

COMPILLATION





CONFRONTATION

Ringraziamenti

Direttore della collana: Jean Bey.

Ideazione delle Regole, messa a punto e scrittura: Jean Bey, Pascal Petit, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal, David Valmary, Olivier Zamfirescu.

Direttore artistico: Jean Bey.

Concezione grafica e impaginazione: Jean Bey, Jean-Sébastien Rossbach.

Illustrazioni: Jean Bey, Paul Bonner, Edouard Guiton, Didier Poli, Paolo Parente, Jean-Philippe Poulet, Jean-Sebastien Rossbach.

Pittori: Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Eric Nouhaut.

Fotografia: Studio 29.

Ringraziamenti: Eric Lafontaine, Loïc Calmon-Lecoin, e tutta la sua equipe.

Grazie anche a tutti i tester: Frédéric Anger, Séverine Delagarde, Sébastien Gautier, Philippe Jung, Florent Mousset, Edouard Negre, Jacint Oros, Sylvain Roux, e a tutti quelli che ci hanno dato il loro sostegno.

Le illustrazioni contenute nei prodotti RACKHAM, e incluse in questo libro, come le carte di Riferimento, sono creazioni originali eseguiti su commissione. I diritti esclusivi sull'insieme delle illustrazioni, miniature e derivati sono di proprietà della RACKHAM. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o diffusa, in nessuna forma e con nessun mezzo elettronico o meccanico, comprese le fotocopie o mezzi telematici, senza autorizzazione scritta degli autori.

COMPILATION è pubblicato da **RACKHAM**.

RACKHAM, il logo **RACKHAM**, **CONFRONTATION**, **WOLFEN** e **RAG'NAROK** sono marchi registrati **RACKHAM**.

Copyright © 1996-2002 RACKHAM. Tutti i diritti sono riservati.

Edizione italiana: BBEntertainment, via Rivale, 15r - 16129 GENOVA

Team traduzioni: Raffaele Palomba, Luca Volpino.

Traduzione italiana di: Raffaele Palomba.

ISBN 88-7370-010-1

Stampato da Nuove Eurografiche, Gorgonzola (MI)

Prologo

Questo libro raggruppa le regole di gioco di schermaglia **CONFRONTATION** e dei suoi tre supplementi **INCANTATION**, **DIVINATION** e **INCARNATION**.

Queste regole sono le stesse di quelle dei diversi libretti forniti con le miniature della gamma **CONFRONTATION**. Alcuni punti sono stati rivisti e corretti per migliorarne la comprensione.

Allo stesso modo, i passaggi dedicati alla descrizione dei diversi popoli del continente d'Aarklash sono stati arricchiti e nuove ed inedite illustrazioni accompagnano la lettura di questa raccolta.

In questa raccolta troverete le regole inedite che regolano il funzionamento delle **MACCHINE DA GUERRA** in **Confrontation**. Baliste, carri, catapulte, cannoni e altri strumenti di distruzione di massa verranno a coprire l'avanzata delle vostre truppe sommergendo il nemico sotto un diluvio di ferro e di fuoco!

Le miniature

RACKHAM fornisce la massima cura in ogni fase della concezione e della realizzazione di ciascuna delle vostre miniature.

Per ottenere i risultati migliori dalla colorazione delle vostre miniature vi consigliamo di munirvi di un tagliarino, così come di una serie di piccoli pennelli e di colori acrilici diluibili in acqua.

Prima di iniziare la colorazione delle vostre miniature, eliminate tutte le sbavature di metallo in eccesso col tagliarino tenendo la lama rivolta verso l'esterno per non farvi male. Applicate poi una base di colore bianco o nero.

Una volta terminate queste due fasi, siete pronti a cominciare a dipingere la miniatura. La carta di Riferimento fornita nel blister vi può servire da guida per la colorazione.



Sommario

- 2. Ringraziamenti
- 3. Introduzione
- 3. Le Miniature

Confrontation

- 5. Tra cani e lupi
- 8. Introduzione
- 8. Le Carte
- 8. Descrizione delle Caratteristiche
- 9. Classi di taglia delle miniature
- 11. I Segnalini
- 11. Effettuare un tiro di Caratteristica
- 11. Preparazione del gioco
- 11. L'inizio
- 12. Il turno di gioco
- 14. La fase di Movimento
- 18. La fase di Tiro
- 20. La fase di Corpo a Corpo
- 22. Esempio di combattimento
- 24. Tabella delle Ferite
- 24. Tabella di Movimento
- 25. I popoli
- 29. Le Alleanze

Incantation

- 33. I Boschi Neri
- 36. Introduzione
- 36. Le Carte degli Incantesimi
- 36. Descrizione delle Caratteristiche di Magia
- 37. Gli Elementi
- 38. Magia e Maghi
- 41. Le Leggi della Magia
- 41. La riserva di Mana
- 41. Lanciare un Incantesimo
- 41. L'Incantation
- 42. Effetti di un Incantation riuscito
- 42. Migliorare la propria maestria
- 42. La Contromagia
- 43. Recuperare il Mana
- 43. La Trance
- 43. Gli esseri elementali
- 44. Esempi di gioco
- 46. Tabella d'opposizione elementale
- 46. Tabella di Recupero

Divination

- 51. I tormentatori
- 54. Introduzione
- 54. Le carte dei miracoli
- 54. Descrizione delle caratteristiche dei miracoli
- 55. I misteri degli Antichi
- 55. I protettori della fede
- 56. Le religioni d'Aarklash
- 58. Invocare il proprio dio
- 58. La Fede Temporanea
- 59. Invocare un miracolo
- 59. Applicare gli effetti di un miracolo
- 59. Rinforzare il Legame
- 59. La Censura
- 60. Casi particolari
- 61. Esempi di Divination

Incarnation

- 65. Prede e cacciatori
- 68. Incarnation
- 68. Creazione di un Eroe
- 68. I punti esperienza
- 68. Le Carte esperienza
- 69. La Resurrezione
- 70. Il Riposo
- 70. Il modo "Avventura"
- 70. Prima di partire per l'Avventura
- 71. Le carte dello scenario
- 72. Lo Schieramento
- 72. Svolgimento della partita
- 73. Atto I
- 73. Atto II
- 73. Atto III
- 75. C'è qualcosa dopo l'Atto III?

Fortification

- 79. Macchine da guerra
- 79. Macchine da guerra, serventi e carte di riferimento
- 79. Movimenti delle macchine da guerra
- 80. Perdita dei serventi,
- 80. Distruzione e cattura delle macchine da guerra
- 80. Le macchine da guerra in corpo a corpo
- 80. Tiro sulle macchine da guerra
- 80. Incantesimi, miracoli e macchine da guerra
- 83. Abilità delle macchine da guerra
- 83. macchine da guerra e gruppo di comando

86. Abilità

Gli ultimi raggi di Lahn bagnavano il territorio di Bran-Ô-Kor di una luminescenza rossa. Sotto questa luce, i colori ocre della terra si tingevano di porpora e donavano ai canyon e alle pianure l'aspetto di paesaggi di un altro mondo.

Era così che Kal Shadar amava la sua terra. Misteriosa e grandiosa. Ed ancor più apprezzava questi ultimi istanti del giorno, quando una parte della vita si eclissava per lasciar posto alle creature della notte. Questi momenti di calma e di pace non somigliavano a nient'altro. Dall'alto di una cresta rocciosa, osservava i suoi fratelli Orchi. In piccoli gruppi, rientravano all'accampamento dopo una giornata trascorsa alla ricerca di selvaggina o di possibili intrusi.

Ma quella sera, la brezza gli portava un messaggio. Un odore insolito giungeva fino a lui. Un odore fetido, una zaffata di morte che lo fece rabbrivire. Non si trattava dei miasmi carichi d'effluvi chimici degli esploratori Syhar che s'aggiravano a volte attorno al loro campo. No, quello evocava piuttosto l'odore rancido di una carogna esposta al sole per troppo tempo. Ciò nondimeno un oscuro presentimento soffocava il possente guerriero. Stringendo gli occhi per sfuggire al fiammeggiare del sole cocente, scrutò le forre e le pareti rocciose. Percepì all'improvviso un movimento in controluce. Un'ombra sfuggente correva tra due

grosse rocce. A qualche decina di metri più in là, intravide una sagoma alta muoversi con la massima furtività. Drizzandosi in tutta la sua altezza, fece un segno alla sentinella di guardia un po' più in basso. Il guerriero Orco interpretò il suo gesto come un amichevole saluto e si preparò a ricambiare la cortesia. Kal Shadar spalancò improvvisamente gli occhi per lo stupore. Tentò di gridare per avvisare la guardia del pericolo, ma era ormai troppo tardi. Innalzandosi da un crepaccio, un uomo mascherato e vestito di pelli animali si lanciò senza un grido verso la sentinella.

Dal suo promontorio, Kal Shadar non sentì nulla e il silenzio del crepuscolo conferì alla scena un aspetto irreali. Senza un rumore, la grande ascia dell'assalitore descrisse un arco e s'abbattè alla base del collo dell'Orco. La sua testa si staccò per metà dal corpo ed egli si accasciò quasi al rallentatore. L'assassino levò nuovamente la sua ascia e raggiunse il proprio sinistro scopo. Poi, dopo aver raccolto il suo trofeo, lo brandì in direzione di Kal Shadar urlando una sfida.

Riprendendosi all'improvviso, Kal Shadar afferrò il suo corno e se lo portò alle labbra. L'eco del suo appello si fece sentire tutto attorno, ripercuotendosi all'infinito sulle pareti dei canyon e degli strapiombi. Risuonava ancora quando Kal Shadar, sceso il pendio roccioso a rotta di collo, giunse in fondo alla gola. Nel frattempo il misterioso guerriero aveva aperto il petto della sua vittima e stringeva ora il suo cuore nella mano insanguinata. Con l'altra mano, sollevò la maschera d'osso e scoprì il suo volto tatuato. Una luce di follia omicida bruciava nel suo sguardo e con un ghigno famelico, si portò il cuore ancora palpitante alla bocca e lo morse a fondo.

Assorto dall'orribile spettacolo che gli si presentava, Kal Shadar non vide la sagoma che gli si era avvicinata dalla destra. Il sibilo di un dardo che lo mancò di poco lo riportò alla realtà. Si voltò subito nella direzione da cui proveniva il tiro e scorse un balestriere Orco che gli rivolgeva ampi gesti concitati. Voltandosi con un salto, valutò la situazione con un sol colpo d'occhio. Vicinissimo a lui, un uomo a terra tentava di rialzarsi malgrado il quadrello di balestra infilato nella sua anca. Qualche metro dietro questo, altri due guerrieri stavano già lanciandosi all'attacco, le armi alzate. Con una violenta pedata in piena faccia Kal Shadar mise definitivamente fuori combattimento il ferito. Poi si scagliò verso i suoi altri due avversari. Doveva farla finita con loro in fretta, perché altri stavano sicuramente per raggiungerli.

Ringhiando come una belva, l'immenso Orco caricò il primo dei due barbari preparandosi a ricevere l'attacco del secondo. Ma questo non giunse mai. Scendendo il pendio a tutta velocità un guerriero



Tra
Cani
e
Lupi

Orcò lo travolse con il suo impeto e i due combattenti rotolarono nella polvere.

Bene, pensò Kal Shadar, almeno l'allarme era stato udito e stavano arrivando i rinforzi.

Passato il primo shock della carica, fronteggiò subito il suo nemico. Anch'egli portava spesse pelli d'animale sotto le quali Kal Shadar distingueva placche d'armatura di bronzo, decorate di simboli Keltois. Benchè sembrasse un bambino a confronto dell'Orcò, l'uomo era di costituzione possente. Stringeva con una sola mano una grande ascia, di cui aveva messo l'impugnatura sotto l'ascella.



Con l'altra mano teneva una spada corta, un'arma temibile in combattimento ravvicinato. Lanciò all'improvviso il suo attacco, e l'ascia descrisse un arco in direzione della spalla di Kal Shadar. Ma si trattava di una finta che l'Orcò, indurito da numerosi combattimenti, seppe evitare senza fatica. Invece di tentare di schivare o parare, si spostò invece in senso opposto al colpo, lasciando che

l'arma urtasse il suo pesante spallaccio di metallo lavorato. Così, quando il barbaro lanciò il suo secondo attacco, proiettando il peso del proprio corpo in avanti per colpire di punta con la spada, la lama non incontrò che il vuoto. Troppo vicino al suo avversario ed ingombrato dalla grande scimitarra, Kal Shadar respinse l'uomo con una ginocchiata e lo colpì al volo mentre arretrava. L'attacco penetrò a fondo nel fianco del guerriero spezzandogli alcune costole. Ma il suo ardore non sembrò per niente raffreddato. Sorrise e fissò Kal Shadar con uno sguardo che esprimeva una gioia selvaggia. Sguardo che distolse dal suo avversario solo per un istante, per guardare dietro di lui. Ricordandosi del primo assalitore, l'Orcò strinse di nuovo il suo flagello e si voltò, colpendo a caso. Chi avrebbe dovuto ringraziare Kal Shadar in quel momento, il suo istinto o la fortuna? Non l'avrebbe mai saputo, e non si sarebbe mai preoccupato di pensarci. Il peso ricoperto di ferro della mazza articolata colpì l'assalitore in piena testa, polverizzando la maschera e le ossa del cranio con la stessa facilità. Spinto a terra dalla violenza dell'impatto, l'uomo morì prima di toccare il suolo. Fu scosso da qualche convulsione, poi s'immobilizzò definitivamente.

Malgrado la sua ferita, l'altro barbaro approfittò della

distrazione di Kal Shadar per attaccarlo alle spalle. Piantò la sua spada tra le placche d'armatura e la scapola dell'Orcò, alla ricerca del suo cuore. Ma il colpo mancava di forza, e la possente muscolatura del guerriero di Bran-Ô-Kor impedì alla lama di penetrare in profondità. Kal Shadar lanciò un grido contemporaneamente di dolore e di rabbia. Si voltò bruscamente, ficcando il suo enorme gomito nello sterno dell'assalitore. Senza fiato, questi cadde in ginocchio, aprendo e chiudendo convulsamente la bocca nel tentativo di respirare. Pazzo di rabbia, Kal Shadar portò il suo flagello dietro di sé per dargli slancio e abbatte il suo avversario sulla sua mercè. Un sol colpo bastò a mettere termine alla sua esistenza. Ma, accecato dalla collera, l'Orcò colpì ancora e ancora, finchè del suo avversario non rimase altro che un ammasso di carne e ossa.

Quando infine si fu calmato, Kal Shadar, valutò rapidamente la situazione. Otto barbari erano morti. Tutti i guerrieri Orchi erano accorsi al suo richiamo, sommergendo rapidamente gli aggressori. Solo due di loro erano stati feriti.

Ma tutto era stato strano, e nuovamente Kal Shadar fu invaso dalla sensazione che ci fosse qualcosa dietro.

Quell'attacco da questa parte del dirupo somigliava troppo ad una diversione. Conducendo i suoi guerrieri con lui, si affrettò a tornare all'accampamento.

La risposta al suo presentimento non si fece attendere. A dire dei sopravvissuti, tutto era successo in fretta, troppo in fretta per reagire. I difensori del campo erano appena partiti al soccorso di Kal Shadar, quando una ventina di guerrieri mascherati aveva fatto irruzione nell'accampamento. Alcuni giovani Orchi avevano tentato di resistere, ma erano stati spietatamente massacrati dagli assalitori. Tuttavia, i barbari non avevano cercato d'inseguire chi si era dato alla fuga.

Apparentemente erano venuti con un obiettivo preciso, ed erano ripartiti non appena raggiunto il loro scopo.

"Hanno preso qualcosa?" Chiese Kal Shadar.

"Shaka Umruk è sparito..."

Rispose uno degli Orchi.

"Cosa?!" Gridò Kal Shadar.

"Cosa significa?! Perché i Sessair sarebbero venuti fin qui per catturare il nostro Shaka?!"

"Non i Sessair, Kal Shadar..."

Lo Sciamano che aveva parlato si fece avanti a fatica, sostenuto da un guerriero. Una lunga staffilata scarlatta segnava il suo fianco. Senza la minima considerazione per la ferita, Kal Shadar lo interrogò con lo sguardo. Lo Sciamano allora, si spiegò.

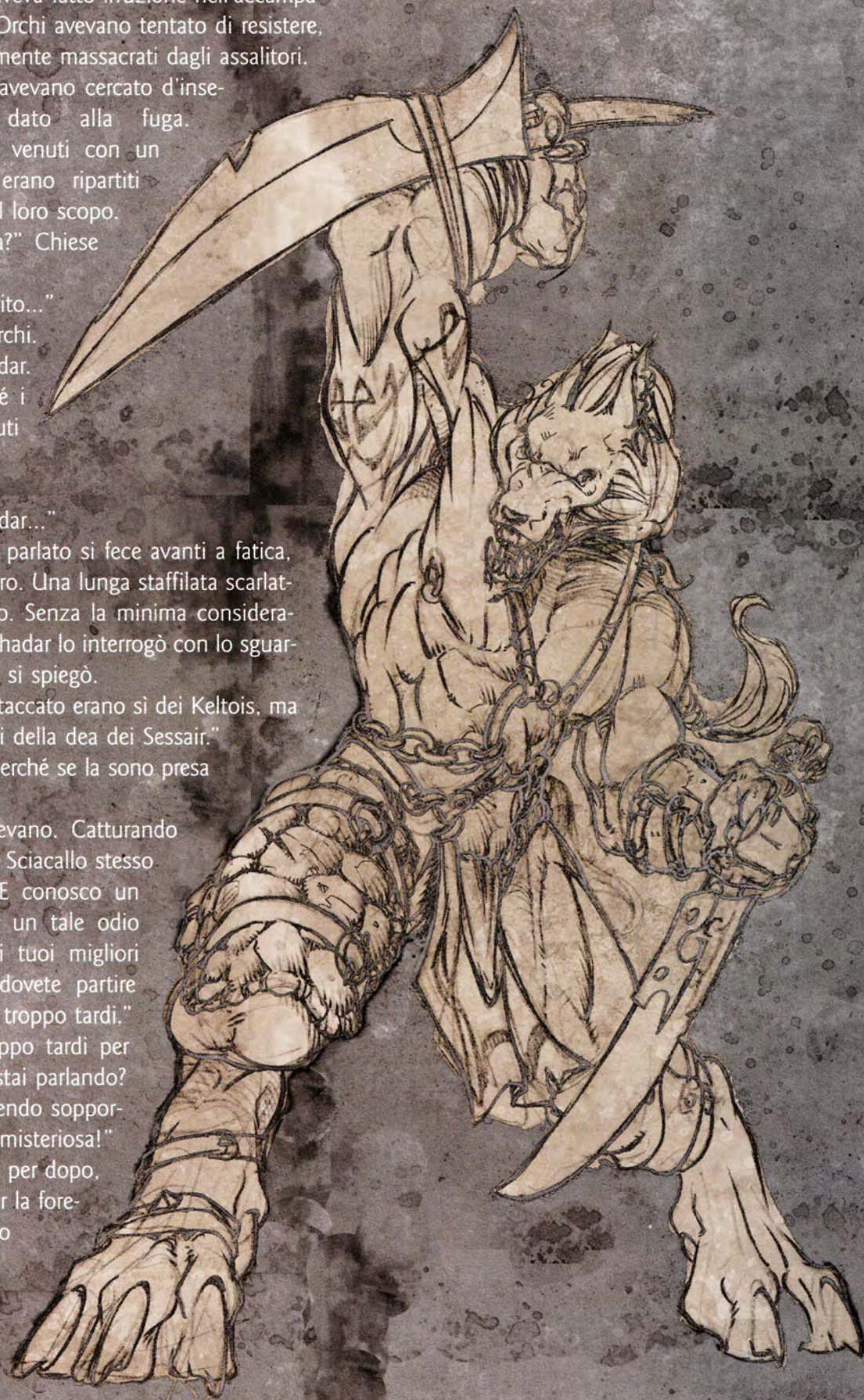
"Quelli che ci hanno attaccato erano sì dei Keltois, ma non portavano i simboli della dea dei Sessair."

"Chi erano dunque? E perché se la sono presa con noi?"

"Non era noi che volevano. Catturando Shaka Umruk, era il dio Sciacallo stesso che volevano colpire. E conosco un solo popolo capace di un tale odio verso il dio. Riunisci i tuoi migliori guerrieri, Kal Shadar, dovete partire immediatamente o sarà troppo tardi."

"Partire? Per dove? Troppo tardi per cosa? E di che popolo stai parlando? Ti avviso Törk, non intendo sopportare a lungo la tua aria misteriosa!"

"Conserva la tua collera per dopo, Kal Shadar. Partiamo per la foresta dell'ovest, il territorio dei Druni!"



introduzione

CONFRONTATION costituisce il preludio alle epiche battaglie di **RAG'NAROK**. Questo primo libretto della nostra gamma di giochi mette in scena i combattenti di un universo fantastico che si affrontano in piccole scaramucce.

Per iniziare a giocare a **CONFRONTATION**, avete bisogno di alcune miniature, di qualche dado a 6 facce indicati in questo libretto col termine D6 e di una superficie di gioco chiamata terreno.

Potete cominciare una partita con i vostri amici non appena avete scelto le vostre miniature.

Man mano che formerete un'armata più numerosa, potrete utilizzare le regole di **RAG'NAROK** per simulare dei conflitti più ampi. Ci sono alcune differenze tra **CONFRONTATION** e **RAG'NAROK**. Ma passare da un sistema all'altro non comporterà alcuna difficoltà, poiché i principi generali di entrambi i sistemi sono identici.

Speriamo che abbiate lo stesso piacere nel giocare a **CONFRONTATION** di quello che abbiamo avuto nel crearlo!

le carte


Le caratteristiche e le abilità di tutte le miniature sono indicate su una carta chiamata «Carta di riferimento». Può capitare che alcuni guerrieri abbiano a disposizione più carte: queste descrivono gli oggetti o le capacità speciali che gli sono riservate.


descrizione delle caratteristiche


Le caratteristiche di ogni miniatura sono rappresentate sulla carta di Riferimento grazie a un simbolo seguito da una cifra. Questi simboli sono identici per ogni esercito. Il NOME indica il tipo di truppa alla quale il guerriero appartiene.


Alcuni guerrieri che dispongono di un nome proprio sono chiamati PERSONAGGI.


le caratteristiche


 **MOVIMENTO / M.:** il numero di centimetri che la miniatura può percorrere spostandosi normalmente. Tutti gli spostamenti dipendono dal Movimento. Il secondo valore rappresenta la distanza di movimento delle creature volanti quando si spostano nell'aria.


 **MOVIMENTO / M.:** il pittogramma di Movimento sulla carta di Riferimento a volte può essere nero. Questo avviene per alcune Macchine da guerra. Il valore associato al Movimento in questo caso rappresenta la penalità subita dai serventi quando spostano il meccanismo.


 **INIZIATIVA / INI.:** simboleggia allo stesso tempo i riflessi, la rapidità di reazione, l'astuzia e la prontezza di spirito del guerriero. Un guerriero con un alto punteggio in Iniziativa, agirà spesso prima dei suoi avversari.


 **ATTACCO / ATT.:** la prima delle due cifre riflette l'abilità di combattimento in corpo a corpo. Più questo valore è elevato, più il guerriero padroneggerà tecniche di combattimento temibili. Il secondo valore riflette la FORZA / FOR, la potenza fisica o magica dei colpi che il combattente infligge in corpo a corpo. La Forza comprende l'equipaggiamento offensivo menzionato sulla carta riferimento.

 **DIFESA / DIF.:** il primo valore raggruppa la schivata, la conoscenza delle tecniche di parata e di uso dello scudo. La seconda cifra simboleggia la RESISTENZA / RES, la capacità di incassare colpi, di resistere al dolore e la tenacia. La Resistenza comprende l'equipaggiamento difensivo menzionato sulla carta di Riferimento.


 **TIRO:** è la capacità di utilizzare efficacemente un'arma a distanza. Alcuni combattenti non dispongono di valori associati al Tiro: questo significa che non possono tirare. L'arma utilizzata, la sua gittata espressa in centimetri e la Forza sono indicate sulla carta di Riferimento nella zona riservata all'equipaggiamento.


 **CORAGGIO / COR.:** questo valore simboleggia il coraggio, il sangue freddo e la forza d'animo del guerriero quando si trova davanti alle creature terrificanti. Il Coraggio si oppone alla Paura.


 **PAURA:** alcune creature sono in grado, a causa della loro natura ripugnante o orribile, di seminare il panico tra i ranghi dei loro nemici. Queste creature dispongono di un punteggio di Paura. La Paura si oppone al coraggio.


 **DISCIPLINA / DIS.:** questa caratteristica riflette la volontà, la capacità tattica e la strategia militare. I guerrieri disciplinati sono eccellenti soldati che reagiscono rapidamente agli ordini e sanno guidare

efficacemente le loro truppe.

 **POTERE / POT.:** il Potere non è utilizzato in CONFRONTATION, ma è fondamentale in INCANTATION. Il potere è la somma delle conoscenze occulte e della capacità di lanciare incantesimi. Solo i Maghi e alcune creature possiedono il Potere.

 **SPIRALE DELLA FEDE:** Il supplemento DIVINATION è focalizzato sulla Fede. Essa rappresenta il legame tra i credenti e il loro dio. Più il punteggio è alto, più il credente sarà in grado di compiere dei Miracoli. Solo i preti e alcune creature possiedono un punteggio di Fede.


 **MANEGGEVOLEZZA / MAN:** la Maneggevolezza è utilizzata per determinare il modo in cui certe macchine da guerra si spostano. Più questo valore è elevato, più il meccanismo è difficile da manovrare.


 **MANEGGEVOLEZZA / MAN:** un pittogramma di Maneggevolezza nero indica che la Macchina da guerra appartiene alla categoria detta "Congegno inamovibile" descritta nel capitolo dedicato alle Macchine da guerra.


L'EQUIPAGGIAMENTO raggruppa le armi, le armature, e gli oggetti che la miniatura porta con sé. Certi equipaggiamenti speciali sono riservati a truppe particolari. Altri oggetti, più rari, hanno poteri temibili e appartengono ai Personaggi.


Le **ABILITÀ** indicano le capacità particolari che la miniatura possiede. Troverete la lista delle principali Abilità alla fine di questo libretto.

Il **RANGO** simboleggia il grado o la funzione del guerriero all'interno del suo esercito. Si distinguono otto gradi gerarchici :


 **IRREGOLARE:** la miniatura non è un soldato propriamente detto.

 **REGOLARE:** il combattente è un soldato comune del suo esercito.

 **VETERANO:** si tratta di un guerriero temprato dalle più dure battaglie.

 **SPECIALE:** un combattente terribile nel proprio stile di combattimento.

 **ELITE:** uno dei migliori soldati del suo esercito.

 **CREATURA:** un combattente molto pericoloso in grado di affrontare un gran numero di nemici.

 **LEGGENDA VIVENTE:** una figura emblematica e significativa dell'esercito

 **ALLEATO MAGGIORE:** un essere fantastico, sostenitore infallibile dell'armata.

Ranghi e artefatti

Tutti gli oggetti il cui utilizzo è soggetto a un costo in P.A. sono considerati come artefatti, chiamati anche "Oggetti Magici".

A seconda del loro rango, i Personaggi possono utilizzare un numero differente di Artefatti.

RANGO DEL PERSONAGGIO ARTEFATTO

Iniziato - Devoto - Irregolare - Regolare - Veterano - Creatura	1
Adepto - Zelota - Speciale - Elite	2
Maestro - Decano - Leggenda Vivente	3
Virtuoso - Avatar - Alleato Maggiore	4

Alcuni oggetti magici possono essere impiegati da qualsiasi tipo di truppa, altri sono prerogativa di un combattente particolare. In questo caso le indicazioni sulla carta hanno la precedenza sulle regole.

I **PUNTI ARMATA** misurano il valore del guerriero. Più il numero è elevato, più il combattente è potente. Questa stima precisa permette di mantenere equilibrio tra le forze che si affrontano.

classi di taglia dei combattenti

Esistono quattro diverse Classi di taglia per le miniature e gli elementi scenografici; esse possono avere una grande influenza sul Tiro e sulle Prodezze Atletiche.

Taglia Piccola: Goblin di No-Dan-Kar, Nano di Mid-Nor, Nani di Tir-Nā-Bor, Baron Samedi, Bombardieri Nani, Rospo da combattimento, Famigli, Porta lisca di No-Dan-Kar.

Taglia Media: Umani, Barbari Giganti, l'Esecutore, Melmoth, Sasia Samaris, Spettro d'Acheron.

Taglia Grande: Wolfen, Brontops, Centauri, Elementari, Figli d'Uren, Gran Crane, Minotauri, Sophet Drahas, Tigre di Dirz, Troll.

Tutte le miniature di cavalleria sono considerate di Taglia Grande, tranne nel caso in cui l'animale montato sia esso stesso di Taglia molto grande.

Taglia Molto Grande: Belial, Draghi, Gigante.

La Classe di taglia di una miniatura non tiene conto dell'Equipaggiamento e della sua posa.

MOVIMENTO

INIZIATIVA

ATTACCO/FORZA

DIFESA/RESISTENZA

TIRO

PAURA/CORAGGIO

DISCIPLINA

NOME



Equipaggiamento:

Abilità:

Rango:



XX

PUNTI ARMATA

RANGO



POTERE



FEDE



Stordito



Ferita Leggera



Ferita Grave



Ferita Critica



Schivata



Carica



Difesa



Trappola



Esca

Le miniature di uno Stato Maggiore e i Personaggi, ad eccezione dei Maghi e Fedeli, sono fornite di un foglio di segnalini fustellati che vi permetteranno d'identificare lo stato e il livello di Ferite dei combattenti sul campo di battaglia. Due altri gettoni permettono nello stesso modo di segnare alcuni effetti raggruppandoli sotto il nome di Trappola.

effettuare una prova di caratteristiche

In certi casi, i giocatori devono effettuare un tiro di dadi su una caratteristica particolare; questa prova permette di determinare se l'azione è un successo o un fallimento. Per effettuare un tiro di caratteristiche, vi basterà lanciare un D6 e aggiungere il risultato del dado al valore della caratteristica appropriata.

Se il risultato del tiro è 6, potete, **se lo desiderate**, ritirare **immediatamente** il dado e aggiungere il nuovo risultato al totale precedente. Potete rilanciare il dado ogni volta che ottenete un 6, ad eccezione per i tiri per Ferire. Al contrario, se il risultato è un 1, il tiro è automaticamente un fallimento, qualunque sia l'azione intrapresa (tiro semplice, tiro d'Abilità o altro). Questa regola resta valida anche quando un giocatore rilancia un 6: un 6 seguito da un 1 è un fallimento. Può succedere, in certi casi, che il punteggio di una caratteristica scenda sotto lo 0; ciò è perfettamente possibile per tutte le caratteristiche ad eccezione di Resistenza/RES. Se la Resistenza di una miniatura scende sotto 0, è considerata **UCCISA** e deve essere eliminata dal gioco.

preparazione del gioco

I soli elementi necessari sono una superficie di gioco chiamata terreno, e diversi dadi a 6 facce (D6) per effettuare tutti i tiri sulle caratteristiche.

Ogni giocatore forma il suo gruppo di combattenti (miniature), poi fa la somma dei Punti Armata (P.A.) di tutti i guerrieri. Come regola, quest'ammontare dev'essere uguale per tutti i giocatori, al fine di equilibrare le armate che si affronteranno. In questo modo il vincitore sarà il migliore stratega. Il totale di un giocatore potrà essere leggermente superiore a quello del suo avversario, ma i P.A. di differenza non potranno essere superiori alla metà del valore della miniatura dal minor costo in P.A.

Una carta di Riferimento rappresenta il massimo numero di miniature originariamente presenti nel blister e al minimo una sola. Un giocatore può scegliere tutti gli esemplari di una stessa miniatura che desidera, però, non può usare più volte durante la partita uno stesso Personaggio.

La Preparazione è la fase in cui tutte le miniature sono disposte le une vicine alle altre sul terreno, prima della battaglia vera e propria. Le carte di Riferimento dei giocatori sono mescolate in un unico mazzo a faccia in giù. Ogni giocatore effettua poi un lancio sul miglior punteggio di Disciplina del suo esercito, detto "Tiro d'Inizio". In questa prova, non è possibile utilizzare il valore di Disciplina di una miniatura Alleata, anche se questa si rivela essere la più alta dell'esercito.

Inoltre, la miniatura scelta per effettuare questa prova deve usare il proprio punteggio in Disciplina. Questo può eventualmente essere modificato dal bonus dovuto alla presenza di uno Stato Maggiore, ma in nessun caso il combattente può utilizzare il valore di Disciplina di un'altra miniatura.

In caso di parità, lanciate di nuovo i dadi.

Il giocatore che ha ottenuto il maggior risultato nel Tiro d'Inizio pesca la prima carta. Questa rappresenta il o i combattenti che possono essere schierati, cioè posizionati nella loro zona di schieramento.

Quando un giocatore pesca una delle sue carte, può scegliere di tenerla in mano e attivare più tardi i guerrieri che rappresenta. Questa è chiamata carta di Riserva. Ogni giocatore può avere una sola carta di Riserva, anche se quello che ha vinto il Tiro d'Inizio può avere una carta di Riserva supplementare.

Si può scegliere di attivare tutte le carte di Riserva che si desiderano, ma unicamente durante il proprio turno di gioco. Quando un giocatore pesca una carta che rappresenta delle truppe nemiche, il giocatore a cui appartengono le miniature deve schierare obbligatoriamente i suoi pezzi. Non si può mai invertire una carta pescata da un avversario con una carta di Riserva. Un giocatore non può mai schierare un pezzo che non appartiene al suo campo. Successivamente la carta messa da parte.

Adesso spetta all'altro giocatore pescare una carta. In nessun caso, una miniatura può essere schierata in modo da poter Caricare o Ingaggiare una miniatura nemica al primo turno. Questa regola non tiene conto degli oggetti magici, gli incantesimi o le abilità che influenzano il Movimento. In questo modo è quindi possibile permettere ad un combattente di Caricare o Ingaggiare un avversario dal primo turno. Un combattente può di contro essere schierato a portata di tiro di un avversario.

Quando il mazzo sarà finito, il giocatore cui spetterà pescare la carta dovrà schierare le miniature corrispondenti ad una delle sue Carte di Riserva.

Quando tutte le carte sono state pescate e ogni pezzo è stato schierato, la fase di preparazione è conclusa.

Il primo turno di CONFRONTATION può iniziare.

IL TURNO DI GIOCO

Un turno di Confrontation è diviso in fasi di gioco che simboleggiano le azioni dei combattenti.

Ogni turno di gioco è diviso in tre fasi che si susseguono sempre nello stesso ordine.

3. corpo a corpo

... e infine combattono corpo a corpo.

Una volta che il corpo a corpo termina, inizia un nuovo turno di gioco.





1 . m o v i m e n t o

I giocatori per prima cosa spostano le loro truppe...

2 . t i r o e m a g i a

...poi fanno tirare quelle equipaggiate con armi a distanza
e scatenano gli incredibili poteri dei Maghi...



la fase di movimento

La fase di Movimento permette ai giocatori di spostare le loro miniature sul campo di battaglia.

Per determinare quale combattente si sposterà per primo, mescolate tutte le carte di Riferimento e costituite un nuovo mazzo. Come durante la Preparazione, ogni giocatore effettua di nuovo un tiro di dado basato sulla migliore Disciplina del suo campo. Questo tiro è chiamato "Tiro di Tattica". Le regole del Tiro di Tattica sono le stesse di quelle del Tiro d'Inizio. Non è possibile utilizzare il valore di Disciplina di una miniatura Alleata, anche se questa è la più alta dell'esercito, e in nessun caso il combattente che effettua la prova può utilizzare il valore di Disciplina di un'altra miniatura.

Il giocatore che ha vinto il Tiro di Tattica:

- pesca la prima carta.
- può avere una carta di Riserva supplementare.
- agirà per primo in caso d'Iniziativa uguale, in fase di Tiro.
- separerà liberamente le mischie durante la fase di Corpo a Corpo e sceglierà l'ordine di risoluzione dei combattimenti.

Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e può scegliere di metterla in riserva come era avvenuto durante lo schieramento. Si può scegliere di attivare simultaneamente tutte le carte di Riserva che si desiderano; una carta di Riserva può essere attivata quando il giocatore ha la possibilità di attivare una delle sue carte di Riferimento. Cioè quando egli stesso o il suo avversario pesca una delle sue carte.

L'attivazione di una Riserva non può interrompere uno spostamento nemico.

Le miniature rappresentate dalla carta giocata possono spostarsi. Una miniatura non è obbligata a spostarsi di tutto il suo Movimento, può anche restare immobile! Succede a volte che l'avanzata delle truppe sia rallentata da alcuni elementi scenografici.

Troverete alla fine di questo libro la Tabella dei Movimenti.

Durante la fase di Movimento si può scegliere un solo tipo di spostamento. Ciò è spiegato meglio nella prossima sezione. È possibile passare attraverso una miniatura, solo se le loro carte di Riferimento sono state attivate contemporaneamente.

Un guerriero che ingaggia un nemico in mischia in seguito ad uno spostamento, dev'essere posto in contatto di basetta per la massima superficie possibile. La misura della basetta di una miniatura determina il numero massimo di avversari che possono essere ingaggiati con di lei:

- Fanteria / 25 x 25: 4 avversari.
- Cavalleria / 25 x 50: 6 avversari.
- Creature / 37,5 x 37,5 e altre basette più grandi: 8 avversari.

movimenti principali

Il giocatore deve dichiarare, prima di misurare qualunque distanza, quale miniatura desidera Caricare o Ingaggiare in corpo a corpo.

Nessuno spostamento, che si tratti di una Marcia, di una Carica o di un Ingaggio, può portare una miniatura a passare "attraverso" degli altri combattenti, anche se si tratta di quelli del proprio campo.

Esiste, però, un'eccezione a questa regola: una miniatura può passare "attraverso" un'altra miniatura del suo campo se le loro carte di Riferimento sono attivate nello stesso tempo. Anche se la miniatura "attraversata" resta immobile, si considera che essa si scansi il tempo necessario a lasciare passare l'altro combattente.

LA MARCIA

La miniatura si sposta di un numero di cm uguale alla sua caratteristica di Movimento, in qualunque direzione voglia e al termine del suo spostamento può orientarsi liberamente.

LA CARICA

La Carica è un movimento molto rapido che permette d'ingaggiare in corpo a corpo una miniatura avversaria. Una miniatura deve essere in grado di vedere l'avversario che desidera Caricare prima di spostarsi. L'angolo di visuale di un combattente è di 180° davanti a lui, dalla metà anteriore della sua basetta.

Il guerriero che carica può spostarsi del doppio del valore della sua caratteristica di Movimento (questo valore si esprime in centimetri). Questo spostamento non deve obbligatoriamente essere effettuato in linea retta, il combattente può aggirare gli ostacoli che trova sul suo cammino, ma il movimento aggiuntivo deve essere tenuto in considerazione nella distanza percorsa.

Se il bersaglio era fuori portata di Carica (MOV x 2), il guerriero di sposta obbligatoriamente del doppio del suo Movimento nella sua direzione col lato anteriore della basetta rivolto verso il suo bersaglio.

Si può Caricare una miniatura o un obiettivo di battaglia (una piazzaforte, un oggetto da recuperare, ecc...). Una

miniatura può anche effettuare una Carica per correre sul terreno. In questo caso, la Carica non ha bisogno di bersaglio.

Un guerriero, caricato da un nemico, subisce una penalità di -1 ad Iniziativa, Attacco e Difesa fino al termine del turno. Questi malus non sono cumulabili se più guerrieri caricano la stessa miniatura e non possono portare una caratteristica sotto 0.

L'INGAGGIO

L'Ingaggio è un movimento meno brutale della Carica, ma permette di Ingaggiare in Corpo a Corpo un nemico invisibile all'inizio dello spostamento. La miniatura che desidera Ingaggiare un avversario in corpo a corpo può spostarsi fino al doppio del suo Movimento. Se l'Ingaggio riesce, l'avversario non subisce alcun malus.

Quando un combattente Carica o Ingaggia un avversario, non è obbligato ad entrare in contatto con lui toccando il bordo più vicino della basetta. Può aggirarlo per la Carica e affrontarlo da un altro lato se la sua capacità di Movimento glielo permette. Una miniatura può venire Caricata, o Ingaggiata da qualunque parte della sua basetta, se nessun ostacolo ne impedisce l'accesso.

Una miniatura su una basetta da Creatura (un Wolfen ad esempio) può Caricare o Ingaggiare due miniature avversarie se la loro posizione lo permette. Nel caso di una Carica, i due combattenti subiscono le penalità legate a questo spostamento.

Una miniatura sulla basetta da Cavaliere (un Centauro Keltois ad esempio), non può caricare due combattenti avversari toccandoli col lato della sua basetta. Tuttavia può ingaggiarli in questo modo.

