

No Quarter Fantasy Wargames

PER MINIATURE DA 25 – 30 mm



IL WARGAME 3D DI BATTAGLIE FANTASY

No Quarter™ Fantasy Wargames

**Ideato e Scritto da
Chris Gilders**

**Materiale Supplementare e Playtesting
Steve Cunningham, Glenn Few,
Robert Fransgaard, Tony Kenealy**

**Diagrammi e Sagome
Robert Fransgaard, Matthew Lyon**

**Editing delle Immagini
Mark Carmichael**

**Background e Storia
Tony Kenealy, Chris Gilders**

**Illustrazioni Originali
Brian Smith, Mike Wikan**

**Immagini di Copertina
Robert Fransgaard**

**Modelli Dipinti da
Robert Fransgaard, Erwan Hascoet,
Christian Weiss, Tom Weiss**

**Ulteriori Contributi
Tim Gittins, Robert Grainger,
Jane Kenealy, Colin Matthews**

**Traduzione Italiana
Domenico De Rosa**

Web

www.WargamesUnlimited.com

Regolamento di libera distribuzione nel suo formato originale. © 2002-2007

Heresy Miniatures, i-Kore, Dragonrune, Epicast, Privateer Press, Games Workshop sono tutti marchi registrati delle rispettive compagnie e sono usati senza autorizzazione. Non si intende contestare i diritti delle proprietà intellettuali delle compagnie, compreso marchi e diritti delle stesse. Il presente documento non ha alcuna relazione, commerciale o legale, con le citate compagnie. Le immagini delle miniature sono utilizzate unicamente a scopo illustrativo e non riflettono alcun collegamento tra l'autore e le compagnie. Il presente regolamento è di libera distribuzione e non ha scopo di lucro.



Questo gioco non supporta il D6

Contenuti	
Introduzione	7
Il Mondo di Genayria	7
I Cancelli di Ryft.....	8
Cosa Serve per Giocare	9
Miniature	9
Dadi	10
Misuratore in Pollici.....	10
Sagome.....	10
Superficie di Gioco ed Elementi Scenici.....	10
L'Esercito	11
Unità.....	11
Leader.....	11
Specialisti	11
Eroi.....	11
Personaggi.....	11
Unità di Supporto.....	11
Strutture e Creature Colossali	11
Profilo dei Modelli	11
Equipaggiamento e Regole Speciali.....	12
Profili di Riferimento.....	12
Armi	13
Armature	14
Oggetti Magici	14
Iniziare	14
Punti Armata.....	14
Preparare il Campo.....	14
Concordare la Disposizione degli Elementi.....	14
Posizionamento Alternato degli Elementi.....	14
Tirare i Dadi (Minore è Buono).....	15
Area di Dislocamento.....	15
Posizionare i Modelli.....	15
Riserve.....	15
Unità di Infiltrati.....	15
Turno	16
Iniziativa, il Corso della Battaglia.....	16
Attivare Modelli ed Unità.....	16
Effetti Obbligatori.....	16
Rimuovere i Segnalini.....	16
Condizioni di Vittoria	17
Conto delle Perdite.....	17
Scenario	17
Punti Battaglia Addizionali.....	17
Numero di Turni di Gioco	17
Visuale dei Modelli	18
Area di Attacco.....	18
Formazioni	18
Formazione in Ranghi.....	18
Modelli Speciali in una Formazione in Ranghi.....	18
Formazione Chiusa.....	19
Formazione da Schermaglia.....	19
Formazione Dispersa.....	19
Riorganizzare la Formazione.....	19
Eroi e Personaggi nell'Unità.....	19
Azioni	20
Muovere	20
Muovere Attraverso Modelli Amici.....	20
Alzarsi da Prono.....	20
Terreni Difficili.....	20
Terreni Invalicabili.....	20
Barriere.....	20
Area di Attacco del Nemico.....	20
Controllare la Coerenza.....	20
Cariche.....	20
Modelli che Causano Paura.....	21
Caricare Modelli che Causano Paura.....	21
Essere Caricati da Modelli che Causano Paura.....	21
Modificatori al Test di Comando.....	21
Attacco d'Impulso.....	22
Abilità di Movimento.....	22
Tabella delle Abilità di Movimento.....	22
Tiro Magistrale	22
Fallimento (Fumbles)	22
Fallimenti e Attacchi Extra.....	22
Fallimenti e Abilità Infallibile.....	22
Corpo a Corpo	23
Chi Combatte Chi.....	23
Colpire il Nemico.....	23
Modificatori al Corpo a Corpo.....	23
Attacchi Contro Bersagli Molto Grandi.....	23
Assistenza in Combattimento.....	24
Parare.....	24
Ritirarsi Volontariamente dal Combattimento.....	24
Armi con Portata Estesa.....	24
Respingere (Pushback).....	25
Aprire la Formazione (Wrapping Round).....	26

Tiri Armatura.....	27	Radunare.....	37
Modificatori all'Armatura.....	27	Fallire la Radunata.....	37
Modificatore di Penetrazione.....	27		
Regola Opzionale: Il Tiro Fortunato.....	27	Mantenere le Azioni.....	37
Resistenza dell'Armatura.....	27	Rispondere al Tiro.....	37
		Ricevere una Carica.....	38
Danno.....	28	Fuggire da una Carica.....	38
Ferire il Bersaglio.....	28		
Rimuovere le Perdite.....	28	Magia.....	39
		Lanciare Incantesimi.....	39
Essere Atterrato Prono.....	28	Concentrarsi.....	39
		Iniziati e Neofiti.....	39
Movimento di Inseguimento (Follow Up).....	28	Canti Magici (Rituali e Riti).....	39
		Sagome di Effetto.....	39
Tiri di Dado Multipli.....	28	Resistere agli Incantesimi.....	39
		Sostentamento (Upkeep).....	40
Combattimento a Distanza.....	29	Annullare Incantesimi in Gioco.....	40
Linea di Vista.....	29	Uccidere un Mago.....	40
Misurare la Distanza.....	29	Relazioni Magiche.....	40
Modificatori all'Attacco a Distanza.....	29	Lista degli Incantesimi.....	41
Mirare.....	29		
Copertura.....	30	Armeria.....	42
Selezionare il Bersaglio e Priorità.....	30	Armi da Corpo a Corpo.....	42
Dividere il Tiro.....	30	Armi a Distanza.....	43
Tirare in un Corpo a Corpo.....	30	Armi di Supporto.....	44
Lanciare Granate.....	31	Abilità.....	45
Devviare Granate.....	31		
Granate e Fallimenti.....	31	Tratti.....	50
Combinare Attacchi con le Granate.....	31		
		Equipaggiamento.....	53
Sagoma a Goccia.....	32	Il Nemico Inaspettato.....	54
Costo d'Uso per la Sagoma a Goccia.....	32		
Armi di Supporto.....	33		
Squadra delle Armi di Supporto.....	33		
Movimento delle Armi di Supporto.....	33		
Turno delle Armi di Supporto.....	33		
Costo d'Uso per le Armi di Supporto.....	33		
Caricare le Armi di Supporto.....	33		
Fuoco Multiplo (Numero di Dadi).....	33		
Traiettoria del Proiettile (Distanza in Pollici).....	33		
Sagoma di Esplosione.....	34		
Deviazione della Sagoma di Esplosione.....	34		
Atterrato Prono da Attacco a Distanza.....	34		
Fuoco Indiretto.....	34		
Perdita della Squadra.....	34		
Disponibilità delle Armi di Supporto.....	34		
Armi di Supporto Montate.....	34		
Tirare alle Armi di Supporto.....	34		
Tiri Armatura e Danni.....	34		
Morale.....	35		
Modificatori al Test di Comando.....	35		
Tabella del Panico.....	35		
Quando Muovere le Unità in Ritirata.....	36		
Modelli Proni e Panico.....	36		
Effetti del Panico.....	36		
Attaccare Unità nel Panico.....	36		
Attaccare Unità Terrorizzate.....	36		

Ideare un Profilo.....	57	Ideare Sagome a Goccia.....	66
Azioni.....	57	Telaio o Creatura.....	66
Attacco a Distanza.....	57	Forza della Sagoma a Goccia.....	66
Corpo a Corpo.....	57	Costo d'Uso della Sagoma a Goccia.....	66
Forza.....	58	Costo della Sagoma a Goccia.....	66
Resistenza.....	58	Forza per Effetto ad Area.....	66
Ferite.....	58	Ideare Granate.....	66
Comando.....	58	Granate con Atterrato Prono.....	66
Armatura.....	58	Regole Speciali delle Armi.....	67
Scudo.....	58	Atterrato Prono.....	67
Bardatura.....	59	Ferita Extra.....	67
Armatura Naturale.....	59	Fuoco Indiretto.....	67
Cavalcature Corazzate.....	59	Fuoco Multiplo.....	67
Altri Tipi di Armatura.....	59	Modificatore di Penetrazione.....	67
Aggiungere Resistenza dell'Armatura.....	59	Salvare (x2).....	67
Scegliere le Armi.....	59	Traiettoria del Proiettile.....	67
Scegliere le Abilità.....	59	Commenti sull'Ideare Armi.....	67
Scegliere i Trattati.....	59	Sommario dei Profili.....	68
Scegliere Abilità o Trattati Negativi.....	60	Profili delle Armi da Corpo a Corpo.....	70
Scegliere l'Equipaggiamento.....	60	Profili delle Armi a Distanza.....	70
Abilità, Trattati ed Equipaggiamento.....	60	Profili di Riferimento.....	71
Portastendardo e Musici.....	60	Uomo d'Arme Umano.....	71
Stendardo dell'Armata.....	60	Elfo dei Boschi Arciere.....	71
Valore in Punti delle Unità.....	60	Elfo Caduto.....	71
Numero Massimo di Modelli Elite.....	61	Nano.....	71
Valore in Punti dei Maghi.....	61	Orco Picchiatore.....	71
Combinazioni Speciali.....	61	Goblin Arciere.....	72
Ideare Carri.....	62	Ogre Bucaniere.....	72
Equipaggio dei Carri e Oltrepassare.....	62	Scheletro Guerriero.....	72
Calcolare Modelli Combinati.....	62	Ghoul.....	72
Eserciti Predefiniti.....	62	Uomo-Lupo Predatore.....	72
Commenti sull'Ideazione dei Profili.....	63	Aquila Gigante.....	73
Ideare Armi da Corpo a Corpo.....	64	Guerriero del Caos.....	73
Bonus di Forza in Corpo a Corpo.....	64	Growler Mono-Corno.....	73
Costo del Modificatore di Penetrazione.....	64	Lord Spettro su Drago Zombie.....	73
Costo della Portata Estesa.....	64	Carte, Segnalini e Sagome.....	74
Armi a Distanza.....	64	Mutazioni.....	74
Forza dell'Attacco a Distanza.....	64	Aspetto del Fuoco.....	79
Costo del Raggio di Tiro.....	64	Aspetto dell'Acqua.....	80
Costo del Modificatore al Raggio di Tiro.....	64	Aspetto della Terra.....	81
Ideare Armi di Supporto.....	65	Aspetto del Vento.....	82
Profilo del Telaio dell'Arma di Supporto.....	65	Aspetto della Luce.....	83
Forza delle Armi di Supporto.....	65	Aspetto dell'Oscurità.....	84
Costo d'Uso delle Armi di Supporto.....	65	Segnalini di Attivazione.....	86
Raggio delle Armi di Supporto.....	65	Sagome a Goccia.....	87
Costo del Modificatore al Raggio.....	65	Sagome di Esplosione.....	88
Costo dell'Effetto ad Area.....	65	Sagome Incantesimi.....	90
Forza per Raggio.....	65	Schede di Riferimento Rapido.....	91
Forza per Effetto ad Area.....	65		

No Quarter by Led Zeppelin

Close the door, put out the light
You know they won't be home tonight
The snow falls hard and don't you know?
The winds of Thor are blowing cold
They're wearing steel that's bright and true
They carry news that must get through

They choose the path where no-one goes

They hold no quarter

Walking side by side with death
The devil mocks their every step
The snow drives back the foot that's slow
The dogs of doom are howling more
They carry news that must get through
To build a dream for me and you

They choose the path where no-one goes

They hold no quarter. They ask no quarter
The pain, the pain without quarter
They ask no quarter
The dogs of doom are howling more!

Introduzione

No Quarter è un regolamento per wargame fantasy adatto a miniature da 25mm ideato per giocatori che vogliono utilizzare modelli da ogni gamma di prodotti. Miniature da 25mm è un termine generico che può includere modelli che superano i 35mm.

Ci sono così tante fantastiche miniature disponibili da diversi produttori che un modello notevole potrebbe attirare la tua attenzione, ma tu non potresti usarlo nel tuo gioco a causa delle regole limitative. Inoltre, con il cambiare dei regolamenti, alcuni modelli non vengono aggiornati e diventano inutilizzabili.

In fondo, un wargame deve essere un divertimento per tutti. Essere troppo ossessivi nell'applicazione delle regole porta solo ad una diminuzione del divertimento.

Si spera che i pareri dei diversi giocatori aiutino queste regole a migliorare nel tempo e che vengano introdotte nuove ed avvincenti liste degli eserciti ideate dai giocatori per i giocatori.



Miniatura della i-Kore dipinta da Christian Weiss

Il Mondo di Genayria

Genayria è un mondo di estremi. Dalle alte vette frastagliate delle Montagne di Vetro nel Nord, alle pianeggianti distese e alle desolate Lande Rugginose del Sud. Un mondo in cui l'acredine e l'odio tra le razze è stato uno stile di vita per generazioni. Ognuna delle Grandi Razze cerca il modo di condurre la guerra in una migliore, maggiore e più spettacolare scia di distruzione rispetto alle altre, lì dove alleanze tra Elfi, Uomini e Nani raramente si compiono. Dove la magia scorre attraverso le terre, magia che può essere usata per il bene, magia che può essere usata per il male.

Ma non è sempre stato così. C'è stato un tempo, prima delle Guerre della Siccità, dove le diverse razze commerciavano, vivevano fianco a fianco e onoravano tradizioni e costumi le une delle altre.

I Nani, dal loro grande regno sulle montagne, avevano scavato sempre più a fondo e scalato sempre più in alto le Montagne di Vetro. Le Tane dei Nani erano uno spettacolo alla vista, vaste scalinate che serpeggiavano verso le profondità, aggrappate a pareti di caverne che ricoprivano oscure gole sotterranee. Enormi forge, con le fiamme che divampavano maestose fondendo il metallo estratto nelle profondità, per forgiare armi ed armature.

Gli Elfi con le loro case nelle foreste, costruivano vaste città circondate dagli alberi, in armonia con il loro ambiente naturale, una fusione di arte elfica e natura in crescita. Un senso di pace e tranquillità era emanato dalle città elfiche, luoghi di rifugio per gli ammalati e per chi chiedeva riposo. Gli Elfi costruirono vaste flotte per veleggiare sugli oceani, attraversare i mari, solcando le onde a bordo di meravigliose navi che brillavano di una luce profonda.

Poi c'erano gli Uomini che hanno costruito grandi città di legno e pietra sulle pianeggianti distese, combattendo la natura facendo crescere colture sulle zone aride e cambiando il corso dei fiumi per irrigare i raccolti. Gelosamente difesero i loro averi da predoni Orchi, Goblin e da molte altre brulicanti creature che vagano per le terre.

Le tre Grandi Razze commerciavano tra loro, il costante flusso di carovane attraversava le strade ben battute, scambiando ogni genere di beni. Quei mercanti abbastanza ricchi e fortunati da permettersi i servigi di uno Stregone viaggiavano attraverso i Cancelli di Ryft, un'antica magia che aprì un portale, una curvatura dello spazio tra due punti che rese i viaggi istantanei ed intensificò gli scambi.

Ma giunse la Siccità.

La pioggia non arrivava, la temperatura aumentò e l'acqua iniziò a scarseggiare. Per primi gli Elfi, notando la scarsità dei loro viveri ed il prosciugamento dei corsi d'acqua nelle foreste, chiesero aiuto agli Uomini. In principio le grandi città delle pianure prestarono assistenza, dividendo l'acqua con gli Elfi al giusto prezzo. Ma, quando la pioggia cessò di cadere, anche le loro provviste iniziarono a prosciugarsi. Gli Uomini si tirarono indietro, proteggendo le loro scorte con le mura e con gli eserciti.

Gli Elfi, alla disperata ricerca di aiuto, si rivolsero ai Nani, ma trovarono i grandi cancelli del regno chiusi. I Nani, avendo assistito alla riduzione delle scorte d'acqua degli Uomini, non avevano intenzione di cadere nella stessa trappola. Negarono il loro aiuto, bandendo tutti gli Elfi e gli Uomini dalle loro città.

Gli Elfi non poterono rivolgersi che all'antica magia, a lungo usata per il bene, ma in quelle ore disperate gli Stregoni Elfi cercarono il modo di ottenere con la forza l'acqua di cui avevano bisogno. I Cancelli di Ryft, per la prima volta, furono usati come strumento di guerra. Una grande armata elfica attraversò un Cancello di Ryft per depredare le scorte d'acqua di FireHelm, un'importante città nanica. La battaglia infuriò per giorni, migliaia di Elfi e Nani furono uccisi e la preziosa acqua si tinse di un rosso sangue.

Così ebbero inizio le Guerre delle Razze. Le Guerre della Siccità. Le Grandi Razze mossero vaste armate attraverso i Cancelli di Ryft, attaccandosi gli uni con gli altri per il prezioso liquido di cui avevano tanto bisogno. La Siccità e i massacri continuarono.

Altre razze, ugualmente affette dalla Siccità, si unirono alla lotta. Orchi e Goblin dall'Est, guidati da potenti Stregoni che li avevano assoldati in un grande esercito, posero assedio alle Grandi Razze. Ma nemmeno allora i vecchi alleati unirono le forze per affrontare la minaccia comune.

Malvagie creature, oltre ogni comprensione, strisciarono fuori dalle desolate Lande Rugginose per unirsi alla Guerra: abominazioni di Nani, Elfi, Uomini e altre razze. Erano creature del Caos, generate dalle Lande Rugginose e dall'oscura magia che scorre in quel reame.

La siccità giunse al termine, ma non le Guerre. Un profondo senso di diffidenza si era insinuato nelle Razze. Non più avrebbero commerciato, potendo attaccare e prendere ciò di cui avevano bisogno. Continua da secoli. La ricerca del miglior modo di intraprendere la guerra, di migliori macchine di distruzione, non accenna a diminuire.

I Cancelli di Ryft, un tempo mezzi di scambio, sono ora portali di devastazione. Scavando sempre più a fondo nell'antica magia dei Cancelli i Maghi, adesso i più ricchi e potenti di Genayria, hanno approfondito la conoscenza di altri mondi. In questo modo hanno condotto su Genayria ulteriore morte e distruzione. Creature che prima albergavano solo negli incubi infantili, si sono unite al massacro.

Le Guerre continuano. Grandi armate combattono e muoiono contro altre grandi armate e i Maghi che hanno appreso a fondo i segreti della Necromanzia risorgono i morti ed essi combattono ancora e ancora...

Le Guerre infuriano e le terre di Genayria sono, ormai, l'Eterno Campo di Battaglia.

I Cancelli di Ryft

I Cancelli di Ryft sono stati scoperti per formare un collegamento con mondi estranei che gli Uomini non hanno mai visto. Le creature incontrate dall'altra parte superano ogni comprensione.

Alcune di queste razze si sono stabilite su Genayria: enormi bestie hanno preso le foreste pluviali come loro dimora mentre strane creature anfibie sono approdate sulle sponde orientali.

“Una strategia ben pianificata porterà scompiglio tra i tuoi nemici e fama al tuo casato”.

Conte Bastilone



Modelli dipinti da Christian Weiss

Cosa Serve per Giocare

Il principale obiettivo di No Quarter è divertirsi. Ogni sessione di gioco dovrebbe includere una buona quantità di bevande e pizza.

Se sei un giocatore esperto, probabilmente avrai speso più tempo a collezionare e dipingere i tuoi modelli che a giocare.

Collezionare e dipingere miniature comprende buona parte di questo hobby. La possibilità di inventare il tuo esercito personale composto dai tuoi modelli preferiti può essere un'esperienza molto gratificante. Inventare un background per le tue unità, con aneddoti e una storia dettagliata, contribuirà a dare un'identità unica alle tue forze.

Per aiutarti ad iniziare, sono stati inseriti diversi profili base come riferimento. Nuovi eserciti saranno pubblicati in seguito, compresi eserciti dalla struttura inusuale.

Per giocare una partita a No Quarter avrai bisogno dei seguenti oggetti:

- Miniature
- Dadi
- Misuratore in pollici
- Sagome
- Una superficie di gioco ed elementi scenici

Infine, avrai bisogno di un avversario e di un po' di tempo. Una schermaglia su piccola scala potrà richiedere circa due ore, una battaglia su larga scala potrebbe richiedere, invece, buona parte della giornata.

Miniature

Avrai bisogno di un esercito di miniature per combattere le tue battaglie. Esiste un gran numero di produttori che forniscono molti modelli diversi. Differenti razze hanno differenti forze e debolezze e spetta a te, in quanto generale, scoprire i punti di forza della tua armata per sfruttarli al meglio.



Modello dipinto da Christian Weiss

Tra le più diffuse e facilmente reperibili razze fantasy sono incluse le seguenti:

- Umani
- Elfi
- Nani
- Morti Viventi
- Orchi & Goblin
- Guerrieri del Caos
- Elfi Caduti / Elfi Oscuri
- Demoni
- Uomini-Lupo
- Uomini-Ratto
- Uomini-Lucertola

Il numero di modelli nel tuo esercito potrà variare molto. Ogni modello ha un valore in punti. Ogni partita ha un valore di punti prestabilito, per esempio 500. Ogni giocatore seleziona i modelli da usare nel suo esercito fino al totale di punteggio scelto.



Signore della Guerra Orco della Dragonrune

Ci sono molte razze tra cui scegliere, molti modelli provenienti dal genere fantascientifico possono essere inseriti in un universo fantasy. Finché le miniature non sono provviste di armi futuristiche, può andare bene tutto.



Koralon Broodmaster della i-Kore

Una battaglia su piccola scala può essere combattuta da meno di venti modelli, partite su più larga scala possono comprendere più di cento miniature per ogni parte.

Dadi

No Quarter usa dadi a dieci facce per risolvere tutti i tiri durante il gioco, il dado a dieci facce è solitamente abbreviato in D10.

Un tiro di dado può anche essere influenzato da abilità e condizioni. Tali influenze sono chiamate modificatori, per esempio: un modificatore +1CC significa sommare un 1 al valore di Corpo a Corpo del modello, quando tira un D10. Di conseguenza, un modificatore -1CC significa sottrarre un 1 al valore di Corpo a Corpo del modello, quando tira un D10.

In alcuni casi, per "tiro naturale" si intende un 1 o un 10. Questo è il risultato al quale non è stato applicato il modificatore. Si intende unicamente il risultato del dado.



D10 della i-Kore

Sono anche utili dadi che fungono da indicatori. Dadi che hanno un qualche tipo di freccia al posto dei numeri. Può anche essere usato un comune D10, la faccia del dado punta in una direzione e può essere usato come indicatore direzionale.

Misuratore in Pollici

Uno strumento di misurazione di qualche tipo è essenziale. Un metro che misuri anche in pollici è disponibile in qualunque negozio di casalinghi o ferramenta.

Sagome

Alcune armi e alcuni incantesimi hanno effetto su di una determinata area del campo. Questo è rappresentato da sagome.

Le sagome sono solitamente carte circolari del diametro di 1, 1½, 2, 2½ o 3 pollici.

In aggiunta alle sagome circolari, tre sagome a goccia sono usate per rappresentare il soffio infuocato dei draghi o altre armi.

Queste sagome sono presenti in fondo al regolamento. Possono essere stampate, incollate su cartoncino, ritagliate e usate nelle partite di No Quarter.

Superficie di Gioco ed Elementi Scenici

Le partite possono essere giocate su ogni tipo di tavolo. Molte partite si svolgono su una superficie di 120cm x 120cm (4' x 4'). Grandi partite possono essere svolte su una superficie di 180cm x 120cm (6' x 4').

Un panno verde o tavole di legno dipinte possono essere usate per rappresentare il campo di battaglia.

Aggiungere alcuni elementi scenici contribuisce a migliorare l'esperienza di gioco. Colline, foreste, fiumi ed edifici forniscono ai tuoi guerrieri qualcosa'altro da fronteggiare e, talvolta, offrono riparo nella foga della battaglia.



Vampire Crypt della Epicast

Diverse compagnie producono un notevole quantitativo di elementi scenici. Molti sono prodotti con resina leggera. Questi sono spesso ben dettagliati e possono migliorare il campo se dipinti. Un altro vantaggio degli elementi in resina è lo scarso peso che li rende facili da trasportare.



Formazioni rocciose della Epicast

Una parte divertente dell'hobby è la costruzione dei propri elementi scenici, le colline possono essere costruite con cartoncino rigido o polistirene (polistirolo), gli edifici con polistirene espanso o cartoncino rigido. Quando dipinti, risultano efficaci come i prodotti forniti dalle varie compagnie.

L'Esercito

Le miniature sono usate per comporre l'esercito e combattere le battaglie. Ogni modello ha un valore in punti. La composizione del modello, comprese armi ed abilità, determina il suo costo. Il costo in punti dell'intera armata è determinato dalla somma dei singoli modelli

I modelli sono divisi in diverse classificazioni.

Unità

La maggior parte dell'armata è composta da ranghi e file di guerrieri. Questi compongono gruppi di guerrieri chiamate unità. Le unità possono variare in dimensioni, ma solitamente sono composte da 4 a 20 modelli. Tutti i modelli dell'unità sono normalmente armati ed equipaggiati allo stesso modo. Ai fini del gioco è più semplice mantenere l'unità equipaggiata in modo uniforme. Tuttavia, nulla ti impedisce di mischiare i modelli in un'unità finché il loro aspetto corrisponde all'equipaggiamento che scegli.

Ci sono due tipi di unità, Base (*core*) ed Elite. Le truppe Base compongono le fondamenta dell'armata. I guerrieri Elite sono solitamente meglio addestrati ed equipaggiati, ma tendono ad essere di numero ridotto.

Il rapporto tra le forze è, generalmente, di un'unità Elite per ogni unità Base. In altre parole, il numero di unità Elite non deve superare il numero di unità Base. Le unità Base tendono ad essere più grandi delle Elite. Il numero di modelli Elite non deve superare i due terzi dei modelli Base.

Ogni modello di taglia media con un valore in punti non superiore ai 35 punti è considerato truppa Base. Ogni modello di taglia media con un valore di almeno 36 punti è considerato Elite. Il costo in punti comprende armi, armature e abilità.

Leader

Il Leader di un'unità è un guerriero che ha assunto un ruolo di comando e responsabilità all'interno di un'unità. Un Leader accompagnerà l'unità.

Specialisti

Alcune unità possono comprendere degli specialisti come stendardieri e musicisti. Il profilo di uno specialista è lo stesso del resto dell'unità, anche se le armi e le regole speciali possono variare

Eroi

Gli Eroi (*individuals*) sono potenti modelli del loro tipo. Essi possono operare come singoli o aggregarsi ad un'unità. In molti casi, fungono da Leader di un'unità.

Gli Eroi ricoprono il ruolo di generale dell'armata, sono anche i maghi e i campioni del reame.

Personaggi

I modelli più potenti dell'armata sono i Personaggi (*characters*). Questi modelli sono, solitamente, generali dell'armata.

I Personaggi, spesso, possiedono speciali abilità che li rendono formidabili avversari.

Unità di Supporto

Le unità di Supporto sono modelli speciali, spesso macchine da guerra come i cannoni e i carri.

Alcune grandi creature sono classificate come unità di Supporto.

Strutture e Creature Colossali

Alcuni Bersagli Molto Grandi (BMG o *VLT very large targets*) come gli edifici, i castelli e creature colossali possono essere danneggiati solo da armi potenti. Frecce e dardi non avranno effetto contro le mura di un castello, un trabucco che scaglia macigni, invece, potrebbe.

Profilo dei Modelli

Il profilo racchiude le statistiche che determinano quanto un modello sia capace di svolgere il suo compito, quanto sia forte o resistente. Esso è diviso in caratteristiche. Un valore di 1 è molto scarso e un valore di 9 è estremamente buono (e raro).

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Soldato	8	4	5	4	4	1	6
Eroe	10	5	6	5	5	2	7

Nome : Il nome del modello. Può riferirsi al tipo di truppa, al Leader o ad un Personaggio.

Azioni (AZ) (Action AC) : Questo valore rappresenta il numero di azioni che un modello può compiere durante la sua attivazione. Molti modelli di taglia media hanno 8 Azioni. Un modello può scegliere cosa fare con il suo numero di Azioni. Le Azioni possono essere eseguite in qualunque ordine, un modello può muovere, tirare e combattere o può muovere, muovere e combattere. Ogni azione richiede un certo numero di punti AZ per essere effettuata. Muoversi di un pollice richiede un punto Azione (1AZ). L'attacco semplice in corpo a corpo richiede 3 Azioni (3AZ).

Attacco a Distanza (AD) (Ranged Attack RA) : Questo valore indica l'abilità di attaccare con armi da tiro. Più alto è il valore e meglio saprà usarle. Per colpire il bersaglio è necessario ottenere un tiro di dado uguale o inferiore il valore di AD.

Corpo a Corpo (CC) (Close Combat CC) : L'abilità in mischia è data dal valore CC. Più è alto il valore, migliori sono le possibilità del modello di colpire l'avversario a contatto di base. Per colpire è necessario ottenere un tiro di dado uguale o inferiore il valore di CC.

Forza (FZ) (Strength ST) : Questo valore è usato per determinare il danno che il modello può infliggere al suo avversario in corpo a corpo. La Forza può essere incrementata dalle armi.

Resistenza (RE) (Toughness T) : La capacità del modello di resistere ai danni è la sua Resistenza.

Ferite (FE) (Wounds W) : Quando un modello è danneggiato da un attacco, riceve una ferita. Molti modelli di taglia media o piccola possono ricevere solo una ferita prima di essere rimossi come perdite. Creature più grandi, Leader, Eroi e Personaggi spesso hanno 2 o più Ferite.

Comando (CO) (Command CO) : Il valore di CO indica quanto è abile un modello a reggere gli effetti della sconfitta in combattimento. Inoltre, potrebbe essere necessaria una prova di CO prima di caricare alcuni modelli che causano paura.

In aggiunta al profilo base, sono stilate ulteriori caratteristiche. Esse includono:

Equipaggiamento e Regole Speciali

Nel profilo del modello sono contenute informazioni che mostrano anche l'equipaggiamento e le regole speciali del modello.

Armi	Spada
Armatura (AR)	Nessuna
Regole Speciali	Nessuna
Struttura	Da 4 a 30 per unità
Punti Costo	x punti per modello

Armi : Ogni arma portata dal modello è indicata qui. Un modello può portare più di un'arma. Dopo il nome dell'arma devono essere indicati il Costo d'Uso (CU), la forza (FZ) e il Modificatore di Armatura (MA).

Esempio: Una spada comune potrebbe avere il suo profilo riassunto come: Spada (CU4, FZ+1).

Armatura (AR) : Questo valore indica la capacità del modello di assorbire i colpi. Alcuni modelli potrebbero non indossare armatura, in tal caso non beneficiano di questo tiro. Altri possono avere una qualche protezione come un'armatura a piastre o possedere di natura una pelle molto coriacea. La descrizione dell'armatura è indicata insieme al suo valore di armatura (AR). Il numero indica il valore di protezione fornito. Per effettuare un tiro armatura è necessario ottenere un tiro di dado uguale o inferiore il valore di AR. Il valore di AR può essere modificato dalla Forza (FZ) dell'attacco.

Regole Speciali : Le abilità speciali sono specificate in questa sezione. Se il modello non è di taglia media la sua taglia deve essere indicata qui. La taglia riflette quanto il modello sia facile da colpire con il tiro o in corpo a corpo. Un modello più grande è colpito più facilmente di un modello di taglia media o piccola.

Struttura : Nella maggior parte dei casi, i modelli formano unità di guerrieri. Generalmente un'unità non ha meno di 3 modelli e non più di 20. Alcuni modelli possono agire individualmente invece di unirsi in un'unità. Anche il tipo di unità è indicato in questa linea. Un modello è classificato come: Base, Elite, Supporto, Eroe o Personaggio.

Punti : Il costo in punti è usato per calcolare il totale in punti dell'unità e, di conseguenza, dell'intera armata.

Profili di Riferimento

Un guerriero Base può avere un profilo simile a quello mostrato nella tabella. I valori non sono molto alti, ma il corpo centrale dell'armata può essere composto da truppe di questo tipo.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Guerriero	8	4	5	4	4	1	6
Armi	Spada (CU4, FZ+1)						
Armatura (AR)	Nessuna						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	6+ per unità						
Punti Costo	24 punti per modello						

I guerrieri più esperti sono chiamati Elite. Essi sono meno comuni delle truppe Base, ma le loro statistiche e le loro abilità sono migliori.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Maestro di Spada	10	4	6	4	4	1	7
Armi	Spadone (CU5, FZ+2)						
Armatura (AR)	Armatura Leggera e Scudo (AR3)						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	3+ per unità						
Punti Costo	44 punti per modello						

Armi

Anche le armi, come i modelli, hanno le loro statistiche.

Le armi si dividono in armi da corpo a corpo e armi da tiro.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Spada	4	Corpo a Corpo			+1
Regole Speciali	Nessuna				

Nome : Il nome dell'arma. In alcuni casi può indicare le capacità naturali della creatura (fauci, zanne etc...).

Costo d'Uso (UC) : Il Costo d'Uso indica il numero di Azioni (AZ) che il modello deve spendere per attaccare con l'arma. Per attaccare utilizzando solo la Forza base del modello o con un'arma improvvisata senza bonus di Forza servono 3 Azioni (AZ).

Per esempio: Un modello con 10 Azioni (AZ) è a 3½ pollici da un nemico, può caricare in corpo a corpo muovendosi di 3½ pollici per 4 (AZ). Questo lascia al modello 6 AZ per attaccare. Può effettuare 2 attacchi utilizzando un'arma improvvisata con Costo d'Uso (CU) di 3.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Arco	4	10/+1	20/+0	30/-1	4
Regole Speciali	Nessuna				

Corto Raggio (CR) : Rappresenta la difficoltà o la facilità di colpire a corto raggio. Un esempio di CR è 10/+1. La prima cifra indica la massima distanza considerata corto raggio, in questo caso 10 pollici. Il secondo valore indica il modificatore di AD per un tiro a corto raggio, +1 in questo caso.

Medio Raggio (MR) : Rappresenta la difficoltà o la facilità di colpire a medio raggio. Un esempio di MR è 20/+0. La prima cifra indica la massima distanza considerata medio raggio, in questo caso 20 pollici. Il secondo valore indica il modificatore di AD per un tiro a medio raggio, +0 in questo caso.

Lungo Raggio (LR) : Rappresenta la difficoltà o la facilità di colpire a lungo raggio. Un esempio di LR è 30/-1. La prima cifra indica la massima distanza considerata lungo raggio, in questo caso 30 pollici. Il secondo valore indica il modificatore di AD per un tiro a lungo raggio, -1 in questo caso.

Non tutte le armi possono essere utilizzate su tutti i raggi di tiro.

Forza (FZ) : La Forza dell'arma rappresenta la potenzialità di ferire l'avversario. Le armi per il corpo a corpo hanno un bonus che viene aggiunto alla Forza del modello.

Generalmente, per ogni punto bonus di FZ fornito dall'arma, il Costo d'Uso (CU) aumenta dello stesso valore.

La Forza dell'attacco può inoltre modificare il valore di armatura (AR) del bersaglio. Questo è chiamato Modificatore di Armatura (MA).

Forza dell'Arma	Modificatore di Armatura
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
8	-4
9	-5
10	-6

In aggiunta, alcune armi possono avere un Modificatore di Penetrazione dell'armatura (MP) per ridurre ulteriormente l'efficacia dell'armatura del bersaglio. Il Modificatore di Penetrazione è spiegato a pag. 27.

Regole Speciali : Alcune armi possono avere delle regole speciali applicate ogni volta che l'arma viene utilizzata. Alcune armi possono essere utilizzate solo una volta durante l'attivazione del modello, come i moschetti. Altre possono utilizzare una sagoma di effetto ad area per determinare il numero di modelli colpiti dall'attacco.

Danno (DA) : La maggior parte delle armi infligge una singola ferita al bersaglio. Se non diversamente indicato nelle regole speciali, l'arma infligge una singola ferita.

Punti : I punti costo dell'arma sono sommati al costo in punti totale del modello.



Miniatura Games Workshop dipinta da Robert Fransgaard

Armature

Quando si sceglie con quale armatura equipaggiare il modello, un suggerimento può essere dato dall'aspetto fisico del modello.

La seguente tabella suggerisce armature (AR) per modelli di natura umana.

Descrizione	Valore AR
Nessuna Armatura	0
Armatura di Cuoio	2
Armatura Leggera	3
Armatura Pesante	4
Scudo	+1

Non tutti gli eserciti fantasy sono di natura umana. Un'armata potrebbe essere composta da demoni o mostri. In questo caso i guerrieri di quell'armata potrebbero avere un'armatura naturale sotto forma di pelle a scaglie o un carapace protettivo di osso.

Descrizione	Valore AR
Nessuna	0
Pelle Dura	1 o 2
Pelle a Scaglie	3 o 4
Carapace	5 o 6
Creatura Grande	+1

Puoi trovare ulteriori dettagli a pag. 58.

Oggetti Magici

Eroi, Personaggi e alcuni Leader possono portare potenti oggetti magici. Essi aumentano la capacità del modello nel lanciare magie o nel combattere.

Ulteriori oggetti magici saranno pubblicati nei supplementi a queste regole.



Miniatura della i-Kore dipinta da Christian Weiss

Iniziere

Le seguenti pagine descrivono le regole principali di No Quarter.

Punti Armata

Prima di iniziare, i giocatori stabiliscono il numero di punti da utilizzare per comporre l'armata.

Schermaglia	1000 punti
Piccola	2000 punti
Media	3000 punti
Epica	4000+ punti

Nella maggior parte dei casi, i giocatori dovrebbero avere forze di uguale valore in punti. Tuttavia è possibile giocare scenari dove un giocatore ha dei punti di vantaggio. In tal caso l'altro giocatore sceglie il posizionamento degli elementi scenici per ottenere una posizione difensiva.

Sono anche possibili campagne di gioco che si svolgono in diverse partite e il risultato di una battaglia può alterare le condizioni degli scontri successivi.

Preparare il Campo

Il campo di gioco è un fattore importante in un wargame. No Quarter offre la scelta di muovere le unità in blocco. Essa è chiamata formazione in Ranghi e richiede spazio per manovrare sul campo. Pertanto, quando disponi gli elementi scenici, non posizionare edifici e colline tanto vicini da impedire alle formazioni in Ranghi di passare. Almeno 4 pollici di spazio tra gli elementi è consigliato, ma non obbligatorio. Altri scenari, invece, potrebbero richiedere una maggiore densità di elementi.

Per preparare il campo i giocatori possono accordarsi sulla disposizione o alternarsi posizionando gli elementi scenici a turno.

Concordare la Disposizione degli Elementi Scenici

Una disposizione concordata degli elementi è preferibile se si vuole una città o un villaggio in una parte del campo di battaglia e boschi o colline in un'altra. I giocatori posizionano gli elementi e li muovono per ottenere una disposizione ideale.

Posizionamento Alternato degli Elementi

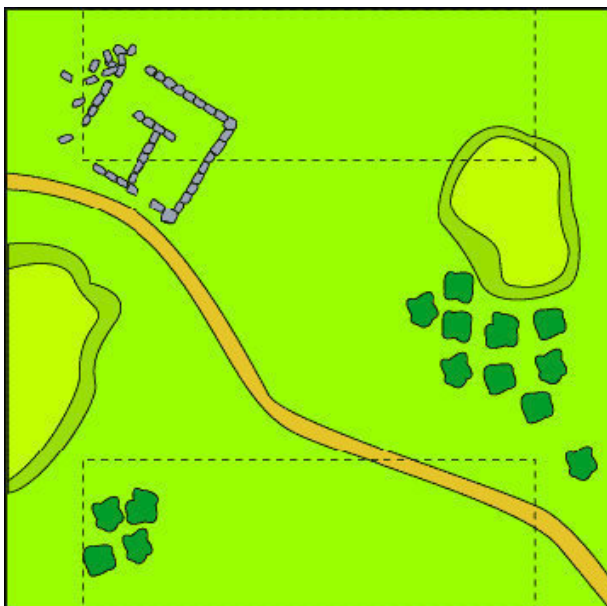
Per un gioco più casuale, i giocatori possono posizionare alternativamente gli elementi. Procuratevi gli elementi scenici. Tirate un dado. Il giocatore che ottiene il risultato più alto inizia a collocare gli elementi scenici.

Tirare i Dadi (Minore è Buono)

Tutti i tiri di dado sono effettuati con il D10. Tranne se indicato diversamente, tirare un numero basso è buono, tirare un numero alto non è tanto buono.

Area di Dislocamento

Dopo il posizionamento degli elementi scenici, i giocatori decidono il rispettivo lato del campo di battaglia su cui iniziare a posizionare le proprie forze. L'area di dislocamento è dove l'esercito di un giocatore inizia la partita.



I modelli sono posizionati a non più di 12 pollici dal bordo e a non meno di 6 pollici dal bordo laterale del tavolo.

Ogni giocatore tira un D10. Il giocatore che tira il risultato più basso può scegliere il lato del tavolo su cui iniziare. In caso di pareggio ritirare i dadi.

Posizionare i Modelli

Il giocatore che seleziona la sua area di dislocamento posiziona la sua prima unità. Ogni giocatore a seguire posiziona a turno una sua unità nella propria area di dislocamento.

Riserve

Qualsiasi unità può essere tenuta come riserva. Questo significa che l'unità non è posizionata nell'area di dislocamento all'inizio del gioco, ma tenuta in riserva per essere usata più avanti nella partita. Un'unità in riserva può entrare in campo dal proprio lato del tavolo, nella propria area di dislocamento, in un qualunque turno dopo il primo.

Unità di Infiltrati

Alcune unità hanno l'abilità di infiltrarsi nel campo di battaglia per prendere una posizione di vantaggio. Questi modelli sono posizionati per ultimi.

Un'unità di infiltrati non può mai includere più di 6 modelli.

Quando tutti gli altri modelli sono posizionati nelle proprie aree di dislocamento, un giocatore può piazzare i suoi infiltrati ovunque sul campo di battaglia, ma a non meno di 10 pollici dall'unità nemica più vicina e non in Linea di Vista (LDV) (*line of sight LOS*).

Se più di un giocatore dispone di unità di infiltrati, tirare un D10. Chi ottiene il numero più basso posiziona per primo i propri infiltrati seguito dal giocatore successivo fino a posizionare tutte le unità di infiltrati.



Illustrazione © di Mike Wikan

Turno

Dopo che tutte le forze sono state posizionate sul campo di battaglia, escluse le eventuali riserve, la battaglia ha inizio.

