILEGI E I MIRACOLI**

Quando un mistico riesce in un tiro di Potere o di divination, guadagna **1 PE** più o meno la differenza tra il valore (POT o FED) utilizzato per il tiro e la difficoltà del tiro.

La differenza è considerata come un bonus se il valore POT/FEDE è inferiore alla difficoltà del tiro e come un malus se il valore è superiore a quello del tiro. Tuttavia, qualunque sia la differenza, il mistico non può perdere PE.

**Esempi:**

- Un mago (POT 4) riesce in un test di Potere di difficoltà 8. Guadagna 5 PE (1+4)
- Un fedele (FEDE 5) riesce in un tiro di divination di difficoltà 4. Guadagna 0 PE (1-1)
- Un mago (POT 6) riesce in un test di Potere di difficoltà 4. Non guadagna né perde alcun PE.

**• EVOCAZIONE E PE •**

I combattenti evocati durante la partita, per mezzo di un sortilegio, di un miracolo o di un artefatto, non sono considerati facenti parte della compagnia. È inutile annotare le loro Ferite e i loro punti esperienza perché, qualunque sia il loro stato di salute alla fine della partita, essi scompaiono definitivamente al termine della missione.

La sola eccezione a questa regola concerne le condizioni di vittoria legate ad alcune missioni. Quando queste coinvolgono il calcolo del numero di combattenti ancora presenti sul campo di battaglia (o il loro valore totale), le miniature evocate vengono conteggiate nel totale, a meno che non siano state evocate nell'ultimo turno di gioco. Il loro valore è allora uguale all'ammontare (in P.A.) indicato sulla loro carta di riferimento.

**I TIRI**

Quando un tiratore ha successo in un test di Tiro, guadagna **3 PE** meno la differenza tra il valore di TIR utilizzato per il test e la difficoltà del lancio.

**Esempi:**

- Un tiratore dotato di TIR 3 riesce in un test di Tiro di difficoltà 7. Guadagna 7 PE (3+4)
- Un tiratore dotato di TIR 5 riesce in un test di Tiro di difficoltà 4. Guadagna 2 PE (3-1)
- Un tiratore dotato di TIR 7 riesce in un test di Tir di difficoltà 3. Guadagna 0 PE (3-4)

Se un tiratore colpisce un combattente del suo stesso esercito in seguito a un tiro in mischia, non guadagna alcun punto esperienza, qualsiasi sia la difficoltà del tiro.

**LE FERITE**

Quando un combattente infligge a un avversario una Ferita o un "Ucciso sul colpo" **in seguito a un attacco in corpo a corpo**, guadagna un certo numero di PE in funzione della gravità della Ferita.

**Ferita leggera:** 3 PE

**Ferita grave:** 4 PE

**Ferita critica:** 5 PE

**Ucciso sul colpo:** 6 PE

Alcuni **bonus** o **malus** che dipendono dal valore degli avversari possono modificare questi guadagni:

- **Se il valore del bersaglio è almeno il doppio di quello dell'attaccante:** +2 PE
- **Se il valore dell'attaccante è almeno il doppio di quello del difensore:** -2 PE

**Esempi:**

- Un combattente di valore 23 infligge una Ferita grave a un avversario il cui valore è 46. Poiché il bersaglio vale il doppio dell'attaccante, quest'ultimo guadagna 6 PE (4+2)
- Un combattente con valore 48 infligge una Ferita critica a un avversario il cui valore è 15. Poiché l'attaccante vale più del doppio del bersaglio, egli guadagna solo 3 PE (5-2)

**Attenzione!** È il risultato ottenuto sulla Tabella delle Ferite a determinare il numero di punti esperienza guadagnati. Solo le Ferite e gli "Ucciso sul colpo" inflitti direttamente da un tiro per Ferire legato a un attacco possono far guadagnare PE. Ogni Ferita (o eliminazione) consecutiva a un effetto secondario di un attacco non fa guadagnare PE.

**Esempi:**

- Un combattente infligge una Ferita grave a un avversario già a Ferita critica. Questo avversario è dunque Ucciso sul colpo, ma il combattente guadagna i 4 PE corrispondenti a una Ferita grave.
- Un combattente dotato dell'abilità "Tossico/1" infligge una Ferita leggera a un avversario in seguito a un attacco tossico in corpo a corpo. Egli guadagna perciò 3 PE. Per via dell'abilità, viene effettuato un secondo tiro per Ferire, che provoca una Ferita grave. Poiché questa Ferita è legata a un effetto secondario di Tossico/X, essa non fa guadagnare alcun PE.

**• GLI ACCANITI •**

Alcuni effetti di gioco, in particolare l'abilità "Accanito", permettono a un combattente eliminato di continuare a battersi fino al termine del turno. Le Ferite inflitte a tali avversari - compresi gli "Ucciso sul colpo" - continuano a procurare esperienza.

Alcuni effetti di gioco trasformano un certo risultato in un altro. In questo caso, è il risultato finale dopo l'applicazione degli effetti che determina il numero di PE guadagnati.

**Esempi:**

- Il risultato di un tiro per Ferire inflitto da un paladino equipaggiato di arma sacra è un doppio. Questo equivale ad "Ucciso sul colpo". Il paladino guadagna quindi 6 PE.
- Il risultato di un tiro per Ferire inflitto da un guerriero dell'alba equipaggiato di spada-ascia indica "Ferita critica". Questo equivale ad "Ucciso sul colpo". Il guerriero dell'alba guadagna quindi 6 PE.
- Il risultato di un tiro per Ferire inflitto da un combattente Feroce indica "Stordito". Questo equivale a una Ferita leggera. Il combattente guadagna perciò 3 PE.

Le ferite inflitte dai tiri, dai sortilegi e dai miracoli non permettono di guadagnare punti esperienza. Queste azioni sono già ricompensate al momento della riuscita dei test di Tiro e Potere o dei tiri di divination.

**• ELEMENTI SCENICI •**

Infliggere Ferite a un elemento scenico non permette di guadagnare alcun punto esperienza.

In compenso, i tiri, miracoli e sortilegi che hanno questi elementi come bersaglio possono farne guadagnare secondo le normali condizioni. Inoltre, la distruzione di alcuni elementi scenici potrebbe, a seconda dello scenario, far guadagnare PE come ricompensa per il raggiungimento di un obiettivo.

**CONGEGNI IMMOBILI**

Solo i serventi possono guadagnare esperienza. Il congegno stesso è considerato un attributo e non guadagna perciò alcun punto.

I punti guadagnati in seguito a un test di Tiro riuscito vengono guadagnati da tutti i serventi e supplenti che hanno partecipato al tiro.

**CONGEGNI MOBILI**

Un congegno mobile è considerato come un solo combattente e guadagna punti esperienza come qualsiasi altro soldato. In compenso, l'utilizzo di questi punti è sottoposto ad alcune restrizioni descritte a pag. 90.

**FERITE**

Durante uno scontro tra libere compagnie, un Ucciso sul colpo o qualsiasi altro risultato equivalente non significano necessariamente che il soldato sia morto. Essi significano semplicemente che è fuori combattimento per il resto della partita. Ugualmente, nessun tipo di Ferita è definitivo.

**Esempio:** Quando un soldato subisce l'attitudine "Lo strappabraccia" del troll nero, si considera che il suo braccio sia semplicemente rotto.

Infine, gli effetti magici, miracolosi o altro come "Torpore eterno" o "Pietrificazione alchemica" cessano alla fine della battaglia.

Tuttavia, le Ferite più gravi ricevute nel corso di uno scontro possono avere conseguenze a lungo termine.

Anche se un combattente Ucciso non è davvero morto in missione, si applicano comunque gli effetti di gioco in grado di riportare in vita un soldato. Si considera allora che l'effetto in questione abbia fatto rinvenire il bersaglio svenuto.

**FERITE DEI SOLDATI**

Al termine della battaglia, il livello di Ferite al quale si trova ciascun soldato deve essere annotato se si tratta di "Ferita grave", "Ferita critica" o "Ucciso sul colpo".

I combattenti eliminati da un effetto che comporta la rimozione della miniatura sono Uccisi sul colpo.

È inutile annotare il livello di Ferite dei combattenti che non appartengono alla compagnia.

**FERITE DEI SOLDATI DI TAGLIA MOLTO GRANDE**

I soldati dotati delle abilità "Enorme", "Colossale" o "Gigantesco" sono considerati Uccisi sul colpo solo quando sono stati realmente eliminati.

**PUNTI STRUTTURA**

Se una macchina da guerra o un nexus perdono più di metà dei loro PS, il numero di punti perduti deve essere annotato.

**FAMIGLI**

Se un mago viene Ucciso sul colpo in combattimento, i suoi famigli scompaiono immediatamente. Sono considerati Uccisi sul colpo. Questo però non procura alcun punto esperienza.

**RITIRATA!**

Può accadere che una compagnia si trovi in una situazione disperata. In questo caso, la decisione più saggia che il capitano possa prendere è di abbandonare la missione.

Un giocatore può esclamare "Ritirata!" prima di qualsiasi tiro di Tattica. In questo caso...

- La partita si arresta immediatamente;
- Il giocatore che ha abbandonato è dichiarato sconfitto;
- Si considera che lo sconfitto non abbia assolto nessuno degli obiettivi della missione, anche nel caso ne abbia già ottenuti alcuni;
- Il giocatore sconfitto non guadagna né risorse né nomea;
- I combattenti dei due eserciti conservano i PE acquisiti prima della ritirata.



CAPITOLO 4

DOPO LA BATTAGLIA

*Il drago azzurro è una compagnia tipica per i Cynrwäll. Costituita da pochi, ma affidabili combattenti, è comandata da un asadar. Deciso a scoprire i segreti della via del guerriero, il capitano Sölhim Annæra si è circondato dei suoi migliori amici, Silyn Valreen ed Elren Saad. Quest'ultimo, un varsym, costituisce la forza d'as-*

*salto principale della compagnia. Per garantire la vittoria, corre a volte rischi folli. Nascosto dall'inizio della battaglia, egli carica il capitano avversario con sprezzo della propria sicurezza. I suoi colpi precisi hanno spesso salvato la pelle ad Annæra che, in cambio, ha curato il suo camerata grazie alla sua runa di guarigione feticcio.*

Al termine della battaglia, l'avanzamento della compagnia e dei suoi membri è diviso in più fasi che si susseguono in un ordine preciso.

1. Perdite e guadagni
2. Recupero
3. Eliminazioni
4. Reclutamento
5. Punti esperienza
6. Acquisizione d'attributi

1/ PERDITE E GUADAGNI

A seconda che la missione si concluda con una vittoria o con una sconfitta, e in funzione della differenza di valore tra i due gruppi d'assalto che si sono appena affrontati, ogni compagnia guadagna o perde nomea e risorse.

NOMEA

Quando una compagnia forte affronta un avversario di minor potenza, il trionfo non è mai eclatante e la sconfitta è un'autentica umiliazione. Inversamente, se una compagnia modesta affronta un avversario superiore, il semplice fatto di essersi opposta a qualcuno di più forte viene ricompensato (anche in caso di sconfitta).

In funzione della differenza tra i valori dei gruppi d'assalto<sup>(1)</sup> e del risultato ottenuto (vittoria, pareggio o sconfitta), ciascun giocatore ottiene un totale di nomea che si somma a quella della sua compagnia. Questo guadagno è determinato dalla tabella sottostante.

Il gruppo il cui valore è più basso legge il suo guadagno di nomea sulla linea negativa corrispondente alla differenza (poiché ha giocato con meno punti del suo avversario). Il gruppo con il valore più alto legge invece il suo guadagno di nomea sulla linea positiva.

**Esempio:** Una battaglia ha visto opporsi una compagnia di goblin e una di Wolfen. Il gruppo d'assalto goblin aveva un valore di 190 mentre quello dei Wolfen era di 146.

La differenza tra i due gruppi è 44. Tuttavia, il giocatore Wolfen utilizza 30 punti di compensazione. La differenza presa in conto per il calcolo dei guadagni di nomea è quindi 14 (44-30).

I goblin riportano la vittoria con una differenza di 14 a loro favore. Il giocatore legge perciò i suoi guadagni sulla linea "da +10 a +19", che per una vittoria corrisponde a un guadagno di 16 punti di nomea.

I Wolfen hanno subito una sconfitta con una differenza di 14 a loro sfavore. Il giocatore legge perciò i suoi guadagni sulla linea "da -10 a -19", che per una sconfitta corrisponde a un guadagno di 12 punti di nomea.

RISORSE

Le risorse della compagnia permettono di associare attributi ai suoi membri.

SOLDO E PREMIO

Il soldo rappresenta l'ammontare di risorse versato alla compagnia dal suo mandante per l'esecuzione della missione. Questo ammontare varia a seconda del fatto che la compagnia sia vittoriosa o non.

- Una vittoria fa guadagnare 15 punti di risorse;
- Un pareggio fa guadagnare 10 punti di risorse;
- Una sconfitta fa guadagnare 5 punti di risorse.

Alcune missioni portano una menzione "Premio". Questo premio può essere guadagnato da una delle compagnie, a determinate condizioni specificate nel testo della missione.

• GUADANO DI NOMEA •

DIFFERENZA	VITTORIA	PARREGGIO	SCONFITTA
-50	40	30	20
Da -40 a -49	36	27	18
Da -30 a -39	32	24	16
Da -20 a -29	28	21	14
Da -10 a -19	24	18	12
Da -9 a 0	20	15	10
Da 0 a +9	20	15	10
Da +10 a +19	16	12	8
Da +20 a +29	12	9	6
Da +30 a +39	8	6	4
Da +40 a +49	4	3	2
+50	0	0	0

<sup>(1)</sup>: Gli eventuali punti di compensazione utilizzati dal gruppo più debole sono sottratti da questa differenza per determinare il guadagno in nomea.

## 2/ RÈCUPERO

In funzione della gravità delle Ferite ricevute in missione, i soldati possono soffrire delle sequele.

### TIRI DI RECUPERO

Al termine di ogni missione, è necessario effettuare un tiro di recupero per ogni soldato, eccetto quelli che sono indenni o a Ferita leggera (questi ultimi sono automaticamente curati da tutte le loro Ferite). Questo tiro è effettuato sia per i soldati che hanno appena combattuto sia per quelli che non hanno partecipato alla missione. Questi ultimi beneficiano tuttavia di un bonus sul loro tiro di recupero.

Questo tiro viene effettuato con 2d6. La somma dei due risultati, comparata al livello di Ferite del soldato, determina le sequele di cui egli soffre.

### RUOLO DEL MEDICO

Se la compagnia comprende almeno un medico, il risultato di ogni tiro di recupero (incluso quello del medico stesso) è letto una linea più in alto, a meno che questo risultato non sia "Morte". In questo caso, è necessario rilanciare un d6:

- Con  $\square, \square, \square$  e  $\square$ , il medico riesce a salvare il soldato *in extremis*; il risultato si trasforma in "Critica".
- Con  $\square, \square$  e  $\square$ , Iglì sforzi del medico sono vani: il risultato resta "Morte".

Tuttavia, questi effetti **non si applicano** se tutti i medici della compagnia sono stati Uccisi nel corso della missione.

### CONVALESCENZA

Il risultato dei tiri di recupero dei soldati che non hanno partecipato alla missione sono letti una linea più in alto sulla tabella. Questo bonus è cumulativo con quello legato alla presenza di un medico. Il risultato di un tiro di recupero può quindi essere letto due linee più in alto.



• TABELLA DI RECUPERO DELLE FERITE •

2d6	GRAVE	CRITICA	UCCISO
2-3	Indenne	Indenne	Indenne
4-5	Indenne	Indenne	Leggera
6-7	Indenne	Leggera	Leggera
8-9	Leggera	Leggera	Grave
10-11	Leggera	Grave	Critica
12	Grave	Critica	Morte

## SEQUELE

Il risultato ottenuto sulla tabella di recupero è immediatamente applicato, con l'eccezione del risultato "Morte" che è evidentemente definitivo.

Un risultato "Grave" significa per esempio che il soldato inizia la prossima missione a Ferita grave.

Il risultato "Morte" si applica a ogni tipo di combattente, inclusi quelli con l'abilità "Non-morto".

### TEST DI RECUPERO DELLE MACCHINE DA GUERRA

I serventi dei congegni immobili effettuano i loro tiri di recupero allo stesso modo degli altri soldati, ma le macchine dotate di punti struttura sono sottoposte a una differente procedura.

• **Se il congegno non ha perduto più di metà dei suoi punti Struttura**, non è necessario alcun tiro di recupero. La macchina comincerà la prossima missione con tutti i suoi PS.

• **Se il congegno ha perduto più della metà dei suoi punti Struttura o è stato distrutto**, è necessario effettuare un tiro di recupero. Questo tiro viene effettuato con 2d6:

Da 2 a 3 : Il congegno recupera tutti i PS perduti

Da 4 a 5 : il congegno recupera tre quarti <sup>(1)</sup> dei suoi PS

Da 6 a 7 : Il congegno recupera la metà <sup>(1)</sup> dei suoi PS

Da 8 a 11 : Il congegno recupera un quarto <sup>(1)</sup> dei suoi PS

12 : Il congegno non recupera alcun PS

Se un congegno che è stato distrutto non recupera alcun PS, esso è definitivamente distrutto.

### • CALDAIE E CARBURATORI •

Può accadere che la caldaia di una macchina a vapore o il carburatore di una macchina a nafta esploda durante la battaglia. In tal caso, si considera che il materiale danneggiato venga poi riparato. Non è necessario alcun tiro di recupero specifico.

### • ATTRIBUTI A UTILIZZO UNICO •

Alcuni artefatti, sortilegi e miracoli sono descritti come aventi un utilizzo unico o limitato. Anche se è indicato che l'attributo viene distrutto dopo l'utilizzo, in Dogs of War si considera che il soldato che lo possiede possa usarlo a ogni missione.

**Esempio:** Un soldato possiede una pozione di resistenza. Questo artefatto può essere utilizzato una sola volta per partita, ma il soldato può utilizzarlo a ogni missione.

<sup>(1)</sup>: Valore arrotondato per eccesso.

## 3/ ELIMINAZIONI

Un giocatore può eliminare un membro della sua compagnia. Il capitano non può essere escluso, a meno di essere prima destituito (vedi *Scomparsa del capitano*, pag. 61).

## 4/ RECLUTAMENTO

Se la differenza tra la sua nomea e il suo valore è positiva, la compagnia può reclutare nuovi combattenti.

**Esempio:** La nomea di una compagnia è di 272 e il suo valore di 244. Possono essere perciò reclutati nuovi soldati, per un massimo di 28 P.A. (272-244).

L'arruolamento di nuove reclute si effettua con le regole utilizzate al momento della fondazione della compagnia.

**Attenzione!** Può capitare in alcuni casi che la nomea di una compagnia sia inferiore al suo valore attuale. In questo caso, non è possibile reclutare alcun soldato, ma non è necessario procedere a delle eliminazioni.

## 5/ PUNTI ESPERIENZA

Questa fase è probabilmente una delle più cruciali e appassionanti della gestione di una compagnia. A questo punto le azioni eroiche dei soldati portano frutto, ed essi possono evolversi.

Per ogni soldato, i punti esperienza acquisiti durante la missione si sommano al totale accumulato.

Esistono cinque direzioni d'avanzamento per ogni soldato: il suo rango, il suo status, le sue caratteristiche, le sue abilità e il suo ruolo.

### AVANZAMENTO DEL RANGO

Il rango di un soldato avanza automaticamente in funzione dell'esperienza acquisita. I fedeli e i maghi seguono tuttavia uno schema di avanzamento differente da quello dei guerrieri.

• Il rango dei **guerrieri** avanza in modo differente a seconda del loro rango iniziale. La cifra che segue ogni rango indica la soglia d'esperienza a partire dalla quale il soldato passa al rango successivo. Sono i PE *acquisiti* che contano, che essi siano stati utilizzati o non.

**Esempio:** Tra una missione e l'altra, il totale d'esperienza di un maestro di spada d'Alahan passa da 92 a 106. Il suo rango, che era fino a quel momento "Veterano", passa automaticamente al grado superiore. Può allora scegliere tra i ranghi "Elite" o "Speciale".

• Il rango dei **mistici** avanza in modo differente. Il loro accesso al rango superiore non è automatico. Passare da un rango a un altro implica un investimento in punti esperienza.

In alcuni casi, è possibile che un soldato non-mago o non-fedele lo divenga grazie all'esperienza acquisita. Se questo accade, il suo rango di mistico si somma al suo rango di guerriero. Se il soldato acquisisce un ruolo per il quale il rango ha un'importanza, viene considerato il rango più elevato.

Quando un mago passa al rango superiore, può dominare un Elemento e/o una via di magia supplementare. Anche per questo è necessario un investimento di punti esperienza.

- **Nuovo Elemento:** 30 PE
- **Nuova via di magia:** 30 PE

Questa miglioria può essere realizzata al momento del cambio di rango o più tardi.

Gli Elementi e le vie di magia accessibili a un mago dipendono dal suo popolo. La tabella *Incantation* nella pagina accanto indica le scelte possibile per i diversi maghi.

**ACCESSO ALLO STATUS DI CAMPIONE**

Quando un soldato ha accumulato un totale di **200 PE** (utilizzati o no), guadagna automaticamente lo status di campione.

Un campione può acquisire artefatti allo stesso modo di un Personaggio e può essere colpito da tutti gli effetti di gioco che normalmente colpiscono solo i Personaggi.

Anche gli artefatti riservati ai non-Personaggi possono essere utilizzati dai campioni.

**CAMPIONI MISTICI:  
MAESTRI DELLE EVOCAZIONI**

I Personaggi maghi e fedeli beneficiano di +1 al totale dei valori di possanza delle creature evocate che possono controllare (vedi *Confrontation 3*, pag. 80).

Lo status di campione non fornisce questo bonus. Tuttavia, un campione mago o fedele può acquisire la capacità "Maestro delle evocazioni" per 30 PE. Questa capacità è l'equivalente del bonus di controllo dei Personaggi.



♦ **RANGO DEI GUERRIERI 1** ♦

Irregolare	
▼	
30	
▼	
Regolare	
▼	
50	
▼	
Veterano	
▼	
100	
▼	
Speciale	Elite
▼	
200	
▼	
Leggenda Vivente	

♦ **RANGO DEI GUERRIERI 2** ♦

Creatura	
▼	
200	
▼	
Leggenda Vivente	
▼	
400	
▼	
Alleato Maggiore	

♦ **RANGO DEI MISTICI** ♦

Iniziato/Devoto	
▼	
100 (Costo: 50 PE)	
▼	
Adepto/Zelota	
▼	
200 (Costo:100 PE)	
▼	
Maestro/Decano	
▼	
300 (Costo:200 PE)	
▼	
Virtuoso/Avatar	

♦ **INCANTATION** ♦

POPOLO DEL MAGO	ELEMENTI ACCESSIBILI			VIE DI MAGIA ACCESSIBILI		
	INIZIATO	ADEPTO	MAESTRO	INIZIATO	ADEPTO	MAESTRO
Leoni d'Alahan	☾	☀ ☀	-	Ermetismo; Circaeus	Tellurica; Teurgia; Cronomanzia; Stregoneria; Sciamanesimo	Solaris; Fatata
Grifoni d'Akylannie	☀	☾ ☀	-	Teurgia; Redenzione; Esorcismo	Ermetismo; Circaeus	Tellurica
Keltois Sessair	☀ ☀	-	-	Sciamanesimo; Druidismo	Tellurica; Stregoneria; Mormorii; Ululati; Lamenti	Fatata; Simbiosi
Nani di Tir-Nà-Bor	☀	☀ ☀ ☀	☾	Tellurica; Forgia	Sciamanesimo; Stregoneria	Fatata; Cronomanzia
Goblin di No-Dan-Kar	☀	☀ ☀ ☀	☾ ☀	Stregoneria; Mutazioni	Tifoni; Corruzione; Sciamanesimo; Tellurica; Malefici	Fatata; Magia nera; Ctonia
Orchi di Bran-Ô-Kor	-	Nessuno	-	-	Magia Istantiva	-
Wolfen d'Yllia	☀	☀ ☀ ☀	-	Mormorii; Lamenti	Ululati; Sciamanesimo; Stregoneria; Tellurica	Simbiosi; Fatata
Non-Morti d'Achéron	☀	☀ ☀ ☀	-	Necromanzia; Circaeus	Tormenti; Malefici; Cabala; Tifoni; Ctonia; Corruzione	Magia nera; Sciamanesimo; Stregoneria
Alchimisti dello Scorpione	☀	☀ ☀	☀	Tecnomanzia; Biopsia	Corruzione; Tormenti; Ctonia; Malefici	Magia nera; Tellurica
Nani di Mid-Nor	☀	☀ ☀ ☀	-	Ctonia; Corruzione	Tellurica; Tormenti; Malefici; Cabala; Tifoni	Magia nera; Sciamanesimo
Divoratori di Vile-Tis	☀	☀ ☀ ☀	☾	Lamenti; Ululati	Stregoneria; Tormenti; Mormorii; Malefici	Magia nera; Sciamanesimo
Keltois Druni	☀ ☀ ☀	-	-	Sciamanesimo; Druidismo; Tormenti	Necromanzia; Cabala; Corruzione; Stregoneria; Tellurica; Malefici	Magia nera; Tifoni; Ctonia
Elfi Daikinee	☀	☀ ☀	☾	Fatata; Simbiosi	Sciamanesimo; Druidismo; Tellurica; Mormorii; Lamenti	Solaris; Cronomanzia; Stregoneria
Elfi Cynwäll	☾	☀ ☀	-	Solaris; Cronomanzia	Tellurica; Forgia; Fatata; Simbiosi	Sciamanesimo; Stregoneria
Elfi Akkyshan	☀	☀ ☀ ☀	-	Magia nera; Malefici	Cabala; Ctonia; Corruzione; Stregoneria; Tellurica; Tormenti; Ululati	Sciamanesimo; Tifoni
Ofidiani	☀	☀ ☀ ☀	☀	Tifoni; Enskem	Stregoneria; Malefici; Ctonia; Ululati	Magia nera; Cabala

AVANZAMENTO DELLE CARATTERISTICHE

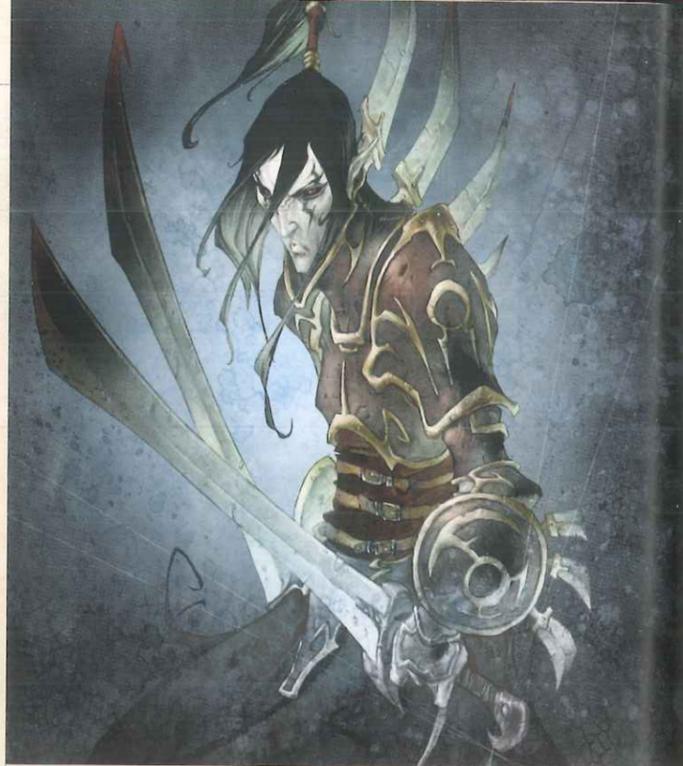
Il termine "caratteristiche" designa i valori MOV, INI, ATT, FOR, DIF, RES, TIR, COR o PAU, DIS e POT dei combattenti. L'aura di fede dei fedeli e i valori degli Aspetti sono anch'essi considerati caratteristiche.

La tabella sottostante indica il numero di PE necessari al miglioramento di questi parametri. Il costo di una miglioria è sempre calcolato in rapporto al valore attuale della caratteristica.

**Esempio:** Aumentare l'ATT di un combattente necessita un numero di PE uguale a  $15 + (2 \times ATT)$ . Per far sì che l'ATT di un soldato passi da 3 a 4, sono quindi necessari 21 PE (15+6).

La colonna "Guadagno massimo" indica il numero di punti che possono essere sommati al valore iniziale della caratteristica. Una volta raggiunto il suo massimo, una caratteristica non può più essere migliorata.

Le caratteristiche con l'annotazione "-" sulla carta di riferimento di un soldato non possono in nessun caso essere aumentate.



MIGLIORAMENTO DELLE CARATTERISTICHE

CARATTERISTICA	COSTO IN PE.	GUADAGNO	GUADAGNO MASSIMO
MOVIMENTO <sup>(1)</sup>	10 + (MOVx 2)	2,5	+2,5
INIZIATIVA	15 + (INIx 2)	1	+3
ATTACCO	15 + (ATTx 2)	1	+3
FORZA	10 + (FORx 2)	1	+3
DIFESA	15 + (DIFx 2)	1	+3
RESISTENZA	10 + (RESx 2)	1	+3
TIRO	15 + (TIRx 2)	1	+2
CORAGGIO/PAURA	10 + (COR/PAUx 2)	1	+3
DISCIPLINA <sup>(2)</sup>	30 + (DISx 2)	1	+3
POTERE <sup>(3)</sup>	50 + (POTx 2)	1	+2 <sup>(4)</sup>
AURA DI FEDE <sup>(5)</sup>	30 + (AURAx 2)	2,5	+15
ASPETTI <sup>(6)</sup>	50 + (ASPETTOx 2)	1	+2 <sup>(7)</sup>

<sup>(1)</sup> L'aumento del MOV riguarda contemporaneamente il MOV terrestre e quello aereo.  
<sup>(2)</sup> I combattenti sprovvisti di qualsiasi valore di DIS non possono acquisire punti in questa caratteristica.  
<sup>(3)</sup> I combattenti sprovvisti di qualsiasi valore di POT non possono acquisire punti in questa caratteristica.  
<sup>(4)</sup> +2 per rango: un mago può aumentare il suo POT di due punti senza cambiare rango, ma dovrà attendere di passare al rango successivo per guadagnare un terzo e quarto punto. Lo stesso vale per i punti seguenti.  
<sup>(5)</sup> I combattenti sprovvisti di Aura di Fede non possono acquisire punti in questa caratteristica.  
<sup>(6)</sup> I combattenti sprovvisti di valori d'Aspetto non possono acquisire punti in queste caratteristiche.  
<sup>(7)</sup> +2 per rango: un fedele può aumentare il suo totale d'aspetti (e non ogni aspetto) di due punti senza cambiare rango, ma dovrà attendere di passare al rango successivo per guadagnare un terzo e un quarto punto. Lo stesso vale per i punti seguenti.

• ATTRIBUTI E CARATTERISTICHE •

Le modifiche delle caratteristiche conferite da un attributo non vengono prese in considerazione per il calcolo del costo del miglioramento delle caratteristiche.

**Esempio:** Un soldato dotato d'ATT 4 possiede un artefatto che aumenta il suo ATT di +1. Malgrado questo, il soldato deve spendere solo 23 PE per passare da 4 a 5 in ATT.

Neppure le modifiche legate agli attributi sono conteggiate per definire l'aumento massimo della caratteristica.

**Esempio:** L'ATT di un combattente può essere aumentato di un massimo di tre punti. Un soldato dotato di un valore originale di 4 in ATT può quindi ottenere un valore massimo di 7 (4+3) in ATT, anche se possiede un artefatto che gli conferisce +1 in ATT.

Le armi alternative di alcuni combattenti, come le guardie d'Alahan, i bruti orchi, ecc. non sono attributi. Ugualmente, non lo sono nemmeno le attitudini opzionali, come gli equipaggiamenti degli armaioli nani. La modifica di caratteristiche che ne deriva viene direttamente sommata al valore stampato sulla carta di riferimento e viene conteggiata nel calcolo del costo del miglioramento.

**Esempio:** Un giocatore recluta un coscritto del Grifone (INI 2) e decide di equipaggiarlo con una spada bastarda (INI +1). Sulla linea "Caratteristiche originali", scrive 3 nella casella INI.

AVANZAMENTO DELLE ABILITÀ

I punti esperienza guadagnati da un soldato hanno due tipi di effetti sulle sue abilità. Possono permettergli sia di migliorare quelle che possiede già, sia di guadagnarne di nuove.

MIGLIORARE UN'ABILITÀ

Le abilità che possono essere migliorate sono quelle associate a un potenziale variabile. Non tutte possono però essere migliorate. Per esempio, non è possibile aumentare il bonus legato all'abilità "Rigenerazione/X".