PRODEZZE ATLETICHE

Per effettuare una Prodezza Atletica è necessario un tiro basato sul punteggio di Prodezza. Questo è pari alla caratteristica Movimento divisa per 2,5. Non si possono usare armi da tiro quando si compie una Prodezza Atletica.

NUOTARE

Un guerriero che desidera nuotare effettua un tiro di Prodezza al quale sottrae il suo punteggio di Resistenza. Se il risultato è superiore a 0, può spostarsi in un elemento liquido della metà del suo Movimento. In caso contrario, subisce automaticamente una Ferita Leggera e resta immobile.

SALTARE

Per saltare, il guerriero deve disporre di uno slancio almeno pari alla distanza che desidera coprire, in lunghezza o in altezza. E' possibile ingaggiare un avversario dopo un salto : gli effetti sono gli stessi di una Carica. Per effettuare un salto in lungo, il guerriero corre ed effettua un Tiro di Prodezza con difficoltà pari a $4 + 1$ per quante volte la lunghezza della sua basetta lo separa dal punto d'arrivo. Se riesce, si ritrova sul bordo opposto e il suo spostamento è terminato.

Il salto in alto, necessita di un Tiro di Prodezza con difficoltà uguale all'altezza in cm che si desidera saltare + il punteggio di Resistenza del guerriero. La difficoltà viene diminuita di 2 punti se l'ostacolo appartiene a una Classe di Taglia inferiore a quella della miniatura. Se la prova ha successo, il combattente si ritrova dietro l'ostacolo e il suo Movimento è terminato. Saltare sopra le truppe è considerato come un salto in alto. L'altezza del salto è in questo caso determinata dalla taglia più grande che il combattente tenta di saltare.

Se il guerriero fallisce, subisce un tiro per Ferire alle Gambe con Forza pari al numero di cm che voleva saltare (salto in alto) o pari alla distanza che lo separa dal fondo (salto in lungo).

SCALARE

La scalata di un ostacolo richiede un Tiro di Prodezza al quale va sottratta la Resistenza del guerriero. Quest'ultimo si arrampica di un numero di cm pari risultato finale del Tiro di Prodezza. Mettete un segnalino per indicare la posizione della miniatura.

Se il lancio è negativo, il guerriero cade : egli incassa una Ferita normale, con Forza uguale alla distanza che lo separa dal suolo all'inizio del suo movimento di scalata. Se fallisce trovandosi su una superficie piana sufficiente



per posare la sua basetta, non subisce alcuna Ferita. Se per qualche ragione il guerriero decide di cadere volontariamente, subisce una Ferita alle Gambe con Forza uguale alla distanza che lo separa dal suolo, ma potrà sottrarre al risultato del tiro per Ferire il suo punteggio di Prodezza. Se la Forza del Tiro per Ferire è negativa, quest'ultimo è ignorato.

movimenti speciali

IL DISINGAGGIO

Un combattente può Disingaggiarsi da un corpo a corpo quando si muove. Non può farlo, tuttavia, se è stato Caricato o Ingaggiato durante la fase di Movimento di quel turno o se è ingaggiato dal massimo degli avversari consentiti dalla sua basetta.

Se desidera Disingaggiarsi da un combattimento, deve riuscire in un tiro d'Iniziativa la cui difficoltà è pari a $4 + 2$ per ogni avversario ingaggiato contro di lui. Se il tiro è un successo, il combattente può spostarsi del suo Movimento normale in qualunque direzione, può ingaggiare un altro avversario o tirare normalmente. In ogni caso, non può effettuare una Carica.

Se un combattente che è riuscito a Disingaggiarsi tenta d'Ingaggiare un avversario spaventoso, ma fallisce la prova di Coraggio, resta sul posto, ma non è più considerato in contatto con gli avversari da cui si è Disingaggiato. Essi potranno quindi Caricare o Ingaggiarlo normalmente se, successivamente, la loro carta di Riferimento è attivata. Se la prova di Disingaggio fallisce, la miniatura non potrà interrompere il combattimento e non potrà piazzare dadi in Attacco durante la fase successiva di Corpo a Corpo. Potrà, tuttavia, Contrattaccare o servirsi dell'Abilità Ambidestro. Nello stesso turno, non è possibile Ingaggiare di nuovo la miniatura da cui ci si è Disingaggiati.

Se un combattente possiede dei dadi da combattimento che possono essere attribuiti solo all'Attacco (grazie ad un equipaggiamento come le Lame Dorsali di Kayl Kartan e Sasia Samaris per esempio), la regola detta precedentemente non è applicata. Queste possono dunque permettere ad un combattente d'Attaccare, anche se ha appena subito un fallimento nel test di Disingaggio.

SCHIVARE

Che effettui movimenti acrobatici o che si sposti strisciando, il guerriero che compie una Schivata si sposta della metà del suo Movimento normale, ma non potrà fare nient'altro fino al termine del turno. In compenso, la gittata di tutti i tiri diretti contro di lui sarà aumentata di un livello. Ad esempio, un tiro a gittata corta dovrà essere considerato come se fosse a media.

La Schivata non può essere eseguita da truppe che nel loro equipaggiamento possiedono una cavalcatura e non può essere eseguita in corpo a corpo.

E' possibile tirare attraverso le proprie truppe quando queste compiono una Schivata, allo stesso modo, è possibile tirare senza penalità attraverso un guerriero che ha compiuto una Schivata.

L'INFLUENZA DELLA PAURA

Esistono su Aarklash delle creature ripugnanti: alcune sono dotate di un'intelligenza maligna e cinica, o di grandi poteri. La Paura può avere un'influenza decisiva sulla fase del Movimento.

Prima di Caricare o d'Ingaggiare una miniatura in Corpo a Corpo, è necessario designare il bersaglio e misurare la distanza di spostamento necessaria. Un guerriero non dovrà effettuare nessun test di Coraggio se il Corpo a Corpo non è possibile.

La stessa regola si applica quando un guerriero è Caricato o Ingaggiato da una creatura che provoca Paura. Quando dovete fare un test di Coraggio, lanciate un D6 e aggiungete il risultato alla vostra caratteristica di Coraggio. Le penalità dovute alla Paura sono pari a -1 in Iniziativa, Attacco e Difesa. Sono accumulabili con quelle dovute alla Carica, ma non possono ridurre una caratteristica sotto 0.

- Se il risultato è superiore alla caratteristica di Paura del vostro avversario, il test è un successo e il combattimento si svolge normalmente. Un risultato inferiore o uguale è un fallimento.

- Se il guerriero fallisce il suo test quando è Caricato o Ingaggiato da una miniatura spaventosa, subisce le penalità dovute alla Paura.

Se questo turno la sua carta di Riferimento non è ancora stata attivata, la miniatura volta le spalle e scappa dalla creatura che gli ispira Paura del doppio del suo Movimento. Ma non si Disingaggerà da un combattimento in cui è già coinvolta. La miniatura spaventosa deve terminare il suo movimento. Può dichiarare un nuovo bersaglio, se il bersaglio originale è ora fuori della sua portata. Essa ha a sua disposizione il rimanente della propria distanza di spostamento per raggiungerla. Essa può continuare così fino ad aver consumato il resto del suo movimento.

- Se il guerriero fallisce il test di Coraggio, quando desidera Caricare o Ingaggiare una miniatura spaventosa, resta paralizzato dal terrore. Non può spostarsi volontariamente e subisce il malus della Paura fino al termine del turno. Se la creatura Carica o Ingaggia a sua volta, egli fugge

automaticamente. Se un'altra creatura spaventosa lo Carica o Ingaggia, egli effettua nuovamente il test di Coraggio per non fuggire. Se la miniatura abbandona il campo di battaglia per effetto della Paura, è considerata come una perdita.

Nel caso in cui numerose miniature Carichino simultaneamente una creatura che provoca Paura, effettuate un solo test per tutto il gruppo, utilizzando il miglior punteggio di Coraggio tra questi guerrieri e sommando un bonus di +1 per ogni combattente oltre il primo. Il risultato è applicato a tutti i guerrieri coinvolti. Al contrario, se numerose creature che ispirano Paura Caricano simultaneamente la stessa miniatura, beneficiano dello stesso bonus di +1 in Paura per ogni creatura supplementare che Carica.

NOTA: questi modificatori devono ovviamente tenere conto del numero massimo di miniature che possono entrare in contatto di base col bersaglio. 12 Marionette d'Ossa attivate simultaneamente non possono tutte dichiarare una Carica su un Lanciere d'Alahan che non può essere ingaggiato contemporaneamente da più di 4 avversari. Alcuni combattenti, come quelli che possiedono l'Abilità "Gruppo di Comando", possono trasmettere il loro valore di Coraggio o di Paura alle miniature della loro fazione. Il punteggio di Paura o di Coraggio di un Combattente, deve essere calcolato prima che egli effettui il suo Movimento di Carica o d'Ingaggio.

Durante la fase di Movimento che segue quella in cui ha fallito il suo test di Coraggio, un combattente sotto l'influenza della Paura, al momento in cui la sua carta di Riferimento è attivata, può effettuare di nuovo un test di Coraggio. La difficoltà di questo test è pari a quella che lo ha fatto fuggire.

Questo è chiamato Tiro di Raduno, se è un successo, la miniatura può agire normalmente. In caso contrario continua a fuggire.

Un combattente non può effettuare tiri di Raduno durante il turno in cui ha fallito il suo test di Coraggio, anche se la sua carta di Riferimento è attivata dopo questo test.

Un guerriero che uccide la miniatura che lo ha spaventato supera automaticamente il suo test di Raduno il turno successivo. Tuttavia, al momento in cui uccide quest'avversario è sempre considerato come se fosse sotto l'effetto della Paura. Per questo motivo non può effettuare nessun Movimento d'Inseguimento.

Quando un guerriero ha superato la sua Paura nei confronti di una creatura spaventosa, diventa immune fino al termine della partita a tutti i valori di Paura inferiori o uguali a quello contro il quale ha appena resistito. Riuscire

in un test di Raduno non rende immuni alla Paura che ha fatto fuggire il combattente.

Le creature che provocano Paura ne ignorano gli effetti.





la fase di tiro

Al momento della fase di Tiro, le truppe equipaggiate con armi a distanza entrano in azione e possono tirare sui nemici in linea di vista.

L'arco di vista di una miniatura è di 180° davanti a lei.

Nessun oggetto scenico deve coprire la linea di vista tra il tiratore e il bersaglio, perché si considera che tutti gli scenari siano delle rappresentazioni in scala di ciò che simboleggiano. Salvo indicazioni contrarie, una miniatura può tirare una sola volta per turno.

Il combattente per poter tirare deve:

- vedere il suo bersaglio.
- non deve essere in contatto con un avversario.
- non deve essere stato Caricato o Ingaggiato con successo da un avversario nello stesso turno (anche se questo avversario non è più in suo contatto durante la fase di Tiro).
- non deve essersi spostato più della sua distanza di Movimento durante la fase di Movimento, e non deve aver effettuato nessuna Prodezza Atletica o essersi mosso usando la Schivata.

Non è possibile misurare la distanza che vi separa dal bersaglio prima che questi sia dichiarato. La distanza che separa il tiratore dal suo nemico va misurata solo una volta che il bersaglio è stato designato. Se il bersaglio non è entro la gittata, il tiro è automaticamente un fallimento. I guerrieri tirano uno per volta, cominciando da quello con l'Iniziativa migliore. Se numerosi combattenti della vostra armata hanno lo stesso punteggio d'Iniziativa, considerate che i loro tiri siano simultanei. Se numerosi combattenti appartenenti ad eserciti differenti hanno lo stesso valore d'Iniziativa, i tiratori del giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto durante il Tiro di Tattica, agiscono per primi.

Per tirare, effettuate un lancio sulla caratteristica di Tiro: lanciate un D6 e aggiungete il risultato alla vostra caratteristica di Tiro. A seconda della gittata del bersaglio e del tipo di Tiro scelto, la difficoltà sarà più o meno alta. È possibile tirare" attraverso "una miniatura che ha effettuato una Schivata.

Un combattente può tirare al di sopra di un'altra miniatura, se è di una taglia superiore a quest'ultima, o se il suo bersaglio è di taglia superiore a quella della miniatura che gli si frappone. In entrambi i casi, la miniatura bersaglio è considerata coperta parzialmente

Nello stesso modo, un combattente può sempre prenderne un altro come bersaglio se questo si trova un livello sopra o sotto di lui. Questa regola comprende sia

le miniature in volo sia quelle posizionate sugli elementi scenografici.

In **Confrontation**, esistono tre gittate e quattro tipi di Tiro differenti. A questi possono aggiungersi altri modificatori...

Esiste un caso particolare di Tiro: il Tiro di Reazione

la gittata di tiro

L'arma descritta nell'Equipaggiamento del Tiratore comprende tre gittate espresse in centimetri : Corta, Media e Lunga, e la sua Forza. In condizioni normali, le difficoltà di base sono le seguenti (un risultato di 1 è sempre un fallimento):

Corta: 4

Media: 7

Lunga: 10

i tipi di tiro

Quando tira, un combattente può scegliere tra i quattro tipi di Tiro seguenti, in funzione dei suoi eventuali spostamenti :

TIRO STATICO

Il tiratore non si è mosso. È l'opzione di tiro standard, la difficoltà è identica al test di base, senza contare gli eventuali modificatori supplementari.

TIRO DINAMICO

Quando il tiratore si sposta, ma senza superare la propria caratteristica di Movimento, il tiro diventa meno preciso. Aumentate la difficoltà di 1 punto.

TIRO DI PRECISIONE

Il tiratore prende tempo per aggiustare la mira sul bersaglio. Il Tiro di Precisione si dichiara al momento in cui il tiratore deve agire. Da questo momento in poi, la sua Iniziativa è considerata come inferiore di 2 punti ai fini della risoluzione dell'ordine di tiro, e solo per questa. Questo modificatore cessa d'essere attivo all'inizio della fase di Corpo a Corpo seguente.

In contropartita, la difficoltà del suo tiro è ridotto di 1 punto. Un tiratore non può accumulare più volte i vantaggi del Tiro di Precisione per effettuare uno stesso tiro. Un tiratore che possieda un valore d'Iniziativa inferiore o uguale a 0 può effettuare un Tiro di Precisione. La sua caratteristica d'Iniziativa diventa allora negativa.

TIRO RAPIDO

L'opposto del Tiro di Precisione, il Tiro Rapido si basa sulla velocità piuttosto che sulla precisione. Il Tiro Rapido si dichiara in qualunque momento della fase di Tiro. Aumentate l'Iniziativa del Tiratore di 2 punti per la risoluzione dell'ordine di tiro e unicamente per questa, nella stessa maniera aumentate la difficoltà del tiro di 1 punto. Un tiratore non può sfruttare più volte i vantaggi del Tiro Rapido per effettuare uno stesso tiro.

È possibile accumulare i bonus dei differenti tipi di Tiro. Esempio: Tiro Dinamico e Tiro Rapido. L'Iniziativa può scendere sotto 0 per realizzare certi tipi di tiro.

i modificatori di tiro

Tutti i modificatori si applicano alla difficoltà del test di Tiro:

- Il bersaglio è parzialmente visibile: +1
- La miniatura che ostacola il tiro ha compiuto una Schivata : nessun modificatore
- Si applicano certi modificatori al Tiro in funzione della Taglia del bersaglio :

Taglia Piccola: +1

Taglia Media: 0

Taglia Grande: -1

Taglia Molto Grande: -2

- Il bersaglio è ingaggiato in corpo a corpo :
Se il test di Tiro è un successo, determinate quale miniatura è colpita tra il bersaglio iniziale e tutte quelle in contatto di basetta con lei tirando uno o più D6.

- Una miniatura di Taglia Piccola conta per 1
- Un guerriero di Taglia Media conta per 2
- Un combattente di Taglia Grande conta per 3
- Una creatura di Taglia Molto Grande conta per 4

Esempio: un Razziatore dei Goblin (Taglia Piccola) è ingaggiato da un Cavaliere della Redenzione (Taglia Grande) e da un Lanciere del Grifone (Taglia Media). Se un Fuciliere del Grifone decide di tirare sul Goblin, ha una possibilità su sei di colpire il suo bersaglio (1+2+3).

NOTA BENE : tutti i modificatori sono cumulativi.

il tiro di reazione

Durante la fase di Movimento, se possedete in Riserva la carta di un tiratore che è Caricato o Ingaggiato da una miniatura nemica, potete immediatamente giocare la carta e dichiarare un Tiro di Reazione. Il Tiro di Reazione è immediatamente risolto e la difficoltà del tiro è fissata automaticamente a 6.


Tuttavia, per effettuare un Tiro di Reazione la miniatura bersaglio deve obbligatoriamente entrare nell'arco di vista del tiratore durante il suo spostamento. Se questa condizione non è soddisfatta, come per esempio nel caso di una Carica alle spalle, il Tiro di Reazione è impossibile. Non è possibile sommare gli effetti di un Tiro di Reazione con quelli di un Tiro Rapido o di un Tiro di Precisione. Se il tiratore è Caricato o Ingaggiato da una miniatura che causa Paura, deve fare il tiro di Coraggio prima di effettuare il Tiro di Reazione. In caso di fallimento, fugge e non può tirare.

Indipendentemente dalle conseguenze del Tiro di Reazione, il tiratore non potrà piazzare dadi in Attacco durante la successiva fase di Coro a Corpo. Tuttavia potrà effettuare dei Contrattacchi secondo le normali regole se si tratta di un Personaggio o se possiede l'Abilità Ambidestro.

Se il tiratore abbatte in questo modo il suo bersaglio, può spostarsi di una distanza massima pari al proprio Movimento. Questo spostamento può portarlo ad Ingaggiare un avversario, ma non a Caricarlo. Se la carta di Riferimento di chi effettua il tiro di Reazione rappresenta più di un guerriero solo coloro che sono Caricati o Ingaggiati potranno effettuare il tiro di Reazione. Gli altri non sono più considerati in Riserva e devono essere immediatamente attivati.

Se il tiratore colpisce il suo bersaglio, l'attaccante lancia due dadi per determinare i danni e controlla sulla Tabella delle Ferite che si trova alla fine di questo libretto. Il risultato si applica immediatamente.





la fase di corpo a corpo

La fase di Corpo a Corpo è decisiva in una partita di Confrontation. È in questo momento che le tattiche di ogni giocatore decidono le sorti dei combattenti.

IL COMBATTIMENTO E LA DIVISIONE DELLA MISCHIA.

Durante gli scontri, un gruppo di combattenti è chiamato mischia. Alcune mischie possono a volte sembrare complesse, in modo particolare quando gli eserciti hanno un gran numero di miniature in contatto di basetta. Il giocatore che ha fatto il Tiro di Tattica all'inizio del turno (vedere fase di Movimento), decide il modo in cui i combattimenti sono separati. Ogni combattimento, dopo la separazione, si risolve con lo scontro di un guerriero contro un altro o di uno contro molti. Una miniatura che si trova ingaggiata all'inizio della fase di Corpo a Corpo, non deve mai trovarsi senza avversario dopo la divisione della mischia.

RISOLUZIONE DI UN COMBATTIMENTO

Ogni combattimento è risolto indipendentemente dagli altri Corpo a Corpo. I risultati di un combattimento (ferite, morti) si applicano immediatamente. La procedura è la seguente:

1- Ogni giocatore effettua un test d'Iniziativa per il suo guerriero. I dadi sono lanciati simultaneamente. In caso di parità, rilanciate i dadi fino a che una delle due fazioni non abbia la meglio. Colui che ha ottenuto il punteggio migliore colpisce per primo: è dunque l'Attaccante. Il suo avversario è chiamato Difensore.

Quando più miniature della stessa fazione sono coinvolte in un combattimento, effettuate un solo test per tutto il gruppo, utilizzando il guerriero che ha la migliore Iniziativa e aggiungendo un bonus di +1 per ogni guerriero supplementare. Il risultato si applica a tutti i guerrieri ingaggiati in questo combattimento. Tuttavia, se il guerriero che possiede il valore d'iniziativa migliore subisce delle penalità nei tiri di dado che riguardano questa caratteristica, siete liberi di usare l'Iniziativa di un qualunque altro guerriero coinvolto nello stesso combattimento.

2- Una volta che l'Iniziativa è stata determinata, i giocatori sceglieranno quale tattica utilizzare: potranno attaccare, difendersi o entrambe le cose. Un combattente ha sempre a sua disposizione un D6 per

lui, più un altro per ogni avversario in contatto di basetta. Se il combattimento è un "testa a testa", ogni giocatore prende in mano due D6. Se il combattimento si svolge tra "tanti contro uno", il giocatore in sovrannumero prende due D6 per ogni guerriero del suo campo. Il suo avversario prende un D6, più un numero di D6 aggiuntivo pari a quello dei nemici in contatto di basetta con lui. Ogni dado dà diritto ad un Attacco o ad una Difesa.

Il Difensore distribuisce per primo i suoi dadi, indicando quali siano destinati all'Attacco e quali alla Difesa. Il Difensore può scegliere di non attaccare o non difendere. L'Attaccante piazza in seguito i suoi dadi secondo lo stesso meccanismo.

3- L'Attaccante deve, successivamente, fissare a piacere una difficoltà ad ognuno dei suoi Attacchi, questo rappresenta la complessità più o meno elevata delle tecniche di combattimento che si accinge ad eseguire, che saranno per il suo avversario più o meno difficili da parare. Ogni Attacco, tentato da uno stesso combattente o da combattenti diversi, se si tratta di un combattimento di uno contro molti, può avere una soglia d'Attacco differente.

Se il Difensore ha posizionato almeno un dado in Difesa, la difficoltà minima di tutti i Tiri d'Attacco deve sempre essere pari alla caratteristica di Difesa dell'Avversario. In caso contrario, il minimo è uguale a 0.

Tenendo presente questo, il giocatore annuncia la difficoltà che cercherà di raggiungere o superare con ognuno dei suoi Tiri d'Attacco.

Se il risultato del tiro ($ATT + un\ D6$) è superiore o uguale alla difficoltà che era stata fissata, un colpo è andato a segno.

Una volta che tutti i Tiri d'Attacco, indipendentemente dal numero degli attaccanti, sono stati effettuati, il difensore cercherà di parare i colpi.

Con questo scopo, per prima cosa sceglierà quali Attacchi (se le loro difficoltà sono differenti) tenterà d'annullare grazie ad uno dei dadi che ha piazzato in Difesa. Successivamente effettua un Tiro di Difesa, per ogni dado a sua disposizione. Deve ottenere un risultato superiore o uguale alle soglie di difficoltà stabilite dal suo avversario durante i tiri d'Attacco. Se ci riesce il colpo è deviato. Se fallisce, l'Attaccante potrà effettuare un Tiro per ferire per determinare i danni causati. Passate al punto 4.

4- Per determinare i danni, l'Attaccante lancia due D6 per ogni Attacco riuscito e non deviato e controlla sulla Tabella delle Ferite. Il risultato si applica immediatamente.

5- Se il Difensore ha ancora dei guerrieri validi e dei dadi

d'Attacco, può colpire a sua volta (ritornate al punto 3).

LA DIFESA SOSTENUTA

Se le seguenti condizioni sono soddisfatte, la Difesa Sostenuta permette ad un guerriero di parare numerosi Attacchi nemici con lo stesso dado di Difesa:

- Il guerriero affronta in Corpo a Corpo degli avversari in superiorità numerica.

- Il guerriero ha piazzato in Difesa almeno lo stesso numero di dadi che ha piazzato in Attacco.

Dopo averli lanciati, il Difensore può assegnare il dado di una delle sue Difese riuscite, e non più di uno, alla Difesa Sostenuta. Grazie a questo dado di Difesa Sostenuta, può tentare di parare un Attacco supplementare. La difficoltà è allora aumentata di 2 punti.

Se questa prima Difesa Sostenuta è un successo, potrà ancora tentare di parare un altro Attacco la cui soglia sarà questa volta aumentata di 4 punti. E via di seguito, fino a che il Difensore fallisce il suo tiro o termini i dadi d'Attacco dell'Avversario.

I dadi della Difesa Sostenuta non possono essere utilizzati per effettuare dei Contrattacchi, neppure con l'Abilità Ambidestro.

MOVIMENTO D'INSEGUIMENTO

Al termine di un combattimento, tutti i guerrieri che hanno partecipato all'eliminazione di un nemico con i quali erano ingaggiati in corpo a corpo, possono spostarsi della metà del loro Movimento, in una direzione qualunque. Questo movimento speciale è autorizzato una sola volta per guerriero e per fase di Corpo a Corpo. L'Abilità Implacabile, descritta alla fine di questo libretto, permette tuttavia ad alcuni combattenti di effettuare più Movimenti d'Inseguimento di quelli normalmente consentiti.

NOTA BENE: qualunque sia il numero di Movimenti d'Inseguimento ai quali un combattente ha normalmente diritto, se è sotto l'influenza della Paura non ne può effettuare nessuno.

Durante un Movimento d'Inseguimento, una miniatura può Ingaggiare e combattere contro nuovi avversari, ma solo in questi due casi: che possa raggiungere dei nemici non ancora ingaggiati o che possa unirsi ad un combattimento che non è ancora stato risolto.

Durante un Movimento d'Inseguimento, un combattente può Ingaggiare un avversario che ha a sua volta già effettuato il numero massimo di Movimenti d'Inseguimento ai quali aveva diritto in quel turno. Questo è possibile solo se questo avversario non è implicato in un Corpo a Corpo. Il combattimento allora è risolto normalmente.

Esattamente come la manovra d'Ingaggio (vedere: la Fase di Movimento), un Movimento d'Inseguimento non è considerato una Carica. Un Movimento d'Inseguimento è

considerato come uno spostamento normale. Non implica nessun modificatore particolare e può causare dei Tiri di Coraggio come descritto nel capitolo "L'Influenza della Paura".

Un combattente sotto l'influenza della Paura non può effettuare nessun movimento d'inseguimento.

I PERSONAGGI

Certi individui del mondo di CONFRONTATION sono estremamente potenti. Questi Personaggi hanno la pelle dura e, nel corso delle loro avventure, sono sopravvissuti a molte battaglie, forgiando amicizie e creando rivalità mortali. Si distinguono dagli altri poiché portano un nome proprio. Lo stato particolare dei Personaggi gli conferisce delle capacità uniche a loro riservate.

ATTACCHI E DIFESE MULTIPLE

I Personaggi possono far piovere sui loro avversari una gragnola di colpi durante un combattimento, e hanno la capacità di difendersi contemporaneamente contro numerosi nemici.

In termini di gioco, questo significa che un Personaggio può, se lo desidera, disporre di più dadi di combattimento degli altri.

Per ogni dado supplementare, il Personaggio subisce una penalità di -2 in Attacco e in Difesa. Potete avere tanti dadi aggiuntivi quanti ne permettono le vostre caratteristiche d'Attacco e di Difesa, ma nessuna di queste due deve scendere sotto 0. I dadi supplementari, così come i modificatori ottenuti restano in vigore fino al termine del turno.

IL CONTRATTACCO

Un Personaggio può tentare di Contrattaccare invece di Difendere. Deve annunciarlo subito prima di effettuare i suoi Tiri di Difesa. La difficoltà dei suoi Tiri aumenta allora di 2 punti.

Ogni successo permette d'annullare un Attacco nemico come una difesa normale, in più permette di ottenere un dado d'Attacco aggiuntivo contro l'avversario il cui Attacco è stato Contrattaccato.



I Maghi e i Fedeli non possono effettuare Contrattacchi. I Guerrieri-Maghi e i Monaci-Guerrieri hanno il diritto di effettuare il Contrattacco, anche se non sono Personaggi.

COLPO DA MAESTRO

Se il vostro Personaggio dispone almeno di due dadi in Attacco, può tentare di assestare un colpo da Maestro. Effettuate un solo Tiro d'Attacco, tutti gli altri dadi d'Attacco sono persi. Se l'Attacco portato non è parato dall'avversario, sommate la difficoltà che avete scelto per il vostro Tiro d'Attacco al risultato del Tiro per Ferire che ne segue.

esempio di combattimento

Mentre le armate d'Alahan e d'Achéron si affrontano a distanza, un piccolo distaccamento di soldati del Leone condotto dalla Leonessa Rossa tenta di arrivare al campo di battaglia. Vicino ad un bosco, sono attaccati da alcuni Non-Morti.

Lanciando un terrificante ringhio, un Wolfen Zombie effettua una Carica su un Paladino. Prima che il giocatore di Achéron muova la sua miniatura, il giocatore Leone deve effettuare un test di Coraggio  per determinare se il Paladino resiste alla Paura  della creatura. Il valore di Coraggio del Paladino è 5 mentre la Paura del Wolfen Zombie è 8... Dovrà quindi ottenere un risultato di 4 o più con il suo tiro di dado per superare il punteggio di Paura del suo avversario. Il giocatore di Alahan tira un 5, per un totale di 10 ottenuto sommando il Coraggio di 5 del Paladino con il risultato di 5 del tiro di dado. Il test è dunque riuscito ed il Paladino non subisce i malus legati alla Paura.

Quest'ultimo, tuttavia, è Caricato e subirà una penalità di -1 in Iniziativa , Attacco  e Difesa  fino alla fine del turno.

La miniatura del Wolfen Zombie è messa in contatto con un intero lato della base del Paladino. I due combattenti sono ora in Corpo a Corpo.

Ciascun giocatore effettua ora un test d'Iniziativa per sapere chi dei due sarà in vantaggio. Il giocatore d'Achéron ottiene un 2, che sommato al valore d'Iniziativa di 3 del Wolfen Zombie gli dà un totale di 5. Il giocatore Leone ottiene anch'egli un 2. Somma questa cifra alla sua caratteristica d'Iniziativa di 3 e sottrae la penalità di -1 dovuta alla Carica. Questo gli dà un totale di 4. Il Wolfen Zombie vince il test d'Iniziativa per 5 a 4 ed è quindi il Paladino che deve dividere i suoi dadi di Attacco e Difesa per primo.





Essendo uno scontro uno contro uno, ciascun guerriero dispone di due dadi di combattimento.

Prudente, il Paladino decide di mettere un dado in Difesa ed uno in Attacco... Il giocatore d'Achéron, confidando nella forza bruta del suo guerriero, mette entrambi i due dadi in Attacco. Il giocatore d'Achéron attacca per primo e determina quindi la soglia di difficoltà degli Attacchi del Wolfen Zombie. Sceglie una soglia di 9 per ciascuno dei suoi colpi. Questo significa che, avendo una caratteristica d'Attacco di 6, il Wolfen Zombie dovrà ottenere 3 o più

sui suoi Tiri d'Attacco per uguagliare o superare la soglia scelta. Il giocatore d'Achéron tira i suoi due dadi e ottiene un 5 e un 2. Uno solo di questi due Attacchi è quindi un successo, il risultato di 2 non è sufficiente ad eguagliare la soglia di 9. Il paladino tenta immediatamente di parare l'Attacco grazie al dado che ha messo in Difesa. La soglia di difficoltà della Difesa è la stessa dell'Attacco da Difendere, dovrà quindi tentare di uguagliare o superare un punteggio di 9. La caratteristica di Difesa del Paladino è normalmente un 3, ma essendo stato caricato deve sottrarre 1 a questo punteggio. Con un valore di Difesa di 2, il Paladino deve quindi ottenere 7 o più sul suo tiro di Difesa per eguagliare o superare la soglia di 9 (poiché un risultato di 1, anche dopo aver rilanciato un 6, è sempre un fallimento). Il giocatore d'Alahan sfortunatamente non ottiene che un 3 per il suo Tiro di Difesa, insufficiente per parare il colpo terribile. Il Wolfen Zombie infligge dunque un Tiro per Ferire al Paladino.

Per farlo, il giocatore di Achéron tira due D6 e ottiene un 3 e un 6. Il risultato più basso, cioè il 3, indica dove è localizzato il colpo. In questo caso il 3 indica che il Paladino è stato colpito al Tronco.

La somma dei due dadi, cioè 9, più la Forza di 13 del Wolfen Zombie, meno il punteggio di Resistenza di 7 del paladino determina la gravità della ferita inflitta. Questo totale è in questo caso 15 (9 + 13 - 7).

Un risultato di 15 equivale, sulla Tabella delle Ferite, ad una Ferita Critica. Da adesso, tutti i risultati dei tiri di dado del Paladino in INI , ATT , DIF , e TIR  saranno ridotti di 3 punti fino alla fine della partita.

Gravemente ferito ma ancora vivo, il Paladino può attaccare a sua volta, con il dado d'Attacco che gli resta.

Qualche metro più in là, la Leonessa Rossa è stata Caricata da quattro Zombie. Grazie all'Abilità Giusto, non deve effettuare nessun tiro di Coraggio e, malgrado il soprannumero, è riuscita lo stesso a vincere l'Iniziativa. Gli Zombie dispongono ciascuno di due dadi di Combattimento, per un totale di otto. Tentando di approfittare della sua superiorità numerica per eliminare l'eroina del Leone, il giocatore d'Achéron mette tutti i suoi dadi in Attacco.

La Leonessa Rossa ha un dado di combattimento, più uno per avversario a contatto di base con lei, per un totale di cinque dadi.

Il giocatore d'Alahan sceglie di mettere due dadi in Attacco e tre in Difesa. Gli Zombie non hanno messo alcun dado in Difesa, il giocatore d'Alahan sceglie la soglia d'Attacco più bassa. La caratteristica d'Attacco della Leonessa è $7 - 1$ a causa della Carica, cioè 6. Il risultato minimo per cui un tiro di dado riesca è 2 o più (un risultato di 1 è sempre un fallimento). La soglia d'Attacco minima della Leonessa è perciò 8 ($6 + 2$).

Il giocatore Leone tira i suoi due dadi d'Attacco e ottiene 1 e 5. Dunque un solo tiro d'Attacco ha avuto successo.

La Leonessa procede quindi al Tiro per Ferire e ottiene un doppio 3, risultato che, grazie alla sua Spada Sacra, diventa un UCCISO. Uno dei quattro Zombie è eliminato, il che lascia solo sei dadi d'Attacco al giocatore d'Achéron, che può adesso attaccare a sua volta.

Procede ad effettuare i suoi Attacchi scegliendo una soglia di difficoltà di 7. Con la loro caratteristica d'Attacco di 4, gli Zombie devono ottenere un risultato di 3 o più per riuscire nei loro Attacchi.

I sei dadi indicano rispettivamente 6, 2, 5, 6, 2 e 3. Quattro Attacchi sono dunque riusciti. La Leonessa tenta allora di parare questi Attacchi. Il suo punteggio

di Difesa è di $6 - 1$ a causa della Carica, ovvero 5. Le basta quindi un risultato di 2 (1 è sempre un fallimento) o più per eguagliare la soglia di difficoltà di 7 degli Attacchi degli Zombie.

Il giocatore d'Alahan tira i suoi tre dadi di Difesa e ottiene 1, 4 e 3, due Attacchi sono dunque parati. La

Leonessa Rossa è riuscita a parare almeno un Attacco, si trova in inferiorità numerica e non ha messo più dadi in Attacco di quanti ne abbia messi in Difesa. Può quindi tentare una Difesa Sostenuta per parare uno dei due Attacchi restanti. La difficoltà di questo test è uguale alla soglia iniziale di 7, più 2, cioè 9 in totale. Essendo il punteggio di Difesa della Leonessa di 5 per questo turno, ella deve ottenere un risultato di 4 o più per riuscire nella sua Difesa Sostenuta. Ottiene un 5, para un terzo Attacco e tenta una nuova Difesa Sostenuta contro l'ultimo Attacco. La difficoltà del test aumenta ancora di 2 e diventa 11. Ci vorrà dunque un 6 per permettere alla Leonessa di difendersi.

La fortuna sorriderà ancora una volta alla Campionessa del Leone?



Nota: Questo esempio utilizza le caratteristiche della seconda incarnazione della Leonessa Rossa.

tabella delle ferite

Lanciate due D6. Il risultato più basso indica la locazione delle Ferite.

Attenzione : il 6 su un Tiro per Ferire non va rilanciato, e un 1 non è un fallimento.

La somma dei due D6 + **FOR** dell'attaccante - **RES** della vittima indica il livello di danno sulla linea verticale.

L'incrocio tra le due indica il tipo di Ferita inflitta. Non vi resta che applicare gli effetti delle Ferite.

DANNI	GAMBE/1	BRACCIA/2	TRONCO/3	TESTA/4,5,6
0 o -	Stordito	Stordito	Leggera	Leggera
da 1 a 5	Stordito	Leggera	Leggera	Grave
da 6 a 10	Leggera	Leggera	Grave	Critica
da 11 a 15	Leggera	Grave	Critica	Ucciso
da 16 a 20	Grave	Critica	Ucciso	Ucciso
21 o +	Critica	Critica	Ucciso	Ucciso

Se il Tiro per Ferire è un doppio, si tratta di una Ferita Eccezionale. Una **Ferita Eccezionale** non tiene conto della Forza o della Resistenza, è una Ferita senza nessun modificatore.

FERITE ECCEZIONALI

- Doppio 1: nessun effetto.
- Doppio 2: **STORDITO**.
- Doppio 3: **Leggera**.
- Doppio 4: **Grave**.
- Doppio 5: **Critica**.
- Doppio 6: **UCCISO**.

Quando una miniatura è ferita, il risultato del D6 lanciato per i suoi test d'**INIZIATIVA**, **ATTACCO**, **DIFESA** e **TIRO** è influenzato nel modo seguente, prima di aggiungere la Caratteristica seguente:

- STORDITO**: -1 fino al termine del turno
- Leggera**: -1 fino al termine della partita
- Grave**: -2 fino al termine della partita
- Critica**: -3 fino al termine della partita
- UCCISO**: la miniatura è eliminata dal campo di gioco

Se il risultato finale del D6 (dopo aver rilanciato gli eventuali 6) è inferiore o uguale a 1, l'azione intrapresa è un fallimento.

Esempio: un Paladino d'Alahan è a Ferita Critica. Egli desidera colpire con la sua Spada Sacra. Il suo punteggio d'Attacco è di 4. Se desidera effettuare un Attacco con una difficoltà pari a 6, deve tirare un 5 o più col suo dado ($5 - 3 = 2$).

Se un guerriero già ferito riceve una nuova Ferita più grave della precedente, applicate gli effetti della nuova Ferita. Se la Ferita è meno grave o della stessa gravità, aumentate quella vecchia di un livello.

NOTA BENE: **STORDITO** e **UCCISO** non sono delle Ferite. Non aggravano il livello dei danni. Questi due stati non sono considerati tra gli effetti che influenzano le Ferite.

tabella dei movimenti

Terreno difficile (foreste, acque poco profonde, boscaglia...): Ogni centimetro ingombro conta per due.

Scale, corde: Ogni centimetro conta per due

Terreno intransitabile (muro, acque profonde, crepe): **IMPOSSIBILE**

i popoli

Dopo un lungo periodo di pace, la guerra scoppia dappertutto sul continente d'Aarklash. Le scaramucce si susseguono, annunciando presto un'era di tenebre e massacri.

Tutti i popoli d'Aarklash attendono quest'epoca sanguinosa da molto tempo e vi si preparano. Certi la chiamano Giudizio Finale, altri Armageddon o ancora Rinascimento... Ma tutti la conoscono con il nome di Rag'Narok, il Crepuscolo dei Secoli.

I Leoni d'Alahan

Il regno del Leone fu la prima vera civiltà umana a vedere la luce sul continente d'Aarklash. Quando i Sessair conducevano ancora un'esistenza semi-nomade e onoravano le antiche divinità, quando il Clan dei Druni era partito verso l'est e preparava la sua vendetta nel cuore del Bosco Oscuro. Numerose tribù Keltois migrarono verso le fertili terre del sud sulle quali s'insediarono. Ci furono alcuni dissensi, ma le tribù dovettero presto unirsi per affrontare le prime manifestazioni delle potenze tenebrose. Da quest'unità di fronte all'avversità nacque il regno del Leone. Nei loro combattimenti contro le forze del male, i Leoni fecero della Luce il loro emblema, del coraggio la loro virtù e della protezione del mondo il loro fardello.

Dovunque le Tenebre tentino di estendere la loro presa, si scontrano con l'immovibile volontà delle armate del Leone d'Alahan. Sempre, fino ad ora, la Luce è riuscita a respingere le Tenebre, ma i presagi sono inequivocabili: gli antichi terrori che si credeva fossero sconfitti si apprestano oggi a riemergere alla testa delle legioni infernali.

Ma anche la Luce conta alleati potenti ed oggi è impossibile dire da quale parte penderà la bilancia del destino il giorno dello scontro finale.

I Non-Morti d'Achéron

Achéron, la Baronia Maledetta, faceva un tempo parte del Regno del Leone. Fino a quando le porte dell'aldilà si spalancarono su di essa rovesciando un oceano di tenebre e di corruzione su Aarklash. I coraggiosi guerrieri del Leone e gli inflessibili protettori della fede dell'Impero del Grifone combatterono questa minaccia al costo di moltissime vite. Ma altri si abbeverarono a quest'inesauribile fonte di potere. Potenti Maghi si lasciarono corrompere dalla potenza delle Tenebre e fondarono l'Ordine dell'Ariete. Insieme pronunciarono parole di potere proibite e richiamarono sul mondo, entità che non avrebbero mai dovuto calcare il suolo d'Aarklash. Poi i Necromanti risvegliarono i morti. Da antiche necropoli si videro nascere armate di guerrieri barcollanti, i cimiteri si vuotarono ed antichi campi di battaglia furono rivoltati da mani scarnite e avidi di vendetta.