Ogni turno di gioco è diviso in fasi. In riassunto, le fasi sono le seguenti:

- Iniziativa, il corso della battaglia
- Attivare modelli ed unità
- Effetti obbligatori
- Rimuovere i segnalini

Iniziativa, il Corso della Battaglia

Per determinare quale lato ha il corso della battaglia, si effettua un tiro di dado all'inizio di ogni turno di gioco.

Tira un D10 per l'iniziativa.

Il tiro può essere influenzato da diversi fattori, come un bonus per un effetto magico (il bonus si sottrae al tiro) o una penalità (malus) per un evento (il malus, la penalità, si somma al tiro).

Il giocatore con il risultato più basso vince l'iniziativa quel turno. Ritirare in caso di pareggio.

Il vincitore seleziona un'unità da attivare. L'unità può appartenere ad un avversario purché l'unità avversaria non sia in Mantenimento o non sia nel panico.

Attivare Modelli ed Unità

L'unità Attivata esegue tutte le sue Azioni (AZ). Questo include muoversi, tirare e combattere in corpo a corpo.

Quando un modello o un'unità ha completato tutte le sue AZ tocca all'avversario attivare una sua unità e completarne le AZ.

I giocatori attivano alternativamente le proprie unità fino ad attivarle tutte. Quando questo avviene, il turno di gioco è completato.

Se il numero di unità per lato non è uguale, un giocatore potrebbe completare le sue attivazioni mentre il suo avversario ha ancora unità non Attivate. In tal caso, il giocatore che non ha unità da attivare attende che l'avversario attivi le sue restanti unità.

Un modello o un'unità sul campo di battaglia può essere in uno dei seguenti stati:

Inattivata (*Unactivated*) : Il modello o l'unità non ha usato le sue AZ in questo turno.

Attiva (*Active*) : Il modello o l'unità sta attualmente utilizzando le sue AZ in questo turno.

Mantenimento (*Holding*) : Il modello o l'unità mantiene le sue Azioni, in attesa di un'unità nemica che si presenti come bersaglio.

In Risposta (*Responding*) : Il modello o l'unità ha interrotto il turno di attivazione dell'unità Attiva ed è in risposta con la sua azione in Mantenimento.

Attivata (*Activated*) : Il modello o l'unità ha già utilizzato le sue AZ in questo turno.

Nel Panico (*Panicked*) : Il modello o l'unità ha fallito un test sul morale.

Effetti Obbligati

Alcuni effetti rimangono in gioco. Questi effetti devono essere trattati secondo le regole specifiche dell'effetto in gioco. Questo può comportare il movimento casuale della sagoma di effetto o eventi simili. Questi effetti sono specificati meglio più avanti nel regolamento.

Rimuovere i Segnalini

Alla fine del turno tutti i segnalini usati per indicare le unità Attivate sono rimossi per essere utilizzati il turno successivo.

Segnalini panico e Mantenimento restano in gioco

I giocatori, allora, ritirano l'iniziativa a meno che la battaglia non sia finita...



Miniatura Warmachine dipinta da Robert Fransgaard

Condizioni di Vittoria

Ci sono diversi modi per determinare il vincitore della partita.

Conto delle Perdite

Alla fine del gioco si calcola il valore in punti dell'e perdite. Questi sono indicati come punti battaglia. Il giocatore che ha inflitto più perdite e ottenuto più punti battaglia è il vincitore.

Scenario

Una partita può essere giocata sulla base di uno scenario che prevede la conquista e la difesa di un dato territorio o l'eliminazione di un particolare modello nemico. Spetta ai giocatori concordare lo scenario e, probabilmente, il vincitore sarà deciso in base all'adempimento dell'obiettivo piuttosto che sul conto delle perdite.

Le seguenti linee guida sono fornite per aiutare i giocatori nell'ideazione dello scenario:

- Scortare un personaggio da un lato all'altro del campo di battaglia.
- Catturare un personaggio nemico.

Ulteriori regole per gli scenari saranno disponibili in supplementi sul sito di No Quarter.

Punti Battaglia Addizionali

I seguenti punti battaglia sono assegnati in aggiunta al calcolo delle perdite:

- Il giocatore guadagna il doppio del valore in punti del generale dell'esercito nemico, per la sua eliminazione.
- Il giocatore guadagna +100 punti battaglia per il controllo di un elemento scenico designato.
- Il giocatore guadagna +50 punti battaglia per la cattura o la distruzione dello stendardo da battaglia nemico.

Numero di Turni di Gioco

La durata delle partita può variare, ma la maggior parte sono combattute su 4 o 6 turni di gioco. Un numero prefissato di turni può essere stabilito prima che la battaglia abbia inizio o si può giocare fino alla completa sconfitta di uno degli schieramenti.

Per un numero casuale di turni, tirare un D10 e consultare la tabella sottostante.

D10	Turni di Gioco
1 – 2	Sette
3 – 4	Sei
5 – 7	Cinque
8 – 10	Quattro

Un giocatore può, ovviamente, concedere la battaglia in qualunque momento dichiarando che le sue forze si ritirano. L'avversario guadagna tutti i punti per le perdite inflitte, più metà dei punti per i modelli sopravvissuti.

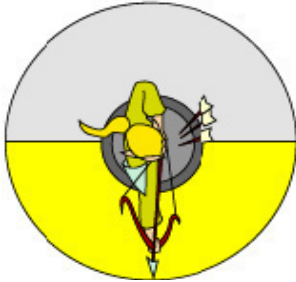


Troll della Games Workshop dipinto da Robert Fransgaard

Visuale dei Modelli

Un modello ha un campo visivo di 360°. Anche in un reggimento alcuni membri dell'unità si guarderanno intorno in cerca di possibili minacce. Anche un Eroe/Personaggio solitario è consapevole di minacce da ogni direzione. Dopotutto, non sarebbero mai potuti diventare eroi degni di nota se non fossero stati in grado di individuare le possibili minacce.

Un modello ha un arco di fuoco di 180° sul fronte per l'utilizzo delle armi da tiro.



360° campo visivo, 180° arco di fuoco sul fronte

Area di Attacco

Ogni modello ha un'area di attacco. Rappresenta l'area immediatamente intorno al modello, nella quale risponde ad ogni minaccia.

Per i modelli di dimensioni medie o piccole, l'area di attacco forma un cerchio di un pollice dalla base del modello.

Un modello non può muovere nell'area di attacco di un nemico a meno che non carichi in corpo a corpo. Modelli già impegnati in corpo a corpo non esercitano più un'area di attacco in quanto concentrati nell'immediato combattimento.

I modelli più grandi tendono ad essere meno consapevoli di ciò che gli accade alla spalle e, dunque, la loro area di attacco si estende solo per i 180° frontali del campo visivo. Tuttavia, la loro area di attacco frontale si estende per 2 pollici.



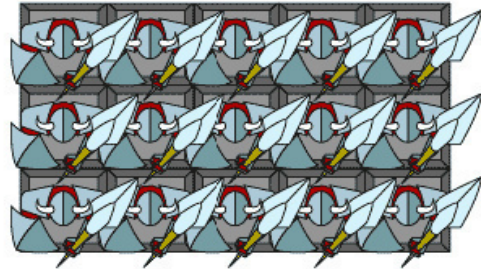
Modello grande 180° campo visivo e arco di fuoco

Formazioni

I modelli in un'unità possono schierarsi in alcune formazioni principali, durante la battaglia. Esse sono in Ranghi, Chiusa, Dispersa o Schermaglia.

Formazione in Ranghi

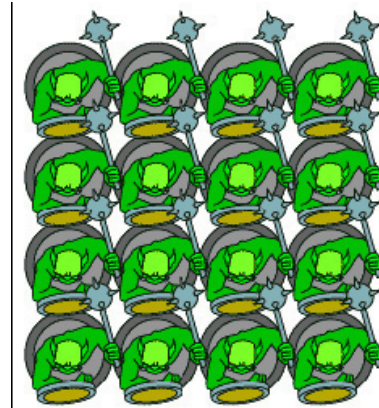
Un'unità in Ranghi consiste in 8 o più modelli. I modelli devono formare almeno due file con un minimo di 4 modelli per ogni fila.



Formazione in Ranghi composta da 3 file da 5 modelli

I modelli in una formazione in Ranghi beneficiano di bonus al morale e all'armatura come descritto più avanti (+1AR e +1 ai test di CO).

Se una formazione in Ranghi è ridotta a meno di 8 modelli, l'unità è considerata in Schermaglia. I modelli restano posizionati in Ranghi, ma non beneficiano più del bonus al morale e all'armatura e causa del loro scarso numero.



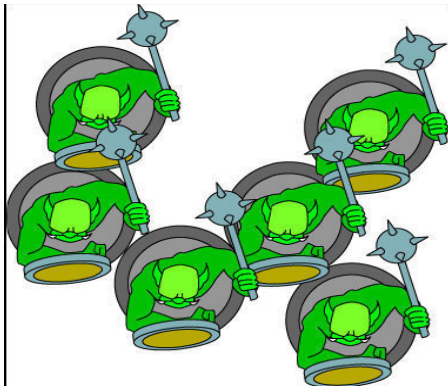
Formazione in Ranghi composta da 4 file da 4 modelli

Modelli Speciali in una Formazione in Ranghi

Nella maggior parte dei casi, un modello speciale in una formazione in Ranghi viene posizionato sul fronte, dove ha luogo la maggior parte dell'azione. Questo normalmente include ogni Personaggio, Eroe, Leader dell'unità, portastendardo e musicista.

Formazione Chiusa

Non tutte le truppe sono abbastanza disciplinate da mantenere una formazione in Ranghi, tuttavia possono comunque combattere in una solida formazione chiamata formazione Chiusa. Una formazione Chiusa è quella formazione in cui tutti i modelli sono a contatto di base con almeno un altro membro dell'unità, ma non formano ranghi ordinati.



Formazione Chiusa

I modelli in formazione Chiusa hanno gli stessi benefici di una formazione in Ranghi, bonus armatura e morale, come descritto più avanti.

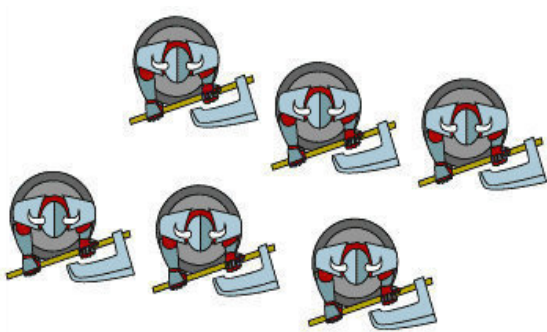
Se una formazione Chiusa è ridotta a meno di 8 modelli, l'unità è considerata in Schermaglia. I modelli restano posizionati in formazione Chiusa, ma non beneficiano più del bonus al morale e all'armatura e causa del loro scarso numero.

Un'unità in formazione Chiusa guadagna un bonus di +1 alle prove di Comando (CO) (e +1AR).

Orchi, Goblin e le legioni dei Morti Viventi, solitamente, utilizzano la formazione Chiusa.

Formazione da Schermaglia

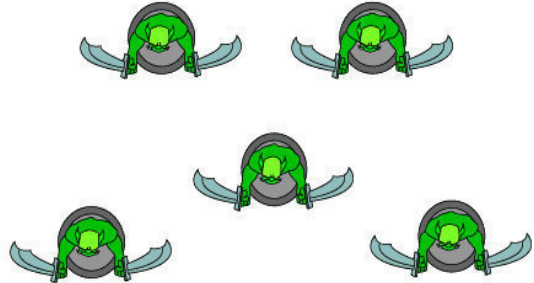
Un'unità in formazione da Schermaglia ha i modelli posizionati ad un pollice di distanza tra di loro (tale distanza è detta coerenza). I modelli devono formare una catena in modo che nessun modello sia a più di un pollice da un altro modello della stessa unità.



Tutti i modelli in questa unità sono entro un pollice da un altro modello della stessa unità

Formazione Dispersa

Un'unità in formazione Dispersa opera con i modelli a 2 pollici di distanza tra di loro (coerenza di 2 pollici). I modelli devono formare una catena in modo che nessun modello sia a più di 2 pollici da un altro modello della stessa unità.



Tutti i modelli in questa unità sono entro 2 pollici da un altro modello della stessa unità

Essendo sparsi, i modelli in formazione Dispersa sono un po' più difficili da colpire con le armi da tiro (-1AD). Inoltre, ogni arma che usa una sagoma colpirà meno bersagli.

Il lato negativo è che ogni unità in formazione Dispersa riceve una penalità di -1 alle prove di CO.

Riorganizzare la Formazione

I modelli possono cambiare formazione durante la loro attivazione. Modelli in formazione Chiusa o in Ranghi possono passare ad una formazione Dispersa o da Schermaglia semplicemente muovendo i modelli dalla loro corrente formazione alla nuova formazione.

I modelli escono dalla formazione Chiusa o in Ranghi e muovono nella loro nuova formazione in qualunque direzione richiesta.

I modelli che muovono da una formazione Dispersa o da Schermaglia in una formazione Chiusa o in Ranghi, devono usare tutte le loro AZ per farlo. Questo significa che l'unità non può attaccare a distanza o combattere in corpo a corpo. La nuova formazione Chiusa o in Ranghi può essere posizionata ovunque entro l'area coperta dalla formazione Dispersa o da Schermaglia e rivolta in qualunque direzione.

Un'unità in Ranghi (o Chiusa) deve spendere 3AZ per muovere più di 6 modelli per riorganizzare la sua struttura.

Eroi e Personaggi nell'Unità

Eroi e Personaggi possono lasciare un'unità in qualsiasi momento durante la loro attivazione. Semplicemente si muovono usando le loro AZ.

Se il modello lascia una formazione in Ranghi, un modello del rango posteriore occupa il suo posto senza spendere AZ.

Azioni

Un modello può compiere un qualsiasi numero di azioni e in qualsiasi ordine entro il suo numero di Azioni (AZ) specificato sul profilo.

Le azioni che il modello può compiere sono:

- Muovere
- Alzarsi da prono
- Corpo a corpo
- Attacco a distanza
- Radunare
- Mantenimento
- Magia
- Azioni speciali

Non esiste un ordine preciso e un modello può compiere queste azioni in qualunque ordine. Tuttavia ci sono delle restrizioni, per esempio: un modello ingaggiato in corpo a corpo non può attaccare a distanza.

Muovere

Un modello può muovere di un pollice (1") per ogni punto AZ speso. Un modello può usare solo punti AZ per intero. Se un modello muove di 1½ pollici (1½") si considera aver speso 2AZ.

Muovere Attraverso Modelli Amici

I modelli di un esercito possono muovere attraverso modelli amici dello stesso esercito. I modelli devono sempre terminare il loro movimento in uno spazio sufficiente, adatto alle loro basi.

Alzarsi da Prono

Un modello che sia stato atterrato prono per qualsiasi motivo può rialzarsi spendendo 3AZ. Una volta in piedi, il modello può spendere i suoi rimanenti punti AZ in qualunque modo.

Terreni Difficili

I modelli soffrono penalità per muoversi su terreni difficili, come terreni accidentati o aree boschive. Il costo di AZ per muoversi su terreni difficili è raddoppiato. In altre parole, muovere di un pollice (1") su terreno accidentato o in un bosco, costa 2AZ.

Terreni Invalicabili

Qualsiasi elemento scenico che sia classificato come invalicabile, può essere attraversato solo da modelli capaci di volare. I normali modelli che si spostano a terra non possono attraversarli.

Barriere

Muri, recinzioni, fossati e altri ostacoli simili sono classificati come barriere. Anche se non impediscono il passaggio dei modelli, è richiesto uno sforzo supplementare per attraversarli. Se la barriera non è più alta del modello, può essere oltrepassata spendendo 1AZ.

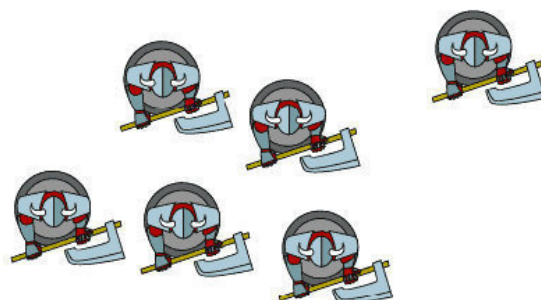
Area di Attacco del Nemico

Un modello Attivo non può muovere dentro o attraverso l'area di attacco di un nemico a meno che il modello Attivo non carichi in corpo a corpo.

Se il modello nemico è già ingaggiato in corpo a corpo non esercita alcuna area di attacco, in quanto concentrato sul combattimento.

Controllare la Coerenza

All'inizio dell'attivazione di un'unità bisogna assicurarsi che ogni modello in formazione Dispersa o da Schermaglia non in corpo a corpo sia entro la coerenza dell'unità.



Il modello in alto a destra è a più di 2 pollici (2") dal modello amico più vicino

Ogni modello non in coerenza all'inizio dell'attivazione deve ripristinare la coerenza entro la fine dell'attivazione.

Cariche

Quando un modello muove in contatto di base con un'unità o un modello nemico, si considera che il modello abbia caricato in corpo a corpo.

Quando un'unità o un modello desidera caricare, il giocatore dichiara chi carica e chi è il bersaglio.

Un'unità in Mantenimento che sia bersaglio di una carica può decidere di fuggire dalla carica (pag. 38), in tal caso la carica può essere direzionata su un altro obiettivo valido.

Chi carica viene spostato verso l'obiettivo. Se chi carica non arriva in contatto, viene comunque mosso della massima distanza verso l'obiettivo.

In certi casi, non tutti i modelli di un'unità in carica raggiungono gli avversari in contatto di base. In tal caso, quei modelli seguono semplicemente i loro compagni.

Modelli che Causano Paura

Alcuni modelli possono incutere paura negli avversari. Un modello o un'unità che vuole caricare o che viene caricata da un avversario che causa paura deve effettuare una prova di Comando (CO), a volte chiamato test di paura, ottenendo un tiro pari o inferiore il proprio valore di CO.

La prova di Comando è effettuata con una penalità data dal numero tra parentesi. Dunque, un modello che abbia Paura (1) come abilità, causerà un malus di -1 al valore di CO degli avversari.

- Applicare tutti i modificatori alla prova di CO.
- Una volta che un'unità ha superato un test di paura, non deve più effettuare test di paura contro modelli che causano un livello di paura uguale o inferiore.
- I modelli che causano paura non sono soggetti alla paura.

Caricare Modelli che Causano Paura

Se un'unità o un modello desidera caricare un nemico che causa paura, deve eseguire un test di CO quando dichiara l'azione di carica.

Se la prova ha successo, il modello o l'unità può caricare normalmente.

Se la prova fallisce l'unità ci ripensa, ma può comunque eseguire qualsiasi altra azione.

- Un modello o un'unità esegue solo un test, usando il più alto valore di CO nell'unità.
- Solo un test per attivazione di unità o modello è permesso.

Un'unità può ripetere il test di CO nei turni successivi per vedere se l'unità ha trovato il coraggio di caricare.

Esempio: Un'unità di cavalieri di Regency decide di caricare un Vampiro con Paura (1). L'unità effettua una prova di CO quando annuncia la carica. I cavalieri hanno un valore di Comando (CO) di 7 e devono ottenere 6 (7 - 1) o meno per superare la paura. Se la prova ha successo i cavalieri possono caricare e attaccare come di consueto. Se il test fallisce, i cavalieri ci pensano bene prima di caricare il Vampiro e possono decidere di mettersi in Mantenimento, per essere pronti a scappare.



Eroe Regency dipinto da Tom Weiss

Essere Caricati da Modelli che Causano Paura

Se un'unità o un modello riceve una carica da un nemico che causa paura, dovrà effettuare una prova di CO quando inizia il corpo a corpo (di solito quando le basi si toccano).

- Un modello che fallisce la prova di CO è considerato nel panico per il turno in cui ha ricevuto la carica. Gli avversari guadagnano +1CC quando provano a colpire un nemico nel panico.
- Quando l'unità Attiva termina il suo turno, l'unità caricata non è più considerata nel panico per la paura causata dal nemico.
- Un modello o unità in Mantenimento può scegliere di fuggire quando la carica è annunciata e fuggire prima di ogni contatto di base.

Nei turni seguenti l'unità non deve effettuare test di paura in quanto il turno di combattimento ha rafforzato la loro determinazione.

Esempio: Un Orco è caricato da uno Scheletro con Paura (0). Quando lo Scheletro arriva a contatto di base, l'Orco effettua il test su CO anche se non è il suo turno di attivazione. Se il test fallisce l'Orco è nel panico e lo Scheletro guadagna +1CC per quel turno di combattimento.

Modificatori al Test di Comando

Alcuni modificatori sono da applicare quando si tenta ogni test di CO.

- +1 se l'unità è in formazione in Ranghi o Chiusa.
- -1 se l'unità è in formazione Dispersa.
- +1 se nell'unità è presente lo stendardiere.
- +1 se nell'unità è presente il musico.
- +1 se il Generale non è nel panico ed è in Linea di Vista entro 10 pollici.
- -1 se l'unità è in inferiorità numerica.
- -1 se l'unità attaccante causa paura
- -1 se una o più unità nemiche non nel panico sono entro 10 pollici (non cumulativo).

Un test morale fallito può essere ritentato se il Portastendardo dell'Armata non è nel panico ed è in Linea di Vista entro 20 pollici (20"). Questo tiro è effettuato con un modificatore di +1CO.

Attacco d'Impulso (*Momentum Attack*)

Quando un modello carica in corpo a corpo, guadagna 3AZ da usare nel primo turno di combattimento. Questo è chiamato attacco d'Impulso e rappresenta l'urto di coloro che caricano quando impattano contro gli avversari. I 3 punti Azione extra sono disponibili solo se l'unità non ha compiuto altre azioni durante la sua corrente attivazione (il modello ha dichiarato la carica all'inizio della sua attivazione).

- Le Azioni extra sono disponibili solo se chi carica arriva a contatto con il bersaglio.
- Le Azioni extra possono essere usate solo per un attacco in corpo a corpo.
- Le Azioni extra possono essere aggiunte ai rimanenti AZ del modello per effettuare un attacco che richieda più di 3 Azioni.

Esempio: Un modello con 10AZ armato di spada (CU4) carica un modello nemico situato a 7 pollici di distanza. Se arriva a contatto di base gli resteranno 3AZ. Dato che non ha compiuto altro oltre la carica, il modello guadagna 3 Azioni (AZ) extra da usare in combattimento (6AZ in totale). Adesso il modello può scegliere di effettuare un solo attacco con la spada (CU4) spendendo 4AZ, oppure, due attacchi con la sua Forza base (CU3).

Se un modello usa una qualunque sua Azione per qualcosa di diverso dal movimento, l'attacco d'Impulso non può essere usato.

Esempio: Se un'unità usa armi da tiro e dopo carica in corpo a corpo e non ha più AZ per attaccare, l'unità non attaccherà. Queste "Azioni bonus" sono ottenute solo se l'unità impiega tutte le sue AZ per arrivare a contatto con il nemico (ed eventualmente attaccare).

Abilità di Movimento

Alcuni modelli hanno speciali abilità di movimento che gli consentono di coprire distanze maggiori rispetto agli altri modelli.

Queste abilità sono riassunte in :

- Doppio Passo (*Double time*) :
2AZ per muovere di 3 pollici
- Cavalleria (*Cavalry move*) :
2AZ per muovere di 4 pollici
- Volare (*Flying*) :
2AZ per muovere di 5 pollici

2 per 3 ; 2 per 4 ; 2 per 5

Per i dettagli consultare la sezione delle Abilità a pag. 45.

Tabella delle Abilità di Movimento

La tabella seguente può essere usata come guida rapida riguardo l'uso delle tre abilità di movimento.

AZ	Doppio Passo	Cavalleria	Volare
1	1½ pollici	2 pollici	2½ pollici
2	3 pollici	4 pollici	5 pollici
3	5½ pollici	6 pollici	7½ pollici
4	6 pollici	8 pollici	10 pollici
5	7½ pollici	10 pollici	12½ pollici
6	9 pollici	12 pollici	15 pollici
7	10½ pollici	14 pollici	17½ pollici
8	12 pollici	16 pollici	20 pollici
9	13½ pollici	18 pollici	22½ pollici
10	15 pollici	20 pollici	25 pollici
11	16½ pollici	22 pollici	27½ pollici
12	18 pollici	24 pollici	30 pollici

Tiro Magistrale (*Masterful Hit*)

Quando si tira un D10 per un attacco a distanza o per il corpo a corpo, un risultato di 1 naturale, senza modificatori, è chiamato tiro Magistrale.

Un tiro Magistrale trova una debolezza nelle difese o colpisce una zona esposta. Il modello bersaglio non effettua tiro armatura (AR), a meno che non indossi un'armatura speciale o abbia una regola speciale che glielo consenta.

Fallimento (*Fumbles*)

Un tiro naturale di 10 sul D10 in un attacco a distanza o in corpo a corpo è un Fallimento. Il modello ha compiuto un pessimo attacco e perde i suoi restanti attacchi per quel turno.

Fallimenti e Attacchi Extra

I modelli con abilità Attacco Extra o Tiro Extra lanciano 2D10 quando tentano di colpire il nemico. Se uno dei dadi ottiene un 10 naturale, è considerato un Fallimento. Gli altri tiri di dado sono validi, ma il modello perde ogni altra AZ restante.

Nel raro caso in cui un tiro di CC ottenga due 10 naturali, il nemico guadagna immediatamente un attacco gratuito con CC+1 con qualsiasi arma esso stia utilizzando.

Fallimenti e Abilità Infallibile

I modelli con l'abilità Infallibile considerano i 10 naturali come semplici tiri mancati e non come Fallimenti.

Corpo a Corpo

I modelli in contatto di base sono considerati in corpo a corpo.

Un modello attivato può usare le sue AZ per cercare di colpire un nemico in corpo a corpo. Il costo base per un attacco in corpo a corpo è di 3AZ. Il costo base si riferisce ad un attacco disarmato che un modello improvvisa usando i suoi attacchi naturali come pugni o artigli.

Tutti i modelli hanno la capacità di effettuare un attacco improvvisato.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Improvvisato	3	Corpo a corpo			+0
Regole Speciali	Nessuna				
Punti Costo	0				

Molte armi richiedono una certa abilità o un certo grado di concentrazione per essere utilizzate. Il Costo d'Uso (CU) dipende dal tipo di arma e da qualunque bonus di Forza associato. Come regola generale, il CU è di 3 più il bonus di Forza (FZ).

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Spada	4	Corpo a corpo			+1
Regole Speciali	Nessuna				
Punti Costo	3 punti				

Un modello può passare liberamente a qualsiasi arma egli porti o qualsiasi tipo di attacco possa compiere. Un modello con 7AZ può attaccare con la spada (UC4, +1FZ) e con un attacco improvvisato (UC3) con la sua FZ base. Questo riflette il modello che attacca con la spada ed ha il tempo di attaccare con un calcio o con una testata.

Chi Combatte Chi

Un modello può combattere, in corpo a corpo, qualsiasi modello entro il suo arco di attacco.

In molti casi più di un modello può combattere un modello nemico e in altri casi un modello avrà più nemici tra cui scegliere.



Un Elfo in corpo a corpo con due Orchi

Nell'esempio precedente l'Elfo può attaccare un Orco alla volta. L'Elfo può attaccare l'Orco "A" e successivamente, se riesce ad ucciderlo, attaccare il secondo Orco "B" se gli restano sufficienti AZ.

Gli Orchi, dal canto loro, possono attaccare entrambi l'Elfo. Se Orco "A" è attivato per primo e uccide l'Elfo, allora, Orco "B" sarà libero di usare le sue AZ per muovere o tirare come di norma.

Colpire il Nemico

Una volta a contatto di base, un modello può effettuare un attacco. Un modello colpisce l'avversario tirando un valore uguale o inferiore la propria caratteristica di CC su un D10.

Il numero richiesto può essere soggetto ad alcuni modificatori.

Modificatori al Corpo a Corpo

Il tiro di Corpo a Corpo può essere modificato dai seguenti fattori:

- +1 se carica, vale per tutti gli attacchi effettuati dal modello nel turno in cui carica.
- +1 se il modello nemico è nel panico.
- +2 se il modello nemico è terrorizzato.
- +1 se il bersaglio è prono.
- +1 su bersaglio grande.
- +1 se l'attaccante è su un piano più alto.
- -1 se il nemico è su un piano più alto.
- -1 combattere oltre una barriera (mura, fossi...).
- +1 per assistenza in combattimento (non cumulativo).

Dopo aver applicato i modificatori, l'attaccante deve tirare uguale o inferiore il suo valore di CC modificato.

Esempio: Un soldato Umano di Regency con CC5 carica un Goblin. Il soldato guadagna CC+1 per la carica e adesso ha bisogno di tirare un 6 o meno per colpire il suo bersaglio.

Esempio: Al contrario, un Goblin con CC4 carica un soldato di Regency, guadagna CC+1 per la carica e necessita di un 5 o meno per colpire.

Attacchi Contro Bersagli Molto Grandi

Modelli con l'abilità Arma da Assedio che attaccano un Bersaglio Molto Grande (BMG) (*Very Large Targets VLG*), come le mura di un castello o creature colossali, colpiranno sempre il bersaglio con un tiro di 9 o meno su un D10.

Assistenza in Combattimento

Se più di un modello amico è in contatto di base con un singolo modello avversario, otterranno un vantaggio in combattimento. Il modello che attacca guadagna CC+1 se c'è un modello amico che lo assiste nel combattimento.

In combattimenti complessi, può esserci più di un modello avversario in contatto di base con il modello Attivo. Il bonus è concesso solo se il modello che presta assistenza non è ingaggiato in nessun altro combattimento. Se è in contatto con più di un modello nemico, allora, è troppo occupato per prestare assistenza.



Orco "A" guadagna +1 al suo CC per l'assistenza fornita da Orco "B", anche Orco "B" guadagna CC+1 per l'assistenza fornita da Orco "A".

L'assistenza in combattimento non è cumulativa, un modello può beneficiare solo di un massimo di CC+1 per l'assistenza, a meno che il modello non possieda l'abilità Lavoro di Squadra (*team work*).

Parare (Parry)

Alcuni Eroi o Personaggi possono provare a parare un attacco e deflettere il fendente in arrivo. Solo Eroi o Personaggi che hanno un valore base di Corpo a Corpo (CC) di 6 o più possono provare a parare gli attacchi nemici.

Per parare, il modello che difende deve ottenere un tiro di dado inferiore al tiro di dado avversario. Se il tiro per parare è maggiore del tiro dell'attaccante, la parata non ha successo e l'attacco colpisce il modello in difesa.

Esempio: Un Vampiro con CC8 attacca uno Stregone Elfo Caduto con CC6. Il Vampiro tira un 5 e colpisce lo Stregone. Lo Stregone può tentare una parata tirando un 4 o meno.

Se un modello che prova la parata tira un 10 naturale, si presume che il suo tentativo di parata sia stato un completo fallimento e ha lasciato un'apertura nella sua guardia. In tal caso, l'armatura (AR) del modello bersaglio è ridotta di 1.

Ritirarsi Volontariamente dal Combattimento

Se un modello o un'unità prova a ritirarsi volontariamente dal corpo a corpo, i modelli nemici a contatto di base guadagnano automaticamente un attacco gratuito contro i modelli in ritirata.

Non è richiesto il tiro per l'attacco, quando i modelli in ritirata voltano le spalle, gli attaccanti prendono pieno vantaggio del facile bersaglio.

Chi si ritira beneficia ancora di un tiro armatura, anche se eseguito con un -1 prima di qualsiasi altro modificatore.

Tirare per i danni come di norma usando la FZ base degli attaccanti. Se il modello è ucciso, viene rimosso dal gioco come perdita. Il modello che attacca non guadagna un movimento di Inseguimento (*Follow up move*).

Il colpo gratuito non viene ottenuto se i modelli si ritirano dal combattimento a seguito di un test sul morale fallito.

Armi con Portata Estesa

Alcune armi consentono di colpire i nemici senza essergli troppo vicino. Sono chiamate armi con portata estesa (*Extended Reach Weapons*). Un numero in pollici è specificato per determinare il raggio massimo dell'arma, es. portata estesa 1". Questo significa che il modello che la impugna può colpire nemici entro un pollice dalla sua base.

Se un modello con un'arma con portata carica, ma si ferma dal bersaglio entro la portata estesa dell'arma, i bonus della carica sono comunque applicati.

Un modello in combattimento con un modello con un'arma con portata estesa deve arrivare in contatto di base per poter attaccare durante la sua attivazione (a meno che non possieda a sua volta un'arma con portata estesa). Non ottiene alcun bonus dalla carica se il combattimento è già in atto.

Finché i modelli non sono in contatto di base nessuno è considerato in corpo a corpo ed entrambi possono allontanarsi senza subire attacchi automatici.



Arma con portata su uno Shocktrooper della Privateer Press

Respingere (*Pushback*)

Le unità in Ranghi che superano numericamente i modelli nemici di almeno 3 a 1, possono respingere i modelli nemici. Questo permette di costringere più modelli in contatto di base prima che il combattimento in corpo a corpo cominci.

Questa abilità impedisce che un piccolo gruppo di modelli possa impantanare una grande unità.

I seguenti diagrammi mostrano il modo in cui un'unità in Ranghi, da 3 file per 5 modelli, carica un'unità Dispersa di 4 modelli.

Figura 1: Mostra un'unità di lancieri in Ranghi all'inizio della sua attivazione. L'unità dichiara una carica contro un'unità di Orchi in formazione Dispersa.

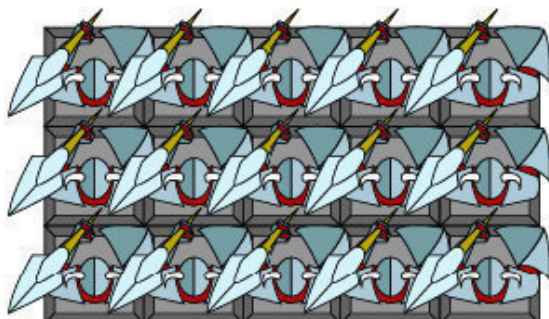


Figura 1. Un'unità in Ranghi carica un'unità Dispersa

L'unità in ranghi carica e arriverà in contatto con un singolo modello nemico.

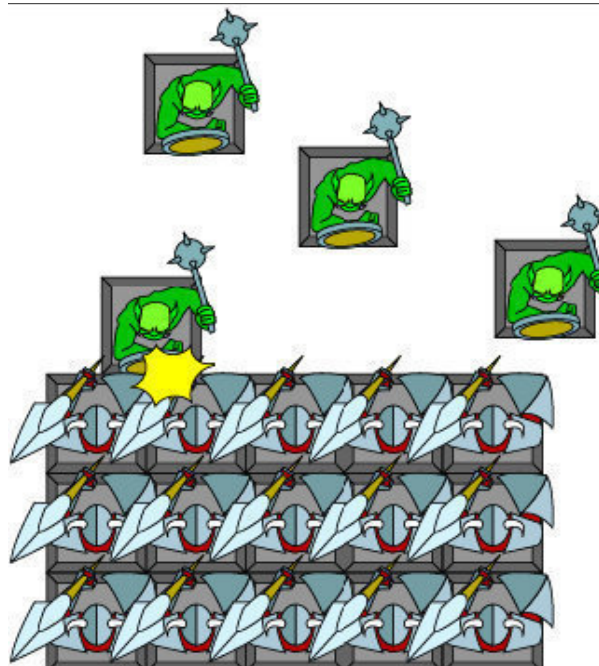


Figura 2. L'unità in Ranghi arriva a contatto con il primo modello

Figura 2: Mostra il contatto con il primo modello dell'unità in formazione Dispersa. Dato che l'unità che carica supera numericamente l'unità avversaria di più di 3 a 1, può continuare a caricare in avanti spingendo indietro il modello a contatto.



Figura 3. L'unità in Ranghi carica l'unità Dispersa

L'unità in ranghi è adesso in contatto con un altro modello bersaglio. Dato che l'unità che carica ha ancora Azioni per muoversi, dichiara di continuare.

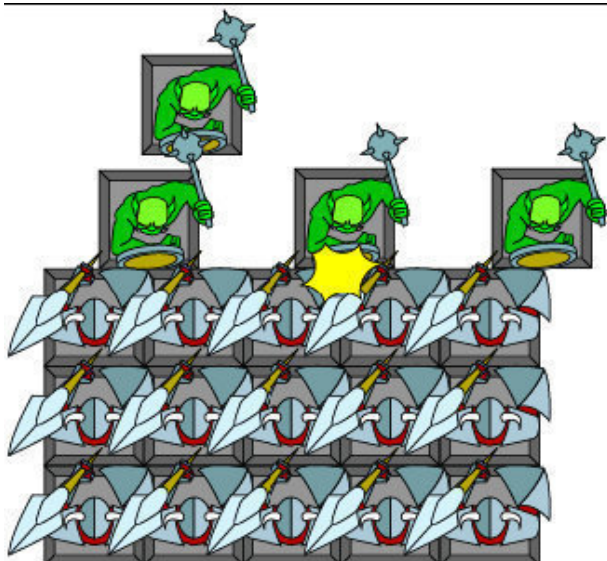


Figura 4. L'unità in Ranghi continua la carica

Figura 4: Mostra il terzo modello caricato.

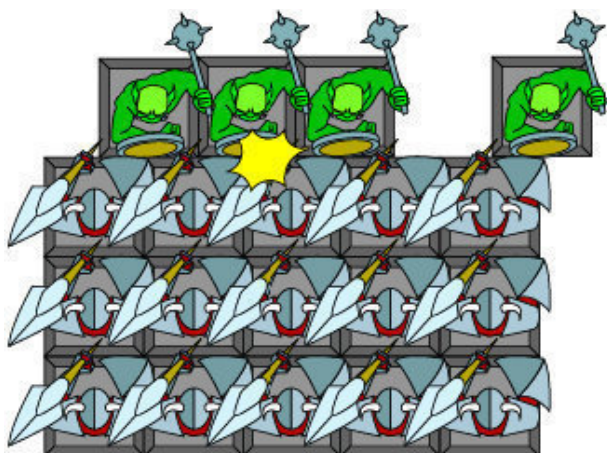


Figura 5. L'unità in Ranghi costringe tutti i modelli nemici in combattimento

L'unità in Ranghi continua a muoversi raggiungendo l'ultimo modello nemico.

Dove possibile, gli ulteriori modelli incontrati devono essere allineati con il rango frontale dell'unità in carica. Nella figura 5 l'ultimo modello è posizionato tra i suoi compagni, a contatto di base con l'unità che ha caricato.

Solo dopo che l'unità in Ranghi ha finito di caricare e respingere, gli attacchi in corpo a corpo possono avere luogo.

Un'unità in Ranghi può spendere tutto il suo movimento per respingere e ottenere comunque l'attacco d'Impulso, come descritto a pag. 22.

Esempio: Nella figura 5, dopo aver effettuato tutto il movimento, i cinque lancieri sul rango frontale possono attaccare gli Orchi in quanto tutti i lancieri sono a contatto di base con almeno un Orco.

Aprire la Formazione (*Wrapping Round*)

I modelli in un'unità in Ranghi muovono come un'unità e caricano come un'unità. Come modelli possono essere attivati singolarmente, i modelli nel secondo rango e nei seguenti che non sono ingaggiati in combattimento, possono muoversi liberamente al di fuori della formazione e caricare qualsiasi modello nemico disponibile.

Qualsiasi modello che muove al di fuori della formazione, non deve comunque superare il numero totale di AZ compiute anche come unità. Quindi, se un'unità composta da modelli con AZ 10 si sposta di 6" (pollici) per ingaggiare il nemico, i modelli dal secondo rango in poi avranno 4 AZ per potersi muovere.

Nei turni successivi la carica, ogni modello non ingaggiato in combattimento avrà a disposizione tutte le sue Azioni per muovere al di fuori della formazione e attaccare i modelli nemici.

Ricorda che una volta che i modelli rompono la formazione (o la lasciano con meno di 8 modelli), l'unità non è più considerata Chiusa o in Ranghi e qualsiasi bonus di armatura, nei seguenti turni, viene perduto.

Tiri Armatura

Alcuni modelli indossano un'armatura per proteggersi durante il combattimento. Potrebbe essere una corazza di piastre o un'innata resistenza della pelle, come le scaglie di un drago.

Modificatore di Armatura

Alcune armi sono in grado di fendere facilmente le armature e di ridurne l'efficacia. La Forza di un attacco influisce sulla protezione che l'armatura fornisce. Per ogni punto di Forza oltre il 4, il valore di armatura del bersaglio è ridotto di -1. Questo è detto Modificatore di Armatura (MA).

Forza dell'Arma	Modificatore di Armatura
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
8	-4
9	-5
10	-6

Sottrarre ogni modificatore all'armatura (AR) del bersaglio. Il bersaglio dell'attacco deve tirare uguale o meno il suo valore di AR modificato per evitare il danno.

Un modello con un valore AR di zero non ottiene il tiro armatura.

I modelli in una formazione Chiusa o in Ranghi guadagnano +1AR.

Modificatore di Penetrazione

Alcune armi sono progettate per trapassare facilmente le armature. Queste armi hanno come regola speciale Modificatore di Penetrazione (MP).

Il MP modifica il valore di armatura (AR) del valore mostrato tra parentesi.

Esempio: Un'arma con Forza 5 ha un Modificatore di Armatura (MA) di -1. Con MP(-1) l'armatura del bersaglio è modificata di -2.

Regola Opzionale: Il Tiro Fortunato

Come regola opzionale, un tiro critico di 1 è comunque permesso anche se il modificatore porta l'armatura a zero o meno. Il modello beneficia di questo tiro solo se indossa una qualche armatura.

Esempio: Un modello con AR di 2 è colpito da uno spadone con un modificatore di armatura di -2. Questo riduce l'armatura del bersaglio a zero. Tuttavia, il modello può comunque tirare per ottenere un 1 ed evitare ogni danno.

Resistenza dell'Armatura

Alcune armature sono capaci di contrastare l'effetto penetrativo delle armi. Questo è chiamato Resistenza dell'Armatura (RA). Per ogni punto di resistenza (RA), il modificatore totale (MA e MP) impartito dall'arma è ridotto di 1.

Esempio: Un modello con AR3 è colpito da un'arma con MP(-2). Il bersaglio ha RA(+1) che riduce il Modificatore di Penetrazione da -2 a -1. Il modello ha bisogno di tirare un 2 o meno per salvare.