Nella tabella di fronte, la seconda colonna indica il costo (in PE) del miglioramento e la colonna "Guadagno" indica il numero di punti da sommare alla cifra associata all'abilità modificata una volta spesi i punti esperienza. Infine, la cifra nell'ultima colonna indica il numero massimo di punti che si possono sommare al valore iniziale dell'abilità. Una volta raggiunto questo massimo, l'abilità non può più essere migliorata.

**Eccezione:** Un'abilità legata a un attributo non può essere migliorata.

**Esempi:**

- Un cavaliere di brontops orco possiede già l'abilità Implacabile/2. Per migliorare questa abilità di 1 punto, egli deve spendere 18 PE.
- Un soldato beneficia dell'abilità "Guarigione/6" grazie a una runa di guarigione minore. Questa abilità non può essere migliorata spendendo PE.

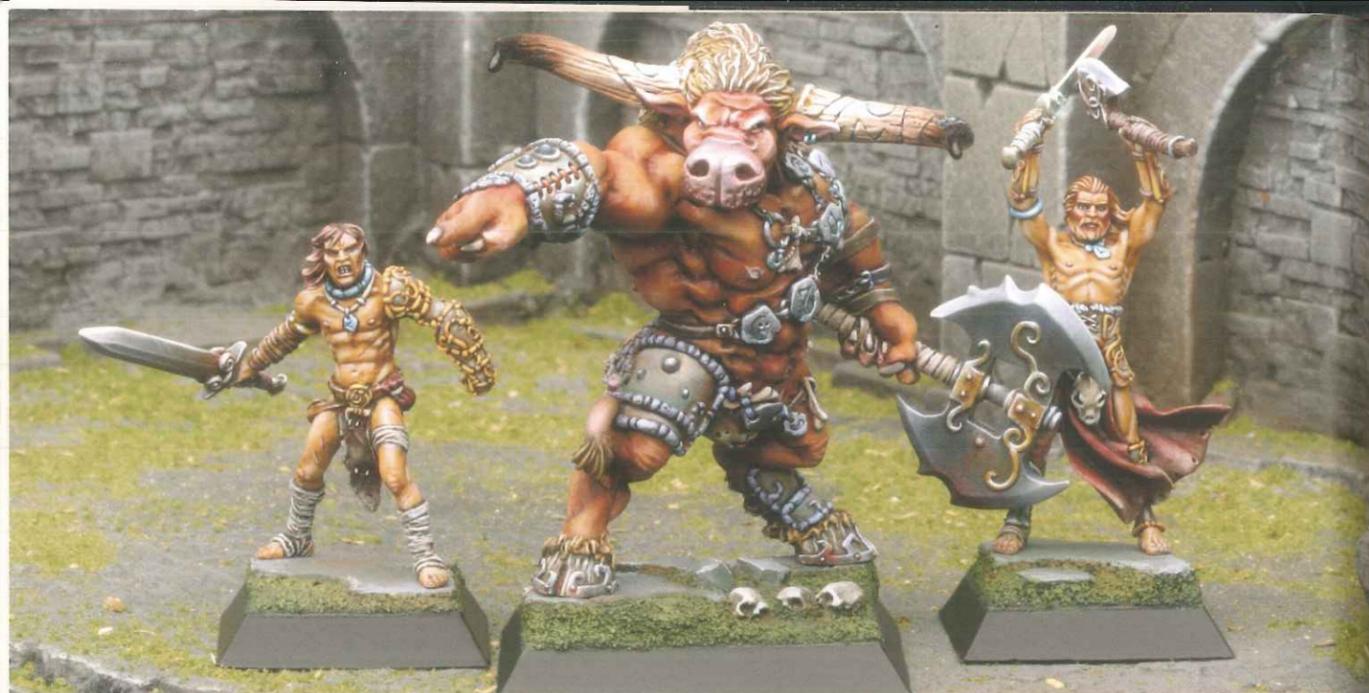
ACQUISIRE UN'ABILITÀ

Ogni abilità è legata a un rango minimo. Un'abilità può essere acquisita solo da un soldato il cui rango sia superiore o uguale a quello richiesto.



• MIGLIORAMENTO DELLE ABILITÀ •

ABILITÀ	COSTO (PE)	GUADAGNO	GUAD. MAX.
Artefatto/X	12	+1	+1
Bersaglio/X	12	+1	+2
Comando/X	12	+1	+3
Colpo da maestro/X	42	+5	+15
Concentrazione/X	32	+1	+2
Credente/X	24	+1	+1
Devozione/X	6	+1	+3
Disimpegno/X	12	-1	-1
Evocatore/X	12	+1	+2
Geniere/X	12	+1	+3
Grido di guerra/X	12	+1	+3
Guarigione/X	18	-1	-2
Implacabile/X	18	+1	+2
Infiltrazione/X	6	+2	+6
Insensibile/X	6	-1	-1
Martire/X	6	+1	+3
Meccanico/X	12	-1	-2
Mutageno/X	24	+1	+1
Pietà/X	12	+1	+2
Recupero/X	24	+1	+2
Risolutezza/X	12	+1	+2
Sequenza di colpi/X	18	+1	+1



**Ranghi:**

1. Irregolare
2. Regolare
3. Veterano/Iniziato/Devoto
4. Speciale/Elite/Adepto/Zelota/Creatura
5. Leggenda Vivente/Maestro/Decano
6. Alleato Maggiore/Virtuoso/Avatar

In aggiunta a questa condizione, alcune abilità sono accessibili solo ai soldati che dispongono di uno status particolare:

• **Rango:** Un'abilità riservata a un rango preciso può essere acquisita solo da un soldato dotato del rango appropriato o che sia progredito oltre quel rango.

**Esempio:** L'abilità "Assassino" è riservata al rango Speciale. Questo significa che solo un soldato il cui rango è (o è stato) "Speciale" può acquisire quest'abilità.

• **Classe:** Alcune abilità sono riservate a classi specifiche di combattenti, come i maghi, i fedeli, i serventi di macchina da guerra, ecc.

• **Costo (in PE):** Questa colonna indica il numero di PE da spendere per acquisire l'abilità in questione.

• **Numero di abilità accessibili:** Finché il suo livello di rango è inferiore a 5, uno stesso soldato non può acquisire più di tre nuove abilità nel corso del suo avanzamento. Può acquisirne una quarta dopo il passaggio dal rango 4 al rango 5 e una quinta dopo essere avanzato dal rango 5 al 6. Non è possibile abbandonare un'abilità già acquisita.

Un soldato non può acquisire una seconda volta un'abilità che già possiede.

**Attenzione!** Le abilità legate a un artefatto non sono conteggiate nel numero massimo di abilità che un soldato può apprendere.

Un soldato può essere dotato di un artefatto che gli conferisce un'abilità che già possiede. Egli può anche apprendere un'abilità di cui beneficia già grazie a uno dei suoi artefatti. In entrambi i casi, si considera che possieda l'abilità in questione una sola volta. Se si tratta di un'abilità legata a un valore, si applica il migliore.

**Esempio:** Un soldato è dotato dell'abilità "Guarigione/6". Il giocatore che lo controlla decide ugualmente di attribuirgli una Runa della guarigione suprema che conferisce l'abilità "Guarigione/4". Quando il soldato va in combattimento con questo attributo, si considera che possieda l'abilità "Guarigione/4". Se il giocatore decide di inviarlo in missione senza la Runa di guarigione suprema, il soldato beneficia allora di "Guarigione/6".

**ACQUISIZIONE DI UNA CAPACITÀ "SOLO"**

Se la compagnia è affiliata a un gruppo particolare (Casata d'Achéron, baronia d'Alahan, ecc.), alcuni combattenti possono accedere a capacità "Solo". Se una tale capacità non è stata acquisita al momento del reclutamento del soldato, può esserlo in seguito, spendendo PE. Il numero di PE da spendere è uguale al valore (in P.A.) della capacità moltiplicato per 10.

**Ricordate:** Le capacità "Solo" riservate ai Personaggi possono essere acquisite dai campioni.

**♦ ACQUISIZIONE DELLE ABILITÀ ♦**

ABILITA'	RANGO MINIMO	ACCESSIBILE A:	COSTO (IN PE)	ABILITA'	RANGO MINIMO	ACCESSIBILE A:	COSTO (IN PE)
Accanito	3	Tutti	36	Geniere	3	Serventi	12
Agguerrito	4	Elite	72	Grido di guerra/3	2	Tutti	12
		Guerrieri-maghi Monaci-guerrieri		Grido di raduno	4	Tutti	24
Ambidestro	4	Elite	60	Guarigione/6	4	Tutti	24
		Guerrieri-maghi Monaci-guerrieri		Illuminato	3	Fedeli	24
Artefatto/1	4	Tutti	18	Implacabile/1	4	Tutti	32
Artificiere	3	Serventi	18	Infiltrazione/10	3	Tutti	12
Assassino	4	Speciali	48	Insensibile/6	3	Tutti	12
Assillo	3	Tutti	32	Irremovibile	2	Tutti	18
Audacia	2	Tutti	18	Maestria degli arcani	4	Maghi Puri	48
Autorità	4	Tutti	36	Maestro arciere/balestriere	4	Tutti	60
Balzo	1	Tutti	18	Martire/1	1	Tutti	6
Bersaglio/+1	3	Tutti	18	Meccanico/6	2	Serventi	18
Brutale	3	Tutti	24	Mira	4	Tutti	24
Carica bestiale	3	Tutti	42	Negazione	3	Maghi Puri	12
Colpo da maestro/0	3	Tutti	48			Fedeli Puri	
Comando/10	2	Tutti	90	Ossoduro	3	Tutti	36
		Speciali		Parata	4	Tutti	60
Consapevolezza	4	Maghi	60	Pietà/1	3	Fedeli	18
		Fedeli		Posseduto	4	Tutti	36
				Precisione	3	Tutti	36
Contrattacco	4	Tutti	36	Rapidità	3	Tutti	36
Credente/1	3	Tutti	32	Recupero/1	4	Maghi	24
Destriero*	4	Tutti	60	Ricarica Rapida	4	Campioni	36
Devozione/1	1	Tutti	6	Riflessi	3	Tutti	12
Disimpegno/6	4	Tutti	24	Rigore	3	Tutti	54
Esaltato	3	Fedeli	48	Riorientamento	3	Tutti	12
Esploratore	4	Speciali	48	Risolutezza/1	4	Tutti	12
		Maghi		Rozzo	2	Tutti	18
Evocatore/1	4	Fedeli	18	Schivata	3	Tutti	24
				Sequenza di colpi/1	4	Tutti	32
Fanatismo	2	Tutti	18	Spadaccino	3	Tutti	30
Feroce	3	Tutti	54	Stratega	4	Tutti	48
Fine lama	3	Tutti	36	Taumaturgo	3	Fedeli	24
Finta	4	Tutti	18	Tiratore elite	4	Tutti	36
Focus	3	Maghi	24	Tiro in assalto	3	Tutti	36
Fortuna	3	Tutti	60	Tiro istintivo	3	Tutti	36
Furia guerriera	3	Tutti	54	Uccisore nato	4	Taglia Grande	90
				Vivacità	4	Tutti	24

<sup>(1)</sup> L'abilità Destriero può essere acquisita solo dai combattenti che dispongono di una cavalcatura. I centauri non possono acquisire quest'abilità.

## ACQUISIZIONE DI UN RUOLO SECONDARIO

I ruoli secondari sono status particolari che conferiscono vantaggi alla compagnia in alcune occasioni.

Essi sono sottoposti a condizioni variabili. Qualsiasi soldato che soddisfi queste condizioni può rivestire il ruolo. Inoltre, come per le abilità, i ruoli possono essere svolti solo da combattenti che dispongano di un rango sufficiente.

Proprio come gli altri avanzamenti, l'acquisizione di un ruolo è soggetta a un investimento in PE.

## Prerequisiti:

- Per acquisire un ruolo, un soldato deve possedere una Disciplina (anche DIS 0) oppure un Potere oppure un'aura di fede;
- Le funzioni di musico e di portastendardo sono già considerate ruoli secondari. Questi combattenti non possono acquisire un altro ruolo;
- I combattenti assimilati agli Alleati non possono rivestire alcun ruolo all'interno di una compagnia;
- Nessun ruolo può essere assegnato a un soldato di rango "Creatura" o che sia avanzato a partire da questo rango, la cui DIS sia inferiore a 3.

Uno stesso soldato può rivestire un solo ruolo secondario per volta, ed è impossibile abbandonare un ruolo una volta che questo è acquisito.

**Ricorda:** Il ruolo di capitano è un ruolo primario. Il capitano può quindi acquisire un ruolo secondario esattamente come qualsiasi soldato.

Con l'eccezione del ruolo di luogotenente (che è unico), **più combattenti possono avere lo stesso ruolo**. Gli effetti di alcuni ruoli sono cumulativi, di altri no, com'è precisato nelle descrizioni dei ruoli stessi.

Con l'eccezione del ruolo di luogotenente, che può permettere a un soldato di diventare capitano, gli altri ruoli non prevedono avanzamenti.

Infine, una compagnia bene organizzata è più attraente. Per rappresentare questo fatto, l'attribuzione di alcuni ruoli a un soldato conferisce un bonus di nomea alla compagnia.

**Esempio:** Quando un soldato diviene medico della compagnia, la nomea di quest'ultima aumenta immediatamente di cinque punti.

Questi bonus si applicano al momento dell'acquisizione del ruolo e vengono conteggiati anche se il ruolo in questione è già svolto da un altro membro della compagnia.

**Esempio:** Se un secondo soldato acquisisce il ruolo di medico, la nomea della compagnia aumenta ancora di 5.

## LUOGOTENENTE (15 PE)

**Rango minimo:** 1

**Bonus di nomea:** +10

Può esserci un solo luogotenente in una compagnia.

La sua presenza aumenta l'effettivo massimo della compagnia. Questo bonus varia in funzione del rango del luogotenente. In caso di decesso del capitano, il luogotenente prende il suo posto (vedi pag. 61).

## SERGENTE (10 PE)

**Rango minimo:** 1

**Bonus di nomea:** +5

La presenza di ogni sergente nella compagnia aumenta il suo effettivo massimo di +1. Una compagnia può nominare un solo sergente per frazione completa di cinque punti del suo effettivo attuale.

Se l'effettivo attuale di una compagnia diminuisce e il numero di sergenti è troppo alto, i soldati che ne dispongono conservano ugualmente il loro ruolo.

**Esempio:** Una compagnia il cui effettivo attuale è di 12 può contare 2 sergenti nei suoi ranghi. Dovrà attendere che il suo effettivo attuale raggiunga 15 per nominarne un terzo.

## CONSIGLIERE MILITARE (15 PE)

**Rango minimo:** 3

**Bonus di nomea:** +5

**Non cumulativo**

La presenza di un consigliere militare influisce sulla scelta delle missioni (vedi pag. 71)

Inoltre, il consigliere militare può permettere alla sua compagnia di abbreviare o allungare la durata delle missioni.

Durante ogni partita, prima del tiro di Tattica dell'ultimo turno, un consigliere militare può (se è presente sul campo di battaglia) tentare di influire sul corso della partita. Il giocatore che lo controlla lancia allora 1d6. Con un risultato da 1 a 3, il consigliere non riesce a imporre il suo senso tattico. In compenso, con 4, 5 o 6, egli può scegliere di allungare la durata della partita di un turno oppure di accorciarla di altrettanto. Nel secondo caso, la partita si interrompe immediatamente. Se due consiglieri militari avversari riescono nel loro tiro, i due giocatori possono tentare di mettersi d'accordo sulla scelta da effettuare. Se non giungono a un accordo, la durata della partita non è modificata.

Qualunque sia il numero di consiglieri militari in uno stesso esercito, un giocatore ha diritto a un solo tiro di questo tipo per partita.



## INTENDENTE (20 PE)

**Rango minimo:** 3

**Bonus di nomea:** +5

**Non cumulativo**

L'intendente influisce sul totale del soldo guadagnato dalla compagnia al termine di una missione. Se la compagnia comprende un intendente, il giocatore deve lanciare 1d6 al termine della missione (durante la fase 1 dopo la battaglia). Questo tiro non viene effettuato se tutti gli intendenti della compagnia sono stati Uccisi durante la missione o se la compagnia ha effettuato una ritirata.

Se la compagnia è vittoriosa, il risultato ottenuto viene aumentato di +1. Se ha subito una sconfitta, il risultato è diminuito di -1.

☐ o ☐ La compagnia guadagna quattro punti risorsa supplementari.

☐ o ☐ La compagnia guadagna sette punti risorsa supplementari.

☐ o ☐ La compagnia guadagna dieci punti risorsa supplementari.

## MEDICO (25 PE)

**Rango minimo:** 3

**Bonus di nomea:** +5

**Non cumulativo**

Il medico è un elemento quasi indispensabile per qualsiasi compagnia. La sua presenza permette di minimizzare le sequele delle Ferite subite dai combattenti (Vedi Recupero).

## PROSPETTORE (20 PE)

**Rango minimo:** 3

**Bonus di nomea:** 0

**Cumulativo**

A ogni missione, il prospettore può essere inviato in esplorazione anziché partecipare al combattimento. In questo caso, non può essere scritto sul foglio di missione. Se la compagnia comprende più prospettori, questi ultimi possono essere mandati in esplorazione tutti contemporaneamente.

Alla fine della missione, al momento di calcolare i guadagni in risorse della compagnia, viene lanciato 1d6 per ogni prospettore partito in esplorazione:

☐ Il prospettore è stato attaccato. Torna a mani vuote e a Ferita critica. È necessario effettuare un tiro di recupero.

☐ Il prospettore ha fatto una scoperta minore che fa guadagnare tre punti risorsa alla compagnia. Il prospettore guadagna 4 PE.

☐ Il prospettore ha fatto una scoperta interessante che fa guadagnare otto punti risorsa alla compagnia. Il prospettore guadagna 6 PE.

☐ Il prospettore ha fatto una scoperta importante che fa guadagnare tredici punti risorsa alla compagnia. Il prospettore guadagna 8 PE.

☐ Il prospettore ha fatto una scoperta maggiore che fa guadagnare diciotto punti risorsa alla compagnia. Il prospettore guadagna 10 PE. Inoltre la compagnia guadagna 5 punti di nomea.

☐ Il prospettore ha fatto una scoperta eccezionale che fa guadagnare ventitre punti risorsa alla compagnia. Il prospettore guadagna 12 PE. La compagnia guadagna inoltre dieci punti di nomea.

**Attenzione!** Un prospettore può essere inviato in missione solo se non soffre di alcuna sequela. Un prospettore inviato in esplorazione non può beneficiare dei PE ottenuti dal resto della compagnia.

## ALCHIMISTA (25 PE)

**Rango minimo:** 4

**Bonus di nomea:** 0

**Non cumulativo**

Quando un alchimista è presente nella compagnia, il costo di acquisizione delle pozioni di forza, di resistenza, di rapidità e di vivacità è ridotto di due punti di risorse per tutti i soldati.

Inoltre, l'utilizzo di questo tipo di pozioni non richiede più alcun tiro di dado; hanno perciò effetto anche su un ☐.

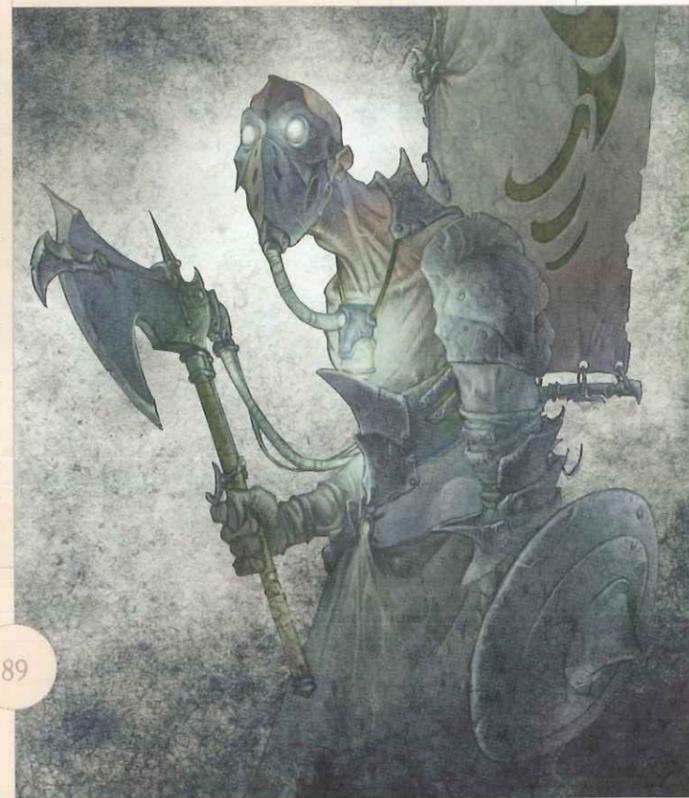
## BATTITORE (15 PE)

**Rango minimo:** 3

**Bonus di nomea:** 0

**Non cumulativo**

Se un battitore è scritto sul foglio della missione, il giocatore che lo controlla beneficia di un +2 al risultato finale del suo tiro di Tattica per l'avvicinamento. Inoltre, egli può passare il suo turno una volta in più durante questa fase, anche se ha più carte e più combattenti del suo avversario.



**SACERDOTE (30 PE)****Rango minimo:** 3**Bonus di nomea:** +10**Cumulativo****Riservato ai fedeli**

La presenza di un sacerdote conferisce ad una compagnia una dimensione mistica che motiva le sue truppe e ne accresce la notorietà. Se almeno un sacerdote è scritto sul foglio della missione, la compagnia guadagna cinque punti di nomea supplementari durante la fase 1 dopo la battaglia.

Se un sacerdote muore durante la fase di recupero, diventa un martire: la compagnia guadagna immediatamente venti punti di nomea. Questo bonus può essere acquisito più volte da una stessa compagnia.

**Attitudine del sacerdote:** Un sacerdote può acquisire la capacità speciale "Resurrezione". Essa gli costa 30 PE supplementari. Questa capacità speciale può poi essere utilizzata ogni volta che un soldato della compagnia muore durante la fase di recupero.

Per essere resuscitato, il soldato deceduto deve possedere almeno 10 PE non utilizzati. Se questa condizione è soddisfatta, viene lanciato 1d6.

**Da [ ] a [ ]** Gli déi rifiutano di esaudire la preghiera del sacerdote e il soldato non può essere riportato in vita.

**Da [ ] a [ ]** Il soldato è resuscitato. Perde 10 PE, ma questi non sono considerati come utilizzati (il suo valore non è, quindi, aumentato). Questi punti non sono perciò riportati nella casella "PE utilizzati".

Questo tiro deve essere effettuato alla fine della fase di recupero. Se nessun sacerdote è presente nella compagnia in quel momento (o se il combattente morto non dispone dei 10 PE necessari), il defunto non può essere riportato in vita.

Per ogni combattente può essere effettuato un solo tiro di resurrezione, qualunque sia il numero di sacerdoti nella compagnia. In compenso, uno stesso combattente può essere riportato in vita più volte durante la sua carriera.

Un sacerdote non può utilizzare questa capacità speciale su se stesso. Egli può però farlo su un altro sacerdote. Un sacerdote così resuscitato non diventa un martire, la sua morte "temporanea" non fa guadagnare venti punti di nomea alla compagnia. In compenso, quando un sacerdote riesce nel miracolo di riportare un soldato dall'aldilà, la sua compagnia guadagna immediatamente 10 punti di nomea.

**RECLUTATORE (30 PE)****Rango minimo:** 3**Bonus di nomea:** +5**Non cumulativo**

Il reclutamento di Alleati, Mercenari e Senza patria costa alla compagnia solo un quarto del loro valore in risorse invece della metà. Il soldo da versare ai combattenti esterni alla compagnia (Mercenari, Personaggi, ecc.) è anch'esso ridotto del 10% (arrotondato per eccesso).

**ESPERIENZA  
DELLE MACCHINE DA GUERRA**

Mentre i serventi dei congegni immobili possono utilizzare la loro esperienza come qualsiasi altro soldato, i congegni mobili **soggetti a un valore di Peso** sono governati dalle seguenti regole.

**Avanzamento di rango:** Il loro rango non cambia mai, qualunque sia il livello d'esperienza.

**Avanzamento dello status:** Esse non possono in alcun modo accedere allo status di campione.

**Avanzamento delle caratteristiche:** Le loro caratteristiche possono avanzare allo stesso modo in cui avanzano quelle degli altri soldati. Tuttavia, il Peso e i PS di un congegno non possono mai avanzare grazie all'esperienza.

**Avanzamento delle abilità:** Le loro abilità possono avanzare come quelle degli altri soldati.

**Acquisizione di abilità:** Essi non possono acquisire abilità.

**Acquisizione di un ruolo secondario:** Esse non possono acquisire alcun ruolo secondario.

**ADEGUAMENTO DEL VALORE DEI SOLDATI**

In funzione delle migliori acquisite, il valore di un soldato deve essere adeguato nel corso di quest'ultima fase. Per conoscere il nuovo valore del combattente, è sufficiente effettuare la somma del suo costo (in P.A.) così come è stampato sulla sua carta di riferimento più il 10% (arrotondato per difetto) del totale dei PE **utilizzati** a partire dal suo reclutamento.

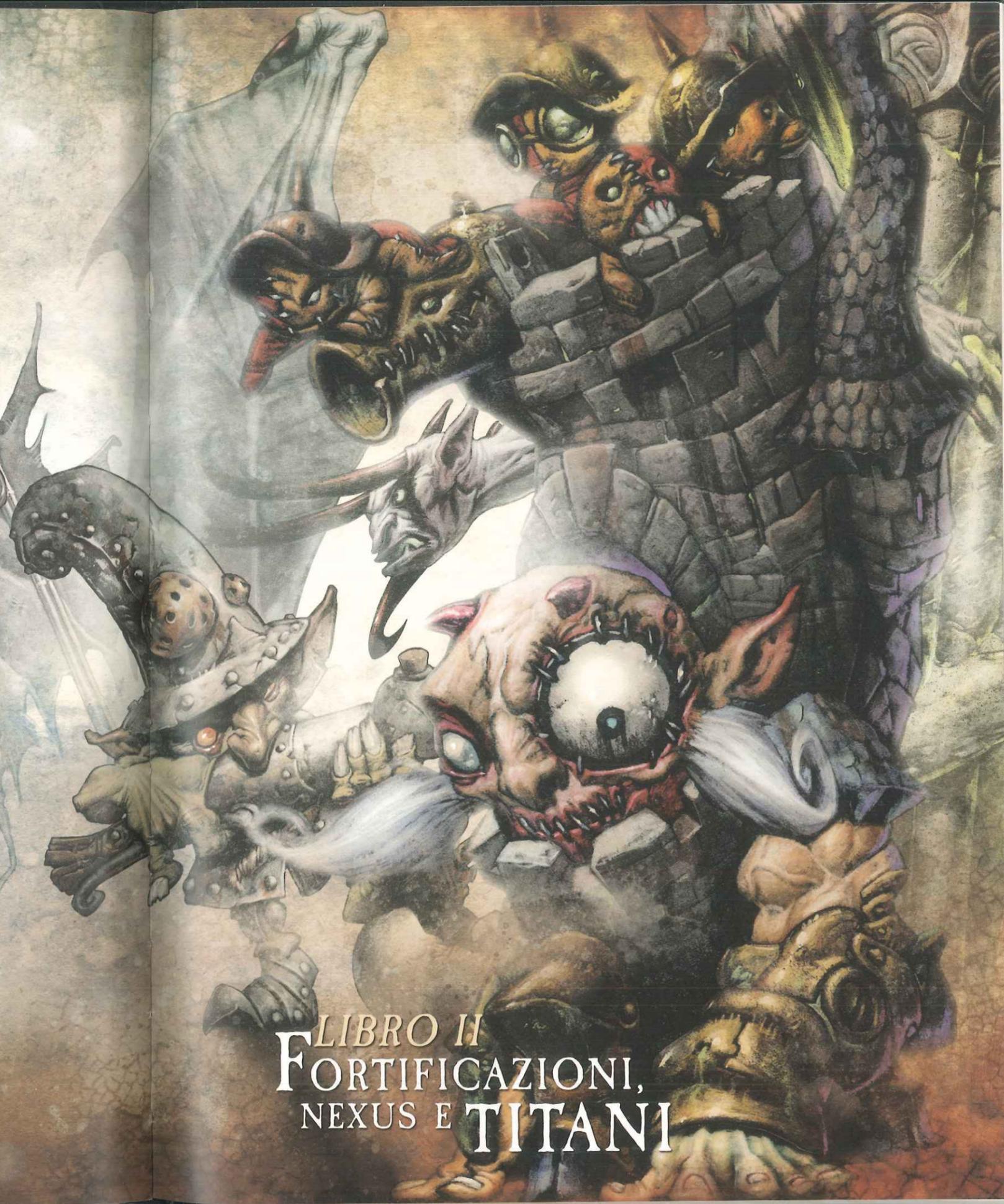
**Esempio:** Un guerriero Sciacallo il cui costo in P.A. è 23 ha utilizzato 54 PE da quando è entrato nella sua compagnia. Il suo valore è quindi 28 (23+5).

**6/ACQUISIZIONE  
DEGLI ATTRIBUTI**

Durante questa fase, i membri della compagnia (oltre alle nuove reclute) possono essere dotati di attributi.

L'acquisizione di artefatti è soggetta alle stesse regole utilizzate al momento della formazione della compagnia.





LIBRO II  
FORTIFICAZIONI,  
NEXUS E TITANI

# DOGS OF WAR

PARTE 2

L'alba, l'alba... I Syhar ne fanno un gran parlare. Storie di rinnovamento, di una nuova era governata dalla ragione e dalla scienza. Pwah! Fesserie. La scienza è folle. È pericolosa, e gli alchimisti di Dürz ne sono la prova. Del resto, mi hanno generato, sì sì! Ha! Il trono apparterrà sempre al più forte, checché se ne dica. Ed io, Ashrun Kass, antico gladiatore di Cadwallon, io sono molto, molto forte. Sono un orco!

Ecco, giustamente l'alba spunta all'orizzonte. I Syhar usciranno di testa vedendo le nostre ghigne assassine oscurare il loro sol levante.

Hengis darà presto il segnale. Un piccolo massacro da perpetrare, una donzella da liberare e da rendere a suo padre. Una vera fiaba. Le storie dei Barhan ci fanno ridere. Tiro fuori le mie due mazze. Presto si farà festa.

\*\*\*

*Ashrun sembra agitato. Non gli piace attaccare senza conoscere il numero dei nemici. Posso capirlo. La figlia del cavalier de Carlis, nostro committente, è stata rapita da alcuni Syhar trincerati in una cascina. Non capirò mai perché degli accoliti di Arb-Tolth infiltrati in terra barhan debbano compromettere la loro situazione per una donna.*

Che cosa ha di così importante?

*Anche Hengis è pronto. Lo sguardo fisso sull'obbiettivo. Ieri sera, quando l'ho messo a parte dei miei dubbi, mi ha risposto "non siamo pagati per pensare". Coriaccio, l'Akkylanniano, ma se fosse stato davvero obbediente, non sarebbe qui... Devono passarci mille scene nella testa. E il capo; io farei lo stesso al suo posto.*

*Mi piace questo paese. Il regno d'Alaban è una nazione meravigliosa. Un sole radioso, foreste che traboccano di vita... Vriloos, il mio uistiti, sonnecchia ancora. Lo deposito, rannicchiato nel mio mantello, tra le radici di un albero. La rugiada è vivificante.*

*Il momento è vicino. Non pensiamo più a questa terra di cui i Barhan hanno dimenticato lo splendore. Dimentichiamo il dubbio, esso genera paura. Il sole si alza su una battaglia e io, Dasbram Kass, vado a uccidere per qualche pezzo d'oro e l'onore di una donna di cui ho scordato il nome.*

*Hengis si volta verso me, ma io ho già cominciato ad avanzare. Impugno il mio martello a due mani e mi dirigo più silenziosamente possibile verso la porta posteriore.*

\*\*\*

Scatenati, fratellino... Ci scopriranno presto con la baruffa che stiamo per fare. Non siamo qui per giocare d'astuzia. Non per niente mi hanno soprannominato "la Meteora", laggiù, nelle arene della Hure. "Sterminatore Amok", diceva il vecchio shaka del giardino dei Sarti.

*Dasbram si mette accanto all'ingresso. Solleva il suo martello e mi fa cenno. Mi lancio. La sua arma si abbatte sulla porta, che esplose in pezzi, d'un sol colpo. Il fracasso è assordante, stormi d'uccelli si alzano in volo nell'aria fresca del mattino. Grido a pieni polmoni e affondo nell'oscurità, armi alla mano, pronto ad affrontare l'ignoto, a ridurlo in poltiglia.*

*Ma non va come previsto. Nell'oscurità, distingo le sagome calve di cloni che puntano le loro balestre su di me. Non c'è tempo per riflettere. Mi butto a terra e attraverso il pavimento con un'interminabile scivolata. Un mastino da combattimento in un gioco di birilli, come si dice. Falcio le tibie di un primo clone e lo getto a terra.*

Non è il tuo giorno fortunato, mio caro.