Altri popoli si lasciarono accecare allo stesso modo dai loro sogni di potere e furono trascinati nell'oscurità. Giuramenti furono pronunciati, alleanze furono sancite. Da allora, una guerra incessante oppone i protettori della Luce ai sottoposti delle potenze tenebrose. Fino ad oggi i primi sono sempre riusciti a contenere le orde di Non-Morti. Ma il peggio deve ancora venire...

Gli Elfi Cynwäll

Per molto tempo i discepoli di Elhan sembrarono Elfi caduti in disgrazia. Elhan, principe spodestato di Quithayran, responsabile del più grande pericolo che la Foresta di Smeraldo abbia mai conosciuto, Elhan il Cynwë, l'Esiliato. Ma la prima guida era anche un esempio d'erudizione e di saggezza, come i seguaci che lo accompagnarono nel suo esilio verso le montagne di Lanever. Fu così che scomparvero alla vista degli altri popoli per decenni e che sfuggirono all'oscura maledizione che colpisce ormai i loro fratelli.

Ma l'eco lontana della guerra che s'avvicina li ha fatti uscire dalla loro lunga meditazione. Il mondo scopre nuovamente un popolo che aveva scordato... Gli Esiliati sono assai cambiati! La Luce li ha benedetti scacciando per sempre la paura dai loro cuori e dalle loro anime. Hanno svelato i misteri che dormivano da un'eternità nei templi proibiti di Lanever e dominano oggi forze che oltrepassano la comprensione. I Draghi delle Cime li hanno riconosciuti come fratelli e gli hanno offerto la loro eterna amicizia.

La saggezza dei Cynwäll è immensa e la loro potenza non può essere ignorata. E allora, quale oscuro segreto impedisce loro di gettarsi corpo ed anima nella mischia e di sconfiggere per sempre le Tenebre?

I Nani di Tir-Nä-Bor

Dalle profondità dei Monti Aegis s'innalza un rumore molto strano. La montagna respira, soffia e sospira. Il suo cuore di pietra sembra battere al ritmo d'echi metallici. Attraverso le grotte che si aprono sui suoi fianchi, ella guarda il mondo sottostante con decine d'occhi fiammeggianti.

Ad immagine del popolo dei Nani, la montagna è viva, un behemoth assopito che attende pazientemente la sua ora. Al riparo in questa inespugnabile fortezza naturale, i Nani di Tir-Nä-Bor si avviano imperturbabili verso il fato del loro popolo. Secondo alcuni, la loro civiltà si sta spegnendo poco a poco, come un fuoco morente. Non è così. Certo, si avventurano raramente al di fuori del loro territorio, ma a che pro conquistare oggi quel che sarà distrutto domani?

I Nani conobbero molto tempo fa il futuro del mondo e centinaia di generazioni fa forgiarono le armi dell'Argg-Am-Ork, la fine della loro era. Questo tempo verrà, non

c'è dubbio, è scritto. Ma il destino è come una freccia. Per quanto sia preciso l'arciere, la minima brezza può deviare la sua corsa mortale. I Nani sono fiduciosi che, venuto il momento, sapranno indirizzare il corso delle cose. Con la potenza dell'acciaio e dei loro terrificanti marchingegni a vapore, trionferanno su quella che i deboli chiamano fatalità.

L'Impero del Grifone

Quando i Barhan avevano appena respinto gli orrori sorti dalle Tenebre, accadde che la Luce si manifestasse nel cuore e nello spirito di un uomo destinato a compiere grandi progetti. Arcavius era il suo nome, e quel che aveva intravisto era nientemeno che la Verità. Da molto tempo il suo popolo si era allontanato dagli idoli primitivi per adorare Arin e le nuove divinità. Ma anch'essi avevano intrapreso una strada sbagliata. Poiché non esiste che un solo dio, ed il suo nome è Merin.

Forte della sua fede, Arcavius peregrinò per il Regno e portò dalla sua parte numerosi convertiti. Insieme, si autoesiliarono e fondarono il loro Impero. Un impero retto da precetti severi, ma giusti, una civiltà interamente fondata sul culto dell'unico Dio.

L'Impero del Grifone si ampliò poco a poco e guadagnò potere. La fede dei Fedeli di Merin spostava le montagne e non si lasciava frenare da nessun ostacolo. Ma i discepoli di Arcavius non si sarebbero mai sognati di sottomettere gli altri popoli alla loro dottrina. Se la luce doveva splendere in loro, lo avrebbe fatto da sé, e non per mezzo della persuasione dell'acciaio.

Ma Arcavius è ormai morto da molto tempo e alcuni dei suoi precetti sono caduti nell'oblio. Oggi, gli Inquisitori ed i Cacciatori delle Tenebre non esitano più ad usare la forza ed il terrore per far udire la parola divina.

Gli Orchi di Bran-Ô-Kor

Sulla terra d'Aarklash, la pace non è una cosa dovuta, va meritata e conquistata, nella sofferenza e nel sangue.

E la sofferenza è una compagna fedele, che da molto tempo è a fianco del destino dei Figli di Sciacallo.

Dalla nascita della loro razza, gli Orchi hanno dovuto battersi.

Battersi per sfuggire al giogo dei loro creatori, gli Alchimisti di Dirz. Battersi per sopravvivere sulle terre aride e selvagge di Bran-Ô-Kor. Battersi ancora e sempre, per conservare questa libertà acquisita con tanta difficoltà, contro tutto e tutti.

Ma il sangue non ha ancora finito di scorrere. Poiché il popolo Orco è cresciuto. Oggi è più forte, più agguerrito e più determinato che mai. E soprattutto i Figli di Sciacallo sono stanchi di fuggire dal nemico e di nascondersi sulla loro terra.

Sono di certo poco numerosi, ma ciascuno dei loro guer-

rieri possiede la forza di due uomini e la determinazione di cento. Hanno appreso l'arte della guerra e bardato gli animali selvaggi per farne terribili cavalcature. Sono pronti per l'ultima lotta che vedrà l'inizio di una nuova vita o la distruzione del loro popolo.

No, gli Orchi non amano la guerra, ma essa li ha inseguiti fino ad oggi. Ed oggi sono pronti ad affrontarla, senza odio né crudeltà. Ma i nemici non devono aspettarsi alcuna pietà da parte loro!

Gli Alchimisti di Dirz

Nel deserto del Syharhalna, s'innalzano gli oscuri Ziggurat degli Alchimisti di Dirz. Qui si estende il dominio dell'empio che rinnegò Merin, l'eretico che derise i comandamenti divini e che, nella sua incredibile arroganza, pretese di divenire uguale ad un dio. Fuggendo dalla Santa Inquisizione, si rifugiò con i suoi fedeli in questo luogo ostile ad ogni forma di vita. Ma la vita che qui fu creata si mostrò ancora più ostile.

I discepoli di Dirz sono ancor oggi alla ricerca di colui che diede loro accesso alle conoscenze proibite. Nei laboratori dello Shamir, i Biochirurghi si dedicano ad esperimenti in grado di far vacillare la sanità mentale degli uomini più duri. Sordi alle suppliche e alle grida di sofferenza delle loro cavie, esplorano le vie della genetica e della biomeccanica...

Sono i maestri delle mutazioni, i creatori di mostri, gli artisti dell'orrore. Poco importa il tempo che ci vorrà loro, poco importano le sconfitte ed il numero di vite sacrificate; verrà un giorno in cui sciami di creature mutanti sommergeranno il continente di Aarklash per ridurlo in schiavitù. Sì, è vicino il giorno in cui un nuovo ordine governerà il mondo e metterà al bando le vecchie credenze. Il giorno è vicino perché l'ombra si estende sul deserto. Come un cancro, spietata, inesorabile, essa guadagna terreno, sinuosa e lenta, simile agli orrori nascosti nel suo seno. Qui si estende l'Impero dello Scorpione.

Gli Elfi Akkyshan

Le foreste del continente d'Aarklash hanno spesso una cattiva reputazione. Al nord, nella foresta di Diisha, si trova il territorio sacro dei Wolfen d'Yllia. Non lontano, i Boschi Neri riecheggiano costantemente delle urla di sofferenza dei prigionieri dei Druni.

La foresta delle Tele non fa eccezione a questa regola. Gli alberi immensi e fitti che proiettano la loro ombra su questo luogo non bastano a giustificare l'oscurità che vi regna. A chiunque sarà così sciocco da avventurarsi in questo bosco sembrerà che anche se le fronde si districassero, il sole si rifiuterebbe di sollevare il velo nero che nasconde questo luogo agli occhi del mondo.

Poiché qui, il male è venerato in ciò che ha di più abietto e gli Elfi Akkyshan, cultisti maledetti della dea Lilith,

ampliano ogni giorno un po' di più la loro tela malefica. Le Vedove Nere hanno fino ad ora focalizzato la loro attenzione sui propri parenti stretti Cynwäll e Daikinee. Ma il loro feroce appetito le spinge ora a volgere lo sguardo al di là della Baronia d'Achéron, verso le terre degli uomini.

Già la loro Magia Nera è all'opera in diversi luoghi del mondo, per preparare la venuta delle Figlie di Lilith ed i loro assassini, nascosti nell'ombra dei palazzi, non attendono altro che un segnale per il loro attacco velenoso. Sì, tutto è pronto e s'avvicina il giorno in cui gli Akkyshan lasceranno la cupola protettrice della foresta delle Tele.

I Wolfen d' Yllia

Nelle foreste del nord s'innalzano Ululati senza pari. Come quelli degli altri lupi, salutano ogni notte il sorgere della luna, ma è impossibile sbagliarsi: coloro che ululano in quel modo non sono semplici animali. Dietro queste grida che fanno raggelare il sangue, s'intuisce una coscienza, una presenza temibile e spaventosa.

Chi ha risvegliato gli antichi terrori nascosti in fondo al cuore degli uomini? Chi ha dato un volto ed un'anima alle loro leggende più terrificanti? Poiché sulla terra d'Aarklash, i lupi camminano su due zampe ed il resto del mondo è il loro terreno di caccia.

I Wolfen sono i figli di Yllia, la dea della Luna. Una dea fredda quanto l'astro che la simboleggia, oscura come la notte terribilmente esigente. Maledizione o benedizione? Ella donò ai Wolfen la forza e l'istinto del predatore. Ma allo stesso tempo fece loro dono di una terribile sete di sangue e di strage. Da allora, essi inseguono instancabilmente le loro prede, attanagliati da una fame insaziabile e da un irrefrenabile bisogno di uccidere. Ogni notte offrono alla loro dea il suo dono scarlatto, il prezioso fluido della vita.

Ma trovare favore agli occhi di Yllia è una sfida quasi insuperabile. Perciò, ogni giorno, la caccia riprende...

I Ratti di No-Dan-Kar

"Per l'Imperatore!"

Sì ma quale? Certo, Izothop regna incontrastato sulla città di Klûne. Ma dagli altopiani di No-Dan-Kar fino alle terre degli Elfi, al confine del mondo conosciuto, i Goblin si sono espansi in ogni angolo di Aarklash. Sono centinaia di migliaia, divisi in quasi altrettante tribù. E si può scommettere che tre quarti di loro non hanno mai sentito parlare dell'Imperatore Izothop.

Perché, grazie a dio, l'aspettativa di vita di un goblin è, come regola generale, una delle più ridotte. Tanto che si usa dire che quando un esercito di No-Dan-Kar parte da Klûne verso il sud, sarà un'altra generazione di guerrieri che darà battaglia all'arrivo. Per questo, numerose tribù hanno da molto tempo perso ogni contatto con quelle del

nord ed il titolo d'Imperatore è oggi portato da decine di capi Goblin, anche quando non hanno che poche centinaia di guerrieri ai propri ordini. Ma, malgrado manchino chiaramente di coesione, solo un incosciente rischierebbe di prendere la minaccia Goblin alla leggera. Tuttavia, se per ora, le loro incursioni si limitano alla razzia di qualche villaggio isolato, verrà un giorno in cui si riuniranno attorno ai Fedeli del loro dio. Ed il mondo conoscerà la vera potenza della Marea di Ratto.

Gli Elfi Daikinee

Come le loro cugine, le Fate, gli Elfi Daikinee sono fonte infinita di paradossi e di meraviglie.

Si dice che alla Morte stessa ripugni portarli nel suo gelido abbraccio, eppure una terribile maledizione sembra condurli inesorabilmente verso l'estinzione. Questo destino sembra ancora più contraddittorio perché la natura ha dotato i suoi più fervidi difensori di una vitalità inconcepibile per i comuni mortali. Per non parlare della loro immaginazione! E' come se vivessero in un mondo di sogni e di incubi di cui essi stessi sono gli artigiani... E non si può certo dubitare degli immensi poteri delle Sentinelle, strani individui nati al confine del giorno e della notte. Agli occhi del loro popolo, essi incarnano la volontà benevola e crudele della Vita stessa!

I loro domini, la foresta di Quithayran, per tutti sono le ultime vestigia di un'epoca dimenticata, in cui il tempo non aveva importanza e in cui le Fate generate dalla Magia raccontavano ai mortali le avventure degli dei.

Con l'avvicinarsi di un'interminabile stagione di massacri, la Foresta di Smeraldo scintilla come una luce di speranza nel mezzo delle Tenebre.

I Keltois del clan Sessair

Essendo un popolo misterioso, l'origine dei Sessair e degli altri clan Keltois si perde nei meandri di una mitologia dove leggende e fatti storici coabitano e si confondono. Antenati di tutti i popoli umani d'Aarklash, i Sessair continuano a condurre un'esistenza che alcuni definiscono da primitivi. Ma sono gli unici ad essere rimasti fedeli a Daru, la prima divinità ad avere preso gli uomini sotto la sua protezione.

Alcune tribù hanno uno stile di vita nomade, migrano secondo le stagioni e della transumanza dei branchi d'animali bradi. Altri, nel corso del tempo, sono diventati sedentari e si sono dati all'agricoltura e all'allevamento. Ma le loro più grandi città sembrano appena grossi villaggi al confronto delle città dei loro cugini del Regno del Leone e dell'Impero del Grifone. Poiché i Sessair non hanno mai dimenticato che, per quanti siano i loro sforzi, chiunque sia il vincitore, l'arrivo del Rag'Narok porterà, prima dell'arrivo della nuova era, la distruzione totale d'Aarklash.

E nell'attesa di quest'ultima battaglia tra le potenze divine

ed i loro servitori mortali, i Sessair ricercano instancabilmente il loro Ard Ri, il campione che Danu accoglierà nel suo tumulo per farne l'Alto Re di tutte le tribù. Egli prenderà il comando degli eserciti Sessair e dei loro possenti alleati, Centauri e Giganti, per condurli alla vittoria nel nome della Dea.

I Keltois del clan dei Druni

Sui Keltois del clan dei Druni circolano in tutta Aarklash le leggende più abominevoli, le dicerie più orribili. E sfortunatamente sembra che tutte siano ampiamente inferiori alla verità... Perché non esistono parole sufficientemente crudeli per descrivere tutto l'orrore della dottrina dei Druni e degli atti perpetrati in suo nome.

Essi hanno rifiutato gli uomini e la loro morale, gli dei ed i loro precetti. Essi sono il male che rode il mondo ed altera il potere degli dei.

Attraverso l'omicidio e la tortura, attraverso l'asservimento dei propri simili e la distruzione dei loro ideali, essi impediranno alle divinità di calpestare nuovamente questa terra da cui furono un tempo cacciate.

Da dove viene un tale rancore verso i loro antichi fratelli ed i loro dei? Quale terribile torto fu loro fatto per generare un tal odio?

Forse la risposta a questa domanda si trova nell'origine dei loro misteriosi alleati, i Formori. Ma più ancora che per i Druni, il velo di mistero che circonda questa stirpe demoniaca resta più impenetrabile delle tenebre più spesse.

Così, non c'è prezzo troppo elevato da pagare, sacrificio troppo importante, sofferenza troppo insopportabile per ottenere l'obiettivo che i Druni si sono prefissati. Qualunque mezzo sia necessario per farlo, ritroveranno il loro Re. Dovunque si trovi, riporteranno Cernunnos tra loro. E quel giorno, molti rimpiangeranno di non essere già morti...

I Nani di Mid-Nor

I Nani di Tir-Nâ-Bor si credevano al sicuro. Nessuna potenza mortale al mondo avrebbe mai potuto catturare la loro fortezza con un assalto. In questo avevano ragione. Ma la maledizione che li colpì non era di questo mondo ed il nemico venne dall'interno.

Come cominciò davvero tutto questo? Perché i Signori dei Nani non presero più seriamente queste sparizioni? Tante domande, tanti rimorsi. Ma il male è fatto. E questo male insidioso infetta oggi il popolo dei Nani. Perché quelli che allora scomparvero misteriosamente sono oggi tornati. Ma sono molto cambiati... Qualcuno, qualche cosa, ha preso possesso dei loro corpi e delle loro anime. Oggi non sono altro che pupazzi, marionette sottomesse ad una volontà demoniaca. Perché quest'entità ha scelto i nani? E soprattutto chi è veramente?

A volte viene pronunciato un nome... il Despota. Ormai

la minaccia porta un nome e il suo rifugio è noto. E' nella fossa di Mid-Nor che i Nani posseduti si nascondono attendendo il loro momento.

Ma forse è già troppo tardi. Forse l'asservimento dei Nani non è stato che una tappa destinata a preparare l'avvento dei veri servitori del Despota. Chi può dire oggi quali terribili creature si preparino a sorgere dal profondo della fossa?

I Divoratori di Ylle-Tis

Non c'è animale più terrificante, non c'è creatura più spregevole di quella che ha rifiutato le leggi di natura al solo scopo di infliggere sofferenza. Sentire il rimorso rodere la propria anima è veramente il solo modo di sentire che si è vivi?

Esattamente come gli altri Wolfen, quelli che oggi sono stati chiamati Divoratori onoravano un tempo la dea della Luna, Yllia. Ma poi Ylle-Tis, la Bestia, si manifestò tra loro e rivelò la vera natura del dono che la loro madre celeste aveva fatto loro. Brutalmente confrontati con la loro stessa esistenza, divisi tra i loro istinti bestiali e le conoscenze che avevano appena acquisito, questi Wolfen divennero pazzi e devastarono ogni cosa sulla loro strada. Ma la Bestia non era un dio contorto e manipolatore, come i suoi fratelli. Anche lui voleva la sua vendetta. Divenne allora una guida, un incredibile condottiero, e promise ai suoi compagni mortali che avrebbero divorato le budella di chiunque avrebbe tentato di renderli nuovamente schiavi.

I Divoratori hanno lasciato le foreste dei loro antenati ed abbandonato il loro antico modo di vivere per mettersi in cerca di una terra e di un'identità. Sfortuna per chi incrocerà la strada di un Divoratore affamato...

Altri popoli osservano Aarklash con occhi avidi, attendendo il momento migliore per entrare nel conflitto.

E voi?

Quale popolo sceglierete per portare le vostre speranze ed i vostri sogni sui campi di battaglia di Aarklash?

Nell'ombra, gli dei vegliano.

I segreti degli Antichi cominciano a svelarsi...

le alleanze

Il continente d'Aarklash è appena entrato in un periodo di guerra che promette di essere lungo... Di fronte agli orrori del conflitto, alcuni popoli hanno degli interessi comuni o una filosofia vicina che permette loro di allearsi per affrontare i pericoli più grandi.

Secondo l'armata che giocate, sono possibili certe alleanze se la storia o lo scenario vi si prestano!

Attenzione! La vostra armata non può essere composta di più del 30% in P.A. di Alleati o di Mercenari provenienti da un popolo differente.

I Meandri delle Tenebre

Il Limbo d'Achéron: Alchimisti, Akkyshan, Druni, Nani di Mid-Nor.

Gli Alchimisti di Dirz: Achéron, Akkyshan, Nani di Mid-Nor.

Gli Elfi Akkyshan: Achéron, Alchimisti, Nani di Mid-Nor.

I Keltois del Clan dei Druni: Achéron, Nani di Mid-Nor, Divoratori.

I Nani di Mid-Nor: Achéron, Druni, Akkyshan, Alchimisti.

Le Vie della Luce

I Leoni d'Alahan: Grifoni, Cynwäll, Sessair.

L'Impero del Grifone: Leoni, Cynwäll, Sessair, Nani di Tir-Nâ-Bor.

Gli Elfi Cynwäll: Leoni, Grifoni.

I Keltois del Clan dei Sessair: Leoni, Grifoni.

I Sentieri del Destino

Gli Elfi Daikinee: Wolfen.

Gli Orchi di Bran-Ô-Kor: Goblin, Divoratori.

I Wolfen d'Yllia: Daikinee.

I Nani di Tir-Na-Bor: Grifoni.

I Ratti di No-Dan-Kar: Orchi, Divoratori.

I Divoratori di Vile-Tis: Goblin, Druni, Orchi.







INCANTATION



La foresta dell'ovest... Quante leggende, quante terribili dicerie avevano girato il mondo per forgiare una tale terribile reputazione a quel luogo? Gli orchi la chiamavano semplicemente la foresta dell'ovest, ma per molti altri popoli questo posto maledetto portava il nome di Boschi Neri.

Dopo che i Druni avevano attaccato gli Orchi e rapito il loro fedele, erano passati molti giorni ed altrettante notti. Kal Shadar, accompagnato dallo sciamano Törk e da una dozzina dei suoi migliori guerrieri, s'era lanciato all'inseguimento dei rapitori. Avevano attraversato i monti Aegis, sperando che i Nani avessero intercettato i Druni, o almeno li avessero rallentati. Ma il popolo di Tir-Nâ-Bor si disinteressa in generale degli intrusi, almeno finchè si limitano ad attraversare le montagne senza cercare di penetrare nei loro sotterranei.

Erano ormai arrivati al confine dei Boschi Neri senza essere riusciti a raggiungere coloro a cui davano la caccia.

Kal Shadar e Törk tennero allora consiglio. Il primo era del parere di tornare indietro. Aveva già rischiato la vita di troppi buoni guerrieri Orchi per la vita di uno solo. Ma Törk era inquieto. I Druni non avevano fatto tanta strada per niente, e avevano fatto lo sforzo di conservare Shaka Umruk in vita. Tutto questo non prometteva niente di buono. Kal Shadar si lasciò finalmente convincere a proseguire le ricerche. Fu così che la piccola pattuglia penetrò finalmente nell'inquietante penombra della foresta.

Ognuno di loro stava in guardia, osservando attentamente le fenditure ed i crepacci che percorrevano il bosco. Ad ogni istante, si aspettavano che una freccia uscisse dalle fronde. Ma Törk era attento. Anche lontano dalla sua terra, lo sciamano manteneva uno stretto legame con l'ambiente. Prima di avventurarsi nella foresta, aveva preso la precauzione di elaborare un sortilegio che intensificava l'acutezza dei suoi sensi. Entro un raggio di una ventina di metri da lui, ogni albero ed ogni pietra era un'estensione della sua coscienza.

Questa precauzione non si rivelò inutile. Improvvisamente, percepì una presenza. Per qualche momento, questa li seguì ad una certa distanza. Törk giudicò che fosse più saggio non avvisare i suoi compagni. Ogni cambiamento nel loro comportamento avrebbe potuto far precipitare le cose. Ma presto una seconda presenza raggiunse la prima, prima di allontanarsi di nuovo. Questa volta, il nemico avrebbe saputo presto della loro intrusione.

Törk ordinò di fermarsi. Il posto era adatto per difendersi. Un crepaccio ampio e profondo s'apriva nel suolo alla loro destra, ed un'enorme roccia gli forniva un punto d'osservazione ideale da cui avrebbe potuto abbracciare con lo sguardo l'insieme del combattimento.

Kal Shadar ed i suoi guerrieri si disposero con la schie-

na alla faglia, da entrambi i lati del masso sul quale si appostò Törk. Un balestriere si mise al suo fianco, sia per avere una buona linea di vista che per proteggere la vita dello Sciamano.

Sempre attento, Törk s'accosciò e si mise davanti qualche pietra ambrata. Le sue mani e le dita si agitarono per qualche istante sulle gemme, descrivendo complessi arabeschi.

Alzò bruscamente la testa, scrutando la boscaglia davanti a lui. Qualcosa si stava avvicinando. Distinse diverse presenze questa volta. Certe erano molto agitate e sembravano trattenute dalle altre. Törk percepiva in esse una grande sofferenza.

Anche Kal Shadar e i suoi compagni percepivano la loro presenza, poiché giungevano loro grida e gemiti. La tensione crebbe ancora un po', lo scontro era ormai inevitabile e prossimo.

Törk percepì improvvisamente che gli esseri incatenati, liberati, si avvicinavano ora a gran velocità.

"Eccoli" Disse soltanto.

Gli Orchi distinsero all'improvviso delle sagome oscure che correvano a quattro zampe nella loro direzione. Si sarebbero detti lupi o cani, ma si muovevano in modo bizzarro, quasi maldestro.

Quando il primo fu sufficientemente vicino, il balestriere lo mirò e lasciò andare il suo dardo. Colpita alla spalla, la creatura si sollevò per il dolore e tutti videro allora che si trattava di un uomo avvolto in una pelle di cane. A malapena rallentato dal proiettile, "l'Uomo Cane" continuò la sua corsa in direzione degli Orchi. Questi esseri erano famelici, ed erano armati soltanto dei denti e degli artigli di legno e selce fissati al polso. Non esitarono nemmeno un secondo a gettarsi sui massicci guerrieri Orchi.

Uno di loro si scagliò all'assalto della roccia sulla quale stava Törk. Ma prima che potesse scalarla fino in cima, lo sciamano afferrò due gemme e pronunciò un breve incantesimo. Le pietre si misero a brillare nel suo pugno quando questo colpì il masso. Per un istante la sua mano sembrò scomparire nel cuore della roccia. Nel secondo che seguì, schegge di pietra appuntite ed affilate schizzarono fuori dalla roccia e ne percorsero tutta la superficie per andare a lacerare il torso, le braccia e le gambe dell'assalitore... Con un grido di dolore, questi ricadde al suolo dove rimase incosciente. Nel frattempo, il combattimento tra gli altri Uomini-Cane e gli Orchi era stato breve. Tutti gli assalitori erano morti ed un graffio sulla spalla di un guerriero Sciacallo costituiva l'unica ferita che erano riusciti ad infliggere agli Orchi in cambio della loro vita.

Ma né Törk né Kal Shadar erano stupidi. Questo primo attacco non serviva che a metterli alla prova o a distrarre la loro vigilanza.

Un movimento nel fogliame di un albero vicino attirò improvvisamente l'attenzione del balestriere. Ebbe appena

il tempo di distinguere la sagoma accosciata su un grosso ramo, istintivamente s'interpose prontamente tra essa e Törk. Lo Sciamano si voltò appena in tempo per prendere l'Orco che stava crollando, con un sottile giavelotto che gli attraversava la gola da parte a parte. Nell'attimo seguente, la sagoma saltò dall'albero e atterrò con grazia sul masso. Si trattava di una donna per quel che poteva vedere Törk. Il suo corpo nudo era ricoperto di cenere grigia e di simboli tracciati con la fuliggine nera. I suoi capelli irsuti e spettinati le donavano un'aria selvaggia, rinforzata dalla luce di sfida che bruciava nel suo sguardo. Aveva in mano un'arma rudimentale dall'aspetto temibile: un palco di corna di cervo appuntite, affilate come lame di rasoio. Accucciata di fronte a Törk, si teneva pronta a saltare di nuovo. Lo Sciamano non gliene lasciò il tempo. Con una spallata, le gettò addosso il corpo senza vita del balestriere. Ella lo avrebbe potuto evitare facilmente se la roccia fosse stata più larga, ma fu costretta a ricevere l'enorme massa inerte e a liberarsene in un modo o nell'altro. A Törk non occorre altro per fare di nuovo ricorso alle sue risorse magiche. Afferrando una nuova gemma in ciascuna mano, le sbattè una contro l'altra pronunciando una parola magica. Ai suoi piedi, la roccia si spaccò ed una moltitudine di scaglie di pietra schizzarono in aria. La guerriera Druna si gettò su di lui nel momento stesso in cui terminò il suo incantesimo. Prima che riuscisse ad afferrarlo, i frammenti di pietra si misero a roteare sempre più veloci attorno allo Sciamano.

Colpita da ogni parte, le sue carni nude dilaniate da centinaia di minuscoli tagli, perse l'equilibrio e cadde nel vuoto.

Törk mise immediatamente fine al suo sortilegio per valutare la situazione. Altre guerriere erano comparse sui rami, sopra gli Orchi... Facevano piovere su di essi i loro giavelotti mentre altre erano scese a terra per combattere corpo a corpo.

Molti Orchi erano stati feriti, ma nessuno gravemente da quel che lo Sciamano poteva vedere. Si rese improvvisamente conto di un'altra minaccia. Una potente magia del nemico era all'opera, una magia contro la quale non poteva nulla, poiché le sue origini erano assai differenti da quella praticata dagli Orchi.

Il guerriero Sciacallo che era stato lievemente ferito da un Uomo-Cane si mise improvvisamente ad urlare. Le piccole ferite causate dal graffio si aprirono sempre più, strappando la pelle su tutta la superficie del suo corpo. La scena fu orribile a vedersi, eppure i guerrieri Druni assistettero allo spettacolo con una luce di concupiscenza famelica nello sguardo. Ben presto, lo sfortunato fu solo un ammasso di carne viva e Kal Shadar stesso decise di mettere fine alle sue sofferenze.

Törk doveva agire in fretta. Non era sicuramente dotato dello stesso talento del mago avversario, ma era un Orco,

I Boschi Neri





ed un Orco sa sempre mettere a frutto le qualità di cui i suoi creatori lo hanno dotato. Törk saltò giù dalla sua roccia. Entrambe le mani al suolo, non si alzò immediatamente. Concentrato sulle linee di forza che percorrono la terra, attinse alle energie magiche originarie per infondere nuovo potere alle sue gemme. Poi, sempre accosciato, si concentrò sulla fonte della magia all'opera presso il nemico. Non la vedeva ancora, ma adesso sapeva con precisione dove essa si trovava. Strinse due gemme nel pugno, così forte che le sue giunture impallidirono e sentì poco a poco lo spirito dell'animale insinuarsi in lui. Percepiva ciascuno dei suoi muscoli gonfiarsi di nuova forza mentre un'intensa collera nasceva in lui. Al culmine di questo rito scattò in piedi come un posseduto e si mise a correre lanciando un muggito rauco. Ignorando i rami ed i cespugli, spazzò ogni cosa sul suo cammino. Il suo spirito era interamente diretto verso il suo bersaglio e quello gli apparve all'improvviso. L'uomo, vestito di una tunica e di pellicce macchiate da croste di sangue, esalava un'aura di morte e di rancore. Malgrado il forte rumore prodotto dalla carica di Törk, lo sciamano Druno, concentrato sul suo incantesimo, non si accorse del pericolo se non quando era troppo tardi. I suoi occhi si spalancarono per lo stupore quando vide la creatura che si lanciava dritta su di lui. La pelle di rinoceronte di Törk gli dava un aspetto terrificante mentre caricava col corno in avanti. L'impatto fu terribile e, anche se le spesse pelli gli impedirono di essere infilzato, fu ugualmente scagliato contro una roccia vicina con estrema violenza. Ci volle qualche istante perché i due maghi si riprendessero dall'impatto, ma, malgrado le ossa fratturate, lo spirito dello Sciamano Druno restava all'erta. Sempre a terra, bisbigliava già un'imprecazione mentre eseguiva dei gesti cabalistici. Törk avanzò dritto verso di lui, deciso a farlo tacere, ma s'irrigidì di colpo, in preda ad un dolore intollerabile. Gli sembrava che la sua carne si stesse strappando sotto la pelle, e che tutte le sue ossa si spaccassero. Con un sorriso malvagio sulle labbra, il Druno proseguì il suo incantamento, divertito della sofferenza della sua vittima. Ma la forza di un Orco non conosce limiti, soprattutto la forza di resistere alla sofferenza. Dominando il dolore, Törk avanzò fino al masso e vi infilò le mani sotto. Facendo appello a tutte le sue energie, riuscì a pronunciare un ultimo sortilegio. Le sue mani furono circondate da un'aura magica e, con uno sforzo sovranaturale, Törk strappò dalla roccia un enorme frammento di pietra. Senza nemmeno piegarsi sotto tale fardello, si voltò infine verso il Druno.

Il sorriso di questi scomparve improvvisamente, ma non ebbe il tempo di gridare quando la roccia gli fracassò il petto.

La magia degli Orchi è primitiva e senza sotterfugi, ma anche terribilmente efficace!

introduzione

INCANTATION introduce le norme che regolano la Magia in **CONFRONTATION**. Queste regole vi permetteranno di utilizzare i servizi di potenti Maghi per spalleggiare i vostri combattenti in battaglia.

Le regole d'**INCANTATION** sono perfettamente compatibili con quelle di **CONFRONTATION** e vi apriranno numerose possibilità tattiche.

Che gli Elementi siano con voi!

le carte degli incantesimi

Le miniature d'**INCANTATION** dispongono di numerosi tipi di carte. Come per **CONFRONTATION**, le loro caratteristiche e le loro Abilità sono descritte sulle carte di Riferimento. Le altre carte sono quelle degli incantesimi. Se uno di questi combattenti possiede uno o più oggetti magici che gli sono riservati, ognuno di questi è descritto su una carta speciale. Tutti i combattenti che dispongono della caratteristica Potere sono chiamati Maghi.

descrizione delle caratteristiche della magia

Il **MANA**: ogni magia necessita di una certa quantità di energia per essere lanciata. Quest'energia proviene dalle gemme di Mana. Il numero e il tipo di gemme necessarie ad ogni magia appaiono sulla carta. Un Mago dispone, all'inizio della partita, di un numero di gemme pari alla sua caratteristica di Potere. La riserva di Mana può contenere gemme di tutti gli elementi che il Mago padroneggia. Un Mago non può utilizzare delle gemme provenienti da un Elemento che non padroneggia.

Le **VIE della MAGIA**: la magia non è universale, ogni popolo d'Aarklash la concepisce e la utilizza in modo differente. Queste divergenze sono tali che ogni popolo considera la sua filosofia degli arcani come una Via della Magia, compresa ed utilizzata solo da lui. Le Vie della Magia sono descritte nella parte dedicata ai Maghi.

DIFFICOLTA': la Difficoltà rappresenta il cerimoniale più o meno elaborato che il Mago deve effettuare per lanciare il sortilegio. Durante l'Incantation, il Mago deve uguagliare o superare questa difficoltà con un test di Potere, cioè sommando il risultato di un D6 con la propria caratteristica di Potere. A volte la Difficoltà varia secondo diversi fattori menzionati nella descrizione del sortilegio. Certe magie hanno una difficoltà libera. In questo caso, è

il Mago che sceglie la Difficoltà del sortilegio prima di lanciarlo.

PORTATA: la Portata indica la distanza massima che può separare il mago dal suo bersaglio. È espressa in centimetri e deve essere misurata partendo dalla metà anteriore della basetta del Mago. Certi incantesimi hanno una Portata ridotta al solo Mago, oppure ad un combattente che si trova in contatto di basetta con lui. Altri hanno una portata illimitata.

A meno che non sia indicato diversamente sulla carta dell'incantesimo, un Mago può lanciare una magia la cui portata è " Contatto " su se stesso.

AREA d'EFFETTO: un sortilegio agisce su una superficie ben precisa. Questa è la sua Area d'effetto. Può estendersi ad un solo combattente, ad una zona precisa o a tutto il campo di battaglia.

DURATA: ogni sortilegio resta attivo per un tempo ben preciso. Se alcuni hanno una durata molto corta come quelli dagli effetti devastanti, altri mettono più tempo a scomparire ed emanano la loro energia in continuazione.

FREQUENZA: alcune Incantation possono essere molto semplici, ma molto lunghe. Altre magie sono state create per essere lanciate rapidamente, nel bel mezzo dell'infuriare della battaglia. La Frequenza indica il numero delle volte che un incantesimo può essere lanciato in un solo turno. Alcune magie veramente potenti e complesse possono essere lanciate una sola volta per partita. La Frequenza non è legata al livello del Mago.

DESCRIZIONE: gli effetti di un sortilegio sono la maggior parte delle volte spettacolari. La descrizione raggruppa tutte le indicazioni che lo riguardano. In egual modo descrive le esatte conseguenze che ha sul gioco.

SPECIALE: certi incantesimi sono un segreto esclusivo di una casta di Maghi o d'un Mago in particolare. Altri necessitano d'ingredienti particolari per essere lanciati. In questo caso, le regole specifiche hanno la priorità su quelle generali.

POTENZA dell'INCANTESIMO: Ogni incantesimo possiede una Potenza Magica. Un Mago non può padroneggiare più di una certa quantità di Potenza Magica. Può scegliere numerose magie con una bassa Potenza magica o una sola con una Potenza molto alta.

Il Mago dispone di una Potenza magica Massimale pari a due volte la sua caratteristica di Potere. La somma di tutte le Potenze magiche degli incantesimi scelti non deve superare questo valore.

PUNTI ARMATA/P.A.: Come le truppe, gli incantesimi e gli artefatti hanno un valore in P.A. questo si aggiunge al valore del Mago. Il Mago può scegliere di utilizzare solamente una parte degli incantesimi e degli oggetti magici ai quali ha normalmente accesso, o di sceglierne altri al posto di quelli dei quali è fornito.

g l i e l e m e n t i

Tutta la vita su Aarklash è regolata dagli Elementi. Le fluttuazioni e gli equilibri che li legano influenzano il comportamento degli esseri viventi. Allo stesso modo, governano le manifestazioni magiche.

Gli elementi sono sei. Distinguiamo quattro Elementi primordiali: l'Acqua, l'Aria la Terra ed il Fuoco. Perfettamente neutrali, sono presenti in natura su Aarklash; le loro manifestazioni sono visibili quotidianamente. Gli altri due Elementi vengono chiamati Principi: essi sono la Luce e le Tenebre. Influenzano in modo sottile gli altri Elementi.

Gli elementi primordiali sono intimamente legati ad ogni azione o manifestazione nel mondo materiale. Tutti si respingono o si attirano. Ma nessuno ha, o deve poter

esserli di questi strani domini per ottenerne. Le gemme di Mana sono la forma cristallizzata di ogni Elemento. Il loro potenziale è enorme, a condizione di lasciar loro il tempo di ricaricare quest'energia primordiale.

Le gemme che circolano su Aarklash sono oggetto di molti scambi tra i popoli.

L'Incantation è il processo di canalizzazione della Magia; il Mana è la materia prima che permetterà la materializzazione degli effetti del sortilegio. Come dicono i Maghi, l'Essenza precede la Forma.

Ogni Elemento è simboleggiato sulle carte da una gemma di Mana.

La Luce, pura e misteriosa, si oppone solamente alle Tenebre. Le Tenebre, a causa della loro natura corruttrice, sono opposte a tutti gli altri Elementi, comprese loro stesse, e tutti gli altri elementi le sono opposti.

Il tipo ed il numero di gemme di Mana, richieste per l'incantesimo, sono descritte sulla carta del sortilegio. Un Mago non può lanciare che sortilegi che utilizzino il o gli Elementi che egli domina.

Allo stesso modo, se un sortilegio non appartiene ad una delle Vie di Magia del Mago, quest'ultimo non potrà lanciare il sortilegio.



L'**Acqua**, è inafferrabile, imprevedibile e spesso eccessiva.
Si oppone al **Fuoco**, distruttore, insaziabile, ma purificatore.



La **Terra**, principio di fertilità, è inalterabile e tuttavia malleabile.
Si oppone all'**Aria**, rapida ed intangibile.



La **Luce**, simbolo d'armonia e di purezza, è benevola, ma austera.
Si oppone alle **Tenebre**, subdola, pernicioso, ma molto attraente.



avere, la supremazia su tutti gli altri. Se questo accadesse, le conseguenze sarebbero tremende ed irreversibili. Questo perché ogni elemento ha il suo contrario, un Elemento diametralmente opposto, con il quale è in conflitto permanente. Queste opposizioni Elementali garantiscono l'equilibrio della Creazione.

Le gemme di Mana che si trovano su Aarklash provengono dai Reami Elementali. I Maghi concludono patti con gli


In certi casi, un incantesimo non richiede alcun Elemento in particolare. La gemma sarà allora rimpiazzata da un simbolo di neutralità. Se tale sortilegio necessita di più gemme per essere lanciato, il Mago potrà liberamente combinare gemme di diversi Elementi per farlo.

magia e maghi

Allo stesso tempo temuti e rispettati, i Maghi sono esseri a sé stanti. Alcuni sono ricercati per i loro poteri benefici. Altri hanno esteso il loro dominio grazie a terribili poteri d'asservimento. La ragione per cui la maggior parte di loro ripugna o disdegna l'uso della forza bruta è misteriosa: i loro incantesimi in combattimento risultano solo più temibili.