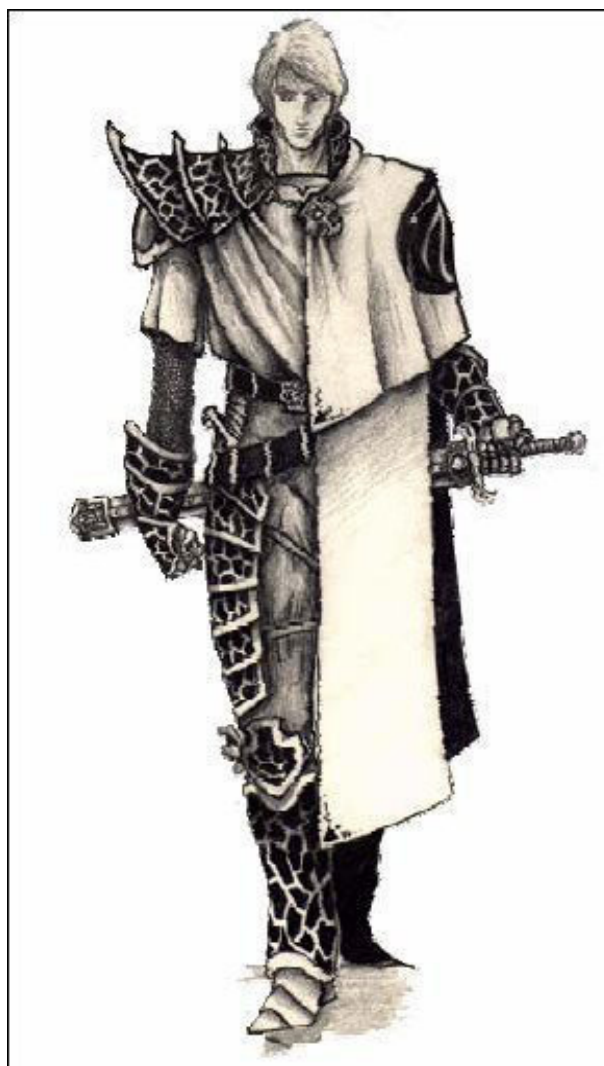


Illustrazione © di Mke Wikan

Danno

Se il tiro armatura non ha successo (o se il modello non ne indossa), allora l'attaccante effettua il tiro per il danno. Si compara la FZ dell'attacco con la RE del bersaglio.

Il tiro per ferire deve essere uguale o minore al valore appropriato.

Se la Forza e la Resistenza sono uguali, il tiro deve essere di 5 o meno su un D10.

Per ogni punto di FZ maggiore della RE, il tiro richiesto aumenta di 1.

Per ogni punto di FZ minore della RE, il tiro diminuisce di 1.

Un tiro di 1 sul D10 ferisce sempre il bersaglio e un tiro di 10 fallisce sempre nel ferire il bersaglio.

La seguente tabella sintetizza i tiri richiesti.

		RE del Bersaglio									
FZ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1	
2	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1	
3	7	6	5	4	3	2	1	1	1	1	
4	8	7	6	5	4	3	2	1	1	1	
5	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1	
6	9	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
7	9	9	9	8	7	6	5	4	3	2	
8	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3	
9	9	9	9	9	9	8	7	6	5	4	
10	9	9	9	9	9	9	8	7	6	5	

Ferire il Bersaglio

Se il tiro per il danno ha successo, il bersaglio riceve una ferita. In molti casi questo è sufficiente a rimuovere il modello come perdita. Nel caso in cui il bersaglio possiede più di una ferita, segnare il danno con un segnalino o con un dado.

Rimuovere le Perdite

Quando si rimuovono le perdite da un'unità in Ranghi, spesso è meglio rimuovere i modelli dal retro. In termini di gioco riflette i modelli del secondo rango e oltre che rimpiazzano i caduti.

Le perdite subite dal tiro in unità da Schermaglia o Disperse sono, di norma, scelte individualmente dal giocatore che controlla i modelli che hanno tirato. Tuttavia, per i normali attacchi a distanza in Linea di Vista, i modelli rimossi come perdite devono essere i più vicini a chi tira ed essere in Linea di Vista.

Essere Atterrato Prono

Alcune armi hanno la capacità di atterrare il bersaglio, senza ucciderlo o danneggiarlo del tutto.

Ogni arma con Atterrato Prono tra le regole speciali può atterrare un modello colpito. Piazza i modelli sul fianco. Se non specificato altrimenti, essere Atterrato Prono non provoca danno.

Il modello è atterrato solo se la Forza dell'arma è uguale o maggiore la FZ base del bersaglio, senza calcolare bonus ottenuti dalle armi.

Come indicato a pag. 20 servono 3AZ per rialzarsi.

Movimento di Inseguimento

Se un attaccante uccide l'avversario in corpo a corpo, l'attaccante ottiene 2" per effettuare un movimento di Inseguimento (*Follow Up*). Ciò non riduce le AZ rimaste al modello.

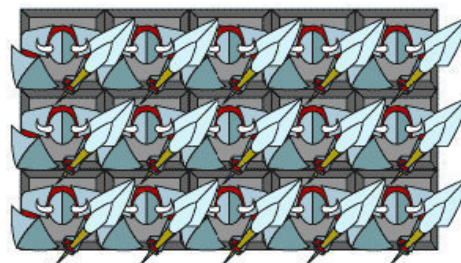
Questo movimento può essere utilizzato per caricare un nuovo bersaglio o spostarsi in copertura. Se il modello ha sufficienti AZ rimaste, può attaccare il nuovo bersaglio.

L'attacco d'Impulso non è ottenuto in questo caso, ma il modello ottiene i bonus derivati dalla carica.

Se un'unità in Ranghi uccide tutti gli avversari in un turno di corpo a corpo, l'intera unità guadagna il movimento di Inseguimento. In alternativa, modelli in Ranghi possono aprire la formazione e ingaggiare individualmente modelli nemici ottenendo il movimento di Inseguimento.

Tiri di Dado Multipli

Per accelerare il gioco, alcuni giocatori preferiscono tirare insieme tutti i dadi per gli attacchi. Se due grandi unità sono in corpo a corpo, puoi decidere di tirare tutti i dadi per gli attacchi dei modelli sul rango frontale.



Esempio: Un'unità in Ranghi da 3 file da 5 modelli, può muovere e combattere all'unisono quando Attiva. L'unità muove di 2 pollici e arriva in combattimento. Per accelerare il gioco, i 5 modelli del rango frontale tirano i loro attacchi insieme. Per un modello con CC differente, potrebbe essere usato un dado di colore diverso.

Combattimento a Distanza

In qualsiasi momento, durante la sua attivazione, un modello con armi a distanza può tirare ad un modello nemico. Questo tiro è chiamato attacco a distanza ed è basato sul valore di AD del modello.

Il numero di Azioni (AZ) richieste per un attacco a distanza dipende dal tipo di arma ed è indicato dal Costo d'Uso (CU) della stessa.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Arco	4	10/+1	20/+0	30/-1	4
Regole Speciali	Nessuna				

Esempio: Un arciero Umano tira con il suo arco che ha CU4. Questo significa che per tirare deve consumare 4AZ.



Miniatura della i-Kore dipinta da Christian Weiss

I seguenti passaggi si usano quando si compie un attacco a distanza:

- Annunciare il bersaglio, controllare Linea di Vista
- Misurare il raggio di tiro
- Applicare eventuali modificatori del raggio
- Applicare eventuali modificatori per colpire dati da copertura etc...

Linea di Vista (*Line of Sight LOS*)

Nella maggior parte dei casi, un modello deve avere il bersaglio in Linea di Vista (LDV) per poter effettuare un attacco a distanza.

Misurare la Distanza

Prima di tirare, si controlla la distanza. Se il bersaglio è oltre il lungo raggio (LR) il tiro conta come un mancato e le Azioni del modello Attivo sono comunque spese.

Modificatori all'Attacco a Distanza

La maggior parte delle armi da tiro avrà qualche modificatore in base alla distanza del bersaglio. In generale, più vicino è il bersaglio, più è facile colpirlo.

Una volta che la distanza dal bersaglio è stata misurata, il modificatore per il raggio è applicato al tiro per colpire.

In aggiunta al modificatore per il raggio, potrebbero essere aggiunti i seguenti modificatori al tiro per colpire:

- +1 per bersagli grandi (incluse unità Chiuse e in Ranghi)
- -1 contro unità in formazione Dispersa
- +1 se si mira al bersaglio
- -1 per copertura leggera
- -2 per copertura solida
- -1 secondo e terzo rango
- -1 fuoco indiretto

Per colpire è necessario un risultato uguale o inferiore l'Attacco a Distanza (AD) del modello che tira, dopo aver aggiunto e/o sottratto i modificatori.

Esempio: Un arciero Umano con AD5 armato di arco (12/+1, 24/+0, 36/-1) tira ad un'unità di Orchi. Gli Orchi sono in formazione Chiusa (+1 per colpire) ed entro 12 pollici (+1 per colpire), l'arciero ottiene 5+1+1 e ha bisogno di un 7 o meno per colpire.

Se il tiro colpisce il bersaglio, c'è la possibilità che il bersaglio sia danneggiato. Molti modelli sono rimossi se subiscono una singola ferita. Eroi e modelli grandi spesso hanno più ferite e sopportano più danni.

Mirare

Un modello può migliorare le sue possibilità di colpire mirando. Il modello che tira si sofferma sul bersaglio e si garantisce un tiro più accurato. Un modello può spendere 2 Azioni (AZ) aggiuntive per mirare. Il modello che tira guadagna +1AD (Attacco a Distanza) per quel tiro.

Esempio: Un arciero Umano si appresta a tirare con il suo arco. L'arco ha CU di 4 e richiede 2 Azioni ulteriori per mirare. L'arciero deve, dunque, spendere 6AZ per mirare e tirare con l'arco.

- Mirare non può essere combinato con l'abilità Poggia di Frecce.
- Le armi di Supporto non possono mirare.

Se il primo attacco a distanza non uccide il bersaglio, i tiri seguenti possono nuovamente mirare.

In certi casi un modello non avrà abbastanza Azioni per effettuare due attacchi a distanza mirati.

Copertura

I modelli possono provare a guadagnare protezione contro gli attacchi a distanza nascondendosi, in parte, dietro alberi, mura o siepi.

Un modello coperto del 25% è considerato in copertura leggera ed ha un modificatore di -1 per essere colpito.

Un modello coperto del 50% è considerato in copertura solida ed ha un modificatore di -2 per essere colpito.

Se è visibile meno del 50% spetta ai giocatori accordarsi per un tiro "molto difficile" che, forse, potrebbe richiedere un -3 al tiro sul D10.

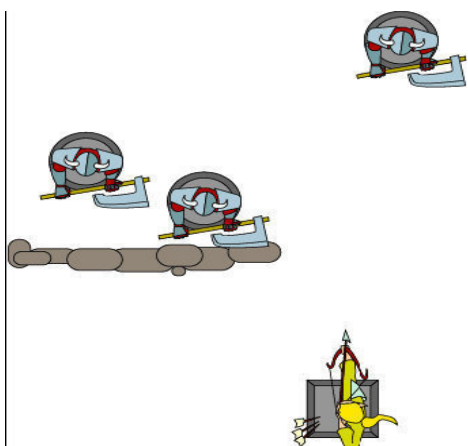
Può anche spettare ai giocatori decidere se un modello in copertura solida può essere soggetto ad un tiro Magistrale. Più è difficile colpire il bersaglio in copertura, più basso è il numero da tirare. I modelli spesso necessitano di tirare un 1 o 2 per colpire il bersaglio. In questi casi si potrebbe decidere che un tiro molto difficile non causa un tiro Magistrale (non nega l'armatura).

Selezionare il Bersaglio e Priorità

I modelli con armi da tiro avranno spesso una scelta di bersagli. Possono scegliere qualunque modello nella loro Linea di Vista (LDV).

Se un'unità nemica è in Linea di Vista entro 8" dall'unità che tira, l'unità deve tirare a questa unità che rappresenta la minaccia più immediata.

A volte, il nemico più vicino può essere ben nascosto dietro copertura. In questo caso, il modello che tira può scegliere un bersaglio più "facile", anche se più lontano.



Esempio: Questo Elfo arciere può scegliere di tirare al modello nemico più lontano dato che i due bersagli più vicini sono in copertura solida e beneficiano di un -2 per essere colpiti.

I modelli con armi di Supporto possono ignorare i bersagli più vicini e scegliere di tirare a qualunque modello. Le armi di Supporto sono spesso usate per tirare a grandi unità o a grandi creature e possono scegliere di ignorare bersagli più deboli.

Dividere il Tiro

Un modello o un'unità può dividere i suoi tiri tra un qualunque numero di bersagli.

Un'unità, solitamente, attaccherà all'unisono il suo bersaglio principale, una volta eliminato può dirigere i tiri rimasti ad un altro valido bersaglio.



Arcieri di Regency dipinti da Tom Weiss

Tirare in un Corpo a Corpo

Tirare in un corpo a corpo è un affare rischioso data la possibilità di colpire modelli amici.

I modelli che tirano in un corpo a corpo devono effettuare una prova di Comando (CO) prima di tirare. Se la prova ha successo si può tirare come di norma applicando gli eventuali modificatori.

Se il tiro colpisce, si deve determinare il modello colpito. Si tira un dado per ogni modello in combattimento, il modello con il risultato più basso riceve il colpo.

- Sottrarre 1 al risultato nel caso di creature grandi, essendo più facili da colpire.

Se un'unità in Ranghi è coinvolta nel corpo a corpo, tirare solo per i modelli in combattimento (i modelli in contatto di base con i modelli nemici).

Se ci sono più combattenti coinvolti è possibile tirare tutti i dadi contemporaneamente con dadi di colore diverso per rappresentare le diverse unità.

Lanciare Granate

Le granate sono disponibili per quegli eserciti che hanno la conoscenza delle armi a polvere nera.

I modelli possono essere equipaggiati con granate per gli appropriati punti costo. Non tutti i modelli in un'unità devono essere forniti di granate. Per un'unità è accettabile avere uno o più specialisti in granate. In questo caso, un modello specialista in granate deve essere facilmente identificabile rispetto agli altri modelli dell'unità.

La maggior parte delle granate usano la sagoma di esplosione per determinare quali modelli sono stati colpiti, allo stesso modo delle armi di Supporto.



Goblin Bombarolo di Chris Pavey

I modelli possono lanciare granate in maniera simile a come utilizzano le armi da tiro ad eccezione del raggio limitato a 2" più la Forza (FZ) del modello, in pollici.

Il numero di Azioni (AZ) richieste per lanciare una granata è pari alla Forza (FZ) dell'attacco della granata.

Un attacco di granata è effettuato utilizzando il valore base di Attacco a Distanza (AD) del modello con un +1 se il modello ha Linea di Vista (LDV) sul bersaglio. Se il modello non ha Linea di Vista sul bersaglio (es. tira oltre un muro), il modello riceve un -1 al suo valore di Attacco a Distanza (AD) per il tiro.

Esempio: Un pirata è equipaggiato con alcune granate a Forza 3. La Forza (FZ) di questo pirata è 4, dunque il modello può lanciare una granata ad una distanza totale di 6" (FZ4 + 2 pollici). La Forza della granata è 3 e il modello avrà bisogno di 3 Azioni (AZ) per lanciarla.

Devviare Granate

Se un attacco con granata manca il bersaglio, la granata è deviata di 2" in direzione casuale. Tira un D10 per determinare la direzione della deviazione come spiegato a pag. 34. Tuttavia, ignora il numero mostrato sul dado, un tiro di granata mancato è sempre deviato di una distanza fissa di 2".

Granate e Fallimenti

Se il risultato di un attacco con granata è un Fallimento (*fumbles*), la granata esplode in mano al modello che la lancia. Centra la sagoma di esplosione appropriata sul modello attaccante e risolvi i colpi come di consueto.

Combinare Attacchi con le Granate

I modelli in un'unità e a contatto di base tra loro, possono combinare le loro granate per guadagnare un ulteriore 0,5" di esplosione per modello.

Si effettua un singolo tiro di Attacco a Distanza (AD) per tutti i modelli che combinano i loro attacchi.

La sagoma di esplosione per un attacco di granata combinato non può essere superiore alla sagoma di esplosione da 3 pollici.

Esempio: Un'unità di pirati armati con granate con FZ4 e esplosione da 1", può combinare gli attacchi in modo che due modelli possano effettuare un singolo attacco a FZ4 e 1½" di esplosione, tre modelli un singolo lancio a FZ4 e 2" di esplosione e così via fino ad un'esplosione massima con la sagoma da 3".

Il profilo di una granata può essere rappresentato nella lista di un esercito come di seguito.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Granata	4	2" + FZ del modello in pollici			4
Regole Speciali	Indiretto 1½" esplosione				
Costo	4 punti				

Fare riferimento alla sezione dell'Equipaggiamento a pag. 53 per una lista di granate e il loro costo.

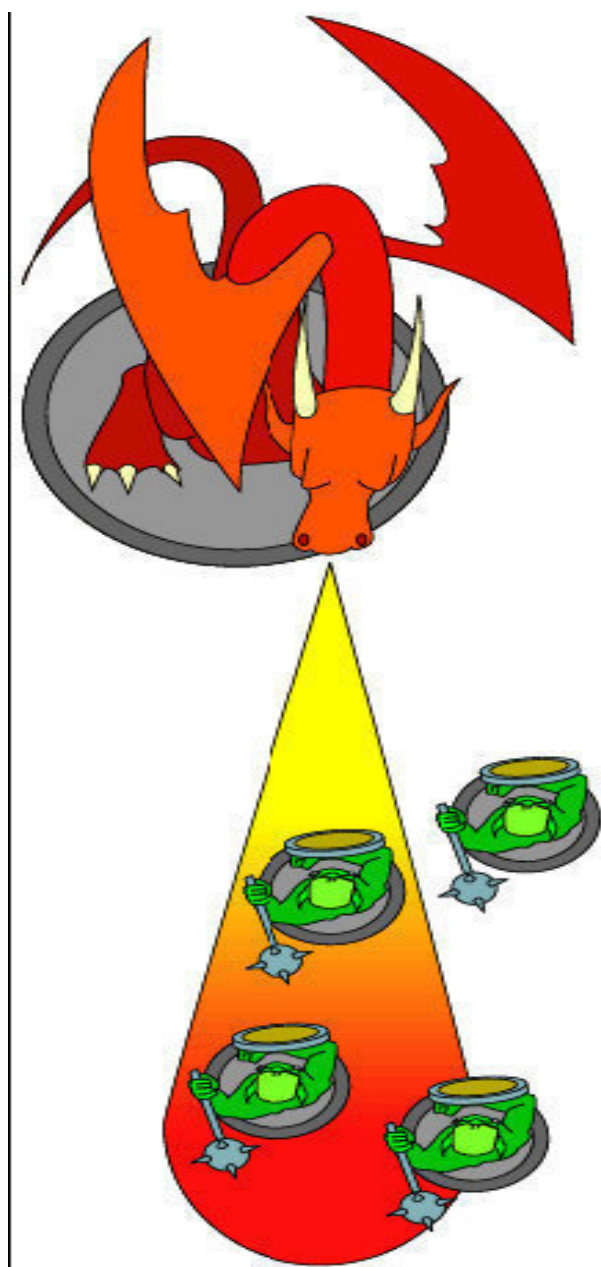
Sagome a Goccia *(Teardrop Template)*

Alcune creature, come i Draghi, possono soffiare fuoco o altre nauseanti sostanze. Questi effetti sono rappresentati usando una sagoma a goccia.

Ci sono tre grandezze di sagome a goccia che possono essere utilizzate:

- SGP – Piccola (*TTS - Small*)
- SGM – Media (*TTM - Medium*)
- SGG – Grande (*TTL - Large*)

La sagoma a goccia è posizionata con la punta che tocca la base del modello che la utilizza o alla fine della canna dell'arma.



Due Orchi sono completamente coperti dalla sagoma e automaticamente colpiti. Un Orco è parzialmente coperto dalla sagoma ed è colpito dall'effetto con un tiro di 5 o meno sul D10.

Tutti i modelli direttamente sotto la sagoma sono automaticamente colpiti. Modelli parzialmente coperti sono colpiti con un risultato di 5 o meno su un D10.

La sagoma può essere posizionata in qualsiasi direzione purché la parte della punta tocchi il modello, come descritto prima.

Costo d'Uso per la Sagoma a Goccia

La sagoma a goccia può, potenzialmente, coprire molti bersagli, amici o nemici, e richiede un certo sforzo per essere utilizzata.

Dimensione della Sagoma	Costo d'Uso Minimo (CU)
Piccola (SGP)	5
Media (SGM)	6
Grande (SGG)	8

Il Costo d'Uso (CU) per l'attacco con una sagoma a goccia è più alto di un punto rispetto alla Forza dell'attacco con un costo minimo come descritto nella tabella.

Esempio: Una sagoma a goccia piccola (SGP) è ideata per colpire a Forza 5 ogni modello influenzato. Il Costo d'Uso è 5+1, dunque CU6.

Esempio: Una sagoma a goccia grande (SGG) che infligge colpi a Forza 5 ha un Costo d'Uso di 8 essendo questo il costo minimo per la sagoma di taglia grande.

La seguente tabella riassume i costi e la Forza delle armi che utilizzano la sagome a goccia:

Forza	3	4	5	6	7	8	9
Costo d'Uso SGP	5	5	6	7	8	9	10
Costo d'Uso SGM	6	6	7	8	9	10	11
Costo d'Uso SGG	8	8	8	9	10	11	12

Armi di Supporto

Le armi di Supporto sono armi potenti e ingombranti che modelli delle dimensioni di un uomo non sono in grado di trasportare.

Normalmente le armi di Supporto sono grandi cannoni, baliste o catapulte. Queste armi sono capaci di attacchi devastanti su più modelli.

Squadra delle Armi di Supporto

Le armi di Supporto iniziano la battaglia con una squadra di almeno 2 membri e massimo di 4. Una batteria di Supporto (2 o più armi di Supporto posizionate assieme) può avere un Leader di unità per fornire ulteriore comando e disciplina. I modelli di una batteria non devono essere a più di 4", ma possono essere attivati individualmente.

Movimento delle Armi di Supporto

Finché l'arma di Supporto ha una squadra di 2 o più modelli, l'arma può essere mossa della metà della normale velocità dei membri della squadra.

L'arma può ruotare sul posto, senza costo di Azioni, finché rimane almeno un membro.

Turno delle Armi di Supporto

Un'arma di Supporto può tirare solo una volta per attivazione.

Costo d'Uso per le Armi di Supporto

Nella maggior parte dei casi il Costo d'Uso (CU), per tirare con un'arma di Supporto, è uguale alla Forza dell'attacco dell'arma.

Il Costo d'Uso per le armi di Supporto predefinite è consultabile nei profili a pag. 44.

Caricare le Armi di Supporto

Un'arma di Supporto può essere ricaricata durante l'attivazione, pronta a far fuoco nell'attivazione successiva. La squadra può spendere metà del Costo d'Uso dell'arma (arrotondato per eccesso) per caricarla. Piazza il segnalino di carica dell'arma di Supporto vicino l'arma per indicarne lo stato.



La prossima volta che il modello è Attivo, il Costo d'Uso per tirare sarà della metà (arrotondato per eccesso).

La squadra può spendere le Azioni rimanenti per muovere l'arma di Supporto.

Fuoco Multiplo (Numero di Dadi)

Alcune armi di Supporto possono attaccare con fuoco di sbarramento. Per rappresentare questo, si effettuano tiri di dado multipli quando si attacca.

Il numero di dadi è indicato tra parentesi.

Per esempio, una balista a ripetizione con Fuoco Multiplo (x3) tira al bersaglio con Fuoco Multiplo e tira 3D10 per l'attacco. Se il tiro è diviso tra più modelli, i bersagli non devono essere a più di 1" di distanza tra loro.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Cannone ad Organo	6	8/+1	16/+0	24/-1	6
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1) Fuoco Multiplo (x3)				

Se uno dei tiri per colpire è un Fallimento si applica la regola come di norma, gli altri tiri si risolvono come di consueto, ma la squadra dell'arma di Supporto non può compiere altre azioni.

Anche alcune armi da tiro, come le balestre a ripetizione o i moschetti a ripetizione, possono avere Fuoco Multiplo (x2) come regola speciale.

Traiettoria del Proiettile (In Pollici)

La potenza di alcune armi è tale che il proiettile continua ad infliggere colpi anche dopo che il primo bersaglio è stato danneggiato. Questo è determinato dall'abilità Traiettoria (Dn''), dove n è la distanza massima in pollici che il proiettile può compiere dopo aver colpito il suo primo bersaglio.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Balista	7	15/+1	30/+0	45/-1	7
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1) Traiettoria (D10")				

Se un tiro provoca danno, il proiettile continuerà in linea retta e potrebbe colpire uno o più bersagli aggiuntivi. Dopo il primo tiro per colpire non sono necessari gli altri, è richiesto solo il tiro per i danni e per l'armatura. Se uno dei colpi non infligge danno il proiettile si ferma e non continua a colpire altri bersagli.

Sebbene i colpi multipli siano più efficaci contro formazioni Chiuse o in Ranghi, possono comunque colpire anche modelli in formazione Dispersa.

Esempio: Una balista a ripetizione tira ad un'unità in Ranghi di Uomini-Lucertola, lanciando 3D10 per colpire. Due degli attacchi vanno a segno. Entrambi si risolvono in ferite inflitte agli Uomini-Lucertola sul rango frontale. La balista ha Traiettoria (D5") e tira un D5 per ogni proiettile a segno ottenendo un 2 e un 4. I proiettili attraversano le fila nemiche per 2 e 4 pollici. Il primo non infligge alcun danno e si arresta. Il secondo infligge una ferita e continua fino ad un massimo di 4" o finché manca nell'infliggere una ferita.

Sagoma di Esplosione

Alcune armi di Supporto, come i cannoni, usano la sagoma di esplosione per determinare i modelli colpiti.

La grandezza della sagoma da usare è descritta nelle regole speciali dell'arma. Le sagome hanno diametro di 1, 1½, 2, 2½ e 3 pollici.

Quando si tira con un'arma che utilizza la sagoma di esplosione, il centro della sagoma è posto sul bersaglio designato. Si può bersagliare il suolo.

Tutti i modelli direttamente sotto la sagoma sono automaticamente colpiti. Modelli parzialmente coperti sono colpiti con un 5 o meno su un D10.

Deviazione della Sagoma di Esplosione

Se un tiro con la sagoma di esplosione manca il bersaglio, la sagoma viene deviata dal bersaglio originario, ma potrebbe comunque colpirlo o colpire i modelli vicini. Per determinare la deviazione tira il D10 in modo che finisca vicino il bersaglio. Il tiro è deviato in pollici del numero mostrato sul dado, nella direzione indicata dalla punta del D10. Muovere la sagoma del numero mostrato, in pollici, e determinare i modelli colpiti dalla nuova posizione della sagoma.

Se il tiro per colpire è un 10 naturale, il tiro è considerato un Fallimento o "a vuoto" e non subisce deviazione.

Atterrato Prono da Attacco a Distanza

Inoltre è possibile che alcune armi che colpiscono a distanza atterrino il bersaglio indipendentemente dall'aver causato o meno una ferita.

Se la Forza dell'attacco è uguale o superiore alla Forza base del bersaglio, il modello è atterrato.

Un modello deve spendere 3 Azioni per rialzarsi.

Fuoco Indiretto

Alcune armi, come le catapulte, tirano i proiettili con un ampio arco. Tali armi possono tirare oltre unità ed elementi scenici finché almeno un modello amico sia in Linea di Vista (LDV) con l'obiettivo.

Questi attacchi subiscono una penalità di -1AD.

Perdita della Squadra

Quando resta un solo membro della squadra di un'arma di Supporto, la sua velocità nel ricaricare e tirare è ridotta di molto. L'arma può solo girare sul posto e può tirare solo a turni alterni. Quando non ci sono più membri della squadra, l'arma non può più tirare.

Disponibilità delle Armi di Supporto

Le armi di Supporto tendono ad avere un limite di disponibilità. Un limite di un'arma di Supporto per unità Base o Elite è raccomandato. Tuttavia, in uno scenario di assedio potresti preferire una proporzione maggiore. Come sempre, spetta ai giocatori decidere.

Armi di Supporto Montate

Alcune armi possono essere montate su di un veicolo di qualche tipo. Cannoni pesanti possono essere montati su macchinari azionati a vapore. In questo caso l'arma sul veicolo è considerata come un normale modello armato con armi a distanza quando attacca.

Tirare alle Armi di Supporto

Quando si tira ad un'arma di Supporto da medio o lungo raggio, tira un D10 per determinare quale modello è bersagliato, l'arma o la squadra.

D10	Modello Colpito
1-4	Squadra
5-10	Arma di Supporto

Se si tira a corto raggio, il modello che tira può scegliere il bersaglio (arma o squadra) se è in Linea di Vista (LDV). In questo caso è possibile, per la squadra, garantirsi una copertura leggera o solida sfruttando l'arma di Supporto.

Se l'arma è distrutta, gli eventuali attacchi restanti contro l'unità colpiranno i membri della squadra.

Tiri Armatura e Danni

I modelli colpiti da qualsiasi forma di attacco a distanza possono provare il tiro armatura per prevenire in danno.

I tiri armatura e i danni sono determinati come descritto a pag. 27 e 28.



Signore della Guerra Orco della Dragonrune

Morale

L'efficacia in combattimento di un'unità dipende dal morale. Un'unità che subisce pesanti perdite non risulta molto efficace sul campo di battaglia.

Quando un'unità subisce il 50% delle perdite dal suo numero iniziale o un Eroe/Personaggio singolo che subisce il 50% di Ferite (FE), è richiesto un tiro sul Comando (CO). A volte chiamato, anche, test sul morale.

Un test sul Comando è effettuato subito dopo la fine del turno dell'unità Attiva (l'unità Attiva è, solitamente, chi infligge i danni).

Esempio: Un'unità di Nani inizia la battaglia con 16 modelli. Durante il primo turno subiscono 3 perdite dal tiro. Alla fine del secondo turno contano altre 4 perdite. Durante il terzo turno altre 2. Questa perdita li porta sotto il 50% ($3+4+2=9$) del loro numero iniziale (16) e devono effettuare una prova di Comando (CO).

Nei turni seguenti, se l'unità subisce il 50% di perdite del numero di modelli con i quali inizia il turno, dovrà effettuare una prova di Comando.

Esempio: L'unità di Nani di prima è scesa a 7 modelli. Essi effettueranno un ulteriore test di CO se subiranno il 50% delle perdite in un turno di gioco. Se i Nani sono ridotti a 3 in un turno di gioco, dovranno effettuare un test sul Comando.

Un'unità può effettuare un solo test di Comando per turno di gioco. Ogni ulteriore perdita nello stesso turno non richiederà test sul Comando.

Per superare un test di Comando un modello deve tirare uguale o meno del suo valore di CO. Modelli in unità in Ranghi, Chiusa, Schermaglia o Dispersa possono usare il valore di CO più alto all'interno dell'unità.



Illustrazione di Brian Smith © 2003

Modificatori al Test di Comando

I seguenti modificatori possono essere applicati a qualunque test di Comando effettuato da un'unità:

- +1 se l'unità è Chiusa o in Ranghi.
- -1 se l'unità è Dispersa.
- +1 se lo stendardiere è presente.
- +1 se è presente un musico.
- +1 se il Generale dell'armata non è nel panico entro 10 pollici ed in Linea di Vista.
- -1 se l'unità è in inferiorità numerica.
- -1 se l'unità attaccante causa paura.
- -1 se una o più unità nemiche non nel panico sono entro 10 pollici (non cumulativo).

Un test morale fallito può essere ritentato se il Portastendardo dell'Armata non è nel panico ed è in Linea di Vista entro 20 pollici. Questo tiro è effettuato con un modificatore di +1CO.

Tabella del Panico

Se il test di Comando fallisce, l'unità è considerata nel panico. Tirare sulla seguente tabella:

D10	Risultato
1	Panico e Resta : L'unità resiste al panico e mantiene abbastanza controllo per decidere cosa fare. L'unità può scegliere di: <ul style="list-style-type: none"> ● Mantenere la posizione. ● Ritirarsi verso la sua area di dislocamento (vedere le regole sulla ritirata più avanti). In entrambi i casi l'unità non può tirare ai modelli nemici o usare altri attacchi a distanza.
2 - 7	Panico e Ritirata : L'unità si allontana immediatamente dal nemico più vicino (se possibile verso la propria area di dislocamento) usando metà delle loro Azioni (AZ) arrotondate per difetto. <ul style="list-style-type: none"> ● L'unità non può tirare ai modelli nemici o usare altri attacchi a distanza. ● Se l'unità in ritirata è in corpo a corpo con un'unità nemica, l'unità si ritira dal combattimento senza subire attacchi.
8 - 9	Terrorizzata : L'unità è inchiodata sul posto e incapace di muoversi, usare attacchi a distanza o combattere in corpo a corpo. I modelli che attaccano un'unità terrorizzata ottengono +2CC per colpirla.
10	Distrutta : L'unità si disperde in tutte le direzioni ed è rimossa dal gioco come perdita.

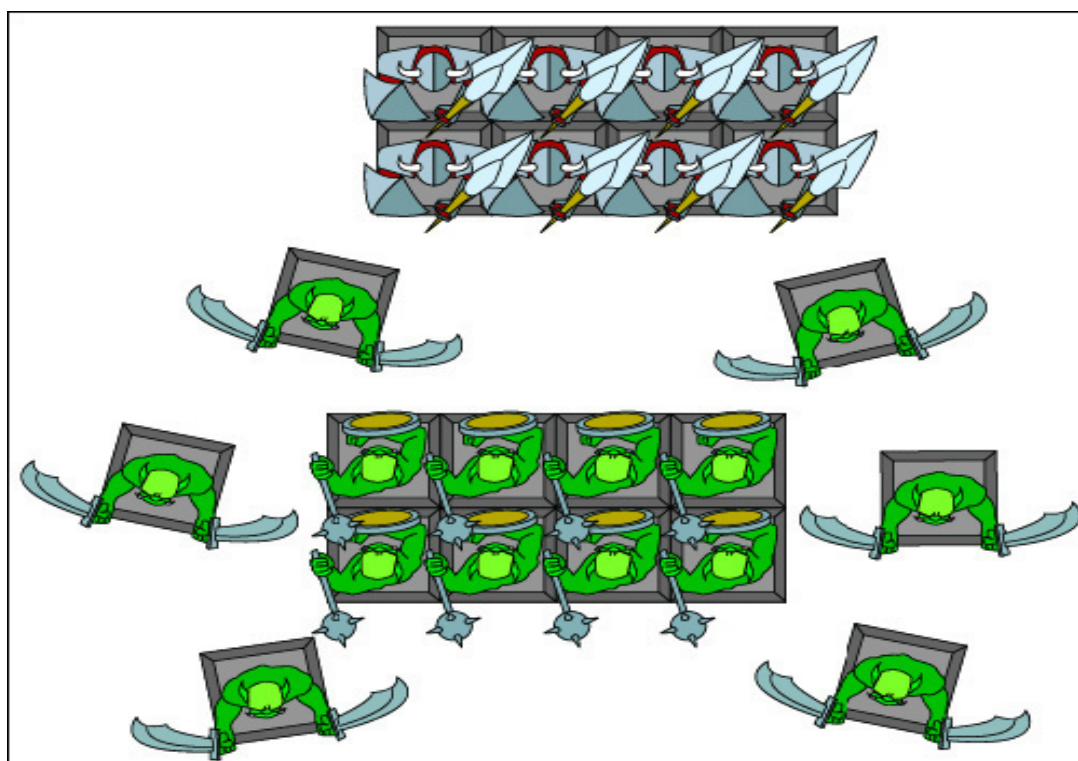
Quando Muovere le Unità in Ritirata

Un'unità cui sia richiesto di ritirarsi dovrà farlo immediatamente dopo il test di Comando. Normalmente il test è effettuato dopo che l'unità Attiva (attaccante) ha completato il turno. Tuttavia, in alcune circostanze, questo movimento può andare fuori dalla normale sequenza del turno.

Una volta che l'unità nel panico ha mosso, il prossimo modello o unità è attivato come di norma.

Modelli Proni e Panico

Se un modello prono fallisce un test sul morale o è parte di un'unità che ha fallito un test di morale, al modello prono è consentito alzarsi gratuitamente e muovere in ritirata come norma (usando metà delle loro Azioni (AZ) arrotondate per difetto).



Questo diagramma mostra un'unità di 6 Orchi in fuga. Fuggono intorno ad un'unità in Ranghi composta da 8 Orchi.

Effetti del Panico

Un'unità che ha fallito la prova di Comando, resta nel panico finché non è in grado di radunarsi.

Un'unità in panico è confusa e in scompiglio, i guerrieri non sanno cosa fare e cercano una guida che dia loro indicazioni. Anche se non possono compiere alcune azioni, se riescono a radunarsi, possono riprendere parte alla battaglia.

I modelli nel panico non possono eseguire nessuna delle seguenti azioni:

- Caricare il nemico.
- Tirare con armi a distanza.
- Usare incantesimi.

Un'unità nel panico può ancora combattere in corpo a corpo, ma con una penalità di CC-1.

Attaccare Unità nel Panico

Un'unità nel panico non è in grado di difendersi al meglio e, data la loro confusione, gli avversari troveranno più facile portare i loro colpi.

Se un'unità nel panico è attaccata in corpo a corpo, i modelli attaccanti ottengono CC+1.

Attaccare Unità Terrorizzate

Quando un'unità diventa terrorizzata è un facile bersaglio essendo bloccata sul posto.

Se un'unità terrorizzata è attaccata in corpo a corpo, i modelli attaccanti ottengono CC+2.

Se un'unità terrorizzata è bersagliata da un qualunque attacco a distanza, i modelli attaccanti guadagnano AD+1.

Radunare

Una volta per attivazione, un'unità nel panico o terrorizzata può provare a radunarsi eseguendo un test di Comando.

- Un tentativo di radunata deve essere la prima azione compiuta dal modello o dall'unità nella sua attivazione.
- Un tentativo di radunata costa metà delle Azioni del modello o dell'unità per quel turno di gioco.

Per tentare la radunata, un modello o un'unità deve effettuare un test di Comando tirando uguale o meno il suo valore di CO. Modelli in unità in Ranghi, Chiusa, Schermaglia o Dispersa possono usare il valore di CO più alto all'interno dell'unità.

Applicare tutti i normali modificatori al test di CO.

Il modello o l'unità che ha successo nel radunarsi guadagnano metà delle loro Azioni (arrotondate per difetto) da usare immediatamente.

In corpo a corpo, un modello o un'unità appena radunati possono attaccare il nemico. Se non in corpo a corpo, l'unità può muovere e tirare come di norma (benché le azioni ridotte), ma non può caricare in corpo a corpo.

Fallire la Radunata

Un modello o un'unità che fallisce la radunata resterà nel panico o terrorizzata. In aggiunta, il modello o l'unità dovrà ritirare sulla tabella del panico aggiungendo +1 al tiro del dado.



Orco Musico della Dragonrune

Mantenere le Azioni (*Hold Actions*)

Un modello o un'unità può prepararsi e aspettare che il nemico faccia la sua mossa. L'unità scelta per fare questo è messa in Mantenimento (*hold*). Mettere un segnalino Mantenimento vicino l'unità.

L'unità non può compiere altre azioni quando è messa in Mantenimento, in altre parole mettere l'unità in Mantenimento impiega tutte le Azioni.

Modelli Dispersi o in Schermaglia possono cambiare fronte senza costo di Azioni.

In qualsiasi momento, durante l'attivazione di un'unità avversaria, l'unità in Mantenimento può essere attivata finché i modelli nell'unità nemica sono in Linea di Vista e hanno eseguito un'azione.

L'unità in Mantenimento interrompe il turno dell'unità Attiva e può eseguire un'azione di risposta.

- Rispondere al tiro
- Ricevere una carica
- Fuggire da una carica

Se un'unità decide di fuggire, l'intera unità fugge.

Ogni modello nell'unità in Mantenimento può compiere solo un'azione di risposta durante il turno avversario.

Una volta che l'unità in Mantenimento compie l'azione di risposta, sostituire il segnalino di Mantenimento con il segnalino di unità Attivata. Se alcuni modelli dell'unità in Mantenimento non hanno compiuto la loro azione di risposta, potrebbe essere necessario indicare i modelli che hanno risposto con segnalini o girandoli di lato.

Rispondere al Tiro

L'unità in Mantenimento può spendere fino a 5AZ per tirare una volta con armi da lancio. Non possono mirare e i normali modificatori sono applicabili.

Tutti i modelli dell'unità in Mantenimento devono tirare all'unità correntemente Attiva.

L'unità in Mantenimento che tira può lanciare tutti i dadi insieme.

Esempio: Un'unità in Mantenimento di 15 Elfi arcieri risponde ad un'unità in Ranghi di spadaccini di Regency quando compaiono da dietro una collina. Tutti i 15 arcieri possono tirare agli spadaccini, i tiri possono essere effettuati tutti insieme o rango per rango.

Assicurarsi che ogni modello in Mantenimento compia un solo attacco a distanza durante la sua azione di risposta.

Ricevere una Carica

L'unità in Mantenimento tiene la posizione e riceve il nemico in carica, pronta a colpire.

Quando l'unità o modello nemico arriva in contatto di base e prima che il nemico effettui l'attacco in corpo a corpo, ogni modello nell'unità in Mantenimento può tentare un singolo attacco in corpo a corpo. Questo attacco è effettuato con l'arma in pugno ai modelli in Mantenimento. Tira come di norma. Se il nemico viene ucciso non avrà, ovviamente, possibilità di rispondere agli attacchi dell'unità in Mantenimento.

Un solo attacco in corpo a corpo per modello in Mantenimento è concesso contro i modelli nemici. Se un modello in Mantenimento è attaccato da due modelli nemici, può rispondere solo ad uno.

Se gli attacchi dell'unità in Mantenimento non hanno totalmente successo, l'unità in carica guadagna l'attacco d'Impulso, se applicabile.

Esempio: Un'unità in Mantenimento di Orchi riceve una carica da un'unità di Elfi. Il primo Elfo raggiunge il contatto di base con 2 Orchi. Il primo Orco attacca in corpo a corpo e manca il colpo. Il secondo Orco attacca e uccide l'Elfo. L'Elfo successivo arriva a contatto di base con gli stessi 2 Orchi. Essi hanno entrambi effettuato la loro azione di risposta e non possono attaccare di nuovo.

Fuggire da una Carica

L'unità in Mantenimento può decidere che il corpo a corpo non sia una buona idea. In questo caso l'unità può fuggire da una carica nemica.

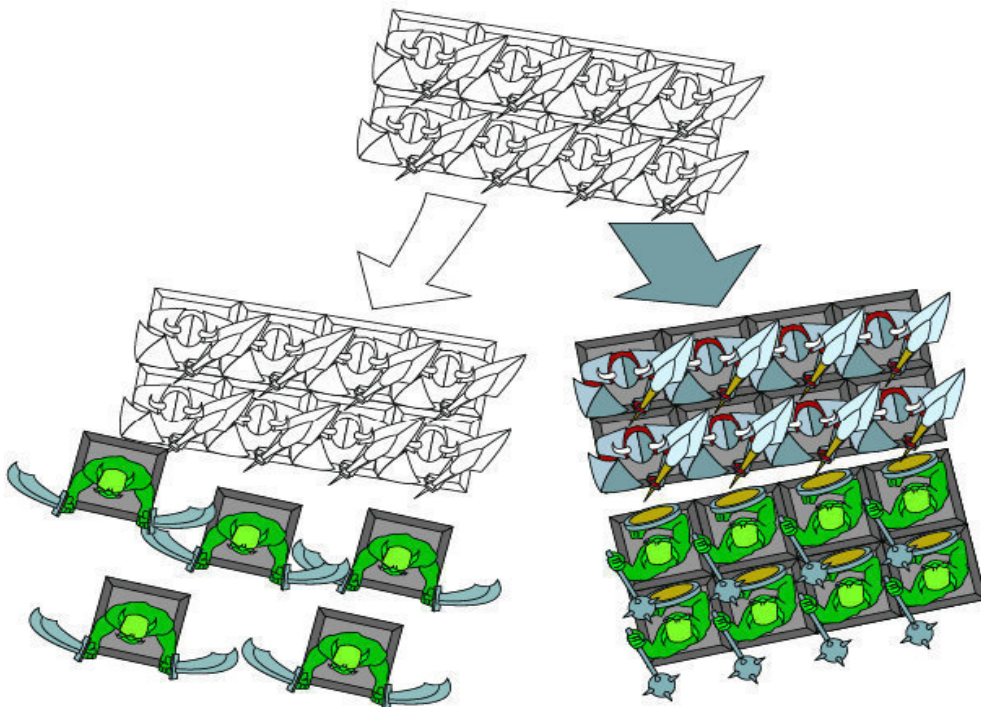
Quando un'unità nemica dichiara una carica contro un'unità in Mantenimento, l'unità in Mantenimento può dichiarare un'azione di fuga. L'unità in Mantenimento interrompe l'attivazione del nemico per risolvere il movimento.