\*\*\*

*Il piano va a pezzi insieme alla porta. Leggo la sorpresa sul volto di Ashrun. Ci aspettavano.*

*Il tempo sospende il suo volo; alcuni quadrelli volano al rallentatore, dritti verso mio fratello. Per un breve istante, lo credo spacciato; mi vedo che lo sotterro e proseguo la mia strada, da solo.*

*A questo punto perdo la testa. Mi arrabbio lentamente, è vero, ma quando mi prende, mi prende.*

Vieni avanti, fratellino, cominciamo l'opera senza attendete gli altri.

\*\*\*

*Impotente, Hengis assiste all'imboscata. Sente il caratteristico scatto delle balestre syhar e vede uno, forse due quadrelli piantarsi nel torso di Ashrun. È evidente che ci vuole altro per fermare l'orco. Dasbram si precipita a soccorrere suo fratello in preda a una collera implacabile. Grida abominevoli si levano dalla casetta. Alcune sono urla bestiali, altre lamenti disperati. Un clone sbatte contro lo stipite della porta e mulina disperatamente le braccia verso la luce; un colpo di martello lo*

*schiaccia contro il muro con un orribile scricchiolio. Crolla, come una marionetta in un lenzuolo di polvere.*

*- Cambio di piani! - Grida Hengis agli altri membri della compagnia, Charvre e Myrkbis, laggiù. Toldo e Bromur, dall'altra parte. Khali, con me. Gachette, abbatti chiunque esca. Entriamo!*

\*\*\*

*Dasbram entra dopo di me, come previsto. Ha gli occhi neri del furore. Mi solleva con una mano, afferra un clone con l'altra e... io comincio a menare. Sento un forte "kronk!". Il clone ha terminato il suo volo a planare contro un muro. La mia seconda vittima prende la mia doppia mazza in piena faccia. La sua testa esplose all'impatto e il suo corpo si affloscia mollemente. A destra, colpo circolare. Centro in pieno uno scudo e spedisco un altro clone a barcollare all'indietro.*

È per te, fratellino!

*A destra, affondo in un petto con il rovescio della mazza.*

Questo ti toglie il fiato, eh, ragazzino mio?

*Mi abbasso per evitare una lama lanciata troppo velocemente, spezzo una caviglia, giro su me stesso e prendo il ladrone con un colpo di manico alla gola. Appena in tempo per vedere il martello di Dasbram, già coperto di sangue, spappolare il bacino della vittima che gli ho appena mandato. Deve far male...*

*Mio fratello non finisce la sua vittima. Ci squadrano l'un l'altro per un secondo. Io sorrido, ma lui non ha l'aria di essere felice. Il suo sguardo si posa sulla mia spalla, poi dietro di me. Vi resta ancora...*

Ehi! Cos'è che...? Ho un quadrello piantato nella spalla!

*-La mia armatura in vero cuoio d'uroch e maglie d'Akkylannic! Banda di disgraziati. La pagherete!*

\*\*\*

*Mentre scavalco il clone fracassato che giace di traverso sulla soglia, capisco che i due orchi hanno il controllo della situazione. Si ode il colpo di un'arma da fuoco. Gachette fa il suo lavoro. Khali va a destra per ispezionare le scale che scendono nelle tenebre. Un clone avvolto in un lungo manto esce all'improvviso da un angolo scuro. Lunghi artigli adornano le estremità delle sue dita. Alzo la mia pistola per abbatterlo, ma Khali è più rapida: una daga attraversa la gola del Syhar e un'altra si pianta nel suo cuore. Deve essersi spaventata per agire così brutalmente. Un vero gatto selvatico...*

*Finisce per abbandonare la sua vittima e, coperta di sangue, scende la scala. Le taglio la strada.*

*-Dasbram, vieni. Ashrun li tratterrà.*

*-Ma...*

*-Niente discussioni.*

*La prossima volta, non farò lavorare gli orchi in coppia. A momenti li perdo tutti e due.*

\*\*\*

*- Sì, agnellini, venite ad affrontare la Meteora! Aziono un piccolo interruttore sulla sinistra della mia arma. Le teste metalliche si staccano e fanno scorrere catene del miglior acciaio di Cadwallon, prima di urtare rumorosamente il suolo. Dasbram ha appena finito la sua vittima. C'è come un silenzio. Adoro questo momento: la calma prima della tempesta.*

*Un clone pigra la testa di lato, tradendo la sua sorpresa. Le mie braccia si mettono in moto. Le traiettorie dei flagelli si incrociano fischando. Un nuovo avversario si getta su di me, le due lame dorsali pronte a colpire. L'intercetto con un gesto brusco. Le catene tintinnano violentemente. Il cranio del Syhar si spacca. Un secondo colpo, portato verso l'alto, solleva il clone dal suolo e lo manda a incastrarsi in un armadio tarlato. Mi sembra di udire le esclamazioni della folla attorno alla fossa.*

\*\*\*

*-Hengis, mi dice Dasbram, credo di aver trovato le vesti della donzella, e uno strano armamentario vicino al letto in cui doveva riposare.*

*-Catene? Una gabbia? Coltelli? Tubi metallici?*

*-Eh, come no. In realtà, ci sono escrementi e sangue dappertutto. Non so cos'è successo qui, ma è stato... perverso. Risale a diversi giorni fa, forse una settimana.*

*-E io, aggiunge Khali, ho appena trovato la vasca. È lì, subito dietro i tendaggi. C'è una piccola fortuna. Guardate. Khali sposta la tenda, rivelando una strana struttura di vetro e acciaio. All'interno dorme l'abominevole genia del Male. Là, al cuore della carne traslucida, delle placche di metallo e dei cordoni nutritivi in rame, mi sembra di distinguere un volto di donna. Poi, a qualche centimetro, quello di un uomo.*

*Contempliamo una creatura tanto umana quanto mostruosa ed allo stesso tempo ne abbiamo la nausea. Il mostro mi guarda con i suoi quattro occhi pieni di piacere e dolore. Un amore contro natura celebrato in un abbraccio senza simili... Potenti artigli colpiscono violentemente la parete, strappandomi dallo stupore. Le fauci della creatura si aprono, aride di carne fresca. Il vetro della vasca comincia a spaccarsi.*

*-Bruciamo tutto!*

*-E la ricompensa? S'indigna Khali.*

*-Spiegheremo al nostro cliente che sua figlia ha preferito donare il suo corpo alla scienza...*

*Vedendo questo mostro, mi sono ricordato. Ho perduto troppi fratelli nel Syharbalna, e bisognerà che Merin mi paghi un bel po' perché ci rimetta piede. Ma non posso lasciare in vita questo orrore.*



## CAPITOLO I LA GUERRA È GUERRA

*La società achéronniana non lascia posto alcuno alla pietà. La scalata sociale si fa su una montagna di cadaveri. Sfortunatamente per lui, Nefaras il paladino nero non è mai stato portato per i convenevoli. Poco gli importa. Di fronte al fallimento mondano, ha scelto l'ascesa militare. È riuscito a ottenere il supporto di Lugarian, un cantore ambizioso*

*quanto lui. Tra tutti e due, hanno radunato una piccola truppa di non-morti e sono partiti in cerca di fama e di gloria. Presso i potenti d'Achéron, alcuni dei loro successi militari sono già noti, come è nota la loro curiosa abitudine: si prendono cura dei propri zombi e ghouls, insegnando loro persino nuove tecniche di combattimento.*

### INDIVIDUI PASSIVI

Alcune missioni implicano individui detti "passivi". Si tratta di solito di civili da proteggere o da eliminare a seconda del caso. Essi rispondono alle seguenti regole:

- Sono controllati dal Difensore, come se fossero miniature sue. Tuttavia, non sono considerati dello stesso popolo della compagnia che li protegge.
- Al mazzo del giocatore che li controlla deve essere aggiunta una carta che li rappresenti. Se la missione coinvolge più individui passivi con lo stesso profilo, questi ultimi sono raggruppati su una sola carta, quale che sia il loro numero.
- Non sono presi in conto nell'effettivo del loro esercito.
- Le carte che li rappresentano sono conteggiate per determinare se uno dei giocatori può passare il suo turno.
- Non possono beneficiare del comando dei combattenti del loro esercito.
- Il Difensore non può far uscire volontariamente un emissario dai limiti del terreno, salvo che il testo della missione lo specifichi.
- Non possono effettuare assalti.
- Mettono sempre tutti i loro dadi di combattimento in difesa, anche se un effetto di gioco li obbliga a metterli in attacco.
- Le Ferite loro inflitte fanno ottenere PE normalmente. Il loro valore è indicato in modo da poter valutare il rapporto di forza tra loro e gli avversari.
- Al termine del loro movimento, devono trovarsi a 15 cm o meno da un combattente amico, tranne se sono in rotta. In quest'ultimo caso, possono allontanarsi di più di 15 cm da ogni difensore.
- Se uno di loro si trova a più di 15 cm da ogni difensore al momento della sua attivazione, non può essere mosso (salvo che sia in rotta).

### CATTURA DI UN NEMICO

Gli obiettivi di alcune missioni implicano la cattura di un bersaglio. Questo funziona allo stesso modo del controllo di un obiettivo (vedi *Confrontation 3*, pag. 124). Il bersaglio è associato a un certo perimetro di controllo che può variare in funzione della missione. Al termine della partita, il giocatore che controlla questo perimetro cattura il bersaglio.

### PREDA DI GUERRA

Certe missioni implicano la presenza sul campo di battaglia di segnalini dei quali i giocatori si devono impadronire.

#### RACCOGLIERE UN SEGNALINO

Per raccogliere un segnalino, un combattente deve terminare il proprio movimento sopra di esso (durante la sua attivazione o in seguito a un movimento d'inseguimento). Il segnalino è immediatamente posto sulla base della miniatura. Il combattente non può proseguire il suo spostamento dopo aver recuperato un segnalino. Può però effettuare un movimento d'inseguimento alle normali condizioni.

#### • SPOSTAMENTO AEREO E SEGNALINI •

Una miniatura che non si trova allo stesso livello di un segnalino non può terminarvi sopra il proprio movimento. Deve essere disposta accanto a esso, in modo che altri combattenti possano raccogliarlo.

Un segnalino non può essere spostato in altro modo se non per mezzo di un portatore.

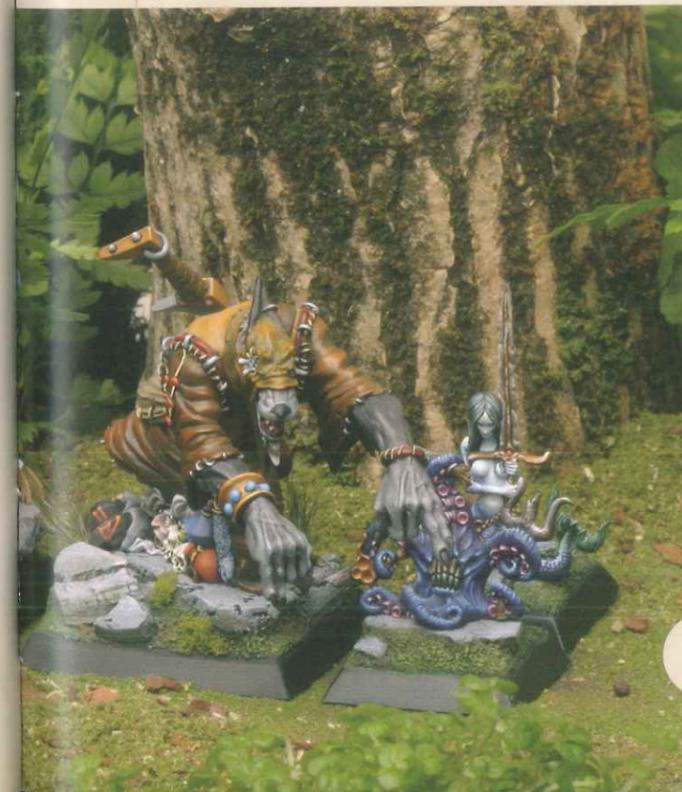
#### TRASPORTARE UN BOTTINO

Una stessa miniatura non può possedere più di un certo numero di segnalini alla volta. Questo numero dipende dall'oggetto trasportato (informazioni approfondite sono fornite nella descrizione delle missioni che hanno questi obiettivi).

Il portatore di un segnalino può liberarsene in qualsiasi momento durante il suo spostamento.

Se il portatore di un segnalino è rimosso dal campo di battaglia, perde il segnalino, che cade a terra nel luogo esatto in cui si trovava il suo possessore. Il segnalino può essere raccolto da un altro combattente.

Se il portatore esce (volontariamente o no) dai limiti del terreno o se la sua miniatura o se la sua miniatura viene rimossa in seguito a un qualsiasi effetto (benefico o no) che gli impedisce di tornare in gioco prima del turno seguente, il segnalino resta là dove si trovava il portatore.



## COMBATTENTI NEUTRALI

Alcune missioni o avvenimenti fanno intervenire combattenti Neutrali che possono dimostrarsi aggressivi verso uno o l'altro esercito (o entrambi).

### ATTIVAZIONE

I combattenti Neutrali sono attivati per ultimi durante ogni fase d'attivazione. Si dirigono sempre al doppio del loro movimento verso il combattente più vicino, qualunque sia il suo esercito. Se ne hanno la possibilità, caricano, altrimenti ingaggiano. Se non possono fare né l'uno né l'altro, si avvicinano il più possibile aggirando gli ostacoli.

I combattenti Neutrali ignorano sempre gli altri combattenti Neutrali. Si dirigono solo verso le miniature appartenenti a un esercito controllato da un giocatore. Ignorano anche la presenza dei combattenti posti a un livello d'altitudine a loro inaccessibile.

### COMBATTENTI NEUTRALI ED ESPLORATORI NASCOSTI

Nel corso del loro spostamento, i combattenti Neutrali ignorano la presenza degli Esploratori nascosti. In compenso, quando un Esploratore viene individuato da un combattente Neutrale, la sua presenza è rivelata a tutti i suoi avversari, qualunque sia il loro esercito. Allo stesso modo, quando un Esploratore viene individuato da un avversario controllato da un altro giocatore, la sua presenza viene rivelata a tutti gli eventuali combattenti Neutri.

### COMBATTIMENTO

Se un combattente Neutrale si trova in contatto con avversari di eserciti differenti, viene effettuato anche per lui un test d'Iniziativa. Gli attacchi vengono poi effettuati come se tre eserciti differenti partecipassero al combattimento.

Un combattente Neutrale mette sempre tutti i suoi dadi di combattimento in attacco, eccetto quando un effetto di gioco lo obbliga a difendersi, e fa sempre ricorso alle sue abilità attive.

Se, al momento di un passo d'arme, un combattente Neutrale deve effettuare meno attacchi di quanti siano gli avversari, i bersagli dei suoi attacchi devono essere designati a caso.

**Esempio:** Un animale selvaggio è spuntato in mezzo al campo di battaglia. Durante una fase di combattimento, si ritrova a contatto di un guerriero Sciacallo (giocatore Orco), di un clone di Dirz e di una sentinella di Danakil (giocatore Scorpione).

#### 1/Test d'Iniziativa

Ciascun giocatore procede a un test d'Iniziativa per il proprio esercito. Poi, uno dei due giocatori effettua un test d'Iniziativa per l'animale. Il giocatore Scorpione vince il tiro, l'animale ottiene il secondo miglior risultato e il giocatore Orco ha il

peggiore. A ogni passo d'arme, il giocatore Scorpione attaccherà quindi per primi, poi l'animale e infine l'orco.

#### 2/Ripartizione dei dadi

Il guerriero Sciacallo mette un dado in attacco e un altro in difesa. L'animale selvatico ricorre automaticamente alla Furia guerriera e i suoi cinque dadi vengono messi in attacco.

Il clone di Dirz mette un dado in attacco e un altro in difesa.

La sentinella di Danakil mette i suoi due dadi in difesa.

#### 3/Combattimento

Primo passo d'arme:

- La sentinella e il clone effettuano ognuno un attacco contro l'animale;

- L'animale effettua un attacco contro ciascuno dei suoi tre avversari;

- Il guerriero Sciacallo effettua un attacco contro l'animale.

Secondo passo d'arme:

- La sentinella effettua un attacco contro l'animale.

- All'animale restano 2 attacchi per 3 potenziali bersagli. Questi due attacchi vengono suddivisi a caso. I giocatori decidono di lanciare 1d6: con □ o □, il primo attacco colpisce il guerriero sciacallo, con □ o □ bersaglia il clone e con □ o □ la sentinella. Il dado indica □; è perciò il clone a subire l'attacco. Un secondo tiro viene effettuato per sapere se l'ultimo attacco dell'animale bersaglia il guerriero Sciacallo o la sentinella. Il tiro designa il guerriero Sciacallo.

Se un combattente Neutrale uccide il suo (o i suoi) avversario(i), effettua un movimento d'inseguimento in direzione del combattente più vicino, qualunque sia l'esercito di questi. Se più combattenti si trovano a eguale distanza, il bersaglio viene designato a caso.

Se un combattente Neutrale viene ucciso mentre si trova a contatto di avversari di eserciti differenti, è il giocatore che ha ottenuto il miglior punteggio d'Iniziativa a poter inseguire per primo. Può anche decidere di lasciare che il suo avversario effettui per primo il suo movimento d'inseguimento.

### TIRI DI DADO

I combattenti Neutrali sono animati da una volontà feroce: i □ dei loro test di caratteristica devono essere rilanciati!

### PUNTI ESPERIENZA

Le Ferite inflitte ai combattenti Neutrali procurano punti esperienza alle normali condizioni.

### CONTROLLO DEGLI OBIETTIVI

I combattenti Neutrali non sono mai conteggiati per la determinazione del controllo degli obiettivi.

## TRE O PIU' GIOCATORI

### SCHIERAMENTO

Per una battaglia che coinvolge più di due fazioni, viene determinata una zona di schieramento per ogni esercito. Queste zone devono essere lontane 30 cm una dall'altra.

Al fine di determinare l'ordine in cui i giocatori schierano le loro truppe, ognuno procede a un tiro di Tattica. Quello che ottiene il miglior risultato sceglie il suo posto nell'ordine di gioco. Chi ha ottenuto il secondo miglior risultato sceglie poi il suo tra quelli che restano e così di seguito.

**Esempio:** Tre giocatori si affrontano. Al momento della fase d'avvicinamento, il giocatore Leone ottiene un risultato finale di 9 per il suo tiro di Tattica, il giocatore Goblin ottiene 5 e il giocatore Druno ottiene 6.

1/ Il giocatore Leone decide di prendere il terzo posto.

2/ Il giocatore Druno ha la scelta tra il primo e il secondo posto. Sceglie quest'ultimo.

3/ Il giocatore Goblin non ha scelta: deve giocare per primo.

Una volta determinato l'ordine di schieramento, i giocatori procedono in modo normale, cominciando da quello tra loro che si è visto attribuire il primo posto.

### • PASSARE IL PROPRIO TURNO •

Durante l'avvicinamento, come al momento della fase d'attivazione, la possibilità di passare il proprio turno viene calcolata per ognuno in rapporto al giocatore con il più alto numero di carte nel suo mazzo.

**Esempio:** Il giocatore Leone ha dieci miniature e sette carte. Il giocatore goblin ha dodici miniature e sei carte. Il giocatore Druno ha nove miniature e cinque carte.

Il giocatore Leone ha il numero di carte più alto.

Il giocatore goblin ha meno carte del giocatore Leone, ma ha più miniature; non può perciò passare al proprio turno.

Il giocatore Druno ha due carte in meno del giocatore Leone e meno miniature: può passare il proprio turno due volte.

### FASE D'ATTIVAZIONE

L'ordine in cui i giocatori prendono la parola è determinato allo stesso modo in cui lo è nell'approccio. I giocatori procedono a un tiro di Tattica e scelgono le loro posizioni, cominciando da chi ha ottenuto il miglior risultato finale. I risultati finali di questo test devono essere ricordati: avranno influenza sull'ordine di risoluzione dei combattimenti.

### FASE DI COMBATTIMENTO

Le mischie sono separate dal giocatore che ha ottenuto il miglior risultato nel tiro di Tattica.

### • TIRO IN MISCHIA •

Al momento di un tiro in mischia che coinvolga più di due eserciti, il tiro di ripartizione viene effettuato normalmente. Se quello che viene colpito non è il bersaglio preso di mira, l'avversario più vicino al tiratore riceve il proiettile.

### ORDINE DEI COMBATTIMENTI

Il giocatore che ha ottenuto il miglior risultato nel tiro di Tattica sceglie il primo combattimento da risolvere. Poi, è il giocatore che ha ottenuto il secondo miglior risultato a scegliere il secondo combattimento, e così via.

### RISOLUZIONE DEI COMBATTIMENTI

I combattimenti che coinvolgono combattenti di più di due eserciti distinti sono risolti nel seguente modo.

Si procede a un test d'Iniziativa per ciascun esercito coinvolto nel combattimento. L'INI di ciascun esercito viene calcolata normalmente.

### PASSO D'ARME PER PASSO D'ARME

Durante ogni passo d'arme, i giocatori effettuano gli attacchi dei loro combattenti nell'ordine definito dai risultati dei test d'Iniziativa.

### MOVIMENTO D'INSEGUIMENTO

I movimenti d'inseguimento rispondono alle regole abituali.

Se un combattente viene ucciso in una mischia che lo oppone ad avversari appartenenti a eserciti differenti, questi ultimi possono tutti effettuare un movimento d'inseguimento. In tal caso, i combattenti dell'esercito che ha ottenuto il miglior risultato al momento del test d'Iniziativa del combattimento possono inseguire per primi.

**Esempio:** Un combattimento che oppone un karnagh a un maestro di spada e a due ashigarù goblin termina con la morte del karnagh. I suoi tre avversari possono quindi effettuare un movimento di inseguimento avendo ottenuto un risultato migliore del giocatore Leone al momento del test d'Iniziativa di questo combattimento, il giocatore Goblin può muovere i suoi ashigarù prima del giocatore Leone.

Un movimento d'inseguimento può portare un combattente a contatto di un avversario che era coinvolto nel combattimento al quale il combattente stava partecipando. In questo caso, il combattimento non viene risolto immediatamente.

**Esempio:** Dopo aver eliminato il karnagh druno, il giocatore Goblin ha fatto ricorso al movimento d'inseguimento dei suoi due ashigarù per ingaggiare il maestro di spada. Poiché queste tre miniature hanno già combattuto, il nuovo combattimento verrà risolto nel prossimo turno.



CAPITOLO 2  
FORTIFICAZIONI

La città di Djaran è uno dei teatri d'operazione privilegiati della guerra tra l'impero del Sybarhalna e quello d'Akkylannie. Numerose legioni alchemiche si sono battute sulle dune che circondano la metropoli, nel bene e nel male. Per questo motivo, molti cloni disertori si nascondono nella regione, al punto che è diventato necessario dar loro la caccia ed eliminarli. I signori

della città hanno perciò formato una compagnia condotta da Essaa, un Bel-lisarius promettente. Gli è stata assegnata una runa della volontà suprema per aiutarlo nel suo compito e alcuni cloni supplementari sono stati messi al suo comando. Guidate da Shadon, un terribile guerriero Skorize, le guardie di Djaran non lasceranno sfuggire alcuno dei loro fratelli rinnegati.

Questa sezione presenta regole avanzate di gestione degli elementi scenici che spiegano in particolare come superare questi elementi e in quale misura un ostacolo può essere ignorato a seconda della Taglia dei combattenti.

Esistono due modi di rappresentare un elemento scenico: utilizzare un oggetto tridimensionale, ovvero un rilievo, o disporre sul tavolo una rappresentazione bidimensionale di una buca, un crepaccio, una distesa d'acqua, di sabbie mobili, ecc. (vedi *Appendici*).

**Attenzione!** Queste regole sostituiscono quelle del primo volume di *Cry Havoc*. Inoltre, non si applicano a Rag'Narok.

ELEMENTI SCENICI

Un elemento scenico è definito da alcune caratteristiche. Può succedere che questi parametri siano fissati dalle regole (dalla descrizione di alcune missioni, per esempio). In caso contrario, i giocatori stessi devono definire i parametri prima dell'inizio della partita. Una lista di diversi tipi di elementi e materiali viene fornita a pag. 109.

I parametri che definiscono un elemento scenico sono i seguenti:

**Base:** La base indica la superficie dell'elemento al suolo (in cm.).

**Taglia:** Come i combattenti, gli elementi scenici sono legati a una Taglia (Taglia Piccola, Taglia Media, Taglia Grande o Taglia Molto Grande). Anche se l'elemento è di forma irregolare, l'insieme deve essere associato a una Taglia. Questo è necessario per la risoluzione dei tiri, per esempio. Vedremo però in seguito che in certe situazioni (per il superamento degli ostacoli, per esempio), le differenti parti di uno stesso elemento devono anch'esse venire associate a una Taglia.

**Resistenza:** Allo stesso modo di un combattente, gli elementi scenici possiedono una RES da prendere in considerazione durante i tiri per Ferire che vengono loro inflitti.

**Struttura:** I punti Struttura (PS) rappresentano l'integrità dell'elemento. Quando un elemento ha perduto tutti i suoi PS, è distrutto.

**Abilità:** Di base, tutti gli elementi scenici sono dotati dell'abilità "Inalterabile" (vedi *Confrontation 3*, pag. 147). Alcuni sono dotati di altre abilità i cui effetti vengono descritti a pag. 111.

**Segmentazione:** Gli elementi di Taglia Grande e Molto Grande (per esempio una roccaforte), non possono essere considerati come un unico elemento. È necessario dividerli in più sezioni (torre, porta, segmento di mura, ecc.) ciascuno dei quali possiede caratteristiche proprie (RES e PS).

• ALTEZZA E TAGLIA •

Può essere difficile attribuire una Taglia a un elemento scenico. Ecco, a titolo di riferimento, le scale per definire la Taglia di un dato elemento.

Altezza	Taglia
Da 1* a 3 cm	Taglia piccola
Da 3 a 4 cm	Taglia media
Da 4 a 8 cm	Taglia grande
Più di 8 cm	Taglia Molto Grande

\*: Qualsiasi elemento alto meno di 1 cm è ignorato.

INFLUENZA SUGLI SPOSTAMENTI

La maggior parte degli elementi scenici deve essere aggirata al momento dello spostamento. In alcuni casi, tuttavia, un ostacolo può essere valicato.

VALICARE LE "SUPERFICI PIANE".

Per valicare un ostacolo rappresentato in due dimensioni, la regola è semplice: un combattente può ignorare totalmente l'ostacolo se la distanza da percorrere sopra di esso non è superiore alla lunghezza della sua base. Questo non può portarlo a eccedere il suo potenziale di spostamento.

**Esempio:** Un fante (base 2,5 cmx2,5 cm) dotato di MOV 10 effettua una corsa. Al momento del suo spostamento, può superare più crepacci, purché nessun salto ecceda 2,5 cm e che in totale egli non percorra più di 20 cm.

Una tal manovra non impedisce né la carica né l'ingaggio. Se le condizioni non vengono soddisfatte, l'ostacolo deve essere aggirato.

VALICARE I RILIEVI

A seconda del caso, un ostacolo può essere completamente ignorato, che sia valicabile o invalicabile. Per determinarlo, la Taglia del combattente deve essere confrontata con quella dell'elemento (nel punto preciso in cui esso deve essere valicato).

- La presenza di un elemento con Taglia inferiore a quella del combattente viene **ignorata**. Il combattente può valicare l'ostacolo come se quest'ultimo non esistesse. Non subisce alcuna penalità e può agire normalmente.
- Gli elementi di Taglia superiore sono **invalicabili**. Il combattente non può valicare l'ostacolo, può solo aggirarlo.

- Un elemento della stessa Taglia del combattente è valicabile. Il combattente può valicare l'ostacolo a determinate condizioni.
  - Si sposta solo di MOVx1
  - Se il suo potenziale di spostamento non gli permette di valicare completamente l'ostacolo e la superficie dell'ostacolo è impercorribile, è impossibile valicarlo.
  - Se la superficie dell'ostacolo è percorribile, il combattente può fermarvi sopra.
  - Il giocatore può annunciare un ingaggio in combinazione con un tal spostamento, ma mai in nessun caso una carica.

## INFLUENZA SUI TIRI

### OSTACOLI AI TIRI

Al fine di rendere la risoluzione dei tiri più realistica, è possibile prendere in considerazione la Taglia degli elementi scenici in modo più preciso in funzione di quella del tiratore (e del suo bersaglio).

Il malus legato alla presenza di un ostacolo sulla traiettoria di un tiro viene ignorato quando l'ostacolo è di una Taglia inferiore di 2 livelli a quella del più piccolo dei due combattenti.



Anche la distanza tra il tiratore e l'ostacolo può essere presa in considerazione. Un tiratore a contatto con un muretto non soffre della presenza di quest'ultimo allo stesso modo che se fosse il suo bersaglio a nascondersi dietro.

Per rappresentare questo fatto, il malus dovuto alla presenza di un ostacolo viene ignorato se il tiratore si trova a una distanza massima di 5 cm dal limite dell'ostacolo più lontano da lui sulla traiettoria del proprio tiro. Questo non gli permette di prendere a bersaglio un combattente verso il quale non possiede una linea di vista.



## INFLUENZA SUI COMBATTIMENTI CORPO A CORPO

A certe condizioni, gli avversari possono combattersi malgrado la presenza di un ostacolo tra loro. Perché sia possibile, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

- Al momento dell'assalto iniziale, l'assalitore deve essere a portata di spostamento dell'avversario bersaglio (senza tener conto della presenza dell'ostacolo). Se questa condizione è soddisfatta, l'assalitore è posto a contatto dell'ostacolo, come se quest'ultimo fosse il prolungamento della base dell'avversario.

- Perché il combattimento sia possibile, la separazione tra i due combattenti non deve eccedere i 2,5 cm.

- L'altezza dell'ostacolo deve essere inferiore a quella del più piccolo dei combattenti coinvolti.

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, il combattimento può svolgersi tra i combattenti da parti opposte dell'ostacolo.

È necessario allora distinguere due tipi di ostacolo: gli ostacoli detti "neutrali" e gli ostacoli di tipo difensivo.

### OSTACOLI NEUTRALI

Questi ostacoli (per esempio, un muretto di pietra) infliggono le stesse penalità ai due combattenti, qualunque sia il lato sul quale essi si trovino. Un avversario situato dall'altro lato di un ostacolo neutro non viene preso in considerazione per determinare il numero di dadi di combattimento di un combattente.



### OSTACOLI DIFENSIVI

Questo tipo d'ostacoli è studiato specificamente per difendere una posizione. Va perciò distinto il lato dell'Attaccante e il lato del Difensore. Per esempio, nel caso di una staccionata con pali appuntiti rivolti all'esterno, il lato verso il quale puntano i pali è il lato dell'Attaccante.

Ovviamente, questo tipo di ostacolo avvantaggia solo il combattente situato sul lato del Difensore.

Un avversario situato sul lato del Difensore di un ostacolo difensivo non viene preso in conto per determinare il numero di dadi di combattimento di un combattente situato sul lato dell'Attaccante.

## GLI ELEMENTI DI SCENARIO COME BERSAGLI

### TIRI

Se un tiratore prende a bersaglio un elemento di scenario mentre un combattente del suo esercito si trova a contatto con esso, non è necessario alcun tiro di ripartizione: se il tiro riesce, l'elemento subisce il tiro per Ferire.

Allo stesso modo, se un combattente libero da qualsiasi avversario (e a contatto con un elemento di scenario) è bersaglio di un tiro, non è richiesto alcun tiro di ripartizione: è il combattente a essere colpito.

Infine, se un combattente a contatto di un elemento di scenario e di un avversario viene preso a bersaglio da un tiratore, il tiro di ripartizione non prende in considerazione l'elemento di scenario.

### • ARTIGLIERIA PERFORANTE •

Le regole sull'artiglieria precisano che i proiettili perforanti proseguono il loro corso se il bersaglio viene mancato o distrutto. Nel caso degli elementi di scenario, questa regola si applica solo a quelli la cui base (superficie al suolo) non supera i 5x5 cm. Per gli elementi di Taglia superiore, i proiettili perforanti non proseguono mai la loro corsa, anche quando l'elemento non è colpito.

Inoltre, nel caso di un tiro perforante attraverso una finestra o una porta chiusa, il proiettile non prosegue la sua corsa se il tiro è sbagliato.

In compenso, se l'elemento viene distrutto, il proiettile prosegue la sua corsa.