I Maghi sono spesso personaggi. I Personaggi si distinguono dagli altri combattenti perché hanno un nome proprio: per conoscere le regole speciali che si applicano ai Personaggi, fate riferimento alle regole di CONFRONTATION.

Una categoria di maghi chiamati Guerrieri-Maghi sono i soli che sanno legare gli arcani della Magia alla scienza del combattimento. Contrariamente ai Maghi "puri", la maggior parte dei Guerrieri-Maghi non sono Personaggi. Per conoscere le particolarità dei Guerrieri-Maghi, fate riferimento alla sezione Abilità, alla fine del libro.

Maghi e Guerrieri-Maghi hanno a disposizione una caratteristica supplementare – il Potere  che simboleggia il

dominio delle energie Elementali da parte del Mago. Esistono quattro livelli di Magia. Simboleggiano l'esperienza dei Maghi. Il primo livello è quello d'Iniziato, seguito immediatamente da quello d'Adepto, poi Maestro ed infine Virtuoso. Gli Iniziati hanno incentrato il loro sapere su un unico Elemento. Gli Adepti completano le loro conoscenze con lo studio di un secondo Elemento. Questa maestria conferisce loro possibilità che gli Elementi utilizzati separatamente non possono raggiungere.

La potenza e la conoscenza dei Maestri li elevano al vertice della gerarchia dei Maghi. Il loro controllo perfetto di tre Elementi permette loro di vedere al di là dell'apparenza del mondo materiale.

I Virtuosi sono esseri leggendari, di cui gli stessi Maestri parlano con rispetto. Solo i più saggi o i più folli sono in grado di vedere la vera estensione delle loro capacità.

I Maghi dominano sempre un Elemento: il Dominio Primario legato all'essenza del loro popolo. Alcuni elementi tuttavia sono loro proibiti. I Maghi sono incapaci di accedere agli arcani di questi Elementi. Ogni popolo segue una o più Vie di Magia. Le principali sono descritte qui di seguito, ma altre, anch'esse temibili, restano ancora da scoprire...

I più grandi Maghi d'Aarklash sono i **Maghi d'Alahan**. Essi studiano gli Elementi nella loro quintessenza più pura, a cominciare dalla Luce. La loro Magia è praticata seguendo Incantamenti e formule complesse: la Magia Ermetica. Per loro la Magia è più di un'arte, è una scienza a pieno diritto, che si pratica con precauzione... La portata dei loro poteri è spaventosa. Essi rifiutano le Tenebre, principio di corruzione e distruzione.

Dominio Primario: la Luce
Dominio Proibito: le Tenebre

La manipolazione della morte è all'origine dei rituali magici dei **Necromanti d'Achéron**. Questi ultimi sono gli unici ad aver sviluppato una tale padronanza delle Tenebre. La loro Via di Magia, la Necromanzia, consiste nell'evocazione dei defunti, tanto in spirito quanto in corpo, ma anche nel dare alla Morte l'apparenza della Vita. Alcuni Necromanti hanno addirittura sfidato i guardiani della dimora dei morti e sono tornati al loro popolo. I macabri fantocci che formano le loro armate donano loro un potere inespugnabile, quello della vita al di là della morte. Essi rifuggono la Luce che li potrebbe distruggere e hanno difficoltà a dominare l'Acqua, troppo imprevedibile per i loro piani machiavellici.

Dominio Primario: le Tenebre
Domini Proibiti: la Luce e l'Acqua



Ritirati nelle loro antichissime città, gli **Elfi Cynwäll** vivono lontano dal mondo, misconosciuti dai popoli che li circondano. Essi allevano, sugli alti picchi dei Monti Behemoth, gli immensi Draghi delle Cime che servono loro da temibili cavalcature.

All'avvicinarsi del Rag'Narok, escono ormai sempre più spesso dalla loro reclusione e mettono anch'essi le loro pedine sulla scacchiera delle potenze d'Aarklash. Non c'è dubbio che il loro modo unico di utilizzare il Principio Luminoso sorprenderà più d'uno dei loro avversari.

Dominio Primario: la Luce
Dominio Proibito: le Tenebre

Sotto i Monti Aegis, i **Nani** dominano le energie della Terra. Utilizzando le correnti d'energia che attraversano la terra, gli Alchimisti possono attivare il potenziale delle diverse miscele di polveri e di altre soluzioni di sali metallici che utilizzano nelle loro Incantation. E' la Magia Tellurica. I più potenti Maghi Nani pretendono che la Magia non sia altro che un'estensione di loro stessi. Sotto questo enigma si nasconde uno dei più grandi segreti dei Nani.

Dominio Primario : la Terra
Dominio proibito : le Tenebre

Quel che i **Grifoni** chiamano il *Cuore di Merin* è la Via della Magia Teurgica. Per loro, la Magia non è l'incarnazione del sogno o la dominazione di poteri occulti invisibili agli occhi dei profani, ma un dono dell'unico dio, Merin: il dono della Creazione. I Predicatori, gli Inquisitori e i Cacciatori delle Tenebre vegliano sulla salvezza del loro popolo. Con il Fuoco e con il ferro, essi portano la parola del loro dio onnipotente, Merin.

Dominio Primario: il Fuoco
Dominio Proibito: le Tenebre

La Magia non fa parte delle preoccupazioni degli **Orchi**. Eppure, alcuni di loro sviluppano una forma di Magia Istitiva. Questa pratica utilizza le energie magiche selvatiche, alle quali gli Stregoni Orchi sono sensibili, per proiettare la loro forza in forme tanto diverse quanto brutali. Le gemme utilizzate dalla Magia Istitiva sono rappresentate sulla carta con il simbolo della neutralità. Questi manipolatori della magia intuitiva non possono fare appello alle Vie della Magia Elementale, ma utilizzano la Primagia. Siccome non distinguono la vera natura delle gemme che utilizzano, gli Stregoni Istitivi non possono Contrastare o Assorbire alcun sortilegio. La natura unica e tanto speciale della Magia Istitiva produce sortilegi che non possono essere né Contrastati, né Assorbiti.

Dominio Primario: nessuno
Dominio Proibito: nessuno

Lo scopo ultimo degli **Alchimisti di Dirz** li ha condotti alla ricerca del superuomo...

Quello che doveva divenire il futuro dell'umanità si è rivelato essere un male incurabile. La Tecnomanzia, la Via degli Alchimisti, utilizza le Tenebre per legare l'organico ed il minerale, l'animato e l'inanimato, con empî innesti. I Tecnomanti, maestri della trasformazione e dei Costrutti, creano sotto i loro Ziggurat gli eserciti innaturali che devono assicurare la vittoria all'Impero dello Scorpione. L'Aria, versatile e inafferrabile, è all'opposto del loro modo di pensare razionale e scientifico.

Dominio Primario: le Tenebre
Domini Proibito: la Luce e l'Aria

Dalla Foresta delle Tele s'innalzano a volte urla lunghe e laceranti...

Gli **Akkyshan** corrotti fino in fondo delle loro carni dai tenebrosi poteri che manipolano, servono gli oscuri disegni di Lilith, la Suprema Matriarca. Scaëlin, la prima Vedova Nera, porta in seno un flagello che si sta per espandere. Le sue figlie mettono a morte tutti i maschi che catturano in orge di sofferenza e di sangue.

Dominio Primario : le Tenebre
Domini Proibiti : la Luce, il Fuoco

Sotto la luce di Yllia, i **Wolfen** utilizzano la Via dei Mormorii. Mormorando senza tregua, la muta dirige la preda verso la sua cattura. Quando i mormorii diventano ululati, di solito è troppo tardi. Quando gli Sciamani Wolfen richiamano su di loro e sul loro territorio la benedizione di Yllia s'innalzano lamenti in segno di maledizione. Condotti dalla Luna nella notte, la Luce nelle Tenebre, i wolfen non sono influenzati né dalla Luce né dalle Tenebre.

Dominio Primario: l'Acqua
Domini Proibiti: i Principi

La Magia dell'Aria è adatta ai **Goblin**. Tortuoso ed imprevedibile quanto loro, quest'Elemento li guida sulla Via della Stregoneria.

Per mezzo di biecche pergamene, gli Sciamani Goblin sono in grado di asservire tutti gli Elementi. In effetti, la loro capacità d'adattamento è tale, che né la Luce né le Tenebre gli resistono. I concetti di Bene e Male importano loro talmente poco, che l'influenza di questi due elementi è naturalmente accettata come una bizzarra supplementare del loro fluttuante patrimonio genetico.

Dominio Primario: l'Aria
Dominio Proibito: nessuno

I **Nani di Mid-Nor** sono stati rinnegati dai Nani di Tir-Nä-Bor, sono relegati negli strati della terra dove affiora il magma. La loro Magia Ctonia è la Via che si oppone alla

Via Tellurica. I Littori si basano su componenti organici per risucchiare le energie della Terra. Solo le gemme delle Tenebre permettono di ottenere gli effetti desiderati. L'Aria corrotta e viziata che stagna nei loro sotterranei non permette loro di dominare quest'Elemento.

Dominio Primario: le Tenebre
Domini Proibiti: la Luce e l'Aria

Gli **Elfi Daïkinee** vivono in perfetta simbiosi con la natura circostante, circondati dalle Fate, creature dall'essenza elementale. Le Sentinelle Daïkinee sanno, grazie alla Magia Fatata, risvegliare l'anima protettrice della natura. Essi rifiutano con veemenza il Fuoco, distruttore delle foreste, e le Tenebre.

Dominio Primario: l'Acqua
Domini Proibiti: le Tenebre e il Fuoco

Sulle pianure d'Avagddu, i **Barbari Keltois** del clan dei **Sessair**, che vivono in stretto rapporto con la natura, seguono la Via dello Sciamanesimo. I loro Maghi non dominano realmente gli Elementi, prendono in prestito la loro energia per far fronte a tutte le necessità che devono affrontare nella loro vita nomade. Fabbricano dei Talismani, i Gesas, per ottenere questi favori.

Domini Primari: gli Elementi fondamentali
Domini Proibiti: i Principi

Trascinati dall'odio e dal rancore, i **Keltois** del clan dei **Druni** si sono ormai allontanati dalle credenze del proprio popolo. Ciononostante non hanno mai perduto il sapere degli antichi Sciamani del popolo di Kel. Ma la loro Magia è stata pervertita dagli oscuri poteri dei loro alleati demoniaci, i Fomori... Sotto la loro influenza, i Druni si sono rivolti alle Tenebre e si sono sottomessi ai riti più infami.

Dominio Primario: gli Elementi fondamentali
Dominio Proibito: la Luce

Privati del territorio e disprezzati dai loro fratelli **Wolfen**, i **Divoratori di Vile-Tis** errano attraverso Aarklash seminando dolore e devastazione al loro passaggio. E' con il sangue impuro dei loro nemici, e non con la chiarezza cristallina dell'onda, che gli Aruspici divinano i prossimi capricci della fatalità. E l'angoscinta sferragliare delle Catene degli Ululati chiama il nome della loro prossima vittima...

Dominio Primario: l'Acqua
Dominio Proibito: la Terra

Le **Vie Elementali** non sono delle vere e proprie Vie di Magia, ma un insieme di sortilegi comuni a tutte le Vie di un Elemento. Anche se la loro Incantation differisce da un popolo all'altro, gli effetti sono gli stessi.

Esiste una Via Elementale per ciascun Elemento. Per utilizzare un sortilegio di Magia Elementale, un Mago deve imperativamente dominare l'Elemento necessario alla sua Incantation.

La **Primagia** non è una Via di Magia vera e propria. Quest'aspetto ancestrale della Magia raccoglie tutti i sortilegi che agiscono direttamente sulle energie magiche. Questa Via è accessibile a tutti e i suoi incantesimi possono essere lanciati con qualsiasi tipo di gemma. Il numero di gemme necessarie all'Incantation di un sortilegio di Primagia è rappresentato da una gemma neutra.



le leggi della magia

Al momento di formare la loro armata, i giocatori scelgono quali magie attribuire ai differenti Maghi. Ogni Mago deve possedere i propri incantesimi.

NOTA BENE: i Maghi possono avere il numero d'incantesimi che desiderano, a patto di non superare la loro Potenza Magica massimale, cioè il loro punteggio di Potere moltiplicato per 2.

Durante una partita, due Maghi di una stessa armata non possono scambiarsi le loro carte degli incantesimi. Ognuno di loro deve possedere le proprie. Tuttavia, se entrambi ne hanno pagato il costo in P.A., due Maghi di una stessa armata possono essere equipaggiati con il medesimo incantesimo.

I sortilegi e gli oggetti magici possiedono un costo in P.A. che si va ad aggiungere a quello del Mago.

In caso d'eccezione a questa regola, le indicazioni della carta hanno la priorità sulla regola generale.

La fase di Magia è integrata a quella di Tiro.

I combattenti che desiderano lanciare un incantesimo o tirare potranno farlo durante questa fase, cominciando da quello con l'Iniziativa migliore. Se più miniature di uno stesso campo hanno la stessa Iniziativa, considerate i loro tiri e le loro Incantation come simultanee.

Nel caso in cui l'Iniziativa sia uguale tra miniature di campo avverso, agirà per primo quello la cui fazione ha vinto il tiro di Tattica. Fate riferimento al regolamento di CONFRONTATION per conoscere le meccaniche del Tiro di Tattica.

L'Incantation necessaria al lancio degli incantesimi richiede tutta la concentrazione del Mago. Nello stesso turno, è impossibile per un Mago lanciare una magia e tirare o realizzare una prodezza Atletica o correre o Caricare.

Gli incantesimi e gli oggetti magici che influenzano il Movimento non devono essere considerati in quest'ultimo punto. Neppure i Guerrieri-Maghi subiscono gli effetti di questa restrizione.

Per lanciare un incantesimo, il Mago deve vedere il suo bersaglio o essere in contatto di basetta con lui. Un combattente coinvolto in una Mischia può essere bersagliato da una magia non appena il Mago abbia una linea di vista, anche parziale su di lui.

la riserva di mana

L'Incantation è la messa in opera di un processo magico a volte molto complesso. È la potenza magica fornita dalle gemme che provoca l'effetto atteso da colui che lancia

l'incantesimo.

Il Mago attinge le gemme di cui ha bisogno per lanciare l'incantesimo dalla sua riserva di Mana.

La riserva è costituita da ogni Mago all'inizio della partita. Questa riserva contiene un numero di gemme pari al Potere del Mago. Se padroneggia più di un Elemento, può scegliere le gemme degli Elementi che desidera.

Durante i tentativi di recupero, è possibile che la quantità di Mana recuperato superi la quantità iniziale, in nessun caso il totale delle gemme della riserva di un Mago potrà superare il doppio della sua caratteristica di Potere.

I Maghi non possono in nessun caso scambiarsi il Mana.

lanciare un incantesimo

Ogni Mago, cominciando da quello con la migliore Iniziativa, può lanciare i suoi incantesimi uno per uno e nell'ordine che desidera. Per lanciare un incantesimo, un Mago deve utilizzare le gemme necessarie all'Incantation. Queste gemme sono rimosse dalla riserva di Mana. Il numero di sortilegi che il Mago può lanciare in un turno è determinato dal suo livello. Il livello del Mago non è legato alla Frequenza degli incantesimi che utilizza:

LIVELLO DEL MAGO	INCANTESIMI UTILIZZABILI PER TURNO
Iniziato	2
Adepto	3
Maestro	4
Virtuoso	5

Esempio: Melkion il Fiammeggiante, Predicatore del Grifone, è un Adepto. Durante una fase di Magia, può utilizzare tre differenti incantesimi. Il numero d'Incantation per ognuno dei tre incantesimi è limitata dalla loro Frequenza e dalla riserva di Mana di cui Melkion dispone.

Un Mago non può possedere più volte lo stesso incantesimo, per aumentare il numero di volte che questo può essere lanciato durante uno stesso turno.

Quando si trova in Corpo a Corpo un Mago può lanciare gli incantesimi senza nessuna penalità.

l'incantation

Il Mago lancia un D6 e aggiunge il risultato del dado alla sua caratteristica di Potere. Se il totale è superiore o uguale alla difficoltà del sortilegio, l'Incantation è un successo. Altrimenti è un fallimento. Questo tiro di Potere si chiama Tiro d'Incantation. Come qualunque altro test di caratteristica, un risultato di 1, naturale o dopo aver applicato dei modificatori, è considerato come un fallimento

automatico, anche dopo aver ottenuto e rilanciato un 6. Certi sortilegi che non hanno una Difficoltà imposta sono detti a Difficoltà libera. Sta al Mago fissare la Difficoltà, nello stesso modo di un Tiro d'Attacco.

NOTA BENE: durante un Tiro di Potere, un risultato naturale di 6 può essere rilanciato. Un risultato di 1 è sempre considerato come un fallimento, anche se viene ottenuto dopo aver rilanciato un 6.

i tipi d'incantation

Fare ricorso alla potenza della Magia nel furore della battaglia è molto più difficile che farlo nel laboratorio di un Mago. Durante una partita a Confrontation, il Tiro d'Incantation può essere soggetto ad alcuni modificatori:

INCANTATION RAPIDA

Un Mago può tentare di realizzare questo tipo d'Incantation per cambiare il corso di una battaglia.

Questa tecnica è pericolosa e difficile. Il Mago guadagna 2 punti d'Iniziativa durante la fase di Magia. Quest'aumento di rapidità fa sì che la Difficoltà di tutti i suoi incantesimi cresca di 1 punto fino al termine del turno.

Nello stesso turno, un Mago non può accumulare più volte i vantaggi di un'Incantation Rapida. Essa va dichiarata in qualunque momento durante la fase di Magia, e non può essere annullata.

INCANTATION PROLUNGATA

Il Mago estrae l'essenza delle sue gemme, per aumentare le proprie possibilità di riuscita. Un'Incantation Prolungata deve essere dichiarata nel momento in cui il Mago lancia i suoi incantesimi. Egli perde 2 punti in Iniziativa durante la fase di Magia. La difficoltà dei sortilegi lanciati durante questa fase è ridotta di 1 punto. Nello stesso turno, un Mago non può accumulare più volte i vantaggi di un'Incantation Prolungata. Una volta dichiarata un'Incantation Prolungata non può più essere annullata.

I modificatori legati a questi due tipi d'Incantation durano fino al termine della fase di Magia in corso, e cessano d'aver effetto all'inizio della fase di Corpo a Corpo successiva.

APPLICARE GLI EFFETTI DI UNA INCANTATION RIUSCITA

Il bersaglio deve trovarsi a portata dell'incantesimo. Quest'ultimo può essere lanciato sullo stesso bersaglio non più di una volta per turno, sia che l'Incantation riesca sia che fallisca. Se la magia colpisce un bersaglio coinvolto in una mischia, non è necessario fare nessun

tiro per decidere chi è colpito. Lo spirito è più preciso della mano!

Gli effetti di un'Incantation riuscita si applicano immediatamente. Se la Resistenza di un combattente scende sotto 0 per effetto di una magia, consideratelo UCCISO e ritiratelo dal campo di battaglia. Nel corso di una fase di Magia, un Mago può scegliere di non lanciare sortilegi.

MIGLIORARE LA PROPRIA MAESTRIA

Per aumentare le proprie possibilità di riuscita, un Mago può spendere delle gemme supplementari. In questo modo, ottiene un dado aggiuntivo per ogni gemma spesa.

I risultati dei dadi non si sommano, solo il migliore è considerato il tiro d'Incantation. Al momento di lanciare il sortilegio, il Mago determina il numero di gemme aggiuntive spese per aumentare le sue chances di riuscita.

Alcuni sortilegi permettono d'investire delle gemme supplementari durante o dopo il Tiro d'Incantation, per modificare i loro effetti. Le conseguenze di questa miglioria sono specificate sulla carta della magia.

LA CONTROMAGIA

Quando un sortilegio è lanciato con successo, un Mago nemico può tentare di annullarne gli effetti. Per operare una Contromagia, il Mago che tenta quest'azione deve possedere una linea di vista verso il Mago che effettua l'Incantation.

NOTA BENE : l'arco di vista di una miniatura è di 180° davanti a lei.

Inoltre, il Mago deve trovarsi entro la portata effettiva dell'incantesimo. Questo significa che, nel caso di un incantesimo con Portata "Contatto", deve trovarsi in contatto di basetta del Mago che lancia l'incantesimo. Nel caso di un incantesimo a Portata variabile, è necessario tenere conto della Portata effettivamente scelta per quest'Incantation.

Un Mago implicato in un Corpo a



Corpo può in ogni caso procedere ad una Contromagia.

Esistono due metodi, l'Assorbimento o il Contrasto :

Assorbire un incantesimo

Il primo metodo, l'Assorbimento, consiste nello spendere lo stesso numero di gemme opposte a quelle utilizzate dall'avversario per l'Incantation del sortilegio. Nel caso di un incantesimo di Primagia, le gemme necessarie all'Assorbimento sono le gemme opposte a quelle effettivamente utilizzate dal Mago avversario durante la sua Incantation.

Assorbire un incantesimo, non richiede nessun tiro, la cancellazione è automatica. La Tabella delle Opposizioni Elementali indica quale tipo di gemme può annullarne un altro durante l'Assorbimento di una magia.

Contrastare un incantesimo

Il Contrasto serve a soffocare le energie magiche al momento dell'Incantation. Il Mago deve dominare la potenza sviluppata dalle gemme del suo avversario. Spegnerà una sola gemma di qualunque Elemento e tenterà un Tiro d'Incantation. Il risultato del Contrasto deve essere uguale o superiore a quello ottenuto dal lanciatore dell'incantesimo, e non alla Difficoltà del sortilegio. Se il test è un successo, gli effetti della magia sono annullati.

Immediatamente dopo la sua Incantation, si può tentare di Contrastare una magia, ma solo una volta anche se più Maghi sono in grado di farlo. Una volta che un tentativo di Contrasto è dichiarato, la gemma è spesa.

recuperare il mana

Quando utilizza le sue gemme, il Mago consuma una parte della sua energia. Deve allora cercare di ricostituire la propria riserva invocando la potenza dell'Elemento. Alla fine del turno di gioco ogni miniatura che possiede del Potere effettua un Tiro di Recupero. Non c'è difficoltà per questo tiro, bisogna ottenere il miglior risultato possibile. Un risultato di 1, naturale o dopo aver

applicato dei modificatori, è sempre considerato come un fallimento automatico anche dopo aver ottenuto e rilanciato un 6.

Tutti i Maghi lanciano un D6 e aggiungono il loro Potere al risultato del dado e sottraggono a questo totale il numero di gemme che gli resta in riserva. La Tabella di Recupero indica il numero di gemme che si aggiungono alla sua riserva di Mana. Dopo il tiro di Recupero si sceglie a quale Elemento appartengono le gemme. Un Mago può solo recuperare gemme appartenenti all'Elemento che padroneggia.

Il numero delle gemme nella riserva non può essere superiore al doppio del punteggio di Potere del Mago.

CASI PARTICOLARI

Un Mago ingaggiato in Corpo a Corpo non può concentrarsi con la stessa intensità. Per questo motivo durante il Tiro di Recupero sottrae il doppio del numero di gemme presente nella riserva.

I Guerrieri-Maghi non seguono questa regola, recuperano le loro gemme in modo normale anche se sono coinvolti in un Corpo a Corpo.

I maghi che seguono le vie della Necromanzia e dell'Ermetismo, non subiscono le penalità per il recupero delle gemme quando sono coinvolti in un Corpo a Corpo. Per gli Orchi un risultato di 1 sul dado durante il Tiro di Recupero non è un fallimento.

la trance

La Trance è uno stato di concentrazione estrema in cui lo spirito del mago si stacca dal suo corpo e viaggia nei Reami Elementali. Si dichiara durante la fase di Movimento, nel momento in cui è attivata la carta di Riferimento del Mago. Se il Mago non effettua nessun Movimento, Tiro, Incantation, non è coinvolto in un Corpo a Corpo, non è stato vittima di un Tiro per Ferire e non è sotto l'influenza della Paura, al termine del turno potrà beneficiare degli effetti della Trance. Una volta che una Trance è stata dichiarata, non può essere annullata, salvo nel caso in cui il Mago sia coinvolto in un Corpo a Corpo oppure subisca un Tiro per Ferire. La Trance permette d'ignorare il numero di gemme già presenti nella riserva durante il Tiro di Recupero.

gli esseri elementali

Elementali e Famigli sono delle creature originarie dei Reami Elementali vicini alla realtà d'Aarklash. Tutti i Maghi di questo mondo traggono la loro potenza da questi universi paralleli e alcuni di loro sono capaci di entrare in contatto con gli esseri che li popolano. I Maghi più potenti, o più persuasivi, a volte riescono a stringere un patto

temporaneo o addirittura ad asservire uno o più esseri Elementali. Qualunque sia la loro natura e potenza, l'aiuto di queste creature spesso si rivela una carta vincente.

Famigli ed Elementali non appartengono a nessun popolo ed a nessuna Via d'Alleanza particolare; durante la scelta dei combattenti non devono essere conteggiati nella percentuale d'Alleati. In ogni caso, non è possibile utilizzare il valore di disciplina di un Elementale o di un Famiglio durante un Tiro d'Inizio o di un Tiro di Tattica.

GLI ELEMENTALI

Gli Elementali sono considerati tra le creature più potenti dei Reami Elementali. Sono dei temibili combattenti capaci da soli di mutare il corso di una battaglia. Ma, giungono nel piano d'Aarklash solo se costretti. La disgrazia colpisce il Mago presuntuoso che non saprà mantenere il controllo sulla creatura evocata, perché in un attimo quest'ultima si rivolterà contro di lui.

Esistono due modi per ottenere i servizi di un Elementale. Quest'ultimo può essere evocato prima della battaglia, il rituale d'asservimento è lungo, ma il legame che s'instaura tra la creatura e la volontà del suo evocatore, è più saldo e non c'è rischio che essa si rivolti contro il proprio campo.

Un Elementale può essere evocato nel bel mezzo della battaglia, durante la partita. In questo caso, le sue reazioni sono imprevedibili e solo un Mago di gran talento dovrebbe correre un tale rischio.

Le regole precise che regolano l'asservimento di un Elementale sono descritte sulle carte di Riferimento fornite con lui. Tuttavia conviene dare le seguenti precisazioni. Un risultato di 1 o meno, naturale o dopo aver applicato i modificatori, è considerato come un fallimento durante l'evocazione di un Elementale. In questo caso, un Elementale non appare neppure sul campo di battaglia.

Un Elementale può essere evocato direttamente in contatto di un avversario, questo deve essere trattato come un movimento d'Ingaggio e non come una Carica.

Un Elementale può effettuare una Proiezione Elementale nel turno in cui è stato evocato. Se la sua caratteristica d'Iniziativa è superiore a quella del Mago che l'ha evocato, effettua la sua Proiezione Elementale nel momento in cui entra in gioco.

I FAMIGLI

I Famigli sono degli esseri meno pericolosi e infinitamente meno potenti, fisicamente parlando, degli Elementali. Tuttavia la loro presenza al fianco di un Mago, conferisce a quest'ultimo, numerosi vantaggi.











Sono più maligni degli Elementali e non si lasciano dominare facilmente. Il rituale destinato ad assicurarsi i servizi di un Famiglio richiede una gran concentrazione, per que-

sto non è possibile evocare queste creature nel mezzo della battaglia.




Le regole precise che riguardano i Famigli sono descritte nelle carte di Riferimento fornite con loro. Tuttavia conviene dare qualche precisazione.


Quando un Famiglio deve subire un Tiro per Ferire, non può in nessun caso essere sacrificato per mezzo dell'Abilità Devoto prima che il Tiro per Ferire sia effettuato e che i suoi effetti siano applicati.

esempio di gioco

Méliador il Celestiale, accompagnato dai suoi due famigli Shanis e Urio, è attaccato da un'orda di Non-Morti guidati dalla Gorgone. Méliador il Celestiale è un Adepto del Leone. Padroneggia la Luce e l'Aria. Il suo Potere è 7, la sua Potenza Massimale è perciò 14. Il giocatore Leone l'ha dotato dei seguenti incantesimi: Esorcismo  4, Vento Trasportatore  4 e Tempesta di Luce  0. Il Mago comincia con tre gemme d'Aria  e 4 di Luce . La Gorgone è un Adepto d'Achéron. Padroneggia le Tenebre ed il Fuoco. Il suo Potere è 6, la sua potenza massimale è 12. Il giocatore d'Achéron ha scelto per la Gorgone i seguenti sortilegi: Freccie d'Ecate  4, l'Evocazione degli Angeli Maligni  4 e il Torpore Eterno  0. La Necromante comincia con 5 gemme di Tenebre  e 1 di Fuoco .

Primo turno


L'iniziativa  di Méliador è 6. Agirà quindi prima della Gorgone che ha Iniziativa 4. Méliador tenta di lanciare il suo più tremendo incantesimo: la Tempesta di Luce. L'incantesimo richiede 4 gemme di Luce  e 3 d'Aria . Il Mago sta

quindi per vuotare la sua intera riserva di Mana e non avrà gemme supplementari per tentare di migliorare la sua maestria. Effettua dunque un Tiro di Potere  con difficoltà 11, quella dell'incantesimo. Ottiene 5 sul D6 che, aggiunto al suo Potere di 7 fa 12. Méliador ha dunque avuto successo. L'aria si carica d'elettricità, mentre lampi sovranaturali squarciano il cielo. La riserva di Méliador è stata vuotata, lasciandolo vulnerabile...

La Gorgone sa, adesso, che il suo avversario non ha più gemme nella propria riserva. Non potrà quindi effettuare Contromagie. Ella decide di evocare un Angelo Maligno per tormentare Méliador. L'incantesimo richiede quattro gemme di Tenebre ed ha una difficoltà di 8. Contrariamente al suo avversario, la Gorgone si mantiene prudente e sceglie di usare una Gemma di Tenebre in più per migliorare la sua maestria. Tira quindi due D6. 1 e 3! Senza l'uso di questa gemma supplementare, l'Evocazione dell'Angelo Maligno sarebbe indubbiamente fallita e le Gemme di Tenebre sarebbero state sprecate inutilmente. Sorgendo da una sfera di Tenebre, un Angelo Maligno dispiega le sue lunghe ali scarnificate e si prepara al combattimento.

Alla fine del turno, Méliador effettua il suo Tiro di Recupero del Mana. Tira un D6 ed ottiene 2. Somma il suo Potere per un totale di 9 e non vi sottrae nulla, perché non ha più gemme nella sua riserva. Essendo Adepto, riguadagna quindi 5 gemme. Sceglie 4 Gemme di Luce e 1 d'Aria. Anche la Gorgone effettua il suo Tiro di Recupero. Il suo D6 mostra un risultato di 5, per un totale di 11 una volta sommato il suo punteggio di Potere. Siccome possiede 1 gemma di Fuoco nella sua riserva, sottrae 1 al risultato. Il totale è quindi 10. Anch'essa riguadagna 5 gemme e sceglie 2 gemme di Fuoco e 3 di Tenebre.

Secondo turno

L'Angelo Maligno vola in direzione di Méliador, pronto a sacrificarsi per la causa delle Tenebre. Méliador, che non desidera misurarsi fisicamente con il Non-Morto, sceglie una soluzione definitiva : l'Esorcismo. La difficoltà dell'incantesimo è uguale alla Paura  del suo nemico + 6, cioè $6 + 6 = 12$. Méliador utilizza tre gemme di Luce, più una per aumentare le sue probabilità di riuscita. Il risultato di entrambi i dadi indica 6. L'Angelo Maligno è disperso con una luce accecante. La perfida Gorgone, da parte sua, continua a voler distrarre il suo avversario e ad esaurirne la riserva di gemme. Facendo appello alla potenza infernale, invoca il potere delle Freccie d'Ecaté, senza usare gemme supplementari. Il totale del suo Potere e del D6 indica un 11: una salva di proiettili fiammeggianti si dirige verso Méliador. Il Mago tenta di Contrastare l'incantesimo. Usa una delle sue gemme d'Aria ed effettua un semplice Tiro di Potere : 12 ! Con gesto preciso, disegna

davanti a sé un ideogramma, arrestando i dardi stridenti un attimo prima che questi lo raggiungano. Al momento del Tiro di Recupero del Mana, Méliador ottiene 2 gemme di Luce e 1 d'Aria. La Gorgone da parte sua guadagna 5 gemme di Tenebre.

Terzo turno

Méliador intuisce che la Gorgone tenterà di colpirlo con Torpore Eterno . Vuole sottrarsi allo sguardo della creatura. Ma prima, tenterà di scatenare il furore della Luce. Méliador spende due gemme di Luce perché un lampo colpisca la Gorgone...Non volendo rischiare una Ferita, la creatura usa immediatamente due gemme di Tenebre per assorbire automaticamente l'incantesimo. Una nube d'oscurità risucchia il lampo della Luce... Le forze si oppongono e poi si annullano senza un suono. Méliador agisce prima della Gorgone. Utilizza il suo Gioco dei Prismi Cristallini, un artefatto di sua invenzione, per invocare il Vento Trasportatore. La strategia della Gorgone non ha portato i suoi frutti, l'Adepto del Leone non incrocerà il suo sguardo mortale in questo turno.

La Necromante utilizza le sue 8 gemme delle Tenebre per l'Evocazione di due Angeli Maligni. Una coppia di sagome alate sorgono da un portale.

I due avversari si scrutano per valutarsi. La lotta è appena cominciata... Un nuovo turno ha inizio nella Confrontation.

Sul campo di battaglia, le energie magiche turbinano attorno ai due maghi, come tornadi silenziosi ed immateriali. Nella mano della Gorgone, le gemme nere irradiano una luce malsana. E lo sguardo avido della Necromante è un presagio di sofferenza. Méliador conosce fin troppo bene quello sguardo, e sa ormai che deve vincere o morire...

TABELLA D'OPPOSIZIONE DEGLI ELEMENTI

DOMINIO ELEMENTALE

DOMINIO OPPOSTO

Luce	Tenebre
Aria	Terra e Tenebre
Acqua	Fuoco e Tenebre
Fuoco	Acqua e Tenebre
Terra	Aria e Tenebre
Tenebre	Tutti, Tenebre comprese
Istintiva	Nessuno

Per Assorbire un incantesimo costituito da una gemma di Fuoco e una d'Aria, esistono quattro possibilità:

- Spendere una gemma di Terra e una d'Acqua.
- Spendere una gemma di Terra e una di Tenebre.
- Spendere una gemma di Tenebre e una d'Acqua.
- Spendere due gemme di Tenebre.

TABELLA DI RECUPERO

RISULTATO	INIZIATO	ADEPTO	MAESTRO	VIRTUOSO
Fallimento	0	0	0	0
0 o -	1	1	2	3
da 1 a 5	2	3	4	5
da 6 a 10	4	5	6	7
da 11 a 15	6	7	8	9
da 16 a 20	8	9	10	11
21 o +	10	11	12	13







DIVINATION



Durante lo scontro, nel quale la Magia Istintiva di Törk aveva avuto ragione dei malefici dello Sciamano Druno, Kal Shadar e i suoi non avevano più subito il minimo attacco. Alla morte del loro capo, i Druni s'erano dispersi per non ricomparire più. Da quel momento, il piccolo gruppo seguiva le tracce lasciate dai rapitori di Shaka Umruk, ma si sentivano presi al laccio, condannati ad andare avanti. Sapevano di essere sorvegliati continuamente e le tracce che seguivano erano troppo evidenti. Ma non avevano alcuna scelta.

Dopo due giorni di marcia, arrivarono ai piedi di una collina che s'innalzava nel bel mezzo della foresta. Questo luogo era, senza alcun dubbio, un luogo sacro per i Druni. Le centinaia di aste di legno sormontate da teste mummificate che s'innalzavano là, non lasciavano alcun dubbio sulla questione. I fianchi della collina erano costellati di numerose grotte naturali. La pista che gli Orchi seguivano portava ad una di esse.

La sua entrata non era sorvegliata e delle torce disposte ad intervalli regolari illuminavano il budello che sprofondava sottoterra.

Kal Shadar grugnì.

"Cosa facciamo ora? Entriamo qui o ci ammazziamo da soli? Sanno dove siamo, ci seguono da giorni e se non ci hanno ancora uccisi è perché sanno che ci butteremo dritti dritti nella loro trappola!"

"Smettila di mugugnare. Sì, entreremo da qui, ma non seguiremo il cammino che hanno previsto per noi."

Kal Shadar voleva replicare, opporsi ancora allo sciamano, ma dentro di sé sapeva di potersi fidare di lui. Quindi tacque. Törk penetrò da solo nella grotta e ne uscì qualche minuto più tardi...

"Va bene, potete venire, ci sorvegliano sempre ma non ci sono pericoli per il momento."

Il piccolo gruppo si mise allora al suo seguito, ma percorsero solo poche decine di metri. Con un gesto, Törk ordinò di fermarsi. Poi mise le mani sulla parete fredda e umida della grotta. Poco a poco, questa si sgretolò e cadde in polvere. Törk proseguì in quel modo, fino a che non ottenne un'altra galleria, parallela alla prima. Poi ripeté l'operazione, confondendo così le piste.

Kal Shadar riconobbe che l'inganno poteva funzionare, ma fece lo stesso un'obiezione.

"Va bene, può darsi che esista la possibilità che non sappiamo più dove ci troviamo ora, ma non lo sappiamo più neppure noi e tantomeno sappiamo dove andiamo."

"Noi, effettivamente, non lo sappiamo." Ammise lo Sciamano. "Ma Shaka Umruk, sì."

Lo sguardo di Kal Shadar tradì la sua incomprendenza, ma a Törk piaceva fare il misterioso.

"Abbi fede in Sciacallo." Rispose semplicemente.

Shaka Umruk avrebbe potuto spezzare le sbarre della sua gabbia di legno senza troppa fatica. Ma questo non sarebbe servito ad un granchè. I suoi "ospiti" lo avrebbero ricatturato subito. Ciononostante sapeva quale destino gli avevano riservato i Druni. Conosceva la loro reputazione di spietati torturatori ed era certo che, per suo tramite, era Sciacallo che volevano mettere al supplizio.

Ma per ora sapeva che il suo dio non l'aveva abbandonato. Aveva avuto molte visioni. I suoi si erano lanciati alla sua ricerca e si trovavano ora vicini. Fece appello a tutta la forza della sua fede in Sciacallo per guidarli fino a lui.

Nella vasta navata naturale dove si trovano, si allineavano numerose gabbie identiche alla sua. Le suppliche ed i gemiti dei prigionieri che vi erano rinchiusi, salivano senza sosta verso l'alta volta calcarea che li amplificava in maniera sinistra. Si trattava essenzialmente di Keltois, molto probabilmente Sessair rapiti dai loro villaggi, a giudicare dal numero di femmine, bambini e vecchi.

I loro pianti si fecero all'improvviso ancor più strazianti. I bambini urlavano di terrore e le donne imploravano pietà ai loro rapitori. Shaka Umruk si aggrappò per un istante alla sua concentrazione e levò gli occhi sugli uomini che erano appena penetrati nella vasta sala sotterranea. Otto Druni avanzavano in processione. Indossavano maschere d'osso dipinte e ostentavano il simbolo di Cernunnos, una testa di pelli sormontata da un palco di corna di cervo. Un nono uomo marciava alla loro testa, anche lui portando i simboli del Re dalle Corna di Cervo, ma il suo volto era scoperto e il suo sguardo non lasciava dubbi. Le suppliche dei prigionieri sarebbero state vane. Ghenyfhar era il suo nome e le sue mani erano rosse del sangue di centinaia d'innocenti.

Otto altissime stalagmiti s'innalzavano al centro della grotta ed un'impressionante colonna di calcare, che aveva dovuto metterci centinaia di migliaia di anni a formarsi, arrivava dal suolo al soffitto. Ad un ordine di Ghenyfhar, alcuni guerrieri Druni con il corpo ricoperto da una tintura di terra rossa andarono a cercare otto prigionieri. Stettero attenti a scegliere i più giovani, perché i genitori assistessero al loro supplizio. Pietrificati dalla paura, i bambini si lasciarono condurre verso i pilastri di roccia. Ma quando furono abbastanza vicini da distinguere le croste di sangue che li ricoprivano, si misero nuovamente ad urlare.

Poi fu il turno di Shaka Umruk. I guerrieri Druni lo fecero uscire dalla sua gabbia e lo spinsero verso il pilastro più grande.

Ghenyfar ordinò ai suoi uomini di stringere i tempi. Sembrava nervoso e gettava incessantemente sguardi intorno. Shaka Umruk notò che le tre entrate alla grotta erano sorvegliate. Doveva guadagnare tempo. S'arrestò e

piantò il suo sguardo in quello di Ghenhyfar.

“Perché siete venuti da così lontano per un vecchio Orco come me?” Shaka Umruk s’era espresso nella lingua dei Sessair.