Un movimento di fuga può essere effettuato con metà delle Azioni dell'unità (arrotondate per difetto). L'unità in fuga deve muovere in direzione opposta dall'unità che carica e sono applicabili tutti i normali modificatori per il terreno. Un'unità in fuga può fuggire intorno ad un'unità amica.

Un'unità in formazione Chiusa o in Ranghi che fugge, rompe automaticamente la formazione e diventa in Schermaglia. Muovere i modelli fuori dai ranghi quando si allontanano dal nemico.

L'unità che carica può scegliere di fermarsi nel punto in cui sarebbe giunta a contatto di base o continuare ad usare le sue Azioni per inseguire l'unità in fuga.

L'unità in carica può trovarsi in grado di caricare un'unità differente che sia stata rivelata dall'unità in fuga.



Un'unità di lancieri dichiara una carica contro gli Orchi in Schermaglia. Gli Orchi fuggono. I lancieri possono ridirezionare la loro carica contro un'altra unità valida.

Magia

Il mondo di Genayria è pervaso di magia e del potere dei Cancelli di Ryft. Attraverso intensi studi, semplici mortali possono imparare a controllare il potere che filtra attraverso ogni aspetto del suolo e dell'aria.

Maghi e Stregoni sono individui che si sono addestrati per molti anni al fine di perfezionare la loro conoscenza delle tradizioni magiche.

Gli incantesimi appartengono ad uno degli aspetti magici della natura. Un Mago è in grado di utilizzare gli incantesimi di uno di questi aspetti.

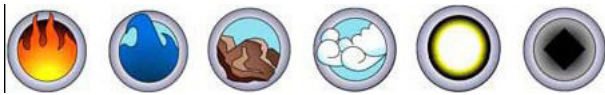
Maghi e Stregoni hanno un livello di magia da 0 a 3 (alcuni personaggi speciali possono avere un livello eccezionale di 4).

Gli incantatori possono impiegare un numero di incantesimi pari al proprio livello di magia (ad eccezione degli Iniziati che imparano incantesimi collettivi).

Esempio: Un Mago di livello 2 può utilizzare 2 incantesimi dall'aspetto magico scelto.

Ci sono alcune restrizioni in base alla razza dei Maghi, che vanno indicate nelle lista dell'esercito.

Gli aspetti della magia sono 6: fuoco, acqua, terra, vento, luce e oscurità.



Lanciare Incantesimi

Un incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento durante l'attivazione di un Mago. Ogni incantesimo ha un Costo d'Uso (CU), simile al Costo d'Uso delle armi da tiro o corpo a corpo.

Ogni incantesimo, per essere lanciato, ha un livello di difficoltà che varia da "1" a "8". Un incantesimo di livello "1" è complesso e potente, un incantesimo di livello 8 tende ad essere di facile comprensione e di natura non distruttiva.

Per lanciare un incantesimo, il modello tira uguale o inferiore il livello dell'incantesimo. Il modello aggiunge +1 al livello dell'incantesimo per ogni livello di magia che possiede.

Esempio: Uno Sciamano con livello di magia di 2 tenta di lanciare un incantesimo di livello 5 (medio). Il suo livello di magia di 2 è aggiunto al livello dell'incantesimo che diviene 7. Un 7 o meno sul dado è richiesto per lanciarlo.

Esempio: Lo stesso Sciamano prova a lanciare un incantesimo di livello 2 (potente). Il suo livello di magia di 2 è aggiunto al livello dell'incantesimo che diviene 4. Lo Sciamano necessita di un 4 o meno per lanciarlo.

Se si tira un 10 naturale l'incantesimo fallisce sempre, indipendentemente dal livello del Mago.

Lo stesso incantesimo non può essere lanciato più di una volta per attivazione del modello.

Concentrarsi

Se un incantatore ha abbastanza Azioni (AZ) disponibili, può scegliere di aumentare le possibilità di lancio tramite la concentrazione.

Per farlo, un Mago può spendere un'Azione (1AZ) per aggiungere un +1 al tiro di dado richiesto.

Il bonus di concentrazione non è cumulativo ed un Mago può spendere solo 1AZ per concentrarsi.

Iniziati e Neofiti

Gli studenti del sentiero della magia sono detti Iniziati o Neofiti. Tutti gli Iniziati imparano lo stesso incantesimo e viene acquistato solo una volta per l'unità. Essi compongono piccole unità di novizi, di solito tra i 3 e i 6. L'unità esegue un incantesimo collettivo, un canto o un rituale, per lanciarlo.

Canti Magici (Rituali e Riti)

Per ogni Iniziato che prova il lancio di un canto magico si aggiunge +1 al valore richiesto, fino ad un massimo di +3. Tutti i modelli che prendono parte al canto magico spendono il numero di Azioni (AZ) richieste nello stesso momento.

Gli iniziati della magia possiedono unicamente un livello di magia 0.

Quando si esegue un canto magico, gli iniziati non possono concentrarsi per ottenere il bonus di +1.

Sagome di Effetto

Alcuni incantesimi sono a sagoma di effetto. Questi incantesimi utilizzano una sagoma di qualche tipo che rimane in gioco dopo che l'incantesimo è stato lanciato. In alcuni casi la sagoma sarà mossa durante la fase degli effetti obbligatori di ogni turno.

Resistere agli Incantesimi

Alcuni incantesimi concedono al bersaglio la possibilità di resistere agli effetti. Il tentativo di resistere all'incantesimo, solitamente, richiede al bersaglio una prova di Forza, Resistenza o Comando. La prova richiesta è menzionata sulle carte degli incantesimi. Per resistere, il bersaglio dell'incantesimo, deve ottenere un risultato uguale o inferiore il valore della caratteristica richiesta.

Sostentamento (*Upkeep*)

Alcuni incantesimi possono essere mantenuti dal Mago nei turni successivi al turno in cui è stato lanciato. Questi incantesimi hanno un costo di Sostentamento descritto nel testo dell'incantesimo.

Durante l'attivazione del Mago, nei turni seguenti al lancio, il Mago può spendere un numero di Azioni (AZ) pari al Sostentamento dell'incantesimo.

Per sostenere un incantesimo, il Mago deve essere entro il massimo raggio di lancio dell'incantesimo per poter spendere le Azioni (AZ) di Sostentamento.

Un Mago può mantenere solo un incantesimo ogni attivazione. Se più di un incantesimo è in gioco con il Sostentamento, il Mago deve decidere quale sostenere a quale lasciar dissipare.

Annullare Incantesimi in Gioco

Alcuni incantesimi restano in gioco, come Fumo o Pestilenza. Durante la sua attivazione, un Mago può tentare di contrastare un incantesimo che sia ancora attivo. Il Mago deve tirare uguale o inferiore al livello dell'incantesimo che tenta di cancellare.

Il livello di magia del Mago che tenta la cancellazione non viene considerato, ma il Mago ottiene un bonus alla cancellazione di +1 quando tenta di contrastare un incantesimo.

Se il Mago ha abbastanza Azioni può aggiungere un bonus di concentrazione quando tenta di contrastare un incantesimo in gioco.

Indipendentemente dalle Azioni (AZ) richieste per il lancio originario dell'incantesimo, tentare di contrastare un incantesimo in gioco costa 3AZ.

Esempio: Uno Stregone di Regency tenta di cancellare un incantesimo di Fumo in gioco. La prova richiede l'uso di 3 Azioni (AZ). Lo Stregone ottiene un bonus di cancellazione di +1, aggiunto al livello dell'incantesimo di 5. Un tiro di 6 o meno è, dunque, richiesto per cancellare l'effetto di Fumo dal gioco.

Esempio: Il medesimo Stregone può scegliere di spendere un'Azione (1AZ) per concentrarsi nel suo tentativo di disperdere l'incantesimo di Fumo. Questo fornirà un ulteriore +1 al tiro per contrastare che richiede ora un 7 o meno per contrastare l'effetto di Fumo.

Uccidere un Mago

Quando un Mago è ucciso o rimosso dal gioco per qualsiasi motivo, ogni incantesimo ancora in gioco, come le sagome di effetto, resteranno fino alla fine del turno di gioco. Ogni incantesimo che richiede Sostentamento si dissiperà nello stesso istante in cui l'energia del Mago svanisce. Altre sagome di effetto, come Fumo o Pestilenza, resteranno in gioco come specificato nelle regole dell'incantesimo.

Relazioni Magiche

I sei gradi della magia formano un cerchio simbiotico con aspetti opposti in costante disputa.

I modelli in uno stesso esercito non possono usare incantesimi che sono opposti tra loro.

Esempio: Due Maghi nello stesso esercito non possono usare l'Aspetto della Terra e del Vento.



Gli aspetti della magia mostrano le relazioni opposte.

Lista degli Incantesimi

La lista degli incantesimi disponibili per i Maghi. Le carte degli incantesimi contengono regole dettagliate per ogni incantesimo.

Colore	Incantesimo	Costo d'Uso	Livello	Sostentamento	Punti
	Palla di Fuoco (<i>Fireball</i>)	6	3		15
	Stretta Fondente (<i>Molten Grasp</i>)	4	4		6
	Fumo (<i>Smoke</i>)	5	5		9
	Mani Brucianti (<i>Burning Hand</i>)	6	3		12
	Pozza di Lava (<i>Lava Pool</i>)	5	4		20
	Soffio di Vapore (<i>Steam Vent</i>)	4	5		4
	Rapidità (<i>Quickening</i>)	4	5	2	10
	Inondazione (<i>Flood</i>)	5	5		4
	Ripulire (<i>Cleanse</i>)	2	6		5
	Cavalcafiume (<i>Riverwalk</i>)	4	6	2	4
	Talismano (<i>Talisman</i>)	5	4	3	12
	Tempesta (<i>Rain Storm</i>)	5	5		5
	Armatura di Pietra (<i>Stone Armour</i>)	6	4	3	25
	Meteora (<i>Meteor</i>)	8	3		35
	Sabbie Mobili (<i>Quicksand</i>)	5	4	2	25
	Suolo Infido (<i>Treacherous Ground</i>)	4	5	2	4
	Crescita (<i>Growth</i>)	6	4		8
	Spore (<i>Spores</i>)	5	4	3	5
	Nebbia (<i>Fog</i>)	6	5	3	8
	Vento di Elderith (<i>Elderith Wind</i>)	5	4		12
	Adescare (<i>Lure</i>)	6	4	3	14
	Vento di Thor (<i>Wind of Thor</i>)	6	4		8
	Esplosione Gelida (<i>Chill Blast</i>)	4	6		5
	Tempesta di Polvere (<i>Dust Storm</i>)	5	6		4
	Percezione (<i>Perception</i>)	6	3		5
	Fulmine (<i>Lightning Bolt</i>)	6	3		15
	Vedere la Luce (<i>See the Light</i>)	4	5		15
	Shock (<i>Shock</i>)	4	5		9
	Cecità (<i>Blind</i>)	6	4		5
	Scudo (<i>Shield</i>)	4	5	2	7
	Evocare i Caduti (<i>Summon Fallen</i>)	6	4		70
	Colpire (<i>Smite</i>)	6	5		15
	Passo Falso (<i>Stumble</i>)	5	6		5
	Pestilenza (<i>Pestilence</i>)	5	6		10
	Debolezza (<i>Weakness</i>)	5	4		8
	Rianimare (<i>Re-Animate</i>)	5	4		10
	Sacrificio (<i>Sacrifice</i>)	2	5		3
	Panico (<i>Panic</i>)	6	3		20
	Ottenere Vita (<i>Gain Life</i>)	6	3		15



Armeria

I modelli possono essere equipaggiati con le armi che rispecchiano il loro aspetto. Il costo in punti specificato nel profilo dell'arma è aggiunto ad ogni modello equipaggiato con l'arma scelta.

Armi da Corpo a Corpo

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Pugnale/Coltello	3	Corpo a Corpo			+0
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1)				
Costo	1 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Arma Bianca	3	Corpo a Corpo			+0
Regole Speciali	Nessuna				
Costo	0 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Spada	4	Corpo a Corpo			+1
Regole Speciali	Nessuna				
Costo	3 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Spadone	5	Corpo a Corpo			+2
Regole Speciali	Due mani, non utilizzabile con lo scudo				
Costo	8 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Falce	5	Corpo a Corpo			+2
Regole Speciali	Due mani, non utilizzabile con lo scudo				
Costo	8 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Mazza	4	Corpo a Corpo			+1
Regole Speciali	Nessuna				
Costo	3 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Ascia	4	Corpo a Corpo			+1
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1)				
Costo	4 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Ascia da Battaglia	5	Corpo a Corpo			+2
Regole Speciali	Due mani, non utilizzabile con lo scudo				
Costo	8 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Mazzafrusto	4	Corpo a Corpo			+1
Regole Speciali	Nessuna				
Costo	3 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Martello	4	Corpo a Corpo			+1
Regole Speciali	Nessuna				
Costo	3 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Martello da Guerra	5	Corpo a Corpo			+2
Regole Speciali	Due mani, non utilizzabile con lo scudo				
Costo	8 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Lancia	4	Corpo a Corpo			+1
Regole Speciali	Le prime due file di un'unità in Ranghi possono combattere allo stesso tempo, anche quando carica				
Costo	4 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Alabarda	5	Corpo a Corpo			+2
Regole Speciali	Portata estesa 1" Due mani, non utilizzabile con lo scudo				
Costo	9 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Lancia da Cavaliere	5	Solo in Carica			+2*
Regole Speciali	Solo Cavalleria e Carri Portata estesa 1" Arma ingombrante – può essere usata solo nel turno in cui il modello carica in corpo a corpo				
Costo	5 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Frusta	3	Corpo a Corpo			+0
Regole Speciali	Portata estesa 1"				
Costo	1 punti				



Miniatura Games Workshop dipinta da Christian Weiss

Armi a Distanza

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Arco	4	10/+1	20/+0	30/-1	4
Regole Speciali	Non utilizzabile dalla cavalleria				
Costo	4 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Arco Lungo	4	12/+1	24/+0	36/-1	4
Regole Speciali	Non utilizzabile dalla cavalleria				
Costo	5 punti				



Miniatura i-Kore dipinta da Christian Weiss

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Arco Mongolo	4	8/+1	16/+0	24/-1	4
Regole Speciali	Arco adatto per la cavalleria				
Costo	3 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Balestra	5	8/+1	16/+0	24/-1	5
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1)				
Costo	5 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Balestra a Ripetizione	5	8/+1	16/+0	24/-1	4
Regole Speciali	Fuoco Multiplo (x2)				
Costo	7 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Pistola	4	6/+2	12/+1	18/-1	4
Regole Speciali	Nessuna				
Costo	2 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Pistola a Ripetizione	4	6/+2	12/+1	18/+0	4
Regole Speciali	Fuoco Multiplo (x2)				
Costo	6 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Moschetto	5	8/+1	16/+0	24/-1	5
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1)				
Costo	6 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Moschetto a Ripetizione	5	6/+1	12/+0	18/-1	5
Regole Speciali	Fuoco Multiplo (x2)				
Costo	8 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Fucile a Canna Lunga	6	12/+0	24/+1	36/+0	6
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-2)				
Costo	13 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Trombone	4	4/+2	8/+0	12/-2	4
Regole Speciali	Fuoco Multiplo (x2)				
Costo	4 punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Frombola	4	6/+2	12/+1	18/+0	4
Regole Speciali	Nessuna				
Costo	2 Punti				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Bastone-Frombola	4	6/+1	12/+0	18/-1	4
Bastone	4	Corpo a Corpo			+1
Regole Speciali	Nessuna				
Costo	4 punti				



Modelli con bastone-frombola della I-Kore dipinti da Christian Weiss

Armi di Supporto

Le armi di Supporto offrono una notevole potenza di fuoco a discapito della manovrabilità.

Se non diversamente indicato, il telaio di un'arma ha il seguente profilo:

Nome	RE	FE	AR
Telaio dell'Arma	7	3	5

Questo profilo è utilizzato per risolvere i danni inflitti direttamente contro l'arma di Supporto.

Armeria

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Balista	7	15/+1	30/+0	45/-1	7
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1) Traiettorie (D10")				
Costo	19 punti più squadra				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Balista a Ripetizione	6	12/+1	24/+0	36/-1	6
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1) Fuoco Multiplo (x2) Traiettorie (D5" ogni proiettile)				
Costo	17 punti più squadra				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Catapulta	7	12/+1	24/+0	36/-1	7
Regole Speciali	Arma da Assedio Fuoco Indiretto 3" esplosione Ogni modello colpito è atterrato prono				
Costo	27 punti più squadra				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Trabucco	8	20/+0	40/+1	60/+0	8
Regole Speciali	Arma da Assedio Fuoco Indiretto 2" esplosione Ogni modello colpito è atterrato prono Modificatore di Penetrazione (-2)				
Costo	52 punti più squadra				

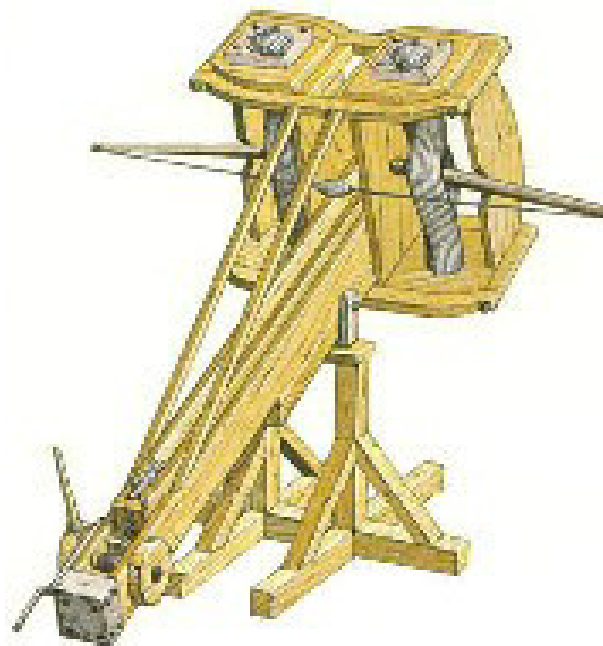
Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Cannone	7	15/+1	30/+0	45/-1	7
Regole Speciali	Arma da Assedio Fuoco Indiretto 2" esplosione Atterrato Prono Modificatore di Penetrazione (-2)				
Costo	28 punti più squadra				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Mortaio	6	15/+1	30/+0	45/-1	6
Regole Speciali	Arma da Assedio Fuoco Indiretto 3" esplosione Ogni modello colpito è atterrato prono Salvare (x2)				
Costo	31 punti più squadra				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Cannone ad Organo	6	8/+1	16/+0	24/-1	6
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1) Fuoco Multiplo (x3)				
Costo	18 punti più squadra				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Catapulta Teschio	7	12/+1	24/+0	36/-1	7
Regole Speciali	Arma da Assedio Fuoco Indiretto 3" esplosione Ogni modello colpito è atterrato prono				
Costo	29 punti più squadra				

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Arma a Canne Multiple	7	10/+1	20/+0	30/-1	7
Regole Speciali	Modificatore di Penetrazione (-1) Fuoco Multiplo (x4)				
Costo	29 punti più squadra				



Balista

Abilità

Alcuni modelli possono avere ulteriori capacità che li aiutano a sconfiggere i nemici.

- Il valore in punti è indicato per il singolo modello.

Adepto (Adept) 12 Punti
Solo Maghi

I Maghi con questa abilità possono tirare 2 dadi quando lanciano un incantesimo e scegliere uno dei risultati per determinare il successo del lancio.

Agile (Agile) 2 punti

I modelli con questa abilità possono attraversare ostacoli, come mura e siepi, senza penalità di movimento. L'ostacolo non deve essere più alto di 1½ pollici.

Ariete (Ram) 2 Punti

Solo Carri, Cavalleria e modelli Grandi

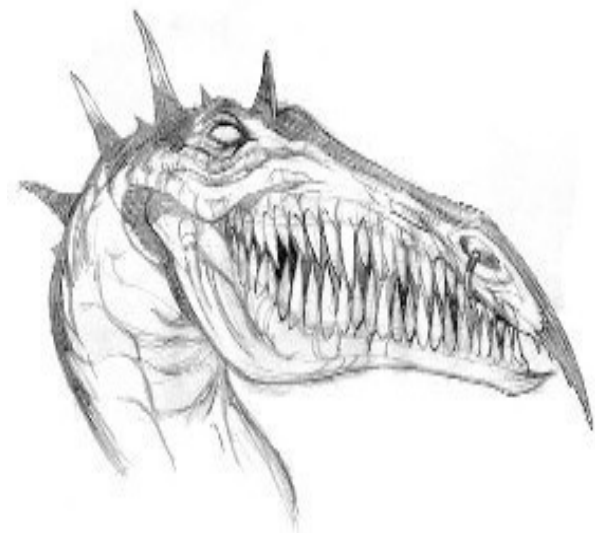
Alcuni modelli infliggono danni addizionali nel turno in cui caricano. Un modello con l'abilità Ariete guadagna un ulteriore +1CC e +1FZ, prima di qualunque altro modificatore.

Attacco Aggressivo (Aggressive Attack) 4 punti

Solo Eroi e Personaggi

Attacco Speciale: Può tirare 2D10 quando effettua qualunque attacco in corpo a corpo e sceglierne uno. Un tiro di 10 non conta come Fallimento quando si usa l'abilità, a meno che entrambi i tiri siano 10.

Questa abilità non può essere combinata con una qualunque altra abilità *Attacco Speciale*.



Attacco Extra (x2) (Extra Attack) 8 punti

Attacco Extra (x3) 16 punti

Attacco Extra (x4) 24 punti

Attacco Speciale: I modelli con questa abilità ottengono attacchi extra in corpo a corpo. Il modello che attacca tira un numero di D10 pari al numero tra parentesi. Tutti gli attacchi extra subiscono -1CC. Se uno dei tiri è un 10 naturale si considera un Fallimento, anche se gli altri tiri possono ancora colpire. Se più attacchi colpiscono il nemico, il bersaglio effettua tiri armatura per ogni colpo e tiri per i danni per ogni colpo non salvato.

Esempio: Un Eroe Elfo con Attacco Extra (x2) e CC6 tenta di colpire un avversario in corpo a corpo. Quando effettua un singolo attacco base deve tirare un 6 o meno per colpire. Quando usa l'abilità Attacco Extra (x2), l'Elfo può tirare un dado extra, ma entrambi con CC-1. L'Elfo avrà, dunque, bisogno di un 5 o meno per colpire il modello nemico.

Se un modello attaccante uccide il nemico ed ha ancora uno o più tiri andati a segno, possono essere applicati ad un altro modello in corpo a corpo. Questo è detto "Trucidare" (*overkill*) e consente ad Eroi e Personaggi di portare rovina alle unità nemiche.

Esempio: L'Eroe Elfo con Attacco Extra (x2) colpisce due volte con successo un Orco. L'Orco fallisce i tiri armatura e l'Elfo tira per le ferite ed ha successo in entrambi i tiri. L'Orco ha solo una ferita e l'Elfo può infliggere il tiro "extra" ad un altro nemico in contatto di base. Il nemico beneficia del tiro armatura prima che sia effettuato il tiro per il danno.

Un Trucidare non può essere "conservato" ed utilizzato durante il movimento di Inseguimento.

Modelli Base ed Elite possono avere al massimo Attacco Extra (x2). Altri modelli possono avere qualunque Attacco Extra per il costo appropriato.

Questa abilità non può essere combinata con una qualunque altra abilità *Attacco Speciale*.

Attacco Velenoso (Poisonous Attack) 4 punti

Attacco Speciale: Un tiro per colpire naturale di 1 causa automaticamente una ferita senza effettuare il tiro per ferire (FZ contro RE). Un 1 naturale è un colpo Magistrale e nega il tiro armatura, dunque, il modello bersaglio subisce una ferita automaticamente.

Questa abilità non può essere combinata con una qualunque altra abilità *Attacco Speciale*.

Attitudine Acquatica (Water Aptitude) 1 punti

Modelli con questa abilità sono a loro agio in acqua e possono attraversare qualunque elemento acquatico senza penalità di movimento.

Balzo (*Leap*) 7 punti

Solo modelli con Forza 6 o più

Un modello con questa abilità può compiere un balzo con l'ausilio della sua grande forza.

I modelli devono possedere un valore di Forza (FZ) minimo di 6 per utilizzare l'abilità Balzo.

Prima di tirare per la distanza del Balzo, bisogna decidere una direzione. La distanza del Balzo è $D10+5$ " e richiede 5 Azioni (AZ) per l'uso. Deve essere percorsa l'intera distanza.

Il Balzo può attraversare qualunque ostacolo che stia di mezzo, che non sia più alto della metà della distanza del Balzo ($(D10+5)$: 2).

Se il modello atterra su un altro modello, la vittima subirà un colpo al valore di FZ base del modello che balza. Se la vittima sopravvive, viene posizionata a margine del modello che ha effettuato il Balzo.

Esempio: Un Growler-Toro ha mosso di 7AZ ed ha 5 Azioni rimanenti. Decide un Balzo in avanti verso un'unità nemica. Tira un 4 sul D10 per una distanza di 9" (4+5). Il Toro può balzare oltre qualunque modello non più alto di 4½" che stia di mezzo.

Il Balzo è l'ultima azione che può essere compiuta dal modello nella sua attivazione.

Bruto (*Brutes*) 2 punti

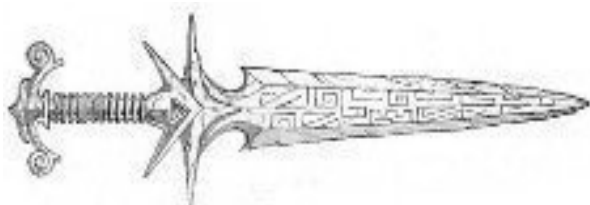
Alcune unità hanno metodi di combattimento tremendi, mordono teste, tagliano parti del corpo e a volte mangiano i loro nemici.

Chi affronta un'unità con l'abilità Bruto deve effettuare un test di CO. Se il test fallisce non potranno combattere per un turno essendo troppo occupati a nascondersi dietro gli scudi o a evitare le "usanze" del nemico. L'unità attaccata ottiene un +1AR se indossa una qualunque armatura.

Cavalleria (*Cavalry Move*) 6 punti

Questa abilità permette al modello di spendere un'Azione (1AZ) per muovere 2". Le restrizioni per attraversare i terreni sono comunque applicati.

Questa abilità è limitata ai modelli "appropriati" come modelli a cavallo, carri o altre cavalcature.



Colpo Possente (*Mighty Strike*) 8 punti

Solo Eroi e Personaggi

Attacco Speciale: Il modello con questa abilità ha una grande forza o è talmente ben allenato nell'arte di uccidere da essere in grado di dare la morte con un solo colpo.

Un modello con questa abilità può spendere il doppio del Costo d'Uso (CU) della sua arma per effettuare un Colpo Possente. Se il tiro per l'attacco è di 1, 2 o 3 il bersaglio è rimosso come perdita, senza tiri armatura (ad eccezione di quelli magici) e non sono richiesti tiri per ferire.

Bisogna dichiarare l'uso di questa abilità prima che sia tirato qualunque dado in corpo a corpo.

Questa abilità non può essere combinata con una qualunque altra abilità *Attacco Speciale*.

Combattente Famigerato 2 punti

(*Infamous Fighters*)

Questa unità è famosa per tutto il mondo conosciuto di Genayria dato il loro impeto espresso in molte battaglie ed il loro stato è ben meritato.

Quando un'unità che affronta Combattenti Famigerati fallisce un test di morale, tira sulla tabella del panico con un +1 al risultato.

Determinato (*Determined*) 2 punti

Solo Eroi e Personaggi

Attacco Speciale: Un modello con questa abilità può ritirare qualunque attacco mancato in corpo a corpo. Il secondo risultato deve essere tenuto e non può essere ritirato.

I Fallimenti (10 naturale) non possono essere ritirati e pongono fine ad ulteriori attacchi. Se il modello possiede anche l'abilità Infallibile, il Fallimento è considerato un semplice mancato e può essere ritirato tramite questa abilità.

Questa abilità non può essere combinata con una qualunque altra abilità *Attacco Speciale*.

Doppio Passo (*Double Time*) 4 punti

Modelli con questa abilità possono spendere un'Azione (1AZ) per muovere di 1½". Le restrizioni per attraversare i terreni sono comunque applicate.

Eco dell'Armatura (*Armour Echo*) 5 punti

Modelli con questa abilità possono ritirare ogni tiro armatura fallito (il secondo risultato deve essere tenuto). Qualunque modificatore è applicato anche al secondo tiro.

Eludere (*Evade*) 17 punti

Solo Eroi e Personaggi

Un modello con questa abilità può mostrare notevole fortuna durante i combattimenti. C'è un 50% di possibilità che il modello con Eludere possa negare un attacco andato a segno.

Solo modelli privi di una qualsiasi armatura possono usare questa abilità. Questo è dovuto all'agilità richiesta per evitare un attacco. Se il modello è colpito da un attacco a distanza o in corpo a corpo tira un D10, con 5 o meno il modello non subisce danno e ignora il colpo.

Questa abilità non può essere usata da modelli colpiti da armi o incantesimi che utilizzano una sagoma per determinare i bersagli.

Fiero (*Proud*) 4 punti

Solo Eroi e Personaggi

Alcuni modelli resistono nel cedere al panico dinanzi al nemico. Un modello con questa abilità può ignorare un test di morale fallito per gioco.

Grande Condottiero (*Great Leader*) 6 punti

Solo il Generale dell'esercito

Questo personaggio è di ispirazione per i suoi guerrieri, capo naturale e grande stratega, sprona i suoi guerrieri nel compiere grandi gesta.

Un'unità con Linea di Vista (LDV) sul modello con questa abilità può ritirare un test di morale fallito.



Miniatura i-Kore dipinto da Christian Weiss

Guida Ispirata (*Inspiring Leadership*) 9 punti

Solo Eroi, Personaggi e Leader di unità

Guide eroiche motivano le loro truppe e ottengono gesta eccezionali anche dal più umile dei soldati. Qualsiasi unità guidata da un modello con questa abilità può tirare 2D10 quando effettua un test di Comando (CO) e scegliere uno dei dadi.

In aggiunta, se l'unità fallisce un test di CO, tira 2D10 sulla tabella del panico e ne sceglie uno.

Impressionare (*Dazzle*) 1 punti

Solo Eroi e Personaggi

Un modello con questa abilità può impressionare gli avversari con la sua abilità in combattimento. Gli avversari in corpo a corpo non possono effettuare una parata contro gli attacchi del modello con questa abilità.

Incrollabile (*Unwavering*) 16 punti

Un modello con questa abilità non bada all'incolumità propria o altrui. Il modello Incrollabile è immune a qualunque test di morale. Se al modello è richiesto un test di morale di qualunque tipo, si considera come superato automaticamente.

Questa abilità deve essere data solo a modelli che non mostrano paura, come individui eroici o belve di varia natura.

Infallibile (*Unerring*) 17 punti

Solo Eroi e Personaggi

Un modello con questa abilità raramente sbaglia. Considera qualunque Fallimento in corpo a corpo o a distanza come un semplice mancato. Il personaggio non perde le Azioni rimanenti e può continuare ad attaccare se possiede AZ sufficienti.

Infiltrato (*Infiltrate*) 5 punti

Alcuni modelli sono esperti nel dispiegamento avanzato. I modelli con l'abilità Infiltrato sono dispiegati dopo il piazzamento di tutte le altre unità.

- Un'unità di Infiltrati non può superare i 6 modelli.
- Un'unità di Infiltrati non può essere posizionata a meno di 10" da un'unità nemica.

Se più di un giocatore possiede unità di Infiltrati, ogni giocatore tira un D10, chi ottiene il risultato più basso posiziona un'unità per primo.

Insulto (*Taunt*) 3 punti

Molte unità urlano insulti o ingiurie contro gli avversari o le loro parentele. Questo può spingere i nemici a caricare a testa bassa esponendoli ad un attacco in contro piede, ma può essere un'arma a doppio taglio dato che l'avversario insultato, se arriva in corpo a corpo, sarà piuttosto arrabbiato.

Un'unità di almeno 6 modelli con questa abilità può spendere 6AZ (tutti i modelli nell'unità) per insultare un nemico entro 20", in Linea di Vista e non in corpo a corpo. Se l'unità bersaglio fallisce un test di CO, nella sua prossima attivazione, dovrà spendere tutte le sua AZ per muovere verso l'unità che insulta. Se l'unità insultata è a distanza di carica da un'altra unità nemica, può scegliere di caricarla. Se l'unità insultata raggiunge a contatto di base un'unità nemica, nel turno in cui è stata insultata, guadagna tutti i bonus per la carica.

Lavoro di Squadra (*Team Work*) 4 punti

I modelli con questa abilità sono esperti nello sciamare sul nemico per abbatterlo. Non ha limite al bonus in corpo a corpo per l'assistenza in combattimento. Un modello attaccante guadagna +1FZ e +1CC per ogni altro modello amico coinvolto nello stesso combattimento con l'abilità Lavoro di Squadra.

Maestro del Combattimento 5 punti
(*Masters of Combat*)

Il modello è talmente ben allenato da essere in grado di deflettere i colpi nemici e di rispondere con incredibile velocità e abilità.

All'inizio del gioco il giocatore tira un D5, segna il risultato e lo mostra agli altri giocatori.

Una volta per gioco l'armatura del modello può essere aumentata del valore ottenuto (un tiro di 10 è comunque un Fallimento) e l'uso dell'abilità deve essere dichiarato all'inizio dell'attacco nemico.

Esempio: All'inizio della partita Agostino tira un D5 per la sua unità Elite di Elfi Oscuri con l'abilità Maestro del Combattimento e ottiene 4, lo mostra agli altri giocatori e lo segna. Durante il gioco i suoi Elfi sono caricati da un'unità di Nani. Agostino decide di usare l'abilità Maestro del Combattimento e lo dice al suo avversario all'inizio del corpo a corpo. I Nani attaccano e infliggono 4 colpi. Gli Elfi Oscuri di Agostino hanno AR4, ma con l'ausilio dell'abilità ottiene AR8. Tira 4, 5, 8 e 9. Tre degli Elfi Oscuri di Agostino, dunque, superano il tiro e solo uno fallisce.

Mantenere i Ranghi (*Hold the Line*) 12 punti
Solo Eroi e Personaggi

Un'unità di cavalleria guidata da un modello con questa abilità può cambiare qualunque formazione, senza costo di AZ, prima di caricare. Solitamente è usata per schierare la cavalleria in un'unica fila prima di caricare il nemico.

Muovere e Tirare (*Move and Fire*) 12 punti
Solo Personaggi e Armi di Supporto

Un modello con questa abilità può combinare il movimento e il tiro. Un modello può muovere e tirare con un'arma a distanza, durante o dopo il movimento. Il modello muove del numero di Azioni equivalenti per tirare con l'arma. Se il modello muove meno del numero di Azioni equivalenti al tiro, il movimento non usato è perso.

Esempio: Se il modello tira con un'arma, le Azioni del tiro sono usate quando l'arma tira. Se un'arma richiede 8 Azioni (AZ) per tirare e il modello muove di 4" e poi tira, consumerà 8 Azioni in tutto.

Esempio: Se un'arma richiede 8AZ per tirare, il modello può muovere di 8" e tirare alla fine del movimento.

Un attacco a distanza compiuto con questa abilità ottiene un -1AD prima di ogni altro modificatore.

Muro di Invulnerabilità 1 punti

(*Wall of Invulnerability*)

Questi guerrieri sono addestrati nell'ottenere pieno vantaggio da armature e scudi, conoscono le parti vulnerabili delle loro armature e sanno coprirle.

Un'unità con questa abilità riceve +1 al tiro armatura. Questa abilità può essere utilizzata solo da unità equipaggiate con scudi.

L'unità deve essere in formazione Chiusa o in Ranghi per serrare gli scudi e ottenere il bonus.

Mutilare (*Mutilate*) 5 punti

Alcune creature dilanano i loro avversari in corpo a corpo e questo può essere molto snervante per chi è nei paraggi. Se un modello con questa abilità uccide un nemico in corpo a corpo, tutti i modelli nemici non in corpo a corpo entro 5" devono effettuare, immediatamente, un test sul morale.

Oltrepassare (*Overrun*) 10 punti

Questa abilità permette a carri e modelli di simile grandezza di caricare i nemici e di oltrepassarne le formazioni, sparpagliando gli avversari che hanno di fronte. Un modello con questa abilità non arresta il suo movimento se arriva a contatto di base con il primo nemico che incontra. Il modello che carica "muove attraverso" l'unità, sparpagliando i modelli ai lati del suo percorso.

Un modello sulla strada di un modello che oltrepassa riceve un colpo di Forza (FZ) dal modello che carica. Il tiro armatura (AR) è concesso normalmente. Se il bersaglio sopravvive è piazzato di lato al modello con Oltrepassare.

Un'unità in Ranghi oltrepassata perde il suo stato in Ranghi e i modelli sono sparpagliati intorno al modello che ha caricato.

Un modello che oltrepassa può terminare il movimento in mezzo all'unità caricata. In questo caso il modello guadagna l'attacco d'Impulso come di norma.

Un'unità in Mantenimento attaccata da un modello con Oltrepassare ha la possibilità di contrattaccare alla carica del modello nemico. Ogni modello che prova a togliersi di mezzo guadagna un attacco da 4 Azioni (4AZ) prima di essere colpito dal modello che carica. Questo potrebbe anche risolversi nella distruzione del modello che carica durante la sua manovra di Oltrepassare.

Parare (Parry) 2 punti

Un modello con questa abilità può provare a deflettere un attacco in corpo a corpo. Il modello prova a parare subito dopo che l'attaccante colpisce. Per parare, il modello che difende deve ottenere un tiro di dado inferiore al tiro di dado avversario. Se la parata fallisce, il modello è colpito. Se la parata ha successo, il colpo è deflesso e non ha effetto.

Paura (0) (Fear) 7 punti

Paura (1) 16 punti

Paura (2) 27 punti

Alcune creature sono così terrificanti da causare paura nei loro nemici. Un modello o unità che desidera caricare un modello che causa Paura, deve superare un test di Comando (CO) prima di caricare o in risposta all'essere caricato.

Il test di comando è effettuato con una penalità pari al numero tra parentesi.

Per ulteriori informazioni consultare pag. 21.

Pioggia di Freccie (Rain of Arrows) 2 punti

Attacco Speciale: Arcieri con questa abilità possono tirare oltre un'unità amica per colpire il bersaglio. Tutti gli arcieri, anche sui ranghi posteriori, possono tirare. Per ogni 4 arcieri nell'unità, una sagoma da 2" è piazzata sul bersaglio. 1-4 arcieri possono tirare una sagoma da 2", 5-8 arcieri tirano due sagome da 2" e così via.

- Questa abilità può essere usata solo a medio e lungo raggio.
- Un modello o un'unità bersaglio deve essere scelto, non si può mirare al suolo.
- La sagoma è sempre deviata di D5" dal punto bersaglio previsto.
- Tutti i modelli coperti anche parzialmente (non si tira la percentuale) subiscono un colpo alla normale Forza dell'arma.
- Questa abilità non può essere utilizzata da modelli armati di balestra.

Questa abilità non può essere combinata con una qualunque altra abilità *Attacco Speciale*.

Risoluto (Steadfast) 7 punti

Solo modelli Grandi

Un modello grande con questa abilità non può essere respinto da un'unità in Ranghi che carica.

In aggiunta, un modello con questa abilità non può essere atterrato prono da attacchi a distanza o da attacchi in corpo a corpo.

Schivare (Dodge) 3 punti

Il modello ha riflessi rapidi e spesso è in grado di evitare i pericoli imminenti.

Un'unità che attacca il modello con l'abilità Schivare subisce -1AD e -1CC per colpire.

Questa abilità non può essere usata contro attacchi che utilizzano le sagome.

Modelli in formazioni Chiuse o in Ranghi non possono beneficiare di questa abilità.

Sete di Sangue (Bloodlust) 2 punti

Un modello con questa abilità può ottenere un ulteriore 2" al movimento di Inseguimento. Questo significa che il modello può compiere due movimenti di Inseguimento.

Suonare la Carica (Sound Charge) 5 punti

Solo Musicisti

Spesso le unità marciano in battaglia al suono di corni o tamburi. Un musicista aiuta l'unità a mantenere la marcia e la formazione.

Quando un'unità con un musicista dichiara la carica guadagna 2AZ in più da usare per muoversi. Questa abilità può essere abbinata all'abilità Doppio Passo o Cavalleria.

Tiro Extra (Extra Shot) 8 punti

Attacco Speciale: Alcune unità di arcieri, moschettieri etc... sono in grado di ricaricare velocemente e ciò gli consente di tirare con più velocità dei loro avversari.

L'unità tira 2D10 quando attacca, ma con -1AD. Entrambi i tiri devono essere indirizzati allo stesso bersaglio.

Questa abilità non può essere combinata con una qualunque altra abilità *Attacco Speciale*.

Tiro Sicuro (Sure Shot) 4 punti

Attacco Speciale: Queste unità sono allenate sin da giovani nell'uso di arco, balestra etc.. e la loro abilità è nota tra i membri della loro razza.

L'unità può ritirare qualunque attacco a distanza mancato una volta per attivazione, un 10 naturale (Fallimento) non può essere ritirato.

Questa abilità non può essere combinata con una qualunque altra abilità *Attacco Speciale* e non può essere usata dalle armi di Supporto.

Tratti

Un tratto è una capacità innata di cui un modello è dotato. Un modello può avere qualsiasi numero di tratti e non contano per il limite massimo di abilità che il modello può scegliere.

- I punti sono indicativi per il singolo modello.
- Quando possibile, i tratti devono corrispondere alle apparenze fisiche del modello.

Abbraccio Etereo (*Ethereal Embrace*) 6 punti Solo modelli "Spettrali"

Le creature eteree possono raggiungere l'essenza vitale del nemico e prosciugarla con un attacco agghiacciante.

L'attacco Abbraccio Etereo costa 6 Azioni (AZ) in corpo a corpo.