Un combattimento tra due avversari situati dalle parti opposte di un ostacolo si svolge normalmente e può causare movimenti d'inseguimento nelle usuali condizioni. Esistono tuttavia due eccezioni:

- Un assalto contro un avversario situato dall'altro lato di un elemento scenico viene considerato come un ingaggio, anche se il combattente possiede un'abilità o una capacità speciale che gli permette di considerare i suoi ingaggi come cariche. In altri termini, questo tipo di ingaggio non conferisce alcun bonus all'assalitore (né alcuna penalità all'assalito)

- Poiché i due combattenti non sono realmente a contatto, l'assalito può comunque muoversi durante lo stesso turno se non è stato già attivato. Questo non richiede alcun tiro di disimpegno.



## ASSALTI

Perché un combattente sia considerato in contatto con un elemento di scenario (e perciò possa effettuare attacchi contro esso), deve avere effettuato un assalto contro quest'ultimo.

## SEPARAZIONE DELLE MISCHIE

Al momento della separazione delle mischie, gli elementi di scenario non devono essere presi in considerazione. Un combattente ha sempre la possibilità di attaccare un elemento di scenario se si trova a contatto con esso.

## ATTACCHI

Per infliggere danni a un elemento di scenario in corpo a corpo, un combattente deve trovarsi a contatto con la base di questo. Salvo casi eccezionali menzionati nel testo della missione, un elemento di scenario non può difendersi. L'attaccante deve tuttavia effettuare test d'Attacco poiché un risultato di  $\square$  resta un fallimento automatico.

Un elemento di scenario non viene considerato un combattente. Per questo motivo, non apporta alcun bonus d'Iniziativa al suo esercito in mischia (nel caso in cui l'elemento sia legato a un esercito preciso) e non permette a un avversario di ottenere un dado di combattimento supplementare. Tuttavia, un avversario impegnato contro un elemento senza essere a contatto di un nemico dispone di due dadi di combattimento contro questo elemento.

Un combattente che si trovi allo stesso tempo a contatto di un elemento di scenario e di uno o più avversari non è obbligato ad attaccare l'elemento durante la fase di combattimento. Può concentrare tutti i suoi attacchi sul suo (o sui suoi) nemico/nemici. Tuttavia, se vuole lo stesso attaccare l'elemento di scenario, è obbligato a suddividere i suoi attacchi tra i propri avversari e l'elemento in questione.

**Esempio:** Un combattente si trova a contatto con un elemento di scenario e con due avversari. L'elemento è un obiettivo della missione da distruggere. Al momento della fase di combattimento, il combattente mette i suoi 3d6 in attacco. Quando viene il suo turno di attaccare, dispone delle seguenti scelte:

- Suddividere i propri attacchi tra i suoi due avversari e l'elemento di scenario;
- Suddividere i propri attacchi tra i suoi due avversari senza curarsi dell'elemento di scenario.

## MOVIMENTO D'INSEGUIMENTO

Un combattente **non può** attaccare un elemento di scenario in seguito a un movimento d'inseguimento. Deve trovarsi a contatto con l'elemento all'inizio della fase di combattimento per poterlo attaccare.

La distruzione di un elemento di scenario durante la fase di combattimento non dà diritto a un movimento d'inseguimento.

## I DANNI

I tiri per Ferire contro gli elementi di scenario devono essere effettuati con la tabella dei danni qui a fronte. Questi tiri si effettuano allo stesso modo dei normali tiri per Ferire. Il risultato ottenuto indica tuttavia il numero di PS perduti dall'elemento.

I risultati doppi **non sono** considerati Ferite eccezionali. Anche un doppio  $\square$  non implica automaticamente la perdita di 4 PS.

Allo stesso modo, le localizzazioni in funzione della parte del corpo non esistono per gli elementi di scenario. Gli effetti di gioco che intervengono in funzione di questo tipo di localizzazione sono quindi inefficaci contro gli elementi di scenario.

Quando i suoi PS scendono a 0 o meno, l'elemento è "distrutto". Questo può tradursi in più maniere, in funzione della sua natura:

• **Statua, altare, pilastro, edificio di Taglia Piccola:** L'elemento è interamente distrutto. Non viene rimosso dal terreno e continua a costituire un ostacolo dello stesso volume.

• **Porta, finestra, ecc.:** La zona ostruita dall'ostacolo è ora libera.

• **Muro, barricata, palizzata:** I danni causati ai muri (e simili) devono essere localizzati in un punto preciso. Una volta che i PS del muro scendono a 0 in un dato punto, viene aperta una breccia di 5 cm di larghezza in quel medesimo punto.

• **Edifici di Taglia Grande:** Le grandi costruzioni sono divise in più strutture individuali trattate separatamente, come se si trattasse di altrettanti edifici di Taglia Piccola.

## CROLLO DELLE STRUTTURE

Quando un elemento di scenario viene distrutto, la sua caduta può provocare danni all'intorno. Tuttavia, solo gli elementi più massicci, con 15 PS o più, possono causare tali danni.

Quando una tale struttura crolla, si applicano le regole seguenti:

- I combattenti situati sulla struttura o all'interno di essa sono sepolti. Anche se non sono necessariamente morti, non possono più partecipare ai combattimenti e vengono considerati perdite.
- I combattenti situati (anche parzialmente) in un raggio di 2,5 cm attorno all'elemento subiscono un tiro per Ferire (FOR uguale alla RES dell'elemento).

## • TABELLA DEI DANNI •

	1	2	3	4	5/6
Meno di 0	0	0	0	1	1
0/1	0	0	1	1	2
2/3	0	1	1	2	3
4/5	1	1	2	2	3
6/7	1	2	2	3	4
8/9	1	2	3	3	4
10/11	2	2	3	4	4
12/13	2	3	3	4	4
14/15	2	3	4	4	4
16/17	3	3	4	4	4
18 et +	3	4	4	4	4

## INCENDI

Alcuni elementi (o zone del terreno) possono essere considerate infiammabili. Le zone a rischio devono essere designate prima della battaglia.

Se un elemento di scenario o una zona infiammabile perde PS in seguito a un tiro per Ferire provocato da un sortilegio che fa ricorso al Fuoco o da un'arma infuocata (una spada sotto l'effetto del sortilegio "Castigo incandescente", un proiettile di sputafuoco di Mid-Nor, ecc.), un segnalino "Incendio/0" viene messo nel punto in cui l'elemento è stato colpito.

Ad ogni fase Tempi Morti, 1d6 è lanciato per ciascun segnalino "Incendio/X" sul terreno.

- Con  $\square$  o  $\square$ , il segnalino viene rimosso (se si tratta di un "Incendio/0") o il suo valore X viene ridotto di 5;
- Con  $\square$ , il segnalino resta sul posto con lo stesso valore;
- Con  $\square$ ,  $\square$  o  $\square$ , il valore X del segnalino viene aumentato di 5.

Si considera che l'incendio colpisca tutta la zona infiammabile in un raggio di X cm attorno al segnalino.

Gli elementi di scenario infiammabili, oltre ai combattenti situati (anche solo parzialmente) in una zona incendiata, subiscono un tiro per Ferire (FOR 8) durante la fase Tempi Morti.

Allo stesso modo, se un combattente termina la sua attivazione (ai livelli 0 e 1) in una zona incendiata, subisce immediatamente un tiro per Ferire (FOR 8).

Infine, se un combattente attraversa una zona infiammata (ai livelli 0 e 1) senza fermarsi, subisce un tiro per Ferire (FOR 6).

Se l'incendio colpisce un solo elemento di scenario isolato e questo viene distrutto, tutti i segnalini "Incendio/X" che vi si trovano sopra vengono rimossi.

Una zona infiammata taglia ogni linea di vista ai livelli 0 e 1. Inoltre, due combattenti non possono affrontarsi in corpo a corpo se tra loro si trova un elemento infiammato.





## ALL'ASSALTO DELLE FORTIFICAZIONI

Alcune categorie di combattenti non possono utilizzare nessuno degli equipaggiamenti descritti in questa sezione, o per mancanza di intelligenza o perché il loro equipaggiamento glielo impedisce:

- Creature la cui DIS sia inferiore a 3;
- Macchine da guerra;
- Cavalieri e centauri.

Questi combattenti non possono in nessun caso trasportare o utilizzare gli equipaggiamenti descritti qui di seguito, e neppure esserne equipaggiati.

### ARIETI, SCALE E CORDE

Invece di attaccare individualmente la porta di una fortezza, i combattenti possono unire le loro forze per averne ragione con l'aiuto di un ariete.

Esistono vari tipi di arieti, più o meno grandi. Alcuni sono anche montati su una struttura coperta dotata di ruote. Queste regole per *Confrontation* tuttavia riguardano solo gli arieti più leggeri che possono essere trasportati dalla fanteria.

Invece di sfondare la porta, gli assalitori possono lanciarsi all'assalto della cinta muraria per tentare di passarvi sopra. Le scale costituiscono un mezzo rudimentale, ma efficace, di farlo. È anche possibile utilizzare corde con grappini, meno ingombranti, ma più rischiose da utilizzare.

### AGGIUNTA A UN'ARMATA

Un ariete costa 10 P.A. e una scala 5 P.A. Il numero di questi equipaggiamenti all'interno di un'armata non è limitato ed essi non contano nella percentuale permessa di macchine da guerra.

Gli arieti e le scale devono essere rappresentati sul campo di gioco.

Qualsiasi "mattonella" lunga 10 cm può essere usata per rappresentare un ariete. Le scale possono essere rappresentate da semplici assicelle di legno o di plastica lunghe 15 cm e larghe 3 cm.

### EQUIPAGGIARE I COMBATTENTI DI CORDE

Al momento della costituzione dell'armata, qualsiasi combattente (eccetto quelli precedentemente menzionati) può essere equipaggiato di una corda con grappini per 3 P.A. Se un combattente muore prima di aver potuto utilizzare la sua corda, questa è perduta.

### SCHIERAMENTO E MOVIMENTO DEGLI ARIETI E DELLE SCALE

Al momento dello schieramento, ognuno di questi equipaggiamenti deve essere disposto sul terreno allo stesso tempo del suo portatore e a contatto con esso.

Il loro spostamento risponde alle regole sul movimento dei congegni immobili (vedi *Confrontation 3*, pag. 118), con un'eccezione: qualsiasi combattente (eccetto quelli menzionati sopra) può partecipare al loro spostamento.

- Un ariete ha un peso di 8 e una lunghezza di 10 cm.
- Una scala ha un peso di 6 e una lunghezza di 15 cm.
- I portatori possono essere messi a contatto di ogni lato dell'equipaggiamento. In compenso, nessun portatore può essere posto davanti o dietro.

### ATTACCHI CON UN ARIETE

L'ariete può essere utilizzato solo per attaccare elementi di scenario o congegni immobili.

Per attaccare un elemento con l'ariete, tutti i portatori devono essere liberi da qualsiasi avversario e dichiarare una carica sul bersaglio.

Se la testa dell'ariete giunge a contatto con il bersaglio, quest'ultimo subisce un tiro per Ferire di FOR uguale a **5 più la FOR cumulata di tutti i portatori**. Per questo calcolo, le penalità dovute alle Ferite vengono prese in considerazione.

**Esempio:** Quattro portatori la cui FOR è rispettivamente di 4, 6, 3 e 8 attaccano una porta con l'ariete. Uno di loro è a Ferita leggera e l'altra a Ferita grave. La FOR dell'impatto è quindi  $5+4+6+3+8-1-2=23$ .

L'ariete stesso è considerato un equipaggiamento e non può essere distrutto.

### APPOGGIARE UNA SCALA

Al termine del loro spostamento, i portatori possono far inclinare la scala verso l'elemento da prendere d'assalto. La base della scala deve essere allora disposta a contatto della base del portatore più vicino all'elemento.

Se viene verificato che la scala è troppo corta, essa cade al suolo (non è permesso misurare in anticipo la distanza). Una scala al suolo (o una appoggiata a un elemento) può essere raccolta per un nuovo tentativo. Per raccogliere una scala, un combattente deve semplicemente trovarsi a contatto con essa all'inizio della sua attivazione. È possibile raccogliere una scala, muoversi e posizionarla durante lo stesso turno.

### LANCIARE UN GRAPPINO

Dal punto di vista delle azioni, il lancio di un grappino viene considerato come un tiro.

Un combattente è in grado di lanciare un grappino a una distanza che varia a seconda della sua Taglia:

- **Taglia Piccola:** 12 cm
- **Taglia Media:** 15 cm
- **Taglia Grande:** 18 cm
- **Taglia Molto Grande:** 22 cm

Quando un combattente tenta di lanciare un grappino, viene misurata la distanza tra la sua base e il punto preso di mira. Se questa distanza è superiore alla portata massima del grappino, il tentativo fallisce. In caso contrario, il combattente deve effettuare un test d'Iniziativa con difficoltà 6.

Se il tentativo fallisce, la manovra può essere ritentata durante un turno seguente. In caso di riuscita, il grappino è fissato all'elemento.

### ARRAMPICARSI SU UNA SCALA

Un combattente che comincia la sua attivazione a contatto con la base di una scala può salirvi in cima. Non può effettuare alcuna altra azione prima di arrampicarsi.

Qualunque sia il suo MOV e la reale distanza che lo separa dalla cima, si considera che arrivi sulla sommità.

### ARRAMPICARSI SULLA CORDA

Per arrampicarsi sulla corda, un combattente deve trovarsi a contatto con l'elemento scenico da scalare e sulla verticale del punto d'aggancio del grappino. Deve cominciare il suo movimento in questo luogo e non può effettuare alcuna altra azione prima di arrampicarsi.

Il combattente deve poi effettuare un test d'Iniziativa di difficoltà uguale alla RES stampata sulla sua carta di riferimento. In caso di fallimento, non riesce ad arrampicarsi e resta immobile. Se il tiro ha successo, il combattente si arrampica fino in cima. Anche in questo caso, qualsiasi sia il suo MOV e la distanza reale che lo separa dalla sommità, si considera che arrivi in cima.

### DURANTE LA SCALATA

Finché il combattente si trova su una scala o aggrappato a una corda, non può effettuare altra azione che combattere in corpo a corpo e metter piede sull'elemento (a meno che la presenza di un avversario non glielo impedisca). Non può far ricorso ad alcuna abilità attiva. Se si tratta di un mago o di un fedele, non recupera mana né Fede Temporanea.

### ARRIVATI IN CIMA

Quando un combattente giunge in cima a un ostacolo grazie a una scala o a una corda, sono possibili vari casi:

- Se può metter piede sull'ostacolo, si ferma a contatto con la scala o la corda. Se questa posizione lo porta a contatto con un avversario, si considera che si tratti di un ingaggio.
- Se all'arrivo non si trova alcuna superficie praticabile, l'arrampicatore deve saltare dall'altro lato. Se la distanza che lo separa dal suolo è superiore a 5 cm, subisce allora un tiro per Ferire con FOR uguale all'altezza in cm. Se sopravvive, il combattente è disposto in un raggio di 10 cm alla verticale del suo punto di caduta e al di fuori di qualsiasi contatto avversario. La sua attivazione è allora terminata. Se non è possibile piazzare il combattente a causa della presenza di ostacoli, si considera che ridiscenda (deve dunque essere piazzato ai piedi della corda).
- Se il combattente raggiunge la cima dell'ostacolo ma un avversario gli impedisce di posar piede su di esso, avviene un combattimento (vedi *Combattimento in bilico*).

**Attenzione!** Una stessa corda (o scala) può essere utilizzata una sola volta per turno. In altri termini, durante uno stesso turno, un solo combattente può arrivare in cima a un ostacolo grazie a ogni data corda o scala.

## COMBATTIMENTO IN BILICO

Se l'arrampicatore arriva davanti a un difensore, si deve aprire un passaggio con un combattimento molto pericoloso. La miniatura dell'assaltatore viene messa da una parte (viene considerata in bilico in cima alla corda o alla scala).

Finché un combattente si trova sulla scala o sulla corda, nessun altro può arrampicarvisi. Gli avversari non possono neanche arrampicarsi dietro di lui per attaccarlo alle spalle.

• Durante un combattimento tra un assaltatore su una corda o una scala e un difensore, il difensore beneficia dei vantaggi di un ostacolo difensivo.

**Ricordate:** *L'arrampicatore non può utilizzare alcuna abilità attiva.*

## TAGLIARE LA CORDA

Un combattente a contatto del punto al quale il rampino è stato agganciato può tentare di tagliare la corda utilizzando i propri dadi d'attacco contro quest'ultima. Una tale azione può essere effettuata solo durante la fase di combattimento. La corda viene allora considerata come un elemento di scenario.

La corda stessa ha una RES di 1 ed 1 PS. Se la corda viene tagliata, è distrutta.

**Regola speciale:** *Se un combattente sta per arrampicarsi sulla corda attaccata, può utilizzare i suoi dadi di difesa per tentare di parare gli attacchi diretti contro la corda.*

## RESPINGERE UNA SCALA

Un combattente a contatto con una scala (alla sua base o alla sommità) può tentare di farla cadere.

Tale azione può essere effettuata solo durante la fase di combattimento, al posto di un Attacco. Il combattente deve impegnare due dadi di combattimento per questa azione (allo stesso modo di un colpo da maestro).

Deve poi riuscire in un test di Forza con difficoltà uguale a 6+RES del combattente che si trova sulla scala (valore stampato sulla carta di riferimento). In caso di successo, la scala cade: essa è distrutta e l'arrampicatore è Ucciso sul colpo.



## EQUIPAGGIAMENTI INCENDIARI

Ogni combattente può essere dotato di un equipaggiamento incendiario (torcia, fuoco greco, freccia incendiaria, ecc.) per 3 P.A. Da quel momento, ogni attacco in corpo a corpo o a distanza portato contro un elemento di scenario può essere considerato infuocato (a scelta del giocatore che controlla l'attaccante).

## ROCCE

Il difensore può disporre riserve di grosse pietre sui suoi spalti per bombardare il nemico.

Ogni mucchio (rappresentato da qualche pietra incollata su una base di 37,5x37,5 mm) costa 10 P.A. e rappresenta una riserva di rocce sufficiente per tutta la battaglia.

I mucchi devono essere disposti **dopo** lo schieramento dei combattenti dei due eserciti. Non possono essere mossi in seguito.

Durante la sua attivazione, qualsiasi combattente può lanciare una roccia alle seguenti condizioni:

- Si tratta di un'azione esclusiva;
- Il combattente deve essere libero da qualsiasi avversario;
- Deve trovarsi a contatto con il bastione e a una distanza massima di 2,5 cm dal mucchio di roccia al momento del tiro;
- Il bersaglio deve trovarsi entro la linea di vista del lanciatore e in un raggio di 5 cm in basso;

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, il giocatore lancia 1d6. Il bersaglio è colpito con  $\square$  o più e subisce un tiro per Ferire (FOR 6).

## PECE INFIAMMATA

Più letale delle semplici rocce, la pece permette di effettuare attacchi di zona e di incendiare le macchine da guerra avversarie.

Il difensore può disporre di calderoni di pece infiammata sui bastioni per versarla sugli assaltatori. I calderoni devono essere messi a contatto del bordo della fortificazione, dopo lo schieramento dei combattenti. Non possono essere spostati in seguito.

Ciascun calderone (rappresentato da una base di 37,5x37,5 cm) costa 15 P.A. Contrariamente alle riserve di rocce, i calderoni sono a utilizzo unico.

Al momento della sua attivazione, qualsiasi combattente può rovesciare un calderone alle seguenti condizioni:

- Si tratta di un'azione esclusiva;
- Il combattente deve essere libero da qualsiasi avversario;
- Deve trovarsi a contatto con il calderone;

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, ciascun combattente situato (anche solo parzialmente) in un raggio di 5 cm sotto il calderone subisce un tiro per Ferire (FOR 6). Gli elementi infiammabili sono soggetti a essere incendiati.

MATERIALI  
DI COSTRUZIONE

Le tabelle seguenti elencano i materiali di costruzione più comunemente utilizzati su Aarklash e alcuni altri più rari. Per ognuno viene indicata una RES. Alcuni sono associati ad abilità. La descrizione di queste ultime viene data alla fine del capitolo. I PS di un elemento dipendono dai materiali di cui esso è costituito e dalla sua Taglia.

Una lista di costruzioni e dei PS a esse associati viene fornita a titolo di riferimento alla fine del capitolo.

I PS di certi elementi (come le mura o le porte, per esempio) vengono calcolati in funzione del loro spessore e del materiale utilizzato. Viene dato un valore di base per ogni elemento. Per calcolare i PS, basta moltiplicare questo valore per lo spessore in cm (valore arrotondato per eccesso) dell'elemento.

**Esempio:** *La pietra possiede un valore in PS di 3. Una statua (o un muro) dello spessore di 2 cm beneficia quindi di 6 PS.*

Gli edifici sono considerati un tutt'uno. Essi possiedono un numero globale di PS.

EDIFICIO	PS
Tenda in tela	3
Capanna di fango	4
Baracca di legno	5
Casetta in pietra e legno	8
Torre d'osservazione in legno	7
Ponte in legno	8
Piccolo edificio in pietra	10
Ponte in pietra	12
Grande casa in pietra	15
Torre in pietra	15
Sotterraneo in pietra	18



MATERIALE	RES	PS	ABILITÀ
Cristallo, vetro, vetrata	0	1	Fragile, Traslucido
Vetro rinforzato	1	1	Traslucido
Intreccio d'ossa	2	1	
Tessuto, tela	2	1	Infiammabile
Cuoio, tela incatramata	3	1	Infiammabile
Carne corrotta*	3	2	
Malta, fango	3	2	Infiammabile
Assi di legn	5	3	Infiammabile
Assi rinforzate con metallo	6	3	Infiammabile
Mattoni	6	3	
Tronchi	7	3	Infiammabile
Pietra	8	3	Indistruttibile
Metalli comuni (oro, piombo, Rame, bronzo, ferro, stagno)	8	4	Indistruttibile
Metalli resistenti (acciaio, ecc.)	10	5	Indistruttibile
Alphax	12	6	Indistruttibile

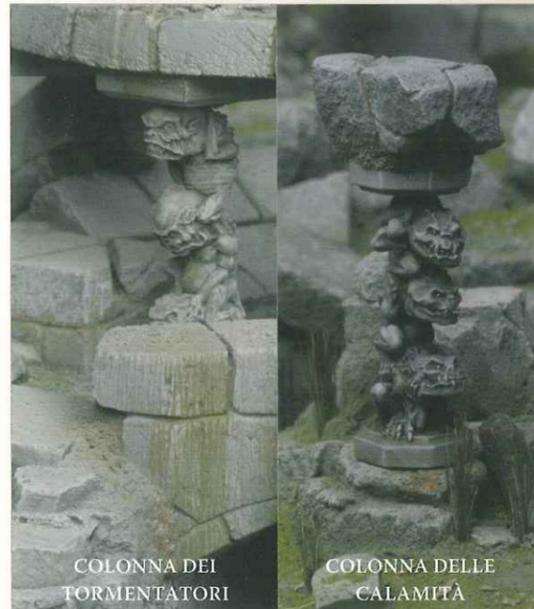
\*: *Carne corrotta: Alcuni elementi sono costituiti da carne dall'essenza sovranaturale o magica.*

## ESEMPI DI SCENARIO



COLONNA DEI TORMENTATORI    ARALDO DELLA MISERICORDIA    COLONNA DELLA TENTAZIONE

**Materiale:** Pietra/RES 8  
**Abilità:** Indistruttibile. Inalterabile.  
 6 PS



COLONNA DEI TORMENTATORI    COLONNA DELLE CALAMITÀ

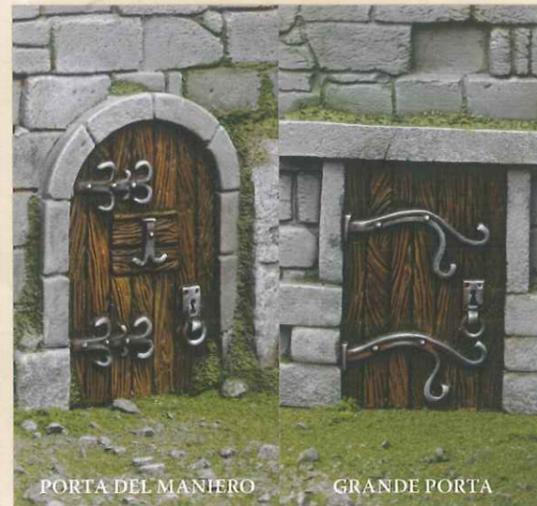
**Materiale:** Pietra/RES 8  
**Abilità:** Indistruttibile. Inalterabile.  
 6 PS



PILASTRO DI TESCHI    SPIRALE DI CARNE

• **Pilastro di teschi:**  
**Materiale:** Osso/RES 2  
**Abilità:** Inalterabile.  
 2 PS

• **Spirale di carne:**  
**Materiale:** Carne corrotta/RES 3  
**Abilità:** Inalterabile.  
 4 PS



PORTA DEL MANIERO    GRANDE PORTA

• **Porta del maniero:**  
**Materiale:** Assi rinforzate con metallo/RES 6  
**Abilità:** Infiammabile. Inalterabile  
 3 PS

• **Grande porta:**  
**Materiale:** Assi rinforzate con metallo/RES 7  
**Abilità:** Infiammabile. Inalterabile.  
 3 PS

## GUARDIANO DELL'ETERNITÀ



**Materiale:** Pietra/RES 8  
**Abilità:** Inalterabile.  
 3 PS

## ABILITÀ DEGLI ELEMENTI DI SCENARIO

**Indistruttibile:** L'elemento è insensibile a tutti i tiri per Ferire con FOR inferiore alla sua RES.

**Infiammabile:** L'elemento può essere incendiato.

**Fragile:** Questo tipo d'elemento può essere spezzato se viene attraversato da un combattente in spostamento. Un combattente può tentare di passare attraverso questo tipo di elemento fragile durante qualsiasi movimento. Quando giunge a contatto con l'elemento, quest'ultimo subisce un tiro per Ferire con la FOR del combattente. Se questi è intento a caricare e possiede una Forza in carica aumentata, il bonus viene preso in considerazione.

Se l'elemento è distrutto, il combattente può proseguire il suo spostamento. In caso contrario, egli si arresta davanti all'elemento e la sua attivazione è immediatamente terminata. Inoltre, il combattente è Stordito.

**Traslucido:** Un elemento traslucido non impedisce le linee di vista. I proiettili fisici e sovranaturali non possono attraversarlo prima che sia stato distrutto (salvo nel caso di un tiro d'artiglieria perforante).

I maghi e i fedeli possono comunque lanciare i loro incantesimi e miracoli attraverso esso.





## CAPITOLO 3 NEXUS

*Kerrwyd prende parte al Ragnarok da molto tempo in compagnia dei guerrieri del clan. Dopo una sconfitta particolarmente bruciante, egli ha avuto una rivelazione: i Druni devono ritrovare Cernunnos se vogliono avere una possibilità di vincere questa terribile guerra. Sfortunatamente, i wyrd hanno rifiutato di affidare guerrieri al mangiatore d'anime illuminato. Kerrwyd si è allora*

*introdotta in Gwyrd An Caern e ha risvegliato tre mani. Dopo un viaggio durato molte settimane e qualche battaglia condotta in nome di Cernunnos, la giovane compagnia è stata rinforzata da Ceithan, un formor che non è certo avaro di consigli. Inoltre, il demone possiede una forza d'attacco considerevole e il capitano Kerrwyd si affida sempre di più al suo alleato sovranaturale.*

Le seguenti regole riprendono e sostituiscono quelle comparse nella sezione "Supplementi di gioco" del primo volume di *Cry Havoc*. A esse sono state apportate svariate modifiche. Esse sono valide ora sia per *Confrontation 3* sia per *Rag'Narok*.

### COS'È UN NEXUS?

Un nexus è un elemento di scenario che può influire sullo svolgimento di una partita, in quanto dotato di poteri mistici impressionanti. Gli esempi di nexus sono numerosissimi: altare dedicato a un dio, fonte della giovinezza, tumulo keltois, giardino di piante carnivore, cerchio di pietre, ecc.

Un elemento di scenario che non è un nexus è detto "Neutrale". I nexus non vengono schierati sul terreno contemporaneamente agli elementi neutrali.

Catalizzatore è il termine utilizzato per indicare il combattente che attiva il nexus. Alcuni nexus possono essere attivati solo da catalizzatori dotati di precise caratteristiche.

### ASSOCIAZIONE

L'Associazione indica il popolo o l'alleanza (Luce, Tenebre o Destino) a cui deve appartenere il catalizzatore. "Universale" significa che il nexus è utilizzabile da un combattente di qualsiasi popolo.

Ai nexus possono essere associate altre restrizioni. Così, alcuni possono essere attivati solo da un combattente di un certo tipo o che possieda un valore minimo (o massimo) in una caratteristica o un'abilità. Per esempio, un'Associazione "MOV 10-" significa che il nexus può essere attivato solo da un combattente che possieda una caratteristica MOV inferiore o uguale a 10.

**Esempio:** *Un nexus possiede l'Associazione "Tenebre, Personaggio, PAU 6+". Questo significa che solo un Personaggio proveniente dai Meandri delle Tenebre e dotato di PAU superiore o uguale a 6 sulla sua carta di riferimento lo può attivare.*

### PROVA

La maggior parte dei Nexus necessita di un test per essere attivato. La caratteristica coinvolta (oltre alla difficoltà del test) viene indicata in questa sezione. Un combattente che non possiede la caratteristica richiesta non può superare la prova e perciò non può attivare il nexus.

Se la prova richiede un test di Potere o un tiro di divination, non è possibile rinforzare la maestria o il legame per questo tiro. Allo stesso modo, l'abilità "Spirito di X" non si applica.

Se il test fallisce, il nexus non viene attivato.

### SACRIFICIO

Per accordare i propri favori, alcuni nexus reclamano una contropartita dai loro catalizzatori. Questa può tradursi nella perdita di un elemento preciso, come una gemma di mana o un punto di FT. Se il catalizzatore non possiede l'oggetto richiesto, non può attivare il nexus.

Può anche trattarsi di una penalità inflitta a una caratteristica. Il malus deve in questo caso essere applicato fino al termine del turno. Tuttavia, il nexus non può essere attivato se il malus del sacrificio dovesse portare la caratteristica bersaglio sotto 0.

Alcuni sacrifici menzionano una caratteristica. Questo significa che, fino al termine del turno, il valore coinvolto scende a 0 e che tutti i tiri relativi a questa caratteristica sono considerati fallimentari. Allo stesso modo, un sacrificio può richiedere la perdita di un'abilità. Ovviamente, il catalizzatore deve possederla per poterla perdere. Una volta sacrificata l'abilità, il catalizzatore non può più servirsene o acquisirla fino al termine del turno.

Il sacrificio può anche esigere un tiro per Ferire contro l'utilizzatore, o addirittura un Ucciso. Che il catalizzatore sopravviva o meno al sacrificio, il nexus è attivato.

**Il sacrificio si svolge dopo la prova**, che questa abbia successo o fallisca. Salvo indicazione contraria, gli effetti nefasti di un sacrificio non possono essere evitati.

### • LE CARTE NEXUS •

I nexus, qualsiasi sia la loro rappresentazione sul campo di battaglia (semplice segnalino, carta, elemento di scenario, ecc.), dispongono di una o più carte di riferimento che descrivono le loro caratteristiche e poteri. Le indicazioni riportate su queste carte sono le seguenti.

**Nome del nexus:** COLOSSO ALCHEMICO

**Associazione:** Scorpione

**Accesso:** Accesso Certato

**Durata:** Termine del turno

**Cariche:** Cariche: 3/1

**Struttura:** Struttura: 6

**Prova:** Prova: DIS 8

**Sacrificio:** Sacrificio: Nessuno

**Area d'effetto:** Area d'effetto: 10 cm

**Base:** Base: 5 x 5

**Resistenza:** Resistenza: 8

**Descrizione delle caratteristiche del nexus:** Lo schiacciamento di esseri alti ad affrontare una campagna militare è una nuova esperienza per gli strateghi sythar, fino a oggi abituati a operazioni "medie e leggere" o a sennacore nel deserto. Personaggi da numerosi spie essi osservano le inusuali evoluzioni comportamentali dei cloni nel corso delle battaglie. Per sostenere lo spirito dei guerrieri, la lotta maggiore di Sythartha ha ordinato la costruzione di statue sui tiri delle grandi tulle e la creazione di filare evolute. Queste rappresentazioni della gloria di Sythartha incoraggiano la disciplina e il ferore dei cloni.

**Descrizione degli effetti di gioco:** Sono inibenzati tutti i combattenti Unità della Scorpione amici e nemici (anche parzialmente) a 10 cm o meno dal colosso. Almeno attivata con successo. Usa beneficiando dell'abilità Evolutio.

**Abilità:** Abilità: Korot!

**Quantità:** 300

**Costo in P.A.:** 15

\*: Tutti i nexus sono Inalterabili, anche se questa abilità non è menzionata sulla loro carta di riferimento

**AREA D'EFFETTO**

Questo parametro definisce la zona influenzata dal nexus. Può trattarsi del catalizzatore stesso, di un combattente scelto da un giocatore, ecc. Il nexus può anche agire su una certa superficie attorno alla sua base. In questo caso, una distanza in centimetri indica il raggio dell'area d'effetto.