Ghenhyfar ebbe un ghigno beffardo e rispose.

“Perché spezzare la fede di un popolo significa distruggerlo per metà.”

“Allora siete stupidi. Io non sono che la voce di Sciacallo. La sua vera forza è in ciascuno dei miei fratelli.”

Replicò Shaka Umruk. “Per questo non riuscirete mai a distruggerlo.”

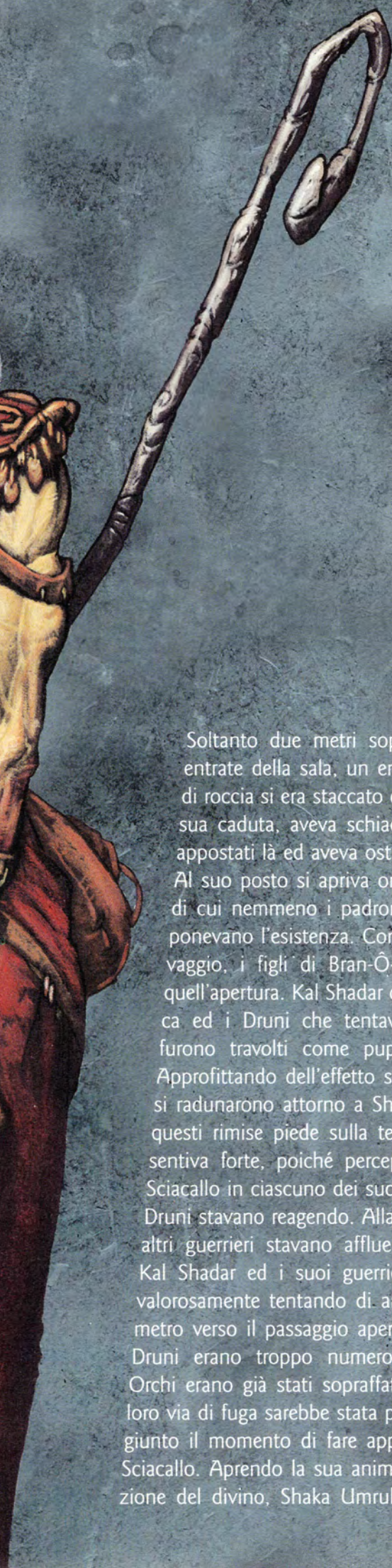
Ghenhyfar sorrise nuovamente.

“Ci siamo capiti male. Non è questione di distruggere questa potenza. Al contrario, poichè tutta la forza può essere ritorta contro colui che l'utilizza.”

Il fedele di Sciacallo sentì improvvisamente un leggero pizzicorio alla nuca. I suoi sensi non lo ingannavano. Poco a poco, sentì una strana sensazione impadronirsi di lui. Il suo corpo gli sembrava più leggero e i suoi piedi si separarono dal suolo. Due Druni tentarono di trattenerlo, ma la forza che lo strappava da terra era troppo potente per loro. Levitava ormai ad un'altezza di dieci metri e Ghenhyfar, impotente di fronte a questa magia, era pazzo di rabbia. Shaka Umruk chiuse gli occhi e si concentrò. I suoi fratelli erano vicini, ma non ancora abbastanza perché egli potesse appellarsi alla forza della loro fede in Sciacallo. Un rumore assordante fece improvvisamente sussultare tutti. Si sarebbe detto che l'intera grotta stesse crollando su se stessa.

I Tormentatori





Soltanto due metri sopra una delle tre entrate della sala, un enorme frammento di roccia si era staccato dalla parete. Nella sua caduta, aveva schiacciato i tre Druni appostati là ed aveva ostruito il passaggio. Al suo posto si apriva ora un'altra galleria di cui nemmeno i padroni del luogo supponevano l'esistenza. Con un muggito selvaggio, i figli di Bran-Ô-Kor uscirono da quell'apertura. Kal Shadar conduceva la carica ed i Druni che tentavano di frapporsi furono travolti come pupazzi di giunchi. Approfittando dell'effetto sorpresa, gli Orchi si radunarono attorno a Shaka. Dolcemente, questi rimise piede sulla terra ferma. Ora si sentiva forte, poiché percepiva lo spirito di Sciacallo in ciascuno dei suoi fratelli. Ma già i Druni stavano reagendo. Allarmati dal rumore, altri guerrieri stavano affluendo nella grotta. Kal Shadar ed i suoi guerrieri combattevano valorosamente tentando di arretrare metro per metro verso il passaggio aperto da Törk. Ma i Druni erano troppo numerosi. Due guerrieri Orchi erano già stati sopraffatti ed uccisi. E la loro via di fuga sarebbe stata presto tagliata. Era giunto il momento di fare appello alla forza di Sciacallo. Aprendo la sua anima alla contemplazione del divino, Shaka Umruk raccolse in cia-

scuno dei suoi fratelli la fiamma della loro fede e si preparò a formulare la sua invocazione. Improvvisamente digrignò i denti. Una forza opposta tentava di nullificare i suoi sforzi. Sotto lo sguardo di Ghenhyfar, il fervore della sua preghiera diminuì e gli impedì di attirare su di sé l'attenzione di Sciacallo. A quel punto ebbe inizio un combattimento invisibile. La fede dell'Orco tentò di avere il sopravvento sul potere di negazione del Druno. Per un breve attimo, Shaka Umruk riuscì a spezzare la barriera che gli opponeva Ghenyfhfar. Per un istante solamente si trovò in perfetta simbiosi con le vie del suo dio, ma questo gli bastò per richiamare la benedizione di Sciacallo sui suoi fratelli. Le loro braccia furono circondate da un alone irreali e sentendo questa presenza al loro fianco, Kal Shadar ed i suoi guerrieri raddoppiarono gli sforzi. Le loro lame fendevano l'aria lasciandosi dietro una scia luminosa e atterrando i nemici con una facilità sconcertante. Per qualche secondo, i Druni esitarono di fronte a questa manifestazione divina.

Gli Orchi misero a frutto questa tregua per salire sulla piattaforma rocciosa e ripiegare verso la loro unica speranza di salvezza. Ma i loro avversari si erano ormai ripresi. Furiosi per l'affronto che rappresentava ai loro occhi quest'intervento divino dentro il loro stesso santuario, si lanciarono all'inseguimento. Shaka Umruk sapeva che se non fossero riusciti a fermare i loro inseguitori una volta per sempre, questi avrebbero finito per farli a pezzi prima che potessero guadagnare l'uscita. Il suo sguardo si posò allora sull'enorme guerriero Sciacallo che copriva loro le spalle. Non doveva esitare, un eroico sacrificio era ormai la loro sola possibilità di uscire vivi da qui. Il guerriero Sciacallo sentì in modo più intenso la presenza di Shaka. Tutta l'energia ed il fervore dei suoi fratelli bruciavano adesso dentro di lui ed egli si sentiva più forte che mai. Poi un pensiero si fece strada in lui, la certezza che non avrebbe mai più visto la sua terra, ma che la sua morte avrebbe salvato i compagni. Il suo grido di guerra riempì tutto il sotterraneo e raggelò per un istante i Druni scagliati al loro inseguimento, poi si lanciò, deciso a morire solo quando i suoi compagni fossero stati al sicuro. Kal Shadar e gli altri proseguirono la loro ascesa verso la luce e quando infine spuntarono alla luce del giorno le grida di rabbia del guerriero Sciacallo risuonavano ancora nelle profondità della terra.


introduzione

DIVINATION descrive le regole che vi permetteranno di sviluppare degli individui per i quali la fede è un'arma perfetta e uno scudo invincibile. Apprezzerete la potenza degli dei d'Aarklash attraverso i miracoli che concedono ad ognuno dei loro servitori!

le carte dei miracoli

Le miniature di **DIVINATION** dispongono di numerosi tipi di carte. Come per **CONFRONTATION**, le loro caratteristiche e le loro Abilità sono scritte nelle rispettive carte di Riferimento.

Le altre carte sono quelle dei miracoli. Se uno di questi combattenti possiede uno o più artefatti magici, ognuno di questi è descritto in una carta specifica.


Le miniature che dispongono sulla carta di Riferimento della Spirale della Fede  sono chiamati **FEDELI**.

descrizione delle caratteristiche dei miracoli

ASPETTI: gli aspetti simboleggiano l'azione effettuata dalla divinità affinché il miracolo si verifichi. Gli Aspetti sono indicati da tre valori presenti intorno alla Spirale della Fede.

- la **Creazione**, in cima alla Spirale, estrae un elemento dal nulla per farlo apparire su Aarklash.
- l'**Alterazione**, a sinistra della Spirale, modifica più o meno profondamente l'ambiente del fedele.
- la **Distruzione**, sotto la Spirale, trasferisce un frammento d'Aarklash nel nulla.

Ogni Aspetto presente sulla carta del miracolo è accompagnato da una cifra. Questa rappresenta il grado d'iniziazione necessario al Fedele affinché il miracolo avvenga attraverso di lui. Un Dio non potrà manifestare dei grandi miracoli attraverso un Fedele che possieda dei bassi punteggi negli Aspetti!

Il grado di maestria dei tre Aspetti è indicato in basso a destra sulla carta di Riferimento del Fedele, intorno alla Spirale della Fede . Più i punteggi degli Aspetti sono elevati, più il Fedele è vicino alla sua divinità.

RELIGIONE: esistono numerose divinità su Aarklash e non reagiscono tutti agli stessi aspetti della Creazione. Ogni popolo ha una propria religione. Certi miracoli sono condivisi da alcune Religioni, altri fanno parte della Religione Universale e possono essere adoperate da tutti i

popoli

DIFFICOLTA': la Difficoltà rappresenta il grado di comunione necessario per compiere un miracolo. Più la Difficoltà è elevata, più il dio del Fedele si mostra capriccioso o poco incline ad esaudire la richiesta del suo servitore. Il potere degli dei su Aarklash è limitato, un intervento troppo brutale rischia di attirare la disgrazia sulla testa del Fedele.

Il Fedele deve, per compiere il miracolo, eguagliare o superare la Difficoltà data da un Tiro di Divination, cioè sommando il risultato di un D6 al suo punteggio di Fede Temporanea. La Fede Temporanea è spiegata dettagliatamente nel capitolo dedicato alle regole della Fede.

Alcuni miracoli hanno una Difficoltà libera: in questo caso, il Fedele deve fissare la Difficoltà prima d'iniziare a pregare.


AREA D'EFFETTO: la maggior parte dei miracoli ha un campo d'azione preciso, rappresentato dall'Area d'effetto. Questa può essere un combattente, una superficie o anche tutto il campo di battaglia.

PORTATA: la Portata indica la distanza massima che può separare il Fedele dal bersaglio del miracolo. Questa è espressa in centimetri. La Portata può essere limitata al Fedele o ad un combattente in contatto con lui. I miracoli più potenti hanno una Portata Illimitata!

DURATA: se gli dei sono eterni, i miracoli che fanno non lo sono. La Durata rappresenta l'intervallo durante il quale gli effetti del miracolo sono applicati.

DESCRIZIONE: troverete nella descrizione del miracolo le indicazioni concernenti, insieme agli effetti che ha sul gioco. Un miracolo è la manifestazione del potere divino non sottovalutateloo...

SPECIALE: certi miracoli sono segreti di un Fedele o di una classe definita di Fedeli. Altri richiedono particolari condizioni per avere luogo. In tutti i casi, le regole indicate nella parte Speciale del miracolo hanno la priorità sulle regole generali.

FERVORE : compiere un miracolo, soprattutto in mezzo al campo di battaglia, è un'impresa fisica oltre che spirituale. Il Fervore indica il numero di punti di Fede Temporanea consumata dal Fedele per invocare il miracolo. Troverete maggiori precisazioni sulla Fede Temporanea nel capitolo ad essa dedicato.

PUNTI ARMATA/P.A.: esattamente come i vari combattenti e gli oggetti magici, i miracoli possiedono un valore in Punti Armata che si aggiunge al costo totale del

Fedele. Il Fedele può scegliere di utilizzare tutti o solo una parte dei miracoli ai quali ha accesso, o sceglierne altri differenti da quelli di cui è fornito.

i misteri degli antichi

Quando i quattro Elementi e i due Principi della Magia influenzarono l'esistenza di tutta la Creazione, la volontà degli dei regolò il destino di tutti gli esseri che lo compongono. Nessun profano saprebbe dire quanti dei esercitarono i loro poteri su Aarklash. Certe divinità da un popolo all'altro sembrano le stesse, tuttavia si affrontano in lotte senza quartiere. I motivi reali di queste guerre celesti ed infernali sembrano a volte assurde ed inspiegabili. Ma coloro che hanno percorso l'immensità d'Aarklash sanno che le apparenze ingannano!

Il Mago Kyllion l'Antico ha suggerito un'ipotesi più valida. Questa fu confermata più avanti anche dallo Sciamano Enoch l'Elementalista, grazie ai poteri della sua Maschera della Contemplazione. Le leggende raccontano che in tempi antichi, gli dei camminavano tra gli uomini. Alcuni avevano creato dei prosperi reami, altri regnavano col terrore ed il sangue: questi protettori divini erano conosciuti col nome d'Imperi dell'Eternità. Tra il Bene ed il Male, scoppiò una spaventosa guerra... i poteri delle divinità erano così grandi che le loro lotte minacciarono l'equilibrio della Creazione. Poi un grande cataclisma sconvolse il mondo. Gli Imperi dell'Eternità scomparirono dalla superficie d'Aarklash. Ma gli dei non potevano morire: il loro potere era troppo grande... tuttavia furono costretti all'esilio da "un'entità superiore", e ciascuno di loro riformò il proprio territorio ai confini della realtà. Il nome di quest'entità extra-divina non è mai stato menzionato.

Kyllion trovò tuttavia la sua sola rappresentazione conosciuta, incisa sulla sommità di un monolito situato su un'isola minuscola al largo dell'Akkylannia. I pochi uomini sopravvissuti a questa follia degli dei si ritrovarono abbandonati a loro stessi in un mondo da ricostruire. Per evitare che cercassero a loro volta di ricostruire gli Imperi dell'Eternità, la "potenza superiore" creò un flagello così terribile che avrebbe potuto uccidere addirittura gli dei che avessero cercato di tornare su Aarklash: il Tempo. Ma l'ingegnosità degli dei non ha limiti. Sebbene non potessero più calpestare il suolo d'Aarklash, i loro incredibili poteri elusero il divieto e si manifestarono grazie alla volontà dei loro servitori più devoti. L'uomo è mortale, ma la fede può trasmettersi di padre in figlio attraverso il tempo. Così attraverso i loro intermediari, gli dei ripresero la guerra. La base comune delle leggende si ferma qua. Ma come hanno sottolineato Kyllion ed Enoch dopo di lui, un fatto storico contraddice questa teoria.

Durante la rivolta della Baronia d'Acheron contro il Reame d'Alahan, tre dei si sono manifestati fisicamente: Salaüel, Signore delle Tenebre, e due suoi figli, Belial, Principe degli Abissi, e Dhalilia, Regina del Vizio.

Uno di loro, ignorando l'antico divieto, è restato su Aarklash. Si narra che "quando il furore della battaglia è al suo apice e la terra è inondata dal sangue dei morti" appare Belial.

Trys la Divina, regina d'Alahan e membro del consiglio della Chimera, ha giustamente notato che è da questo periodo oscuro che poco a poco la guerra s'impadronisce d'Aarklash. L'emergenza della Baronia d'Acheron, dell'Impero di Dirz e della Sorellanza d'Ashinân si è sviluppata in appena un secolo, in tre luoghi differenti. Coincidenza o cattivi presagi?


i protettori della fede

I Fedeli ispirano una sorte di rispetto misto a timore nei comuni mortali, poiché sono i guardiani delle anime dei loro fratelli. Offrendo la vita al loro dio, si sono guadagnati la protezione di quest'ultimo.

Anche i Maghi, individui che padroneggiano le forze occulte, diffidano dei protettori della fede... un Mago può sempre giudicare la forza degli Elementi. Contro un Fedele è impreparato: il potere degli dei è universale e senza limiti.

Spesso i Fedeli sono Personaggi: si distinguono dagli altri combattenti poiché possiedono un nome proprio. Troverete le regole relative ai Personaggi nella sezione di **CONFRONTATION** dedicata ad essi. Come i Maghi, i Fedeli non possono utilizzare il Contrattacco.

Certi Fedeli differiscono dai loro pari poiché la loro devozione è un'arma nei combattimenti che decidono di condurre. Questi combattenti della fede sono conosciuti con il nome di **Monaci-Guerrieri**. I Monaci-Guerrieri non sono per forza dei Personaggi, ma possono utilizzare il Contrattacco. Troverete le regole specifiche dei Monaci-Guerrieri tra le Abilità, alla fine del libretto.

Fedeli e Monaci-Guerrieri dispongono di una caratteristica supplementare: la Fede . Tre cifre attorno della Spirale della Fede rappresentano il grado di comprensione del Fedele nei tre Aspetti della sua divinità. La cifra in cima alla Spirale della Fede corrisponde alla Creazione. Quella che si trova a sinistra simboleggia l'Alterazione. L'ultima, in basso rispetto alla Spirale, rappresenta la Distruzione.

Più la cifra corrispondente ad un Aspetto è elevata, più il Fedele è cosciente dei poteri del suo dio in un dato dominio. I livelli degli Aspetti di un Fedele condizionano il tipo di miracolo che il suo dio può compiere attraverso di lui.

Tra le Abilità del Fedele si trova il suo Rango nella gerarchia dei credenti. Il Rango è seguito da un punteggio che rappresenta l'**Aura di Fede** intorno ad un Fedele. L'Aura di Fede è espressa in centimetri.

La gerarchia dei Fedeli si divide in tre livelli: i **Devoti** sono spesso gli inviati in prima linea per preservare la forza spirituale dei combattenti. Gli **Zeloti**, più aperti ai misteri della fede, cominciano a percepire i veri motivi degli interventi delle loro divinità. Infine, i **Decani** sono stati scelti per essere la voce e gli occhi della loro divinità: in loro si trova il potere di aprire le sette porte celesti ed infernali su Aarklash.

Esempio: Xhereus il Visionario, Fedele dei Goblin, possiede l'abilità Devoto di Ratto / 7,5. La sua Aura di Fede ha un raggio di 7,5 cm intorno a lui.

I suoi Aspetti sono di 1 in Creazione, 2 in Alterazione e di 0 in Distruzione. Xherus ha dunque accesso ai miracoli che richiedono gli Aspetti Creazione 1 e / o Alterazione 2. Il suo livello in Distruzione è troppo debole perché possa scegliere dei miracoli appartenenti a quest'Aspetto.

Una voce originaria del deserto di Syharhalna parla d'un quarto livello di convinzione, in cui il fedele incarna corpo ed anima del suo dio. Nonostante le sciocche prese in giro dei vari culti d'Aarklash, quest'inquietante leggenda ha trovato eco presso gli elfi Daikines, i Wolfen e anche i Non-Morti d'Acheron. Quale individuo sensato accorderebbe una parte di verità a queste supposizioni? Esiste forse un quarto Aspetto?

le religioni d'aarklash

Esistono numerose divinità che contemplano Aarklash ciascuna con occhi differenti: indulgenza, odio, divertimento... ma sempre con un certo coinvolgimento. Ogni civiltà d'Aarklash venera un pantheon particolare.

Tre Vie senza una reale essenza sembrano riunire queste divinità.

Gli osservatori di questo fenomeno li hanno chiamati i Meandri delle Tenebre, i Sentieri del Destino e le Vie della Luce.

Alcuni miracoli appartengono esclusivamente ad una di queste tre vie.

le vie della luce

I fieri Cavalieri del Regno d'**Alahan** onorano un intero pantheon di divinità molto eclettiche. La maggior parte di loro sono l'incarnazione della giustizia e dell'onore, e seguono gli stessi ideali dei Leoni. Altre operano per cause meno nobili, ma ugualmente indispensabili.

Per i **Grifoni d'Akkylanie**, lo splendore di Merin non conosce alcun limite. I soldati del Papa Innocente seguono alla lettera i precetti del dio del fuoco. Si battono per far parte degli Eletti, coloro che conosceranno il mondo migliore che è stato loro promesso dopo l'Era del Rag'Narok.

E' sempre difficile distinguere gli eroi mitici dagli dei veri e propri nel pantheon dei **Keltois del Clan dei Sessair**. Ciononostante, le divinità, il cui culto è più vivo tra le tribù d'Avagddu, sono senza dubbio Danu e le sue tre figlie: le Matrae. Tuttavia, numerose altre divinità sono ugualmente celebrate in occasione delle feste rituali.

Nessuno sa quali dei siano onorati dagli enigmatici **Elfi Cynwäll**. Le rovine dei loro templi hanno, senza dubbio, migliaia d'anni ed essi evitano accuratamente di parlare di religione davanti agli stranieri.

i meandri delle tenebre

I Fedeli d'**Acheron** differiscono enormemente dai loro simili su Aarklash. La loro potenza è fuori dell'ordinario poiché il loro dio, Salaüel, ha inviato loro la sua progenie per aiutarli ad asservire gli altri popoli. Questi avatar, come Belial dalle Corna Oscure, provocano massacri e si nutrono di terrore.

Si racconta che Arh-Tolth regni sull'impero degli **Alchimisti di Dirz** dalla fondazione di Shamir, la torre alchemica. Nessuno può affermare di averlo incontrato, ma si sussurra che la sola visione del suo volto renda folli... il che spiegherebbe lo strano comportamento dei suoi Fedeli.

Scaëlin, la grande sacerdotessa degli **Elfi Akkyshan**, è l'occhio e la voce di Lilith, la dea dell'Oscurità. Le sue figlie, dotate di poteri che sfidano l'immaginazione, formano il suo braccio armato. La disgrazia colpirà qualunque maschio si avvicini, poiché sarà consumato dalla loro incommensurabile rabbia.

Nati dallo stesso popolo dei Sessair, i **Keltois del clan dei Druni** riconoscono l'esistenza delle divinità dei loro antichi fratelli. Tuttavia non ne venerano alcuna. Peggio, provano verso di loro un odio senza limiti... I Druni non rivendicano che un solo ed unico signore: Cernunnos.

I **Nani di Mid-Nor** onorano un dio che non può essere rappresentato. Solo il primo e più grande tra loro, il Despota, conosce le vere ragioni che spingono i Posseduti a sacrificare le anime dei vivi al dio Mid-Nor.

i sentieri del destino

Nel cuore della foresta di Quithayran prosperano creature fatte di sogni e di potere: le Fate. Queste incarnazioni della vitalità della natura sono sacre per gli **Elfi Daikinee**, poiché incarnano l'anima del loro popolo. Credere in loro vuol dire credere nell'Eternità...

Le vie di Sciacallo sono spietate. Gli **Orchi** lo sanno e rispettano coloro che sopravvivono ai rigori di Bran-Ô-Kor. Sciacallo è in ciascuno dei suoi figli, è la loro terra e la loro patria: invadere Bran-Ô-Kor significa attaccare tutti gli Orchi.

I **Wolfen** rendono omaggio alla loro madre, Yllia, la luna. Le loro cacce selvagge si svolgono sotto i suoi benevoli auspici, e la vittoria è seguita da sanguinosi rituali.

Brutali, generose, estreme: così sono le divinità dei **Nani di Tir-Nâ-Bor**. Nati da una stessa famiglia, gli dei Nanici sono finalmente riusciti a riconciliarsi per fare fronte al loro comune nemico: il loro terribile fratello Mid-Nor!

Proprio come il dio Ratto, i **Goblin di No-Dan-Kar** non possono mai essere completamente eliminati. Come Ratto, i Goblin scoprono i segreti meglio custoditi. Come Ratto, i Goblin sono astuti... E, come Ratto, i Goblin mordono forte. Molto forte...

Nessun **Divoratore di Vile-Tis** si considererà credente di un dio. I tetri Wolfen onorano soltanto gli insegnamenti della Bestia e negano la potenza delle divinità. In loro presenza, ogni fede vacilla...

invocare il proprio dio

Quando si costituisce la propria armata, il giocatore deve scegliere quali miracoli attribuire ai differenti Fedeli. Ogni Fedele deve possedere i propri miracoli. Nel corso di una Confrontation due Fedeli non possono scambiarsi le carte miracolo. Ognuno di loro deve possedere le proprie carte dei miracoli. Tuttavia, più Fedeli possono essere equipaggiati con gli stessi miracoli, se ne hanno pagato il costo in P.A.

Un miracolo appartenente ad una certa Religione può essere utilizzato da tutti gli appartenenti a quella Religione, e solo da loro. Esistono due casi particolari:

- Un miracolo dedicato ad una delle **Vie d'Alleanza** - *Meandri delle Tenebre, Vie della Luce, Sentieri del Destino* - può essere utilizzato da tutti i fedeli che seguono la Via indicata.

- Un miracolo appartenente alla **Religione Universale** può essere utilizzato, senza eccezione, da tutti i Fedeli.

I livelli degli Aspetti del Fedele devono essere superiori o uguali a quelli richiesti per il miracolo che si desidera acquistare prima della battaglia. Un dio non si può manifestare attraverso un Fedele che non lo comprende!

Esempio: la Sacerdotessa del Ferro, che possiede l'abilità Devoto di Merin / 10, può decidere di prendere dei miracoli della Religione di Merin, delle Vie della Luce e della Religione Universale.

I Suoi Aspetti sono: Creazione 0, Alterazione 2 e Distruzione 1. Nessuno dei suoi miracoli potrà avere un livello superiore a 2 in Alterazione e di 1 in Distruzione, né possedere un qualunque miracolo che richieda Creazione.

Non c'è limite al numero di miracoli che un Fedele può possedere. I miracoli e gli oggetti magici hanno un costo in P.A. che va aggiunto a quello del Fedele.

Attenzione! **Un Fedele può utilizzare lo stesso miracolo solo una volta per turno indipendentemente dal fatto che sia un successo o un fallimento.**

Fare appello al proprio dio esige fervore, concentrazione ed applicazione. Nel corso dello stesso turno è impossibile per un Fedele Invocare un miracolo e :

- tirare
- effettuare una prodezza atletica
- spostarsi di una distanza superiore del proprio Movimento.

I miracoli, le Abilità, gli oggetti magici o le Carte esperienza che influenzano il Movimento, così come i Monaci-Guerrieri, non sono influenzati da quest'ultimo punto. **I miracoli vanno effettuati nel corso della fase di Divination che si svolge prima della fase di**

Tiro, dopo quella di Movimento.

I Fedeli che desiderano fare appello al loro dio potranno farlo durante la fase di Divination. Comincerà quello col punteggio di Disciplina più alto, procedendo poi in ordine decrescente...

Gli eventuali bonus alla Disciplina, come Abilità o effetti soprannaturali, si applicano normalmente.

Se numerosi Fedeli di una stessa fazione hanno la stessa Disciplina, il giocatore che li controlla sceglie l'ordine di risoluzione dei loro miracoli. Nel caso in cui questa parità avvenga tra miniature di fazioni avverse, il giocatore che ha vinto il Tiro di Tattica agirà per primo. Troverete le regole del Tiro di Tattica nella sezione CONFRONTATION.

Le creature che non possiedono un punteggio di Disciplina sono considerate come se avessero un valore pari a 0, non modificabile.

Un Fedele non può compiere un miracolo, se è ingaggiato in Corpo a Corpo da un nemico o se ha subito un tiro per Ferire dall'inizio del turno. I Monaci-Guerrieri non sono influenzati da questa regola.

Per compiere un miracolo, il Fedele deve vedere il bersaglio o essere in contatto di basetta con lui.

la fede temporanea

Per fare appello ad un miracolo, il Fedele ha bisogno della fede di coloro che lo circondano. Senza la fede collettiva, il dio non può intervenire.

In termini di gioco, il fervore che accompagna il Fedele nella preghiera, è rappresentato dal suo punteggio di **Fede Temporanea/F.T.** Quest'ultima è legata direttamente al Rango del Fedele e all'Aura di Fede segnata sulla carta di Riferimento.

Contate il numero di miniature amiche e dello stesso popolo del Fedele situate **anche parzialmente** ad una distanza inferiore o uguale all'Aura di Fede del Fedele. Queste miniature sono chiamate credenti.

Il Fedele stesso è incluso in questo totale. Modificate il risultato in funzione del rapporto tra il Fedele e i credenti, approssimando per eccesso.

RANGO

RAPPORTO

Devoto

1 punto di F.T. per ogni
3 credenti nell'Aura di Fede

Zelota

1 punti di F.T. per ogni
2 credenti nell'Aura di Fede

Decano

1 punti di F.T. per ogni
credente nell'Aura di Fede

Questo risultato è il totale di punti di Fede Temporanea / F.T. del Fedele per la fase di Divination in corso. I punti non utilizzati saranno persi all'inizio della fase di Divination seguente. Potete utilizzare uno o più D6 a fianco della miniatura del Fedele per rappresentare il suo totale di punti di Fede Temporanea.

Esempio: la Sacerdotessa del Ferro può contare nella sua Aura di Fede di 10 cm 4 lancieri del Grifone. Con il suo rapporto di 1 punto di F.T. per ogni 3 credenti, dispone di 2 punti di Fede Temporanea.

invocare un miracolo

Ogni Fedele, cominciando da quello col punteggio di Disciplina più alto, durante la fase di Divination, può invocare uno o più miracoli. Un Fedele può invocare lo stesso miracolo una sola volta per turno, indipendentemente dal suo Rango e dal numero di miracoli che possiede. Egli può scegliere di non utilizzare miracoli durante una fase di Divination.

Lanciate un D6 ed aggiungete il totale della Fede Temporanea del Fedele per eguagliare o superare la Difficoltà del miracolo da Invocare. Questo tiro è chiamato **Tiro di Divination**.

Se il risultato finale è inferiore alla Difficoltà del miracolo, la preghiera del Fedele non è stata accolta dal suo dio ed il miracolo non avviene.

Se il risultato finale è superiore o uguale alla Difficoltà del miracolo, quest'ultimo si realizza. Applicate gli effetti del miracolo.

NOTA BENE: durante un Tiro di Divination, un risultato naturale di 6 può essere rilanciato. Un risultato di 1 è sempre un fallimento automatico, anche dopo aver rilanciato un 6.

Invocare un miracolo consuma una parte della Fede Temporanea del Fedele. Una volta che l'Invocazione è stata completata, sottraete il valore di Fervore del miracolo dal totale della Fede Temporanea del Fedele. Il valore di Fervore del miracolo è indicato sulla sua carta.

Se il Fedele dispone ancora di punti di Fede Temporanea, può tentare d'Invocare un altro miracolo. Per la risoluzione del miracolo che desidera Invocare, utilizzerà allora il suo nuovo punteggio di Fede Temporanea.

Il Fedele può così Invocare i miracoli finché gli resta almeno 1 punto di Fede Temporanea. I punti di F.T. non utilizzati entro l'inizio della fase di Divination **seguito** sono persi definitivamente.

applicare gli effetti di un miracolo

Il bersaglio del miracolo deve rispondere a tutti i criteri d'Invocazione del miracolo. Deve essere visibile dal Fedele al momento in cui il miracolo è invocato. Il bersaglio deve essere nell'Area d'effetto e a Portata del miracolo.

Gli effetti di un miracolo invocato con successo si applicano immediatamente. Se la resistenza di una miniatura scende sotto 0 per effetto di un miracolo, consideratela come UCCISA e ritiratela immediatamente dal gioco.

rinforzare il legame

Per aumentare le sue possibilità di realizzazione, un Fedele può spendere dei punti di Fede Temporanea supplementari.

Al momento d'Invocare il miracolo, il Fedele determina quanti punti di F.T. desidera spendere. Il punteggio di F.T. del Fedele non può scendere al di sotto di 1. I punti spesi sono definitivamente persi.

Per ogni punto di F.T. speso in questo modo, il Fedele ottiene un D6 supplementare per il Tiro di Divination del miracolo che vuole Invocare. I risultati dei dadi non devono essere sommati, solo quello che ha ottenuto il migliore risultato è conservato come Tiro di Divination.

Certi miracoli permettono d'investire dei punti di Fede Temporanea durante o dopo il Tiro di Divination, per modificarne gli effetti. Le conseguenze di questi aumenti sono indicate sulla carta del miracolo.

la censura

Ben pochi individui su Aarklash possono impunemente opporsi ad un dio. Una volta che un miracolo si compie non c'è più niente che lo può fermare. Sapendo questo, i Fedeli sorvegliano con attenzione particolare i loro omologhi nemici sul campo di battaglia. Quando uno tra loro farà appello al suo dio, il Fedele non avrà che qualche secondo per reagire. Egli dovrà attingere dalla sua devozione per tentare di neutralizzare il nemico.

Durante la fase di Divination, dopo che il vostro avversario ha annunciato la sua intenzione d'Invocare un miracolo con uno dei suoi Fedeli, ma prima del Tiro di Divination potrete applicare la Censura. È sufficiente spendere i punti di Fede Temporanea di uno dei vostri Fedeli che veda, anche parzialmente, il Fedele avversario. Ogni punto di F.T. così speso ne annulla uno del Fedele bersaglio.

Numerosi Fedeli potranno associarsi per neutralizzare la Fede dei loro avversari, il totale dei punti spesi ridurrà la riserva del Fedele sottomesso alla Censura. Tutti i Fedeli

che partecipano alla Censura devono possedere una linea di vista sul loro bersaglio.

Se il livello di Fede Temporanea di un Fedele è portata a 0 in seguito ad una Censura, durante questa fase di Divination egli non potrà più invocare miracoli.

casi particolari

La società dei **Grifoni d'Akkylania** è totalmente rivolta a adorare il dio unico, Merin. I Fedeli d'Akkylania considerano un risultato di 5 come se fosse 6 sul loro Tiro di Divination. Essi possono, se lo desiderano, rilanciarli.

Mid-Nor è un dio guerriero e vendicativo, presente in ognuno dei suoi figli. I Fedeli dei **Nani di Mid-Nor** considerano anche loro un risultato di 5 come se fosse 6 sui loro tiri di Divination. Essi possono, se lo desiderano, rilanciarli.

Le creature che non possiedono un punteggio di Disciplina come i Non-Morti o i Costrutti, non contano nel punteggio di Fede Temporanea di un Fedele. Questa regola include anche gli esseri elementali e i combattenti con l'Abilità "Senza Patria".

I Mercenari accordano la loro Fede solo al popolo di cui sono originari. Se sulla carta di Riferimento non è segnato nessun popolo d'origine, possono essere considerati nel calcolo del punteggio di Fede Temporanea di un qualunque Fedele che segua la stessa Via d'Alleanza (Luce, Destino o Tenebre).

In caso d'eccezione, le indicazioni presenti sulle carte hanno la priorità su questa regola.

esempio di gioco

Dopo la battaglia del Ponte di Min-Dolan, in cui la carica della Guardia Pretoriana ha messo in fuga le orde demoniache di Mid-Nor, la Sacerdotessa del Ferro ha ricevuto l'ordine di attraversare il fiume Migol con una falange di Lancieri del Grifone per inseguire i servitori del Despota. Il manipolo non tarda a rintracciare una piccola truppa di queste sinistre creature, guidate da Neran lo Spaventoso. Più che una semplice scaramuccia, sono gli dei stessi ad affrontarsi grazie all'intermediazione dei loro Fedeli.

La Religione della Sacerdotessa del Ferro è "Merin" e i suoi aspetti sono Creazione 0 /Alterazione 2 /Distruzione 1. Ella possiede i miracoli "Rogo degli Infedeli" (Religione di Merin / Creazione 0 /Alterazione 0 /Distruzione 1) e "Incarnazione della Giustizia" (Religione delle Vie della Luce /Creazione 0 /Alterazione 2 /Distruzione 0)

La Religione di Neran lo Spaventoso è "Mid-Nor" e i suoi aspetti sono Creazione 1 /Alterazione 1 /Distruzione 1. Egli possiede i miracoli "Maledizione del Feticcio" (Religione di Mid-Nor / Creazione 0 /Alterazione 1 /Distruzione 1) e "Evocazione dei Mietitori" (Religione di Mid-Nor / Creazione 1 /Alterazione 1 /Distruzione 0).

L'Aura di Fede della Sacerdotessa del Ferro è di 10 cm. Sei Lancieri del Grifone si trovano in questo perimetro. Il suo punteggio di Fede Temporanea (F.T.) si calcola dunque nel modo seguente: 1 per la Sacerdotessa + 6 per i Lancieri, il tutto deve essere diviso per 3 poiché la Sacerdotessa ha il Rango di "Devoto". Approssimando per eccesso, il calcolo le conferisce per questo turno una F.T. pari a 3.

Neran beneficia di una F.T. di 4, poiché 10 guerrieri di Mid-Nor si trovano nella sua Aura di Fede e il suo Rango è ugualmente "Devoto".

La Sacerdotessa del Ferro possiede un punteggio di Disciplina di 7 contro il 3 di Neran, ella agirà quindi per prima.

La Sacerdotessa è abbastanza vicina ad uno dei Nani di Mid-Nor per invocare il miracolo "Rogo degli Infedeli" contro di lui.

La Difficoltà di questo miracolo è di 7. Con la sua F.T. di 3, la Sacerdotessa deve dunque ottenere un risultato di 4 o più su un D6.

Ma Neran non vuole far agire liberamente il suo avversario. Poiché la Sacerdotessa è in vista, sacrifica 1 punto di F.T. per la Censura. La F.T. di Neran passa dunque a 3 e quella della Sacerdotessa passa a 2.

Quest'ultima a dunque bisogno di un risultato di 5 o più per eguagliare la Difficoltà di 7 del Rogo degli Infedeli.

La Sacerdotessa decide di sacrificare il tutto per tutto e spende un punto di F.T. supplementare per rinforzare il suo Legame con Merin. La sua F.T. passa a 1, ma può lanciare 2 dadi per il suo tiro d'Invocazione. Ella ottiene un 2 e un 5.

Come tutti i Fedeli del Grifone, la Sacerdotessa del Ferro considera un risultato di 5 come un 6 su tutti i tiri d'Invocazione.

Il 5 ottenuto si trasforma quindi in un 6 e questo risultato aggiunto alla F.T. di 1 della Sacerdotessa le permette di eguagliare la Difficoltà del miracolo. Merin ascolta l'appello della sua serva devota ed infligge il giusto castigo al bersaglio del miracolo. Il Rogo degli Infedeli infligge, a chi la subisce, una Ferita con Forza pari alla F.T. al momento in cui si ricorre a questo miracolo. Nel caso presente il Guerriero di Mid-Nor incassa una Ferita a Forza 1 che non lo uccide, ma gli infligge una Ferite Grave.

La Sacerdotessa deve ora sottrarre il valore di Fervore del miracolo che ha invocato dal suo punteggio di F.T. il Fervore del Rogo degli Infedeli è di 2. La F.T. della Sacerdotessa passa dunque da 1 a -1, che equivale a 0.

È adesso il turno di Neran d'invocare la sua cupa divinità. Egli tenta di aprire un passaggio per permettere agli spiriti dei demoni di Mid-Nor di materializzarsi sul piano d'Aarklash.

La difficoltà del miracolo d'Evocazione dei Mietitori è di 6+2 per ogni demone evocato oltre il primo. Neran non vuole rischiare e si limita ad evocare un solo Mietitore. La F.T. di Neran è di 3, egli ha dunque bisogno di un tiro di 3 o più sul suo tiro d'Invocazione.

La Sacerdotessa del Ferro non dispone più di nessun punto di F.T. per Censurare il suo rivale. Impotente non può far altro che pregare Merin...

Ma Mid-Nor ascolta la supplica di Neran, il quale ottiene un risultato di 4 sul suo tiro d'Invocazione e una orribile creatura alata e ghignante prende forma davanti a lui.

Confidando nella potenza dei loro rispettivi dei, i Fedeli riuniscono i credenti intorno a loro per scatenare la collera divina sui nemici... un nuovo turno ha inizio.





INCARNATION



Ad Avangorok ripugnava lasciare la sua terra. Era il Raïk dei Battitori, il guardiano e protettore di Bran-Ô-Kor. Ma il vecchio Shamrak non glielo avrebbe perdonato se fosse rimasto lì senza tentare nulla. Inoltre, dopo che Kal Shadar e Törk erano partiti alla ricerca di Shaka Umruk, le possibilità di rivederli in vita erano pressoché nulle. Ma lo Sciamano aveva avuto una premonizione e tormentava Avangorok perché prendesse a sua volta il comando di una spedizione.

“E se non torniamo, tu manderai qualcun altro a cercarci?” Mugugnò il Raïk, affibbiando il suo bagaglio.

“Fidati di me, Kal Raïk, se tu non ritornerai riconoscerò che avevi ragione e abbandonerò le ricerche, promesso.” Rispose il vecchio Sciamano.

Avangorok lo guardò torvamente un istante, prima di rispondere.

“Se tu non fossi così vecchio, ti farei tacere con la mia destra.”

Shamrak si accontentò di indirizzargli un ampio sorriso, scoprendo i denti gialli.