L'Abbraccio Etereo ignora qualunque armatura (AR). Invece di tirare contro la Resistenza (RE), il bersaglio effettua un test di RE (tirare uguale o meno la propria Resistenza) o subisce una ferita.

Arma da Assedio (*Siege Weapon*) Gratuito

Le mura dei castelli e altri Bersagli Molto Grandi (BMG), sono strutture molto resistenti e costruiti per sopportare danni notevoli. Alcune armi di Supporto e modelli grandi sono abbastanza potenti da danneggiare tali strutture con i loro attacchi.

Un modello con questo tratto è in grado di danneggiare i Bersagli Molto Grandi (BMG).

Qualunque attacco a distanza contro un BMG che sia in Linea di Vista ed entro il massimo raggio colpisce con 9 o meno sul D10.

Qualunque attacco in corpo a corpo contro un BMG colpisce con 9 o meno sul D10.

Tiri armatura e per ferire concessi come di norma.

Questo tratto è solo per i modelli grandi.

Modelli con incantesimi o armi a distanza che usano sagome di effetto ricevono automaticamente e gratuitamente questo tratto.

Codata (*Tail Attack*) 14 punti

Creature grandi dotate di coda possono utilizzarla come arma in corpo a corpo.

Una Codata richiede 5 Azioni (AZ) per essere utilizzata.

La Codata inizia direttamente dal centro posteriore del modello e spazza in un arco di 180° verso il fronte. Quando si dichiara la Codata, si decide la direzione (se spazza un lato o l'altro del modello). La Codata colpisce automaticamente, a Forza base, tutti i modelli entro 1" dalla base del modello. Tiri armatura concessi come di norma.

Confuso (*Confused*) -8 punti

Tratto negativo. Un modello con questo tratto si distrae facilmente durante il combattimento. All'inizio della sua attivazione tira un D10, con un 10 il modello si dimentica cosa doveva fare e non compie alcuna azione. Questo si applica se il modello non è in corpo a corpo. Se il modello è in corpo a corpo non tira per la confusione.

Divorare (*Devour*) -2 punti

Tratto negativo. Un modello con questo tratto non riceve il movimento di Inseguimento quando uccide il nemico in corpo a corpo, perché è troppo occupato a cibarsene.

Alla sua prossima attivazione, il modello può muovere normalmente.

Esitare (*Hesitate*) -1 punti

Tratto negativo. Modelli con questo tratto devono effettuare un test di Comando per potere usare il movimento di Inseguimento dopo aver ucciso il nemico in corpo a corpo. Se non supera il test, non beneficia dei 2" del movimento di Inseguimento.

Etereo (*Ethereal*) 4 punti

Solo modelli "Spettrali"

Modelli spettrali possono attraversare gli oggetti solidi come se non esistessero.

I modelli eterei possono muovere attraverso qualunque modello o elemento scenico, ma non possono terminare il movimento al loro interno.

Iniziato (*Initiate*) 8 punti

Un Iniziato è un mago novizio di livello 0. Unità di Iniziati lanciano un incantesimo collettivo eseguendo un canto o un rituale.



Yellow Terrors della Games Workshop

Instabile (*Unstable*) -10 punti

Tratto negativo. Un modello con questo tratto ha un debole collegamento con il mondo materiale. Esiste la possibilità che il modello sia richiamato nel vuoto dal quale proviene. All'inizio della sua attivazione tira un D10, con un 10 il modello svanisce ed è rimosso dal gioco. Non vengono guadagnati punti battaglia per i modelli rimossi in questo modo.

Mago (*Magic User*) Consultare pag. 39 e 61

I maestri delle arcane magie sono rari a Genayria, ma il loro potere è ben conosciuto da tutti.

Ci sono 4 livelli di magia principali. Consultare la sezione sulla magia per i dettagli sui Maghi e sul costo in punti dei livelli di magia.

Meccanico (*Mechanical*) -4 punti

Un modello Meccanico è considerato come non-vivente. Esistono creature simili a robot, grandi e pesantemente corazzati, controllati da rudimentali menti meccaniche.

Essendo non-viventi questi modelli sono immuni alla paura e possiedono l'abilità Incrollabile.

Essendo meccanico, un malfunzionamento dei componenti è possibile. All'inizio della sua attivazione tira un D10, con un 10 uno degli apparati ha un malfunzionamento e il modello non può muovere, ma può compiere altre azioni.

Membrane (*Membranes*) 1 punto

Creature con questo tratto hanno sviluppato membrane protettive sugli occhi. Non subiscono gli effetti degli incantesimi che accecano.

Modello Grande Gratuito per i modelli grandi (*Large Model*)

I modelli grandi tendono, per natura, ad essere più resistenti dei modelli di dimensioni inferiori.

Il modello grande guadagna gratuitamente +1AR.

I modelli grandi sono più facili da colpire. Chi bersaglia un modello grande in corpo a corpo o a distanza guadagna +1 per colpire.

I modelli grandi sono immuni alla paura causata da modelli più piccoli.

Mutazione (*Mutation*) I punti variano

Alcune creature sono soggette a diversi gradi di mutazioni fisiche. I modelli acquistano mutazioni per il valore in punti indicato nella descrizione.

I modelli in un'unità non devono avere tutti la stessa Mutazione. Si raccomanda di applicare mutazioni in relazione alle apparenze del modello.

Le mutazioni influenzano il modello in vari modi e sono descritte nel testo insieme al relativo costo.



Big Boris della Heresy Miniatures

Nemesi (*Nemesis*) Gratuito

Solo Eroi o Personaggi

Una Nemesi è un arci-rivale o nemico giurato di un Eroe o Personaggio avversario.

Un modello con questo tratto ha il suo rivale, l'oggetto del suo livore, descritto tra parentesi.

Il bersaglio della Nemesi riceve il tratto Nemesi, per la durata del gioco, con il modello reciproco come bersaglio della Nemesi.

Esempio: Un Unicorno della Luce Eroe elementale ha Nemesi (Unicorno Oscuro) come tratto. In una partita contro un esercito che include Unicorno Oscuro, l'Unicorno Oscuro ottiene Nemesi (Unicorno della Luce).

Se il modello combatte con un nemico senza il tratto Nemesi reciproco, il tratto non ha effetto.

Il modello con Nemesi guadagna +1FZ a tutti gli attacchi inferti alla sua nemesi. In aggiunta, la prima ferita inferta al modello dalla sua controparte Nemesi è ignorata.

Esempio: L'Unicorno della Luce con Nemesi (Unicorno Oscuro) carica l'Unicorno Oscuro con Nemesi (Unicorno della Luce). L'Unicorno Oscuro è cavalcato da un Signore del Caos e come tale è un modello combinato. L'Unicorno della Luce che carica colpisce il nemico e beneficia di +1FZ come bonus per la Nemesi. Quando l'Unicorno Oscuro è attivato, i suoi attacchi beneficiano del bonus di +1FZ, ma il Signore del Caos no.

Quando si sceglie l'avversario Nemesi, la descrizione deve indicare un Eroe o Personaggio e non truppe generiche, per esempio:

- Nemesi (Vampiro)
- Nemesi (Drago)
- Nemesi (Mago)

Per più di un modello nemico è possibile essere il bersaglio del tratto Nemesi.

Non-Morto (*Undead*) 4 punti

Solo modelli Non-Morti

I Morti Viventi sono generalmente immuni agli effetti psicologici. Modelli Non-Morti hanno automaticamente l'abilità Incrollabile e non effettuano mai test di Comando (CO). Si presume che superino automaticamente i test di morale.

Modelli Non-Morti a piedi non possono ottenere l'abilità Doppio Passo.

Truppe Base di Non-Morti con armi da tiro non possono avere un valore di AD superiore a 4.

Modelli Non-Morti non possono mai mirare (pag. 29).

Modelli Non-Morti possono essere risorti tramite gli appropriati incantesimi della magia dell'Oscurità.

Pelle Corazzata (*Armoured Hide*) 5 punti

Alcune creature hanno la pelle estremamente robusta, questo gli permette di sopportare colpi che ucciderebbero molte altre creature. Modelli con questo tratto tirano 2D10 e ne scelgono uno quando effettuano il tiro AR. Questo tratto si applica a creature con le sembianze appropriate.

Rigenerazione (*Regenerate*) 8 punti

Un modello con questo tratto è capace di sanare i propri danni e può tentare di recuperare le Ferite perse durante un turno di gioco.

Durante la fase degli effetti obbligatori, tira un D10 per ogni ferita persa nel turno, con un 3 o meno la ferita è recuperata. Con 4 o più la ferita non è recuperata e non possono essere effettuati ulteriori tentativi per rigenerare quella ferita.

Quando un modello con questa abilità subisce la sua ultima ferita, non è rimosso dal gioco come perdita. Il modello è poggiato sul fianco con un segnalino o dado che ne indica la condizione. Alla fine del turno, durante gli effetti obbligatori, tira per la Rigenerazione come detto prima, per provare il recupero. Se fallisce nel recuperare qualunque ferita, è rimosso come perdita. Il modello che recupera almeno una ferita rimane prono, ma può essere attivato il turno successivo come di norma e dovrà spendere AZ per rialzarsi.

Scalare (*Climb*) 4 punti

Modelli con questo tratto possono attraversare superfici verticali. Richiede 1AZ per ogni pollice, o parte di esso, percorsi.

Solo modelli "aracnoidi" con più arti dovrebbero possedere questa abilità.

Sovraccarico di Vapore 18 punti

(*Boiled Overload*)

Macchine da guerra azionate a vapore possono sovraccaricare le caldaie e rilasciare un devastante attacco in corpo a corpo, ma ad un prezzo.

Una volta per partita una macchina a vapore può dichiarare il Sovraccarico. Il bersaglio deve essere un Bersaglio Molto Grande (BMG) come un castello o un edificio. La macchina da guerra effettua un singolo attacco in corpo a corpo contro il bersaglio, per 6AZ. Contro Bersagli Molto Grandi si colpisce sempre con un 9 o meno sul D10. Questo attacco infligge un colpo a Forza 9 e causa D5+1 danni.

Il sovraccarico causa gravi danni alla macchina da guerra (anche se tira un Fallimento) e subisce 2 danni che non possono essere salvati in alcun modo. Se la macchina da guerra sopravvive al danno, le sue azioni (AZ) sono ridotte di 3.

Volare (*Flying*) 8 punti

Modelli con questo tratto possono spendere un'Azione (1AZ) per muovere di 2½". Nessuna restrizione per attraversare gli elementi scenici è applicata quando usa questa abilità. Modelli in volo sono considerati ad un'altezza pari alla metà della distanza da percorrere, per poter calcolare la Linea di Vista (LDV) delle unità in Mantenimento.

Esempio: Un modello con il tratto Volare usa 6 Azioni (AZ) per muovere 15". Il modello raggiunge un'altezza pari alla metà della distanza del percorso, in questo caso 7½" ed ogni unità in Mantenimento con armi a distanza può scegliere di tirare se il modello volante si presenta in Linea di Vista.

Equipaggiamento

Ai modelli può essere fornito ulteriore equipaggiamento come complemento all'armatura, alle armi o alle armi di Supporto.

- Il valore in punti si riferisce al singolo modello.

Falci 2 punti

Su ruote di carri e simili modelli possono essere montate lame falcate per aggiungere +1FZ all'abilità Oltrepassare.

Granate I punti variano

Le granate sono utilizzate da una varietà di forze, con diversi gradi di successo.

La tabella mostra il costo in punti delle granate secondo la Forza della sagoma di esplosione.

FZ	½"	1"	1½"	2"	2½"	3"
3	1	2	3	5	7	11
4	2	3	4	6	8	12
5	4	5	6	8	10	14
6	6	7	8	10	12	16

Il costo in punti si riferisce al singolo modello.

Mirino 2 punti

Un mirino può essere montato su moschetti, fucili a canna lunga e altre simili armi a distanza per aumentarne la precisione.

I modificatori sono aggiunti ai valori base di corto raggio (CR), medio raggio (MR) e lungo raggio (LR) dell'arma.

Nome	UC	CR	MR	LR	FZ
Mirino	-	+1	+2	+1	-

Il raggio massimo dell'arma non è incrementato dall'uso del mirino, ma solo il bonus di attacco.

Mitraglia 8 punti

Cannoni o altre armi di Supporto simili possono essere equipaggiate con il tiro a Mitraglia con un costo addizionale. La Mitraglia è principalmente un'arma anti-uomo e offre una grande cadenza di fuoco.

Nome	UC	CR	MR	LR	FZ
Mitraglia	-	-	-	-	5
Regole Speciali	Fuoco Indiretto, sagoma 3" Ogni modello colpito è atterrato prono				

Il costo in punti è aggiunto al costo di cannone e squadra.

Rune Armatura della Sfida I punti variano

Arcane protezioni possono essere realizzate sulle armature dai migliori forgia-rune. Questo aiuterà il portatore a difendersi dal Modificatore di Armatura (MA) e dal Modificatore di Penetrazione esercitati da alcune armi.

Valore di Resistenza	Punti Costo
VR -1	1 punto
VR -2	3 punti
VR -3	6 punti

Solo modelli con un qualche tipo di armatura forgiata possono beneficiare di questa runa.

Stendardo da Battaglia dell'Armata 12 punti

Un modello, di solito un Eroe, può portare lo Stendardo da Battaglia dell'Armata. Questi sono i colori dell'esercito e la sua presenza infonde orgoglio e grande coraggio.

Qualunque unità che fallisce un test di Comando (CO), ma con almeno un modello entro 20" ed in Linea di Vista con lo Stendardo da Battaglia, può ritirare il test con un modificatore di CO+1.

Tatuaggi Magici I punti variano

Modelli con vestiario limitato possono essere dotati di tatuaggi magici. Questo fornisce al portatore la capacità di resistere agli attacchi al pari di un'armatura.

Truppe Base possono avere al massimo un Tatuaggio di AR3. Le Elite possono avere un massimo di AR4. Eroi e Personaggi un massimo di AR5.

AR Tatuaggio	1	2	3	4	5
Punti Costo	+3	+4	+6	+9	+13

Nota che il costo dei Tatuaggi è di 2 punti più alto del costo delle armature normali.

I Tatuaggi possono essere combinati con lo scudo per ottenere un +1AR.



Miniatura i-Kore dipinta da Christian Weiss

Il Nemico Inaspettato

Urla di dolore e morte, voci di morti e di morenti circondavano Asrael quando inciampò e cadde nel sottobosco cercando di raggiungere lo stendardiere preso dal panico. Spine e rami laceravano le sue vesti e graffiavano la sua pelle macchiata di sangue, mentre oscillava stancamente la sua grande spada per aprirsi un varco. La sua armatura elfica, un tempo lucida e pulita, era coperta di sangue e lo stemma di Silverthorn sul pettorale spento e senza vita.

Cadde in ginocchio e la spada gli sfuggì di mano. Finì al suolo con un tonfo, l'ultimo respiro uscì dai suoi polmoni attraversando i denti stretti e le labbra secche e screpolate. Voleva restare lì, niente energie per rimettersi in piedi, l'umidità del terreno gli filtrava nella pelle come il buio che minacciava di inghiottirlo. La sua mente vagava, immagini di morte e distruzione confondevano i suoi pensieri.

La chiamata alle armi avvenne dopo il pasto di mezzogiorno e Asrael raccolse la spada che non abbandonava mai. I membri della Legione delle Guardie d'Onore, l'élite del grande esercito di Elderith Silverthorn, accorsero tutti alla chiamata. Asrael si unì alla corsa, la sua spada oscillava alla cintura risplendendo, un regalo di suo padre per essere stato selezionato come membro della Legione. Si vociferava di un imminente attacco a Morroth. Sin dalla morte del suo primogenito per mano dei banditi di Morroth, Elderith Silverthorn, Signore degli Elfi di Lyredor, aveva giurato di vendicare la morte del suo erede.



Miniatura della i-Kore dipinta da Christian Weiss

Quando Asrael raggiunse la sua unità vide il grande esercito di Elderith Silverthorn radunarsi intorno a lui. Migliaia, non ricordava da quanto tempo tanti soldati non fossero riuniti tutti insieme nel cortile di Lyredor. Mentre osservavano, lo stregone Lightfoot uscì dal corpo di guardia, il vecchio corpo avvizzito curvo sul bastone. Non importava quanto uno stregone potesse essere potente, Asrael vide che neanche il più potente di loro poteva respingere il tempo o la morte. Lightfoot mosse verso l'area di fronte la Legione.

Dal suo profondo proveniva un canto cupo. Quando il canto si fece più forte Asrael fu costretto a coprirsi le orecchie per proteggersi dal rumore. Non era il solo. L'aria intorno allo stregone divenne carica di energia, da prima invisibile finché non si materializzò come un fulmine che saettò dalle dita dello stregone, arroventando l'aria al suo passaggio. Il fulmine crebbe, sempre più violento, fino a inghiottire lo stregone in un bagliore blu che sembrava dotato di vita propria.

Veloce come era arrivato, il fulmine scomparve. Al suo posto un largo cerchio blu, un Cancellò di Ryft era stato aperto. Lo stregone Lightfoot cadde sulle ginocchia, il respiro corto e tremante echeggiava per il cortile. Asrael si mosse per aiutare lo stregone a rimettersi in piedi, ma la mano fu spinta via con un grugnito di disgusto. Gli stregoni non accettavano aiuto da nessuno, nemmeno dalle élite, accettarlo era un segno di debolezza.

Quando il cancello di Ryft fu stabilizzato, Elderith Silverthorn uscì dalle scuderie, il suo grane cavallo bianco maestoso come l'armatura che portava. Suo figlio superstite, Eechamel, portava con orgoglio lo stendardo della Grande Casata di Silverthorn. Alla testa del suo esercito, Elderith segnalò di suonare l'avanzata e il grande esercito elfico varcò il Cancellò di Ryft.

Asrael capì subito che qualcosa era andato storto. Elderith era sempre calmo, ma l'agitazione era evidente nelle sue parole mentre discorreva con i suoi consiglieri militari. Dai frammenti di conversazione che Asrael aveva colto, il Cancellò di Ryft non era così accurato come Elderith avrebbe voluto. La Sentinella del Ryft aveva impedito al Cancellò di aprirsi all'interno delle mura cittadine, così uscirono nella piana di fronte a Morroth, dove si trovarono circondati dalle colline, in una posizione sconosciuta. Elderith, furioso, inviò gli esploratori per accertare la posizione. Lo stregone Lightfoot era stato umiliato dall'errore appena attraversò il Cancellò, ben conoscendo la rinomata rabbia di Elderith Silverthorn. Nemmeno uno stregone del livello di Lightfoot avrebbe voluto essere il bersaglio della rabbia di un Lord Elfico.

Una nuova strategia doveva essere pianificata e Lightfoot necessitava di tempo per recuperare le forze, essendo l'apertura di un Cancellò di Ryft un'esperienza sfiancante. Con Lightfoot a riposo, l'esercito si accampò. Il campo elfico, dai molti colori, presto si estese intorno a loro. Mentre il sole del tardo pomeriggio scivolava verso l'orizzonte, i raggi dorati riflessi su scudi e armature lucide.

Gli esploratori non fecero ritorno.

Arcieri elfici si mossero dall'accampamento per prendere posizione sulle cime delle colline e le guardie erano stanziato per vegliare sulla città lontana. Non c'era movimento sulle strade. L'apertura del Cancelli di Ryft aveva lasciato l'abituale e tangibile residuo di energia nell'area circostante, comune segno e sinonimo di pericolo.

L'attacco era stato pianificato con cura dal momento che Morrath, città gemella di Morroth, era in attesa di un attacco da un'orda del Chaos emersa dalle Lande Rugginose, devastando tutto al suo passaggio in modo da impedire qualunque aiuto da quella regione. Il tempo era, si sperava, ancora propizio per un attacco.

Una fredda notte era scesa mentre Asrael riposava dopo il suo turno di guardia, la spada appoggiata al ceppo dove sedeva. Il fuoco si affievoliva, ma era troppo stanco per ravvivarlo. Voleva solo restare seduto e riposare, osservando la condensa che gli fuoriusciva dalla bocca ad ogni respiro. Stanco e pronto per il sonno, ma aveva ancora un altro turno di guardia. Non c'era riposo per le elite in tempo di guerra.

La testa di Asrael iniziava a scendere e le palpebre si facevano pesanti quando urla di terrore si levarono nell'aria della notte. Si alzò in un istante e si guardò intorno, vigile. Un altro grido venne udito, questa volta alla sua destra. Il suo primo pensiero fu che l'esercito di Morroth si fosse mosso fuori le mura, col favore delle tenebre, e avesse lanciato un attacco, ma le urla provenivano dal retro dell'esercito e lontano dalla città anche se altre urla si levarono intorno a lui quando l'esercito si mise in azione.

Afferrando la spada corse verso la tenda di Elderith. Il Signore degli Elfi era già fuori, il figlio al fianco, cercando di decifrare le grida crescenti e i suoni della battaglia. Il suo esercito era sotto attacco, ma da chi o cosa non sapeva dirlo. La Legione si era radunata intorno ad Elderith. Asrael assunse la sua solita posizione a guardia dello stendardo dei Silverthorn portato da un entusiasta, quanto nervoso, Eechamel.

Il rumore della battaglia e la confusione si intensificarono intorno a loro. Chi li stava attaccando? Se non l'esercito di Morroth, chi era l'invisibile nemico?

Improvvisamente, spazzando tutto ciò che si trovava di fronte, una creatura enorme entrò nella tremula luce del fuoco. Per la prima volta nella sua vita Asrael provò vero terrore. La creatura era alta due volte un Elfo, la pelle colma di verruche e piaghe trasudanti pus. La pelle fessurata sembrava incresparsi e strisciare per la contrazione dei muscoli mentre la creatura vibrava fendenti devastanti. La testa cornuta sembrava girarsi

completamente quando la creatura fendeva con la grande clava che brandiva, spazzando via gli Elfi come fossero di carta. Sciame di piccole creature lo seguivano, scivolando intorno, attaccando chiunque sulla loro strada con i loro denti affilati e lacerando la carne persino attraverso le leggendarie armature elfiche.

I suoni della battaglia provenivano da tutto il campo, le creature del Chaos brulicavano in numero sempre maggiore nell'oscurità. Gli arcieri di stanza sulle colline cercavano disperatamente l'obiettivo e mentre alcune frecce centravano il bersaglio sibilando nell'aria, altre cadevano inermi al suolo o, nella confusione, colpivano l'armatura di Elfi ignari.

Asrael vide uno dei suoi compagni affondare sotto uno sciame di creature che strappavano la carne attraverso l'armatura chiazata di sangue. Con la spada Asrael si aprì un varco attraverso lo sciame, ma era troppo tardi, la carne era già a brandelli e l'elmo strappato via, squarciato e la massa oscura al suo interno esposta alla fredda aria notturna.

Due capitani corsero da Elderith informando che un'orda del Chaos era ammassata intorno a loro, le creature che li attaccavano erano solo il principio, molti più sciame di creature del Chaos si univano all'orda che stavano fronteggiando.

Improvvisamente Asrael udì un urlo proveniente dal suo fianco, Eechamel non aveva mai visto una vera battaglia ed era vicino al panico. Asrael mosse verso di lui, ma il giovane aveva già voltato le spalle, correndo verso gli alberi con lo stendardo ancora in pugno. Asrael lo chiamò, ma Eechamel non ascoltò e fuggì. Asrael lo seguì facendosi largo con la spada attraverso le spine e i rami, ma inciampò e cadde...

Orribili immagini danzavano nella sua mente mentre giaceva al suolo. Alle sue spalle si udivano ancora le urla dei morenti e gli scherni dell'orda e poteva anche udire il pesante respiro raschiante di una creatura che lo aveva seguito nel sottobosco. Girandosi sulla schiena Asrael cercò freneticamente la spada, le dita si stesero fino a toccare il pomello. Nel momento in cui le dita lo toccarono, un'enorme creatura irruppe piombandogli addosso con la grande clava pronta a sferrare un attacco mortale.

Con un ultimo sforzo Asrael rotolò in direzione della spada, afferrata l'elsa si volse verso l'alto con tutte le sue forze. Quando la lama entrò in contatto con la carne e le ossa della creatura, le vibrazioni gli risalirono lungo il braccio. La lama continuava a muoversi, tagliando la carne colma di pus, passò attraverso l'osso recidendo il braccio che cadde con la clava ancora stretta in pugno. La creatura emise un urlo stringendo il moncone. Asrael si rimise in piedi e colpì di nuovo, ma questa volta l'urlo della creatura fu interrotto quando la grossa testa cornuta venne separata dal corpo in una scia di sangue.

Asrael respirava faticosamente mentre cercava di ricomporsi. Guardandosi attorno vide Eechamel al suolo, lo stendardo ancora in pugno, il sangue che colava da un taglio sulla fronte. Asrael lo raggiunse, con un respiro profondo prese Eechamel e lo issò sulle spalle. I muscoli urlarono di dolore, ma sapeva di doverlo salvare e, con ulteriore sforzo, si chinò per raccogliere lo stendardo.

L'aria era satura dei lamenti dei moribondi e delle urla dell'orda che continuava ad ammassarsi sul fronte dell'esercito. Solo per numero gli Elfi erano riusciti a trattenere l'assalto iniziale, ma molti erano morti e molti altri non avrebbero più combattuto. I calcoli dello Stregone Lightfoot erano più errati di quanto immaginasse. La città non era Morroth, come pianificato, ma Morrath una città già sotto attacco. L'esercito era giunto dopo il massacro di Morrath per mano delle forze del Chaos. Ora lo sapevano bene vedendo i loro morti che giacevano al suolo.

Poi si udì una voce che perforò la cacofonia dei suoni con una chiamata all'adunata.

"A me! A me!" gridò Elderith Silverthorn mentre conficcava la grande spada nella gola di un'altra creatura. La chiamata a raccolta ebbe risposta, tutti i soldati Elfi si ritirarono per circondare il loro Lord, molti inciamparono sui corpi dei loro compagni caduti, parando e respingendo gli affondi agli attaccanti.

Asrael udì la chiamata e con le ultime stille di forza dei suoi stanchi muscoli barcollò verso il resto della Legione e il suo Lord, Elderith Silverthorn. Eechamel venne depresso delicatamente dalle sue spalle ed Asrael prese posto nella Legione. Elderith lo guardò senza dire una parola, alzò la spada e si esibì in un inchino di gratitudine per Asrael.

L'orda ammassata aveva, ormai, quasi circondato l'esercito elfico radunatosi in posizione di difesa dopo aver respinto l'attacco iniziale. Si udiva la voce di Elderith, radunava truppe e ne dispiegava altre ad assistere gli arcieri disposti sulle colline sopra il campo di battaglia, in attesa che l'orda dilagasse.

Anche se molti erano morti, l'esercito degli Elfi restava una forza straordinaria, ma questa battaglia era forse troppo per Elderith, il suo esercito e la sua Legione? L'urlo dell'orda crebbe immensamente mentre si preparava ad uccidere. La vera battaglia stava per cominciare...



Chaos Warrior di Brian Smith © 2003

Ideare un Profilo

No Quarter consente ai giocatori di costruire profili per i propri modelli.

Per evitare di esagerare nella costruzione del profilo ed avere modelli troppo potenti, si applicano alcune regole.

Il valore in punti totale di un modello è costituito dai seguenti elementi del profilo:

- Caratteristiche
- Armatura
- Armi
- Abilità

Per costruire un profilo sono spesi punti per ogni elemento del profilo. Il punteggio totale del modello è la somma dei punti spesi.

Il valore in punti minimo per un modello è 9 punti. Ogni profilo completo che vale meno di 9 punti è considerato comunque avere un costo di 9 punti.

Il processo parte dalle caratteristiche del profilo. Esse consistono nei valori di: Azioni (AZ), Attacco a Distanza (AD), Corpo a Corpo (CC), Forza (FZ), Resistenza (RE), Ferite (FE), Comando (CO).

Un buon punto di partenza può essere il seguente che ha un valore di 9 punti.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Profilo Base	8	3	3	3	3	1	4

Per regolare un valore di caratteristica, fare riferimento alla tabella seguente aggiungendo il costo in punti per ogni caratteristica. Nota che il valore in punti non è cumulativo.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Guerriero Base	8	4	5	4	4	1	6

Per il profilo in esempio il valore in punti è calcolato come segue:

8	AZ	Azioni	+0 punti
4	AD	Attacco a Distanza	+3 punti
5	CC	Corpo a Corpo	+4 punti
4	FZ	Forza	+4 punti
4	RE	Resistenza	+3 punti
1	FE	Ferite	+0 punti
6	CO	Comando	+6 punti
		TOTALE	20 punti

Azioni (Action AC)

Il numero di Azioni di un modello determina quanto può muovere e il numero di attacchi che può compiere.

AZ	6	7	8	9	10	11	12
Punti Costo	-4	-2	+0	+3	+7	+11	+16

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per tipo di modello:

	AZ Max
Personaggi	12
Eroi	12
Leader	12
Elite	12
Base	10

Nella maggior parte dei casi i modelli Base dovrebbero essere limitati a 8 o 9 Azioni.

Attacco a Distanza (Ranged Attack RA)

Più alto è il valore di Attacco a Distanza, migliore è l'abilità del modello con armi da tiro.

AD	2	3	4	5	6	7	8
Punti Costo	+0	+1	+3	+4	+6	+10	+15

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per tipo di modello:

	AD Max
Personaggi	8
Eroi	8
Leader	7
Elite	7
Base	5

Un valore di Attacco a Distanza di 5, per un modello Base, fornirebbe un 50% di possibilità di colpire il bersaglio.

Corpo a Corpo (Close Combat CC)

Più alto è il valore di Corpo a Corpo, migliori le possibilità del modello nel colpire gli avversari a contatto di base.

CC	2	3	4	5	6	7	8
Punti Costo	+0	+1	+2	+4	+6	+10	+15

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per tipo di modello:

	CC Max
Personaggi	8
Eroi	8
Leader	7
Elite	7
Base	5

La maggior parte dei modelli ha un valore di Corpo a Corpo di 5. Questo concede loro una possibilità del 50% di colpire il nemico in corpo a corpo, prima che sia applicato qualunque modificatore.

Forza (Strength ST)

La Forza base di un modello è usata per gli attacchi improvvisati o a mani nude in corpo a corpo.

FZ	2	3	4	5	6	7	8
Punti Costo	+1	+2	+4	+7	+11	+16	+21

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per tipo di modello:

	FZ Max
Personaggi	8
Eroi	8
Leader	6
Elite	6
Base	5

Ricorda che la Forza di un modello è usata per determinare se un attacco danneggia il nemico. La Forza può essere incrementata da alcune armi.



Resistenza (Toughness T)

La Resistenza rappresenta la capacità del modello di sopportare i danni causati dagli attacchi.

RE	2	3	4	5	6	7	8
Punti Costo	+1	+2	+4	+7	+11	+16	+21

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per tipo di modello:

	RE Max
Personaggi	8
Eroi	7
Leader	6
Elite	6
Base	5

Un valore di Resistenza di 4 è consigliato per la maggior parte delle truppe Base.

Ferite (Wound W)

La maggior parte dei modelli di grandezza media o piccola possono ricevere solo una ferita prima di essere uccisi e rimossi dal gioco.

FE	1	2	3	4	5	6	7	8
Punti Costo	+0	+10	+25	+45	+70	+100	+135	+175

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per tipo di modello:

	FE Max
Eroi	3
Leader	2
Elite	2
Base	1

Modelli a cavallo, specialmente quelli su bestie e mostri, possono avere una ferita aggiuntiva.

Comando (Command CO)

Questo valore è utilizzato per effettuare alcuni test di Comando per la paura, morale ed altri effetti.

CO	2	3	4	5	6	7	8	9
Punti Costo	+1	+2	+3	+4	+6	+9	+13	+18

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per tipo di modello:

	CO Max
Personaggi	9
Eroi	8
Leader	7
Elite	7
Base	6

Armatura

I modelli dovrebbero essere equipaggiati con l'armatura appropriata al loro aspetto. L'aspetto del modello è importante ed aiuta il tuo avversario a capire ciò che affronta. Il tuo avversario potrebbe restare un po' turbato nel caricare un'unità di guerrieri vestiti di pelli d'orso e sentirsi dire che "indossano armatura pesante e portano scudi".

La seguente tabella fornisce delle linee guida ai valori delle armature più comuni.

Descrizione	Valore di AR
Niente Armatura	0
Armatura di Cuoio	1 o 2
Armatura Leggera	3
Armatura Pesante	4
Scudo	+1

Ogni punto di armatura ha un costo in punti che viene aggiunto al calcolo totale del profilo.

AR	0	1	2	3	4	5	6	7
Punti Costo	+0	+1	+2	+4	+7	+11	+15	+20



Miniature i-Kore dipinte da Christian Weiss

Scudo

Se un modello è equipaggiato con uno scudo, aumenta il valore di armatura (AR) del modello di +1 al costo in punti mostrato.

AR Scudo	+1
Punti Costo	+1

Bardatura

Se una cavalcatura è corazzata, si considera avere una bardatura. Questo aggiunge un ulteriore +1 al valore di AR del modello, al costo mostrato.

AR Bardatura	+1
Punti Costo	+3

Esempio: Un modello indossa un'armatura pesante (AR4) con scudo (+1AR) e monta un cavallo da guerra bardato (AR+1) che gli conferisce un valore totale di armatura di 6 (AR6).

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per tipo di modello:

	AR Max
Leader	5
Elite	5
Base	4

I valori massimi suggeriti potrebbero avere un +1 se il modello è su una cavalcatura.

Armatura Naturale

Non tutti i modelli indossano armature, alcuni ne hanno una "incorporata" di natura.

Modelli con armatura naturale hanno un valore di protezione al pari delle comuni armature.

Descrizione	Valore di AR
Nessuna	0
Pelle Robusta	1 o 2
Pelle a Scaglie	3 o 4
Carapace	5 o 6
Creatura Grande	+1

I modelli grandi possono avere un +1 di armatura, che riflette la loro mole, senza alcun costo.

Cavalcature Corazzate

Una cavalcatura con una protezione naturale, come pelle a scaglie, ottiene un bonus di +1 al valore di armatura (come se fosse bardato). Ricorda che un modello di cavalleria è un profilo combinato del cavaliere e della cavalcatura ed è calcolato il valore di armatura per l'intero modello piuttosto che per le singole parti.

Esempio: Un cavaliere Elfo Caduto indossa armatura leggera (AR3) e scudo (AR+1) e cavalca una bestia con pelle a scaglie guadagnando un +1 per la cavalcatura corazzata. Il valore totale di armatura, dunque, sarebbe AR5.

Altri Tipi di Armatura

Esistono altri tipi di armatura che non ricadono nelle categorie specificate. Spetta al giocatore decidere il valore di armatura appropriato alle apparenze del modello.

Aggiungere Resistenza dell'Armatura

Il costo della Resistenza dell'Armatura (RA) è aggiunta ai punti costo dell'armatura.

Livello di Resistenza (RA)	Punti Costo
-1	1
-2	3
-3	6

La RA non dovrebbe essere abusata e assegnata principalmente ad Eroi o Personaggi.

Scegliere le Armi

La maggior parte dei modelli porta una sola arma, ma può portarne un qualunque numero.

L'arma primaria del modello è, solitamente, l'arma principale che il modello brandisce.

La seconda arma e le seguenti sono acquistate alla metà dei punti costo (arrotondati per eccesso).

Esempio: Modelli con armi a distanza dovrebbero essere equipaggiati con la loro arma da tiro (come l'arco) e un'arma bianca (come la spada). Il normale costo di un arco di 4 punti è aggiunto al profilo del modello con metà del costo (arrotondato per eccesso) di una spada.

Esempio: Modelli di cavalleria possono essere equipaggiati con lance da cavaliere per caricare il nemico e spade, come armi secondarie, per i combattimenti prolungati.

Scegliere le Abilità

I modelli possono avere ulteriori abilità e capacità, che hanno sviluppato per aumentare e migliorare le proprie prodezze in combattimento.

Le abilità sono selezionate nella sezione "Abilità" a pag. 45 e aggiunte al valore in punti totale del profilo del modello.

Il costo in punti dell'abilità si riferisce al singolo modello.

Scegliere i Trattati

Alcuni attributi del modello sono innati, piuttosto che essere apprese con l'allenamento e la pratica. Tali attributi sono chiamati tratti.

Alcuni tratti corrispondono alle apparenze del modello, come "Codata". Altri, come "Non-Morto", identificano il tipo di modello.

Il numero di tratti assegnati ad un modello non influenza il numero di abilità selezionabili.

I tratti scelti devono essere appropriati al modello.

Esempio: Un modello con "Volare" dovrebbe avere le ali.

Scegliere Abilità o Tratti Negativi

Alcuni modelli possono richiedere abilità o tratti negativi per rappresentare a pieno le loro caratteristiche. Abilità e tratti negativi hanno un valore in punti negativo che viene sottratto al valore in punti totale del modello.

I modelli possono avere qualunque numero di abilità e tratti negativi.

Scegliere l'Equipaggiamento

Alcuno oggetti portati dal modello non ricadono nelle categorie dei tratti o delle abilità.

Ulteriore equipaggiamento può essere aggiunto a qualunque modello. Normalmente non possono essere usati da bestie e mostri, ma possono esserci casi in cui una creatura è raffigurata con qualche tipo di equipaggiamento.

Non c'è un vero limite al numero di oggetti equipaggiamento che un modello può avere, sebbene dovrebbe essere visibile sul modello.

Abilità, Tratti ed Equipaggiamento

Sono raccomandati i seguenti valori massimi per abilità, tratti ed equipaggiamento per i vari tipi di modello e, dove possibile, le fattezze del modello sono la guida principale.

	Livello Massimo Raccomandato		
	Abilità	Tratti	Equipaggiamento
Personaggi	5	3	5
Eroi	4	3	4
Leader	3	2	3
Elite	2	2	2
Base	1	2	1

Portastendardo e Musicisti

Le unità sono spesso accompagnate da uno stendardiere e/o un musicista per fornire bonus alle prove di Comando (CO).

Lo stendardiere porta i colori del reggimento o un totem di qualche tipo, che ispirano l'unità e fornisce loro un punto attorno a cui radunarsi. I musicisti aiutano a mantenere il ritmo durante la marcia e a trasmettere all'unità gli ordini dei comandanti.

Per includere un musicista o un portastendardo nell'unità un modello è indicato come tale ed equipaggiato di conseguenza. I punti costo sono di un 25% aggiuntivo sul normale valore in punti del profilo del modello (arrotondato per difetto).

Esempio: Un'unità di lancieri include un musicista. In questo esempio un lanciere costa 33 punti. Il 25% di 33, arrotondato per difetto, è 8 punti. Questi sono aggiunti al costo base di 33 punti, dando al musicista un costo totale in punti di 41.

Musici e stendardieri normali devono avere lo stesso profilo degli altri modelli dell'unità.

Stendardo dell'Armata

Un singolo modello dell'armata può essere designato come Portastendardo dell'Armata. Questo è uno stendardo speciale, portato da un Eroe.

Il Portastendardo dell'Armata è ideato come un Eroe e, di solito, possiede un profilo superiore ai normali guerrieri Base.

Le regole speciali e il valore in punti dello Stendardo dell'Armata sono descritte a pag. 53

Il Portastendardo dell'Armata può unirsi a qualunque unità, Elite o Base, ma deve esserci un solo portastendardo nell'unità.



Comando degli Orchi. Miniature della Dragonrune

Valore in Punti delle Unità

Qualunque modello con un valore in punti totale di 35 o meno è classificato come Base. Qualunque modello con un valore in punti totale di 36 o più è classificato come Elite.

In alcuni casi potresti trovare quasi impossibile ideare profili, per una determinata armata, entro il limite punti per le truppe Base. Questo è evidente soprattutto quando usi modelli grandi come nucleo dell'armata. In tal caso sarebbe più realistico dare ai modelli grandi due ferite, per riflettere la loro mole. Modelli grandi ideati come truppe Base hanno un limite di punti di 55, al posto di 35.

Un'unità di modelli Base può includere alcuni modelli di specialisti che possono superare il limite in punti della soglia per le truppe Elite.

Leader, portastendardo e musicista possono essere inclusi in un'unità Base, anche se il loro valore in punti è superiore al resto dei modelli Base.

Numero Massimo di Modelli Elite

Il numero totale di modelli Elite non deve superare i due terzi del numero di modelli Base.

Esempio: Se hai due unità da 10 modelli Base (20 in tutto), puoi avere fino a 13 modelli Elite divisi in una o più unità.

Valore in Punti dei Maghi

Qualunque modello può essere classificato come Iniziato o Mago e può, dunque, usare incantesimi di uno degli aspetti della magia.

Ci sono cinque livelli di Maghi. Per ogni livello è permesso, al modello, prendere un incantesimo da uno degli aspetti magici. Fanno eccezione Iniziati e Neofiti (livello 0) che lanciano incantesimi collettivi.

I seguenti punti, a seconda del livello scelto, sono aggiunti al profilo ideato per un Mago.

	Punti	Commento
Livello 0	8	Iniziato, incantesimo singolo per unità
Livello 1	20	
Livello 2	30	
Livello 3	45	Livello massimo per gli Eroi
Livello 4	65	Solo Personaggi

In aggiunta al costo del livello di magia, ogni incantesimo ha un valore in punti che viene aggiunto al costo totale del modello, come le armi.

In un'unità di Iniziati o Neofiti hanno tutti lo stesso incantesimo, pagato una volta sola.



Miniatura i-Kore dipinta da Christian Weiss

Combinazioni Speciali

Alcuni modelli possono montare su speciali destrieri, potenti creature del loro tipo. La cavalleria normale ha il profilo del cavaliere e del destriero combinati in uno. Se il cavaliere monta bestie inusuali, come draghi o creature demoniache, il destriero ha alcune regole speciali che possono essere utilizzate durante il gioco.

Alcuni attributi sono in comune ai profili di entrambi i modelli. Sono: Azioni (AZ), Resistenza (RE), Ferite (FE), Comando (CO). Non in comune: Attacco a Distanza (AD), Corpo a Corpo (CC), Forza (FZ).

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Signore della Guerra Orco	12	4	7	5	7	4	8
Drago		3	6	7			
Armi	Spadone (CU5, FZ+2)						
Armatura (AR)	Armatura Pesante, Scudo (AR5)						
Regole Speciali	Volare Signore della Guerra <ul style="list-style-type: none"> • Attacco Extra (x2) Drago <ul style="list-style-type: none"> • Attacco Extra (x3) • Artigli (CU3, FZ+0) • Respiro di Fuoco (CU6, FZ4, sagoma a goccia grande) 						
Struttura	Eroe						

In corpo a corpo entrambi, cavaliere e destriero, possono combattere allo stesso tempo, ma al più alto costo di Azioni tra gli attacchi dei due modelli. In altre parole, se il cavaliere ha un attacco che costa 4AZ e il destriero ha un attacco che costa 3AZ, entrambi sono compiuti allo stesso tempo per 4 Azioni (AZ).

