

Versione 0.6.5



1. Introduzione

Il presente regolamento permette la gestione di una generica campagna strategica fantasy: la risoluzione degli scontri principali è stata pensata per uno sviluppo tattico con il sistema Fantasy Rules! (FR!) della Chipco, mentre per le battaglie minori un sistema di tabelle permette una rapida esecuzione senza dover ricorrere alla trasposizione nel tridimensionale.

2. Mappa

La mappa è divisa in **zone**: ciascuna zona è caratterizzata da un tipo di terreno e può contenere delle strutture particolari quali ad esempio forti o castelli. Le **regioni** (o stati) sono rappresentate da zone confinanti sotto lo stesso potere. Ciascuna regione è caratterizzata dal numero di GP che produce ciascun anno e dalla lista di truppe che possono essere reclutate e mantenute dalla regione stessa (i valori sono al momento riportati nella lista delle regioni).

3. Counters

3.1. Unità

Ciascun counter rappresenta una base FR!: le unità presenti nel gioco sono un sottoinsieme di quelle previste da FR! e sono descritte in modo esaustivo nell' Army List.
Ciascun counter riporta le informazioni relative a

- Tipo
- Forza
- Movimento
- Abilità speciali (flying, borrowing)

Per tutti i dettagli delle unità si fa riferimento al regolamento FR!. Nella tabella dell'Army List sono presenti, oltre le informazioni indicate sui counter, anche

- Costo in GP
- Mana Costo (opzionale) in Mana Point
- Magia Forza magica dell'unità
- Caratteristiche speciali quali Volante, Elite...

3.2. Eserciti

Gli Eserciti sono rappresentati da un counter generico che rappresenta uno dei Generali del giocatore. Le unità sono collocate sotto il counter o su un display separato (comunque devono restare nascoste alla vista degli altri giocatori). L'esercito si muove alla velocità dell'unità più lenta in esso contenuta.

Unità militari prive di generale sono chiamate **guarnigioni**, il cui movimento è sottoposto ad alcune restrizioni [9.3.1]

Le unità possono essere collocate sulla mappa in qualità di guarnigioni o essere assemblate in eserciti: l'attivazione di un esercito o di uno stack di unità guarnigione costa 1GP.

Le unità sono divise in due gruppi:

- **unità regolari**, prodotte in base ai limiti delle regioni possedute da ciascuna nazione e per le quali non si deve pagare un mantenimento (in quanto esso è implicito nel limite regionale)
- **unità mercenarie**, prodotte in modo indipendente dai limiti regionali. Le unità mercenarie sono soggette ad un pagamento del "soldo" nella fase economica invernale.

A capo di un esercito normalmente si trova un generale.

3.3. Eroi

Gli eroi sono rappresentati da un counter generico: ciascun eroe viene descritto nella scheda relativa indicando le caratteristiche

- STR (Forza)
- HIT (ferite)
- CHA (carisma)
- APP (diplomazia)
- MOV (movimento)

STR e HIT sono utilizzati nel combattimento individuale, il CHA permette di influenzare le battaglie nelle quali l'eroe viene impegnato, l'APP rappresenta l'abilità diplomatica del personaggio, in grado di influenzare le fasi politiche del gioco.



3.4. Wizards (Magic Users)

Il counter che rappresenta i magic users non ha nessun valore stampato: le capacità magiche di ciascun Wizard (che dipendono dalla fazione cui il Wizard appartiene come descritto nel cap. 5) sono descritte nel capitolo 15.2

Tutti i Wizards muovono di 3 caselle a meno che non si muovano con un Esercito, nel qual caso si muovono alla velocità e con le stesse modalità dell'Esercito (es. cavalleria, volante).

3.5. Generali

I generali non sono rappresentati da una specifica pedina: il generale e il suo staff viene rappresentato dalla pedina dell'esercito che il generale comanda.

I generali sono sempre caratterizzati da

- Valore Strategico di comando
- Valore Tattico di comando
- Valore di comando Navale

Accanto a queste caratteristiche vi sono altri elementi quali forze personali, guardie del corpo, bonus speciali in movimento e/o combattimento che sono riportati nella relativa carta.

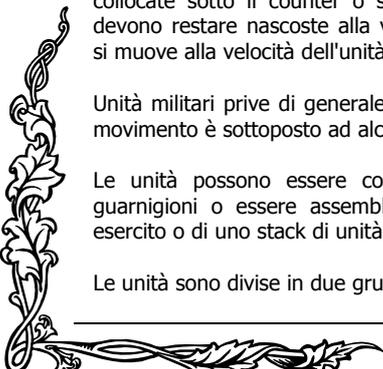
In forma sintetica un generale viene descritto nel formato *nome (strat/tattico/navale)*

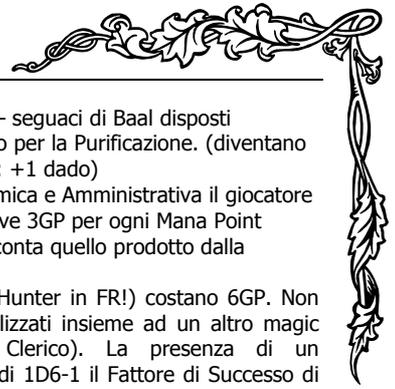
nel caso in cui un generale non abbia capacità di comando navale solo i primi due valori sono indicati.

All'inizio della partita ciascun giocatore pesca dal mazzo dei generali una carta: ogni volta che un generale entra in gioco (per sostituire un generale morto, al momento dell'acquisto di un nuovo generale) si pesca una carta dal mazzo.

Un generale rimane in carica fino alla sua morte o fino a che il giocatore che lo controlla non decide di licenziarlo: questa operazione è possibile solo durante la fase del Consiglio.