Da quanti giorni si stavano nascondendo qui? Kal Shadar non avrebbe saputo dirlo. Dopo essere usciti dalla necropoli sotterranea dei Druni, per un attimo avevano pensato che i loro inseguitori avessero rinunciato a riprenderli. Ma i Druni conoscevano questi boschi molto meglio degli Orchi. Li avevano superati e avevano bloccato loro la strada a mezza giornata di marcia dal limitare della foresta. Presi in trappola, i fuggitivi si erano rifugiati in un crepaccio ed avevano respinto un primo assalto. Poi avevano scoperto una grotta dalla quale partiva un labirinto di sotterranei. Vi si erano introdotti, sperando di trovare un'altra uscita, ma le gallerie si restringevano improvvisamente, impedendo qualsiasi progresso. Nemmeno la magia di Törk aveva potuto questa volta permettere loro di crearsi un passaggio. Erano proprio prigionieri. I Druni avevano tentato una volta di stanarli, ma davanti alla fiera resistenza dei figli di Sciacallo avevano finalmente deciso di contentarsi di sorvegliare l'uscita del sottterraneo. Attendevano solo che gli Orchi fossero troppo deboli per la fame per potersi difendere.

E la fame si faceva effettivamente e crudelmente sentire.

La prima notte, la fortuna gli aveva sorriso. La grotta si era rivelata essere la tana di un qualche tipo d'orso che era rientrato dalla caccia con un daino. Gli Orchi avevano ucciso la creatura e la sua carne, oltre a quella della sua preda, aveva loro permesso di resistere per diversi giorni. Ma ormai avevano vuotato anche il più piccolo osso del suo midollo e la fame li attanagliava.

Kal Shadar era furioso. Pronto a morire, aveva la ferma intenzione di portare con sé tutti i Druni possibili. Eppure Törk e Shaka Umruk avevano insistito per attendere. Ma questa volta, Kal Shadar non aveva intenzione di farsi dire

cosa doveva fare da quei due là. Si alzò e si piazzò davanti allo Shamano e allo Shaka. Seduti a gambe incrociate, costoro interrogavano il destino lanciando piccole ossa. Tutti e due alzarono gli occhi verso Kal Shadar, ma non dissero niente.

“Ascoltatevi voi due!” Ringhiò questi. “Non morirò di fame qui dentro. Se aspettiamo ancora, verranno a prenderci con la stessa facilità con cui prendono donne e bambini! E se ci prendono vivi, tutto questo non sarà servito a niente. Allora, questa volta partiamo tutti insieme, o si esce da questa foresta, o si muore tutti! Sono stato chiaro?!”

Senza mostrare particolari emozioni, Shaka Umruk rispose soltanto.

“Beñe, andiamo.”

Kal Shadar si era atteso che uno o l'altro dei due opponesse ancora qualche obiezione ed aveva già aperto la bocca per rispondere. Quei due stavano ancora nascondendo qualcosa, ma come al solito non aveva modo di far loro aprire bocca.

Ormai, erano rimasti solo in dieci. In silenzio, si radunarono all'entrata della grotta. Törk, che aveva preparato il suo sortilegio, contò una trentina di Druni appostati in vari luoghi. Prese quindi un'altra gemma e pronunciò una parola. La pietra si volatilizzò in un vapore giallastro che fluttuò nell'aria, in direzione degli alberi.

“Questo attirerà la loro attenzione per un po'.” Disse. “Avanzate sulla sinistra senza fare rumore.”

Gli Orchi camminarono discretamente quanto la loro enorme mole gli permetteva. Quand'ebbero percorso una trentina di metri, Shaka Umruk ordinò con un gesto di fermarsi.

“Quando saranno su di me, caricate.” Mormorò in direzione di Kal Shadar. Poi si chinò verso il suolo e raccolse un pugno di terra. Gli occhi chiusi, mormorò una preghiera a Sciacallo, poi la sua mano si aprì per lasciar cadere la terra. Kal Shadar si aspettava qualche effetto spettacolare, ma non ce ne furono. Shaka Umruk fece allora un passo in avanti e scomparve. Un secondo più tardi, ricomparve una quindicina di metri più avanti. Non si nascondeva più questa volta, ed il sortilegio di Törk aveva cessato d'agire. Una dozzina di guerrieri uscì dalle fenditure del terreno e saltò dai rami bassi per intercettare lo Shaka. Curvo sul suo bastone, sembrava alla loro mercé. Ma quando il primo fu a due metri soltanto da lui, allungò le braccia nella sua direzione, con le palme aperte in avanti. Il Druno fu bloccato seccamente nella sua corsa, come se avesse ricevuto un colpo di mazza in pieno petto. Gli altri cominciarono allora a sospettare un trucco e si arrestarono per lanciare occhiate inquiete intorno a loro.

“ADESSO!” Ruggì Kal Shadar. E si lanciò alla testa dei suoi guerrieri... Ne seguì una mischia furiosa. I Druni

erano poco più di una ventina. Essendo uno contro due, Kal Shadar ed i suoi avevano poche probabilità di uscirne, ma le speranze non erano perdute. Ciononostante, lo Sciamano aveva percepito altrettanti Druni che stavano per uscire allo scoperto da un secondo all'altro.

Nel cuore della mischia, un grande guerriero Druno gridava i suoi ordini e dava disposizioni agli altri combattenti. Abbattè la sua pesante ascia di bronzo sul cranio di un Orco e si disingaggiò dalla mischia. Malgrado il clamore delle armi e le grida dei combattenti, riuscì a percepire dei rumori di passi affrettati. Alla fine i rinforzi si degnavano di arrivare. Con una voce che traboccava collera, gridò loro qualche parola nella sua lingua. Un oggetto volò fuori dagli alberi all'improvviso e rotolò ai suoi piedi. Rimase senza parole per qualche istante, gli occhi fissi sulla testa tagliata. Una voce profonda e roca si alzò allora dagli alberi.

"Desolato, vecchio mio, ma i tuoi compagni mi hanno incaricato d'avvisarti che non sono potuti venire."

Emergendo dalla penombra del sottobosco, Avangorok si fece avanti con passo deciso e prima che il Druno avesse ritrovato l'uso della parola, diede l'ordine di caricare ai suoi Battitori. Erano solo sei, ma due guerriero Sciacallo in armatura che correvano in prima linea valevano quanto tre uomini. Uno dei due portava un'arma strana, capace di proiettare un liquido infiammato ad oltre dieci metri. Ma per il momento aveva l'ordine di non servirsene: "Se devo morire preferirei che fosse in combattimento e non nell'incendio di una foresta." Aveva detto Avangorok.

Presi tra incudine e martello, i Druni andarono in panico e molti si diedero alla fuga. Sembrava che il combattimento si stesse per trasformare in un massacro. Kal Shadar ed Avangorok facevano strage, a tal punto che si sarebbe detto che entrambi consideravano un punto d'onore l'ammazzare più nemici dell'altro. Ma il suono di un corno rimbombò improvvisamente, ed altri gli risposero. Intervenne allora Shaka Umruk.

"Basta così, non abbiamo tempo per finirli. Si sono lasciati sorprendere, ma sono già sul punto di reagire."

"Ha ragione." Ammise Avangorok. "Disimpegnamoci!"

Kal Shadar non vedeva di buon occhio che Avangorok prendesse il comando delle operazioni, ma aveva rischiato la vita per portar loro soccorso...

Lasciarono dunque fuggire gli ultimi Druni e si avviarono in direzione del limitare della foresta. Se avessero mantenuto il passo, non ci sarebbe voluta che qualche ora per uscire infine da questo bosco maledetto.

Meno di due chilometri li separavano dalla salvezza quando furono vittime di una nuova imboscata. Una grandine di zagaglie e di pietre s'abbattè su di loro. Si misero al coperto giusto il tempo di scoprire da dove veniva il pericolo. Ma si accorsero presto che i proiettili erano rudimentali e lanciati con poca forza. Avangorok rischiò l'u-

scita allo scoperto per cercare di individuare i loro aggressori. Un grido lancinante gli colpì all'improvviso le orecchie e qualcosa gli cadde sulle larghe spalle e s'aggrappò alla sua nuca. Acchiappando la cosa con la sua enorme mano, la sbattè senza fatica contro il tronco di un albero morto. Stava per dargli il colpo di grazia quando si accorse che si trattava di un adolescente. Questi, ormai svenuto, non poteva avere più di una dozzina d'anni. Il Raïk non riuscì a trattenersi dal ridere.

"Uscite di là!" Gridò ai suoi compagni. "Ormai si sono ridotti a mandarci contro i loro bambini!"

"O forse stanno solo cercando di rallentarci." Disse Törk con aria inquieta.

"Bah, se avessero voluto piombarci addosso dall'alto, lo avrebbero già fatto." Rispose Avangorok in tono sdegnoso..

"Oppure avevano bisogno di tempo." Insistette Shaka Umruk.

"Per fare che?" Chiese Kal Shadar.

"Per dar modo ai loro alleati di venire fino qui..." Rispose lo Sciamano con aria cupa.

"POTRESTE UNA VOLTA SOLA NELLA VOSTRA VITA PARLARE SENZA USARE ENIGMI?!!" Kal Shadar era fuori di sé.

Ma né lo Sciamano né lo Shaka diedero spiegazioni. La risposta venne ancora una volta da sola.

Un possente muggito risuonò nel sottobosco. Qualcosa si avvicinava con un gran fracasso di rami spezzati.

"Cosa aspettiamo?" Ringhiò Avangorok. "Siamo vicini all'uscita della foresta, se questa cosa non ci segue al di fuori, abbiamo una possibilità di seminarla."

Si misero allora a correre a perdifiato, poiché l'aura di terrore che emanava dalla creatura arrivava fino a loro. Ma quella guadagnava terreno rapidamente. Inoltre, Avangorok comprese la stoltezza delle sue parole. Non c'era alcuna ragione perché questa cosa cessasse l'inseguimento al di fuori del bosco.

Nella loro fuga, attraversarono una faglia poco profonda, ma ingombra di sterpaglie e di tronchi morti. Attraversare questa trincea li rallentò ancora un po', ma un'idea si fece largo in Avangorok.

"Arhan!" Gridò. "Vieni qua."

Il Battitore equipaggiato con la sua strana macchina s'avvicinò rapidamente.

"Dammi fuoco a tutto quel che c'è qui." Gli ordinò il Raïk.

L'Orco azionò nervosamente il suo ordigno. La creatura era ormai solo a qualche decina di metri. Una fiammella bluastro s'accese davanti alla cannula della macchina e l'Orco pompò vigorosamente. Si udì un grido terrificante nel momento stesso in cui schiacciò un pulsante per rilasciare la pressione. Una lingua di fuoco rosseggiante si riversò sull'ammasso di legna morta. In pochi istanti, il

fuoco si propagò lungo tutta la faglia, divorando i rami secchi con incredibile voracità. Dall'altra parte della cortina di fiamme si udì un nuovo muggito, ma questo esprimeva sconfitta e frustrazione.

Avangorok scrutò quell'inferno per tentare di vedere la creatura. Di quel che vide allora non ha mai parlato a nessuno, ma quell'immagine avrebbe infestato i suoi incubi, molto tempo dopo che era sfuggito dai Boschi Neri.

...
Seduto con la faccia rivolta al sole rosso di Bran-Ô-Kor, Shaka Umruk ruminava cupi pensieri. Kal Shadar gli si avvicinò e restò silenzioso per qualche istante. Poi gli domandò:

"Alla fine mi dirai per quale ragione abbiamo rischiato la nostra vita?"

Si attendeva vagamente che lo Shaka rispondesse con una delle sue frasi sibilline di cui conosceva il segreto. Così restò quasi sorpreso quando egli gli rispose senza giri di parole.

I Druni cercavano solo di conoscere i loro avversari. Sapevano che la nostra più grande forza risiede nelle nostre credenze. Faranno di tutto per privarcene o utilizzarle contro di noi. Poiché essi odiano gli dei, ma credono in loro e sanno come manipolare la fede di chi gli è devoto

"Ma perché noi?" Chiese di nuovo Kal Shadar.

"Non lo so. Forse possediamo senza saperlo qualcosa che desiderano. O forse la foresta non è più abbastanza grande per loro." Rispose Shaka Umruk con voce stanca.

"Questo non ha senso. La nostra terra è povera ed esistono altri territori più vicini ai loro boschi maledetti. Perché non vanno ad installarsi nelle pianure o sulle montagne dei Nani?" Obiettò Kal Shadar.

"Sono troppo abituati a vivere al riparo degli alberi e dei loro sotterranei per stabilirsi nelle pianure. In quanto ai Nani, le loro fortezze sono troppo ben difese." Il vecchio Shaka sospirò. "Bisognerà che ci abituiamo, Kal Shadar, adesso abbiamo un nuovo nemico."

PREDE

E

CACCIATORI



introduzione

Non avete mai sognato che i vostri Personaggi potessero evolversi? Di vederli progredire di battaglia in battaglia?

Giocando ad **INCARNATION**, darete nuova "vita" ai vostri eroi e un'altra dimensione alle vostre partite. Li vedrete progredire, diventare più potenti per diventare un giorno delle vere e proprie leggende... e lasciare un segno nella storia d'Aarklash.

INCARNATION permetterà ai vostri Personaggi di guadagnare esperienza. Queste conoscenze uniche sono rappresentate dalle Carte Esperienza che vanno aggiunte alle carte di Riferimento di una miniatura. Per acquisire questo sapere, i vostri guerrieri dovranno provare il loro coraggio e la loro tenacia in imprese degne del loro rango o sopravvivere a numerose battaglie.

creazione d'un eroe

Per una partita ad **INCARNATION** è necessario per prima cosa scegliere un Eroe. Questo sarà il pilastro centrale delle vostre partite, colui che è stato scelto dal destino per raggiungere la gloria.

L'Eroe deve sempre essere un personaggio.

Potrete creare dei nuovi Eroi donando l'Abilità Incarnation, descritta alla fine di questo libretto, ad una miniatura non-Personaggio.

Attenzione! Una miniatura Incarnata che normalmente possiede un effetto sugli altri Personaggi non potrà beneficiare essa stessa di tal effetto. Per esempio, un Bardo d'Alahan Incarnato non potrà beneficiare lui stesso della capacità di fare rilanciare un dado tutti i turni.

i punti esperienza

Una delle novità della seconda edizione d'**INCARNATION** è l'utilizzo dei punti esperienza. Acquisiti sul campo di battaglia, influiranno sull'avvenire del vostro Eroe. Grazie a loro, infatti, potrà acquisire nuove conoscenze, mercanteggiare diversi servizi e forse addirittura respingere l'abbraccio fatale della Tetra Mietitrice.

Man mano che il vostro Eroe parteciperà a delle partite, il suo sapere aumenterà. Accumulando i suoi punti esperienza, attirerà su di lui l'attenzione degli dei d'Aarklash. E chi lo sa? Forse la loro stima.

Man mano che si evolverà e aumenterà la sua potenza, il divertimento che procurerà agli Dei sarà lentamente rimpiazzato dall'inquietudine... detestano vedere una loro creatura sfuggire al controllo.

Solo un Eroe può possedere dei punti esperienza, che può utilizzare in vari modi. Nel modulo Avventura, descritto più avanti nel libretto, l'Eroe ha la possibilità di utilizzarli

per migliorare i suoi Alleati o il proprio Mentore.

Se l'Eroe è in vita al termine di una partita alla quale ha partecipato, calcolate i punti esperienza che ha guadagnato con l'aiuto della tabella situata alla fine di questo libretto. Questi modificatori negativi e positivi sono cumulativi, ma non possono scendere sotto lo 0.

Questi punti serviranno anche per le Resurrezioni. Ogni volta che il vostro Eroe tornerà in vita, i punti esperienza accumulati scenderanno, forse fino a 0. In questo caso gli dei lo abbandoneranno e l'Eroe non potrà più tornare in vita. La meccanica della Resurrezione sarà descritta più avanti in questo libretto.

A più riprese questi punti esperienza vi permetteranno di modificare un tiro di Dado. Essi dovranno obbligatoriamente essere spesi prima di lanciare il o i dadi.

Tutti i punti esperienza spesi sono definitivamente persi.

le carte esperienza

Queste carte rappresentano una conoscenza, una tecnica che un Eroe può acquisire in due modi:

- **sul campo di battaglia**: scommettendo delle carte esperienza, compiendo le Condizioni richieste sulla carta nel corso della partita.

- **con l'allenamento**: investendo i punti esperienza che ha precedentemente guadagnato.

Troverete tutti dati necessari per il gioco sulla carta stessa:

Le **Condizioni** indicano le caratteristiche o le Abilità che un guerriero deve possedere per avere accesso ad una particolare conoscenza.

L'**Impresa** descrive un'azione eroica. Se è compiuta da uno dei vostri Personaggi, attribuite immediatamente la Carta esperienza a quest'ultimo. Egli potrà allora utilizzarla durante una prossima partita.

L'**Effetto** descrive i vantaggi che una Carta Esperienza conferisce quando è giocata.

I Punti Armata/P.A. rappresentano il valore della carta quando questa è acquistata da un guerriero. Il costo d'acquisto in punti esperienza è uguale a questa cifra.

Il Recupero permette di sapere se il guerriero padroneggia sempre questa tecnica dopo una Resurrezione.

scommettere le carte esperienza

Alla fine della Preparazione, potete piazzare tenendole coperte davanti a voi, fino a tre Carte Esperienza. Esse non sono attribuite a nessun combattente in particolare, ma rappresentano le imprese che i vostri guerrieri tenteranno di compiere durante la partita. Verificate che alcuni dei vostri guerrieri abbiano le Condizioni richieste sulla Carta Esperienza, altrimenti non potranno accedervi.

È possibile scommettere più volte la stessa carta, posse-

dandola in più esemplari.

Nel modulo Avventura, il numero delle carte che possono essere scommesse è determinato dall'Atto che state giocando.

Solo un Personaggio può acquistare e beneficiare delle Carte Esperienza, se le tre condizioni seguenti sono rispettate:

- la Carte Esperienza fa parte di quelle scommesse dopo la Preparazione.
- il Personaggio ha soddisfatto le Condizioni richieste sulla Carta Esperienza.
- la Carta Esperienza è stata rivelata subito dopo che il personaggio ha compiuto l'Impresa.

Se uno dei vostri Personaggi ha compiuto un'Impresa, ma non desiderate attribuirgli questa carta, non rivelatela. Non siete costretti a dichiarare al vostro avversario che avete realizzato un'Impresa.

acquistare carte esperienza

Tra due partite, un Eroe ha la possibilità di acquistare delle nuove conoscenze con l'apprendistato e l'allenamento. Spendendo i suoi punti esperienza potrà acquistare la Carta Esperienza. Il suo costo sarà pari al numero di P.A. indicato sulla carta. Appena i punti esperienza saranno spesi, l'Eroe beneficerà dei vantaggi e delle limitazioni di questa carta.

Tutti i punti esperienza spesi sono perduti. Non è possibile "rivendere" una carta precedentemente acquistata. Salvo indicazioni contrarie, un Eroe può acquisire la stessa Carta Esperienza una sola volta. Tuttavia, può acquistare in punti esperienza una carta che ha precedentemente ottenuto sul campo di battaglia. Si considera che la versione della carta scommessa è perduta e rimpiazzata da quella pagata in punti esperienza.

utilizzare carte esperienza

Durante le successive partite, i vostri combattenti avranno la possibilità di utilizzare le tecniche che hanno appreso. Ma questo sapere ha un prezzo e prima di ogni partita dovranno pagare il costo della carta in P.A...

Questo costo varia in base al modo in cui l'Eroe ha ottenuto questa carta :

- Se l'ha acquisita sul campo di battaglia deve essere pagata il suo normale costo in P.A.
- Se l'ha ottenuta grazie all'addestramento, essa gli costa solo la metà del suo valore in P.A.

la resurrezione

Accade che l'Eroe che segue il sentiero della gloria cada sotto la falce della morte. Tuttavia alcuni tornano misteriosamente in vita e riprendano la lotta, inconsapevoli di ciò che gli sia accaduto. Questa Resurrezione non è mai senza rischi, principalmente per la memoria dei Personaggi. Talvolta capita che dimentichino alcuni passaggi della loro vita.

Al termine di una partita in cui il vostro Eroe è stato UCCISO, avete la possibilità di farlo tornare in vita. Se il vostro Eroe ha abbandonato il campo di battaglia, non ha bisogno di Resurrezione.

Una Resurrezione si effettua più fasi.

Gli Eroi sono riportati in vita dagli dei d'Aarklash. Sfortunatamente, spesso accade che questi ultimi si stufino dei loro giochi! Lanciate due D6. Nel caso di un risultato inferiore al numero di Resurrezioni già compiute per l'Eroe, quest'ultimo è abbandonato dagli dei. Riposerà in pace lontano dagli dei e dai loro giochi crudeli.

In questo test un doppio 1 è automaticamente un fallimento

Se il vostro Eroe ha passato con successo il test precedente, è ora possibile pagare il suo ritorno in vita con i suoi punti esperienza.

Quando non utilizzate il modulo avventura, lanciate un D6. Il risultato indica il numero di punti esperienza che sono persi per la Resurrezione.

Nel modulo avventura, la cifra che segue l'indicazione Vittoria sulla carta dell'Atto giocato corrisponde al numero di punti esperienza spesi.

Che sia nel modulo Incarnation o Avventura, il numero di punti esperienza necessari alla Resurrezione è moltiplicato per 1,5 se l'Eroe è stato UCCISO da un altro personaggio.

Se l'Eroe non possiede il numero di punti necessario alla sua Resurrezione, questa sarà automaticamente un fallimento.

Dovrete in seguito effettuare un tiro di Recupero per ogni carta esperienza che il Personaggio possiede. Lanciate un D6 per ognuna. Se il risultato è uguale o superiore alla cifra indicata dopo l'indicazione del Recupero sulla Carta Esperienza, questa è conservata dal Personaggio. In caso di fallimento, è perduta. Questa carta potrà essere scommessa o acquistata nuovamente in seguito.

Avete la possibilità di modificare questo tiro spendendo i punti esperienza. Ogni punto investito in questa maniera da un bonus di +1 sul tiro del dado. Un 1 naturale è sempre un fallimento automatico.

Nel modulo Avventura, la Resurrezione di un Alleato o del Mentore avviene in modo diverso. Per farli tornare in vita, tirate un d6. Il risultato dovrà essere uguale o superiore alla cifra indicata dopo l'indicazione Vittoria sulla carta dell'Atto utilizzata. Per aumentare le possibilità di Resurrezione del Mentore o di un Alleato, l'Eroe può spendere 1 o più punti esperienza. Ogni punto utilizzato conferisce un bonus di +1 sul tiro di Resurrezione. Un 1 naturale è sempre un fallimento automatico.

Il Mentore e gli Alleati dovranno in seguito effettuare un test di Recupero per ogni Carta esperienza che possiedono per evitare di perderla. Su questo tiro, l'Eroe non potrà utilizzare punti esperienza per conferire bonus.

il riposo

Tra due partite, il vostro Eroe ha la possibilità di curare le sue ferite, ma anche d'imparare nuove tecniche o acquistare vari oggetti. I punti esperienza devono essere spesi subito dopo la partita in cui l'Eroe ha combattuto.

La guarigione è automatica, gli altri acquisti che il vostro Eroe può effettuare costano punti esperienza.

Egli potrà:

- acquisire una Carta Esperienza. Un Eroe può ottenere in questo modo non più di una Carta Esperienza, per ogni periodo di Riposo.

- acquistare degli oggetti o dei servizi. Un Eroe non può acquistare più di tre oggetti e un servizio per ogni periodo di Riposo. Nei nostri futuri supplementi scoprirete numerose liste d'oggetti e servizi.

il riposo nel modulo avventura

Nel modulo avventura, questo è il periodo in cui l'Avventuriero si riposa e si allena. Ora il vostro avversario farà giocare un Atto al suo Avventuriero e voi farete il giocatore Ombra. La spiegazione di questi termini si trova nella parte dedicata al modulo avventura.

L'Avventuriero può spendere un numero di punti esperienza uguale al doppio del costo in P.A. di una Carta Esperienza, affinché un Alleato o il Mentore ne possano beneficiare. Questi ultimi non possono ottenere ciascuno più di una Carta esperienza per periodo di riposo.

il modulo avventura

Se **INCARNATION** vi propone di evolvere i vostri Eroi, grazie al modulo avventura avete la possibilità di fargli vivere delle grandi ricerche e scoprire segreti dimenticati. Attraverso lunghe peripezie, l'Eroe avanzerà fino alla sua Nemesi, il nemico che deve affrontare per ottenere l'Elisir, lo scopo ultimo della sua missione.

Un Eroe che si lancia in una tale ricerca è chiamato Avventuriero. Egli possiede tutte le facoltà di qualunque Eroe. Tutte le regole presentate precedentemente nel libretto restano in vigore, a meno che su una carta non sia espressamente indicato qualcosa di diverso.

Il giocatore che desidera realizzare uno dei suoi Atti sarà chiamato giocatore Avventuriero, il suo avversario giocatore Ombra.

prima parte dell'avventura

La prima parte del modulo Avventura è una delle più importanti del gioco. Dovrete creare il vostro Avventuriero, il suo Mentore, ma anche la Nemesi, il nemico implacabile che aspetta al varco l'Eroe.

L'**Avventuriero** deve essere un Personaggio. Può essere un personaggio già esistente o qualunque guerriero a cui abbiate dato l'abilità Incarnazione descritta alla fine del libretto. Un Avventuriero Mercenario o Senza Patria dovrà scegliere un popolo a cui affiliarsi all'inizio dell'Avventura.

Il **Mentore** dell'Avventuriero è nello stesso tempo maestro e guida nell'Avventura. Deve appartenere allo stesso popolo e deve essere di Rango pari o superiore a quello dell'Avventuriero.

Un Avventuriero può scegliere di non avere un Mentore. In questo caso non riceverà Dono Sovrannaturale, ma vedrà raddoppiati i punti esperienza guadagnati nel corso del primo Atto.

La **Nemesi** è il terribile avversario che gli dei hanno scelto di opporre all'Avventuriero. Rappresenta la sua più grande paura e nello stesso tempo la più grande sfida. Man mano che avanzerà nella sua ricerca, l'Avventuriero si avvicinerà inesorabilmente all'ultimo scontro.

Il **Dono Sovrannaturale** è il primo aiuto dato dal Mentore. L'Avventuriero riceverà un solo Dono Sovrannaturale in tutta la sua vita. Quando inizierà una nuova Avventura, l'Avventuriero non riceverà nessun altro Dono.

L'**Elisir** è l'oggetto della ricerca dell'Avventuriero. Rappresenta la ricompensa finale dopo lunghe ricerche e pericoli estenuanti. L'Elisir può essere un Oggetto Magico o un'abilità posseduta dalla Nemesi.

Gli **Alleati** sono i Personaggi che accompagnano l'Avventuriero. Vivono una propria storia, indipendente dalla ricerca dell'Avventuriero, ma i loro destini s'incrociano per un'Avventura. Il loro numero varia in funzione dell'Atto giocato, ma può essere modificato dalle Carte

Esperienza o dal Riposo. Devono appartenere allo stesso popolo dell'Avventuriero o ad uno alleato.

I **Seguaci** sono i guerrieri che accompagnano l'Avventuriero o i suoi Alleati nel corso dell'Avventura. Un Seguace non può essere un Personaggio e deve appartenere allo stesso popolo del personaggio che accompagna.

Prima di lanciarsi nell'avventura, voi e il vostro Avversario dovete creare i vostri rispettivi Avventurieri e le loro Nemesi.

Scegliete per prima cosa un **Avventuriero** per ognuno, poi se volete averne uno, un **Mentore**.

Scegliete ora un Dono Sovrannaturale per il vostro Avventuriero, se è accompagnato da un Mentore. Può trattarsi della carta di un oggetto magico, di una Carta Esperienza o di un incantesimo la cui potenza è superiore ad 1. Per essere utilizzato in una normale partita a Confrontation, il Dono sovrannaturale costerà solo la metà del suo valore in P.A.

Il Dono Sovrannaturale sarà offerto dal Mentore, ed è lui che deve rispondere alle condizioni legate al suo utilizzo. Solo gli oggetti che beneficiano di una carta specifica, **con un costo in P.A.**, possono essere trasmessi dal Mentore come Dono Sovrannaturale. Non dimenticate che un Personaggio senza potere non può lanciare incantesimi, come del resto un Iniziato dell'Acqua non può lanciare la Palla di Fuoco!

Scegliete ora la **Nemesi** che si opporrà all'avventuriero del vostro compagno. Il costo totale della Nemesi non deve superare il doppio del costo dell'Avventuriero. La Nemesi ha diritto a due Carte Esperienza e una carta artefatto che non devono essere aggiunte al suo costo totale. Controllate che le Condizioni richieste sulle Carte siano tutte soddisfatte. La Nemesi potrà essere schierata solo nel corso dell'Atto III.

Scegliete l'**Elisir** che sarà associato al vostro Avventuriero. Se è una Carta Oggetto, sarà posseduta dalla sua Nemesi. Finché l'Avventuriero non l'avrà sconfitta la conserverà e la utilizzerà gratuitamente. Controllate che l'Avventuriero soddisfi tutte le Condizioni per l'utilizzo di questa Carta. La Nemesi non ha bisogno di soddisfare le Condizioni richieste dell'Elisir.

Se quest'Elisir è un'abilità deve essere scelta tra quelle possedute dalla Nemesi. Le Abilità Abominevole, Colossale, Costrutto, Destriero, Enorme, Gigantesco, Iperone, Immunità, Arto Aggiuntivo, Non-Morto, Immortale, Selenita e Volo non possono essere scelti come Elisir.

Infine avrete la possibilità di prendere incantesimi e oggetti magici per il vostro Avventuriero e il suo Mentore. Non dimenticate che il numero massimo d'oggetti e d'incantesimi che può tenere un Personaggio è determinato dal suo Rango. Riferitevi alla sezione **INCANTATION** per maggiori delucidazioni.

Il Dono Sovrannaturale e gli artefatti che il vostro Avventuriero potrebbe recuperare non seguono la regola dei Ranghi. Essi non contano in questo calcolo.

le carte scenario

Incarnation utilizza una serie di carte chiamate Carte Scenario. Rappresentano i differenti Atti che daranno il ritmo alla ricerca dell'Avventuriero. Attraverso queste, apprenderete di più sulle implicazioni del mondo d'Aarklash nella vita dell'Avventuriero.

Le carte scenario sono presentate sotto tre forme differenti che simboleggiano ciascuna un episodio dell'Avventura. Gli elementi che seguono sono comuni ai tre tipi di carte.

Gli **ATTI** sono utilizzati unicamente nel modulo Avventura e rappresentano l'avanzamento dell'Avventuriero nella sua ricerca. Qualunque sia l'esito della battaglia, un Atto potrà sempre far guadagnare esperienza al vostro Avventuriero, sotto forma di carte scommesse o di punti esperienza. La sola condizione è che sia sempre in vita...

La **STORIA** rappresenta l'ambiente in cui svolge l'Avventura, la situazione e gli sviluppi. È legata a volte ad un Personaggio in particolare, questo dovrà essere presente durante la partita.

L'**OBBIETTIVO** rappresenta la missione che vi è stata affidata. La finalità dell'Atto. Raggiungendo questo è possibile passare ad un nuovo Atto.

Una volta terminata la partita, se avete raggiunto il vostro obiettivo, applicate gli effetti della **VITTORIA**. La cifra che segue l'indicazione Vittoria corrisponde al numero di punti esperienza necessari all'Avventuriero per beneficiare di un'eventuale Resurrezione.

Se l'Obiettivo non è stato raggiunto, applicate gli effetti della Sconfitta al termine della partita.

La **DURATA** indica il numero di turni che avete a disposizione per raggiungere l'Obiettivo.

Per assicurare compatibilità con le carte avventura della prima versione d'INCARNATION, aggiungete tre al numero di turni indicati sulla carta per determinare la Durata dell'Atto. La partita termina non appena finiscono i turni a disposizione.

Lo **SCHIERAMENTO** indica la zona in cui il giocatore

Avventuriero posizionerà le sue truppe durante la Preparazione. I differenti tipi di Schieramento sono spiegati dettagliatamente nel loro paragrafo.

Il valore in **PUNTI ARMATA/P.A.** rappresenta il valore massimo dell'armata di ogni giocatore. Come sempre siete liberi di cambiare il numero di P.A. in base al formato delle vostre partite!

lo schieramento

Vi consigliamo di giocare su una superficie di 100 cm di lunghezza per 60 cm di larghezza. Il modo in cui allestirete il campo è a vostro piacere.

Esistono sei tipi di Schieramento in **INCARNATION**:

Battaglia

Schierate i vostri combattenti nella vostra metà campo

Battuta

Schierate le vostre truppe su tutto il terreno, ma i vostri combattenti devono trovarsi a distanza di Movimento normale gli uni dagli altri.

Invasione

Schierate le vostre truppe nella vostra metà campo, ed entro 10 cm da ogni bordo destro e sinistro del campo di battaglia

Difesa

I vostri combattenti formano una linea dritta nella vostra metà del campo di battaglia, a non più di 5 cm l'uno dall'altro. Se vi restano delle miniature, formate una nuova linea a 10 cm massimo dietro la prima.

Trincea

Le vostre truppe devono essere schierate nella vostra metà campo a più di 20 cm dalla metà del terreno e a 10 cm dai bordi laterali.

Assedio

I vostri combattenti possono essere schierati su tutto il campo, ma fuori da una Trincea immaginaria dell'Avversario.

Il giocatore Avventuriero si posiziona secondo lo Schieramento indicato sulla carta.

Il giocatore Ombra si posiziona secondo lo schieramento Battaglia, salvo indicazione contraria.

svolgimento della partita

Solo uno dei due giocatori può schierare il suo Avventuriero per fargli giocare un Atto del modulo Avventura. Per divertirvi di più vi consigliamo di alternare i ruoli di giocatore Avventuriero e Giocatore Ombra con il vostro compagno.

Il giocatore Ombra può se lo desidera, giocare il suo Avventuriero durante l'Atto dell'avversario. In questo caso potrà scommettere una Carta esperienza secondo il normale metodo. Se quest'Avventuriero è ucciso, il costo della sua Resurrezione è determinato dall'Atto giocato.

All'inizio il giocatore Avventuriero svela l'Atto che deve essere giocato. Poi ogni giocatore prepara la lista del suo esercito in funzione del numero di P.A. richiesto dallo scenario secondo il metodo spiegato in CONFRONTATION.

Tutti i giocatori che controllano un Avventuriero presente in campo possono posizionare le Carte Esperienza. Queste ultime non dovranno essere mostrate all'avversario. Queste carte saranno utilizzate come posta e potranno essere guadagnate nel corso della partita.

Se le condizioni della Vittoria dell'Atto sono soddisfatte, l'Avventuriero e le sue truppe si ritirano per curare le loro ferite ed assaporare il loro successo. Durante questo periodo di riposo l'Avventuriero ha la possibilità di spendere i suoi punti esperienza e il giocatore Ombra di prendere a sua volta il ruolo di giocatore Avventuriero.

Se le condizioni di Vittoria dell'Atto non sono soddisfatte, ma l'Avventuriero è sempre in vita, applicate solamente gli effetti della Sconfitta indicati sulla carta dell'Atto giocata.

Se le condizioni di Vittoria dell'Atto non sono soddisfatte e l'Avventuriero è morto, potete tentare di riportarlo in vita. Per farlo consultate il capitolo Resurrezione.

Infine, il giocatore Ombra può scegliere un vantaggio tra quelli nella lista qui sotto. Questi si applicheranno alla prossima partita in cui il suo Avventuriero sarà presente...

- Il suo avventuriero guadagna +1 in Coraggio/Paura fino al termine della partita. Questo punto non può essere trasmesso con l'Abilità Gruppo di Comando.

- Il suo avventuriero guadagna +1 in disciplina fino alla fine della partita. Questo vantaggio non può essere preso dagli Avventurieri Non-Morti.

- Il suo avventuriero avrà la possibilità di scommettere una carta esperienza supplementare.

- Il suo avventuriero guadagnerà il 10% di punti esperienza in più (arrotondando per eccesso).

- Se il suo Avventuriero è un Mago o un Guerriero-Mago

za in più (arrotondando per eccesso).

- Se il suo Avventuriero è un Mago o un Guerriero-Mago avrà la possibilità d'effettuare un test di recupero del Mana durante la preparazione del prossimo Atto.

- Il suo Avventuriero otterrà un bonus di +1 al prossimo test di Resurrezione. Questo bonus può essere preso più volte e torna a zero solo dopo una Resurrezione. *Esempio:* un giocatore ha ricoperto 8 volte il ruolo di Ombra e ogni volta ha scelto questo vantaggio il suo prossimo test di resurrezione avverrà con due $d6 + 8$. Dopo la resurrezione, il suo bonus tornerà a 0.

atto I

Il primo scenario di una Avventura è sempre un Atto I. L'Avventuriero affronta una nuova ricerca o ha appena iniziato le sue peripezie. Se l'avventuriero è vivo e vittorioso al termine dell'Atto I, potete continuare la ricerca nell'Atto II.

Alleati e Mentore

Durante l'Atto I, se lo desiderate, l'Avventuriero può essere accompagnato dal suo Mentore, ma, a questo stadio dell'Avventura, non può avere Alleati.

Seguaci

Solo l'Avventuriero può essere accompagnato da Seguaci, nel limite dei P.A. permessi in quest'Atto.

Esperienza

Durante il primo Atto dell'Avventura, potete scommettere solo una Carta esperienza. Tuttavia, non si applica nessuna limitazione al recupero dei punti esperienza.

Conclusione

Fatalità

Se il vostro Avventuriero è morto durante l'Atto I, la sua Resurrezione costerà minimo 3 punti esperienza. Questa cifra è soggetta ai normali modificatori. Se non li possiede, l'Avventuriero non può essere resuscitato. Gli dei non lo hanno ancora notato, ed egli non beneficia ancora della loro clemenza!

Esiti possibili

Se il vostro Avventuriero sopravvive, ma non ha compiuto il suo Obiettivo, applicate gli effetti della Sconfitta. Salvo indicazioni contrarie, è condannato a rigiocare l'Atto I, fino ad uscirne vittorioso.

Se il vostro avventuriero sopravvive ed ha raggiunto il suo Obiettivo, applicate gli effetti della Vittoria. Durante la prossima partita, dovrà scegliere uno scenario d'Atto II. L'Avventuriero è ora immerso anima e corpo nell'Avventura. Solo la morte o il successo potranno fermarlo.

atto II

La seconda parte dell'Avventura è costituita da un numero variabile d'Atti II. Queste sono le prove che l'Avventuriero deve superare. Potete incatenare quanti scenari d'Atto II volete. Fino a che il vostro Avventuriero resterà in vita, la ricompensa per la Vittoria sarà sempre all'Altezza della difficoltà dello scenario...

Quest'Atto permetterà all'Avventuriero di accumulare l'Esperienza necessaria per trionfare sulla sua Nemesi.

Alleati

Durante un Atto II, potete avere tutti gli Alleati che desiderate.

Seguaci

L'Avventuriero, il Mentore e suoi Alleati possono avere i loro Seguaci.

Esperienza

Potete scommettere fino a tre Carte esperienza durante un Atto II.

Conclusioni

Fatalità

Se il vostro Avventuriero è morto alla fine della partita, la sua Resurrezione gli costerà un numero di punti esperienza uguale alla cifra che segue la Vittoria sulla carta dell'Atto giocato. Questo costo può essere modificato in funzione delle circostanze del decesso dell'Avventuriero. Se l'Avventuriero non può pagarne il costo, non ritornerà in vita. Lui e il suo nemico non s'incontreranno mai.

Esiti possibili

Lo stesso Atto II non può essere ripetuto subito dopo averlo giocato una prima volta, indipendentemente dal fatto che sia stato un successo o un fallimento. In seguito potrà essere rigiocato.

Affinché un Avventuriero passi ad un Atto III, il giocatore deve dichiararlo prima dello schieramento di un Atto II e raggiungere l'obiettivo. Quest'annuncio va fatto dopo la fase di preparazione. Certe avventure seguono uno svolgimento logico, non bruciate le tappe!

atto III

Il terzo Atto è la parte più pericolosa dell'Avventura. Tutta l'esperienza che l'Avventuriero ha accumulato durante l'Atto I e successivamente negli Atti II gli servirà ora per trionfare: finalmente incontrerà la sua Nemesi, minacciosa e invincibile.

Il Dono sovranaturale inizia ad essere rovinato. Esiste

Alleati e Mentore

Solo i suoi amici più intimi possono seguire l'Avventuriero in quest'ultima prova : il suo Mentore, che costerà solo la metà del suo valore globale, e un altro Alleato, che costerà il numero abituale di P.A.

Seguaci

L'Avventuriero, il Mentore e il suo Alleato possono avere i loro seguaci.