Esempio: Un Signore della Guerra Orco a cavallo di un Drago combatte un nemico in corpo a corpo. Il Signore della Guerra porta un'ascia pesante e Attacco Extra (x2) che costa 5AZ per l'uso. Il Drago ha gli artigli e l'abilità Attacco Extra (x3) al costo di 3AZ. In un turno di corpo a corpo entrambi, l'Orco e il Drago, possono attaccare allo stesso tempo, ma entrambi gli attacchi costano 5AZ per l'utilizzo. Gli attacchi possono essere tirati insieme se i dadi hanno colori differenti per ogni attacco (valori di Corpo a Corpo diversi richiedono risultati diversi per colpire). In questo esempio il Signore della Guerra tira due dadi rossi e necessita di 7 o meno per colpire, il Drago tira 3 dadi blu e necessita di 6 o meno per colpire. Ricorda che qualunque tiro naturale di 10 conta come Fallimento (sebbene gli altri tiri possono comunque colpire il bersaglio).

Modelli con profili combinati possono essere ideati per Personaggi con cavalcature speciali o inusuali.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Vampiro	12	6	7	6	7	3	8
Bestia Demoniaca		4	6	5			
Armi	Spadone (CU5, FZ+2)						
Armatura (AR)	Armatura Pesante, Scudo (AR5)						
Regole Speciali	Cavalleria Vampiro <ul style="list-style-type: none"> • Attacco Extra (x2) Bestia Demoniaca <ul style="list-style-type: none"> • Artigli (CU3, FZ+0, MP-1) • Getto Venefico (CU5, FZ4, sagoma a goccia piccola) 						
Struttura	Personaggio Unico						

Ideare Carri

I carri (ed alcuni altri modelli speciali) possono avere un profilo combinato speciale se il modello ha più di un pilota o membro. Alcuni carri sono composti dal carro, pilota ed un addetto alle armi.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Carro	12	-	-	7	7	3	7
Pilota		4	6	4			
Addetto alle Armi		4	6	4			
Armi	Spadone (CU5, FZ+2)						
Armatura (AR)	Copertura del Carro (AR4)						
Regole Speciali	Cavalleria <u>Carro</u> • Oltrepassare • Falci <u>Pilota</u> • Arma Bianca (CU3, FZ+0)						
Struttura	Supporto						

Come per i modelli in combinazione speciale, tutti gli attacchi in corpo a corpo sono risolti al più alto costo in Azioni.

Equipaggio dei Carri e Oltrepassare

Se un carro taglia attraverso un'unità utilizzando la regola Oltrepassare, l'equipaggio ha la possibilità di attaccare l'unità bersaglio.

Esempio: Un carro con pilota ed un addetto alle armi con lancia da cavaliere carica un'unità di Orchi. Il carro arriva a contatto con gli Orchi ed ottiene 3AZ bonus per l'attacco d'Impulso, come di norma. L'addetto alle armi con lancia da cavaliere (CU5, FZ+2) richiede 5AZ per attaccare, il pilota ha una semplice arma bianca che richiede 3AZ. Il carro infligge automaticamente un colpo a qualunque modello con cui arriva in contatto. Il pilota può attaccare subito usando le 3AZ dell'attacco d'Impulso. L'addetto alle armi non attacca finché il carro non spende o muove di 2AZ ulteriori per arrivare alle 5AZ necessarie ad usare la lancia da cavaliere.

Calcolare Modelli Combinati

Quando si calcolano i punti costo di un modello combinato, il costo di tutti gli elementi è aggiunto al costo totale in punti dell'intero modello.

Il miglior modo per calcolare un modello combinato è di ideare per prima la parte principale del modello. Questo consiste nelle caratteristiche del profilo ad iniziare dal valore di Azioni. La seconda e terza parte, se necessario, sono calcolate in seguito. Questi consistono solo nei valori di Attacco a Distanza, Corpo a Corpo e Forza. In caso di oggetti inanimati, come i carri, Attacco a Distanza e Corpo a Corpo non sono richiesti. Una volta ideato il profilo, può essere scelto il valore di armatura. L'armatura si applica al modello intero, le singole parti non hanno un loro tiro armatura. Armi e abilità sono scelte come di norma. I diversi elementi di un modello combinato possono avere diverse armi o abilità anche se sono, solitamente, utilizzate allo stesso tempo. Solo è un po' più comodo e un po' più semplice da capire se le armi sono "assegnate" ad un elemento del modello.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Carro	12	-	-	7	7	3	7
Pilota		4	6	4			
Addetto alle Armi		4	6	4			
Armi	Spadone (CU5, FZ+2)						
Armatura (AR)	Copertura Pesante del Carro (AR5)						
Regole Speciali	Cavalleria <u>Carro</u> • Oltrepassare • Falci <u>Pilota</u> • Arma Bianca (CU3, FZ+0) <u>Addetto alle Armi</u> • Lancia da Cavaliere (CU5, FZ+2) • Arma Bianca (CU3, FZ+0)						
Struttura	Supporto						

Eserciti Predefiniti

Sono disponibili un certo numero di liste di eserciti di alcune delle razze fantasy di Genayria.

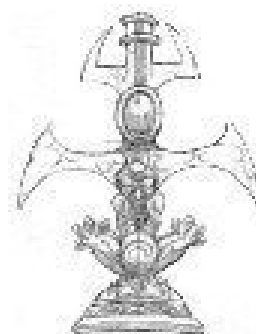
- Umani di Regency
- I Morti Viventi
- Elfi Caduti
- Nani Oscuri
- Progenie Demoniache

Inoltre alcune delle razze sono state convertite da giochi di ambientazione fantascientifica (sci-fi). Finché il modello non porta armi di aspetto futuristico, più o meno tutto può andare bene nel gioco di No Quarter.

Alcune delle razze fantascientifiche includono:

- Koralon
- Growlers
- Zykhée

Altre liste di armate esotiche saranno ideate e tutti i giocatori sono invitati, ed incoraggiati, ad inviare le loro dato che potrebbero essere pubblicate sul sito di No Quarter www.WargamesUnlimited.com e visualizzate da tutti.



Commenti sull'Ideazione dei Profili

Come già evidenziato in precedenza, il profilo deve corrispondere il più possibile alle apparenze del modello in questione. Questa è la regola d'oro quando si inventa un profilo.

A volte potresti trovare necessario "piegare" le linee guida dell'ideazione del profilo per ideare il profilo del modello che avevi in mente. Il valore in punti delle caratteristiche del profilo, comunque, non deve essere modificato.

La sezione Abilità ha alcune restrizioni per l'assegnazione di alcune abilità a unità Base o Elite, puoi comunque, se senti sia necessario, usare un'abilità solitamente limitata ad un Eroe o Personaggio, per un'unità Base.

Un modello particolare potrebbe avere bisogno di una regola o abilità speciale per rifletterne accuratamente le caratteristiche o il suo comportamento nella nostra "realtà fantastica".

Quando si inventano modelli Base o Elite che usano una base larga, 40mm per esempio, potresti sentire che richiedono più Ferita (FE) o un'abilità speciale extra, oppure, l'assegnazione di tre abilità al posto delle due normali.

Queste pagine sull'ideazione dei profili, è importante ricordare, offrono alcune regole rigide e rapide ed alcune linee guida. L'obiettivo è di ideare un esercito bilanciato con forze al pari delle debolezze.

La prova finale, dopo l'ideazione di un'armata personalizzata, non è utilizzarla, ma affrontarla! Non esiste modo migliore per vedere se un'armata è sproporzionata o, per usare dei termini in uso su alcuni forum di wargames, "*cheesy*" o "*beardy*" ("barbini").



Miniatura i-Kore dipinta da Christian Weiss

Ideare Armi da Corpo a Corpo

Un'ampia sezione sulle armi è disponibile a pag. 42. Potresti, comunque, sentire il bisogno di ideare il profilo di un'arma particolare, non presente nella lista della sezione apposita.

Nella maggior parte dei casi un'arma richiesta per uno specifico modello, potrebbe avere le stesse caratteristiche di un'arma preesistente. Se un modello personalizzato richiede una spada d'osso, può essere usato il profilo di una normale spada o ascia, allo stesso valore in punti.

Bonus di Forza in Corpo a Corpo

Il bonus di Forza in corpo a corpo è aggiunto al valore di Forza base del modello.

FZ	+0	+1	+2	+3
Punti Costo	+0	+3	+8	+14

Ricorda che la Forza totale di un attacco ha, in automatico, un Modificatore di Armatura (MA).

Forza dell'Arma	Modificatore di Armatura
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
8	-4
9	-5
10	-6

Costo del Modificatore di Penetrazione

Il Modificatore di Penetrazione (MP) può essere assegnato a qualunque arma da corpo a corpo o a distanza. Solitamente si usa per armi speciali, che attraversano con facilità le armature.

MP	+0	-1	-2	-3
Punti Costo	+0	+1	+3	+6

Come regola, il Modificatore di Penetrazione è usato solo per armi che infliggono colpi ad una forza notevole.

Qualunque arma con Costo d'Uso (CU) di 5 o più è considerata arma a due mani a meno che, chi la brandisce non sia particolarmente grande.

Ricorda che un'arma con Forza 5 o più ha un Modificatore di Armatura (MA) intrinseco.

Costo della Portata Estesa

Le armi idonee possono avere la regola speciale "Portata Estesa".

Portata	1"	1½"	2"
Punti Costo	+1	+2	+4

Armi a Distanza

Nelle armi per il combattimento a distanza rientrano armi come archi e moschetti. Profili di armi comuni sono disponibili a pag. 43. Se è richiesta un'arma alternativa, queste regole forniscono le linee guida per ideare armi uniche.

Forza dell'Attacco a Distanza

La Forza del colpo di un'arma è determinata dalla tabella seguente.

FZ	3	4	5	6
Punti Costo	-1	+0	+2	+4

Costo del Raggio di Tiro

Deve essere scelto il raggio massimo di un'arma. Le seguenti categorie di raggio sono disponibili al costo indicato.

CR	MR	LR	Punti Costo
3	6	9	-1
4	8	12	0
5	10	15	1
6	12	18	2
8	16	24	3
10	20	30	4
12	24	36	6
15	30	45	8

Costo del Modificatore al Raggio di Tiro

Oltre alla riga del raggio di tiro, bisogna scegliere il modificatore al tiro.

CR	MR	LR	Punti Costo
-1	+0	+1	+1
+0	-1	-2	-1
+0	+1	+0	+0
+1	+0	-1	+0
+2	+1	+0	+1

Il modificatore base al raggio di tiro di +1/+0/-1 ha zero punti costo e si presume essere il modificatore al raggio di tiro quando non diversamente indicato.



Ideare Armi di Supporto

Queste linee guida consentono l'ideazione di armi di Supporto personalizzate.

Un'arma di Supporto consiste nel profilo del telaio e nel profilo dell'effetto dell'arma.

In aggiunta all'arma di Supporto, devono essere acquistati gli addetti alla macchina.

Profilo del Telaio dell'Arma di Supporto

Tutte le armi di Supporto hanno le seguenti caratteristiche di Resistenza e Ferite.

	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Telaio	-	-	-	-	7	3	-

Il profilo del telaio dell'arma di Supporto non ha punti costo. Tutte le armi di Supporto sono considerate avere le stesse caratteristiche fisiche.

Forza delle Armi di Supporto

Le armi di Supporto possiedono una Forza superiore alle armi da tiro più leggere.

FZ	3	4	5	6	7	8	9
Punti Costo	-1	+0	+2	+4	+6	+10	+18

La maggior parte delle armi di Supporto dovrebbero avere un minimo di Forza di 6.

Costo d'Uso delle Armi di Supporto

Il Costo d'Uso in Azioni richiesto per far fuoco con un'arma di Supporto è uguale alla Forza dell'arma.

Non sono richiesti ulteriori punti per il Costo d'Uso.

FZ	3	4	5	6	7	8	9
Costo d'Uso	3	4	5	6	7	8	9

Un'arma di Supporto può tirare solo una volta per attivazione.

Raggio delle Armi di Supporto

Il costo per il raggio di un'arma di Supporto è lo stesso delle armi a distanza più piccole.

La tabella è riproposta qui per comodità:

CR	MR	LR	Punti Costo
3	6	9	-1
4	8	12	0
5	10	15	1
6	12	18	2
8	16	24	3
10	20	30	4
12	24	36	6
15	30	45	8

Costo del Modificatore al Raggio

I punti costo per il modificatore al raggio è calcolato allo stesso modo delle armi a distanza.

CR	MR	LR	Punti Costo
-1	+0	+1	+1
+0	-1	-2	-1
+0	+1	+0	+0
+1	+0	-1	+0
+2	+1	+0	+1

Costo dell'Effetto ad Area

Le armi di Supporto che tirano qualche tipo di ordigno esplosivo, usano la sagoma di esplosione.

Dimensione Sagoma	Punti Costo
1"	3
1½"	4
2"	6
2½"	9
3"	12

La misura delle sagome si riferiscono al diametro.

Forza per Raggio

Per evitare armi a lungo raggio e potenti, la seguente tabella mostra la proporzione consigliata tra la Forza e il raggio dell'arma di Supporto.

CR	MR	LR	Forza Massima
3	6	9	8
4	8	12	8
5	10	15	7
6	12	18	7
8	16	24	6
10	20	30	6
12	24	36	5
15	30	45	5

Come regola, la Forza dell'arma deve scendere se il raggio aumenta.

Forza per Effetto ad Area

Allo stesso modo, sono raccomandate alcune restrizioni quando si sceglie la sagoma di un effetto ad area.

Dimensione Sagoma	Forza Massima
1"	9
1½"	8
2"	7
2½"	6
3"	5

Come regola, la Forza dell'arma deve scendere se l'effetto ad area aumenta.

Ideare Sagome a Goccia

Le sagome a goccia sono solitamente usate da creature, come i Draghi, che soffiano fuoco o veleno sui loro nemici.

Telaio o Creatura

Nel caso la sagoma a goccia sia montata sul telaio di un'arma, avrà lo stesso profilo di una normale arma di Supporto.

	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Telaio	-	-	-	-	7	3	-

Come le armi di Supporto, il telaio non ha costo.

Forza della Sagoma a Goccia

La Forza dell'attacco a goccia è calcolato con gli stessi punti delle armi di Supporto.

FZ	3	4	5	6	7	8	9
Punti Costo	-1	+0	+2	+4	+6	+10	+18

Costo d'Uso della Sagoma a Goccia

Il Costo d'Uso (CU) dell'attacco con la sagoma a goccia varia a seconda della dimensione.

C'è un minimo Costo d'Uso associato a ciascuna dimensione.

Dimensione Sagoma	Costo d'Uso	Costo d'Uso Minimo
Piccola (SGP)	FZ+1	5
Media (SGM)	FZ+2	6
Grande (SGG)	FZ+3	8

La seguente tabella riassume il Costo d'Uso per la Forza e la dimensione delle varie sagome.

Forza	3	4	5	6	7	8	9
Costo d'Uso SGP	5	5	6	7	8	9	10
Costo d'Uso SGM	6	6	7	8	9	10	11
Costo d'Uso SGG	8	8	8	9	10	11	12

Un'arma che usa la sagoma a goccia può far fuoco solo una volta per attivazione.

Costo della Sagoma a Goccia

La Sagoma a Goccia può coprire più bersagli.

Dimensione Sagoma	Punti Costo
Piccola (SGP)	6
Media (SGM)	14
Grande (SGG)	32

Le sagome media e grande devono essere riservate solo a modelli grandi.

Forza per Effetto ad Area

Si raccomandano i seguenti limiti di Forza quando si seleziona la dimensione della sagoma a goccia.

Dimensione Sagoma	Forza Massima
Piccola (SGP)	8
Media (SGM)	7
Grande (SGG)	6

Come regola, la Forza dell'arma deve scendere se l'effetto ad area aumenta.

Ideare Granate

Per ideare le granate si inizia selezionando la Forza dell'attacco della granata e la dimensione della sagoma di esplosione richiesta.

Costo d'Uso	FZ	Dimensione Sagoma	Punti Costo
3	3	½"	1
3	3	1"	2
3	3	1½"	3
3	3	2"	5
3	3	2½"	7
3	3	3"	11
4	4	½"	2
4	4	1"	3
4	4	1½"	4
4	4	2"	6
4	4	2½"	8
4	4	3"	12
5	5	½"	4
5	5	1"	5
5	5	1½"	6
5	5	2"	8
5	5	2½"	10
5	5	3"	14
6	6	½"	6
6	6	1"	7
6	6	1½"	8
6	6	2"	10
6	6	2½"	12
6	6	3"	16

Granate con Atterro Prono

Le granate possono avere la regola speciale Atterro Prono per 2 punti.

	Punti Costo
Atterro Prono	+2

Regole Speciali delle Armi

Alcune armi possono avere regole speciali che ne aumentano l'incisività e le rendono differenti dalle armi comuni. Buona parte di queste regole sono pensate per le armi di Supporto, ma il Modificatore di Penetrazione e Atterrato Prono sono adatti anche ad alcune armi da mischia e a distanza.

Quando un'abilità non è pensata per tutti i tipi di armi, la tabella del costo in punti per ogni regola speciale ne mostra la disponibilità.

Atterrato Prono (*Knock Prone*)

Alcune armi che colpiscono duro possono abbattere al suolo l'avversario, anche se non hanno inflitto alcuna ferita.

	Corpo a Corpo	Attacco a Distanza	Arma di Supporto	Sagoma a Goccia	Punti Costo
Atterrato Prono	Si	No	Si	Si	+2

Il modello bersaglio è atterrato solo se la Forza dell'arma è superiore alla Forza del bersaglio. La Forza del modello è comparata senza bonus di armi, si usa solo il profilo base del modello.

Ferita Extra (*Extra Wound*)

Per un'arma è raro infliggere più di una ferita quando danneggia con successo il bersaglio.

	Corpo a Corpo	Attacco a Distanza	Arma di Supporto	Sagoma a Goccia	Punti Costo
Ferita Extra	Solo Personaggi	No	Si	No	+18

La scelta di questa abilità, per un'arma, deve essere limitata a speciali armi magiche.

Fuoco Indiretto (*Indirect Fire*)

Questa regola speciale consente ad un'arma di Supporto di tirare oltre i modelli più vicini.

	Corpo a Corpo	Attacco a Distanza	Arma di Supporto	Sagoma a Goccia	Punti Costo
Fuoco Indiretto	No	No	Si	No	+3

Modelli che usano la regola speciale Fuoco Indiretto sono normalmente in grado di tirare i loro proiettili in un alto arco.



Miniatura Games Workshop dipinta da Christian Weiss

Fuoco Multiplo (*Burst Fire*)

Questa regola speciale consente ad alcune armi di compiere più attacchi a distanza in un colpo solo.

	Corpo a Corpo	Attacco a Distanza	Arma di Supporto	Sagoma a Goccia	Punti Costo
Fuoco Multiplo (x2)	No	Si	Si	No	+4
Fuoco Multiplo (x3)	No	No	Si	No	+10
Fuoco Multiplo (x4)	No	No	Si	No	+18

Le armi con Fuoco Multiplo possono tirare solo una volta per attivazione.

Modificatore di Penetrazione

Come menzionato a pag. 64, il Modificatore di Penetrazione può essere applicato a qualunque arma da mischia o da tiro.

MP	+0	-1	-2	-3
Punti Costo	+0	+1	+3	+6

Salvare (x2) (*Save*)

Qualunque modello colpito da un'arma con l'abilità Salvare (x2) deve effettuare due tiri armatura per prevenire il danno.

	Corpo a Corpo	Attacco a Distanza	Arma di Supporto	Sagoma a Goccia	Punti Costo
Salvare (x2)	Si	Si	Si	Si	+2

Se uno o più dei tiri armatura non ha successo, il modello può subire un danno. Un unico tiro per ferire viene effettuato.

Traiettoria del Proiettile (*Projectile Travel*)

La potenza di alcune armi di Supporto è tale che il proiettile continua il suo percorso dopo aver colpito.

	Corpo a Corpo	Attacco a Distanza	Arma di Supporto	Sagoma a Goccia	Punti Costo
Traiettoria (D5")	No	No	Si	No	+2
Traiettoria (D10")	No	No	Si	No	+4

Questa abilità si adatta al meglio ad armi che tirano grossi proiettili perforanti, come le baliste.

Commenti sull'Ideare Armi

Sarebbe facile ideare l'arma definitiva da corpo a corpo o da tiro, con statistiche molto potenti. Bisogna prestare grande attenzione nel fornire solo armi comuni alle unità Base ed Elite.

Le potenti armi speciali devono essere riservate ad Eroi e Personaggi. Magari è consigliabile riferirsi alle potenti armi dei Personaggi come ad armi magiche o benedette. Esse dovrebbero adattarsi al tema dell'esercito personalizzato, dove possibile.

Sommario dei Profili

Le tabelle per l'ideazione dei profili sono riassunte in seguito per semplificare il procedimento.

Sommario delle Caratteristiche del Modello

	Azioni		Attacco a Distanza		Corpo a Corpo		Forza		Resistenza		Ferite		Comando	
	Valore	Punti Costo	Valore	Punti Costo	Valore	Punti Costo	Valore	Punti Costo	Valore	Punti Costo	Valore	Punti Costo	Valore	Punti Costo
ProfiloBase	6	-4	1	+0	1	+0	1	+0	1	+0			2	+1
	7	-2	2	+0	2	+0	2	+1	2	+1			3	+2
	8	+0	3	+1	3	+1	3	+2	3	+2	1	+0	4	+3
	9	+3	4	+3	4	+2	4	+4	4	+4	2	+10	5	+4
	10	+7	5	+4	5	+4	5	+7	5	+7	3	+25	6	+6
	11	+11	6	+6	6	+6	6	+11	6	+11	4	+45	7	+9
	12	+16	7	+10	7	+10	7	+16	7	+16	5	+70	8	+13
			8	+15	8	+15	8	+21	8	+21	6	+100	9	+18

Sommario Armature

Armatura	
AR	Punti
0	+0
1	+1
2	+2
3	+4
4	+7
5	+11
6	+15
7	+20

Valore Base

Scudo	
AR	Punti
+1	+1

AR

Bardatura	
AR	Punti
+1	+3

AR



Morto Vivente Guerriero di Brian Smith © 2003

Punti Costo Armi Comuni

Arma da CC	CU	FZ	MP	Punti
Improvvisata	3	+0		Gratuito
Pugnale/Coltello	3	+0	-1	1
Spada	4	+1		3
Spadone	5	+2		8
Falce	5	+2		8
Mazza	4	+1		3
Ascia	4	+1	-1	4
Ascia da Battaglia	5	+2		8
Mazzafrusto	4	+1		3
Martello	4	+1		3
Martello da Guerra	5	+2		8
Lancia	4	+1		4
Alabarda	5	+2		9
Lancia da Cavaliere	5	+2		5

Limite Abilità, Tratti ed Equipaggiamento

Si suggerisce un massimo di assegnazioni di Abilità, Tratti ed Equipaggiamento per tipo di modello.

	Abilità	Tratti	Equipaggiamento
Personaggi	5	3	5
Eroi	4	3	4
Leader	3	2	3
Elite	2	2	2
Base	1	2	1

Lista Abilità, Tratti, Armi ed Equipaggiamento

Abilità	Punti	Tratti	Punti	Armi Comuni	Punti	Equipaggiamento	Punti
Adepto	12	Abbraccio Etereo	6	Alabarda	9	Falci	2
Agile	2	Arma da Assedio	-	Arco	4	Granate	Vari
Ariete	2	Codata	14	Arco Lungo	5	Mirino	2
Attacco Aggressivo	4	Confuso	-8	Arco Mongolo	3	Mitraglia	8
Attacco Extra (x2) (x3) (x4)	8-16-24	Divorare	-2	Arma Bianca	-	Rune Armatura	Vari
Attacco Velenoso	4	Esitare	-1	Ascia	4	Stendardo Armata	12
Attitudine Acquatica	1	Etereo	4	Ascia da Battaglia	8	Tatuaggi	Vari
Balzo	7	Iniziato	8	Balestra	5		
Bruto	2	Instabile	-10	Balestra a Ripetizione	7		
Cavalleria	6	Mago	Vari	Bastone-Frombola	4		
Colpo Possente	8	Meccanico	-4	Falce	8		
Combattente Famigerato	2	Membrane	1	Frombola	2		
Determinato	2	Modello Grande	-	Frusta	1		
Doppio Passo	4	Mutazione	Vari	Fucile a Canna Lunga	13		
Eco dell'Armatura	5	Nemesi	-	Lancia	4		
Eludere	17	Non-Morto	4	Lancia da Cavaliere	5		
Fiero	4	Pelle Corazzata	5	Martello	3		
Grande Condottiero	6	Rigenerazione	8	Martello da Guerra	8		
Guida Ispirata	9	Scalare	4	Mazza	3		
Impressionare	1	Sovraccarico di Vapore	18	Mazzafrusto	3		
Incrollabile	16	Volare	8	Moschetto	6		
Infallibile	17			Moschetto a Ripetizione	8		
Infiltrato	5			Pistola	2		
Insulto	3			Pistola a Ripetizione	6		
Lavoro di Squadra	4			Pugnale/Coltello	1		
Maestro del Combattimento	5			Spada	3		
Mantenere i Ranghi	12			Spadone	8		
Muovere e Tirare	12			Trombone	4		
Muro di Invulnerabilità	1						
Mutilare	5						
Oltrepassare	10						
Parare	2						
Paura (0) (1) (2)	7-16-27			Regole Speciali delle Armi	Punti		
Pioggia di Frecce	2			Atterrato Prono	2		
Risoluto	7			Ferite Extra	18		
Schivare	3			Fuoco Indiretto	3		
Sete di Sangue	2			Fuoco Multiplo (x2) (x3) (x4)	4-10-18		
Suonare la Carica	5			MP -1 -2 -3	1-3-6		
Tiro Extra	8			Salvare (x2)	2		
Tiro Sicuro	4			Traiettorie D5" D10"	2-4		

Profili delle Armi da Corpo a Corpo

La seguente tabella riassume le combinazioni dei bonus di Forza (FZ) in corpo a corpo, del Modificatore di Penetrazione (MP) e dei punti costo di ogni variante.

CU	CR	MR	LR	FZ	MP	Costo
3		Corpo a Corpo		+0	-	0
3		Corpo a Corpo		+0	-1	1
3		Corpo a Corpo		+0	-2	3
3		Corpo a Corpo		+0	-3	6
4		Corpo a Corpo		+1	-	3
4		Corpo a Corpo		+1	-1	4
4		Corpo a Corpo		+1	-2	6
4		Corpo a Corpo		+1	-3	9
5		Corpo a Corpo		+2	-	8
5		Corpo a Corpo		+2	-1	9
5		Corpo a Corpo		+2	-2	11
5		Corpo a Corpo		+2	-3	14
6		Corpo a Corpo		+3	-	14
6		Corpo a Corpo		+3	-1	15
6		Corpo a Corpo		+3	-2	17
6		Corpo a Corpo		+3	-3	20



Profili delle Armi a Distanza

Ci sono molte varianti di armi a distanza, specialmente per quanto riguarda i vari modificatori al raggio.

La seguente tabella fornisce un riassunto delle combinazioni di armi a distanza utilizzando la Forza base e la fascia base di raggio a zero punti. Il Modificatore di Penetrazione (MP) non è mostrato negli esempi.

Il Modificatore di Penetrazione (MP) può essere aggiunto per l'appropriato costo in punti.

CU	CR	MR	LR	FZ	MP	Costo
3	3/+1	6/+0	9/-1	3	-	-2
3	4/+1	8/+0	12/-1	3	-	-1
3	5/+1	10/+0	15/-1	3	-	0
3	6/+1	12/+0	18/-1	3	-	1
3	8/+1	16/+0	24/-1	3	-	2
3	10/+1	20/+0	30/-1	3	-	3
3	12/+1	24/+0	36/-1	3	-	5
3	15/+1	30/+0	45/-1	3	-	7
4	3/+1	6/+0	9/-1	4	-	-1
4	4/+1	8/+0	12/-1	4	-	0
4	5/+1	10/+0	15/-1	4	-	1
4	6/+1	12/+0	18/-1	4	-	2
4	8/+1	16/+0	24/-1	4	-	3
4	10/+1	20/+0	30/-1	4	-	4
4	12/+1	24/+0	36/-1	4	-	6
4	15/+1	30/+0	45/-1	4	-	8
5	3/+1	6/+0	9/-1	5	-	1
5	4/+1	8/+0	12/-1	5	-	2
5	5/+1	10/+0	15/-1	5	-	3
5	6/+1	12/+0	18/-1	5	-	4
5	8/+1	16/+0	24/-1	5	-	5
5	10/+1	20/+0	30/-1	5	-	6
5	12/+1	24/+0	36/-1	5	-	8
5	15/+1	30/+0	45/-1	5	-	10
6	3/+1	6/+0	9/-1	6	-	3
6	4/+1	8/+0	12/-1	6	-	4
6	5/+1	10/+0	15/-1	6	-	5
6	6/+1	12/+0	18/-1	6	-	6
6	8/+1	16/+0	24/-1	6	-	7
6	10/+1	20/+0	30/-1	6	-	8
6	12/+1	24/+0	36/-1	6	-	10
6	15/+1	30/+0	45/-1	6	-	12

La seguente tabella fornisce esempi di punti costo di sagome a goccia.

CU	CR	MR	LR	FZ	MP	Costo
5		SGP		3	-	5
5		SGP		4	-	6
6		SGP		5	-	8
7		SGP		6	-	10
8		SGP		7	-	12
9		SGP		8	-	16
6		SGM		3	-	13
6		SGM		4	-	14
7		SGM		5	-	16
8		SGM		6	-	18
9		SGM		7	-	20
10		SGM		8	-	24
8		SGG		3	-	31
8		SGG		4	-	32
8		SGG		5	-	34
9		SGG		6	-	36
10		SGG		7	-	38
11		SGG		8	-	42

Profili di Riferimento

Questa sezione illustra alcuni profili di riferimento per le differenti razze di Genayria. Non sono scolpiti nella roccia, sono solo linee guida con alcuni commenti su come il profilo è diviso e il perché della scelta di alcune abilità. Anche la grandezza dell'unità è una linea guida e dipende dalla dimensione della partita ed è molto flessibile.

Uomo d'Arme Umano

La spina dorsale di un'armata umana sono fila e ranghi di truppe. Essi sono a volte chiamati Uomini d'Arme. Il loro profilo è decisamente basilare, sebbene il modello possa avere armatura ed armi con un bonus di Forza.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Uomo d'Arme	8	3	5	4	5	1	6
Armi	Spada (CU4, FZ+1)						
Armatura	Armatura Leggera e Scudo (AR3)						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	6+ per unità						
Punti Costo	28 punti						

Elfo dei Boschi Arciere

Gli Elfi dei Boschi sono maestri indiscussi nell'arco lungo. Il loro alto numero di Azioni riflette la loro destrezza e l'Attacco a Distanza sopra la media la loro precisione di tiro. Un Elfo normale dovrebbe avere un valore di Resistenza leggermente più basso se comparato ad un Umano o ad un Orco.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Elfo Arciere	9	6	5	4	4	1	6
Armi	Arco Lungo						
	CU	CR	MR	LR	FZ		
	4	12/+1	24/+0	36/-1	4		
Armatura	Nessuna						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	8+ per unità						
Punti Costo	32 punti						



Miniatura i-Kore dipinta da Christian Weiss

Elfo Caduto

Gli Elfi Caduti sono i cugini oscuri degli Elfi dei Boschi e degli Elfi Nobili. Il profilo del modello è molto simile, sebbene questo esempio sia un esperto con la spada, a differenza dell'arco.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Elfo Caduto	9	4	6	4	4	1	6
Armi	Spada (CU4, FZ+1)						
Armatura	Armatura di Cuoio e Scudo (AR3)						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	4+ per unità						
Punti Costo	32 punti						

Nano

Un Nano è, per sua natura, basso, tarchiato e robusto. Il profilo base di un Nano deve riflettere tali caratteristiche. Questo esempio ha una Resistenza più alta rispetto ai comuni guerrieri. In aggiunta dispone di armatura pesante e di un buon tiro armatura. Sebbene ricada nella categoria dei modelli Elite, la natura dei Nani è tale che la soglia a Base/Elite potrebbe essere alzata a 40 punti, invece di 35.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Nano	8	4	5	5	6	1	6
Armi	Ascia (CU4, FZ+1, MP-1)						
Armatura	Armatura Pesante (AR3)						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	6+ per unità						
Punti Costo	39 punti						

Orco Picchiatore

Per certi versi, gli Orchi ricadono nella stessa categoria dei Nani. Gli Orchi tendono ad essere grossi e robusti, sebbene si presentino in tutte le forme e dimensioni. Differenti produttori forniscono diversi tipi di Orchi e il profilo deve riflettere il più possibile l'aspetto del modello usato. Può essere utile ideare diverse varianti di Orchi per riflettere le differenze di taglia presenti nel reame degli Orchi.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Orco Picchiatore	8	4	5	5	5	1	5
Armi	Spada (CU4, FZ+1)						
Armatura	Armatura Leggera (AR2)						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	6+ per unità						
Punti Costo	30 punti						

Goblin Arciere

I Goblin sono arcieri entusiasti, anche se non particolarmente capaci. La loro mancanza in precisione è compensata con il volume. I Goblin non sono forti come la maggior parte delle altre razze, di conseguenza non sono in grado di usare archi di grosse dimensioni.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Goblin Arciere	9	5	4	3	4	1	5
Armi	Arco						
	CU	CR	MR	LR	FZ		
	4	10/+1	20/+0	30/-1	4		
Armatura	Armatura di Cuoio (AR2)						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	8+ per unità						
Punti Costo	25 punti						

Ogre Bucaniere

Gli Ogre sono molto grossi e tendono ad essere montati su basi larghe 40mm. Forza, Resistenza e Ferite riflettono la loro mole fisica. L'abilità Attacco Extra (x2) è aggiunta per consentire i potenti attacchi che tale creatura è in grado di portare.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Ogre	8	4	6	6	7	2	6
Armi	Mazza (CU4. FZ+1)						
Armatura	Armatura Leggera (AR4)						
Regole Speciali	Attacco Extra (x2) - Modello Grande						
Struttura	2+ per unità						
Punti Costo	67 punti						



Ogre della Games Workshop dipinto da Christian Weiss

Scheletro Guerriero

Gli Scheletri sono l'economica spina dorsale delle armate dei Morti Viventi. I loro bassi valori li rendono economici e numerosi per un generale Non-Morto.

Il loro basso Comando (CO) non gli è di ostacolo essendo immuni ai test di morale data l'abilità Incrollabile.

Gli Scheletri hanno l'abilità Non-Morto che combina le abilità Paura (0) e Incrollabile ad un costo ridotto.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Scheletro	8	2	5	4	4	1	2
Armi	Spada (CU4, FZ+1)						
Armatura	Nessuna						
Regole Speciali	Non-Morto (Paura (0) e Incrollabile)						
Struttura	8+ per unità						
Punti Costo	20 punti						

Ghoul

I Ghoul sono, per i Morti-Viventi, truppe economiche con l'aggiunta di due pericolosi attacchi. Essi necessitano di essere più veloci degli Scheletri così ottengono Doppio Passo. Senza armatura e senza armi possono portare solo attacchi a Forza base (ma effettuarne due). Ovviamente, se colpiti da armi da tiro o in corpo a corpo, la loro assenza di armatura e la bassa RE non li farà durare a lungo.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Ghoul	9	2	5	4	4	1	6
Armi	Nessuna						
Armatura	Nessuna						
Regole Speciali	Attacco Extra (x2) Doppio Passo Divorare						
Struttura	6+ per unità						
Punti Costo	31 punti						

Questo profilo mostra anche l'uso di un tratto negativo. Riflette la depravazione dei Ghoul con il tratto negativo Divorare e non usano la regola del movimento di Inseguimento.

Uomo-Lupo Predatore

Un Uomo-Lupo è una grossa creatura che si aggira sulla stessa stazza di un Ogre. Il loro retaggio di lupi gli consente riflessi rapidi e Corpo a Corpo, Forza e Resistenza sopra la media. Le due Ferite riflettono la loro taglia e robustezza fisica.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Predatore	9	3	6	6	6	2	7
Armi	Improvvisata (CU3, FZ+0)						
Armatura	Leggera (AR2)						
Regole Speciali	Doppio Passo Attacco Extra (x2) Schivare Modello Grande						
Struttura	2+						
Punti Costo	67 punti						

Aquila Gigante

Gli Elementali e gli Elfi dei Boschi hanno imparato a chiamare gli abitanti della foresta per aiutarli nella loro causa.

Le Aquile Giganti sono grandi creature che hanno la capacità di volare e possono coprire velocemente grandi distanze. Tuttavia la loro bassa Resistenza e la mancanza di armatura li rende piuttosto vulnerabili agli attacchi a distanza.

Il valore di Resistenza è tenuto volutamente basso e la mancanza di armatura raffigura accuratamente una creatura agile e veloce.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Aquila Gigante	9	2	5	5	4	1	5
Armi	Artigli (CU3, FZ+0)						
Armatura	Nessuna						
Regole Speciali	Volare Schivare Attacco Extra (x2)						
Struttura	1+ per unità						
Punti Costo	41 punti						

Guerriero del Caos

Questo guerriero del Caos porta una pesante armatura di piastre e un'ascia da battaglia a due mani. L'abilità in Corpo a Corpo superiore alla media e un'arma con un bonus di +2 alla Forza lo rende un guerriero eccezionale. Di conseguenza i punti costo ne riflettono la classificazione di Elite.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Guerriero del Caos	8	4	6	5	5	1	7
Armi	Ascia da Battaglia (CU5, FZ+2)						
Armatura	Armatura Pesante (AR4)						
Regole Speciali	Nessuna						
Struttura	4+ per unità						
Punti Costo	47 punti						



Guerriero del Caos dipinto da Christian Weiss

Growler Mono-Corno

Anche se i Growler sono, originariamente, miniature fantascientifiche, la mancanza di armi o equipaggiamento futuristico e il loro aspetto animalesco li rende candidati eccellenti per una conversione nel genere fantasy.

Questo profilo è piuttosto basilare tranne per le Azioni e le due Ferite che riflettono la mole e la tempra del modello.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Growler Giovane	10	2	5	5	5	2	6
Armi	Fauci (CU5, FZ+2) Artigli (CU3, FZ+0)						
Armatura	Pelle Robusta (AR3)						
Regole Speciali	Attacco Extra (x2) Doppio Passo Modello Grande						
Struttura	2 a 4						
Punti Costo	63 punti						

Anche se il profilo sarebbe normalmente classificato come Elite, data la limitata gamma di modelli di Growler disponibile e che le truppe ordinarie sono di taglia umana, i Mono-Corno sono considerati truppe Base ai fini della composizione dell'armata.

Lord Spettro su Drago Zombie (Wight Lord)

I Draghi sono molto popolari nelle ambientazioni e nei giochi fantasy e tali bestie richiedono un profilo molto particolare.

Questo profilo combinato consiste delle statistiche dello Spettro e del Drago.

Entrambi hanno più abilità per fornire a pieno le caratteristiche necessarie ad ideare ciò che deve essere una creatura che ispira soggezione.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Soettro	12	4	7	5	7	4	8
Drago		3	6	7			
Armi	Spada Spettrale (CU4, FZ+1)						
Armatura	Armatura Pesante, Scudo (AR6)						
Regole Speciali	Non-Morto, Infallibile, Volare Modello Grande <u>Spettro</u> • Attacco Extra (x2) • Spada (CU4, FZ+1) <u>Drago</u> • Attacco Extra (x3) • Artigli (CU3, FZ+0) • Respiro di Fuoco (CU7, FZ5, SGM) • Codata (CU5, FZ+0)						
Struttura	Eroe						
Punti Costo	227 punti						

Carte, Segnalini e Sagome

Le seguenti pagine contengono carte, segnalini e sagome da usare nel gioco di No Quarter. Essi devono, se possibile, essere stampati su carta e sarebbe meglio rinforzarli per renderli più durevoli.

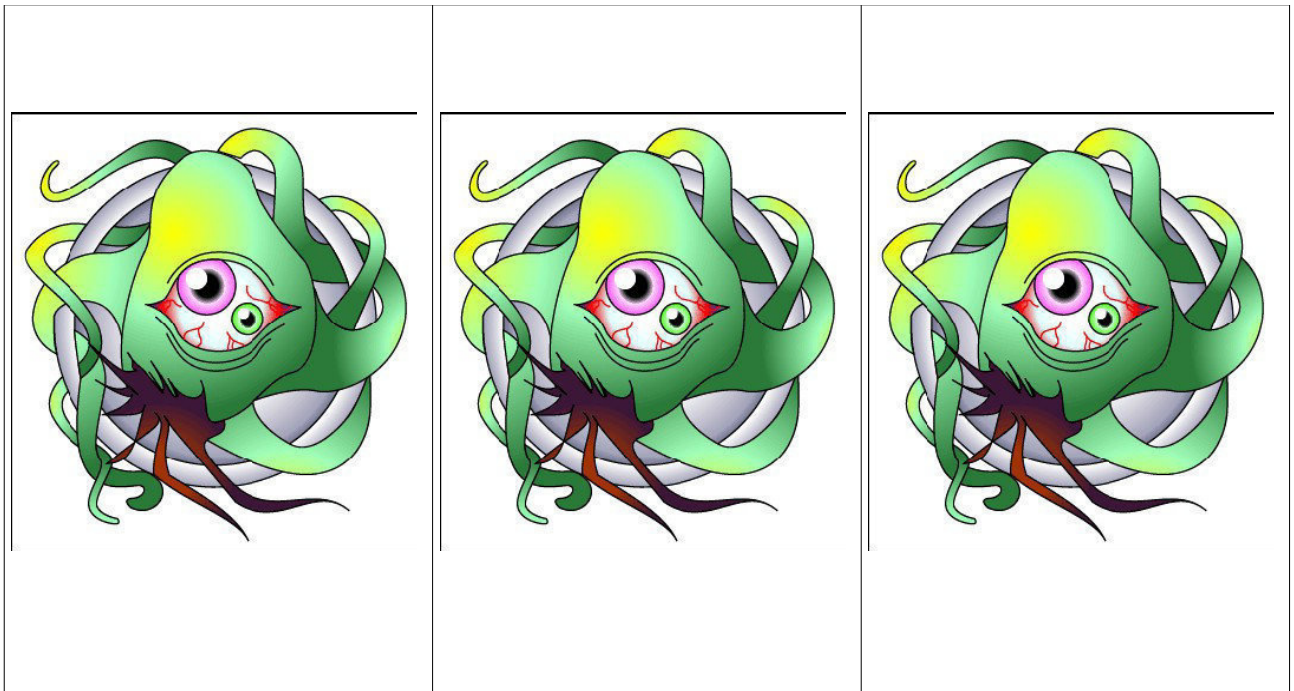
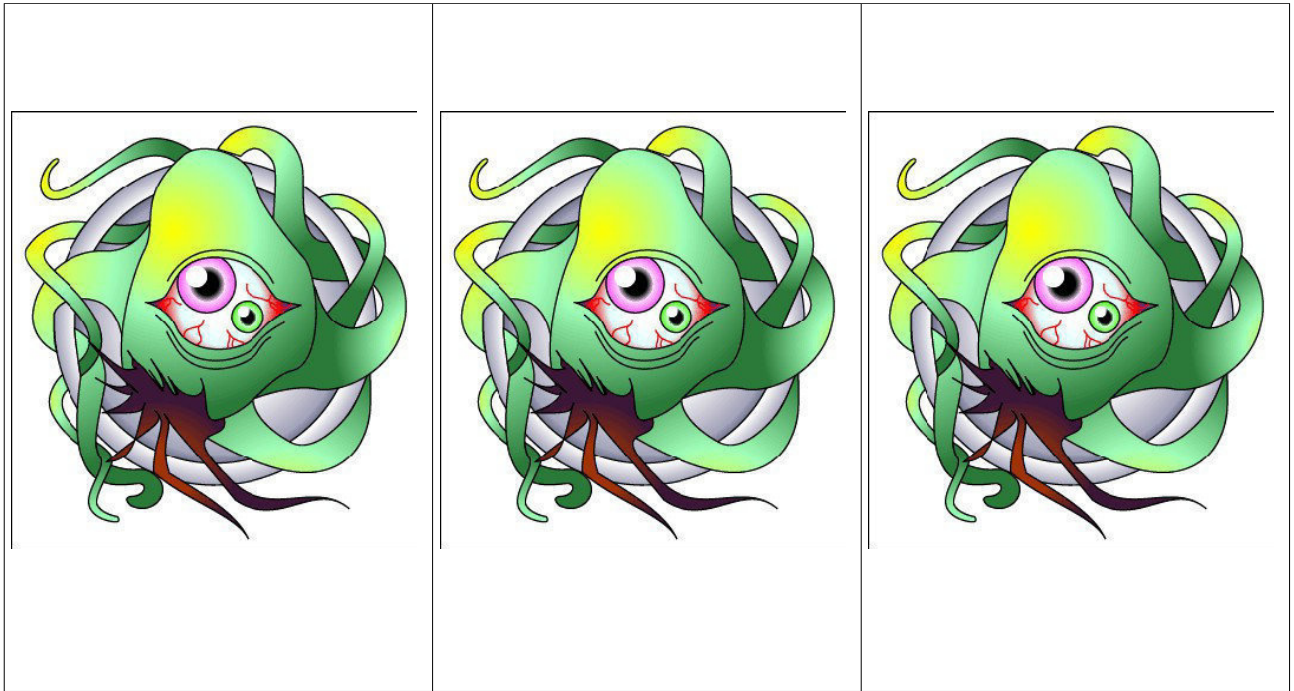
Mutazioni

Le seguenti mutazioni possono essere prese per modelli con il tratto Mutazione.