**Esempio:** "Area d'effetto: 15 cm" significa che il nexus agisce in un raggio di 15 cm attorno alla sua base.

La distanza può essere associata a un tiro di dadi. Questo deve essere effettuato dopo l'attivazione del nexus da parte del catalizzatore.

I dadi vengono lanciati, i loro risultati sommati e il totale è aggiunto al valore (in cm) dell'area d'effetto. Per questo tiro, □ non è u fallimento automatico e [1] non viene rilanciato.

Qualunque sia il risultato ottenuto, il catalizzatore deve procedere all'attivazione.

Se il nexus è attivato più volte durante lo stesso turno, è necessario ricalcolare la sua area d'effetto a ogni attivazione.

In *Rag'Narok*, un nexus ad area d'effetto è soggetto alle regole sugli effetti generici ad area d'effetto.

**ACCESSO**

Un nexus può a volte essere attivato da una certa distanza. L'accesso indica la distanza massima (in cm) che può separare il catalizzatore dalla base del nexus. Se è indicata la parola "Contatto", la base del catalizzatore deve toccare la base del nexus per attivarlo.

**Esempi:**

• Una spira fulminante porta la menzione "Accesso: 10 cm". Il catalizzatore deve quindi trovarsi a 10 cm o meno dalla base del nexus per poterlo attivare.



• Un monolito di Shaytan menziona "Accesso: Contatto". Un combattente che si trovi a contatto con esso (o anche al di sopra di esso) può quindi attivarlo

**DURATA**

Questa indicazione definisce il lasso di tempo nel corso del quale i poteri del nexus sono attivi. Gli effetti possono essere di tipo "Istantaneo" o durare un certo numero di turni. I più potenti durano fino al termine della partita.

**CARICHE**

Questo parametro di gioco riunisce due valori. Il primo indica il numero di volte in cui il nexus può liberare i suoi poteri prima di divenire inutilizzabile. Il secondo specifica il numero di volte in cui il potere può essere utilizzato nel corso di uno stesso turno.

Un nexus con la frase "Cariche: Unica" può essere utilizzato una sola volta nel corso di una partita.

Un nexus perde una carica solo quando è attivato con successo.

**Esempio:** Un guardiano dell'eternità porta la frase "Cariche: 5/2". Il suo potere può essere liberato fino a cinque volte durante la partita, ma non più di due volte per turno.

Per rappresentare il numero di cariche di un nexus si usano segnalini o dadi.

I nexus possono essere ricaricati durante la partita, principalmente da sortilegi o miracoli. Tuttavia, quelli la cui descrizione riporta la denominazione "Cariche: Unica" non possono essere ricaricati.

**QUANTITÀ**

Questo valore indica il numero massimo di nexus dello stesso tipo che possono essere acquisiti da un esercito. Esso corrisponde a una porzione del Valore strategico totale dell'armata.

Per ogni porzione completa di X P.A. può essere acquisito un esemplare di quel nexus.

**Esempio:** "Quantità: 300" significa che l'armata può possedere un esemplare di nexus per ogni frazione completa di 3000 P.A.

**ABILITÀ**

Alcuni nexus dispongono di capacità speciali loro proprie. Le descrizioni delle differenti abilità legate ai nexus sono descritte oltre, nella sezione "Abilità".

La maggior parte dei nexus non ha alcuna abilità indicata sulla sua carta di riferimento. Tuttavia, tutti i nexus sono Inalterabili.

**BASE**

La superficie del nexus in contatto con il suolo: le sue dimensioni sono indicate in cm. Le distanze legate all'area d'effetto del nexus, così come al suo accesso, devono essere misurate a partire da uno dei lati della base. Quando un nexus è disposto sul terreno, la totalità della sua base deve trovarsi in contatto con il suolo.

**RESISTENZA**

La solidità del nexus. Più è elevata, più il nexus è difficile da distruggere. Alcuni nexus non possiedono Resistenza (in questo caso sulla loro carta c'è scritto "-"). Essi non possono essere quindi distrutti, ma possono comunque scomparire dal campo di battaglia a causa di alcuni effetti di gioco.

**STRUTTURA**

I punti Struttura (PS) indicano la somma dei danni che bisogna infliggere al nexus per distruggerlo. Mentre la Resistenza rappresenta la solidità, i PS rappresentano l'integrità: più il loro numero è elevato, più il nexus può subire danni.

I nexus immateriali non hanno PS (essi presentano la scritta "-"). Salvo indicazione contraria, essi non possono essere distrutti ma possono essere rimossi dalla partita a causa di alcuni effetti di gioco.

**VALORE STRATEGICO**

Un nexus possiede un costo in P.A. che si somma al Valore strategico totale dell'armata che lo schiera.

**COME SI GIOCANO I NEXUS?****ACQUISIZIONE**

Un nexus può essere acquisito in maniere differenti.

**CON IL RESTO DELL'ESERCITO**

Per questo basta pagare (al momento della costituzione delle armate) il costo in P.A. indicato sulla carta del nexus, come per un sortilegio, un miracolo o un artefatto.

Un nexus così acquisito può essere attivato solo da un catalizzatore appartenente all'esercito che ne ha pagato il costo in P.A.

Un'armata può riservare fino al 25% del suo valore totale (in P.A.) all'acquisizione di nexus.

**COME OBIETTIVO DELLA BATTAGLIA**

Se i giocatori lo concordano, un nexus può essere schierato come obiettivo della battaglia in particolari scenari. Può allora essere attivato da qualsiasi catalizzatore che soddisfi le condizioni richieste, qualunque sia il suo esercito.

**TRAMITE EVOCAZIONE**

Alcuni sortilegi e miracoli permettono di evocare un nexus sul campo di battaglia. In questo caso, solo il costo (in P.A.) del sortilegio o del miracolo deve essere conteggiato al momento della costituzione degli eserciti.

L'evocazione di un nexus non segue le regole relative all'evocazione dei combattenti di *Rag'Narok*. Il nexus viene disposto sul campo di battaglia secondo le indicazioni menzionate sulla sua carta di riferimento.

**SCHIERAMENTO**

I nexus acquisiti come parte dell'armata sono schierati durante la fase di schieramento dei nexus. Quest'ultima si svolge subito prima dell'avvicinamento, ma dopo la disposizione degli altri elementi di scenario, detti "neutrali".

I nexus sono schierati uno alla volta, a turno, dai giocatori che li controllano, fino a quando essi non li hanno disposti tutti sul campo di battaglia. Il vincitore del tiro di Tattica decide quale giocatore comincia a schierare.

Un nexus non può essere scelto come bersaglio degli effetti di gioco che colpiscono le carte della sequenza d'attivazione.

Salvo indicazione contraria, un nexus può essere schierato ovunque sul campo di battaglia (anche nella zona di schieramento avversaria), tenendo conto delle seguenti restrizioni:

• Un nexus non può essere schierato a meno di 20 cm da un altro nexus. Non può nemmeno essere disposto in modo da ostruire

un passaggio (porta, imboccatura di un ponte, ecc.). I combattenti devono sempre potersi muovere intorno al nexus senza impedimenti.

- Un nexus è considerato come un elemento di scenario per tutti gli aspetti dello schieramento delle armate: disposizione degli Esploratori, linee di vista, ecc.

## ATTIVAZIONE

Salvo indicazione contraria, l'attivazione di un nexus si svolge durante quella del catalizzatore (in *Confrontation*) o nel momento in cui l'Ordine di quest'ultimo viene risolto (in *Rag'Narok*).

Solo un catalizzatore appartenente allo stesso esercito di nexus può attivarlo. Il catalizzatore deve cominciare o terminare il suo spostamento entro l'accesso del nexus per poterlo attivare. Egli deve anche disporre di una linea di vista nei confronti del nexus.

Una volta dichiarata l'attivazione del nexus, il catalizzatore deve portarla a termine; è impossibile interrompere l'attivazione.

Il catalizzatore deve per prima cosa sottostarsi alla prova. Che questa sia coronata da successo o no, deve poi procedere al sacrificio. Infine (se la prova è riuscita e qualunque sia la conseguenza del sacrificio), l'effetto del nexus viene applicato.

Se il nexus dispone di un numero di cariche limitate, una di esse viene spesa.

Anche se alcuni nexus possono essere attivati più volte nello stesso turno, un combattente può attivarne uno solo per turno.

Salvo indicazione contraria, un combattente può essere bersaglio designato di uno stesso tipo di nexus una sola volta per turno, anche se più nexus dello stesso tipo sono presenti sul campo di battaglia.

Infine, un nexus può essere attivato anche se alcune miniature nemiche si trovano in contatto con la sua base.

### • FORZARE UN NEXUS •

In certe condizioni, può accadere che un nexus possa essere attivato da un catalizzatore nemico. Per farlo, il catalizzatore in questione deve soddisfare tutte le condizioni necessarie all'attivazione.

Questa attivazione si svolge in modo analogo a una normale attivazione, con un'eccezione: la difficoltà della prova è aumentata di due punti. Se il nexus è forzato con successo, il catalizzatore può scatenarne il potere.

È impossibile forzare un nexus se quest'ultimo è completamente scarico o se in quel turno è già stato attivato un numero di volte pari al suo massimo.

Anche se è stato forzato, un nexus è sempre considerato appartenente al suo esercito d'origine. Ogni volta che un catalizzatore avversario tenta di attivarlo a suo vantaggio, il nexus deve essere nuovamente forzato.

Un nexus che non richieda alcuna prova non può essere utilizzato dall'avversario.



## INFLUENZA MISTICA

Alcuni nexus hanno un effetto istantaneo. Altri agiscono sulla lunga durata. Se i poteri di un nexus si applicano a un bersaglio per la durata di un turno o più, questi continuano a esserne affetti, anche se non si trova più nell'area d'effetto.

In compenso, se il nexus viene distrutto, tutti i suoi effetti ancora attivi sono immediatamente dissipati.

## ASSALTI

Quando un nexus è bersaglio di un attacco in corpo a corpo, non ha alcun mezzo di difendersi (salvo indicazione contraria). L'attaccante deve comunque effettuare i suoi test d'Attacco (□) e sempre considerato un fallimento automatico).

In *Confrontation*, i nexus sono considerati elementi di scenario (vedi pag. 101).

In *Rag'Narok*, ogni Ferita subita da un nexus gli fa perdere 1 PS.

**Ricorda:** I nexus che non possiedono Resistenza o PS non possono subire danni.

### • EFFETTI SUL TERRENO •

Alcuni effetti di gioco colpiscono i combattenti modificando in modo soprannaturale il terreno sul quale si trovano. Un nexus non può essere spostato o distrutto in questo modo.

Inoltre, un nexus non può essere schierato o evocato su un elemento di scenario mobile e passibile di distruzione messo in movimento dai combattenti (come una torre, un ponte levatoio o il ponte di una nave...).

## ABILITÀ

Talvolta nexus possono possedere abilità. Esse sono descritte di seguito.

**Asservito:** All'inizio di ogni turno, un nexus asservito è automaticamente legato al combattente la cui DIS modifica il tiro di Tattica. Questo combattente può tentare di attivare il nexus, anche se non si trova entro il suo accesso. Le condizioni di associazione, sacrificio e prova si applicano normalmente.

Uno stesso combattente può essere legato a più nexus asserviti e può attivarne quanti desidera ogni turno (se ne ha la possibilità).

Se il combattente che effettua il tiro di Tattica viene eliminato, il suo sostituto beneficia a sua volta di quest'abilità.

Il fatto di essere asservito non impedisce a un nexus di essere attivato da un altro catalizzatore oltre a quello a cui è legato.

**Emblema/X:** Un emblema ispira la lealtà e la devozione a coloro che lo venerano. Tutte le miniature amiche che corrispondono all'associazione del nexus e che sono situate a una distanza inferiore o uguale a X possono sostituire il loro COR/PAU con il valore "Struttura" del nexus (così come è scritto sulla sua carta) per tutti i loro test di Coraggio.

**Fede/X:** Un fedele amico può decidere, in qualsiasi momento, di utilizzare un nexus che possiede questa abilità. Per farlo, egli deve corrispondere alla sua associazione e trovarsi entro il suo accesso. Il fedele recupera immediatamente X F.T., ma il nexus è considerato distrutto.

Uno stesso fedele può sacrificare un solo nexus dotato di questa abilità per turno. Questo atto non è considerato un'attivazione di nexus.

**Guardiano/X:** Prima della risoluzione di ogni tiro per Ferire effettuato contro il nexus, si lancia 1d6. Con un risultato superiore o uguale a X, il tiro per Ferire è ignorato.

**Icona/X:** All'inizio della fase di divination, un nexus che possiede questa abilità trasmette automaticamente X F.T. a tutti i fedeli amici che corrispondono alla sua associazione. Il nexus deve comunque trovarsi all'interno della loro aura di fede.

**Inviolabile:** Questo nexus non può essere forzato da un catalizzatore avversario.

**Mana/X:** Un mago amico può, in qualsiasi momento, utilizzare un nexus che possiede questa abilità. Per farlo, deve corrispondere alla sua associazione e trovarsi entro il suo accesso. Il mago recupera immediatamente il valore X in gemme di mana di sua scelta, ma il nexus è considerato distrutto. Questo recupero non permette al mago di superare la sua riserva massima.

Uno stesso mago può sacrificare un solo nexus dotato di questa abilità ogni turno. Questo atto non è considerato un'attivazione di nexus.

**Ostile/X:** Quando un tiro per Ferire prodotto dall'attivazione del nexus colpisce un combattente con l'attributo designato in X, i danni sono letti una linea più in basso sulla Tabella delle Ferite. Questo effetto può essere cumulato con qualsiasi altro effetto simile.

**Riparazione/X:** Alla fine di ogni turno, durante la fase di recupero, viene lanciato 1d6 per ogni nexus che dispone di questa abilità. Con un risultato superiore o uguale a X, il nexus recupera 1 PS. Questa abilità non permette di eccedere i PS indicati sulla carta di riferimento del nexus.

Il dado di riparazione viene rilanciato finché si ottengono successi. Il nexus può così rigenerare totalmente i suoi PS!

Un nexus distrutto non può ripararsi.

**Risorsa/X:** 1d6 viene lanciato alla fine di ogni turno (al momento della fase di recupero) per ogni nexus dotato di Risorsa/X. Con un risultato superiore o uguale a "X", il nexus recupera una carica. Esso non può recuperare un numero di cariche superiore al valore indicato sulla sua carta di riferimento.

**Rovina/X:** Alla fine di ogni turno (durante la fase di Recupero) viene lanciato 1d6 per ogni nexus afflitto da questa abilità. Con un risultato superiore o uguale a X, il nexus perde 1 PS.

**Santuario/X:** Una volta che un nexus dotato di questa abilità è stato schierato, nessun Esploratore o nexus nemico può essere a sua volta schierato a una distanza (in cm) inferiore o uguale a X.

Se un nexus possiede le abilità "Santuario/X" e "Ostile/Y" sulla sua carta di riferimento, i combattenti di tipo Y subiscono un -1 a tutti i loro test d'Iniziativa, d'Attacco, di Difesa e di Tiro quando si trovano ad X cm dal nexus. Questa penalità è cumulabile con gli altri malus di cui potrebbero soffrire le vittime e si applica finché i combattenti interessati si trovano nell'area d'effetto o fino alla distruzione del nexus.

**Esempio:** Un'arca dispone delle abilità "Santuario/15" e "Ostile/Assassino". Tutti i combattenti dotati dell'abilità "Assassino" che si trovino a 15 cm o meno dall'arca subiscono la penalità

## ESEMPI DI NEXUS

Gli esempi seguenti provengono dalla rivista *Cry Havoc*. I loro testi sono stati corretti per renderli compatibili con *Confrontation 3*.

## ♦ LA FONTANA ELEMENTALE ♦

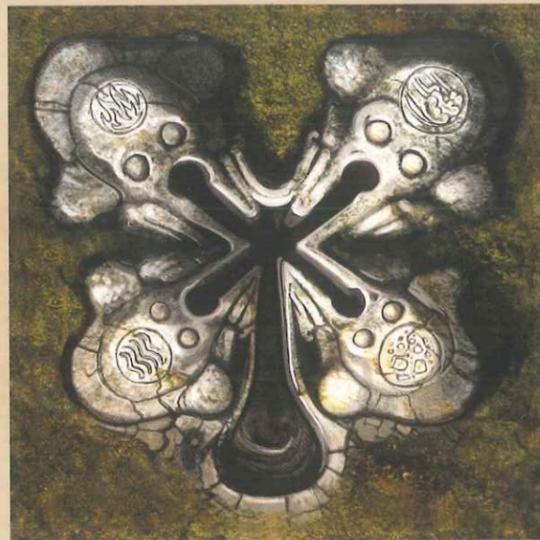
**Associazione:** Universale, POT 1+  
**Prova:** POT 4  
**Sacrificio:** 1 mana Neutro  
**Area d'Effetto:** Il catalizzatore  
**Accesso:** Contatto  
**Durata:** Speciale  
**Cariche:** Illimitate/1  
**Quantità:** 500

Alla fontana elementale viene assegnato un Elemento nel momento in cui essa è schierata. Solo un catalizzatore che padroneggi l'Elemento in questione può attivare il nexus. È tuttavia possibile assegnare gemme di mana Neutre alla Fontana elementale.

Se l'attivazione ha successo, il catalizzatore risveglia i poteri del nexus ed effettua immediatamente un tiro di recupero del mana. Qualunque sia il rango del mago, il risultato del tiro viene letto nella colonna "Iniziato". Possono essere recuperate solo gemme dell'Elemento assegnato alla Fontana.

È possibile cambiare l'Elemento assegnato alla Fontana elementale durante la partita. Il catalizzatore deve dichiarare questa manovra al momento di attivare il nexus. Se la prova ha successo, egli non effettua un tiro di recupero del mana, ma sostituisce l'Elemento legato al nexus con un altro (scelto tra quelli che egli domina).

**Abilità:** Inalterabile. Mana/4. Taglia Media.  
**Base:** 5x5 cm  
**Resistenza:** 7  
**Struttura:** 4  
 16 P.A.



## ♦ IL MONOLITO DI SHAYTAN ♦

**Associazione:** Tenebre  
**Prova:** RES 9  
**Sacrificio:** Ucciso sul colpo  
**Area d'Effetto:** 15+1d6 cm  
**Accesso:** Contatto  
**Durata:** Fino al termine del turno  
**Cariche:** 6/3  
**Quantità:** 500

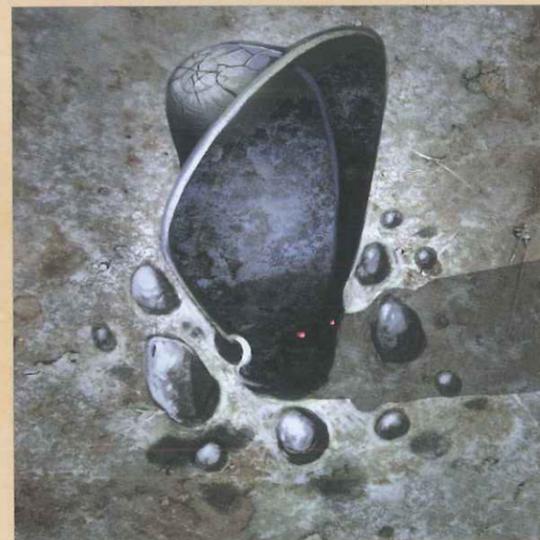
*Ipnottizzata dalle parole di potere del necromante, la ghoul, ruscellando sangue, si lasciò condurre finì al luogo in cui avrebbe incontrato il proprio destino. Non appena le sue membra vennero legate, ella riprese i sensi e si mise a urlare. La stregoneria del Monolito l'avrebbe fatta a pezzi!*

Se l'attivazione ha successo, tutti i combattenti amici presenti nell'area d'effetto del Monolito di Shaytan al momento della sua attivazione beneficiano di +1 in ATT e in FOR fino al termine del turno.

Uno stesso combattente può beneficiare del potere di un Monolito di Shaytan più volte per turno. Non può tuttavia essere influenzato da più nexus di questo tipo allo stesso tempo.

Una miniatura evocata durante la partita non può servire da catalizzatore per il Monolito di Shaytan

**Abilità:** Emblema/10. Inalterabile. Taglia Grande.  
**Base:** 5x5 cm  
**Resistenza:** 8  
**Struttura:** 6  
 19 P.A.



## ♦ L'ARALDO DELLA MISERICORDIA ♦

**Associazione:** Luce  
**Prova:** COR 7  
**Sacrificio:** Nessuno  
**Area d'Effetto:** 15 cm  
**Accesso:** 15 cm  
**Durata:** Speciale  
**Cariche:** Speciale/1  
**Quantità:** 300

*Il porta-stendardo era arretrato con le spalle alla statua della sua dea. I suoi nemici lo circondavano, pronti a immolarlo in nome dei loro empi ideali.*

*"I miei fratelli riprenderanno questa terra. Con loro verrà il vostro castigo..."*

L'Araldo della misericordia inizia la partita senza alcuna carica.

Durante il gioco, viene lanciato 1d6 per ogni combattente delle Vie della Luce amico ucciso entro l'area d'effetto del nexus. Con [ ] o più, ai piedi dell'Araldo della misericordia viene disposto un segnalino (fino a un massimo pari all'ammontare del numero di PS di cui ancora dispone).

Se ha almeno un segnalino, il nexus può essere attivato normalmente. Ogni segnalino che il catalizzatore rimuove dalla riserva gli permette di riguadagnare un livello di Ferite.

**Abilità:** Icona/1. Inalterabile. Santuario/15. Inviolabile.  
 Taglia Grande.  
**Base:** 2,5x2,5 cm  
**Resistenza:** 7  
**Struttura:** 4  
 15 P.A.



## ♦ LA SPIRA FULMINANTE ♦

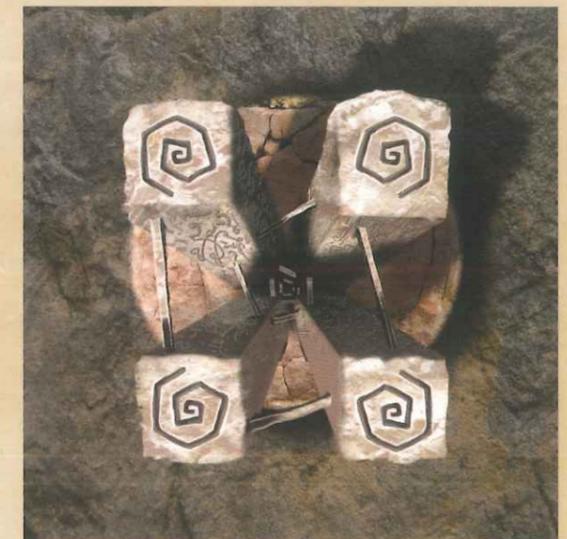
**Associazione:** Universale/POT 1+  
**Prova:** POT 8  
**Sacrificio:** da 1 a 5 mana Neutri  
**Area d'Effetto:** 10+3d6 cm  
**Accesso:** 10 cm  
**Durata:** Istantanea  
**Cariche:** Illimitate/1  
**Quantità:** 500

*Le piazzeforti dei maghi sono spesso protette da strani altari sui quali sono incisi potenti simboli occulti. Queste spire fulminanti trasformano l'energia del mana in potenti scariche elettriche capaci di disintegrare qualsiasi avversario.*

Viene scelto un combattente nemico situato entro l'area d'effetto della Spira fulminante. Il bersaglio può trovarsi a qualsiasi livello, ma il catalizzatore deve disporre di una linea di vista nei suoi confronti. Per determinare se una miniatura a un livello differente si trova entro l'area d'effetto, sommate 5 cm per livello di differenza alla distanza che separa il bersaglio dal nexus.

Se l'attivazione ha successo, il combattente bersaglio subisce un tiro per Ferire con FOR uguale al numero di gemme sacrificate moltiplicato per 2.

**Abilità:** Inalterabile. Ostile/POT. Taglia Media.  
**Base:** 2,5x2,5 cm  
**Resistenza:** 4  
**Struttura:** 3  
 20 P.A.



## • IL GUARDIANO DELL'ETERNITÀ •

**Associazione:** Destino. Fedele.**Prova:** Divination 6**Sacrificio:** 1 F.T.**Area d'Effetto:** 10+2d6 cm**Accesso:** 10 cm**Durata:** Fino al termine del turno**Cariche:** 5/2**Quantità:** 300

Se il Guardiano dell'eternità viene attivato con successo, il giocatore che controlla il catalizzatore designa un combattente amico (o il catalizzatore) situato entro l'area d'effetto.

Fino al termine del turno, quando il bersaglio deve subire un tiro per Ferire, viene lanciato 1d6. Con un  $\square$  o più, il tiro per Ferire è annullato e il Guardiano dell'eternità perde 1 P.S.

Uno stesso combattente può trovarsi sotto la protezione di un solo Guardiano dell'eternità per volta.

**Abilità:** Inalterabile. Riparazione/5. Taglia Media.**Base:** 2,5x2,5 cm**Resistenza:** 4**Struttura:** 4**P.A.:** 18P.A.

## • IL TOTEM SANGUINANTE •

**Associazione:** Universale, P.A. 10+**Prova:** Disciplina 6**Sacrificio:** Tiro per Ferire (FOR 10)**Area d'Effetto:** 30 cm**Accesso:** Contatto**Durata:** Fino al termine del turno**Cariche:** Illimitata/1**Quantità:** 300

I combattenti evocati nel corso della partita o che possiedono le abilità "Non-Morto", "Costrutto" o "Inalterabile" non possono agire da catalizzatori del Totem sanguinante. Se quest'ultimo viene attivato con successo, tutti i minotauri (amici o nemici) situati entro l'area d'effetto del nexus acquisiscono l'abilità "Uccisore nato" fino al termine del turno.

Il costo (in P.A.) del Totem sanguinante è 10 + 3 per minotauro presente nell'armata.

**Abilità:** Guardiano/5. Inalterabile. Taglia Grande.**Base:** 5x5 cm**Resistenza:** 6**Struttura:** 4**P.A.:** Speciale

## • LA BELVA DI DRACYNRÄN •

**Associazione:** Wolfen, Uccisore nato.**Prova:** ATT 8**Sacrificio:** Nessuno**Area d'Effetto:** Il catalizzatore**Accesso:** 15 cm**Durata:** Speciale**Cariche:** 6/3**Quantità:** Unica

*Sì, giovanotto. I Wolfen vagano attorno a Kaiber. Alcuni sono rinnegati diventati mercenari o mendicanti. Gli altri... sono ancora selvaggi; sono pericolosi. Sembra che cerchino qualcosa tra le montagne. Un idolo antico, a quanto si dice. Non cercarlo. Altri ci hanno provato...*

*- Un veterano di Kaiber, parlando a una recluta.*

Se l'attivazione del nexus ha successo, l'armatura del catalizzatore (o la pelle, se non è protetto) diventa sacra/ignora le ferite eccezionali.

Alla fine di ogni turno viene lanciato 1d6 per ogni Wolfen incantato dal potere del nexus. Con  $\square$ , i poteri accordati dalla belva di Dracynrän cessano di agire su di lui.

**Abilità:** Emblema/30. Inalterabile. Riparazione/5. Risorse/5.**Base:** 5x5 cm**Resistenza:** 8**Struttura:** 6**P.A.:** 17 P.A.

## • PIETRA DI SANGUE •

**Associazione:** Druni. POT.**Prova:** POT 6**Sacrificio:** Da 1 a 3 gemme di Tenebre**Area d'Effetto:** 60 cm**Accesso:** 10 cm**Durata:** Istantanea**Cariche:** 6/2**Quantità:** 150

Il giocatore designa un punto d'impatto situato entro l'area d'effetto della Pietra di sangue e verso il quale il catalizzatore possiede una linea di vista. Egli lancia poi 1d6. Se il risultato è dispari, il punto d'impatto non cambia. Se il risultato è pari, il punto d'impatto si sposta in direzione del nexus, di una distanza (in cm) uguale al risultato del dado moltiplicato per due. Se questa distanza è superiore a quella che separa il megalite dal punto d'impatto iniziale, il punto d'impatto finale è posto al centro del nexus.

Le miniature situate a una distanza dal punto d'impatto inferiore o uguale al doppio del numero di gemme sacrificate subiscono un tiro per Ferire (FOR 10). Gli elementi dotati di punti Struttura non sono influenzati.

Le Pietre di Sangue hanno un valore di PAU 4 che non può in nessun caso essere modificato. I Druni sono immunizzati nei confronti di questa PAU.

**Abilità:** Inalterabile. Inviolabile.**Base:** 5x5 cm**Resistenza:** 4**Struttura:** 5**P.A.:** 20 P.A.



## CAPITOLO 4 TITANI

*Bêlith il Cornuto è uno degli estirpatori più efficaci del Despota. Così quest'ultimo ha deciso di affidargli una missione della massima importanza: installare una colonia nella foresta di Diisha. I Wolfen sono avversari terribili, ma la possessione dei loro corpi da parte di demoni permetterebbe a una nuova razza di guerrieri di vedere la luce. Il Despota potrà così conquistare*

*Aarklash più velocemente del previsto! Per questa pericolosa missione, Bêlith è accompagnato da soldati particolarmente abili, soprattutto Hazram e Nassirâan, rispettivamente incubo e portatore di flagello. Questo piccolo gruppo, discreto ed efficace, ha molta strada da fare prima di raggiungere il suo obiettivo. Ogni tappa è l'occasione di una nuova battaglia... o di un nuovo arruolamento.*

## REGOLE GENERALI

Le creature più imponenti di Aarklash sono chiamate "Titani" dagli eruditi di tutti i continenti. Questa informazione è stampata sulla loro carta di riferimento.

### IN UN'ARMATA

Il giocatore può includere un Titano per frazione completa di 1000 P.A. della sua armata. La somma dei Valori strategici dei Titani non può superare il 50% del valore totale dell'armata.

Alcuni scenari permettono di giocare i Titani in un formato più ridotto o a particolari condizioni. In questo caso, le indicazioni dello scenario hanno la precedenza su queste regole.

### CREATURE FUORI DELLA NORMA

I Titani sono di Taglia Molto Grande. Per questo motivo, ignorano i terreni ingombranti. Inoltre, se un tiro colpisce un Titano impegnato in una mischia, non viene effettuato alcun tiro di ripartizione: il Titano subisce il tiro per Ferire.

### DISPOSIZIONE

Un Titano non può essere disposto in modo che la sua base (anche immaginaria) sia "a cavallo" di quella di un'altra miniatura. Non è quindi possibile nascondere altre miniature sotto il Titano.

### ATTIVAZIONE

In *Confrontation*, una carta Titano può designare una sola di queste creature.

In *Rag'Narok*, ogni Titano costituisce un'Unità per conto suo, ma viene considerato un distaccamento. Tuttavia, non può attraversare un distaccamento amico (né esserne a sua volta attraversato). Non può riunirsi a un'altra Unità o a degli Indipendenti. Inoltre, in Titano non perde i suoi Ordini quando è caricato o ingaggiato.

### DISIMPEGNO

• I Titani possono tentare di disimpegnarsi (al momento della loro attivazione) durante un turno nel quale sono stati caricati/ingaggiati/assaltati (a seconda del gioco). I combattenti di Taglia Piccola, Taglia Media e Taglia Grande non aumentano la difficoltà del disimpegno.

In *Confrontation*, un disimpegno di questo tipo è impossibile se la somma delle Possanze dei nemici in contatto con il Titano è superiore o uguale a 10 (tenendo conto della Taglia degli avversari).

In *Rag'Narok*, un disimpegno di questo tipo è impossibile se



la somma dei fattori di dominio delle Unità nemiche in contatto con il Titano è superiore o uguale a 10 (tenendo conto della Taglia degli avversari).

### RESISTENZA ALLA PAURA

Un Titano supera automaticamente i suoi test di Coraggio se la PAU dell'avversario è inferiore o uguale alla sua.

### RESISTENZA AGLI EFFETTI MISTICI

Quando un Titano è sottoposto agli effetti di una comunione, di un rituale, di un miracolo o di un sortilegio (amico o nemico), solo gli eventuali tiri per Ferire che questi ultimi gli infliggono vengono applicati. Gli altri effetti sono ignorati, così come i risultati di Ferita/Stordito/Ucciso applicati senza tiro per Ferire (Attacco primario, Torpore eterno, Giustizia di Merin, Pietrificazione alchemica, ecc.).

I Titani non sono influenzati dagli artefatti, comunioni, rituali, sortilegi e miracoli che producono uno spostamento (Offerta celestiale e apogeo stellare dello Scettro del sacrificio notturno, Repulsione, ecc.).

### RESISTENZA AI DANNI

Un tiro per Ferire inflitto a un Titano la cui FOR sia inferiore o uguale alla metà della sua RES (arrotondata per eccesso) è sottoposto alle seguenti regole:

- Se il tiro per Ferire beneficia di Feroce, questa abilità è inefficace;
- In *Confrontation*, il tiro può infliggere (al massimo) una Ferita grave;
- In *Rag'Narok* il tiro può far perdere (al massimo) un unico livello di Ferite.