La Nemesi

Il vostro avversario deve aggiungere la Nemesi alle sue truppe. La Nemesi non costa nessun P.A. Il vostro Avventuriero conoscerà finalmente l'aspetto del terribile avversario che gli dei hanno messo sulla strada

Esperienza

Potete scommettere fino a tre Carte esperienza, più una per ogni Personaggio oltre l'Avventuriero presente nella vostra armata.

Il combattimento contro la Nemesi

L'Atto III può essere un successo solo se

l'Avventuriero uccide la Nemesi. Se la Nemesi è uccisa da uno che non sia l'Avventuriero, l'Atto è automaticamente un fallimento. L'avventuriero non guadagna nemmeno i punti esperienza o le Carte esperienza conquistate nel corso della partita. Applicate gli effetti della Sconfitta

Conclusioni

Fatalità

Se l'avventuriero fallisce lo scontro contro la sua Nemesi e muore, ma può pagare il costo della sua Resurrezione, torna all'Atto II.

Se nel corso del test di recupero l'Avventuriero perde una carta esperienza, la Nemesi la conquista e potrà utilizzarla. Nel caso ne perda più di una, determinate casualmente la carta guadagnata dalla Nemesi.

Esiti possibili

Se l'Atto III è un successo, il Dono Sovrannaturale è perduto.

L'Avventuriero recupera l'Elisir che tanto desidera e può iniziare una nuova cerca... o ritirarsi.

Se l'Avventuriero e la Nemesi sono entrambi ancora vivi al ter-



mine dell'Atto III, l'Eroe torna all'Atto II. Tuttavia lo scontro è solo rimandato! La sua Nemesi sarà pronta a sventrarlo durante il loro prossimo scontro.

L'Avventuriero non perde il Dono sovranaturale e la Nemesi ottiene una Carta esperienza supplementare, scelta dal giocatore Ombra

c'è qualcosa dopo l'atto III...

Cosa succede dopo lo scontro finale? L'Avventuriero si ritira per condurre una vita tranquilla con la sua famiglia? Dopo aver vissuto una tale avventura, può rinunciare a una vita di pericolo e di gloria? Alcuni guerrieri ne sono capaci, ma la maggior parte preferisce riprendere la strada e lanciarsi in nuove eroiche missioni. Il pericolo li segue, con gran gioia degli dei che gli scelgono una nuova Nemesi.

Una volta terminato il terzo Atto, potete decidere di conservare il vostro Avventuriero e cominciare una nuova Avventura. Il vostro avversario dovrà allora creare una nuova Nemesi, tenendo conto dell'evoluzione dell'Avventuriero. Il o gli Elisir che possiede costano

all'Avventuriero solo la metà dei loro P.A.

Il costo della Nemesi non deve superare il doppio di quello totale dell'Avventuriero.

È possibile che uno stesso Avventuriero porti a termine più Avventure, accumulando potenza ed esperienza. Però man mano che egli aumenterà il suo potenziale quello delle sue Nemesi farà altrettanto.

La vera questione è: la Nemesi ultima di un Avventuriero sarà l'incarnazione di un dio?




TABELLA DEI PUNTI ESPERIENZA

Perdite causate al nemico dall'Eroe stesso:	10% dei P.A. eliminati arrotondati per eccesso.
Per Ferite Eccezionali ottenute dall'Eroe stesso su un avversario:	1 punto.
Se l'eroe termina la partita senza essere ferito: (STORDITO non è una ferita)	2 punti.
Per Eroe ucciso dal nostro Eroe:	2 punti.
Perdite causate dal nemico tra i ranghi dell'Eroe:	-5% dei P.A. uccisi, arrotondati per eccesso.
Per Ferita Eccezionale ricevuta dall'Eroe:	-1 punto.
Se il Mentore dell'Avventuriero viene UCCISO*:	-3 punti.
Per Alleato dell'Avventuriero UCCISO*:	-1 punto.

*Si applica solo nel modo Avventura.

NOTA BENE : il costo degli artefatti, dei sortilegi, dei miracoli e delle Carte esperienza deve essere conteggiata nella somma dei P.A. del loro possessore se questo viene eliminato.





FORTIFICATION



macchine da guerra

PROFILI DELLE MACCHINE DA GUERRA

Tutte le miniature la cui carta di Riferimento porta scritto "Artiglieria" o "Carro" fanno parte della categoria delle Macchine da guerra.

Una stessa Macchina da guerra può essere rappresentata da numerose carte di Riferimento. La prima indica sempre le caratteristiche del congegno stesso e le altre rappresentano gli eventuali serventi che dirigono la Macchina.

Oltre alle abituali caratteristiche, alle Macchine da guerra possono essere associati due nuovi valori: i Punti Struttura e la Maneggevolezza.

Punti struttura

Alcuni pezzi d'Artiglieria leggera, come i cannoni dei Bombardieri Nani, dipendono unicamente dai combattenti che li portano. Non esistono altri modi per distruggerli che uccidere i loro serventi.

Le Macchine da Guerra più imponenti possiedono una caratteristica che gli è propria: i **Punti struttura o P.S.** Quando il congegno è il bersaglio di un tiro o di un attacco in Corpo a Corpo, effettuate un Tiro per Ferire normale ed applicate la seguente regola:

- Un risultato STORDITO non ha effetto.
- Una **FERITA LEGGERA** fa perdere 1 PS.
- Una **FERITA GRAVE** fa perdere 2 PS.
- Una **FERITA CRITICA** fa perdere 3 PS.
- Un risultato **UCCISO** fa perdere 4 PS.

Le Ferite Eccezionali sono applicate normalmente.

Maneggevolezza

La maggioranza delle Macchine da guerra sono congegni ingombranti e poco maneggevoli. Più il valore di Maneggevolezza è alto, più questi saranno difficili da manovrare.

macchine da guerra, serventi e carte di riferimento

Indipendentemente dal numero dei serventi associati ad una Macchina da guerra, questi sono tutti rappresentati dalla carta della Macchina stessa. Se il congegno è distrutto e dei serventi restano in vita, la carta di Riferimento della Macchina da guerra non deve essere ritirata dal mazzo, perché continua a rappresentare i serventi.

movimenti delle macchine da guerra

Si distinguono due tipi di Macchine da guerra.

Congegni mobili

Questa categoria raggruppa sia i meccanismi leggeri che fanno parte degli equipaggiamenti dei loro serventi (come i cannoni a vapore dei Bombardieri Nani) e i veicoli capaci di trasportare i loro serventi.

I Congegni mobili più leggeri o più perfezionati, non possiedono un valore di Maneggevolezza. Possono spostarsi come qualunque combattente. Per gli altri, questo valore causa determinate restrizioni poiché non possono aggirare gli ostacoli con la stessa facilità degli altri combattenti.

Lo spostamento di queste macchine è solitamente effettuato in linea retta. È tuttavia possibile effettuare delle Virate per cambiare traiettoria.

Una Virata è un cambio d'orientamento effettuato in pieno spostamento, grazie allo slancio preso dal veicolo. Quando effettua una Virata, una Macchina da guerra può orientarsi di 45°.

Una Macchina di guerra può effettuare una Virata per ogni tratto completo di X cm percorsi. Il valore X è pari al valore di Maneggevolezza del congegno.

Esempio: un carro dispone di una capacità di Movimento di 20 e di una Maneggevolezza di 10. Durante uno spostamento, può dunque percorrere fino a 40 cm ed effettuare una Virata ogni 10 cm. Non è, tuttavia, obbligato ad effettuare le sue Virate dopo esattamente 10 cm. Questa non è altro che la distanza minima da rispettare tra 2 Virate.

Congegni inamovibili

Questo termine indica tutte le macchine che necessitano dell'intervento dei serventi per essere spostate. Sono designate da un pittogramma di Maneggevolezza nero. L'icona di Movimento del congegno è anch'essa di colore nero. Il valore associato indica la penalità di Movimento subita dai serventi quando spostano la macchina. Questa penalità è ridotta di 2 punti per ogni servente oltre il primo posizionato in contatto col congegno quando questo si sposta.

Esempio: una balista pesante possiede un valore di Movimento di 8. Se un solo servente tenta di spostarla, subirà una penalità al Movimento di 8 punti. Se due serventi uniscono i loro sforzi, questa penalità sarà di 6 e passerà a 4 se un terzo servente gli presterà manforte.

Se non tutti i serventi possiedono la stessa caratteristica di Movimento, il valore di cui tener conto è quello più basso. Solo i serventi posti in contatto della Macchina da guerra possono partecipare al suo spostamento.

Solo i serventi del congegno possono partecipare al suo spostamento.

Quando i serventi si spostano con la loro macchina, non possono né Caricare né Ingaggiare dei combattenti avversari in Corpo a Corpo. Nello stesso modo non possono effettuare Prodezze Atletiche o Schivare. Non possono neppure tirare, lanciare incantesimi o Invocare miracoli. I Maghi, tuttavia, possono effettuare delle Contromagie e recuperare le loro gemme secondo le normali regole. I Fedeli possono esercitare la Censura.

Un tale congegno non può essere spostato e tirare nel corso dello stesso turno. Può essere, tuttavia, orientato, ma subirà una penalità di tiro come se si fosse spostato. Per utilizzare un Congegno inamovibile, i serventi devono essere posizionati in contatto di quest'ultimo.

Durante una qualunque fase di Movimento, i serventi di un Congegno inamovibile possono scegliere di abbandonare la loro macchina per unirsi alla battaglia.

perdita dei serventi, distruzione e cattura delle macchine da guerra

Congegni mobili

I Congegni mobili sono per la maggior parte del tempo associati a due tipi di serventi.

- L'equipaggio rappresenta le miniature che dirigono il congegno.

- Il traino rappresenta le miniature che forniscono la mobilità al congegno.

Perdita dei membri dell'equipaggio

Una macchina da guerra mobile, a seconda del tipo, è associata a diverse funzioni (pilotaggio, postazione di tiro, ecc.). All'inizio della partita, ogni funzione è assicurata da un membro dell'equipaggio. Se uno dei membri dell'equipaggio è ucciso, può essere rimpiazzato da un qualunque altro membro del suo equipaggio. Ma chiunque esso sia una delle funzioni del congegno non potrà essere utilizzata.

Esempio: nel caso di un carro sormontato da una balista, le due funzioni sono il Pilotaggio e il Tiro. Fino a che entrambi i membri dell'equipaggio sono in vita, il Carro può spostarsi e tirare nello stesso turno. Se uno dei ser-

venti è ucciso, il giocatore dovrà, ogni turno, scegliere se spostare il carro o se farlo tirare.

Se il membro dell'equipaggio che garantisce la funzione di Tiro è ucciso, la macchina da guerra non potrà tirare durante lo stesso turno. Potrà farlo durante i turni seguenti se un altro servente andrà a rimpiazzare quello che è stato ucciso.

Le differenti funzioni di una Macchina da guerra sono indicate sulla sua carta di Riferimento.

Se tutti i membri dell'equipaggio sono uccisi, il congegno rimane sul campo di battaglia. Il traino continuerà a battersi se attaccato, ma non si sposterà più e il congegno non potrà essere utilizzato da nessuno.

Perdita del traino

Le miniature che garantiscono la propulsione del congegno sono rappresentate da una propria carta di Riferimento. Il pittogramma di Movimento della loro carta di Riferimento è di colore nero. Il valore segnato indica la penalità di Movimento che sarà subita dalla Macchina da guerra se una delle miniature del traino è uccisa.

Esempio: un carro dei Nani è trainato da due Razorback. Il valore associato al Movimento dell'equipaggio è di 7,5. Se uno dei due Razorback è ucciso, la caratteristica di Movimento indicata sulla carta di Riferimento del carro sarà ridotta di 7,5.

Congegni inamovibili

La maggior parte di queste macchine per essere utilizzate richiede la presenza di un numero minimo di serventi. Questo è precisato sulla carta di Riferimento del congegno. Se i serventi non sono abbastanza numerosi, il congegno è inutilizzabile.

Se tutti i serventi di un Congegno inamovibile sono uccisi, questo resta sul campo di battaglia fino a che gli resta almeno un Punto struttura.

Se i serventi di un Congegno inamovibile sono messi in fuga, abbandonano la loro macchina da guerra sul posto. Se riescono a radunarsi e a ritornare, potranno utilizzarla di nuovo.

I serventi dei Congegni inamovibili possono a volte essere rimpiazzati. Queste macchine possono essere semplici da utilizzare o, al contrario, richiedere una grande esperienza da parte dei serventi. Il tipo di serventi richiesto da una macchina è precisato sulla carta di Riferimento. Quando una Macchina da guerra è abbandonata, può essere utilizzata da qualunque miniatura possieda le caratteristiche necessarie, anche se si tratta di un combattente nemico.

Distruzione delle Macchine da guerra

Quando una Macchina da guerra non possiede più Punti struttura, è distrutta e ritirata dal terreno.

Al momento in cui il congegno viene distrutto, tutte le miniature, amiche o nemiche che si trovano a contatto (sopra, all'interno o ai suoi lati) subiscono un Tiro per Ferire con una Forza uguale a quella che ha causato la distruzione del congegno.

I combattenti che si trovano a bordo del congegno e che sono sopravvissuti alla sua distruzione, sono posti nel luogo in cui si trovava la loro macchina. Durante questo turno, non possono essere piazzati in Corpo a Corpo e non potranno effettuare nessuno spostamento.

le macchine da guerra in corpo a corpo

Congegni mobili

L'equipaggio in Corpo a Corpo

La taglia e la struttura delle Macchine da guerra possono essere molto differenti da una Macchina all'altra. Il numero delle miniature che possono essere accostate ad una Macchina da guerra può variare da una miniatura all'altra, nello stesso modo in cui l'equipaggio si comporta in Corpo a Corpo. Tutte queste informazioni sono descritte sulla carta di Riferimento del congegno.

Il traino in Corpo a Corpo

Le miniature che costituiscono il traino combattono in Corpo a Corpo utilizzando le loro caratteristiche.

Movimento d'inseguimento

I Congegni mobili possono effettuare dei Movimenti d'inseguimento secondo le normali regole. Tuttavia, perché questo avvenga, nessun avversario deve trovarsi in contatto con nessuna parte del congegno. Ricordatevi tuttavia che si tratta di macchine la cui maneggevolezza è limitata. I Movimenti d'inseguimento s'effettueranno la maggior parte delle volte in linea retta, a meno che il punteggio di Maneggevolezza sia sufficientemente basso, per permettere alla Macchina da guerra di effettuare una virata durante il suo Movimento d'inseguimento. Una Macchina da guerra può utilizzare il suo Movimento d'inseguimento, anziché per spostarsi, per cambiare orientamento.

Congegni inamovibili

I serventi in Corpo a Corpo

In Corpo a Corpo, i serventi combattono normalmente utilizzando le loro caratteristiche.

Un servente impegnato in Corpo a Corpo non può garantire il funzionamento della Macchina da guerra.

Movimento d'inseguimento

I serventi del congegno possono effettuare dei movimenti d'inseguimento secondo le regole normali.

Il congegno in Corpo a Corpo

Le miniature in contatto con la Macchina da guerra possono prenderla per bersaglio con i loro Attacchi. Questa non dispone di nessun dado in combattimento, ma gli avversari devono in ogni caso effettuare i loro Tiri d'Attacco, un risultato di 1 è sempre un fallimento automatico.

Un Congegno inamovibile può essere utilizzato solo se si trovano in contatto con esso solamente i serventi di una stessa fazione.

tiro sulle macchine da guerra

Quando una Macchina da guerra è presa come bersaglio, bisogna tenere conto, per calcolare la difficoltà del test di Tiro, della sua taglia e non di quella dell'equipaggio o del traino.

I tiri riusciti devono successivamente essere suddivisi casualmente tra i serventi e la struttura del congegno. Ogni macchina possiede una propria tabella delle locazioni sulla propria carta di Riferimento.

Se una Macchina da guerra coinvolta in una mischia è scelta come bersaglio, dovete determinare casualmente se è stata colpita la Macchina da guerra o un'altra miniatura. Solo in seguito, effettuate un tiro sulla tabella delle locazioni del congegno se questo ne possiede una.

incantesimi, miracoli e macchine da guerra

Gli incantesimi e i miracoli possono bersagliare qualunque elemento - serventi, traino, struttura - della Macchina da guerra, se il Mago o il Fedele possiede una linea di vista sul suo bersaglio.

tiro dalle macchine da guerra

Congegni mobili

Se le funzioni di Tiro e Pilotaggio sono entrambe garantite da un membro dell'equipaggio, un Congegno mobile può spostarsi e tirare nel corso dello stesso turno.

Può anche effettuare una Corsa e tirare. Subisce tuttavia la penalità di +1 alla difficoltà del test se tira dopo essersi spostato nel corso dello stesso turno.

Il servente che tira può effettuare dei Tiri Rapidi e dei Tiri di Precisione come qualunque altro tiratore. Il servente che garantisce la funzione di Tiro può ruotare per orientarsi verso il suo bersaglio. Quest'azione conta come un Movimento.

Congegni inamovibili

Salvo indicazioni contrarie precisate sulla carta di Riferimento, i Congegni inamovibili non possono spostarsi e tirare nel corso dello stesso turno.

L'angolo di vista di una Macchina da guerra è di 180° in rapporto all'estremità dell'arma utilizzata.

Per i test di Tiro, il giocatore che controlla la Macchina da guerra può utilizzare il valore di Tiro che desidera tra quelli dei serventi che si trovano in contatto col congegno.

Artiglieria

La maggior parte dei Congegni inamovibili sono dei pezzi d'Artiglieria. A volte può accadere

dividono a loro volta in due classi: l'Artiglieria leggera e l'Artiglieria pesante.

L'utilizzo di queste armi segue le regole del Tiro abituali, ma si possono rivelare ben più devastanti.

Artiglieria perforante

Questa categoria raggruppa tutte le Macchine da guerra il cui Rango è semplicemente "Artiglieria Leggera" o "Artiglieria Pesante". La maggior parte delle volte si tratta di baliste o di cannoni di piccolo calibro.

Quando un tiro d'Artiglieria infligge un UCCISO al suo bersaglio, il proiettile prosegue la sua corsa in linea retta. Ogni miniatura situata sulla sua traiettoria subisce un Tiro per Ferire. Se si tratta di Artiglieria Leggera la Forza del colpo è ridotta di 2 punti rispetto al tiro precedente, e di solo 1 punto se si tratta di Artiglieria Pesante. Il proiettile prosegue la sua corsa finché infligge degli UCCISO ai combattenti colpiti, ma non può mai superare la sua massima gittata di tiro.

Artiglieria ad Area d'effetto

Questa categoria raggruppa tutte le Macchine da guerra il cui Rango indica la scritta "Artiglieria Leggera/Zona" o "Artiglieria Pesante/Zona".

Il test di Tiro avviene secondo le normali regole. Se il test è un fallimento, si considera che il proiettile non abbia colpito nessun bersaglio. Se il test di Tiro è un successo, le vittime sono determinate con l'aiuto della sagoma di Deviazione fornita con la Macchina da guerra. Nel caso di un tiro nella Mischia o se il bersaglio segue una tabella di locazione speciale, la determinazione dei bersagli avviene nel modo seguente: Il giocatore che ha avuto successo col suo Tiro posiziona la sagoma sul bersaglio iniziale. La freccia centrale della sagoma (quella la cui estremità porta scritto il numero 1)

che questi congegni siano montati su dei Congegni mobili. Un carro ad esempio può essere sormontato da una balista.

Esistono due tipi d'artiglieria: l'Artiglieria perforante e l'Artiglieria ad area d'effetto. Entrambe queste categorie si

deve essere orientata lungo l'asse della linea di Tiro. Il giocatore effettua successivamente un Tiro di Dispersione.

Lancia quindi un D6 e controlla sulla tabella qui sotto:

- 1: il proiettile colpisce il bersaglio designato.
- 2: il proiettile devia la sua corsa di 4 cm.
- 3: il proiettile devia la sua corsa di 6 cm.
- 4: il proiettile devia la sua corsa di 8 cm.
- 5: il proiettile devia la sua corsa di 10 cm.
- 6: il proiettile devia la sua corsa di 12 cm.

Se il proiettile devia dalla sua traiettoria, il giocatore lancia di nuovo un D6 per determinare la sua direzione in funzione delle frecce numerate sulla sagoma. I danni causati dai proiettili variano in funzione del tipo d'Artiglieria.

Artiglieria leggera

Il giocatore lancia un D6 per ogni miniatura la cui basetta è coperta, anche solo parzialmente, dalla sagoma. Queste sono colpite con un risultato di 3 o più e subiscono un Tiro per Ferire con Forza pari a quella dell'arma.

Artiglieria pesante

I combattenti la cui basetta è coperta, anche parzialmente, dalla sagoma sono automaticamente colpiti e subiscono un Tiro per Ferire con Forza pari a quella dell'arma.

abilità delle macchine da guerra

Inarrestabile

Quest'Abilità è riservata ai carri e ad altri congegni rapidi e potenti. Queste Macchine da guerra sono così potenti quando prendono velocità che è quasi impossibile immobilizzarli. Quando una Macchina da guerra che possiede quest'Abilità si sposta per una distanza superiore a quella di Movimento e non è immobilizzata al termine del suo spostamento, potete piazzare un segnalino vicino alla sua basetta. Questo significa che ha preso velocità. Una Macchina che ha preso velocità, può essere Ingaggiata o Caricata dai fianchi e da dietro solo da avversari la cui Forza, al momento della Carica o dell'Ingaggio, è superiore o uguale alla Resistenza della Macchina da guerra.

Una volta che ha preso velocità, se è Caricata o Ingaggiata frontalmente non subisce i consueti malus dovuti alla Carica.

Se una Macchina da guerra Inarrestabile possiede un segnalino di velocità all'inizio della fase di Movimento, può cambiare orientamento solo effettuando delle Virate. Una Macchina da guerra che possiede quest'Abilità può immobilizzarsi in qualunque momento della fase di Movimento. Se lo fa, tuttavia, durante questo turno non potrà più spostarsi.

Una Macchina da guerra che termina il suo Movimento in

contatto di un avversario non potrà beneficiare di un segnalino di velocità per il turno successivo. È considerata come se fosse in Corpo a Corpo.

Impatto/X

Alcune macchine da guerra sono destinate a travolgere i ranghi nemici, mietendo senza pietà gli sfortunati che non sono riusciti a spostarsi dal suo cammino.

Quando una Macchina da guerra che possiede quest'Abilità effettua una Carica o un Ingaggio, la o le miniature Caricate subiscono un Tiro per Ferire la cui Forza varia in funzione della distanza percorsa dal congegno prima dello scontro. Questa è uguale al valore X moltiplicato per il numero di tratti, anche incompleti, di 10 cm percorsi in Carica. La distanza percorsa da conteggiare è quella che separa il punto di partenza del congegno dalla prima miniatura che raggiunge.

Se la Macchina da guerra possiede anche l'Abilità Inarrestabile e questa dispone di un segnalino di velocità all'inizio del turno, si considera che essa abbia percorso una distanza pari alla sua caratteristica di Movimento moltiplicata per 2.

Esempio 1: un carro possiede l'Abilità Impatto / 3. Carica un avversario percorrendo una distanza di 23 cm, cioè 3 tratti di 10 cm. La Forza dell'Impatto è pari a $3 \times 3 = 9$.

Esempio 2: un carro possiede una caratteristica di Movimento pari a 20 e le Abilità Impatto / 3 e Inarrestabile. Quando dichiara la sua Carica, dispone di un segnalino di velocità. Dunque, indipendentemente da quale sia la distanza che lo separa dall'Unità bersagliata dalla Carica, si considera che abbia percorso una distanza pari al doppio della sua caratteristica di Movimento, cioè 40 cm. Il carro percorre dunque 4 tratti di 10 cm e la Forza dell'Impatto è di $4 \times 3 = 12$.

Se una Macchina da guerra che ha preso velocità grazie all'Abilità Inarrestabile e che possiede anche l'Abilità Impatto è Caricata o Ingaggiata frontalmente da una miniatura, quest'ultima subisce immediatamente l'Impatto.

I Tiri per ferire causati dall'impatto sono effettuati non appena il congegno giunge a contatto del suo obiettivo. Se le miniature Caricate sono UCCISE dall'Impatto, la macchina da guerra può scegliere di proseguire la sua Carica o interrompere il suo spostamento. Se proseguendo la sua Carica incontra una nuova miniatura, questa subisce un Tiro per ferire con una Forza uguale a quella del primo Impatto.

Solo le miniature Caricate dal congegno ne subiscono l'Impatto. Le miniature in contatto di lato e alle spalle della Macchina sono considerate come se fossero Ingaggiate.

Falci/X

Alcune Macchine da guerra sono provviste su i loro fianchi di terribili lame. Quest'equipaggiamento può rivelarsi devastante quando il congegno si lancia lungo i ranghi dei nemici, falciando i combattenti come grano maturo.

Quando una Macchina da guerra che possiede quest'Abilità effettua uno spostamento, ogni combattente, amico o nemico, colpito dalle lame simulate sulla miniatura del congegno deve effettuare un test d'Iniziativa con difficoltà pari a 6. Questa difficoltà è di 8 per le miniature già ingaggiate in Corpo a Corpo al momento della Carica.

Se il test è un fallimento, il combattente subisce un Tiro per ferire con Forza pari al valore X delle Falci.

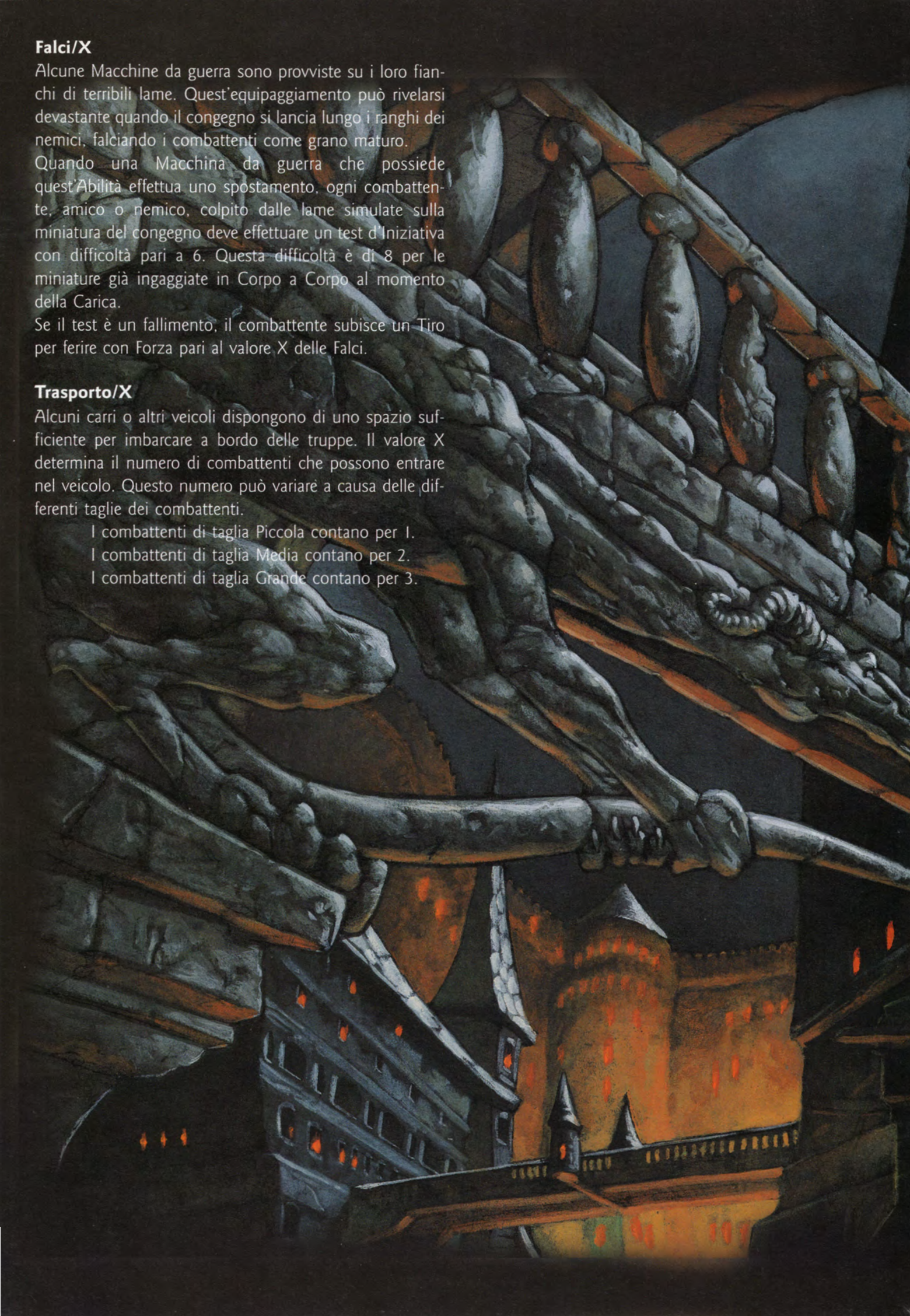
Trasporto/X

Alcuni carri o altri veicoli dispongono di uno spazio sufficiente per imbarcare a bordo delle truppe. Il valore X determina il numero di combattenti che possono entrare nel veicolo. Questo numero può variare a causa delle differenti taglie dei combattenti.

I combattenti di taglia Piccola contano per 1.

I combattenti di taglia Media contano per 2.

I combattenti di taglia Grande contano per 3.





ATTENZIONE: Le miniature di cavalleria e i combattenti di taglia Molto Grande non possono essere imbarcati sui veicoli.

Un carro che possiede l'Abilità Trasporto/4 può, per esempio, trasportare 4 combattenti di Taglia Piccola o 2 di Taglia Media o ancora 1 combattente di Taglia Grande più 1 di Taglia Piccola.

Fino a che i combattenti si trovano a bordo del veicolo, le loro carte di Riferimento non devono essere mischiate con le altre durante la costituzione del mazzo, a meno che alcune miniature dipendenti da queste carte di Riferimento siano all'esterno del veicolo.

Durante la fase di Schieramento, delle miniature possono essere schierate all'interno dei veicoli. Il giocatore in questo caso deve dichiarare quali miniature si trovano a bordo del veicolo.

Durante la fase di Movimento, una miniatura che termina il suo Movimento in contatto del veicolo può immediatamente entrare, ma solamente se questo è immobile.

Le truppe imbarcate possono uscire dal veicolo in qualunque momento della fase di Movimento a condizione che il congegno sia immobile. Sono allora disposte intorno al veicolo e possono immediatamente spostarsi, anche se la loro carta di Riferimento è già stata attivata. Non possono, tuttavia, effettuare né la Corsa né la Carica. Nello stesso turno non possono neppure tirare. I Maghi e i Fedeli possono, tuttavia, utilizzare i loro Incantesimi e i Miracoli in modo normale.

Un veicolo che s'immobilizza per permettere alle truppe imbarcate di uscire, non può in nessun caso riprendere nella stessa fase di Movimento lo spostamento.

macchine da guerra e gruppo di comando

Per tutti i loro test di Coraggio e Disciplina, le Macchine da guerra utilizzano il valore più alto tra tutti i serventi che gli sono associati. Questi possono beneficiare secondo le normali regole, dei bonus legati alla presenza di uno Stato-Maggiore o utilizzare i valori di un Gruppo di Comando.

abilità

Alcuni combattenti possiedono delle facoltà particolari, a volte innate altre volte acquisite nel corso di lunghi addestramenti: le Abilità. Quando un guerriero possiede delle Abilità speciali, sono indicate sulla loro carta di Riferimento. Gli effetti di ognuna di queste sono spiegati qui sotto.

Alcune Abilità sono espresse con dei valori variabili indicati / X, come Gruppo di Comando o Rigenerazione. Per esempio, Gruppo di Comando / 10 indicherà una portata del Gruppo di Comando di 10 cm. Rigenerazione / 5 indicherà una riuscita con un risultato di 5 o più.

Abominevole: le creature che possiedono quest'abilità hanno un aspetto particolarmente ripugnante o terrificante. I loro nemici devono sempre testare il proprio Coraggio contro la Paura, anche se hanno già resistito precedentemente o se hanno già superato un valore di paura superiore. Un combattente deve testare il suo Coraggio ogni turno che passa in contatto con un avversario Abominevole.

Accanito: che siano insensibili al dolore o troppo smaniosi per rendersene conto, gli Accaniti sono capaci di incassare le ferite più terribili senza smettere di combattere. Quando una miniatura con l'Abilità Accanito viene UCCISA, non ritirate la miniatura dal terreno di gioco. Questa è considerata avere una Ferita Critica e resta sul terreno fino al termine del turno, indipendentemente dalle Ferite incassate fino al momento in cui il suo metabolismo la tradisce. Accanito non funziona su quegli effetti che ritirano i combattenti dal gioco.

Agguerrito: certi soldati vivono da tanto tempo in mezzo ai campi di battaglia che per loro la guerra è divenuta una ragione di vita. I personaggi che padroneggiano quest'Abilità, considerano i 5 come se fossero 6 su tutti i tiri di dado, e possono quindi rilanciarli. Agguerrito non ha alcun effetto sui Tiri per Ferire. Quest'Abilità non può essere acquisita né come Dono Sovrannaturale né come Elisir.

Amato dagli dei: quando gli dei amano, sanno aiutare e donare. Per ognuno dei suoi tiri, un Personaggio Amato dagli Dei considera i risultati di 4 e 5 come dei 6 e quindi può rilanciarli. Grazie a quest'Abilità, un risultato di 1 ottenuto dopo aver rilanciato un 6 si aggiunge al risultato precedente.

Alleanza/X: per affinità, per qualche circostanza particolare o semplicemente per interesse, il combattente che

possiede quest'Abilità può allearsi al popolo o alla Via d'Alleanza indicata al posto della X. È allora considerato come un Alleato.

Ambidestro: i guerrieri Ambidestri possono impugnare simultaneamente due armi con la stessa abilità, cosa che li rende molto temibili. I combattenti Ambidestri possono Contrattaccare senza penalità. Ottengono un dado in Attacco per ogni Difesa riuscita. Ambidestro non è cumulabile con il Contrattacco e la Difesa Sostenuta.

Arto Aggiuntivo: un guerriero che possieda degli Arti Aggiuntivi può rinforzare il suo potere offensivo o quello difensivo, colpendo il suo avversario da tutte le parti o difendendosi con accanimento. Quest'Abilità va attivata subito prima del tiro d'Iniziativa, durante la fase di Corpo a Corpo. Il combattente può invertire i suoi punteggi d'Attacco e Difesa. Questi effetti durano fino alla fine del turno.

Assassino: gli Assassini sono guerrieri addestrati per portare a segno degli attacchi fulminei tanto potenti che precisi. Un Assassino che Carica la sua vittima lancerà tre dadi durante il primo tiro per Ferire contro di lei. Egli sceglierà quindi, i due che gli convengono di più per determinare la gravità dei danni inflitti. Un "Assassino" è immune agli effetti di quest'abilità. L'Abilità Assassino non funziona durante gli Ingaggi e i Movimenti d'Inseguimento.

Autorità: un combattente con quest'abilità forse non è un fine stratega, ma possiede una potente aura d'autorità. Quando un combattente che possiede Autorità è presente in una mischia, decide in quale modo i combattenti della mischia sono separati, e stabilisce l'ordine in cui vanno risolti i combattimenti. Una mischia è un insieme compatto di combattenti in contatto di basetta gli uni con gli altri.

Il giocatore che ha vinto il tiro di Tattica all'inizio del turno, decide se tutti i combattimenti della mischia in questione saranno risolti prima o dopo le altre mischie. Nell'ipotesi in cui più mischie contengano ognuna un combattente con l'abilità Autorità, il giocatore che ha vinto il tiro di Tattica sceglie in che ordine sono risolti. Se nella stessa mischia vi sono due miniature appartenenti ad entrambe le fazioni che possiedono l'abilità Autorità, quest'ultima resta senza effetto.

Carica bestiale: la Carica Bestiale è una tecnica di combattimento che permette di utilizzare il peso del proprio corpo come mezzo d'attacco. Un guerriero che possiede quest'Abilità può piazzare un dado aggiuntivo in Attacco contro l'obiettivo della sua Carica. Quest'Abilità non può

essere utilizzata in seguito ad un Movimento d'Ingaggio o ad un Inseguimento.

Colossale: le creature colossali ignorano i malus dovuti alle Ferite. Quando sono uccise non ritiratele dal gioco... Ma applicate gli effetti di una "Ferita Grave". Se saranno uccise un'altra volta subiranno una "Ferita Critica". Alla terza volta moriranno definitivamente.

Colpo da maestro/X: i guerrieri più disciplinati e più feroci hanno appreso a concentrare tutte le loro energie in una frazione di secondo e possono effettuare colpi capaci di tagliare la roccia. Un combattente con quest'Abilità può effettuare un Colpo da Maestro come un Personaggio. Se uno dei suoi Colpi da Maestro va a segno, per il tiro per Ferire che seguirà e solo per questo, la sua Forza sarà aumentata di un valore pari a X.

Concentrazione/X: l'apprendimento del combattimento passa anche attraverso lo spirito. Si dice che esistano dei combattenti capaci di focalizzare il loro spirito fino a renderlo affilato come una lama e capaci di compiere dei prodigi che in altre condizioni i loro corpi non gli permetterebbero. Alcune caratteristiche del combattente dotato di quest'Abilità sono scritte sulla carta di Riferimento in grassetto. Il valore X di quest'Abilità indica il numero totale di punti supplementari che potete suddividere tra queste caratteristiche speciali durante ogni turno. Questi punti supplementari possono essere attribuiti in qualunque momento e non per forza in una sola volta. Ma, non è possibile modificare un tiro già effettuato. Il bonus ottenuto per mezzo della Concentrazione non si trasmette col Gruppo di Comando. Gli effetti di quest'Abilità durano fino al termine del turno.

Consapevolezza: che siano estremamente astuti, che possiedano doni misteriosi o che semplicemente siano perfettamente in simbiosi con l'ambiente circostante, il combattente che possiede l'Abilità Consapevolezza può caricare una miniatura che non vede all'inizio del suo spostamento. Nello stesso modo ignora gli effetti dell'Abilità Assassino e individua gli Esploratori che si trovano nella sua distanza di Carica.

Contrattacco: di fronte ad un avversario capace di rispondere colpo su colpo, anche il più abile degli schermidori teme la morte. Un combattente non-Personaggio che possiede quest'Abilità può effettuare dei Contrattacchi come se si trattasse di un Personaggio. Quando un Personaggio dispone di quest'Abilità sulla sua carta di Riferimento, la difficoltà dei suoi Tiri di Difesa quando effettua un Contrattacco aumenta di 1 punto invece dei 2 abituali.

Costrutto: un Costrutto è un automa animato con mezzi magici o meccanici. Molti sono solo dei giochi riservati ai figli dei nobili. Altri invece sono delle terribili macchine da guerra! Un Costrutto agisce in modo automatico, senza nessun sentimento: non conosce cosa siano Coraggio o Disciplina. Un combattente che possiede quest'Abilità è immune alla Paura, anche a quella provocata dai Non-Morti. Non è soggetto alle regole della Disciplina: quando deve effettuare un Tiro di Disciplina, si considera che essa sia pari a 0. Un Costrutto non può annegare: non subisce Ferite Leggere quando fallisce un Tiro di Prodezza Atletica per nuotare.

Credente/X: le armate d'Aarklash sono a volte composte da guerrieri che, sia benigna o maligna, vivono per una sola causa. Non considerate mai un Credente nel numero dei combattenti presenti nell'Aura di Fede di un Fedele: un Credente gli dà direttamente un numero di punti di F.T. pari a X.

Disperato: un disperato non ha più niente da perdere, o perché ha già perduto tutto o perché non ha mai posseduto niente. Un disperato non conosce la Paura. I malus legati a questa si trasformano in bonus, e non fuggirà mai. Un Disperato può Caricare o Ingaggiare liberamente una miniatura che provoca Paura.

Destriero: certi cavalieri addestrano la loro cavalcatura al fine di farne un destriero da battaglia che lo aiuti in combattimento. In corpo a corpo il destriero dà un dado di combattimento supplementare che si aggiunge a quelli cui normalmente il suo cavaliere ha diritto. Questo dado non si aggiunge però durante una Carica. Le truppe montate su un destriero possono compiere la manovra di Schivata.

Devoto/X: certi guerrieri sono talmente devoti verso il loro maestro da essere pronti a donare il loro sangue e la loro vita per eseguire i suoi desideri. Quando un Mago del vostro campo ha bisogno di gemme di Mana, può sacrificare in un qualunque momento del turno un guerriero che possiede quest'Abilità. Il sacrificio deve essere in contatto di basetta con il Mago. Grazie a quest'atto il mago recupererà X gemme di uno solo tra gli Elementi che padroneggia.

Ritirate dal gioco il guerriero sacrificato come se fosse UCCISO. Quest'ultimo deve essere considerato come una perdita.

Enorme: le creature Enorme ignorano il malus dovuto alle Ferite. Quando sono uccise non ritiratele dal gioco... Ma applicate gli effetti di una "Ferita Critica". Se la uccidete un'altra volta sarà morta definitivamente.