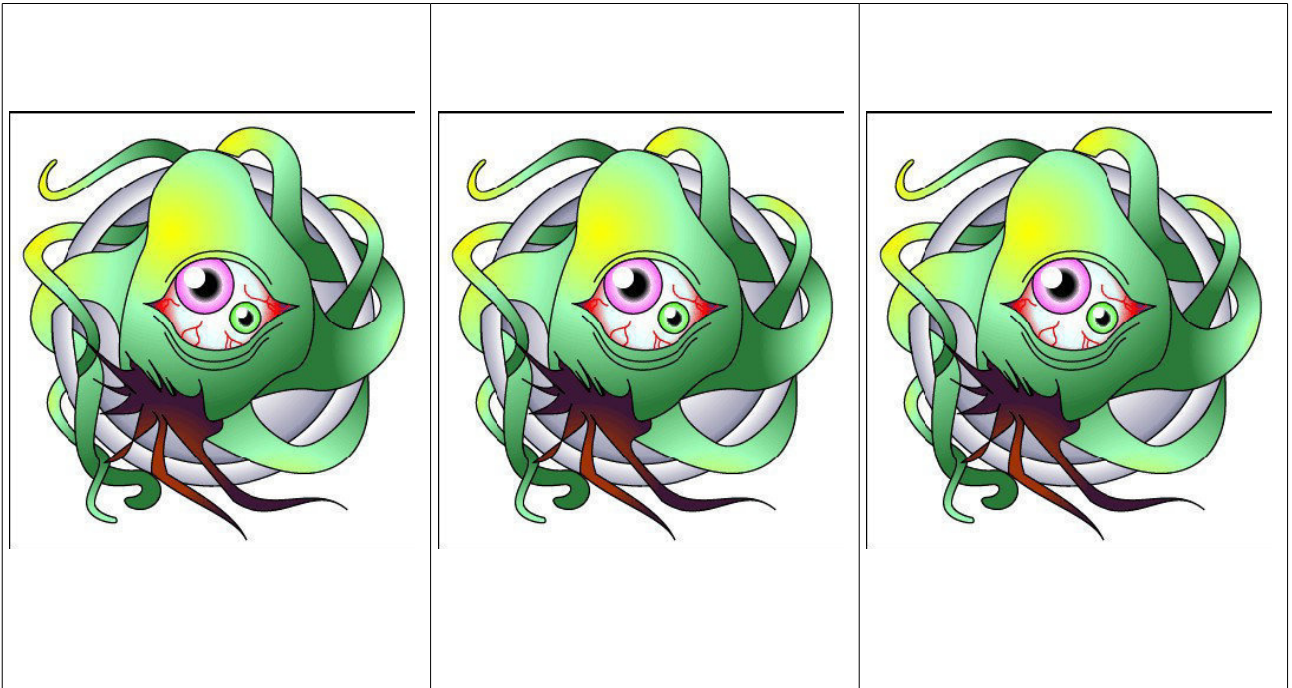
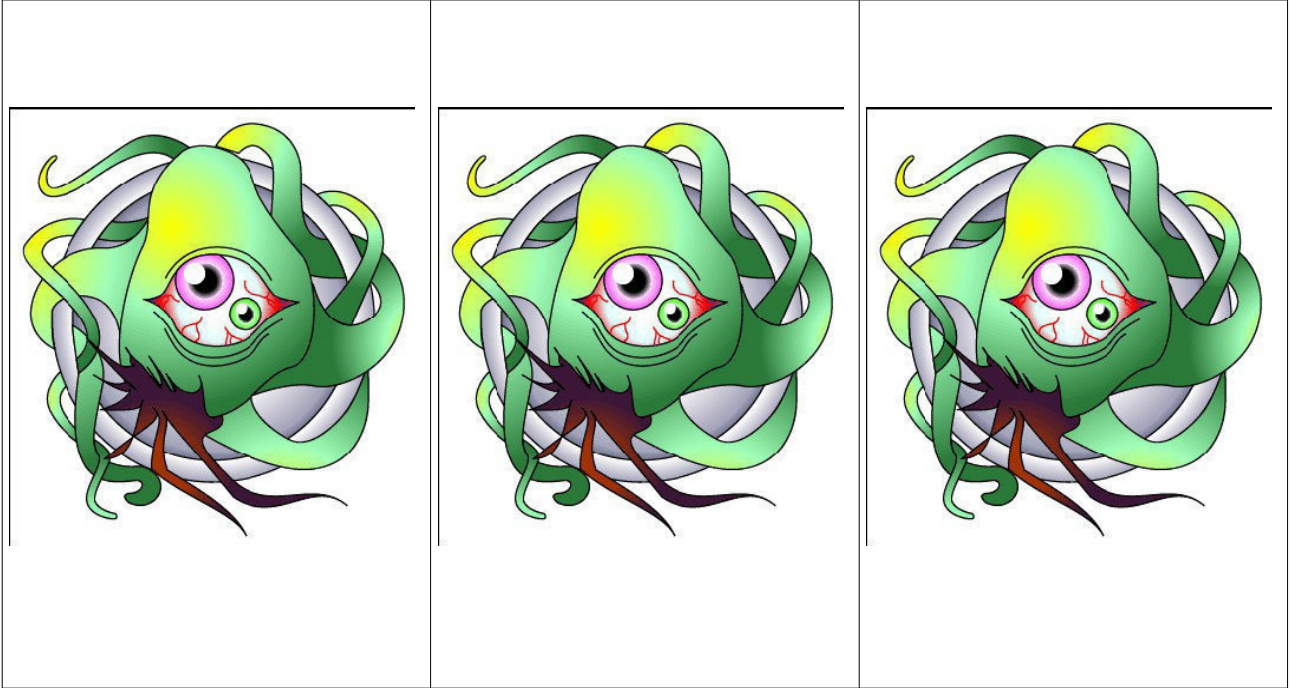
Dove possibile, le mutazioni fisiche devono essere rappresentate da un modello con le sembianze adatte.

 <p>Arto Extra (<i>Extra Limb</i>) 6 punti</p> <p>Un modello con questa Mutazione ha un arto extra che può rivelarsi molto utile in corpo a corpo.</p> <p>Il modello conta come se avesse un attacco addizionale. Se non possiede Attacco Extra, guadagna Attacco Extra (x2). Se già possiede Attacco Extra, il livello dell'attacco aumenta di +1 fino ad un massimo di 4.</p>	 <p>Corna (<i>Horns</i>) 2 punti</p> <p>Un modello con questa mutazione ha sviluppato alcuni corni extra che forniscono un vantaggio quando carica in corpo a corpo.</p> <p>Il modello guadagna un ulteriore CC+1 e FZ+1 nel turno in cui carica in corpo a corpo. Ciò si aggiunge a qualunque altro modificatore normalmente applicato.</p>	 <p>Sangue Corrosivo (<i>Corrosive Blood</i>) 1 punti</p> <p>Un modello con questa mutazione ha sviluppato un meccanismo difensivo particolarmente sgradevole.</p> <p>Per ogni ferita inflitta ad un modello con questa mutazione, qualunque altro modello in contatto di base viene schizzato dal sangue e riceve immediatamente un colpo a FZ5.</p>
 <p>Testa Extra (<i>Extra Head</i>) 3 punti</p> <p>Un modello con questa mutazione ha una testa in più. A parte il costante discutere tra le due teste, questa mutazione dona al modello un paio di occhi aperti in più sul pericolo imminente.</p> <p>Il modello conta come se fosse sempre in Mantenimento quando viene caricato da un modello nemico. In altre parole, il modello può sempre scegliere di rispondere ad una carica tirando (se ha armi da tiro), fuggendo o ricevendo la carica.</p>	 <p>Fauci (<i>Jaws</i>) 12 punti</p> <p>Questo modello ha sviluppato imponenti fauci con le quali impartire potenti attacchi.</p> <p>Al posto del normale attacco il modello può provare ad attaccare con il morso. L'attacco costa 5AZ e si applica qualsiasi normale modificatore al corpo a corpo.</p> <p>Se ha successo il modello infligge un colpo a FZ7 al modello bersaglio. Si applica il tiro armatura come di norma.</p>	 <p>Coda di Scorpione (<i>Scorpion Tail</i>) 4 punti</p> <p>Questo modello ha sviluppato una grande coda da scorpione con un mortale pungiglione.</p> <p>Durante la sua attivazione, il modello può effettuare un singolo attacco in più per 4AZ a FZ5. Se ha successo il danno è inferto come di norma, ma si considera avere l'abilità Attacco Velenoso.</p> <p>Attacco Velenoso: Un tiro per colpire naturale di 1 causa automaticamente una ferita senza effettuare il tiro per ferire (FZ contro RE). Un 1 naturale è un colpo Magistrale e nega il tiro armatura, dunque, il modello bersaglio subisce una ferita automaticamente.</p>

Le seguenti schede possono essere fotocopiate, ritagliate e usate come retro per le schede delle mutazioni.



 <p>Coda di Serpente (<i>Serpent Tail</i>) 6 punti</p> <p>Una coda serpentina prensile può aggrovigliarsi su un avversario.</p> <p>Un modello con questa mutazione può effettuare un attacco in corpo a corpo a CU4 e a +0 FZ. Se l'attacco colpisce il bersaglio, indipendentemente dal danno, il bersaglio resta avviluppato.</p> <p>Un modello aggrovigliato non può allontanarsi dal modello attaccante. Finché il modello attaccante resta in contatto di base, tutti gli attacchi in corpo a corpo contro il bersaglio ricevono +1CC. Il modello attaccante può terminare la presa in qualunque momento, durante la sua attivazione.</p> <p>La coda di serpente non può essere utilizzata contro bersagli più grandi del modello con tale mutazione.</p>	 <p>Occhio Solo (<i>One Eye</i>) -5 punti</p> <p>La creatura possiede solo un occhio e ciò incide negativamente sulla sua percezione della profondità.</p> <p>Il modello riceve una penalità di -1CC in corpo a corpo e una penalità di -2AD a tutti gli attacchi a distanza.</p>	 <p>Occhi Composti (<i>Compound Eyes</i>) 3 punti</p> <p>Un modello con questa mutazione ha sviluppato gli occhi composti di un insetto. Questa mutazione consente al modello di guardare contemporaneamente in più direzioni per avvistare il pericolo incombente.</p> <p>Il modello conta come se fosse sempre in Mantenimento quando viene caricato da modelli nemici. In altre parole, il modello può sempre scegliere di rispondere ad una carica tirando (se possiede armi a distanza), ricevendo la carica o fuggendo.</p>
 <p>Zoccoli (<i>Hooves</i>) 1 punti</p> <p>Un modello con questa mutazione vede i suoi piedi rimpiazzati da zoccoli animaleschi.</p> <p>Quando il modello compie un attacco improvvisato a Forza base e CU3, qualunque modello colpito è atterrato prono.</p>	 <p>Ali Vestigiali (<i>Vestigial Wings</i>) 4 punti</p> <p>Una creatura con questa mutazione possiede piccole ali. Anche se non molto potenti, consentono alla creatura di effettuare dei corti salti.</p> <p>La creatura può volare, ma non può spendere più di 4 Azioni (AZ) per volare durante la sua attivazione.</p>	 <p>Carne Putrefatta (<i>Rotting Flesh</i>) 3 punti</p> <p>La carne della creatura è marcia ed emana un putrido fetore.</p> <p>In ogni turno di corpo a corpo, tutti gli avversari a contatto di base perdono un'Azione (1AZ) per tentare di ripararsi dal terribile lezzo.</p>





Bubboni

(*Buboes*) 1 punti

La creatura è coperta di orride bolle purulente.

Gli avversari ricevono -1CC nel primo turno di corpo a corpo.



Chele

(*Pincers*) 3 punti

Questa creatura possiede chele al posto di mani o artigli. Quando la creatura compie un attacco improvvisato guadagna un bonus di Forza e un Modificatore di Penetrazione.

CU3, FZ+1, MP-1



Lingua Sferzante

(*Whip Tongue*) 2 punti

La creatura possiede una lunga lingua sferzante con la quale può temporaneamente accecare gli avversari.

Il modello con questa mutazione può effettuare un attacco accecante a CU3. Non è inflitto danno, ma nel caso in cui il modello nemico sia colpito perde metà delle sue Azioni (arrotondate per difetto) durante la sua prossima attivazione.



Tentacoli

(*Tentacles*) 4 punti

La mutazione dei tentacoli consente al modello di attaccare a distanza.

CU3, FZ+1, Raggio 2"



Scia di Melma

(*Slime Trail*) 2 punti

La creatura lascia dietro di sé una disgustosa scia di melma viscosa ed appiccicosa quando si muove.

Gli avversari che attaccano il modello, da un arco di 180° sul retro, ricevono un malus di -1CC per colpire.



Sguardo Venefico

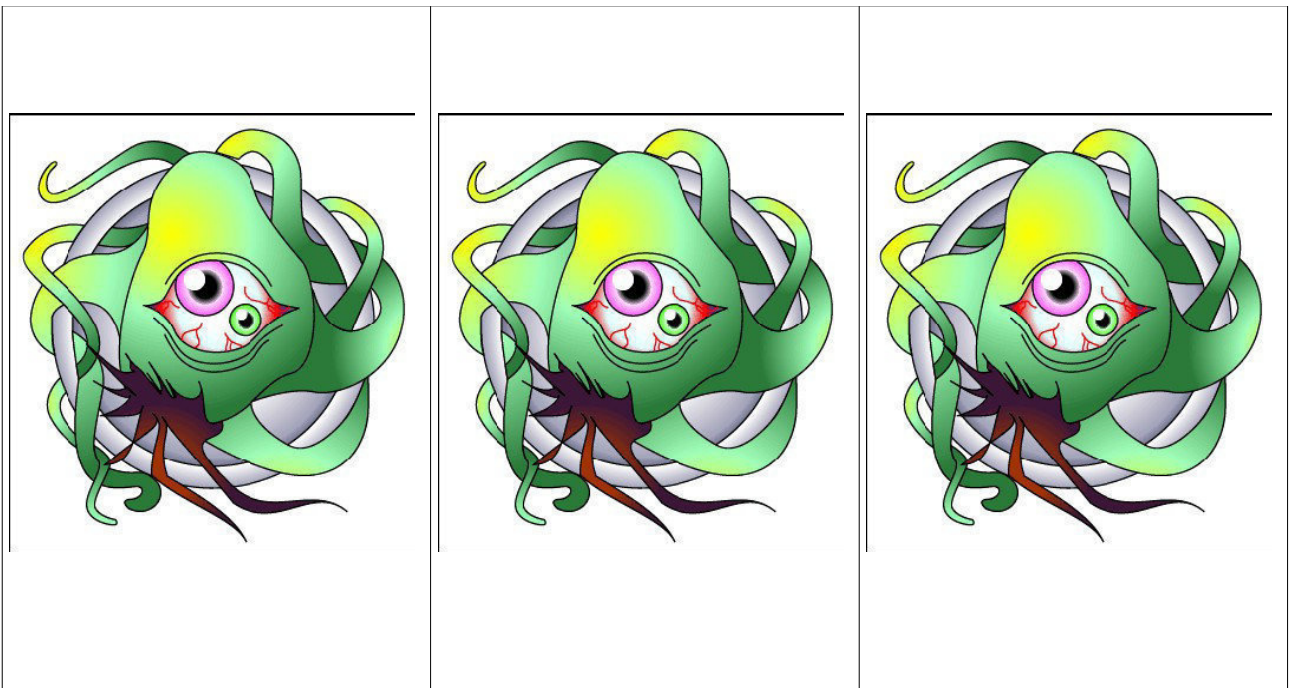
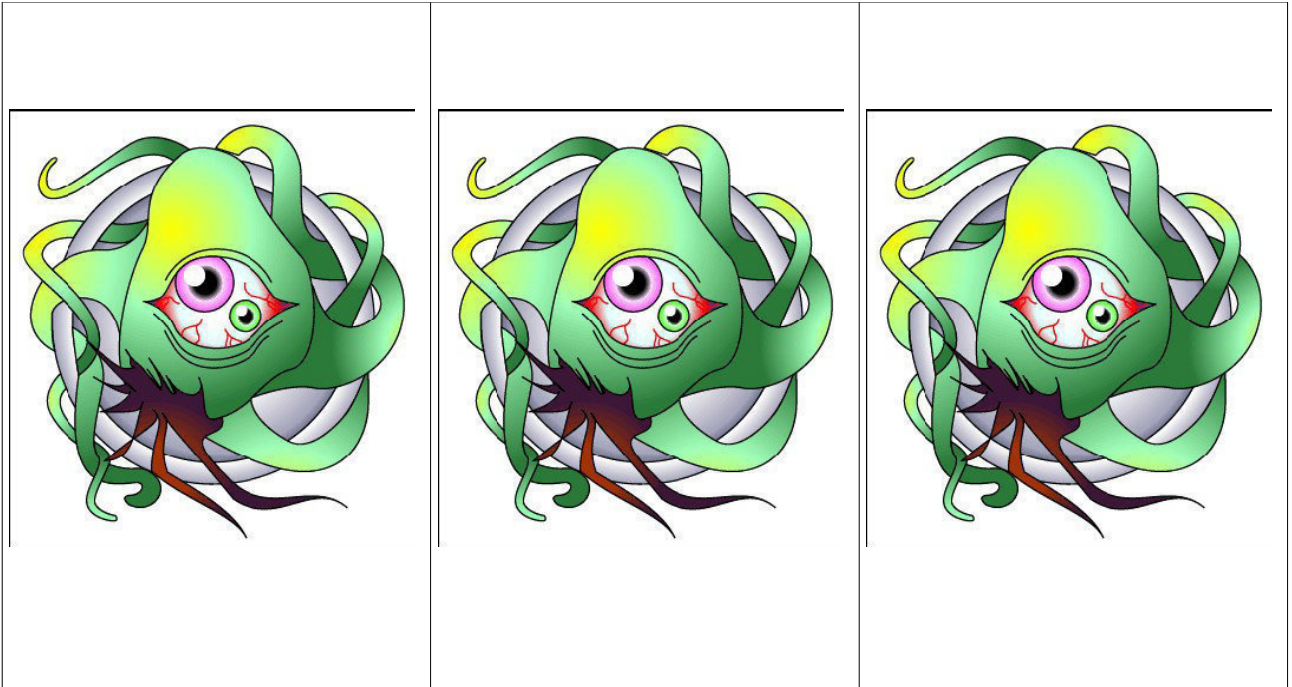
(*Venomous Gaze*) 15 punti

La creatura possiede uno sguardo in grado di paralizzare o pietrificare gli avversari.

CU	CR	MR	LR	FZ
4	5/+2	10/+1	15/+0	5

Regole Speciali: Attacco Velenoso

Attacco Velenoso: Un tiro per colpire naturale di 1 causa automaticamente una ferita senza effettuare il tiro per ferire (FZ contro RE). Un 1 naturale è un colpo Magistrale e nega il tiro armatura, dunque, il modello bersaglio subisce una ferita automaticamente.





Aculei

(*Spines*) 3 punti
Una creatura con questa mutazione è ricoperta di aculei affilati in grado di ferire gli avversari che vi entrano in contatto.

Qualunque modello nemico che carica o viene caricato da un modello con questa mutazione, riceve un singolo colpo a FZ3 quando arriva in contatto di base.

I modelli che attaccano utilizzando armi con portata estesa e mantengono la distanza tra le basi dei modelli, non subiscono il colpo degli aculei.



Volto Ripugnante

(*Hideous Visage*) 1 punto
Questa creatura soffre di un volto ripugnante, persino per i suoi compagni.

Nel primo turno di corpo a corpo un avversario perde 3 Azioni (AZ) per la sua esitazione.



Senza Testa

(*No Head*) -4 punti
La creatura mutata non ha una testa chiaramente distinguibile con la quale guardarsi attorno.

La creatura riceve -1AD quando effettua attacchi a distanza.

La creatura possiede solo una linea di vista di 180° sul fronte.



Volto di Teschio

(*Skull Face*) 5 punti
Un modello con questa mutazione possiede un volto di teschio. Qualunque modello che desidera caricare il modello mutato deve effettuare un test di Comando (CO) prima di caricare.

Se il test fallisce, il modello non può avvicinarsi a meno di 2" dal modello mutato.



Flatulenza Incontrollabile

(*Uncontrollable Flatulence*) 5 punti
Questo modello è ammorbato da una terrificante, rumorosa ed incontrollabile flatulenza.

Qualunque modello nemico che inizia la sua attivazione entro 3" dal modello con questa mutazione, perde 3 Azioni (AZ).

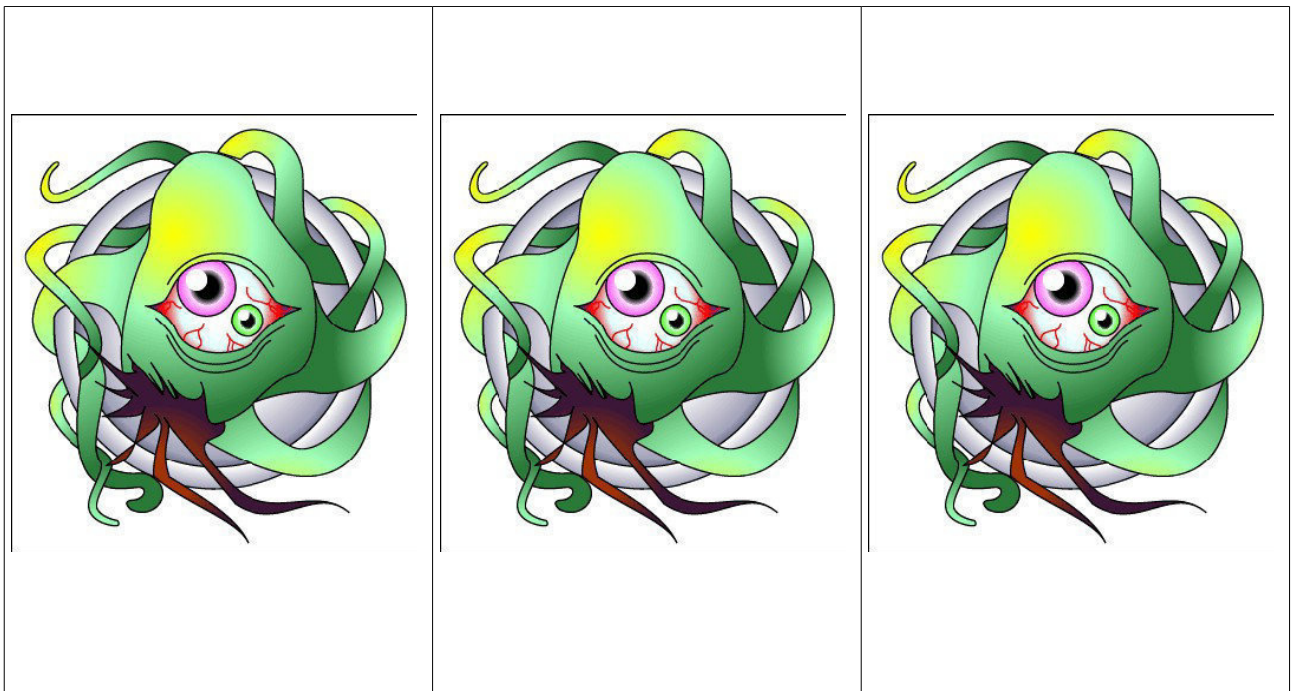
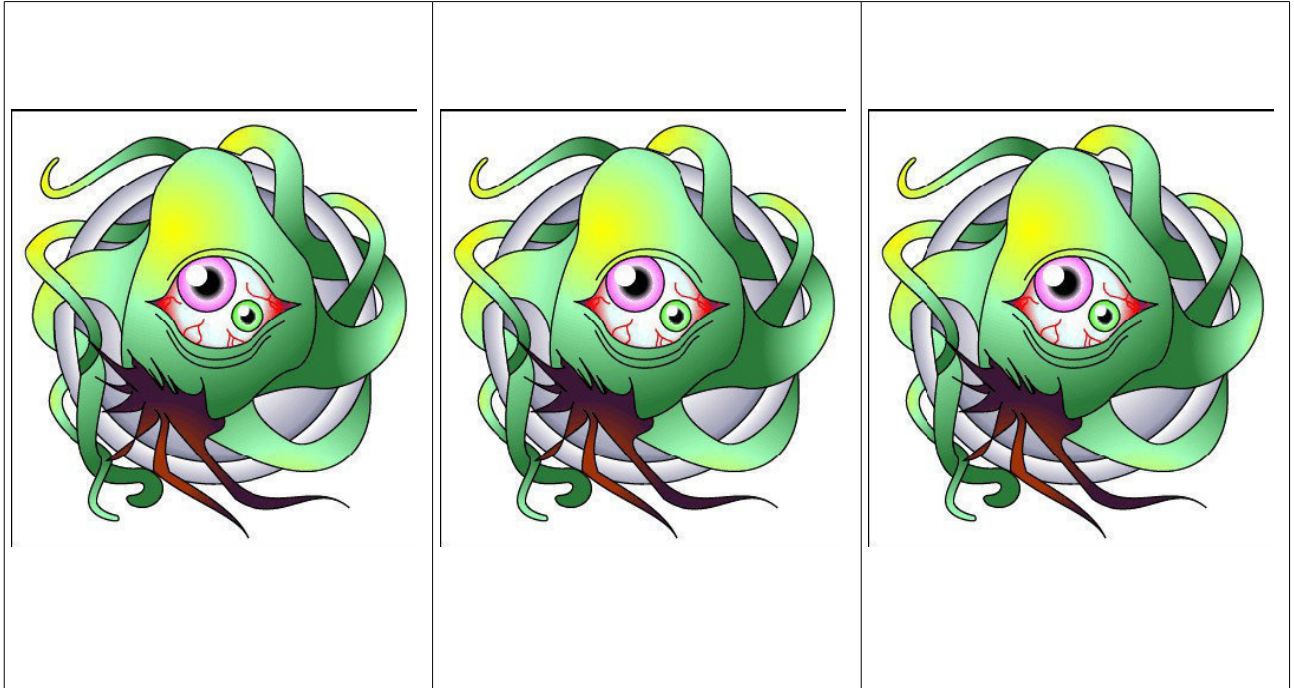





Tendenza Esplosiva




(*Explosive Tendency*) 4 punti
Un modello con questa mutazione può esplodere quando muore.

Quando un modello con questa mutazione perde tutte le sue Ferite, esplose con un tiro di 5 o meno sul D10.

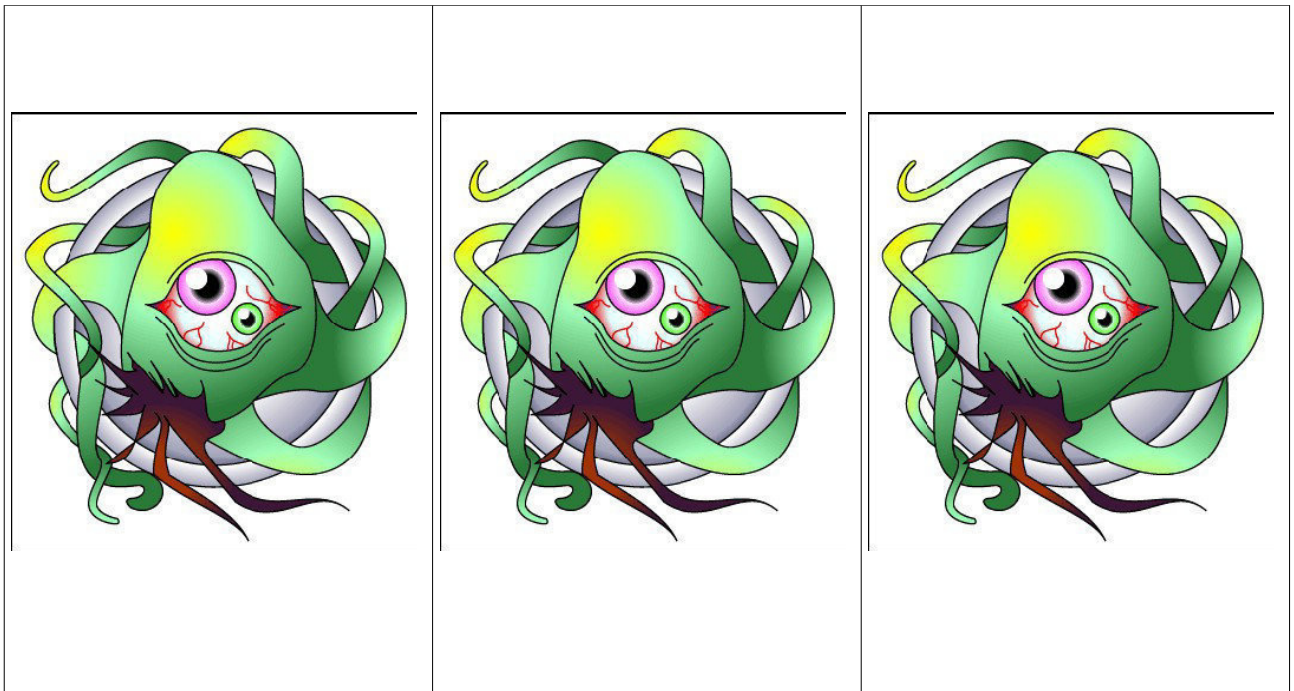
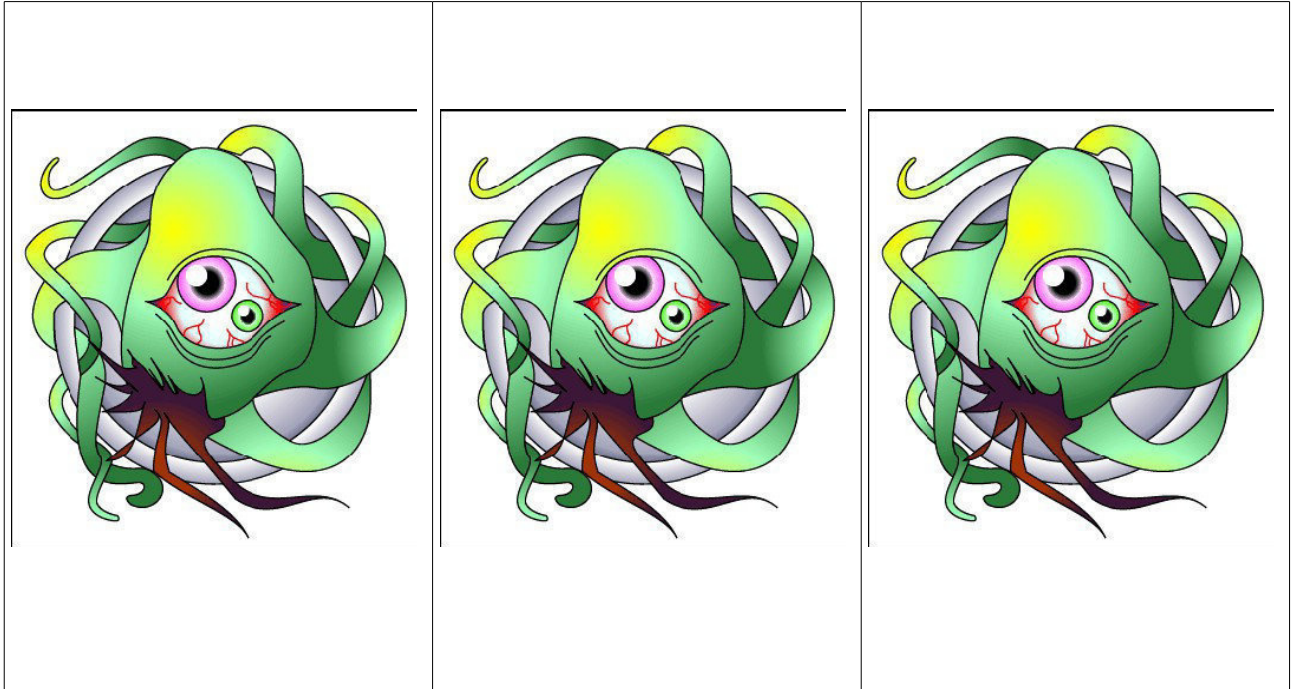
Centra la sagoma di esplosione da 2" sul modello ucciso. Tutti i modelli, amici e nemici, coperti subiscono un colpo a FZ4. I modelli parzialmente coperti sono colpiti con un 5 o meno sul D10.



 <p>Obesità (<i>Obesity</i>) 1 punti</p> <p>La grande obesità rende la creatura quasi impossibile da respingere.</p> <p>Un modello con questa mutazione non può essere respinto in corpo a corpo.</p> <p>Se il modello con questa mutazione prova a respingere un avversario in corpo a corpo, guadagna un bonus di +1 al tiro per l'attacco a Spinta, prima di qualunque altro modificatore.</p>	 <p>Zanne (<i>Fangs</i>) 2 punti</p> <p>Feroci zanne sporgono dalla bocca di questa creatura.</p> <p>Un modello con questa mutazione guadagna un attacco gratuito a FZ4 associato al primo attacco in corpo a corpo di ogni sua attivazione.</p> <p>Questo attacco può essere usato solo una volta per attivazione.</p> <p>Esempio: Un modello con Zanne attacca un nemico in corpo a corpo. Effettua un attacco a CU4 con la spada. Se colpisce, il bersaglio riceve un colpo a FZ4 dalle Zanne.</p>	 <p>Coda a Mazza (<i>Mace Tail</i>) 9 punti</p> <p>Questo modello possiede una coda mutata che termina in una sgradevole forma, simile ad una mazza.</p> <p>Un modello con questa mutazione può effettuare una Codata per 5 Azioni (AZ).</p> <p>La Codata inizia direttamente dal centro posteriore del modello e spazza in un arco di 180° verso il fronte. Quando si dichiara la Codata, si decide la direzione (se spazza un lato o l'altro del modello). La Codata colpisce automaticamente, a Forza base, tutti i modelli entro 1" dalla base del modello. Tiri armatura concessi come di norma.</p>
---	---	---

 <p>Immunità Magica (<i>Magical Immunity</i>) 12 punti</p> <p>La mutazione concessa a questa creatura la rende quasi invulnerabile agli attacchi magici.</p> <p>Qualunque attacco magico che bersaglia direttamente il modello con questa mutazione, o l'unità che lo include, è negato con un 5 o meno sul D10.</p>	 <p>Pelle Squamosa (<i>Scaly Skin</i>) 18 punti</p> <p>Un modello con questa mutazione è molto resistente ai danni.</p> <p>Il valore di armatura del modello non è modificato dalla Forza o dal Modificatore di Penetrazione dell'attacco.</p> <p style="text-align: center;">Tiro Armatura Fisso</p>	 <p>Teletrasporto Incontrollabile (<i>Uncontrollable Teleportation</i>) -6 punti</p> <p>Una creatura con questa mutazione possiede un tenue contatto con la realtà. Può scomparire e riapparire in qualsiasi momento.</p> <p>All'inizio della sua attivazione tira un D10. Con 5 o meno è teletrasportato di D5" in direzione casuale.</p> <p>Se si teletrasporta sopra o a contatto di qualunque modello, entrambi ricevono un colpo a FZ4. Se arriva a contatto di un nemico, conta come se avesse caricato.</p> <p>Usa le normali regole sulla deviazione per determinare direzione e distanza. Il modello può muoversi normalmente dopo il teletrasporto.</p>
--	--	---




Nota: L'ultima parte della mutazione Obesità fa riferimento al supplemento "No Quarter: Siege" (No Quarter: Assedio).





Aspetto del Fuoco

L'Aspetto del Fuoco è di natura principalmente offensiva e si riassume nella mortalità dell'incantesimo Palla di Fuoco. In più, l'abilità di stendere un manto di Fumo aiuta le truppe più lente ad attraversare il campo.

L'Aspetto del Fuoco è opposto all'Aspetto dell'Acqua.

 <h3>Palla di Fuoco</h3> <p>Il Mago crea una palla di fuoco nelle sue mani e la proietta verso un modello o un'unità nemica.</p> <p>Palla di Fuoco ha un raggio massimo di 20". Il Mago deve avere il bersaglio in Linea di Vista (LDV). Se l'incantesimo ha successo, il modello o l'unità bersaglio è investito da un'esplosione di fiamme che utilizza la sagoma circolare da 2½".</p> <p>Tutti i modelli coperti interamente subiscono un colpo a FZ5. Modelli coperti parzialmente subiscono un colpo a FZ5 con un tiro di 5 o meno su un D10. Tiri armatura come di norma.</p> <p>CU 6 Livello 3 15 punti</p>	 <h3>Stretta Fondente</h3> <p>Il Mago afferra un modello nemico in contatto di base e prova ad infliggere danni trasmettendo un intenso calore al bersaglio.</p> <p>Il modello bersaglio può provare a spezzare la stretta tirando un valore inferiore alla sua stessa Forza (FZ). Se fallisce, il modello bersaglio subisce un singolo colpo a FZ7 e non è concesso tiro armatura.</p> <p>CU 4 Livello 4 6 punti</p>	 <h3>Fumo</h3> <p>La sagoma di effetto Fumo da 3" è posizionata entro 20", in Linea di Vista (LDV), dal Mago. La sagoma Fumo blocca la LDV e conta come terreno difficile ai fini del movimento.</p> <p>All'inizio di ogni turno di gioco, durante la fase degli effetti obbligatori, tira un D10 per ogni sagoma Fumo e consulta la tabella:</p> <p>1-3 Il Fumo si disperde, rimuovi la sagoma Fumo dal gioco. 4-6 La sagoma Fumo resta nella sua attuale posizione. 7-9 La sagoma Fumo si muove di D10" in direzione casuale. 10 La sagoma Fumo si divide in due. Posiziona un'altra sagoma da 3" e devia entrambe come spiegato sopra.</p> <p>CU 5 Livello 5 9 punti</p>
--	--	---




 <h3>Mani Brucianti</h3> <p>Posiziona la sagoma a goccia piccola (SGP) con la punta a contatto con la base del Mago.</p> <p>Tutti i modelli completamente coperti subiscono un colpo a FZ5. Modelli parzialmente coperti subiscono un colpo a FZ5 con un tiro di 5 o meno su un D10.</p> <p>Tiro armatura come di norma.</p> <p>Questo incantesimo può essere usato da un Mago a contatto di base con un modello nemico.</p> <p>CU 6 Livello 3 12 punti</p>	 <h3>Pozza di Lava</h3> <p>Roccia fusa ribolle per formare, al suolo, una piccola pozza di lava.</p> <p>Posiziona la sagoma circolare Pozza di Lava da 2½" ovunque entro 20" dal Mago. Qualunque modello o unità sotto la sagoma deve effettuare un test di Comando o prendere una ferita. Il tiro armatura non è concesso. I modelli sopravvissuti sono immediatamente mossi ai bordi della sagoma. La sagoma di effetto resta in gioco.</p> <p>All'inizio di ogni turno, nella fase degli effetti obbligatori, tira un D10. Con 1-5 la sagoma resta in gioco. Con 6 o più la lava si solidifica e non ha altri effetti.</p> <p>CU 5 Livello 4 20 punti</p>	 <h3>Soffio di Vapore</h3> <p>Uno sfiato di vapore si apre nel suolo e ne sgorga un getto d'acqua ustionante.</p> <p>Posiziona la sagoma a goccia piccola (SGP) ovunque entro 20" ed in Linea di Vista (LDV) dal Mago.</p> <p>Tutti i modelli completamente coperti subiscono un colpo a FZ4. Modelli parzialmente coperti subiscono un colpo a FZ4 con un tiro di 5 o meno su un D10.</p> <p>Tiro armatura come di norma.</p> <p>CU 4 Livello 5 4 punti</p>
--	---	---






Aspetto dell'Acqua

L'Aspetto magico dell'Acqua è generalmente di protezione e potenziamento. L'incantesimo Ripulire è particolarmente utile per rimuovere gli effetti in gioco.

L'Aspetto dell'Acqua è opposto all'Aspetto del Fuoco.