I Titani sono inoltre insensibili ai seguenti effetti:

- Effetti "Mutila" e "Uccidi" (vedi falconieri d'Alahan);
- Riduzione del numero di dadi di combattimento provocato dall'Armatura d'Allmoon (vedi Migail il Selenita);
- Effetto "Lampo" della Tunica Celestiale (vedi Méliador il Celestiale);

- Scettro della sottomissione (vedi Cairn l'Apostolo);
- Gas dei soffiatori goblin;
- Le Mani d'Ossido (vedi La Babayagob);
- Ucciso inflitto in seguito a una ferita al Petto con la capacità "I ladri di vita" (vedi spettro d'Achéron);
- Teschio delle anime (vedi Kayl Kartan).

## CAPACITÀ TITANICHE

I Titani sono forniti con una o più carte che rappresentano le loro capacità speciali. Una volta effettuato lo schieramento, queste carte possono essere inserite nella sequenza strategica (in Confrontation) o contano come Unità (in Rag'Narok). Esse sono giocate indipendentemente al momento della fase d'attivazione.

Se il giocatore schiera più Titani, le loro carte "capacità titaniche" devono essere differenziate, in modo da poter identificare il Titano al quale esse sono legate.

### UTILIZZO IN CONFRONTATION

Il giocatore può incorporare una o più carte di capacità titaniche nella sequenza strategica nel momento in cui questa viene costituita. I poteri rappresentati entrano in azione nel momento in cui la carta corrispondente viene attivata.

Queste carte contano nella determinazione del numero di rifiuti al quale ciascun esercito ha diritto. Non vengono considerate combattenti. Esse rappresentano il Titano per tutti gli effetti di gioco che colpiscono una carta della sequenza strategica.

Se il Titano viene eliminato durante la fase d'attivazione, le sue capacità restano nella sequenza strategica, ma non provocano alcun effetto al momento della loro attivazione; vengono messe da parte quando sono pescate e il giocatore pesca la carta seguente. Queste carte non vengono più incorporate nel mazzo strategico dopo l'eliminazione del Titano da cui dipendono.

**Esempio:** Un giocatore dispone delle seguenti carte: Tarascus (carta di riferimento), Ruggito (capacità titanica), Spazzata (Capacità titanica), Carica del Tarascus (capacità titanica), Fauci del Tarascus (capacità titanica), Clone di Dirz (carta di riferimento), Tigre di Dirz (carta di riferimento) e Sasia Samaris (carta di riferimento).

Il giocatore costruisce il suo mazzo strategico nella seguente maniera: Carica del Tarascus, Tarascus, Ruggito, Clone di Dirz, Tigre di Dirz, Sasia Samaris, Fauci del Tarascus, Spazzata.

Il Tarascus raschia il suolo (Carica del Tarascus) prima di effettuare una carica devastante al momento della sua attivazione (Tarascus). Giunto nel cuore dell'armata nemica, egli lancia un Ruggito che mette in fuga numerosi avversari. Viene raggiunto dai cloni di Dirz, poi dalle tigri di Dirz e da Sasia Samaris. Azzanna gli avversari che si trovano davanti a lui (Fauci del Tarascus) prima di terminare con una Spazzata che schiaccia tutti i nemici ancora in contatto.



### UTILIZZO IN RAG'NAROK

Il numero di capacità titaniche in gioco si somma al numero di Unità possedute dal giocatore per determinare il numero di rifiuti ai quali ciascun esercito ha diritto.

Le capacità titaniche si attivano per mezzo di segnalini posti appositamente da parte. Ogni Titano dispone di una riserva naturale di segnalini che si rinnova all'inizio di ogni turno. Il valore di questa riserva viene indicato su una carta esplicativa del Titano.

Il giocatore ha la possibilità di spendere Ordini supplementari acquisiti grazie al tiro di Tattica (subito dopo la risoluzione del medesimo). Due ordini spesi permettono di ottenere un segnalino "capacità titanica" che viene aggiunto alla riserva di segnalini del turno in corso. Non c'è limite alla capacità di questa riserva.

Al momento in cui deve attivare un'Unità, il giocatore può, invece, spendere un segnalino "capacità titanica" e attivare una delle capacità del Titano.

Alcune capacità titaniche richiedono la spesa di più segnalini per essere attivate.

Salvo menzione contraria, una data capacità titanica può essere attivata una sola volta per turno. Una capacità non può essere utilizzata se il Titano alla quale corrisponde è stato eliminato.

**Esempio:** Un giocatore dispone di quattro Unità: bruti orchi, cavalatori di Brontops, Shaka Morkhai e un Tarascus. A queste Unità si aggiungono quattro capacità titaniche, legate al Titano: Carica del Tarascus, Fauci del Tarascus, Ruggito e Spazzata. Il giocatore viene quindi considerato come se possedesse otto unità per determinare il numero di rifiuti del quale ciascun esercito dispone.

Nel corso dei vari turni, il giocatore attiva le sue Unità nell'ordine seguente: Carica del Tarascus, Tarascus, Shaka Morkhai, Ruggito, bruti orchi, brontops, Fauci del Tarascus e Spazzata. Il Tarascus, nervoso, abbassa la testa (Carica del Tarascus) ed effettua una carica (Tarascus). Viene raggiunto da Shaka Morkhai e lancia un tremendo Ruggito. I bruti orchi e i brontops si lanciano a loro volta nella mischia. Le Fauci del Tarascus inghiottono gli avversari di fronte a esse; quelli che si sono avventurati troppo vicino vengono falciati da una Spazzata.

### SACRIFICARE UNA CAPACITÀ TITANICA

Una volta per turno, il giocatore può designare una delle capacità del suo Titano subito prima che questi subisca un tiro per Ferire. La capacità designata viene neutralizzata e non può più essere utilizzata fino al termine della partita; viene immediatamente rimossa dalla sequenza strategica in Confrontation. Il numero di rifiuti non cambia per il turno in corso.

In compenso, la Ferita viene annullata.

### CAPACITÀ TITANICHE

Alcune capacità titaniche hanno un'azione di tipo orientato, ovvero esplicita su un solo lato del Titano.

Le capacità titaniche più comuni sono descritte qui di seguito. Tutte portano un nome che evoca il colpo inferto dal Titano quando la carta viene giocata.

#### SPAZZATA

**Orientamento:** Speciale

Un test di Difesa (difficoltà 7) viene effettuato per ogni combattente (amico o nemico) in contatto con il Titano. In caso di fallimento, il giocatore subisce un tiro per Ferire con FOR uguale alla metà (arrotondata per eccesso) di quella stampata sulla carta del Titano. Questo attacco è realizzato al di fuori della fase di corpo a corpo. Nessun combattente perde alcun dado di combattimento. Le vittime non possono effettuare difese sostenute o fare ricorso al contrattacco (anche se dispongono di Ambidestro).

L'abilità "Accanito" dei combattenti di Taglia Piccola, Media e Grande non ha effetto quando essi sono eliminati da questa capacità.

In Rag'Narok, se vengono bersagliati degli Indipendenti, viene effettuato un test di Difesa separato per ciascuno di loro.

#### RUGGITO

**Orientamento:** Speciale.

Ogni combattente/Unità (a seconda del gioco) nemico che si trovi (anche parzialmente) a 15 cm o meno dal Titano è soggetto a una PAU uguale a quella stampata sulla carta del Titano +1.

In Rag'Narok, si considera che questa capacità abbia un fattore di dominio pari a quello dell'Unità che effettua il test per determinare gli effetti.





LIBRO III  
APPENDICI

# DOGS OF WAR

PARTE 3

Macra era stanca e sudata; i raggi di Lahn riscaldavano dolorosamente il suo corpo seminudo. Tuttavia, il suo viaggio non era stato inutile. Le voci dicevano il vero: la vecchia cascina era stata decisamente occupata. Due orchi litigavano nel cortile e discrete fortificazioni tradivano la presenza dei soldati. Gli Esiliati, era così che si facevano chiamare. Non si trattava di una compagnia di grande nome, ma bisognava pur cominciare da qualche parte.

Macra recitò in silenzio una preghiera per darsi coraggio e superò il muretto che circondava l'edificio. Nello stesso momento una piccola truppa di mercenari - o piuttosto di briganti - uscì dalla cascina. Questi uomini erano visibilmente in collera. Uno di loro, probabilmente il capo, alzò il pugno in direzione degli orchi, con aria vendicativa.

- Il prossimo! Mugghiò una voce in un cadavere gutturale.

Macra si felicitò di avere tanto viaggiato, poiché questa lingua non le era sconosciuta. Attraversò la porta della cascina salutando i due orchi che la sorvegliavano da lontano. Nella sala comune, un uomo di una certa età l'attendeva. Le tempie brizzolate, il volto severo... nessun dubbio che avesse ingaggiato numerose battaglie. Una spada pesante riposava contro il muro, a lato della sua sedia.

- Mi chiamo Hengis, e tu?

- Macra.

- Vieni da Avagddu?

- Sì.

- Come sei arrivata qui?

- Quelli del mio clan non ne volevano sapere di me. Ho dovuto...

Darmi al brigantaggio, azzardò Macra. Ho viaggiato molto.

- Brigantaggio, eh... Dov'è il resto della tua banda?

- Sono l'unica sopravvissuta.

- Che è successo?

Macra rivide la scena. Il combattimento nella notte. I cadaveri dei suoi compagni. Era rimasta nell'ombra, incapace di reagire.

- Ho avuto fortuna.

Hengis osservò attentamente la Keltois.

- Ti ci vorrà più che fortuna per entrare nella mia compagnia.

Lungoscia fece colare gocce di sudore sulla fronte di Macra.

- Ti sai battere? Prosegui Hengis con lo stesso tono sdegnoso.

- No ma...

Macra tuffò le mani nella borsa che le pendeva dalla cintura. Ne estrasse una gemma di un rosso sfravillante. Passandovi sopra la mano, ne fece uscire qualche fiammella.

Hengis la fissò con il suo sguardo spietato. Macra non riusciva a decidere se era impressionato o inquietato dalla sua dimostrazione.

- Non abbiamo ancora maghi. Questo potrebbe essere utile.

- Mi prendete?

- Non ancora. Devo parlarne con gli altri... A essere onesti, non sono

convinto che tu possa unirti a noi.

Hengis si alzò.

- Perché? Chiese Macra, visibilmente delusa.

Il capitano stava per uscire. Incrociando la Keltois, le posò la mano sulla spalla e cercò il suo sguardo.

- Da quando sei entrata qui, non hai avuto altro che paura nei tuoi occhi.

Macra seguì Hengis nel cortile, ma con un po' di ritardo. Era ancora scossa dalla perspicacia del capitano. Quest'ultimo si allontanò e raggiunse una donna dall'aspetto inquietante e un giovanotto che discutevano vicino al granulo. Il gruppo di briganti era scomparso.

Macra non sapeva che fare. Aveva bisogno di riflettere.

- Ehi!

Uno dei due orchi la interpellò. Aveva l'espressione di un monello che prepara uno scherzo idiota.

- Sì, tu!

Macra avanzò meccanicamente. L'orco faceva grandi gesti, come per riscaldarsi. Aveva una benda sulla spalla.

- Vedi, durante l'ultima nostra missione, mi è riuscito un colpo incredibile.

A queste parole, mimò una complicata sequenza di colpi.

- Mi serve un partner per tentare di ripeterlo. Mi aiuti?

- Non sono una guerriera.

- Allora non hai niente da fare qui.

L'orco fronteggiava Macra. Era così grande da nascondere il sole. La Keltois non si sentiva rassicurata. Istitivamente, portò la mano alla sua borsa, ma l'orco le impedì di raggiungere la sua gemma.

- Non dubito che tu sia una buona maga. Non è questo il problema.

Lasciando la stretta, si allontanò e afferrò la gigantesca doppia mazza che gli teneva l'altro orco. Un soldato dal portamento sgraziato si avvicinò a Macra e la gratificò di un virile spintone.

- Stai in campana. Da piccoli, sono stati allevati dai Keltois.

Questo avvertimento accentuò l'inquietudine della maga. Strinse nervosamente il suo pugnale, mentre contemplava il bruto che doveva affrontare. Alle sue spalle, una voce femminile sussurrò un nome che aveva già sentito: Ashrun. Macra comprese allora che era davanti a uno dei più celebri gladiatori di Cadwallon.

Echeggiando l'inquietudine della Keltois, Ashrun fece roteare la propria arma sopra la testa. La maga si mise in una posizione difensiva. L'orco abbozzò una finta per valutare i riflessi della sua avversaria, poi passò all'attacco. Macra riuscì a schivare il colpo alla caviglia, ma fu

incapace di fare altrettanto per il colpo alla mascella. Come ultima risorsa, tentò maldestramente di deviare l'enorme mazza, ma la forza dell'orco la spinse al suolo. Ashrun si arrestò di colpo, apparentemente soddisfatto di avere appreso una nuova tecnica di combattimento.

- Ebbene, signorina? Credevo che il tuo popolo avesse la collera nel sangue. Che non temesse nessuno in combattimento!

Macra migliorò la presa sul pugnale. Il braccio le faceva male, anche se la mazza l'aveva appena sforato. Volava battere la sua paura e riportò alla memoria tutte le decisioni prese durante la marcia verso la cascina. Macra aveva bisogno di una nuova partenza, di una nuova possibilità di onorare il proprio popolo.

Lanciando un grido che doveva essere furioso, si gettò su Ashrun. La sua determinazione non aveva sfortunatamente niente a che vedere con la furia guerriera dei Keltois. Con un gesto distratto, l'orco schivò la carica e Macra, portata dal suo slancio, si ritrovò a terra.

La giovane restò sdraiata. Come ogni volta, la collera caratteristica del suo popolo le era mancata. La voce di Hengis la fece uscire dalle sue riflessioni.

- Alzati e seguimi.

Il capitano non aveva detto niente di più e Macra non aveva osato interrogarlo. Seduta nella parte anteriore del carro, contemplava il paesaggio. Era la strada che aveva preso la mattina stessa per raggiungere la cascina. Hengis la riportava in città!

Senza nemmeno rendersene conto, la maga si massaggiava il braccio dolorante. Aveva l'impressione di essere stata calpestata.

- Ashrun non ti ha fatto troppo male, vero?

Hengis non attese la risposta della Keltois.

- Non ti formalizzare per questo. Ama azzuffarsi. - Aggiunse, con voce sorprendentemente dolce.

Se fosse stato tanto forte, ti avrebbe lasciato prendere la gemma.

- Il problema non è questo. - Ringhiò Macra.

Convinta di aver già perso tutto, Macra non sentì il bisogno di mentire.

- Io sono incapace di battermi come gli altri guerrieri di Avagddu. Per questo ho imparato la magia.

- Ah... Non riesci a diventare furiosa?

- Non ci sono mai riuscita.

- E tanto grave? Non si contano i barbari furiosi che sono finiti sulla punta di una lancia.

Macra si chiuse di nuovo nel suo silenzio.

- Come vuoi. Andiamo a fare qualche commissione in città. Ne ridiscuteremo al nostro ritorno.

Nostro ritorno? La Keltois si raddrizzò.

- La nostra ultima missione finalmente ha fruttato qualcosa. Vorrei comprare una pozione e forse anche trovare una runa. Puoi aiutarmi?

- Sono dei vostri allora?

- Sì, vedrà.

Macra fece del suo meglio per nascondere la propria frustrazione. Era ormai convinta che il capitano si divertisse a sue spese.

- Non sono certa che possiamo trovare una runa in città. È molto rara.

- A cuor valente, niente è impossibile. - Rispose Hengis.

Macra era furiosa. La giornata volgeva al termine e non aveva trovato rune. Sommato all'umiliazione del mattino, questo fallimento rendeva la Keltois folle di rabbia. Se avesse dovuto, avrebbe affrontato nuovamente quel bruto di Ashrun, ma bisognava che la reclutassero. Ruminando tetri pensieri, Macra tornò al carro. Trovò il traino nel luogo in cui aveva lasciato Hengis, ma non c'era alcuna traccia del capitano.

- Non facciamo i burloni, ora, signor capitano degli Esiliati!

C'era tafferuglio nel vicolo, coperto dal carro. Approfittando dell'oscurità che stava diffondendosi, Macra si avvicinò discretamente. In fondo al vicolo, il capitano era circondato dai quattro briganti che aveva rifiutato quella stessa mattina. L'Akkylanniano non era armato e il capo dei briganti era armato di una vecchia pistola, e lo teneva sotto tiro.

Per un istante, Macra si sentì perduta. La paura, l'ambizione e la collera si intrecciarono nel suo cuore. Erano così tanti... Ma non voleva più fuggire. Tentò di aggrapparsi a quella rabbia che aveva provato qualche minuto prima. Incapace di decidersi, restò all'ombra del carro.

Hengis squadrò il capo dei briganti. Era evidente che solo la pistola permetterebbe a quest'ultimo di sostenere lo sguardo del vecchio legionario. Il ribaldo stringeva la sua arma nervosamente, col dito che premeva lentamente sul grilletto. Hengis si preparò a tentare il tutto per tutto...

Un grido di rabbia risuonò improvviso nel vicolo. Macra aveva estratto la sua gemma. Un dardo di mana ne uscì e colpì il braccio del brigante. La maga aveva messo tutto il suo potere in questo sortilegio e l'arto, letteralmente strappato dal proiettile magico, cadde ai piedi di Hengis. Gli altri briganti esitarono. Il loro capo urlava come un porco e si contorceva per il dolore.

Macra lanciò un altro grido. Questa volta non si trattava più di un incantesimo, ma di un urlo rauco, selvaggio. Folle furiosa, afferrò il pugnale e si gettò sul primo brigante, uccidendolo con un sol colpo alla cassa toracica. Senza arrestarsi, attaccò un altro brigante. Preso alla sprovvista, l'uomo non ebbe il tempo di difendersi. Macra affondò il pugnale tanto a fondo che non riuscì a estrarla dal cadavere.

Mentre si abbassava per raccogliere la spada del defunto, udì una detonazione e un altro grido di dolore. Quando si raddrizzò, intravede Hengis e l'ultimo brigante che si affrontavano.

Istitivamente, la maga affondò la propria lama verso la gola del brigante. La sua rabbia la stava lasciando progressivamente, ed ella comprese che i due uomini si puntavano addosso le pistole l'un l'altro.

Quando la spada sfiorò la gola del brigante, Macra era di nuovo padrona delle sue azioni. Il brigante ed Hengis si fissavano. Malgrado la situazione delicata in cui si trovava, il brigante sembrava deciso a non abbassare la sua arma.

Macra gettò uno sguardo interrogativo al capitano.

- Va bene, sei assunta. - Sospirò Hengis, rassegnato.

Il sangue del criminale schizzò abbondantemente sul volto di Macra.



## CAPITOLO I MISSIONI

*I nani di Tir-Ná-Bor non separano la loro vita spirituale e le proprie ricerche scientifiche.*

*Per alcuni tra loro, niente è più sacro del vapore. È quindi possibile profanarlo.*

*Mastro Bölghir è preoccupato da questo problema. Ha fondato la loggia di Fom-Nur, in seno alla confraternita d'ottone, e con il supporto di questa.*

*Accompagnato da valorosi guerrieri esperti in vapore, dà la caccia agli eretici che hanno spogliato dei nani delle loro caldaie o dei loro congegni.*

*Quando la loggia di Fom-Nur smaschera tali profanatori, niente può trattenerne la sua collera!*

*Nemici dell'Ægis! Fate attenzione a non finire i vostri giorni nei loro altiforni!*

## REGOLE GENERALI

Tutte le missioni sono concepite per essere giocate su un terreno di 120x60 cm.

Alcune di esse comprendono condizioni di schieramento particolari che si sostituiscono alle condizioni normali



Ogni tipo di missione è definito dai seguenti criteri.

La sezione **Situazione** definisce lo stato del terreno prima dell'inizio dei combattimenti, la disposizione degli elementi scenici o dei segnalini presenti sul campo di battaglia, oltre a eventuali condizioni particolari.

Lo **Schieramento** indica il modo in cui i gruppi di combattimento devono essere disposti sul terreno al momento della fase d'avvicinamento.

L'**Obiettivo** è lo scopo che devono ottenere il o i giocatori *attaccanti e difensori*.

Le **Condizioni di vittoria** indicano in quali circostanze un giocatore può essere dichiarato vittorioso o battuto. Una missione può avere tre tipi di risultato: *Vittoria, Sconfitta e Pareggio*.

La **Durata** definisce il numero massimo di turni di gioco. Questa è definita in funzione del valore dei gruppi d'assalto presenti. Una volta scelta la missione, viene calcolata la media dei valori dei due gruppi d'assalto. Il numero di turni di gioco è poi determinato in funzione di questa media e delle seguenti equivalenze:

- **Fino a 150:** 3 turni
- **Da 151 a 250:** 4 turni
- **Da 251 a 350:** 5 turni
- **351 e più:** 6 turni

Se la differenza di valore<sup>(1)</sup> tra i due gruppi d'assalto è superiore o uguale a 20, il giocatore che controlla il gruppo più debole può scegliere di aumentare la durata di un turno. Questa scelta deve essere annunciata **prima** dello schieramento.

A volte sono assegnati ai combattenti **bonus di PE** per la realizzazione di alcuni obiettivi.

Il **Premio** rappresenta un certo totale di risorse offerto in alcuni casi. Le condizioni di guadagno del premio sono descritte nelle missioni.

<sup>(1)</sup> I punti di compensazione utilizzati dal gruppo più debole sono sottratti da questa differenza



## 1/ INTRUSIONE

*Le due compagnie sono state ingaggiate come mercenari da armate avversarie con la missione di controllare e rendere sicuri alcuni obiettivi strategici.*

**Situazione:** I due giocatori sono entrambi considerati Attaccanti.

Quattro obiettivi (rappresentati da semplici segnalini di Ferite o simili) vengono disposti sul terreno prima della fase di avvicinamento. Ciascun giocatore, a turno e cominciando dal vincitore del tiro di Tattica, mette un segnalino obiettivo nella zona di schieramento avversaria. Questi segnalini devono essere disposti a livello 0, in un luogo accessibile a qualsiasi miniatura. Non devono essere messi a più di 20 cm dalla linea mediana del campo di battaglia, né a meno di 25 cm uno dall'altro.

Ciascuno di questi segnalini rappresenta il centro di una zona di controllo il cui raggio è di 10 cm.

**Schieramento:** I due gruppi d'assalto si schierano secondo la modalità "Battaglia".

**Obiettivi:** I giocatori devono occupare uno o più punti strategici.

**Condizioni di vittoria:** Al termine della battaglia, i punti vittoria sono calcolati nel seguente modo.

- Controllo di un obiettivo nella propria zona di schieramento: 1 punto.
- Controllo di un obiettivo nella zona di schieramento avversaria: 2 punti.

Il giocatore che accumula più punti guadagna la vittoria. Se entrambe le compagnie hanno lo stesso punteggio, la battaglia si chiude in parità.

**Bonus d'esperienza:** Al termine della partita, ciascun combattente che si trovi nella zona di un obiettivo controllato dal suo esercito guadagna 5 PE.

Se uno dei due eserciti effettua una ritirata prima del termine della partita, il bonus viene guadagnato da ogni combattente dell'esercito vincitore ancora in vita, qualunque sia la sua posizione sul campo di battaglia.

## 2/ INVASIONE

*Le due compagnie mercenarie sono al servizio di signori rivali in guerra per l'espansione dei loro domini.*

**Situazione:** Questa missione prevede un Attaccante e un Difensore.

Il terreno deve essere diviso in un certo numero di settori di dimensioni uguali. Il difensore lancia 1d6 per determinare il numero di settori.

□, □ e □ 4 settori

□, □ e □ 6 settori

I limiti di questi settori non sono indicati materialmente durante la partita (i giocatori devono perciò stimare le loro superfici approssimative). Questi limiti vengono misurati solo alla fine dell'ultimo turno di gioco.

**Schieramento:** La fase d'avvicinamento non segue le normali regole per questa missione. I giocatori non costituiscono una sequenza d'avvicinamento. Invece, il Difensore comincia a schierare la totalità delle sue truppe su tutta la superficie del terreno. Se l'Attaccante dispone di Esploratori, può poi schierarli secondo le normali regole.

Gli altri combattenti dell'Attaccante entrano in gioco solo al primo turno. Al momento della fase d'attivazione, quando pesca una delle sue carte di riferimento, il giocatore dispone le truppe indicate da essa come se iniziassero il loro movimento da un qualsiasi bordo del tavolo da gioco. L'Attaccante può così far entrare i suoi soldati da più lati del terreno se lo desidera. I soldati che entrano in gioco in questo modo non possono effettuare assalti nel corso di questa fase d'attivazione. Gli Esploratori già presenti sul terreno possono tuttavia farlo.

Alla fine del primo turno, tutti i soldati iscritti sul foglio di missione devono essere presenti sul campo di battaglia (salvo che un evento lo impedisca).

**Obiettivo:** L'Attaccante deve impadronirsi di più settori possibili.

**Condizioni di vittoria:** Al termine della partita, l'esercito che controlla il maggior numero di settori guadagna la vittoria. Se le due compagnie controllano lo stesso numero di settori, la battaglia si chiude in pareggio.

**Bonus d'esperienza:** Al termine della partita, ciascun combattente che si trovi nella zona di almeno un obiettivo controllato dal suo esercito guadagna un bonus di 5 PE. Un combattente non guadagna più volte questo bonus se si trova nella zona di controllo di più obiettivi.

Se uno dei due eserciti effettua una ritirata prima del termine della partita, il bonus viene guadagnato da ogni combattente dell'esercito vincitore ancora in vita, qualunque sia la sua posizione sul campo di battaglia.

## 3/ DISTRUZIONE

*Una delle due compagnie viene arruolata da un misterioso committente ed ha come missione profanare e distruggere un sito sacro. Ma altri mercenari sono stati ingaggiati per difendere il luogo.*

**Situazione:** Questa missione richiede un Attaccante e un Difensore. Uno o più elementi scenici sono disposti sul campo di battaglia, in ragione di un elemento per porzione (anche incompleta) di 100 punti di valore del gruppo d'assalto dell'Attaccante.

**Esempio:** Se il valore del gruppo d'assalto dell'Attaccante è di 223, vengono schierati tre elementi.

Qualunque sia il valore del gruppo d'assalto dell'Attaccante, per questa missione possono essere schierati un massimo di quattro elementi.

L'Attaccante è libero di scegliere gli elementi di scenario tra i seguenti tre:

**Idolo**

Base: 1 base di Creatura  
Taglia: Taglia normale.  
Resistenza: 8  
Struttura (PS): 6  
Abilità: Inalterabile.

**Altare mistico**

Base: 2 basi di Creatura affiancate una all'altra.  
Taglia: Taglia Grande.  
Resistenza: 10  
Struttura (PS): 7  
Abilità: Inalterabile.

**Tempio sacro**

Base: Quattro basi di Creatura affiancate una all'altra a formare un quadrato.  
Taglia: Taglia Molto Grande.  
Resistenza: 12  
Struttura (PS): 8  
Abilità: Inalterabile.



Prima di procedere allo schieramento, ciascun giocatore (a turno e cominciando dal Difensore) mette un elemento in una zona di 30 cm di larghezza al centro del terreno. La base degli elementi non deve superare questa zona. Inoltre, gli elementi devono essere distanti almeno 10 cm uno dall'altro e a più di 5 cm da qualsiasi altro ostacolo.

Nel corso della battaglia, un combattente non può terminare il suo movimento su alcuno di questi elementi.

**Speciale (opzionale):** L'Attaccante ha diritto a una carta Evento gratuita, anche se il valore del suo gruppo d'assalto è superiore a quello del gruppo avversario. Il valore di questo evento non viene conteggiato per il calcolo dei guadagni di nomea dopo la battaglia.

La durata di questo scenario è aumentata di un turno, qualunque sia il valore delle compagnie presenti.

**Obiettivo:** La missione dell'Attaccante è di distruggere uno o più elementi di scenario.

**Condizioni di vittoria:** Al termine della partita, viene effettuato il calcolo seguente:

- Qualsiasi elemento distrutto comporta un punto vittoria per l'Attaccante.
- Un elemento non distrutto ma che abbia perduto più di metà dei suoi PS non comporta alcun punto vittoria (a nessuno dei due giocatori).
- Ogni elemento non distrutto che abbia perduto meno della metà dei suoi PS comporta 1 punto vittoria per il Difensore.

Il giocatore che totalizza più punti guadagna la vittoria.

**Bonus d'esperienza:** Al termine della partita, i combattenti dei due eserciti iscritti sul foglio di missione (anche coloro che sono stati Uccisi) guadagnano un bonus di punti esperienza in funzione del tipo e dello stato degli elementi di scenario.

Se un elemento è stato distrutto, l'Attaccante guadagna i punti a esso legati. Se un elemento ha conservato la metà (o più) dei suoi PS, i punti sono guadagnati dal Difensore. Un elemento non distrutto ma che abbia perso più della metà dei suoi PS non dà diritto ad alcun punto.

Il numero di punti conferiti da un elemento dipende dal suo tipo:

- Idolo: +2 PE
- Altare mistico: +3 PE
- Tempio sacro: +4 PE

Se il Difensore effettua una ritirata prima della fine della partita, i bonus in PE vengono calcolati come se tutti gli elementi di scenario fossero stati distrutti.

Se è l'Attaccante che si ritira, i bonus in PE sono calcolati in funzione dello stato degli elementi di scenario al momento della ritirata.



## 4/ ASSASSINIO

Le relazioni diplomatiche tra le grandi potenze spesso sono appese a un filo e molti desiderano che questo filo si rompa...

**Situazione:** Questa missione richiede un Attaccante e un Difensore. La compagnia dell'Attaccante è assoldata per assassinare un ambasciatore posto sotto la protezione del Difensore.

• AMBASCIATORE •							
MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	COR	DIS
10	3	0	1	3	5	3	3

Taglia normale. Base di fanteria.

**Speciale:** Individuo passivo (vedi pag. 97). Valore: 5

**Schieramento:** I due giocatori si schierano in linea di battaglia. Il bersaglio viene schierato dal Difensore, come se si trattasse di uno dei suoi combattenti.

**Obiettivo:** L'Attaccante deve sopprimere il bersaglio. Il Difensore deve proteggerlo e fargli attraversare i confini della zona di schieramento avversaria. A questo fine il difensore può far uscire volontariamente l'ambasciatore da un dei bordi del tavolo situato nella zona di schieramento dell'Attaccante.

**Condizioni di vittoria:** Se il bersaglio fugge al di fuori dei limiti del terreno passando da un lato situato nella zona centrale neutra o nella zona di schieramento del Difensore, la partita termina immediatamente con un pareggio.

Se il bersaglio supera i limiti della zona di schieramento avversaria (ovvero se esce da un fianco o dal fondo), la partita finisce al termine del turno con una vittoria del Difensore.

Se il bersaglio viene ucciso, la partita termina alla fine del turno con una vittoria dell'Attaccante.

In qualsiasi altro caso, il risultato è un pareggio.

**Premio:** All'esercito vittorioso viene attribuito un premio di dieci punti risorse.



## 5/ CACCIA AL TESORO

Dopo il naufragio di una nave mercantile, la risacca ha portato a riva ciò che resta del relitto e del suo carico. Vari oggetti, preziosi o senza valore, giacciono sparsi al suolo.

**Situazione:** I due giocatori sono considerati Attaccanti. Ciascuno lancia 1d6 e fa riferimento alla tabella seguente:

- ○ 4 oggetti
- ○ 5 oggetti
- ○ 6 oggetti

Il risultato più alto indica il numero di gioielli presenti, mentre quello più basso indica il numero di oggetti brillanti, ma senza valore. I gioielli sono rappresentati da segnalini "Trappola" e gli altri da segnalini "Esca".

I due tipi di segnalini devono poi essere mescolati, a faccia in giù.

Dopo il tiro d'avvicinamento, ciascun giocatore (a turno e cominciando dal vincitore del tiro d'avvicinamento) mette un segnalino (senza guardare a cosa corrisponda) nella zona neutra centrale. Tutti i segnalini devono essere messi al suolo, in un luogo accessibile a qualsiasi combattente. Una distanza minima di 5 cm deve separare tra loro i segnalini.

**Schieramento:** I due giocatori si schierano in linea di battaglia.

**Obiettivi:** Le regole *Preda di guerra* (vedi pag. 97) spiegano come impadronirsi dei segnalini. Quando un combattente prende un segnalino, il giocatore che lo controlla guarda a cosa corrisponde (senza mostrarlo al suo avversario) e lo mette sulla base della sua miniatura. Se un segnalino è abbandonato dal suo portatore, viene riposto al suolo, a faccia in giù. Un singolo combattente può portare uno solo di questi segnalini alla volta.