Esaltato: un Esaltato ha consacrato molto di più della sua vita al suo dio. Solo una persona eccezionale saprà dissociare la voce di un Esaltato da quella del suo dio! Un Esaltato non considera gli 1 come fallimento automatico quando effettua un Tiro di Divination, anche dopo aver rilanciato un 6.

Esploratore: durante la Preparazione, le carte di Riferimento degli Esploratori di ogni armata sono mescolate in un mazzo a parte.

Durante la Preparazione, dopo aver terminato il mazzo principale, gli Esploratori vengono a loro volta schierati sul campo nello stesso modo.

Un Esploratore può essere piazzato su tutto il campo di battaglia, anche nell'arco di vista nemico.

Gli esploratori possono essere piazzati in modo da Caricare un nemico il primo turno, ma devono comunque essere fuori dalla distanza di Marcia da tutte le miniature nemiche già posizionate.

- Se l'esploratore si schiera entro la propria distanza di Carica da un avversario, è considerato come visibile dal nemico.

- Se l'Esploratore si schiera fuori dalla propria portata di Carica da un avversario, è considerato come "invisibile" e non può essere bersaglio nessuna azione nemica. Fino a che non effettua un tiro, che non sia un test di Coraggio, o che un avversario non giunge a distanza di Marcia da lui, l'Esploratore è nascosto e non può essere bersaglio diretto di nessuna azione nemica (effettuare un Tiro di Mutageno non rivela la presenza di un Esploratore). Un Esploratore è automaticamente individuato se utilizza la sua caratteristica di Disciplina durante il test di Preparazione o di un Tiro di Tattica.

- Se una miniatura visibile dal nemico si trova dietro ad un esploratore non individuato, quella non è nascosta dalla presenza dell'Esploratore. Può essere presa come bersaglio dal nemico come se l'Esploratore non ci fosse.

- Se un Esploratore non individuato si trova nell'area d'effetto di un proiettile, di un incantesimo, di un miracolo o altro, subisce lo stesso gli effetti in questione.

- Se un Esploratore è individuato, in una qualunque maniera, da una miniatura avversaria, diventa visibile da tutta l'armata nemica.

- Se una miniatura si avvicina sufficientemente ad un Esploratore per individuarlo, se gli resta abbastanza Movimento può Ingaggiarlo.

- Una miniatura in Volo può individuare gli Esploratori solo se sono separati da un solo Livello altitudine. La portata d'individuazione è in questo caso definita dal Movimento aereo della creatura volante.

Essere del Destino/X: il concetto di Bene e Male è sconosciuto agli Esseri del Destino.

Essi agiscono secondo i loro desideri, in armonia con l'ambiente. Essi sono affiliati ai Sentieri del Destino. Un Essere del Destino è immune all'abilità Assassino. Può caricare un nemico che non vede all'inizio del suo spostamento, e può individuare gli Esploratori che si trovano alla sua portata di Carica. Un Essere del destino va considerato come se avesse l'abilità Consapevolezza.

Essere di Luce/X: gli Esseri di Luce servono la causa della giustizia in tutte le sue forme, sia essa intransigente o misericordiosa. Sono affiliati alle Vie della Luce. Un essere di Luce è immune a tutte le forme di Paura, anche d'origine divina o magica, e non possono mai passare sotto il controllo del nemico. Essi vanno considerati come se avessero l'abilità Giusto.

Essere delle Tenebre/X: la corruzione, la desolazione e la distruzione sono le principali ragioni d'esistere di queste terribili creature. Esse sono legate ai Meandri delle Tenebre. Contro un Essere delle Tenebre, una creatura che provoca Paura non è più immune. La sua caratteristica di Paura è trasformata in Coraggio. Un Essere delle Tenebre è immune a tutte le forme di Paura, anche d'origine magica o divina.

Egli non può passare sotto il controllo del nemico.

Fanatismo: per un Fantico, durante un test di Disciplina, tutti i risultati di 5 sono considerati come dei 6 e possono dunque essere rilanciati.

Quando un fanatico fallisce un test di Coraggio, deve tentare un tiro di Disciplina con la stessa difficoltà per non fuggire. Egli subirà ugualmente gli effetti della Paura e non potrà Caricare o Ingaggiare la creatura che lo spaventa.

Finta: certi guerrieri praticano un'arte di combattimento tutto di finezze e sottigliezze. Padroneggiano dei passi d'arme così complessi che i loro avversari non sanno più se devono attaccare o difendersi.

Quando un combattente che possiede quest'Abilità riesce in un test d'Attacco, può scegliere di effettuare una Finta invece di un normale Attacco. Prima che il suo avversario lanci i propri dadi di Difesa, può scegliere di annullare un dado d'Attacco o di Difesa dell'Avversario al posto d'effettuare un Attacco normale. Può scegliere di agire in questo modo per ogni Tiro d'Attacco riuscito. Se sceglie d'Attaccare in modo normale il suo avversario potrà tuttavia tentare di difendersi se gli restano dadi in Difesa.

Flagello/X: per uno strano dono del destino o per un odio atroce, il combattente che possiede questa Abilità è capace d'infliggere enormi danni a un tipo particolare d'individui. Quando il portatore dell'abilità flagello effettua un

Tiro per Ferire contro questo tipo di combattenti, i danni sono letti una linea più in basso sulla Tabella delle Ferite. Non è possibile scendere sotto l'ultima riga. Esempi: Flagello / Acheron, Flagello / Fanatico, Flagello / Elite...

Quando un combattente infligge un Tiro per Ferire ad un avversario verso il quale è il Flagello e che possiede l'Abilità Osso duro, queste due Abilità si annullano.

Fratello di Sangue/X: quest'Abilità mostra le profonde relazioni che possono crearsi tra due combattenti che hanno affrontato spesso la morte insieme. Quando uno dei vostri personaggi possiede quest'Abilità, può chiamare il suo Fratello di Sangue per una battaglia di grande importanza. Il costo in P.A. di entrambi è ridotto del 25% rispetto al totale. Ma se uno dei due dovesse morire il Fratello di Sangue dovrà sottrarre 1 punto a ogni suo tiro di dado fino al termine della partita. Questo malus non si applica ai Tiri per Ferire.

Furia Guerriera: un combattente in preda alla Furia Guerriera cade in uno stato di demenza distruttrice incontrollabile. Quest'Abilità è attivata subito prima del tiro d'Iniziativa, durante la fase di Corpo a Corpo.

Il guerriero può prendere un D6 supplementare in Corpo a Corpo, ma tutti i suoi dadi saranno automaticamente posti in Attacco. Questi effetti durano fino alla fine del turno.

Un combattente che ha fallito il suo test di Disingaggio, non può utilizzare in quello stesso turno l'Abilità Furia Guerriera.

Gigantesco: esistono sul continente d'Aarklash delle creature di dimensioni gigantesche. Esse ignorano i malus dovuti alle Ferite. Quando sono uccise non ritiratele dal gioco... Ma applicate gli effetti di una " Ferita Leggera ". Se le uccidete una seconda volta subiranno una " Ferita Grave ", una terza volta una " Ferita Critica ". Alla quarta volta saranno definitivamente morte.

Giusto: certi guerrieri conoscono il loro destino. I Giusti camminano sull'enigmatico sentiero della Verità, dell'Armonia o delle Tenebre insondabili. Niente è in grado di piegarli. Un Giusto è immune a tutte le forme di Paura, anche d'origine magica, e non può passare in nessuna maniera sotto il controllo del nemico. Quest'Abilità non si trasmette grazie all'Abilità Gruppo di Comando.

Grido di guerra/X: al momento di caricare un nemico, il guerriero lancia un urlo che esprime tutto il suo odio. Quest'Abilità è utilizzabile solo quando il combattente che la possiede effettua una Carica.

Quest'urlo gli dona un livello di Paura pari a / X. Questo significa che nel momento preciso in cui effettua la sua

Carica, beneficia di un punteggio di Paura al posto di quello di Coraggio. Egli causa dunque Paura e quindi ne è immune per la durata della Carica. Se Carica un avversario spaventoso, sarà in seguito immunizzato al livello di Paura di quest'ultimo come se avesse superato il test di Coraggio.

Tuttavia, se Carica un avversario che causa Paura anche alle miniature con un punteggio di Paura (un Non-Morto ad esempio), dovrà utilizzare il suo valore di Coraggio per tentare di resistere alla Paura di quest'ultimo.

Grido di raduno: una volta per partita, il guerriero capace di lanciare un Grido di raduno ispira degli atti eroici alle sue truppe. Tutti i guerrieri del suo popolo sono immuni alla Paura fino al termine di questo turno di gioco. I guerrieri che erano sotto l'influenza della Paura sono automaticamente radunati e possono agire normalmente. Questo è considerato come un normale raduno, i combattenti non sono dunque considerati immuni al punteggio di Paura contro cui avevano fallito il test di Coraggio.

Quest'Abilità può essere utilizzata in qualunque momento del turno.

Gruppo di Comando/X: tutti i guerrieri che si trovano a distanza/X dalla miniatura che possiede quest'Abilità possono utilizzare i suoi valori di Coraggio, Paura e Disciplina se devono fare un test su una di queste caratteristiche. Per quanto riguarda le Alleanze solo il popolo di colui che ha quest'Abilità può beneficiare dei suoi effetti.

Il Gruppo di Comando non propaga la Paura a dei combattenti che dispongono di un punteggio di Coraggio sulla loro carta di Riferimento, e viceversa.

Tutte le miniature che si trovano a Gruppo di Comando/X da un Porta Stendardo beneficiano di un bonus di +1 nei test di Coraggio.

Tutte le miniature che si trovano a Gruppo di Comando/X da un musico beneficiano di un bonus di +1 nei test di Disciplina.

Guerriero-Mago: essi seguono dalla loro più giovane età un addestramento molto duro. Inquadri dalla stessa disciplina dei guerrieri, apprendono anche a trarre parte del potere dal Mana. I Guerrieri-Maghi utilizzano armonicamente la Magia e le tecniche di combattimento. La loro doppia Abilità li rende dei nemici temibili.

- Possono lanciare incantesimi dopo avere corso o avere effettuato una Prodezza Atletica.

- La loro Potenza Massimale è uguale alla caratteristica di Potere.

- In Corpo a Corpo recuperano il Mana come se non fossero ingaggiati.

- Non possono andare in Trance

- Possono utilizzare il Contrattacco.

Iconoclasta: i Fedeli Iconoclasti vedono la loro Fede Temporanea dipendere dai loro nemici invece che dai loro amici. Per calcolare il loro punteggio di Fede Temporanea, contate il numero di miniature nemiche, indipendentemente dal popolo cui appartengono, che si trovano nella sua Aura di Fede. Il Fedele stesso è incluso in questo totale. Gli Esploratori avversari non individuati rientrano ugualmente nel calcolo del punteggio di Fede Temporanea degli Iconoclasti.

Immortale: per numerosi guerrieri, i Fedeli non sono altro che dei manipolatori che sfruttano le antiche credenze e le paure ancestrali del loro popolo per raggiungere i loro fini.

Niente di più falso.

Gli dei in persona non possono manifestarsi su Aarklash, ma le legioni celesti e infernali esistono apposta per dimostrare che le leggende sono reali... questi esseri divini dai poteri a volte terrificanti sono chiamati Immortali.

Gli Immortali sono raggruppati secondo le fazioni individuate dalle Vie dell'Alleanza presenti nella sezione di CONFRONTATION : le Vie della Luce, il Sentieri del Destino e i Meandri delle Tenebre.

Un'armata non può comprendere tra i suoi ranghi che Immortali appartenenti alla propria Via d'Alleanza.

Un immortale può unirsi alla vostra armata in due modi:
- Evocato prima della battaglia, in questo caso spendete i P.A. indicati sulla sua carta di Riferimento quando costituite l'armata.

- Evocato durante la battaglia da un Fedele che possieda il miracolo adatto.

Esistono tre cerchi d'Immortali, che simboleggiano la loro potenza e il loro posto nella gerarchia divina. Più il Cerchio d'appartenenza di un Immortale è vicino al Cuore della Creazione, più la sua evocazione sarà difficile... e a volte pericolosa.

Il terzo Cerchio raggruppa gli esseri minori, servitori della potenza celeste o demoniaca.

Il secondo Cerchio è costituito dai combattenti delle armate occulte, delle legioni che dilagheranno su Aarklash se gli dei torneranno tra gli uomini.

Il primo Cerchio è composto dagli esseri più potenti e rispettati delle Sfere Proibite. I loro poteri sfuggono all'immaginazione...

Ogni immortale possiede una delle abilità qui di sotto. Per ognuna di esse, la X corrisponde al Cerchio del combattente.

Esempio: Essere di Luce/2 designa un essere di Luce del Secondo Cerchio.

Immunità/X: le Immunità sono delle proprietà magiche o naturali che proteggono certi combattenti. Una miniatura che possiede quest'Abilità non teme l'attributo X o le

Ferite alla locazione X

Esempi: Immunità/Paura, Immunità/Fuoco, Immunità/Testa...

Implacabile/X: un implacabile che lascia libero corso alla sua furia farà di tutto per fare un massacro dei suoi avversari. Un tale accanito può effettuare fino a X Movimenti d'Inseguimento supplementari nello stesso turno.

Incarnazione: un guerriero che si vede attribuire quest'Abilità raddoppia il suo valore in P.A. Ma è ormai diventato un Personaggio con tutti i vantaggi del suo status. Qualunque miniatura non-Personaggio può avere quest'Abilità.

Iperione: la Luce impregna l'anima e il sangue di suoi figli, gli Iperioni. Che l'abbiano scelto o no, sono stati designati per portare la virtù e il furore del Principe della Luce fino nel profondo delle Tenebre. Sono estremamente rari e molti di loro non hanno nessuna idea dell'origine dei loro strani poteri.

Un combattente Iperione è immune a tutte le forme di paura. Gli Iperioni respingono tutte le creature che sulla carta di Riferimento hanno un punteggio di Paura: queste ultime considerano il punteggio di Coraggio dell'Iperione come se fosse Paura, e la loro Paura come se fosse Coraggio. Questa regola si applica anche ai Non-Morti, ma non ai Costrutti. Queste facoltà uniche non si trasmettono tramite il Gruppo di Comando.

Gli Elfi Cynwälls provano un'istintiva amicizia nei confronti degli Iperioni come se i loro destini fossero fatti per incrociarsi. Essi possono allearsi su ogni campo di battaglia

Istinto di Sopravvivenza: l'istinto di conservazione è così forte nel guerriero che possiede quest'Abilità che la Morte dovrà venire a cercarlo di persona per portarlo via. Prima che un tiro per Ferire contro di lui sia effettuato, lanciate un D6, con un risultato di 6 questa Ferita è automaticamente annullata.

Maestro Arciere/Balestriere: il legno, la corda, il vento, la freccia...

Tutti elementi che un Maestro Arciere sente come facenti parti di se stesso. I Maestri di questo tipo d'armi sanno trarre il massimo dal loro arco o dalla loro balestra. La gittata della loro arma è eccezionale e hanno diritto ad un Tiro supplementare ogni turno.

Maestro Schermidore: un Maestro Schermidore ha trascorso l'Arte del duello. È addirittura degno di aprire una sua scuola! Quando un Maestro schermidore riesce in un

Attacco, il suo avversario subisce una penalità di -1 al risultato al suo Tiro di Difesa. In questo modo un risultato di 2 diviene un 1 e di conseguenza è considerato un fallimento automatico.

Inoltre è impossibile effettuare un Contrattacco contro un combattente che possiede l'Abilità Maestro Schermidore, neppure con l'Abilità Ambidestria.

Infine, i risultati di 5 durante i loro Tiri d'Attacco sono considerati come dei 6 e possono quindi essere rilanciati. Grazie a quest'Abilità, un risultato di 1 ottenuto dopo aver rilanciato un 6 su un Tiro d'Attacco non è un fallimento automatico.

Maledetto dagli dei: gli dei d'Aarklash si diletano con la sofferenza di coloro che gli hanno offesi. Un Personaggio Maledetto dagli Dei non rilancia mai i 6, su nessun tiro di dado.

Martire/X: ogni dio d'Aarklash ha i suoi Fedeli, e alcuni di questi adoratori sono pronti a dare prova del loro fervore suicidandosi. Quando un Fedele del vostro campo ha bisogno di Fede, può sacrificare un guerriero che possiede quest'Abilità in qualunque momento del turno. Il sacrificio deve essere in contatto di basetta con il Fedele. Da questo momento, quest'ultimo beneficia di X punti di Fede Temporanea in più. Eliminate dal gioco il guerriero sacrificato come se fosse UCCISO. Egli è considerato come una perdita...

Mercenario: un guerriero Mercenario si mette al servizio di colui che è disposto a pagarlo...Un Mercenario può combattere al fianco di qualunque armata. In questo caso conta come un Alleato, a meno che non si batta per il suo popolo d'origine.

Monaco-Guerriero: i Monaci-Guerrieri sono dei Fedeli per i quali la fede è un combattimento, ed un modo di combattere. Essi utilizzano insieme la Fede e le arti guerriere. La loro doppia Abilità li rende dei Fedeli particolari, essi seguono le seguenti regole :

- Non possono scegliere che un solo miracolo durante la formazione dell'esercito. Questo deve essere obbligatoriamente essere scelto della Religione del loro popolo d'appartenenza o della Religione Universale.
- Possono Invocare i miracoli in Corpo a Corpo.
- Possono Invocare i miracoli anche se hanno subito un Tiro per Ferire dall'inizio del turno.
- Possono utilizzare il Contrattacco.
- Possono Caricare o correre o tirare o compiere una prodezza atletica e Invocare un miracolo.

Mutageno/X: certi popoli utilizzano degli stimolanti che iniettano nel loro organismo per aumentarne le capacità.

Ogni turno, prima del tiro di Tattica, scegliete una miniatura per ogni gruppo di 100 P.A. di guerrieri "mutageni" ancora presenti nella vostra armata. Considerate nel totale anche i loro incantesimi, gli oggetti magici, i miracoli e le carte esperienza. La scelta delle miniature deve essere effettuata prima della determinazione degli altri effetti che entrano in funzione prima del tiro di Tattica (incantesimi, oggetti, ecc...)...

Da 1 a 100 P.A., potete scegliere una miniatura, da 101 a 200, 2 miniature, ecc... Per ognuna delle miniature scelte, potete quando volete lanciare un D6.

Su questo tiro, un risultato di 1 naturale o dopo aver applicato i modificatori, è un fallimento. Il risultato ottenuto + X è il numero di punti che potrete suddividere tra le sue caratteristiche. Non siete obbligati a dividere i punti immediatamente, ma Mutageno non può avere effetto su un tiro già effettuato. I punti attribuiti alla Difesa devono essere dichiarati prima che l'Attaccante annunci la difficoltà dei suoi Attacchi.

I punti di Mutageno non permettono di modificare né il Potere né gli Aspetti della Fede. Non è possibile neppure influenzare grazie a quest'Abilità le caratteristiche di un equipaggiamento. La forza delle Lame Dorsali di Sasia Samaris e di Kayl Kantari non può essere modificata in questo modo.

Una miniatura che possiede l'Abilità "Gruppo di Comando" trasmetterà sempre i propri valori di Coraggio/Paura e Disciplina non modificati da Mutageno. Una miniatura non può beneficiare di più di un tiro di Mutageno per turno, salvo che per effetto d'incantesimi o d'oggetti magici o di miracoli. Tutti i dadi di Mutageno di una miniatura sono lanciati simultaneamente. Gli effetti degli stimolanti del Mutageno durano fino al termine del turno.

Non-Morto: per sua intrinseca natura una creatura Non-Morta ignora gli effetti della Paura...

I Non-Morti sono di natura così terrificante che un guerriero che possiede quest'Abilità può spaventare anche un nemico che provoca Paura! Contro un Non-Morto, una miniatura che provoca Paura non è più immune. La sua caratteristica di Paura è trasformata in Coraggio. Un Non-Morto non è soggetto alla Disciplina, poiché è sotto il controllo totale di un'entità superiore. Quando deve effettuare un tiro di Disciplina si considera che essa sia pari a 0. Non potendo soffocare, un Non-Morto non subisce la Ferita Leggera causata da un fallimento di un tiro di Prodezza Atletica per Nuotare.

Nemico personale/X: le cause che alimentano i conflitti su Aarklash sono innumerevoli, ma ne esiste una che ha fatto più vittime degli uragani: l'odio. Se un Personaggio riesce a portare il colpo di grazia che UCCI-

DE il suo Nemico Personale è automaticamente guarito da tutte le sue ferite. Inoltre "ruba" un'abilità a scelta al suo Nemico e potrà usarla fino al termine della battaglia.

Le Abilità Abominevole, Colossale, Costrutto, Destriero, Enorme, Gigantesco, Iperione, Immunità, Arto Aggiuntivo, Non-Morto, Immortale, Selenita e Volo non possono essere guadagnate grazie a Nemico Personale.

Osso duro: quando un guerriero effettua un tiro per Ferire su un combattente con Osso duro, gli effetti delle ferite si leggono sulla Tabella una riga più in alto. Non è possibile risalire più in alto della prima linea della Tabella. Osso duro non si applica contro le Ferite Eccezionali (i doppi) e il risultato di UCCISO sulla Tabella delle Ferite. Quest'Abilità non si applica nel caso di Ferite dirette (se, per esempio, un incantesimo infligge una Ferita Leggera ad un combattente Osso duro).

Se un Combattente Osso duro è ferito da un altro che possiede l'Abilità Flagello, queste due Abilità si annullano reciprocamente.

Per tutti gli effetti che possono influenzare il livello delle Ferite, l'Abilità Osso duro si considera dopo averli applicati.

Rozzo: certi guerrieri sono dei veri bruti che assestano i colpi con rara violenza, e sono quindi molto difficili da parare. Tutti i risultati di 5 durante i Tiri d'Attacco sono considerati come dei 6 e possono dunque essere rilanciati. Per loro, un 1 ottenuto dopo aver rilanciato un dado su un test d'Attacco non è un fallimento.

Paria: un Paria ha lasciato da molto tempo il suo popolo, per sua iniziativa o perché obbligato. Anche se a volte combatte ancora con i suoi vecchi fratelli, lo status di Paria gli impedisce di sfruttare l'Abilità Gruppo di Comando delle miniature che non sono anch'esse Paria.

Posseduto: certi guerrieri non hanno più il controllo del loro destino. Sono abitati da un'entità che consuma il loro spirito e influenza i loro atti. Le penalità delle Ferite sono considerate come inferiori di un livello. Per esempio, una Ferita Grave infliggerà le stesse penalità di una Ferita Leggera. Questa facoltà non influenza "STORDITO" o "UCCISO".

Prontezza di Spirito: i riflessi fulminei sono i dati distintivi dei guerrieri che possiedono quest'Abilità. Per loro un 1 o meno, naturale o ottenuto a causa dei modificatori, non è un fallimento né sui test d'Iniziativa né sui tiri di Prodezza Atletica, anche dopo aver rilanciato un 6. Il risultato del tiro di dado va sempre sommato o sottratto alla caratteristica d'Iniziativa del combattente che possiede quest'Abilità.

Rapidità: che abbiano delle lunghe gambe o un passo di corsa ritmato, i guerrieri che possiedono l'Abilità Rapidità si spostano con velocità estrema. Possono triplicare il loro Movimento quando Caricano, corrono o fuggono. Quando scappa, un combattente con l'Abilità Rapidità può scegliere di farlo di una distanza compresa tra il doppio e il triplo della sua caratteristica di Movimento.

Rigenerazione/X: alla fine di ogni turno di gioco, una creatura che ha subito delle ferite può tentare di rigenerarsi. Lanciate un D6, con un risultato di / X o più, gli effetti sono diminuiti di un livello. Una Ferita Critica diviene Ferita Grave, per esempio. Potrete rilanciare il dado fino a quando ottenete un successo nel tiro. Se sul tiro di Rigenerazione si ottiene un 1, questo è un fallimento, ma i risultati dei tiri precedenti è conservato.

NOTA BENE: "STORDITO" e "UCCISO" non sono delle Ferite, quindi non possono essere rigenerate.

Rinforzi: certi popoli hanno la capacità d'inviare dei rinforzi nel corso della partita. Ponete ogni guerriero ucciso che possiede quest'Abilità al bordo del campo. All'inizio di ogni turno, lanciate un D6. Con un risultato di 5 o 6, potete riprendere la miniatura dal valore in P.A. più basso e disporla dove volete sul terreno, devono essere però rispettate le due seguenti condizioni: non può essere piazzata in contatto di un avversario e deve poter essere Caricata durante la prossima fase di Movimento. Con un risultato di 1 o 2, la miniatura il cui valore in P.A. è il più debole perde l'Abilità Rinforzi. Non potrà più entrare in gioco nel corso della partita.

Saltare: certe creature d'Aarklash sono capaci di spostarsi tramite salti. Possono oltrepassare una distanza uguale alla metà del loro spostamento con un solo salto, ignorando tutti gli ostacoli, anche una miniatura, la cui taglia non superi la loro caratteristica di Movimento in cm. Una miniatura può effettuare due salti per turno, indipendentemente da quale sia il suo tipo di spostamento. È impossibile utilizzare quest'Abilità durante una Schivata o una prodezza Atletica.

Selenita: l'origine dei Seleniti è avvolto dal mistero. Sembrano formare una setta segreta, vivendo all'insaputa di tutti, nei luoghi più sperduti d'Aarklash. Pochi eruditi conoscono la loro vera storia. Alcuni Seleniti non conoscono l'origine del dono maledetto che gli è stato fatto dalla Luna, e scoprono troppo tardi l'influenza che l'astro notturno ha sul loro comportamento. Prima di scegliere gli oggetti e gli incantesimi di un Selenita, tirate un d6 e consultate la tabella seguente:

- da 1 a 3 : giorno. Nessun modificatore.
- 4 : luna crescente. +1 in INI e DIS.

- 5 : luna calante. +2,5 in MOV e +1 in COR / PAURA.
- 6 : tirate un nuovo D6 e consultate la tabella qui sotto:
- 1: luna nuova. Abilità: Posseduto.
- da 2 a 5: mezza luna. +1 in Potere o Potere I e Iniziato del Dominio Primario del suo popolo/Selenismo se il combattente non è un Mago.
- 6: luna piena. Un incantesimo supplementare gratuito o l'Abilità Uccisore nato.

I Seleniti, oltre a quelle che potrebbero già dominare, padroneggiano la Via dell'Acqua. Poiché sono legati allo stesso astro dei Wolfen d'Yllia, i Seleniti possono allearsi a questi ultimi su qualunque campo di battaglia.

Senza Patria: i Senza Patria non appartengono a nessun popolo e a nessun paese...non obbediscono a nessuna legge e seguono solo le proprie regole. Il loro destino è altrove. Un Senza Patria può essere integrato in qualunque armata. Il combattente si abitua talmente bene al nuovo ambiente, che all'inizio della battaglia utilizza l'Abilità più frequente tra i suoi ospiti...

Se più Abilità compaiono con la stessa frequenza, il giocatore può allora scegliere quella che preferisce.

Le Abilità Abominevole, Colossale, Costrutto, Destriero, Enorme, Gigantesco, Iperione, Arto Aggiuntivo, Non-Morto, Immortale, Selenita e Volo non possono essere guadagnate grazie a Senza Patria.

Spadaccino: gli Spadaccini hanno una padronanza dei passi d'arme raramente eguagliata. Ignorano la soglia minima fissata dalla Difesa dell'avversario su tutti i tiri d'Attacco.

Spavalderia: i valorosi guerrieri che possiedono l'Abilità Spavalderia non considerano l'1 come fallimento quando effettua un tiro di Coraggio (anche dopo aver rilanciato un 6). In più considerano i 5 come se fossero dei 6 sui tiri di Coraggio, e possono quindi essere rilanciati.

Spirito di/X: certi Maghi possiedono un legame particolare con un Elemento. La loro padronanza di quest'Elemento è tale che sono capaci di manipolarlo secondo i loro desideri. Quando fanno un Tiro d'Incantation per un incantesimo composto anche solo parzialmente da quest'Elemento, un risultato di 1 non è considerato un fallimento.

Sulla carta di Riferimento il nome dell'Elemento rimpiazzerà la X.

Stato Maggiore: uno Stato Maggiore raggruppa un Personaggio che dispone dell'Abilità "Gruppo di Comando", un Porta Stendardo e un Musicista situati a distanza di Gruppo di Comando gli uni dagli altri. Tutti i combattenti posizionati a distanza di Gruppo di

Comando da uno dei tre membri dello Stato Maggiore possono utilizzare il Valore di Coraggio / Paura e di Disciplina del Personaggio +2. In questo caso l'Abilità "Gruppo di Comando" è senza effetto.

I bonus legati alla presenza di uno Stato Maggiore sono conteggiati durante la fase di Preparazione.

Taumaturgo: il fervore di un Taumaturgo è tale che la furia dei combattimenti non ha altro effetto che aumentarne i poteri. Quando arriva al livello di Ferita Leggera, aumentate il valore iniziale della sua Aura di Fede di 5 cm in rapporto al suo valore iniziale. Quando arriva a Ferita Grave la sua Aura di fede sarà aumentata di 10 cm e di 15 quando arriva a Ferita Critica. Se il Fedele in questione è curato la sua Aura di Fede è modificata di conseguenza.

Tiratore d'Elite: che abbiano le mani ferme, dei lunghi anni di esperienza o siano graziati da una divinità, i tiratori con quest'Abilità raramente mancano il loro bersaglio. Per loro, un risultato di 1 o meno, naturale o dopo aver applicato i modificatori, sui test di Tiro non è un fallimento automatico, neppure dopo aver rilanciato un 6. Il risultato del tiro del dado è sempre sommato o sottratto alla caratteristica di Tiro del Tiratore d'Elite.

Tiro Istintivo: i combattenti addestrati a questo tipo di Tiro possono tirare dopo essersi spostati di una distanza superiore al proprio Movimento o aver compiuto una Prodezza Atletica. Ma potranno farlo solo a gittata Corta e con una difficoltà aumentata di 3 punti. Questa penalità va sommata con qualunque altro malus di Tiro (Movimento, bersaglio parzialmente visibile, ecc).

I combattenti che possiedono quest'Abilità possono scegliere il loro bersaglio quando tirano nella mischia.

È possibile sommare gli effetti dell'Abilità Tiro Istintivo con un Tiro Rapido o un Tiro di Precisione.

Tormento: Tormento autorizza un guerriero ad anticipare la fase di Tiro durante quella di Movimento, se il suo tipo di Movimento glielo permette.

Se sceglie di farlo, non potrà effettuare né il Tiro Rapido né quello di Precisione. Una volta effettuato il suo tiro potrà terminare il suo Movimento e potrà addirittura Ingaggiare un avversario in corpo a corpo! Se il guerriero ha scelto di tirare durante la fase di Movimento, non potrà farlo nella fase di Tiro.

Salvo eccezioni legate ad effetti particolari, quest'Abilità non permette ad una miniatura di tirare e di spostarsi ad una distanza superiore alla sua caratteristica di Movimento nello stesso turno.

Uccisore Nato: un combattente Uccisore Nato possiede un istinto di sopravvivenza estremo. In Corpo a Corpo ha

un dado supplementare che si aggiunge a quelli cui ha normalmente diritto. Per un Uccisore Nato, un 1 non è un fallimento in un tiro di Coraggio.

Venefico/X: esistono molti modi di uccidere o difendersi su Aarklash. Numerose creature dispongono di sostanze tossiche capaci di neutralizzare i loro predatori... o le loro vittime.

Ogni turno, prima del Tiro di Tattica, potete scegliere un guerriero Venefico per ogni gruppo anche incompleto di 100 punti di combattenti della vostra armata che possiedono questa Abilità. Gli oggetti magici, gli incantesimi, i miracoli e le Carte esperienza dei combattenti Venefici devono essere conteggiati in questo totale. La scelta delle miniature deve essere fatta all'inizio della fase di Movimento. Posizionate un D6 vicino ad ogni miniatura scelta. Questo D6 è chiamato D6 Veleno. Una volta per turno, prima di realizzare un test di Tiro o d'Attacco, il combattente potrà fare appello alla sua Abilità per rimpiazzare uno dei suoi dadi col D6 Veleno. Se l'azione eseguita col D6 Veleno provoca un Tiro per Ferire, la vittima incassa subito un altro Tiro per Ferire con Forza pari a 1. Non-Morti, i Costrutti e gli Immortali sono immuni a quest'Abilità.

Volo: le creature volanti possiedono due punteggi di Movimento: il primo rappresenta il Movimento terrestre e segue le normali regole per gli spostamenti. Il secondo indica il Movimento aereo e rappresenta la rapidità con la quale una creatura può muoversi in cielo.

Esistono tre livelli di altitudine:

LIVELLO 0: al suolo, si applicano le regole di spostamento normali.

LIVELLO 1: bassa quota. La miniatura ignora tutti i tipi di terreno, ma dovrà aggirare gli ostacoli a cui altezza superiore il suo Movimento terrestre.

LIVELLO 2: alta quota. La miniatura ignora tutti i tipi di terreno.

Una miniatura volante comincia la partita a Livello 0. Cambiare Livello per uno adiacente riduce di 5 cm la caratteristica di Movimento della creatura volante. È possibile attraversare più Livelli per volta anche dopo un Disingaggio riuscito.

Il numero di cambi di Livello che un'unità effettuerà nel corso di uno stesso spostamento, deve essere annunciato prima che l'Unità si sposti. Tutte le penalità legate a questi cambi di Livelli sono dunque sottratti alla caratteristica di Movimento delle miniature considerate all'inizio del suo spostamento.

Esempio: un Mutante Goblin si trova a Livello 0. Il suo Movimento in volo è di 15. Dichiaro che cambierà 2 volte di Livello. La sua caratteristica di Movimento è dunque ridotta di 10 e diventa pari a 5. Potrà successivamente

spostarsi di 10 cm (5x2) e terminare il suo spostamento sia a Livello 2, sia a Livello 0.

Quando un combattente che possiede l'Abilità Volo si sposta, la distanza percorsa deve sempre essere detratta dai suoi due punteggi di Movimento. I Cambi di Livello possono portare la capacità di Movimento al suolo sotto lo 0, ma questo non si deve verificare per la capacità di Movimento in Volo.

Esempio: un Angelo Maligno possiede una capacità di Movimento al suolo di 7,5 e una capacità di Movimento in Volo di 17,5. Dichiaro che cambierà di Livello 2 volte. Le sue capacità di Movimento sono ridotte di 10. La sua capacità di Movimento al suolo scende a -2,5 (cioè 0) e la sua capacità di movimento in Volo è ridotta a 7,5. Non potrà dunque più spostarsi al suolo e potrà percorrere 15 cm (7,5 x 2) in volo.

Tiro sulle creature volanti

Se una creatura volante è presa come bersaglio da un tiratore situato ad un livello al di sopra o al di sotto di lei, il tiratore subisce un malus di 2 al risultato del suo dado. Non è possibile tirare ad un bersaglio se esiste una differenza di LIVELLO d'altitudine maggiore. Il lancio degli incantesimi così come l'Invocazione dei miracoli segue le stesse regole.

Carica e Ingaggio

Un avversario non può essere Caricato da una creatura volante, a meno che questa non si trovi allo stesso Livello o tra i due ci sia un solo Livello di differenza nel momento in cui la Carica è dichiarata.

Se i combattenti sono separati da più di un Livello è possibile effettuare solo un Ingaggio.

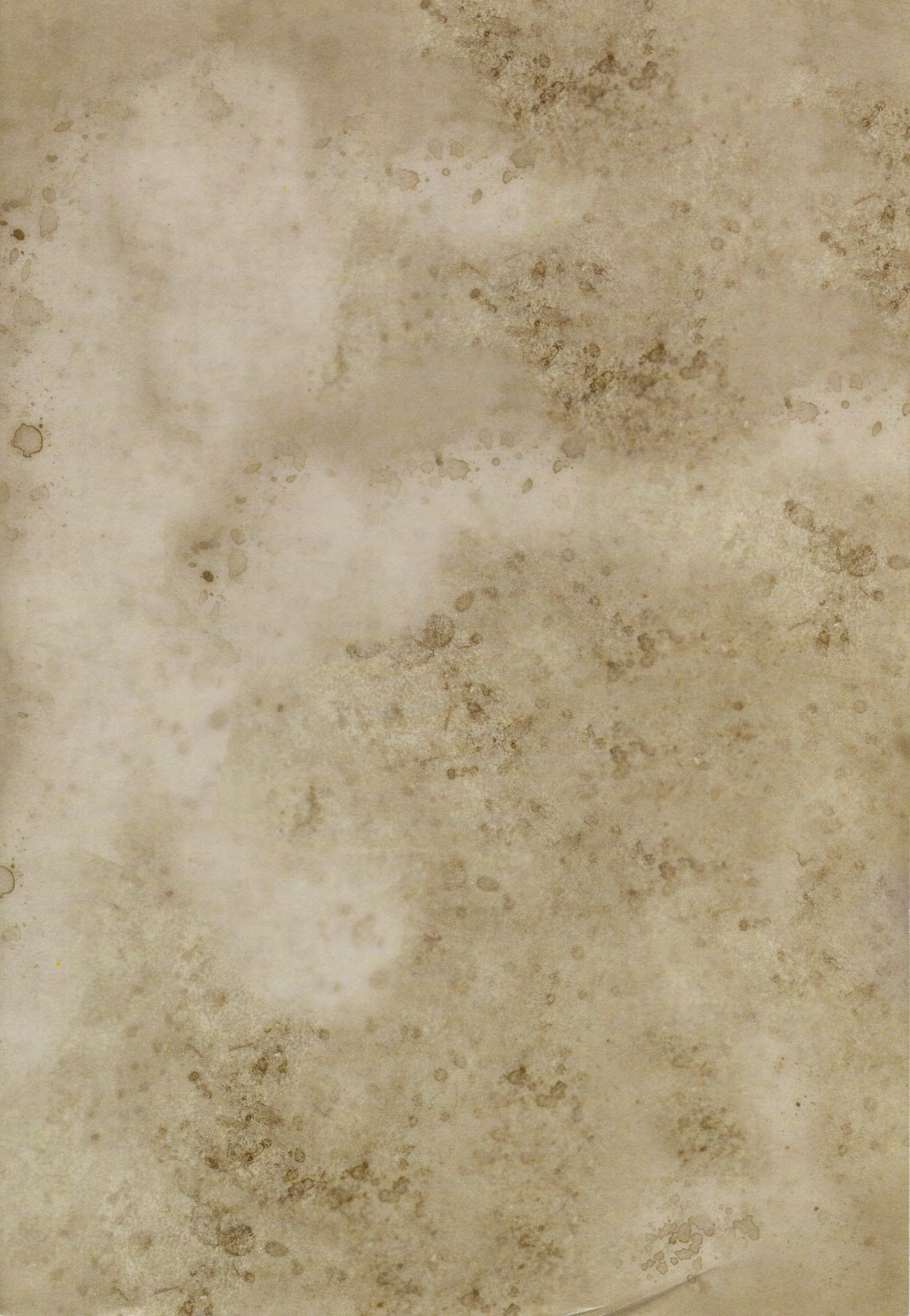
Attacco in picchiata

Le creature volanti possono designare una miniatura ad un Livello immediatamente inferiore per un attacco in picchiata. Un tale spostamento deve essere dichiarato quando la carta della creatura volante è attivata. Il combattente volante deve caricare il suo bersaglio in modo normale, avendo cura di arrivare allo stesso Livello del suo avversario. Le penalità della Carica e le regole dell'influenza della Paura si applicano normalmente. Durante la fase di Corpo a Corpo che seguirà, l'Iniziativa, l'Attacco e la Forza della creatura che ha effettuato la picchiata saranno aumentate di 3 punti. Queste caratteristiche torneranno al loro valore normale al termine del turno.

Altezza degli elementi scenici

Per determinare a quale Livello si trova un combattente che si trova su un elemento scenografico, consultate la tabella seguente:

- Suolo, fino a 10 cm: Livello 0
- Elementi scenografici con un'altezza compresa tra gli 11 e i 30 cm: Livello 1
- Elementi scenografici con un'altezza superiore ai 30 cm: Livello 2





«...E gli eroi alzeranno la bandiera degli dei. Alla testa delle loro armate, annunceranno l'ultima Era. Un'Era segnata dalle vittorie e dalle sconfitte...
...l'Era di RAG'NAROK.

Allora i Maghi scateneranno gli Elementi nella confusione
di una lotta accanita, nel nome dei loro popoli.

I servitori degli dei porteranno nel loro cuore la speranza e l'odio.
La loro fede aprirà le porte eterne della dannazione e della redenzione...

Quest'Era sarà quella in cui gli Antichi sceglieranno i loro campioni.

Questi agiranno in piena luce o nelle ombre insondabili,
e nessun altro che loro stessi sapranno vincerli...»



RACKHAM®

www.confrontation.it

50 €

ISBN 88-7370-010-1



B.B. Publishing S.r.l.
www.salvamondi.com

€ 14,90