 <p>Rapidità</p> <p>Il Mago può lanciare questo incantesimo su un'unità amica entro 20" e in Linea di Vista.</p> <p>La prossima volta che il modello è Attivato, il Costo d'Uso di tutte le armi portate dal modello è ridotto di -1. L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 2.</p> <p>CU 4 Livello 5 10 punti</p>	 <p>Inondazione</p> <p>Il Mago evoca un'inondazione per ostacolare i suoi avversari.</p> <p>Il modello o l'unità bersaglio entro 20" ed in Linea di Vista non può muovere più di 4" durante la sua prossima attivazione.</p> <p>CU 5 Livello 5 4 punti</p>	 <p>Ripulire</p> <p>Il Mago prova a cancellare qualunque incantesimo rimasto in gioco. Ciò include qualunque sagoma di effetto.</p> <p>Il Mago non deve eguagliare il valore di lancio dell'incantesimo bersaglio, ma solo lanciare con successo Ripulire per negare l'incantesimo bersaglio.</p> <p>Il Mago deve avere in Linea di Vista l'effetto bersaglio o il modello o l'unità sul quale è stato lanciato l'incantesimo.</p> <p>CU 2 Livello 6 5 punti</p>
---	--	--




 <p>Cavalcafiume</p> <p>L'incantesimo può essere lanciato su qualunque unità entro 20" ed in Linea di Vista dal Mago. Questo incantesimo nega qualunque penalità al movimento in acqua. Posiziona un segnalino vicino l'unità per denotare l'effetto. L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 2.</p> <p>CU 4 Livello 6 4 punti</p>	 <p>Talismano</p> <p>Può essere lanciato su un singolo modello o unità entro 20" ed in Linea di Vista del Mago. Il modello o l'unità è immune a qualunque incantesimo che bersaglia direttamente il modello o l'unità. L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 3.</p> <p>CU 5 Livello 4 12 punti</p>	 <p>Tempesta</p> <p>Una pioggia battente impantana il nemico rendendo difficile l'uso delle armi a distanza.</p> <p>Il modello o unità bersaglio entro 20" ed in Linea di Vista vede il suo valore di Attacco a Distanza (AD) modificato di -1 quando tenta di utilizzare una qualunque arma a distanza durante la sua prossima attivazione.</p> <p>CU 5 Livello 5 5 punti</p>
--	--	--






Aspetto della Terra

La forza della Terra è chiamata a proteggere e potenziare le unità amiche. "Armatura di Pietra", "Crescita" e "Spore" forniscono tutti benefici alle unità, in maniera differente.

L'Aspetto della Terra è opposto all'Aspetto del Vento.

 <p>Armatura di Pietra</p> <p>Il Mago potenzia l'armatura di un'unità amica con l'essenza della pietra.</p> <p>Il modello o l'unità bersaglio deve essere entro 10" ed in Linea di Vista.</p> <p>Incrementa l'armatura del modello o dell'unità bersaglio di +2. L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 3.</p> <p>CU 6 Livello 4 25 punti</p>	 <p>Meteora</p> <p>Il Mago evoca dal cielo una Meteora per infrangersi sul campo di battaglia.</p> <p>Se l'incantesimo ha successo, la sagoma Meteora di 2½" è diretta sul modello o l'unità bersaglio entro 30" ed in Linea di Vista dal Mago.</p> <p>La Meteora devia sempre di D5" dal punto di impatto predetto. Qualunque modello preso sotto la sagoma subisce un colpo a FZ7. I modelli sopravvissuti sono immediatamente mossi ai bordi della sagoma.</p> <p>CU 8 Livello 3 35 punti</p>	 <p>Sabbie Mobili</p> <p>Il Mago dissolve il suolo per intrappolare i suoi nemici.</p> <p>Il Mago bersaglia un modello o un'unità nemica entro 20" ed in Linea di Vista (LDV). Ogni volta che il modello o l'unità bersaglio usa le sue Azioni per muovere tira un D10 per ogni modello. Con un tiro di 1 il modello soccombe alle Sabbie Mobili ed è ucciso.</p> <p>L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 2.</p> <p>CU 5 Livello 4 25 punti</p>
--	--	--

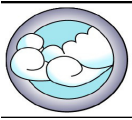
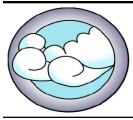
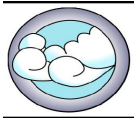
 <p>Suolo Infido</p> <p>Il suolo comincio a frantumarsi sotto i piedi e muoversi diventa una lotta...</p> <p>Il Mago può lanciare questo incantesimo su un modello o unità bersaglio entro 20" e in Linea di Vista (LDV).</p> <p>Il modello o l'unità bersaglio può muovere solo a metà della velocità, come se si trovasse su un terreno difficile. L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 2.</p> <p>CU 4 Livello 5 4 punti</p>	 <p>Crescita</p> <p>Il Mago evoca il potere della natura per potenziare un modello amico.</p> <p>Un singolo modello bersaglio entro 10" e in Linea di Vista (LDV) guadagna +2FZ e +2RE fino alla fine della prossima attivazione del modello bersaglio.</p> <p>CU 6 Livello 4 8 punti</p>	 <p>Spore</p> <p>Una nube di spore potenzia un modello o un'unità bersaglio entro 20" e in Linea di Vista (LDV).</p> <p>Il modello o l'unità bersaglio guadagna un ulteriore +1RE. L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 3.</p> <p>CU 5 Livello 4 5 punti</p>
---	---	---

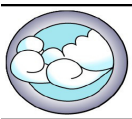
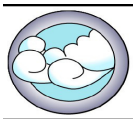
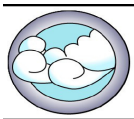


Aspetto del Vento

Il potere dell'Aria è evocato per ostacolare il nemico. Sebbene non incisivo come potere distruttivo, l'effetto sulle unità nemiche può fornire alle unità amiche il tempo di preparare l'offensiva.

L'Aspetto del Vento è opposto all'Aspetto della Terra.

 <p>Nebbia Una banco di nebbia si solleva intorno al Mago.</p> <p>La Nebbia blocca la Linea di Vista e riduce il movimento della metà.</p> <p>Nessun modello volante è in grado di volare entro 5" dal Mago.</p> <p>L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 3.</p> <p>CU 6 Livello 5 8 punti</p>	 <p>Vento di Elderith Il Mago crea una raffica che solleva un nemico e lo scaglia via.</p> <p>Muove un singolo modello bersaglio, entro 10" dal Mago, di un D10" direttamente via dal Mago (se la taglia del bersaglio è più del doppio di quella del mago, il bersaglio è mosso di D5"). Se il modello impatta contro un qualunque altro modello o elemento scenico, entrambi subiscono un colpo a FZ5. Dopo aver colpito un modello o un elemento scenico, il bersaglio non continua il movimento.</p> <p>CU 5 Livello 4 12 punti</p>	 <p>Adescare Il Mago può provare ad adescare un'unità o modello nemico entro 30" ed in Linea di Vista (LDV).</p> <p>Se lanciato con successo, durante la prossima attivazione del modello, il bersaglio deve usare tutte le sue Azioni rimanenti per avanzare direttamente verso chi ha lanciato l'incantesimo. All'inizio di ogni seguente attivazione, il bersaglio può rompere la stretta del richiamo superando un test di CO. Se fallisce, l'unità deve continuare a muovere verso il Mago.</p> <p>L'incantesimo rimane fino alla prossima attivazione del Mago ed ha Sostentamento di 3.</p> <p>CU 6 Livello 4 14 punti</p>
---	---	--



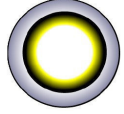
 <p>Vento di Thor Una gelida folata si abbatte su un'unità o un modello nemico entro 20" e in Linea di Vista (LDV). Il modello è congelato sul posto e perde la sua prossima attivazione.</p> <p>Questo incantesimo non può essere utilizzato per due turni consecutivi sullo stesso modello o unità bersaglio.</p> <p>CU 6 Livello 4 8 punti</p>	 <p>Esplosione Gelida Un modello o un'unità bersaglio entro 20" e in Linea di Vista (LDV) deve effettuare un test di FZ o essere atterrato prono.</p> <p>Ogni modello nell'unità deve tirare individualmente.</p> <p>I modelli guadagnano CC+1 quando attaccano modelli proni.</p> <p>Ogni modello prono deve spendere 3AZ per rialzarsi.</p> <p>CU 4 Livello 6 5 punti</p>	 <p>Tempesta di Polvere Un vortice di polvere sferza attorno al nemico rendendogli difficile vedere.</p> <p>Un'unità o un modello nemico entro 30" e in Linea di Vista (LDV) non è in grado di usare armi a distanza nella sua prossima attivazione.</p> <p>Questo incantesimo non può essere utilizzato per due turni consecutivi sullo stesso modello o unità bersaglio.</p> <p>CU 5 Livello 6 4 punti</p>
---	---	--

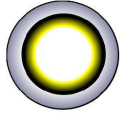
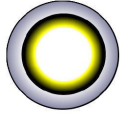
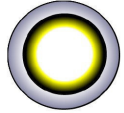


Aspetto della Luce

Anche se l'Aspetto della Luce possiede pochi incantesimi offensivi, il suo punto di forza è la manipolazione del tempo tramite gli incantesimi "Percezione" e "Vedere la Luce". Anche "Scudo" fornisce al Mago un metodo per proteggersi e aumentare la propria resistenza.

L'Aspetto della Luce è opposto all'Aspetto dell'Oscurità.

 <h3>Percezione</h3> <p>Il Mago prova ad alterare lo scorrere del tempo e a cambiare il corso degli eventi.</p> <p>Il Mago prova a guadagnare tra 1 e 3 dadi da rilanciare. Se l'incantesimo è lanciato con successo, tira un D10 per determinare il numero di rilanci.</p> <p>Risultato di Percezione sul D10 1-2 guadagna 3 rilanci 3-8 guadagna 2 rilanci 9-10 guadagna 1 rilanci</p> <p>Questi rilanci possono essere usati in qualunque momento e per qualunque tiro di dado fino alla prossima attivazione del Mago. Inclusi tiri per colpire, lanciare altri incantesimi, iniziativa, tiri armatura etc...</p> <p>CU 6 Livello 3 5 punti</p>	 <h3>Fulmine</h3> <p>Il Mago evoca una tempesta di energia elettrica dal cielo per colpire il nemico più vicino.</p> <p>Una catena di archi di elettricità irrompe e colpisce l'unità o il modello più vicino entro 30".</p> <p>L'unità bersaglio subisce D10 colpi a FZ6. Ogni modello può essere colpito solo una volta poiché l'arco di elettricità salta da un modello ad un altro.</p> <p>CU 6 Livello 3 15 punti</p>	 <h3>Vedere la Luce</h3> <p>Il Mago si sforza per prevedere il futuro...</p> <p>Sottrai 2 dal tuo prossimo tiro di iniziativa per il turno di battaglia.</p> <p>CU 4 Livello 5 15 punti</p>
--	---	--

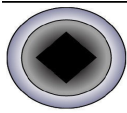
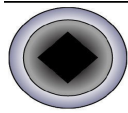
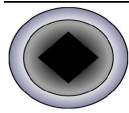
 <h3>Shock</h3> <p>Il Mago può tentare di stordire un singolo nemico, in contatto di base, infliggendogli una potente scarica elettrica.</p> <p>Se lanciato con successo, il modello bersaglio salta la sua prossima attivazione. In aggiunta, qualunque attacco contro il modello sotto Shock colpisce automaticamente.</p> <p>CU 4 Livello 5 9 punti</p>	 <h3>Cecità</h3> <p>Un modello o unità bersaglio entro 20" è accecata da un lampo brillante, emanato dalle mani del Mago. Le Azioni dell'unità bersaglio sono ridotte della metà (arrotondate per difetto) e non possono tirare con armi a distanza.</p> <p>In aggiunta, i modelli accecati sono automaticamente colpiti in corpo a corpo e non possono rispondere agli attacchi.</p> <p>CU 6 Livello 4 5 punti</p>	 <h3>Scudo</h3> <p>Il Mago forma uno scudo piegando la luce stessa che lo circonda.</p> <p>Il suo valore di armatura aumenta di +2 fino alla sua prossima attivazione.</p> <p>Durante la sua prossima attivazione il Mago può spendere un Sostentamento di 2 per mantenere lo scudo.</p> <p>CU 4 Livello 5 7 punti</p>
---	--	---

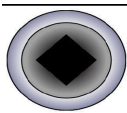
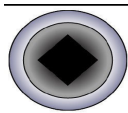
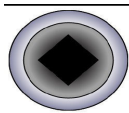


Aspetto dell' Oscurità

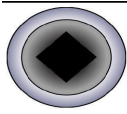
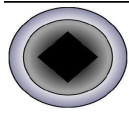
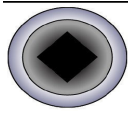
L'Aspetto dell'Oscurità è la necromanzia dei Morti Viventi. Gli incantesimi dell'Aspetto dell'Oscurità dovrebbero essere usati solo da eserciti che includono modelli Non-Morti.

L'Aspetto dell'Oscurità è opposto all'Aspetto della Luce.

		
<h3>Evocare i Caduti</h3> <p>Il Mago prova a far risorgere alcuni guerrieri caduti. Risorge D10 Scheletri o D10 Zombi o D5 Scheletri cavalieri. Se almeno 6 modelli sono risorti, può formarsi una nuova unità. Diversamente, devono essere aggiunti ad un'unità esistente. In ogni caso i modelli devono essere posizionati entro 20" dal Mago. Gli Scheletri cavalieri devono essere aggiunti ad un'unità esistente.</p>	<h3>Colpire</h3> <p>L'oscurità dell'anima colpisce un modello o un'unità bersaglio.</p> <p>Il bersaglio deve essere entro 20" e in Linea di Vista dal Mago. Ogni modello nell'unità bersaglio subisce un colpo a FZ4. Tiri armatura come di norma.</p>	<h3>Passo Falso</h3> <p>Il modello o l'unità bersaglio inciampa in una fredda oscurità.</p> <p>Il modello o l'unità bersaglio conta come se si muovesse su terreno difficoltoso la prossima volta che prova a muoversi. Nota che ciò riduce anche il movimento di Inseguimento in corpo a corpo di 1".</p>
CU 6 Livello 4 70 punti	CU 6 Livello 5 15 punti	CU 5 Livello 6 5 punti

																
<h3>Pestilenza</h3> <p>Una piaga di ratti si manifesta dal Mago. Posiziona la sagoma circolare di Pestilenza da 3" di fronte e a contatto con il Mago. I ratti muovono immediatamente di D10+5". Qualunque modello toccato dalla sagoma lungo il suo percorso subisce un colpo a FZ4. Nei turni seguenti i ratti continuano a muoversi di D10" durante la fase degli effetti obbligatori. Risolvi tutti i colpi a nuovi bersagli, man mano che si verificano.</p>	<h3>Debolezza</h3> <p>Il Mago prova a ridurre la Resistenza (RE) di un singolo modello bersaglio.</p> <p>Il modello bersaglio deve essere entro 20" e in Linea di Vista dal Mago.</p> <p>Se lanciato con successo, la resistenza del modello bersaglio è ridotta di -2 fino alla prossima attivazione del Mago.</p>	<h3>Rianimare</h3> <p>Rianima un modello dell'esercito nemico, per unirsi alle fila dei Non-Morti. Qualunque modello nemico di taglia umana/umanoide, che sia stato ucciso durante la battaglia, può essere rianimato dal Mago.</p> <p>Il profilo originale è modificato come mostrato di seguito:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>AZ</th> <th>AD</th> <th>CC</th> <th>FZ</th> <th>RE</th> <th>FE</th> <th>CO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>-1</td> <td>-1</td> <td>-1</td> <td>-1</td> <td>1</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Il modello risorto è posizionato entro 10" dal Mago e può unirsi ad un'unità amica.</p>	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO	8	-1	-1	-1	-1	1	5
AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO										
8	-1	-1	-1	-1	1	5										
CU 5 Livello 6 10 punti	CU 5 Livello 4 8 punti	CU 5 Livello 4 10 punti														



		
<p>Sacrificio</p> <p>Se lanciato con successo, il Mago può rimuovere un modello di Scheletro o Zombi per guadagnare 2 Azioni (AZ) durante la sua prossima attivazione.</p>	<p>Panico</p> <p>Un bersaglio entro 10" e in Linea di Vista dal Mago deve effettuare immediatamente un test di morale. Se fallisce, l'unità deve tirare sulla tabella del panico come di norma.</p>	<p>Ottenere Vita</p> <p>Se lanciato con successo, il Mago può rimuovere uno Scheletro o uno Zombi per ripristinare una Ferita (FE) che ha perso.</p> <p>Questo incantesimo non può essere usato per ottenere un valore di Ferite superiore al valore di partenza del Mago.</p>
<p>CU 2 Livello 5 3 punti</p>	<p>CU 6 Livello 3 20 punti</p>	<p>CU 6 Livello 3 15 punti</p>

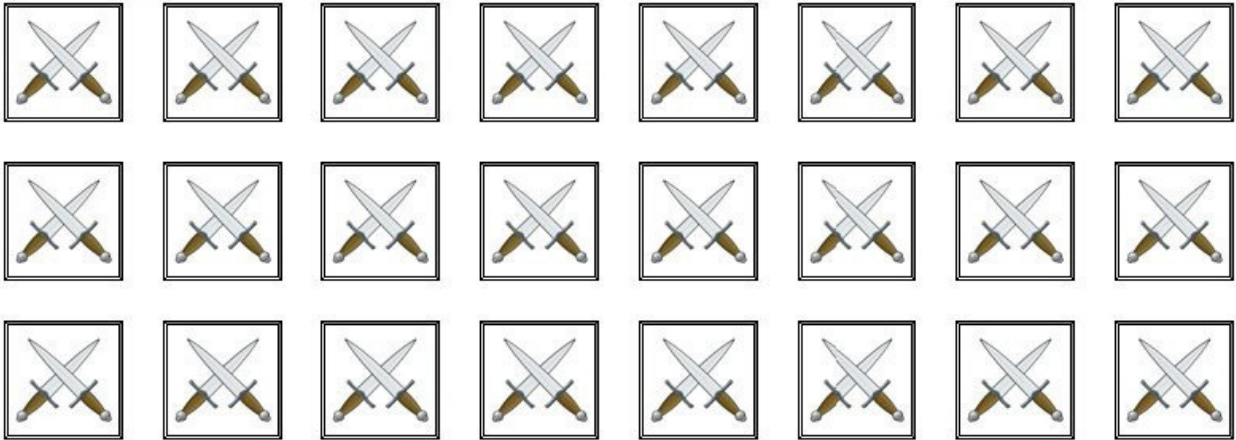


Diorama di Tom Weiss

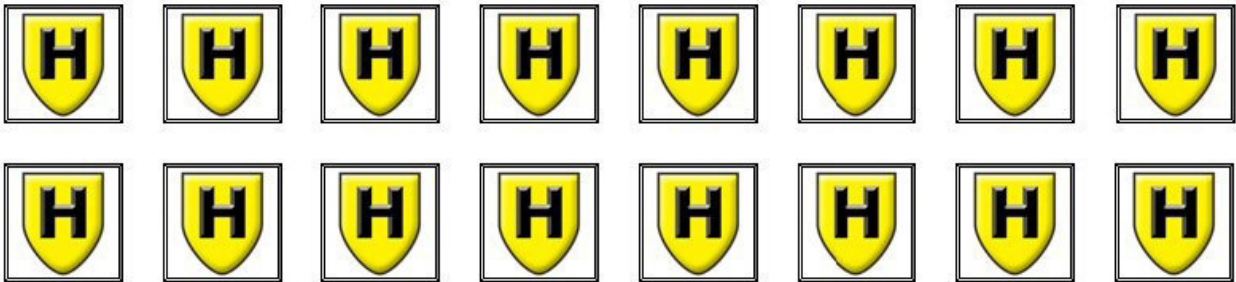


Segnalini di Attivazione

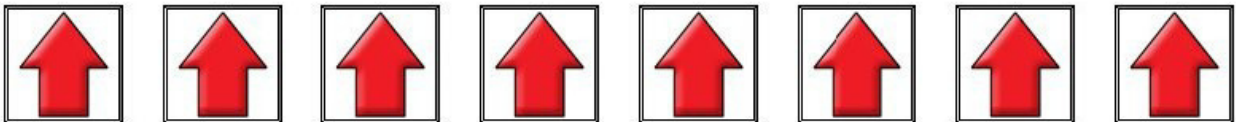
Attivata



Mantenimento



Fuga



Panico



Terrore



Sagome a Goccia



Sagoma a Goccia
Grande (SGG)

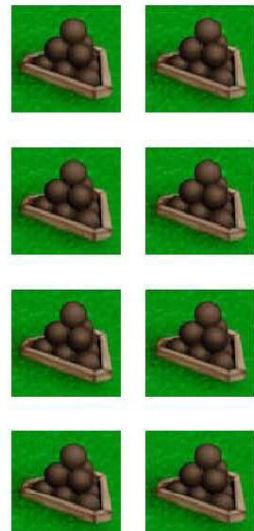


Sagoma a Goccia
Media (SGM)



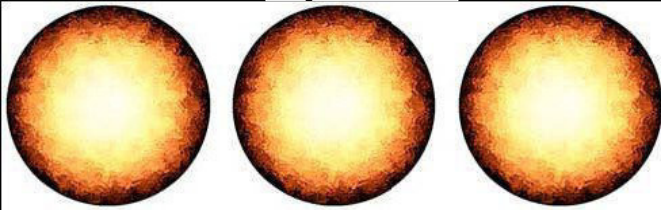
Sagoma a Goccia
Piccola (SGP)

Segnalini Carica delle
Armi di Supporto

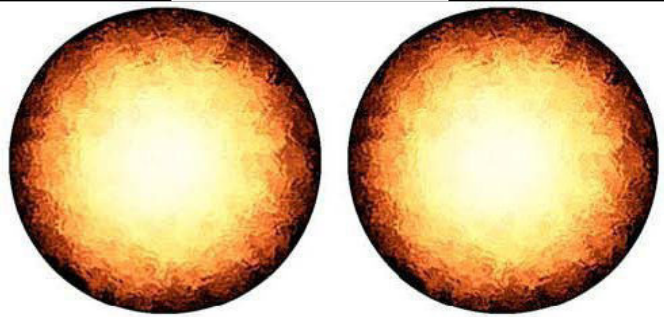


Sagome di Esplosione

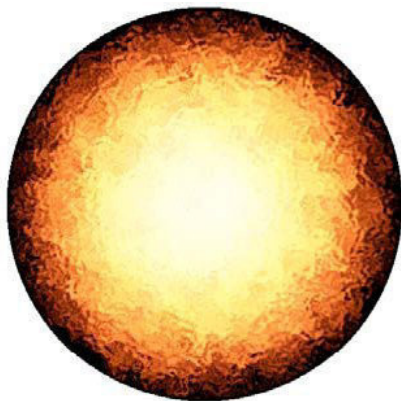
Esplosione 1"



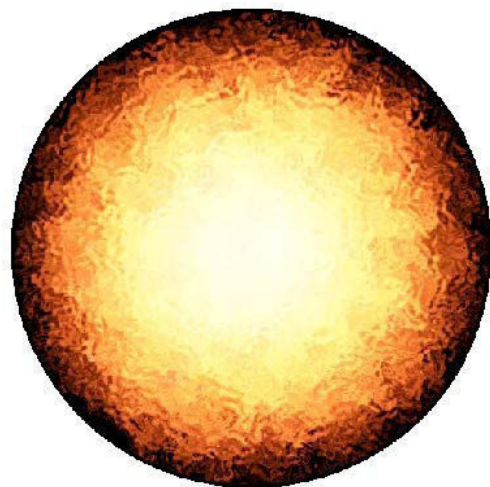
Esplosione 1½"



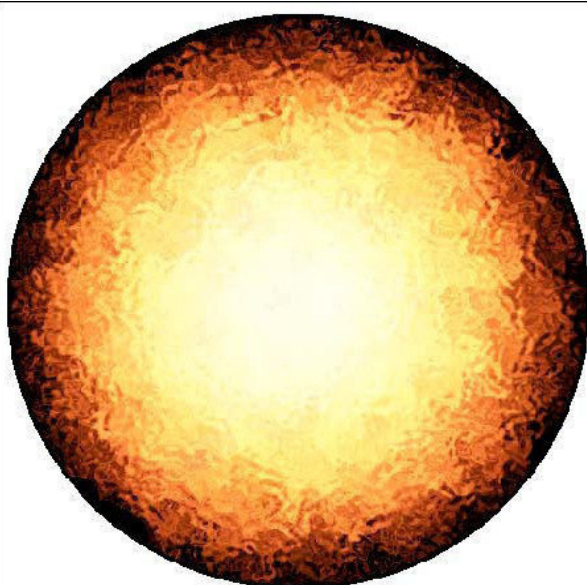
Esplosione 2"



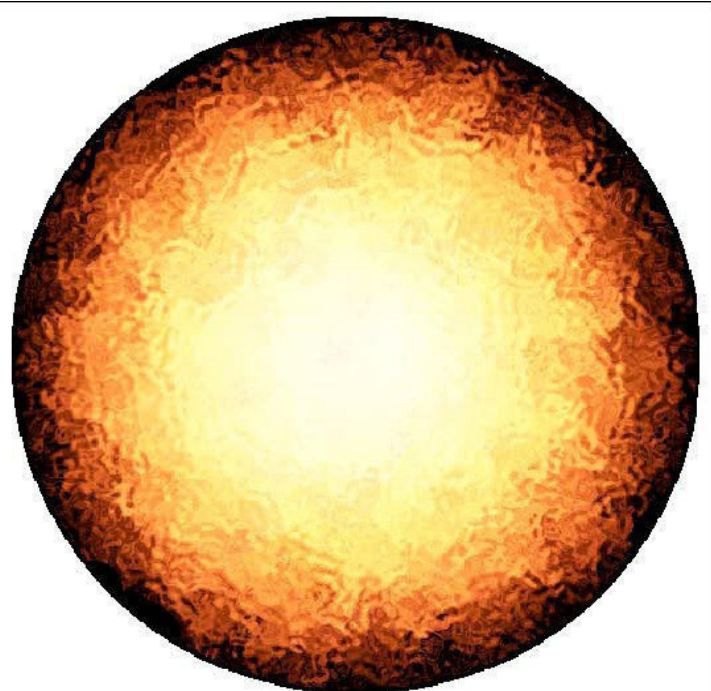
Esplosione 2½"

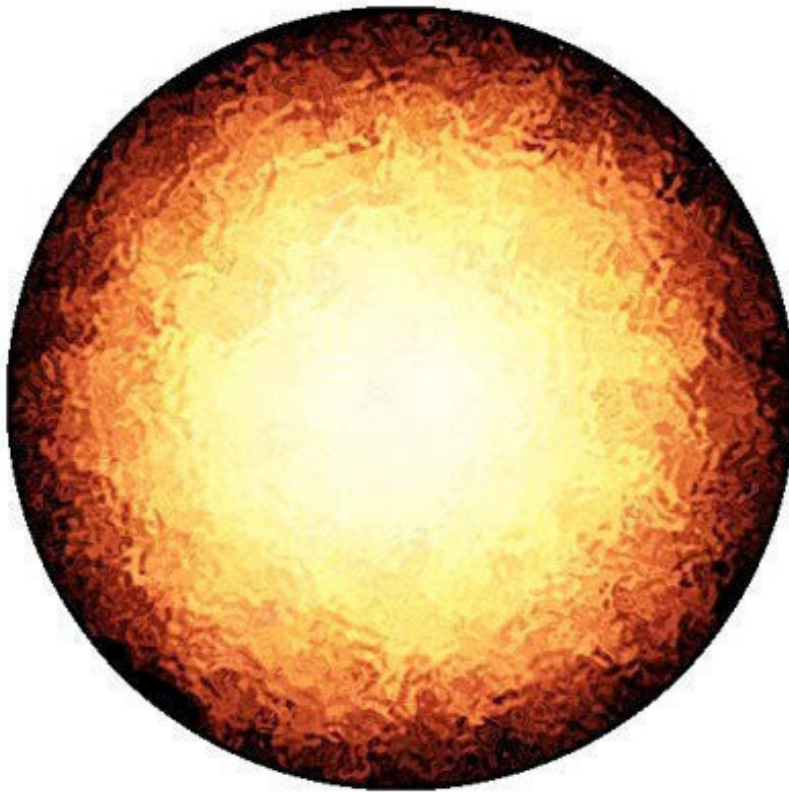


Esplosione 3"



Esplosione 3½"





Esplosione 4"

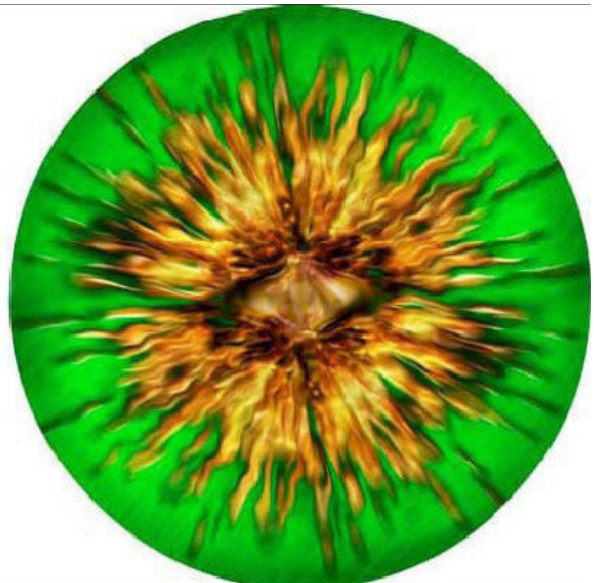
Sagoma Semi-Circolare Caduta Rocce 3"

Sagoma Semi-Circolare Caduta Olio 3"



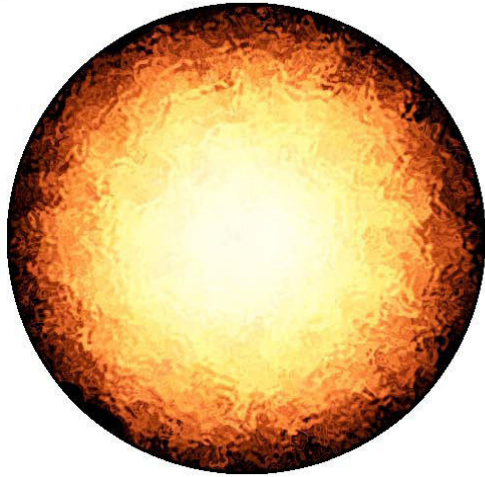
Sagoma Circolare Caduta Rocce 3"

Sagoma Circolare Caduta Olio 3"

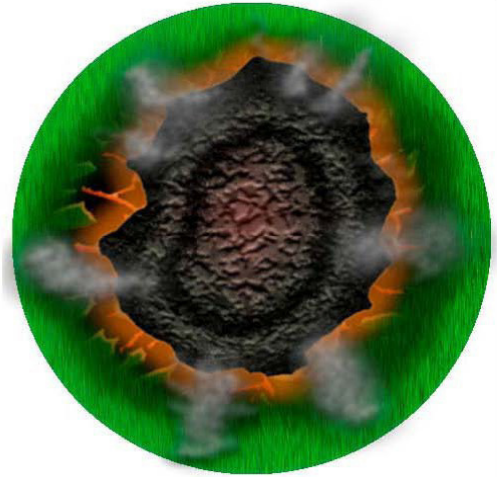


Sagome Incantesimi

Palla di Fuoco 2½"



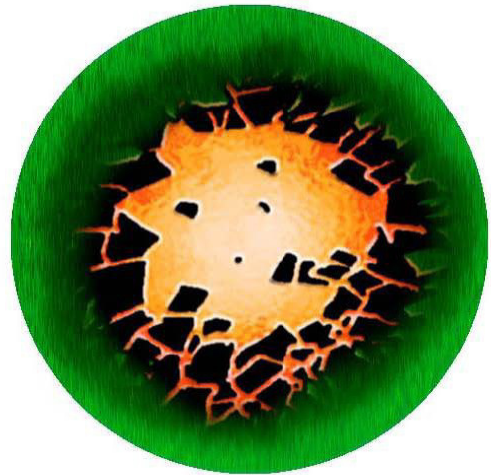
Meteora 2½"



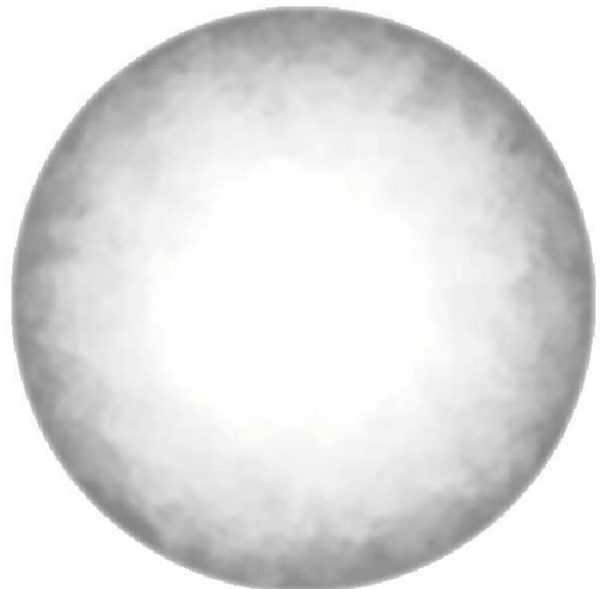
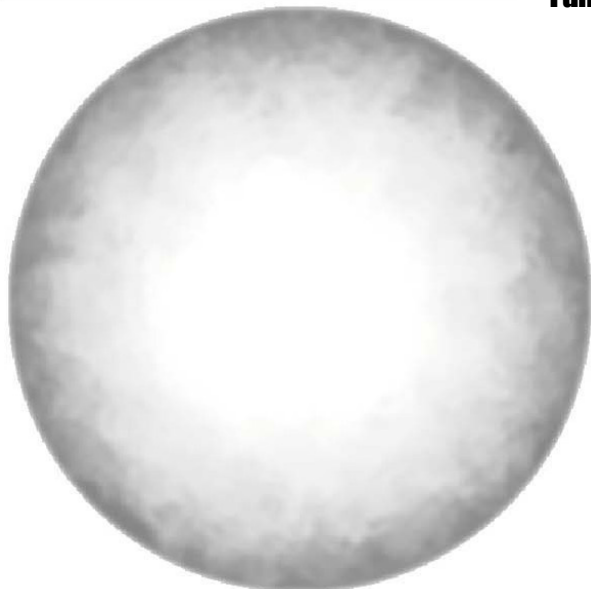
Pestilenza 3"



Pozza di Lava 2½"



Fumo 3"



Schede di Riferimento Rapido

Fasi del Turno

Ogni turno è diviso in quattro fasi principali

- Iniziativa
- Attivare modelli ed unità
- Effetti obbligatori
- Rimuovere i segnalini

Fase 1 – Iniziativa

- Tira D10, il tiro più basso seleziona l'unità da attivare.

Fase 2 – Attivazione

- Attiva un modello o un'unità ed esegui tutte le sue AZ.
- Continua fino a completare tutte le AZ di tutti i modelli dell'unità.
- Posiziona il segnalino di Attivato vicino l'unità.
- Ripetere fino ad attivare tutte le unità di tutti i giocatori.

Fase 3 – Effetti obbligatori

- Risolvi qualunque sagoma di effetto, se richiesto.
- Tira per gli effetti del morale delle unità, se richiesto.

Fase 4 – Rimuovere i segnalini

- Rimuovi qualunque segnalino rimasto in gioco di Attivato, Mantenimento, Panico, Terrorizzato dalle unità.

Area di Attacco

Gli attacchi in corpo a corpo e a distanza hanno un arco di 180° sul fronte. La Linea di Vista (LDV) è di 360° intorno al modello. L'area di attacco si estende per 1" intorno al modello, 2" per i modelli grandi. I modelli non possono passare attraverso l'area di attacco di un nemico, a meno che non carichi. Durante il corpo a corpo un modello non possiede area di attacco.

Azioni

Le azioni che il modello può compiere sono: Muovere, Alzarsi da prono, Corpo a corpo, Attacco a distanza, Radunare, Mantenimento, Magia, Azioni speciali. Non c'è un ordine specifico.

Formazioni

Chiusa/Ranghi: A contatto di base, +1 AR e test CO.

Schermaglia: 1" tra modelli, test CO normalmente.

Dispersa: 2" tra modelli, -1 test CO, -1AD contro l'unità.

Muovere

- 1" ogni Azione (AZ) spesa.
- Doppio delle Azioni su terreni difficili.
- Solo modelli volanti o con abilità speciali possono superare terreni invalicabili.
- 1AZ per superare barriere non più alte del modello.
- Non può muovere dentro o attraverso l'area di attacco di un nemico a meno che non carichi.
- Può muovere attraverso modelli amici. Deve terminare il movimento in uno spazio sufficiente per le basi.
- Un modello che sia stato atterrato prono per qualsiasi motivo può rialzarsi spendendo 3AZ.

AZ	Doppio Passo	Cavalleria	Volare
1	1½ pollici	2 pollici	2½ pollici
2	3 pollici	4 pollici	5 pollici
3	5½ pollici	6 pollici	7½ pollici
4	6 pollici	8 pollici	10 pollici
5	7½ pollici	10 pollici	12½ pollici
6	9 pollici	12 pollici	15 pollici
7	10½ pollici	14 pollici	17½ pollici
8	12 pollici	16 pollici	20 pollici
9	13½ pollici	18 pollici	22½ pollici
10	15 pollici	20 pollici	25 pollici
11	16½ pollici	22 pollici	27½ pollici
12	18 pollici	24 pollici	30 pollici

Corpo a Corpo

In corpo a corpo si usa il valore di CC del modello.

- +1 se carica, vale per tutti gli attacchi effettuati dal modello nel turno in cui carica.
- +1 se il modello nemico è nel panico.
- +2 se il modello nemico è terrorizzato.
- +1 se il bersaglio è prono.
- +1 su bersaglio grande.
- +1 se l'attaccante è su un piano più alto.
- -1 se il nemico è su un piano più alto.
- -1 combattere oltre una barriera (mura, fossi...).
- +1 per assistenza in combattimento.
- -1 per l'abilità Attacco Extra.

Tirare uguale o meno il valore di CC sul D10.

Combattimento a Distanza

Annunciare il bersaglio, controllare Linea di Vista, misurare il raggio, applicare modificatori per CR/MR/LR.

- +1 per bersagli grandi (incluse unità Chiuse e in Ranghi).
- -1 contro unità in formazione Dispersa.
- +1 se si mira al bersaglio (2AZ).
- -1 per copertura leggera.
- -2 per copertura solida.
- -1 secondo e terzo rango.
- -1 fuoco indiretto.

Tirare uguale o meno il valore di AD sul D10.

Tirare Granate: Il raggio è uguale alla Forza base del modello +2". Se manca devia di 2".

Tirare alle Armi di Supporto: Quando si tira ad un'arma di Supporto da medio o lungo raggio, tira un D10 per determinare il bersaglio:

D10	Modello Colpito
1-4	Squadra
1-5	Arma di Supporto

Preparare le Armi di Supporto per Tirare: Metà del Costo d'Uso dell'arma (arrotondato per eccesso) per ricaricare. Nel seguente turno il Costo d'Uso per tirare sarà di metà (arrotondato per eccesso).

Tiri Armatura

Forza dell'Arma	Modificatore di Armatura	Forza dell'Arma	Modificatore di Armatura
5	-1	8	-4
6	-2	9	-5
7	-3	10	-6

Resistenza dell'Armatura

Per ogni punto di resistenza (RA), il modificatore totale (MA e MP) impartito dall'arma è ridotto di 1.

Danno

RE del Bersaglio										
FZ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1
2	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1
3	7	6	5	4	3	2	1	1	1	1
4	8	7	6	5	4	3	2	1	1	1
5	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1
6	9	9	8	7	6	5	4	3	2	1
7	9	9	9	8	7	6	5	4	3	2
8	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3
9	9	9	9	9	9	8	7	6	5	4
10	9	9	9	9	9	9	8	7	6	5

Mantenimento

Un'unità spende tutte le AZ per mettersi in Mantenimento. In qualsiasi momento, durante l'attivazione di un'unità avversaria, l'unità in Mantenimento può essere attivata finché i modelli nell'unità nemica sono in Linea di Vista e hanno eseguiti un'azione.

Rispondere al Tiro: L'unità in Mantenimento può spendere fino a 5AZ per tirare una volta con armi da lancio. Non possono mirare e i normali modificatori sono applicabili.

Ricevere una Carica: L'unità in Mantenimento tiene la posizione e riceve il nemico in carica, pronta a colpire. Quando l'unità o modello nemico arriva in contatto di base e prima che il nemico effettui l'attacco in corpo a corpo, ogni modello nell'unità in Mantenimento può tentare un singolo attacco in corpo a corpo.

Fuggire da una Carica: Quando un'unità nemica dichiara una carica contro un'unità in Mantenimento, l'unità in Mantenimento può dichiarare un'azione di fuga. L'unità in Mantenimento interrompe l'attivazione del nemico per risolvere il movimento. Un movimento di fuga può essere effettuato con metà delle Azioni dell'unità (arrotondate per difetto).

Magia

Annunciare il bersaglio, controllare LDV se richiesto.

- Misurare il raggio.
- Applicare eventuali modificatori.
- Tirare quanto o meno il livello dell'incantesimo più il livello del Mago per lanciare l'incantesimo.
- 1AZ per ottenere il bonus +1 della concentrazione.

Morale

Quando un'unità subisce il 50% delle perdite dal suo numero iniziale o un Eroe/Personaggio singolo che subisce il 50% di FE, è richiesto un tiro sul CO.

Modificatori al Test di Comando

I seguenti modificatori possono essere applicati a qualunque test di Comando effettuato da un'unità:

- +1 se l'unità è Chiusa o in Ranghi.
- -1 se l'unità è Dispersa.
- +1 se lo stendardiere è presente.
- +1 se è presente un musico.
- +1 se il Generale dell'armata non è nel panico entro 10 pollici e in Linea di Vista.
- -1 se l'unità è in inferiorità numerica.
- -1 se l'unità attaccante causa paura.
- -1 se una o più unità nemiche non nel panico sono entro 10 pollici (non cumulativo).

Un test morale fallito può essere ritentato se il Portastendardo dell'Armata non è nel panico ed è in Linea di Vista entro 20 pollici. Questo tiro è effettuato con un modificatore di +1CO.

Tabella del panico

D10	Risultato
1	Panico e Resta: L'unità resiste al panico e mantiene abbastanza controllo per decidere cosa fare. L'unità può scegliere di: <ul style="list-style-type: none"> • Mantenere la posizione. • Ritirarsi verso la sua area di dislocamento. In entrambi i casi l'unità non può tirare ai modelli nemici o usare altri attacchi a distanza.
2 - 7	Panico e Ritirata: L'unità si allontana immediatamente dal nemico più vicino (se possibile verso la propria area di dislocamento) usando metà delle loro Azioni (AZ) arrotondate per difetto. <ul style="list-style-type: none"> • L'unità non può tirare ai modelli nemici o usare altri attacchi a distanza. • Se l'unità in ritirata è in corpo a corpo con un'unità nemica, l'unità si ritira dal combattimento senza subire attacchi.
8 - 9	Terrorizzata: L'unità è inchiodata sul posto e incapace di muoversi, usare attacchi a distanza o combattere in corpo a corpo. I modelli che attaccano un'unità terrorizzata ottengono +2CC per colpirla.
10	Distrudda: L'unità si disperde in tutte le direzioni ed è rimossa dal gioco come perdita.

Radunare

Una volta per attivazione, un'unità nel panico o terrorizzata può provare a radunarsi eseguendo un test di Comando. Un tentativo di radunata deve essere la prima azione compiuta dal modello o dall'unità nella sua attivazione. Un tentativo di radunata costa metà delle Azioni del modello o dell'unità. Per tentare la radunata un modello o un'unità deve effettuare un test di Comando tirando uguale o meno il suo valore di CO. Modelli in un'unità possono usare il valore di CO più alto all'interno dell'unità. Applicare tutti i normali modificatori ai test di CO. Il modello o l'unità che ha successo nel radunarsi guadagnano metà delle loro Azioni (arrotondate per difetto) da usare immediatamente.