**Condizioni di vittoria:** Al termine della partita, ciascun giocatore conta il numero di segnalini che possiede rimuovendo quelli "Esca". Il giocatore che si è impadronito del maggior numero di segnalini "Trappola" guadagna la vittoria. Se i due eserciti ne possiedono lo stesso numero al termine della partita, questa si chiude con un pareggio.

**Premio:** Al termine della missione, ciascun giocatore lancia 1d6 per ogni segnalino "Trappola" recuperato, per determinarne il valore.

- ○ 3 punti di risorse
- ○ 6 punti di risorse
- ○ 10 punti di risorse

Queste risorse sono immediatamente sommate a quelle della compagnia.

Se uno dei due eserciti effettua una ritirata prima del termine della partita, l'esercito vincitore recupera tutti i segnalini "Esca" e "Trappola", compresi quelli del suo avversario.

## 6/ RAZZIA

Una compagnia è stata ingaggiata per proteggere una carovana mercantile. Desideroso di sbarazzarsi della concorrenza e di recuperare la mercanzia, un ricco negoziante ha pagato altri soldati per intercettare il convoglio.

**Situazione:** Questa missione implica un Attaccante e un Difensore. Si utilizza la stessa mappa di *Distruzione* (p. 133). Quattro elementi di scenario che rappresentano tende vengono disposti dal Difensore nella sua zona di schieramento.

Devono essere separati di almeno 10 cm. È vietato mettere una tenda in modo che la sua entrata sia ostruita da un ostacolo.

Prima dello schieramento, il difensore prende un segnalino "Esca" e tre segnalini "Trappola". Questi ultimi rappresentano i tre mercanti che l'Attaccante deve eliminare. Il segnalino "Esca" rappresenta un forziere pieno di preziosi.

Ciascun segnalino deve essere disposto, a faccia in giù, su una base di fanteria al centro di una tenda (uno solo per tenda). Il Difensore conosce dunque la natura di ogni segnalino, l'Attaccante no.

**Nota:** I segnalini vengono disposti su basi di fanteria in modo da non lasciare alcuna ambiguità sullo schieramento delle miniature. Quando un segnalino che rappresenta un mercante viene rivelato, la base è sostituita da una miniatura di fanteria; è allora facile sapere quali combattenti si trovano a contatto con lui.

**Tenda**

Base: Quadrata di 10x10 cm o circolare di 10 cm di diametro.

**Taglia:** Taglia Grande.

**Resistenza:** 2

**Punti Struttura (PS):** Speciale

Ogni tenda dispone, su uno dei suoi lati, di un'apertura larga 5 cm e di Taglia Grande. Se un combattente fa perdere uno o più PS a una tenda in seguito a un attacco a corpo a corpo, crea una nuova apertura di 5 cm di larghezza nel luogo in cui si trova, invece di distruggerla.

Le aperture così praticate permettono di entrare, ma ostruiscono la linea di vista. I combattenti dotati di Consapevolezza possono tuttavia indovinare la natura dei segnalini all'interno della tenda se si trovano a meno di 20 cm da questi segnalini.

L'Attaccante può ingaggiare i segnalini all'interno delle tende, anche se questi non sono ancora stati rivelati.

**Speciale:** La durata di questo scenario è aumentata di un turno, qualunque sia il valore delle compagnie presenti.

**Schieramento:** Non viene effettuato alcun tiro d'avvicinamento per questa missione. Il Difensore deve schierare tutti i suoi combattenti per primo, eccetto i suoi Esploratori.

L'Attaccante schiera poi i suoi soldati (eccetto gli Esploratori). Poi, il Difensore dispone i suoi Esploratori e infine l'Attaccante schiera i propri.

Nessun combattente può essere schierato all'interno delle tende.

**Obiettivi:** L'Attaccante deve scoprire i mercanti ed eliminarli. La natura di un segnalino viene rivelata all'Attaccante dopo che una miniatura del suo esercito penetra in una tenda. Se si tratta di un forziere, il segnalino resta sul posto. Se si tratta di un mercante, il segnalino è sostituito da un fante.

**Condizioni di vittoria:**

- Ciascun mercante ucciso: 4 punti all'Attaccante.
- Per ogni mercante ancora in vita: 2 punti per l'esercito che controlla la tenda (solo i combattenti la cui base è interamente all'interno della tenda vengono calcolati).
- Se nessun esercito controlla una tenda in cui si trova un mercante ancora in vita: 1 punto per il Difensore.
- Il giocatore che totalizza più punti guadagna la vittoria.

**Premio:** Al termine della partita, l'esercito che controlla la tenda nella quale si trova il forziere guadagna un bonus di risorse che varia a seconda del risultato della battaglia:

- Se è il vincitore, guadagna dieci risorse supplementari.
- In caso di pareggio, guadagna sei risorse supplementari.
- Se è il perdente, guadagna tre risorse supplementari.
- Se uno dei due eserciti annuncia "Ritirata!" prima della fine della partita, il vincitore guadagna il premio, anche se non controlla la tenda.

## • MERCANTI •

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	COR	DIS
10	3	0	1	3	5	2	1

Taglia normale. Base di fanteria.

**Speciale:** I mercanti sono individui passivi, ma seguono regole lievemente differenti:

- Appartengono temporaneamente all'esercito del difensore. Tuttavia non sono considerati dello stesso popolo della compagnia che li protegge.
- Nessuna carta li rappresenta perché non si muovono mai. Restano sdraiati nelle loro tende.
- Non vengono conteggiati nell'effettivo del loro esercito.
- Non si muovono mai e non devono quindi effettuare test di COR davanti ad avversari spaventosi.
- Mettono sempre tutti i loro dadi di combattimento in difesa, anche se un effetto di gioco li obbligherebbe a metterli in attacco.
- Le Ferite che vengono loro inflitte fanno guadagnare punti esperienza secondo le normali condizioni. Il loro valore è di 5.



## CAPITOLO 2

# IMPICCALI IN ALTO E CON UN CAPPIO STRETTO!

La scuola Ūraken esige un'assoluta lealtà verso i superiori. Quando Bazūka scoprì che un comandante della scuola aveva sottratto dei fondi, ordinò la sua esecuzione, oltre a quella di tutti i suoi soldati. Uno di questi bŭshi, Sepukŭ, rifiutò di sacrificarsi. Dopo tutto, perché essere leali verso un superiore che inganna i suoi uomini? La notte precedente

alla cerimonia, egli si diede alla fuga in compagnia di altri soldati convinti dalle sue argomentazioni. Questi fuggitivi sono ormai ronin e devono vendere i propri talenti agli altri clan per sopravvivere. Grazie (tra l'altro) alla forza colossale di Tetsūbo il dai-bakemono, la loro nomea è tale da attirare altri ronin delusi dagli insegnamenti d'Ūraken.

## LA TESTA DEL CARDINALE!

L'obiettivo di questa campagna è affrontare gli uomini del Cardinale e uccidere quest'ultimo per ottenere la ricompensa. Non sarà cosa facile, poiché questa banda è molto più potente delle compagnie di giocatori... All'inizio, almeno. I giocatori devono quindi rendere agguerriti i propri soldati e arruolarne di nuovi, allo scopo di raccogliere una forza sufficiente per sperare di battere questo temibile avversario.

Nel corso di questa campagna, tutti i giocatori sono in competizione. Solo uno tra loro potrà tornare a Cadwallon con la testa del Cardinale!

La costituzione delle compagnie segue le normali regole.

## SEQUENZA DELLE MISSIONI

In questa campagna, anziché scegliere essi stessi le missioni, i giocatori sono soggetti alle offerte fatte dalle gilde di Cadwallon.

La campagna è divisa in "giornate". Una giornata rappresenta il tempo necessario per effettuare una missione. Ciascuna giornata è suddivisa come segue.

### PUBBLICAZIONE DELLE OFFERTE

All'inizio di ogni giornata, i giocatori consultano le offerte di missioni. Queste offerte sono determinate nella seguente maniera.

Uno dei giocatori (non importa quale) lancia un numero di d6 pari alla metà (arrotondata per eccesso) del numero di giocatori coinvolti nella campagna. Il risultato di ogni dado corrisponde a un'offerta di missione:

1. Intrusione
2. Invasione
3. Distruzione
4. Assassinio
5. Caccia al tesoro
6. Razzia

**Esempio:** Sette giocatori partecipano alla campagna. All'inizio di ogni giornata, uno di essi deve lanciare 4d6 per determinare le missioni offerte.

Uno di questi tiri indica il seguente risultato [1], [2], [3] e [4]. Questo significa che sono disponibili le missioni "Invasione", "Assassinio" e "Razzia". Lo stesso tipo di missione può essere oggetto di più offerte durante una stessa giornata. Nel nostro caso, la missione "Razzia" è stata sorteggiata due volte. Essa sarà giocata quindi da quattro compagnie che si affronteranno a due a due nel corso di due battaglie distinte: "Razzia 1" e "Razzia 2".

## ATTRIBUZIONE DELLE MISSIONI

Una volta determinate le missioni disponibili, i giocatori devono scegliere l'offerta alla quale la loro compagnia risponde.

Per farlo, ciascun giocatore lancia 1d6. Se una compagnia ha un consigliere militare nei suoi ranghi, questo risultato è aumentato di +1. Il giocatore che ottiene il risultato migliore sceglie per primo la sua missione, e così via in ordine decrescente in base ai risultati ottenuti. In caso di pareggio, i giocatori spareggiano rilanciando il d6.

Ciascuna missione può essere scelta solo da due giocatori. Gli ultimi due giocatori (o l'ultimo in caso di numero dispari) non hanno altra scelta che prendere la missione restante.

**Esempio:** Una volta definite le missioni, i sette giocatori lanciano 1d6.

Giocatore 1: [1]

Giocatore 2: [2]

Giocatore 3: [3] + 1 per la presenza di un consigliere militare, ossia [4]

Giocatore 4: [4]

Giocatore 5: [5]

Giocatore 6: [6]

Giocatore 7: [1]

Poiché il giocatore 2 ha ottenuto il miglior risultato, è il primo a scegliere una delle quattro missioni. Può scegliere tra "Invasione", "Assassinio", "Razzia 1" e "Razzia 2". Decide di optare per "Assassinio".

I giocatori 3 e 6 hanno ottenuto [4]. Devono quindi spareggiare. Rilanciano 1d6 a testa e questa volta il giocatore 6 ottiene il risultato migliore. Sceglie perciò prima del giocatore 3 e opta per la missione "Razzia 1". Il giocatore 3 sceglie poi la missione "Assassinio".

Il giocatore 5 non può più scegliere "Assassinio" poiché questa missione è già stata scelta da 2 giocatori. Opta quindi per "Invasione".

Il giocatore 4 sceglie "Razzia 1".

I giocatori 1 e 7 devono anch'essi spareggiare. Il giocatore 1 ottiene il risultato migliore. Può scegliere tra "Razzia 2" e "Invasione". Decide di giocare "Invasione".

Il giocatore 7 non ha più scelta: può prendere parte solo a "Razzia 2".

### NUMERO DI GIOCATORI DISPARI

I giocatori possono affrontarsi solo a due per due nel corso di ogni missione. Se il numero di giocatori che partecipano alla campagna è dispari, il giocatore che si ritrova senza avversari deve combattere una compagnia neutrale.

Questo avversario viene giocato da un altro giocatore qualsiasi. Il gruppo d'assalto dei combattenti neutrali deve essere costituito dal giocatore scelto per giocarlo, rispettando le seguenti regole:

- Il popolo d'appartenenza del gruppo d'assalto neutrale può essere liberamente scelto dal giocatore che ne assume il controllo, ma non è permesso alcun Alleato. È permesso l'utilizzo di Personaggi.

- Il valore massimo dei due gruppi d'assalto è deciso dal giocatore che deve affrontare la compagnia neutrale. In via eccezionale, nessuno dei due gruppi deve superare questo limite. Inoltre, il valore del gruppo neutrale non deve essere inferiore al limite definito di più di 9 punti.

**Esempio:** Il giocatore decide che il limite del valore dei gruppi d'assalto è 150. Il valore del gruppo neutrale deve quindi essere compreso tra 141 e 150.

- I combattenti neutrali non progrediscono, è inutile segnare i loro guadagni d'esperienza e le Ferite.

## SVOLGIMENTO DELLA CAMPAGNA

Queste tappe si svolgono secondo le normali regole delle libere compagnie.

## ALL'INSEGUIMENTO DEL CARDINALE

L'obiettivo finale di ogni giocatore in questa campagna è battere il Cardinale. Per poterlo fare, bisogna cominciare col trovarlo.

## RICERCARE IL CARDINALE

Per localizzare l'obiettivo i giocatori dovranno raccogliere indizi sufficienti. Questi ultimi si possono ottenere in diversi modi.

### VOCI DI CORRIDOIO

È possibile recuperare informazioni semplicemente sfrondando le chiacchiere. Al termine di ogni giornata, una volta portata a termine l'ultima fase dopo la battaglia, ciascun giocatore lancia 1d6. Il risultato indica il numero di indizi che la sua compagnia ha potuto raccogliere durante la giornata.

### LA CORRUZIONE

Il mezzo più efficace per ottenere informazioni a Cadwallon consiste nel pagarle. Dopo aver lanciato 1d6 per le voci di corridoio, ciascun giocatore può, se lo desidera, spendere 10 punti risorse per effettuare un secondo tiro il cui risultato si somma al primo. Questo può essere fatto una sola volta per giornata.

### LA PROSPEZIONE

Se la compagnia comprende uno o più prospettori tra i suoi ranghi, essi possono essere inviati sulle tracce del Cardinale

piuttosto che alla ricerca di risorse. Le regole di utilizzo dei prospettori sono le stesse, con un'eccezione: il tiro finale destinato a valutare i risultati della prospezione è sostituito da un tiro per gli indizi simile a quello effettuato per le voci di corridoio e per la corruzione. Questo tiro non porta né risorse né nomea alla compagnia. In compenso, il prospettore guadagna un numero di PE pari al risultato del tiro.

### PERCENTUALE D'INDIZI

Al termine di ogni giornata, ciascun giocatore annota il totale di indizi che è riuscito a raccogliere. Questo totale non può essere superiore a 100 e rappresenta la percentuale di possibilità di riuscire a localizzare il Cardinale.

### AFFRONTARE IL CARDINALE

All'inizio di ogni giornata, prima di procedere alla scelta delle missioni, i giocatori possono tentare di localizzare il Cardinale.

Per farlo, è necessario effettuare un tiro detto "di percentuale". Questo tiro viene effettuato lanciando 2d10 (dadi a 10 facce). Uno dei due deve essere precedentemente identificato per rappresentare le decine, l'altro rappresenta le unità (un doppio "0" equivale a un risultato di 100). (Alcuni d10 sono già numerati in decine per facilitare la lettura di un tiro percentuale).

**Esempio:** Per un tiro percentuale, un giocatore si appresta a lanciare 1d10 blu e uno rosso. Decide che il blu rappresenti le decine. Il dado blu indica un 11 (o un "60") e il rosso un 4. Il risultato è quindi 64.

Se più giocatori vogliono tentare di localizzare il Cardinale nella stessa giornata, effettuano i propri tiri cominciando da quello che ha accumulato più indizi (in caso di parità, viene effettuato uno spareggio lanciando 1d6).

Perché il tiro riesca e il giocatore riesca a localizzare il Cardinale, il risultato del tiro percentuale deve essere indubbiamente inferiore al suo totale di indizi. Un risultato di 100 è sempre un fallimento.

**Esempio:** Un giocatore con un totale di indizi di 58 tenta un tiro di localizzazione di 58. Ottiene un risultato di 83. Il tiro è fallito.

### • UNA BELLA BANDA! •

Il tipo dei combattenti della banda del Cardinale è definito in modo da utilizzare qualsiasi miniatura. Così, distinguiamo due campioni e li chiamiamo Campione 1 e Campione 2. I combattenti associati a uno stesso tipo, come Indeterminato 1, Indeterminato 2, possono essere giocati con la stessa carta di riferimento.

### FALLIMENTO DELLA LOCALIZZAZIONE

Se un giocatore fallisce il suo tiro di localizzazione, perde immediatamente 1d6 punti di indizi.

Gli altri giocatori possono anch'essi tentare di localizzare il Cardinale quando viene il loro turno.

### SUCCESSO DELLA LOCALIZZAZIONE

Se un giocatore riesce a localizzare il Cardinale, guadagna immediatamente 1d6 punti di indizi supplementari.

Inoltre, non sceglie missioni per la giornata in corso: deve giocare la missione "Morte al Cardinale!".

Quando un giocatore riesce a trovare il Cardinale, i suoi rivali non possono tentare di localizzare il brigante nella stessa giornata. Devono scegliere una missione classica.

La missione seguente deve sempre essere giocata per ultima.

### MISSIONE STRAORDINARIA: MORTE AL CARDINALE!

Per questa missione, l'esercito del Cardinale deve essere utilizzato da un giocatore scelto dall'avversario che lo affronta. La banda del Cardinale è descritta più oltre.

**Situazione:** L'esercito del Cardinale viene considerato Difensore. Il suo avversario è l'Attaccante.

#### Schieramento:



**Obiettivo:** L'Attaccante deve catturare o uccidere il Cardinale.

**Speciale:** Il Difensore non può in nessun caso far uscire volontariamente i suoi combattenti dai limiti del campo di battaglia.

**Condizioni di vittoria:** Se il Cardinale subisce un risultato di Ucciso durante la battaglia, bisogna disporre un segnalino nel luogo in cui è morto. Questo segnalino non può in nessun caso essere spostato.

Al termine dell'ultimo turno, attorno al Cardinale (o del segnalino che ne rappresenta il cadavere) viene delimitata una zona di controllo di 15 cm di raggio. Se l'Attaccante controlla questa zona, ottiene la vittoria. Se non è così (e in qualsiasi altra situazione) l'Attaccante subisce una sconfitta.

**Bonus d'Esperienza:** Se l'Attaccante è vittorioso, tutti i suoi soldati che hanno partecipato alla missione guadagnano un bonus di 10 PE.

**Premio:** Se ottiene la vittoria, l'Attaccante intasca un premio di +20 risorse.

**Bonus di nomea:** Se l'Attaccante è il vincitore, il suo guadagno in nomea per questa missione viene raddoppiato.

### LA BANDA DEL CARDINALE

Il Cardinale e la sua banda possono essere rappresentati da miniature di qualsiasi popolo. I giocatori devono mettersi d'accordo sul loro aspetto all'inizio della campagna e utilizzare sempre le stesse miniature in seguito.

In allegato viene fornito un foglio di compagnia. Vi sono descritte le caratteristiche del Cardinale e dei suoi uomini.

### GRUPPO DI COMBATTIMENTO DEL CARDINALE

Durante una missione "Morte al Cardinale!" le regole di bilanciamento dei gruppi d'assalto non si applicano normalmente.

Il gruppo d'assalto del Cardinale è sempre costituito dalla **totalità** della sua compagnia, soldati e attributi compresi. Il valore del suo gruppo viene calcolato per primo.

Il giocatore attaccante costituisce poi il suo gruppo d'assalto. Si applicano allora le seguenti regole:

- Il valore del gruppo d'assalto dell'Attaccante non deve superare quello del gruppo del Difensore di più di 50 punti.
- Se il valore del gruppo dell'Attaccante è inferiore di più di 50 punti a quello del gruppo del Difensore, l'Attaccante beneficia solo di 50 punti di compensazione.

### GESTIONE DELLA COMPAGNIA DEL CARDINALE

La compagnia del Cardinale non guadagna né nomea né risorse. Allo stesso modo, i suoi soldati non accumulano punti esperienza. In compenso, le loro Ferite sono considerate in modo normale. Se una missione "Morte al Cardinale!" termina con una sconfitta per l'Attaccante, il Cardinale e i suoi uomini devono effettuare un tiro di recupero. Questo tiro è sottoposto ad alcune regole speciali:

- Viene effettuato come se la compagnia avesse un medico nei suoi ranghi;
- Le sequele del Cardinale sono automaticamente ridotte di un livello. "Leggera" diventa "Indenne", "Grave" diventa "Leggera", "Critica" diventa "Grave" e "Morto" è trasformato in "Critica".

Quando un'intera giornata trascorre senza che alcun giocatore abbia potuto partecipare alla missione "Morte al Cardinale!", le sequele di ogni soldato della compagnia del Cardinale sono ridotte di un livello.

## TERMINE DELLA CAMPAGNA

La campagna termina quando uno dei giocatori ottiene la vittoria in una missione "Morte al Cardinale!".





### CAPITOLO 3

## SUPPORTI DI GIOCO

*Non tutti gli orchi sono adepti del misticismo e della meditazione. Umakbar e i suoi compagni, tutti battitori, desiderano molto di più che una gloria effimera. Non sanno che farsene di salvare un popolo per il quale non sentono niente. Da molti anni, essi servono come esploratori agli eserciti del Rag'narok. Anche se il capitano è sicuramente*

*Umakbar, è Korva il rapace che guida la compagnia al riparo dallo sguardo dei suoi nemici. L'inclinazione dei battitori a sopravvivere nella natura, oltre alla loro impressionante brutalità in combattimento, hanno grandemente contribuito alla nomea di questi mercenari. Oggi, essi godono dei piaceri della civiltà, lontano dall'adorazione di Sciacallo.*



### ERRATA DI CONFRONTATION 3

Questo documento elenca e corregge gli errori rilevati nella terza edizione di *Confrontation*.

#### PAG. 23: LINEE DI VISTA

Una nota molto importante è stata omessa nella sezione Linee di vista:

"Qualunque sia il suo orientamento, un combattente dispone di una linea di vista su tutte le miniature in contatto con lui".

#### PAG. 98: AURA DI FEDE E SEGUACI

È presente un errore nella descrizione del calcolo dei punti di F.T. per quanto riguarda i fedeli di rango Devoto. Il calcolo corretto deve essere effettuato come segue:

"• Devoto: 1 punto di F.T. per gruppo, anche incompleto, di tre seguaci."

#### PAG. 160: GIURAMENTO DEL CONDANNATO

Alcuni parametri del miracolo sono erronei in seguito a uno sventurato copia-incolla. I parametri corretti sono:

"Difficoltà: Fervore x3

Area d'effetto: Speciale

Portata: Aura di fede di Sered

P.A.: 19"

#### PAG. 197: FORZA ABISSALE

Nella descrizione degli effetti dell'incantesimo la menzione "il mago" deve essere sostituita con "il bersaglio".

#### COMBATTENTI KELTOIS

I combattenti Keltois privi sia dell'abilità "Clan dei Sessair" che "Clan dei Druni" possono essere affiliati alle fazioni dei pacchetti d'armata Sessair o Druni se giocati in un'armata rispettivamente Sessair o Druna.

### LA TRIBU' DEL BEHEMOTH

La tribù del Behemoth può essere giocata in *Confrontation* ed in *Rag'Narok* utilizzando le seguenti modifiche alle regole. Questi orchi non hanno contatti con quelli di Bran-Ö-Kor. Per giocare usando un esercito di questo clan, tutti i suoi combattenti devono provenire dal clan del Behemoth. Non possono avere alcun alleato né essere giocati come alleati in un altro esercito (nemmeno in un'armata di orchi di Bran-Ö-Kor), né assoldare mercenari. L'unica eccezione a questa regola riguarda gli orchi del clan dei Battitori di Bran-Ö-Kor, incluso Carbone. Questi possono essere giocati come alleati della tribù del Behemoth, nel modo usuale.

Un orco può diventare un combattente della tribù del Behemoth pagando 3 PA addizionali (il costo addizionale dei Combattenti della tribù è già incluso nel valore indicato sulla loro carta di riferimento).

I seguenti tipi di combattenti non possono unirsi alla tribù del Behemoth:

- Personaggi degli Orchi di Bran-Ö-Kor.
- Cavalcatori di Brontops.
- Sciamani Animisti su Brontops.

D'altro canto questa tribù ha costruito un rapporto molto stretto con i troll che vivevano tra le montagne al momento del loro arrivo. I troll del Behemoth sono considerati membri a pieno titolo della tribù e non sono perciò considerati come alleati. Possono beneficiare della disciplina degli orchi del Behemoth oltre che dell'abilità «Montanaro». Sono anche stati convertiti alla religione degli orchi dai custodi dell'Albero-Spirito e vengono perciò contati quando si calcola la loro fede temporanea.

Tuttavia essi non sono orchi e non vengono perciò colpiti da effetti che colpiscono solo gli orchi.

I troll del Behemoth possono combattere solo come parte di un esercito di orchi del Behemoth.

## PARTICOLARITÀ TRIBALI

Tutti gli orchi della tribù del Behemoth, come i troll del Behemoth che combattono con loro, beneficiano delle seguenti regole speciali:

**Montanaro:** Questa regola si applica solo se l'armata del Behemoth include un portastendardo, un musico ed un Personaggio dotato dell'abilità "Comando/X". L'effetto si applica anche se i membri del gruppo di comando non sono entro il raggio di comando uno dell'altro alla fine dello schieramento.

Al termine della fase di avvicinamento, dopo che tutte le miniature, anche gli esploratori, sono state schierate, tutti i combattenti possono marciare. Questo movimento gratuito può far sì che un combattente lasci la sua zona di schieramento. Può anche portarlo a distanza di carica da un avversario, ma non in contatto di base con uno di essi.

Gli orchi della tribù del Behemoth possiedono anche l'abilità «Robustezza» oltre a quelle che già possiedono.

**Robustezza:** Abituati al freddo estremo, gli orchi del Behemoth sono molto resistenti al dolore.

• In *Confrontation* ignorano le penalità dovute a Ferite Leggere. Subiscono le penalità dovute all'essere Storditi e alle Ferite Gravi e Critiche nel modo usuale.

• In *Rag'Narok* 1d6 viene tirato dopo ogni tiro per Ferire che ha inflitto almeno una Ferita ad un orco del Behemoth. Con un risultato di [1] il numero totale di Ferite inflitte da questo tiro per Ferire è ridotto di 1. Se il risultato del tiro per Ferire indica solo una Ferita ed il combattente bersaglio ottiene un «6», non subisce alcuna Ferita.

Inoltre, i troll del Behemoth beneficiano della seguente attitudine:

**Spaccaossa:** All'inizio della battaglia ciascun troll può, se il giocatore che lo controlla lo desidera, essere equipaggiato con una pietra per lanciarla addosso ad un combattente nemico. Questa pietra è rappresentata da un segnalino posto sulla base del troll. Finché trasporta la pietra il suo MOV è ridotto di 2,5. Il troll può comunque liberarsi della pietra al momento della sua attivazione se il giocatore che lo controlla lo desidera.

Un troll che trasporta una pietra può lanciarla durante la sua attivazione. La pietra ha una gittata di 10-15-30 cm e una FOR di 9, ed il troll ha un TIR di 2. Questo tiro è considerato artiglieria pesante perforante e tutte le regole riguardanti il tiro si applicano nel solito modo.

Una volta che il troll ha lanciato la pietra o se ne è liberato per muoversi più velocemente, si concentra completamente sulla battaglia e non può raccoglierne altre.

## I GUERRIERI DEL VENTO

I più valorosi guerrieri del vento ricevono l'onore di portare il marchio di Elokani, lo spirito del Grande Vento. In un'arma-



ta, per ogni porzione, anche incompleta, di 100 PA di guerrieri legati alla tribù del Behemoth, un guerriero del vento può essere dotato del marchio di Elokani per un costo addizionale di 3 PA. Il marchio di Elokani dà al suo portatore l'abilità «Credente/1».

## I GUERRIERI DI PIETRA

• In *Confrontation*. La possanza di base di un guerriero di pietra è uguale a 2. Essa può essere aumentata nei soliti modi; ad esempio usando le abilità «Rozzo» e «Ossoduro». Se un guerriero di pietra carica un avversario con possanza inferiore alla sua di due o più punti, la penalità per la carica subita dal bersaglio è di -2.

• In *Rag'Narok* ciascun Guerriero di Pietra conta per 2 ai fini del calcolo del fattore di dominio della sua Unità quando essa carica o viene caricata. Il vantaggio viene calcolato solo quando si determinano le eventuali penalità di carica, non si applica ad esempio quando si determinano le reazioni alla paura.

## GLI APRIPISTA DEL BEHEMOTH

• Quando un balestriere orco diventa un apripista del Behemoth (per ulteriori 4 P.A.), guadagna l'abilità «Esploratore» e la sua abilità «Rozzo» viene rimpiazzata dall'abilità «Precisione».

• In *Rag'Narok* inoltre un risultato di [1] che segue il rilancio di un [1] su un tiro per Ferire provocato da un'arma da tiro non è un fallimento.

## MAGHI

La magia istintiva è una caratteristica innata degli orchi. I guerrieri mistici della tribù del Behemoth però non hanno sviluppato lo stesso legame con la propria patria adottiva; beneficiano della seguente attitudine invece del «Sangue di Bran-Ô-Kor».

**Inspirazione mistica:** All'inizio di un qualsiasi turno, prima di effettuare il Tiro di Tattica, qualsiasi guerriero mistico della tribù del Behemoth può utilizzare quest'attitudine. Il giocatore

che lo controlla lancia 1d6. Questo tiro di dado non può essere cancellato né modificato da qualsiasi effetto di gioco. A seconda del risultato, il giocatore riceve un certo numero di segnalini che possono essere utilizzati per migliorare la sua maestria degli incantesimi. Un segnalino da diritto a 1 dado di maestria durante il lancio di un sortilegio. Questi segnalini non possono essere utilizzati in nessun altro modo.

1-2: 1 segnalino; 3-4: 2 segnalini; 5-6: 3 segnalini.

Questi segnalini non possono essere conservati da un turno all'altro. Quelli inutilizzati scompaiono alla fine del turno dopo il tiro di Recupero Mana. Questi segnalini non contano per la riserva di mana del mago.

Tuttavia, la concentrazione richiesta da questa capacità fa sì che il guerriero mistico perda 1 punto di INI fino al termine del turno.

## I FEDELI

I fedeli della tribù del Behemoth praticano un culto devoto alle montagne e al vento. Non possono invocare miracoli della religione dello Sciacallo, ma possono invocare quelli dei Sentieri del Destino e della Religione Universale, anche se sono Monaci-guerrieri.

I "Maestri di cerimonia di Sciacallo" sono chiamati "custodi dell'Albero-Spirito" nella tribù del Behemoth. Non sono considerati guerrieri del vento e beneficiano della seguente attitudine speciale invece della capacità speciale "I Servitori di Sciacallo".

Non hanno accesso agli artefatti riservati ai fedeli della religione dello Sciacallo.

**I custodi dell'Albero-Spirito:** Come i maestri di cerimonia di Sciacallo, possono scegliere i propri Aspetti tra le due seguenti configurazioni:

- Creazione/1. Alterazione/0. Distruzione/1.
- Creazione/1. Alterazione/1. Distruzione/0.

I custodi dell'Albero-Spirito ispirano i migliori guerrieri della tribù in combattimento. All'inizio della fase di corpo a corpo ciascun custode dell'Albero-Spirito può selezionare uno ed un solo guerriero del vento o guerriero di pietra che si trovi entro la sua aura di fede. Non deve averlo nella propria linea di vista. Il custode deve poi sacrificare 1 punto di F.T. Non è possibile spendere più punti di F.T. per aumentare l'effetto di questa capacità. Questo utilizzo di F.T. non può essere censurato.

L'effetto varia a seconda del tipo di guerriero selezionato:

- **Guerriero del vento:** INI +1 fino al termine del turno.
- **Guerriero di pietra:** Riceve l'abilità «Accanito» fino al termine del turno, ma è obbligato ad usare Furia Guerriera fino al termine del turno.

## CREAZIONE DI UNA COMPAGNIA

## NOMEA E RISORSE INIZIALI

Nomea: 125  
Risorse: 50

## SELEZIONE DEL CAPITANO

Effettivo massimo in funzione del rango del capitano (+2 per "Comando/X").

- Irregolare: 5
- Regolare; Veterano: 7
- Iniziato; Devoto; Speciale; Elite: 9
- Adepto; Zelota: 11
- Leggenda Vivente; Maestro; Diacono: 13
- Alleato maggiore; Virtuoso; Avatar: 15

## ARRUOLAMENTO DEI SOLDATI

**Numero di Alleati permessi:** Un soldato su quattro. Premio d'arruolamento per Alleati, Mercenari e Senza Patria (da sottrarre dalle risorse): 50% del costo in P.A.

## ESPERIENZA INIZIALE

90 PE/30 massimo per soldato. I punti non attribuiti sono persi. I punti attribuiti possono essere utilizzati immediatamente o in seguito.

## AGGIORNAMENTO DEL VALORE DEI SOLDATI E DELLA COMPAGNIA

**Valore Attuale** = Valore di partenza +10% dei PE utilizzati (arrotondati per difetto).

## ACQUISIZIONE DEGLI ATTRIBUTI

**Attributi** = Sortilegi, miracoli, artefatti, macchine da guerra, congegni immobili e nexus. Salvo eccezioni, solo i campioni possono essere dotati di artefatti.

## • PRIMA DELLA BATTAGLIA •

## • 1. SCELTA DELLA MISSIONE

COMPENSAZIONE PER IL GRUPPO PIÙ DEBOLE

## • 2. COSTITUZIONE DEI GRUPPI D'ASSALTO

Punti Compensazione/PC = differenza di valore tra i gruppi

## BILANCIAMENTO DEI GRUPPI

• **Differenza di valore superiore a 50:** Bilanciamento obbligatorio per il gruppo più forte.

• **Differenza di valore tra 1 e 50:** Bilanciamento permesso per il gruppo più forte.

In entrambi i casi, il nuovo valore del gruppo modificato non deve essere inferiore a quello del gruppo avversario.

- Carta evento: 20 PC
- Oggetto: 10 PC

## • 3. AGGIUSTAOSSA

Tre risorse per livello di Ferite guarito.

Può essere guarito un solo livello di Ferite per soldato.

## • DURANTE LA BATTAGLIA •

## • 1. GUADAGNARE ESPERIENZA

## TIRI

## ESPERIENZA DEL COMBATTIMENTO

- Missione 1: 10 PE
- Missione 2: 8 PE
- Missione 3: 6 PE
- Missione 4: 4 PE
- Missione 5 e seguenti: 2 PE

## SORTILEGI E MIRACOLI

- Valore utilizzato < difficoltà del tiro: 1 PE+differenza
- Valore utilizzato > difficoltà del tiro: PE-differenza (min. 0)

- Valore utilizzato < difficoltà del tiro: 3 PE+differenza
- Valore utilizzato > difficoltà del tiro: 3 PE-differenza (min. 0)

## FERITE INFLITTE IN CORPO A CORPO

- Ferita leggera: 3 PE
- Ferita grave: 4 PE
- Ferita critica: 5 PE
- Ucciso: 6 PE

- +2 se valore bersaglio = 2x valore attaccante
- 2 se valore attaccante = 2x valore bersaglio

## • DOPO LA BATTAGLIA •

## • 1. PERDITE E GUADAGNI

## NOMEA

Fate riferimento alla tabella "Guadagno di nomea".

## RISORSE

Vittoria: +15  
Pareggio: +10  
Sconfitta: +5

## • 2. RECUPERO

Fate riferimento alla tabella del recupero delle ferite.

- **Medico:** Risultati dei tiri letto una linea più in alto (eccetto "Morte").
- **Convalescenza al campo:** Risultato dei tiri letto una riga più in alto (cumulabile con medico).
- **Morte:** Trasformato in "Critica" con  o più quando è presente un medico.

## • GADANO DI NOMEA •

DIFFERENZA	VITTORIA	PAREGGIO	SCONFITTA
-50	40	30	20
Da -40 a -49	36	27	18
Da -30 a -39	32	24	16
Da -20 a -29	28	21	14
Da -10 a -19	24	18	12
Da -9 a 0	20	15	10
Da 0 a +9	20	15	10
Da +10 a +19	16	12	8
Da +20 a +29	12	9	6
Da +30 a +39	8	6	4
Da +40 a +49	4	3	2
+50	0	0	0

## • TABELLA DI RECUPERO DELLE FERITE •

2d6	GRAVE	CRITICA	UCCISO
2-3	Indenne	Indenne	Indenne
4-5	Indenne	Indenne	Leggera
6-7	Indenne	Leggera	Leggera
8-9	Leggera	Leggera	Grave
10-11	Leggera	Grave	Critica
12	Grave	Critica	Morte

## • 3. ALLONTANAMENTI

## • 4. RECLUTAMENTI

## • 5. PUNTI ESPERIENZA

## • 6. ACQUISIZIONE D'ATTRIBUTI

## PROFILI AGGIUNTIVI

Poiché i Personaggi non possono essere integrati nelle compagnie, i seguenti profili permettono di reclutare maghi e fedeli per ogni popolo.

**Attenzione!** Questi profili alternativi sono utilizzabili solo nelle partite con libere compagnie.

Due profili propri a *Dogs of War* (Iniziato/Devoto; Adepto/Zelota) vengono forniti di seguito. Sono comuni a tutti i popoli e sono seguiti da una lista di modificatori che devono essere applicati in funzione del popolo d'origine.

Non è possibile reclutare direttamente un Maestro, un Virtuoso, un Diacono o un Avatar: questi ranghi possono essere ottenuti solo con l'avanzamento dei soldati della compagnia.



## PROFILI COMUNI

## • Iniziato/Devoto

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR PAU	DIS	POT*
10	3	3	3	3	4	-	4	4	4

## • Adepto/Zelota

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR PAU	DIS	POT
10	5	4	4	4	5	-	5	5	6

**Equipaggiamento:** Tutti questi combattenti sono dotati di un'arma da mischia e di un'armatura (o di protezioni equivalenti).

**Abilità:** Le abilità variano a seconda dei popoli.

**Attenzione!** Questi profili non sono Personaggi; perciò non beneficiano delle abilità "Maestria degli arcani" e "Pietà/X".

## MODIFICATORI PER I POPOLI

I modificatori di caratteristiche e abilità che seguono devono essere applicati a tutti i profili (Iniziato, Adepto, Devoto o Zelota).

Gli altri modificatori sono specifici per il tipo di combattente (mago o fedele) e per il suo rango.

Per molti maghi, deve essere effettuata una scelta concernente gli elementi e le vie di magia conosciute. Quando è presente la menzione "a scelta", la selezione deve essere fatta tra gli Elementi e le vie di magia accessibili al mago in funzione del suo popolo e del suo rango.

La cifra che segue il tipo del combattente indica il suo valore.

## LEONI D'ALAHAN

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR	DIS	POT
-	-	-	-	-	-	-	+2	-	+1

Audacia

## • Iniziato/31

Iniziato della Luce/Ermetismo

## • Adepto/63

Adepto della Luce e di un Elemento a scelta/Ermetismo e un'altra via a scelta.

(\*) Solo per i maghi

## • Devoto/25

Fedele d'Arin/10.

**Aspetti:** Creazione/2; Alterazione/1; Distruzione/0

## • Zelota/55

Fedele d'Arin/12,5

**Aspetti:** Creazione/2; Alterazione/2; Distruzione/1.

## GRIFONI D'AKKYLANNIE

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR	DIS	POT
-	-	-	-	-	+2	-	-	+2	-1

Fanatismo

## • Iniziato/29

Iniziato del Fuoco/Teurgia

## • Adepto/57

Adepto del Fuoco e di un Elemento a scelta/Teurgia e un'altra via a scelta.

## • Devoto/25

Fedele di Merin/10.

**Aspetti:** Creazione/0; Alterazione/2; Distruzione/1  
Illuminato.

## • Zelota/59

Fedele di Merin/12,5

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2.  
Illuminato.

## ELFI CYNWÄLL

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR	DIS	POT
+2.5	-	-	-	-	+1	-	+2	+1	-

Concentrazione/1 (INI/DIF) per gli Iniziati e i Devoti.

Concentrazione/2 (INI/DIF) per gli Adepti e gli Zeloti.

Le armi dei maghi e dei fedeli cynwäll sono armi *elianti*.

## • Iniziato/37

Iniziato della Luce/Solaris

## • Adepto/70

Adepto della Luce e di un Elemento a scelta/Solaris e un'altra via a scelta.

## • Devoto/33

Fedele di Noësis/10.

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/0

## • Zelota/65

Fedele di Noësis/12,5

**Aspetti:** Creazione/2; Alterazione/2; Distruzione/1.

## KELTOIS SESSAIR

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR	DIS	POT
-	+1	-	-	-1	-	-	-	-1	-

Furia Guerriera

## • Iniziato/24

Iniziato dei quattro Elementi/Sciamanesimo

## • Adepto/55

Adepto dei quattro Elementi/Sciamanesimo e un'altra via a scelta.

## • Devoto/21

Fedele di Danu/10.

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/0.

## • Zelota/50

Fedele di Danu/12,5

**Aspetti:** Creazione/2; Alterazione/2; Distruzione/1.

## NANI DI TIR-NÀ-BOR

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR	DIS	POT
-2.5	-3	-	+1	+1	+1	-	+2	+2	-1

Ossoduro

## • Iniziato/27

Alchimista Iniziato della Terra/Tellurica

## • Adepto/59

Alchimista Adepto della Terra e di un Elemento a scelta/Tellurica e un'altra via a scelta.

## • Devoto/30

Fedele di Odnir/10.

**Aspetti:** Creazione/0; Alterazione/2; Distruzione/1

## • Zelota/60

Fedele di Odnir/12,5

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2.

## GOBLIN DI NO-DAN-KAR

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR	DIS	POT
-	+1	-1	-2	-1	-1	-	-1	-1	-

Istinto di Sopravvivenza

## • Iniziato/24

Iniziato dell'Aria/Stregoneria

## • Adepto/49

Adepto dell'Aria e di un altro elemento a scelta/Stregoneria e un'altra via a scelta.

## • Devoto/20

Fedele del Ratto/7,5.

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/0.

## • Zelota/44

Fedele del Ratto/10

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2.

## ORCHI DI BRAN-Ô-KOR

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR	DIS	POT
-	-	+1	+2	+1	+1	-	+1	-1	-1

Rozzo

## • Iniziato/25

Iniziato della Magia Istantiva

## • Adepto/55

Adepto della Magia Istantiva

## • Devoto/28

Fedele dello Sciacallo/10.

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/0.

## • Zelota/56

Fedele dello Sciacallo/12,5

**Aspetti:** Creazione/2; Alterazione/2; Distruzione/1.

## WOLFEN D'YLLIA

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	PAU	DIS	POT
+5	+1	+1	+3	+1	+2	-	+2	-1	-1

Uccisore Nato. Taglia Grande.

## • Iniziato/41

Iniziato dell'Acqua/Mormorii

## • Adepto/72

Adepto dell'Acqua e di un Elemento a scelta/Mormorii e un'altra via a scelta.

## • Devoto/39

Fedele di Yllia/15.

**Aspetti:** Creazione/0; Alterazione/2; Distruzione/1  
Taumaturgo

• **Zelota/69**

Fedele di Yllia/20

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2.

Taumaturgo

**NON-MORTI D'ACHÉRON**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	PAU	DIS	POT
-	*	-	-	-	-	-	+2	*	-

• **Iniziato: Non-morto/24; Vivente/33**

Iniziato delle Tenebre/Necromanzia

• **Adepto: Non-morto/55; Vivente/65**

Adepto delle Tenebre e di un Elemento a scelta/Necromanzia e un'altra via a scelta.

• **Devoto: Non-morto/22; Vivente/29**

Iconoclasta.

Fedele di Salauël/15.

**Aspetti:** Creazione/0; Alterazione/2; Distruzione/1

• **Zelota: Non-morto/50; Vivente/60**

Iconoclasta.

Fedele di Salauël/17,5

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2.

**ALCHIMISTI DI DIRZ**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR/PAU	DIS	POT
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Mutageno/1 per gli Iniziati e i Devoti.

Mutageno/2 per gli Adepti e gli Zeloti.

• **Iniziato/26**

Iniziato delle Tenebre/Tecnomanzia

• **Adepto/58**

Adepto delle Tenebre e di un Elemento a scelta/Tecnomanzia e un'altra via a scelta.

• **Devoto/23**

Iconoclasta.

Fedele di Arh-Tolth/15.

**Aspetti:** Creazione/0; Alterazione/2; Distruzione/1

• **Zelota/53**

Iconoclasta.

Fedele di Arh-Tolth/17,5

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2.

\*: I maghi de i fedeli d'Achéron possono essere di due tipi. Può trattarsi di non-morti o di esseri viventi. Questa scelta influisce sul profilo nel seguente modo:

**Non-morto:** INI -1. Nessun valore di DIS. Abilità "Non-morto".  
**Vivente:** DIS -1.

**NANI DI MID-NOR**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	PAU	DIS	POT
-2.5	-	-	-	-	+2	-	+1	-1	-

Posseduto

• **Iniziato/27**

Littore Iniziato delle Tenebre/Ctonia

• **Adepto/57**

Littore Adepto delle Tenebre e di un Elemento a scelta/Ctonia e un'altra via a scelta.

• **Devoto/24**

Fedele di Mid-Nor/10.

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/1; Distruzione/1  
Illuminato

• **Zelota/53**

Fedele di Mid-Nor/12,5

**Aspetti:** Creazione/2; Alterazione/2; Distruzione/2.  
Illuminato

**DIVORATORI DI VILE-TIS**

I Wolfen divoratori non comprendono fedeli puri nei loro ranghi. Solo i mezz'elfi possono avere questo status.

• **Wolfen Divoratori**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	PAU	DIS	POT
+5	+1	-	+2	+2	+3	-	+2	-1	-1

Uccisore Nato. Taglia Grande.

• **Mezz'elfi Divoratori**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR/PAU	DIS	POT
+2.5	-	+1	-	+1	+2	-	+2	-1	-1

Contrattacco.

Gli Iniziati e i Devoti divoratori possono scegliere gratuitamente un tipo di catene tra le seguenti (gli Adepti e gli Zeloti possono sceglierne due). Queste catene non sono considerate attributi.

- Crudeltà
- Massacro
- Supplizio (Solo Adepti e Zeloti)
- Calamità (Solo Adepti e Zeloti)
- Incantamento (Solo Iniziati e adepti)
- Maleficio (Solo Adepti)
- Perversità (Solo Devoti e Zeloti)
- Vizio (Solo Zeloti)

• **Zelota: Umano/53; formor/67**

Iconoclasta.

Fedele di Cernunnos/17,5

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2

**OFIDIANI**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	PAU	DIS	POT
+2.5	+1	+1	+2	+2	+1	-	+2	+1	+1

Consapevolezza. Taglia Grande.

• **Iniziato/58**

Iniziato delle Tenebre/Tifoni

• **Adepto/88**

Littore Adepto delle Tenebre e di un Elemento a scelta/Tifoni e un'altra via a scelta.

• **Devoto/49**

Fedele di Vortiris/10.

**Aspetti:** Creazione/0; Alterazione/1; Distruzione/2

• **Zelota/77**

Fedele di Vortiris/12,5

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2

**ELFI DAÏKINEE**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR	DIS	POT
+2.5	+1	-	-	-	-	-	-	-1	-

Rigenerazione/5

• **Iniziato/28**

Iniziato dell'Acqua/Fatata

• **Adepto/59**

Adepto dell'Acqua e di un Elemento a scelta/Fatata e un'altra via a scelta.

• **Devoto/25**

Fedele di Earhë/10.

**Aspetti:** Creazione/2; Alterazione/1; Distruzione/0

• **Zelota/54**

Fedele di Earhë/12,5

**Aspetti:** Creazione/2; Alterazione/2; Distruzione/1.

• **Iniziato: Wolfen Divoratore/43; Mezz'elfo Divoratore/31**

Iniziato dell'Acqua/Ululati

• **Adepto: Wolfen Divoratore/73; Mezz'elfo Divoratore/63**

Adepto dell'Acqua e di un Elemento a scelta/Ululati e un'altra via a scelta.

• **Devoto: Mezz'elfo Divoratore/33**

Iconoclasta.

Fedele di Vile-Tis/15.

**Aspetti:** Creazione/0; Alterazione/1; Distruzione/2

• **Zelota: Mezz'elfo divoratore/64**

Iconoclasta.

Fedele di Vile-Tis/17,5

**Aspetti:** Creazione/1; Alterazione/2; Distruzione/2.

**KELTOIS DRUNI**

• **Druni Umani**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	COR/PAU	DIS	POT
-	+1	-	-	-	-	-	-	-	-

Accanito

Gli Iniziati e gli Adepti sono *Wyrd*.

• **Druni formor**

MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	PAU	DIS	POT
+2.5	+1	+1	+3	-	+2	-	+2	-2	-

Rigenerazione/5. Armi e armature *formor*.

Gli Iniziati e gli Adepti sono dei *Possenti*.

• **Iniziato umano/28**

Iniziato dei quattro Elementi/Sciamanesimo

• **Iniziato formor/41**

Iniziato delle Tenebre/Tifoni

• **Adepto umano/58**

Adepto dei quattro Elementi e delle Tenebre/Sciamanesimo e un'altra via a scelta.

• **Adepto formor/71**

Adepto delle Tenebre e del fuoco/Tifoni e un'altra via a scelta.

• **Devoto: Umano/25; formor/38**

Iconoclasta.

Fedele di Cernunnos/15.

**Aspetti:** Creazione/0; Alterazione/1; Distruzione/2

• CAPITANO, LUOGOTENENTE ED EFFETTIVO MASSIMO

RANGO	EFFETTIVO MASSIMO PER IL CAPITANO	BONUS ALL'EFFETTIVO PER IL LUOGOTENENTE
Creatura		
Irregolare	5	
Regolare		
Veterano	7	+1
Iniziato		
Devoto		
Speciale	9	+1
Elite		
Adepto		
Zelota	11	+2
Leggenda Vivente		
Maestro	13	+4
Decano		
Alleato Maggiore		
Virtuoso	15	+5
Avatar		

*Bonus all'effettivo massimo dovuto a Comando/X:*  
**Capitano:** + 2  
**Luogotenente:** + 1

• RANGO DEI GUERRIERI 1 •

Irregolare		
▼		
30		
▼		
Regolare		
▼		
50		
▼		
Veterano		
▼		
100		
▼		
Speciale	Elite	
▼		
200		
▼		
Leggenda Vivente		

• RANGO DEI GUERRIERI 2 •

Creatura	
▼	
200	
▼	
Leggenda Vivente	
▼	
400	
▼	
Alleato Maggiore	

• RANGO DEI MISTICI •

Iniziato/Devoto	
▼	
100 (Costo: 50 PE)	
▼	
Adepto/Zelota	
▼	
200 (Costo:100 PE)	
▼	
Maestro/Decano	
▼	
300 (Costo:200 PE)	
▼	
Virtuoso/Avatar	

• MIGLIORAMENTO DELLE ABILITÀ •

ABILITÀ	COSTO (PE)	GUADAGNO	GAIN MAX.
Artefatto/X	12	+1	+1
Bersaglio/X	12	+1	+2
Comando/X	12	+1	+3
Colpo da maestro/X	42	+5	+15
Concentrazione/X	32	+1	+2
Credente/X	24	+1	+1
Devozione/X	6	+1	+3
Disimpegno/X	12	-1	-1
Evocatore/X	12	+1	+2
Geniere/X	12	+1	+3
Grido di guerra/X	12	+1	+3
Guarigione/X	18	-1	-2
Implacabile/X	18	+1	+2
Infiltrazione/X	6	+2	+6
Insensibile/X	6	-1	-1
Martire/X	6	+1	+3
Meccanico/X	12	-1	-2
Mutageno/X	24	+1	+1
Pietà/X	12	+1	+2
Recupero/X	24	+1	+2
Risolutezza/X	12	+1	+2
Sequenza di colpi/X	18	+1	+1

• MIGLIORAMENTO DELLE CARATTERISTICHE •

CARATTERISTICA	COSTO IN P.E.	GUADAGNO	GUADAGNO MASSIMO
MOVIMENTO <sup>(1)</sup>	10 + (MOVx 2)	2,5	+2,5
INIZIATIVA	15 + (INIx 2)	1	+3
ATTACCO	15 + (ATTx 2)	1	+3
FORZA	10 + (FORx 2)	1	+3
DIFESA	15 + (DIFx 2)	1	+3
RESISTENZA	10 + (RESx 2)	1	+3
TIRO	15 + (TIRx 2)	1	+2
CORAGGIO/PAURA	10 + (COR/PAUx 2)	1	+3
DISCIPLINA <sup>(2)</sup>	30 + (DISx 2)	1	+3
POTERE <sup>(3)</sup>	50 + (POTx 2)	1	+2 <sup>(4)</sup>
AURA DI FEDE <sup>(5)</sup>	30 + (AURAx 2)	2,5	+15
ASPETTI <sup>(6)</sup>	50 + (ASPETTOx 2)	1	+2 <sup>(7)</sup>

<sup>(1)</sup> L'aumento del MOV riguarda contemporaneamente il MOV terrestre e quello aereo.

<sup>(2)</sup> I combattenti sprovvisti di qualsiasi valore di DIS non possono acquisire punti in questa caratteristica.

<sup>(3)</sup> I combattenti sprovvisti di qualsiasi valore di POT non possono acquisire punti in questa caratteristica.

<sup>(4)</sup> +2 per rango: un mago può aumentare il suo POT di due punti senza cambiare rango, ma dovrà attendere di passare al rango successivo per guadagnare un terzo e quarto punto. Lo stesso vale per i punti seguenti.

<sup>(5)</sup> I combattenti sprovvisti di Aura di Fede non possono acquisire punti in questa caratteristica.

<sup>(6)</sup> I combattenti sprovvisti di valori d'Aspetto non possono acquisire punti in queste caratteristiche.

<sup>(7)</sup> +2 per rango: un fedele può aumentare il suo totale d'aspetti (e non ogni aspetto) di due punti senza cambiare rango, ma dovrà attendere di passare al rango successivo per guadagnare un terzo e un quarto punto. Lo stesso vale per i punti seguenti.

MATERIALE	RES	PS	ABILITÀ
Cristallo, vetro, vetrata	0	1	Fragile, Traslucido
Vetro rinforzato	1	1	Traslucido
Intreccio d'ossa	2	1	
Tessuto, tela	2	1	Infiammabile
Cuoio, tela incatramata	3	1	Infiammabile
Carne corrotta*	3	2	
Malta, fango	3	2	Infiammabile
Assi di legn	5	3	Infiammabile
Assi rinforzate con metallo	6	3	Infiammabile
Mattoni	6	3	
Tronchi	7	3	Infiammabile
Pietra	8	3	Indistruttibile
Metalli comuni (oro, piombo, Rame, bronzo, ferro, stagno)	8	4	Indistruttibile
Metalli resistenti (acciaio, ecc.)	10	5	Indistruttibile
Alphax	12	6	Indistruttibile

\*: Carne corrotta: Alcuni elementi sono costituiti da carne dall'essenza sovranaturale o magica.

◆ ACQUISIZIONE DELLE ABILITÀ ◆

ABILITÀ	RANGO MINIMO	ACCESSIBILE A:	COSTO (IN PE)	ABILITÀ	RANGO MINIMO	ACCESSIBILE A:	COSTO (IN PE)
Accanito	3	Tutti	36	Geniere	3	Serventi	12
Agguerrito	4	Elite	72	Grido di guerra/3	2	Tutti	12
		Guerrieri-maghi		Grido di raduno	4	Tutti	24
		Monaci-guerrieri		Guarigione/6	4	Tutti	24
Ambidestro	4	Elite	60	Illuminato	3	Fedeli	24
		Guerrieri-maghi		Implacabile/1	4	Tutti	32
		Monaci-guerrieri		Infiltrazione/10	3	Tutti	12
Artefatto/1	4	Tutti	18	Insensibile/6	3	Tutti	12
Artificiere	3	Serventi	18	Irremovibile	2	Tutti	18
Assassino	4	Speciali	48	Maestria degli arcani	4	Maghi Puri	48
Assillo	3	Tutti	32	Maestro arciere/balestriere	4	Tutti	60
Audacia	2	Tutti	18	Martire/1	1	Tutti	6
Autorità	4	Tutti	36	Meccanico/6	2	Serventi	18
Balzo	1	Tutti	18	Mira	4	Tutti	24
Bersaglio/+1	3	Tutti	18	Negazione	3	Maghi Puri	12
Brutale	3	Tutti	24			Fedeli Puri	
Carica bestiale	3	Tutti	42	Ossoduro	3	Tutti	36
Colpo da maestro/0	3	Tutti	48	Parata	4	Tutti	60
Comando/10	2	Tutti	90	Pietà/1	3	Fedeli	18
Consapevolezza	4	Speciali	60	Posseduto	4	Tutti	36
		Maghi		Precisione	3	Tutti	36
		Fedeli		Rapidità	3	Tutti	36
Contrattacco	4	Tutti	36	Recupero/1	4	Maghi	24
Credente/1	3	Tutti	32	Ricarica Rapida	4	Campioni	36
Destriero <sup>o</sup>	4	Tutti	60	Riflessi	3	Tutti	12
Devozione/1	1	Tutti	6	Rigore	3	Tutti	54
Disimpegno/6	4	Tutti	24	Riorientamento	3	Tutti	12
Esaltato	3	Fedeli	48	Risoltezza/1	4	Tutti	12
Esploratore	4	Speciali	48	Rozzo	2	Tutti	18
		Maghi		Schivata	3	Tutti	24
		Fedeli		Sequenza di colpi/1	4	Tutti	32
Evocatore/1	4	Maghi	18	Spadaccino	3	Tutti	30
		Fedeli		Stratega	4	Tutti	48
Fanatismo	2	Tutti	18	Taumaturgo	3	Fedeli	24
Feroce	3	Tutti	54	Tiratore elite	4	Tutti	36
Fine lama	3	Tutti	36	Tiro in assalto	3	Tutti	36
Finta	4	Tutti	18	Tiro istintivo	3	Tutti	36
Focus	3	Maghi	24	Uccisore nato	4	Taglia Grande	90
Fortuna	3	Tutti	60	Vivacità	4	Tutti	24
Furia guerriera	3	Tutti	54				

<sup>o</sup> L'abilità Destriero può essere acquisita solo dai combattenti che dispongono di una cavalcatura. I centauri non possono acquisire quest'abilità.

POPOLO DEL MAGO	ELEMENTI ACCESSIBILI			VIE DI MAGIA ACCESSIBILI		
	INIZIATO	ADEPTO	MAESTRO	INIZIATO	ADEPTO	MAESTRO
Leoni d'Alahan				Ermetismo; Circaeus	Tellurica; Teurgia; Cronomanzia; Stregoneria; Sciamanesimo	Solaris; Fatata
Grifoni d'Akkylannie				Teurgia; Redenzione; Esorcismo	Ermetismo; Circaeus	Tellurica
Keltois Sessair				Sciamanesimo; Druidismo	Tellurica; Stregoneria; Mormorii; Ululati; Lamenti	Fatata; Simbiosi
Nani di Tir-Nà-Bor				Tellurica; Forgia	Sciamanesimo; Stregoneria	Fatata; Cronomanzia
Goblin di No-Dan-Kar				Stregoneria; Mutazioni	Tifoni; Corruzione; Sciamanesimo; Tellurica; Malefici	Fatata; Magia nera; Ctonia
Orchi di Bran-Ô-Kor		Nessuno			Magia Istintiva	
Wolfen d'Yllia				Mormorii; Lamenti	Ululati; Sciamanesimo; Stregoneria; Tellurica	Simbiosi; Fatata
Non-Morti d'Achéron				Necromanzia; Circaeus	Tormenti; Malefici; Cabala; Tifoni; Ctonia; Corruzione	Magia nera; Sciamanesimo; Stregoneria
Alchimisti dello Scorpione				Tecnomanzia; Biopsia	Corruzione; Tormenti; Ctonia; Malefici	Magia nera; Tellurica
Nani di Mid-Nor				Ctonia; Corruzione	Tellurica; Tormenti; Malefici; Cabala; Tifoni	Magia nera; Sciamanesimo
Divoratori di Vile-Tis				Lamenti; Ululati	Stregoneria; Tormenti; Mormorii; Malefici	Magia nera; Sciamanesimo
Keltois Druni				Sciamanesimo; Druidismo; Tormenti	Necromanzia; Cabala; Corruzione; Stregoneria; Tellurica; Malefici	Magia nera; Tifoni; Ctonia
Elfi Daikinee				Fatata; Simbiosi	Sciamanesimo; Druidismo; Tellurica; Mormorii; Lamenti	Solaris; Cronomanzia; Stregoneria
Elfi Cynwäll				Solaris; Cronomanzia	Tellurica; Forgia; Fatata; Simbiosi	Sciamanesimo; Stregoneria
Elfi Akkyshan				Magia nera; Malefici	Cabala; Ctonia; Corruzione; Stregoneria; Tellurica; Tormenti; Ululati	Sciamanesimo; Tifoni
Ofidiani				Tifoni; Enskem	Stregoneria; Malefici; Ctonia; Ululati	Magia nera; Cabala





© Backham 1996-2006 All rights reserved



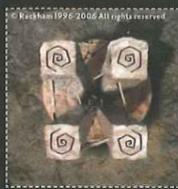
© Backham 1996-2006 All rights reserved



© Backham 1996-2006 All rights reserved



© Backham 1996-2006 All rights reserved



© Backham 1996-2006 All rights reserved



© Backham 1996-2006 All rights reserved



© Backham 1996-2006 All rights reserved



Tabella di segnalini da fotocopiare e ritagliare.

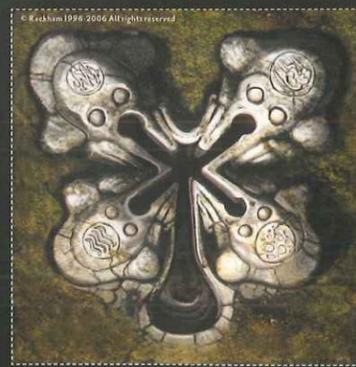


© Backham 1996-2006 All rights reserved

© Backham 1996-2006 All rights reserved



© Backham 1996-2006 All rights reserved



© Backham 1996-2006 All rights reserved



© Backham 1996-2006 All rights reserved

# CONFRONTATION<sup>®</sup>

GIOCO DI SCHERMAGLIE FANTASY PER MINIATURE IN 28mm



*Dogs of War* propone un modo completamente nuovo e a sé stante di giocare a *Confrontation*, oltre alle regole necessarie per le partite con obiettivi da controllare, elementi di scenario e nexus.

Fino ad ora conoscete il piacere del gioco in se stesso: costituire un gruppo di combattimento e condurre i vostri guerrieri in battaglia. Ma cosa resta delle vostre

vittorie e sconfitte passate? Cosa sono diventati questi anonimi combattenti? Cosa resta delle loro prodezze?

Far vivere un gruppo, vederlo progredire e dare una personalità a ciascuno dei suoi membri, ecco ciò che propongono le libere compagnie di *Dogs of War*.

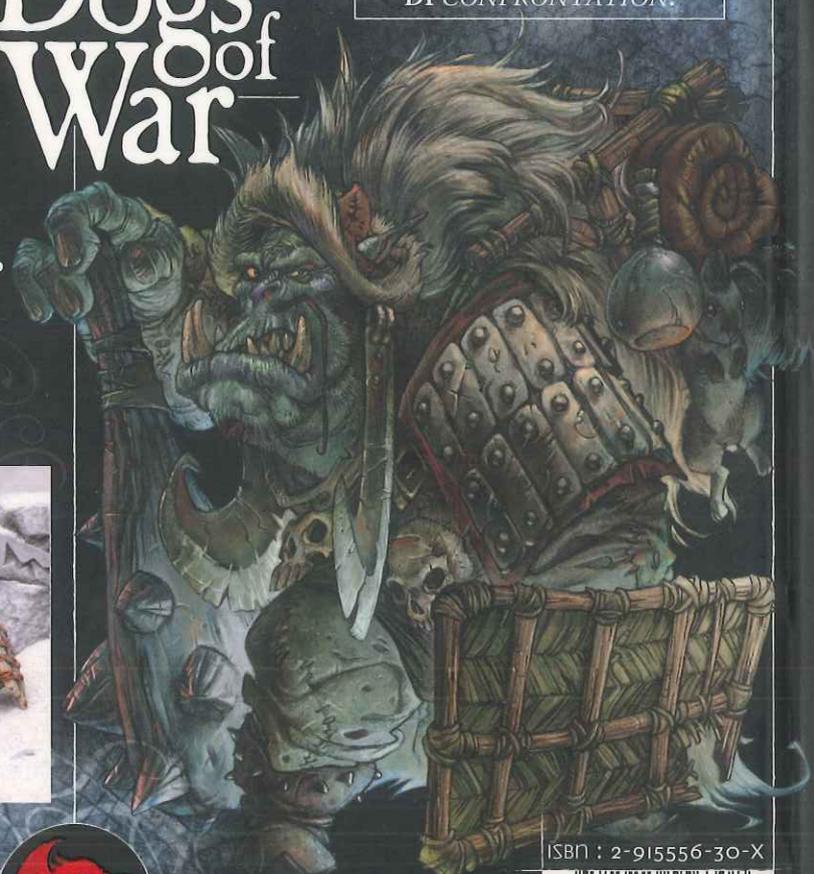


*“Che siano uomini, bestie o dannati, solo gli esseri più duri, i più astuti ed i più spietati sono in grado di sopravvivere soli in un mondo in guerra.”*

– Coulevre, storico dei Fratelli di Kashem.

DOGS OF WAR NECESSITA  
DELLA TERZA EDIZIONE  
DI CONFRONTATION.

## Dogs of War



[www.rackham.fr](http://www.rackham.fr) • [www.rackham.it](http://www.rackham.it)



RACKHAM

25 €

ISBN : 2-915556-30-X