I generali morti e/o eliminati sono scartati e messi da parte: nel momento in cui il mazzo dei generali si esaurisce i generali scartati sono rimescolati e si ricostituisce il nuovo mazzo.





3.6. Altri Marker

Schiavi: il giocatore del Kân può collocare il marker Schiavi secondo le regole specifiche (capitolo 5). Ciascun marker vale 3GP nella fase Amministrativa

Saccheggio/Presenza Akkren: la produzione della regione è ridotta di 1GP per ciascuno di questi marker.

Diplomazia: la regione nella quale il marker è presente è un alleato del giocatore che la controlla.

4. Setup

4.1. Setup campagna

Le quattro fazioni dispongono di 25GP ciascuna (il tesoro iniziale comprende anche l'incasso dell'anno precedente); si dispone nella mappa un esercito contenente tutte le unità previste per le regioni che inizialmente compongono ciascuna fazione (colorate allo stesso modo nella lista delle regioni).

Ciascuna fazione pesca uno dei Generali dal mazzo relativo.

Ciascuna fazione dispone inoltre di un Eroe: le caratteristiche del personaggio sono indicate nelle note relative alle diverse fazioni (cap. 5) e vanno ricopiate nella scheda.

La campagna inizia nel primo turno dell'estate.

4.2. Scenari

Gli scenari aggiuntivi sono descritti nel capitolo 17.



5. Fazioni

Il gioco campagna vede in campo quattro fazioni che si scontrano per la vittoria finale: ciascuna fazione è caratterizzata dalla tipologia di unità che può costruire e da particolari obiettivi.

All'inizio della campagna tutte le fazioni sono in stato di Neutralità reciproca: durante il gioco tale stato potrà cambiare in Guerra/Ostilità o Alleanza.

5.1. Teocrazia dell'Ordine Militare di Baal

Nata dalle ceneri dell'Impero al termine della seconda guerra con gli Akkren, la Teocrazia si basa sul precetto della Purificazione; la Terra è stata donata da Baal agli Uomini ed è compito degli Uomini ripulirla da tutti gli abomini, in cima alla cui lista stanno ovviamente gli Akkren.

Caratteristiche e restrizioni.

Il giocatore della Teocrazia non può utilizzare nessuna unità non Umana e in particolare BM, SM e LM.

Le unità caratteristiche della Teocrazia sono le seguenti:

- Cavalieri di Baal (HC+) – la spada di Baal nel mondo. Il giocatore della Teocrazia può sostituire un'unità HC con una HC+ o KN nella force pool dei Rinforzi: le unità HC+ o KN costano come le HC base.
- Purificatori (RA) – specializzati nell'eliminazione degli abomini. (+1 dado combattimento contro mostri, +1CF contro Akkren)

- I Figli di Baal (FA) – seguaci di Baal disposti all'estremo sacrificio per la Purificazione. (diventano elite contro Akkren: +1 dado)
- In ogni fase Economica e Amministrativa il giocatore della Teocrazia riceve 3GP per ogni Mana Point posseduto (non si conta quello prodotto dalla capitale).
- Inquisitori (Which Hunter in FR!) costano 6GP. Non possono essere utilizzati insieme ad un altro magic user (incluso il Clerico). La presenza di un Inquisitore riduce di 1D6-1 il Fattore di Successo di una magia [15.2]

Eroe:

STR	HIT	CHA	APP	MOVE
3	2	0	1	4

L'eroe del Teocrate è in grado di dare +2CF ad una qualsiasi propria unità durante il combattimento se l'esercito avversario contiene mostri e/o non morti.

Personaggio con abilità magiche: Clerico.

5.2. La Fratellanza Scarlatta

Caratteristiche e restrizioni.

Le unità caratteristiche della Fratellanza Scarlatta sono le seguenti:

- La Fratellanza può evocare unità NonMorte al posto delle BD, SP, PK o LC
- Al posto delle BD o HC possono essere evocati degli Scheletri corrispondenti
- Assassini (4GP): ciascun esercito può utilizzare in battaglia al massimo due assassini.
- Demoni: per ogni Punto Mana di cui dispone la Fratellanza può mettere in campo senza alcuna spesa un Demone (DE- fly o DE). I demoni sono evocati nella fase Invernale esclusivamente nella capitale o in un'area in cui è presente un Negromante.

Eroe (evocatore):

STR	HIT	CHA	APP	MOVE
3	4	0	0	3

Abilità speciale: l'eroe della Fratellanza al termine di un combattimento può tentare di rianimare un mostro: si tira un D10: se il numero ottenuto è minore di 10-[STR guardiano] il mostro viene rianimato e combatterà a fianco del negromante (il giocatore può anche decidere di mandarlo all'attacco da solo). Il mostro mantiene la STR originale ma il numero di HIT viene ridotto di 1 (mostri con 1 solo HIT mantengono tale valore). Il negromante è in grado di controllare un solo mostro: nel caso una seconda rianimazione abbia successo il primo mostro viene rimosso. Al termine dei combattimenti i mostri recuperano tutti gli HIT perduti.

Personaggio con abilità magiche: Negromante

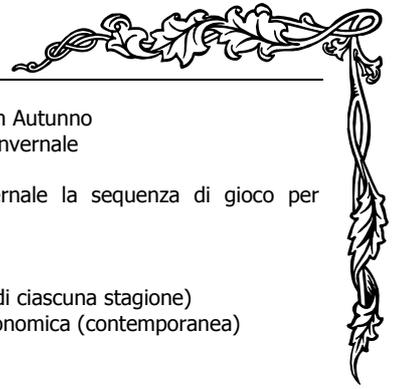
5.3. Kân delle mille tribù

Caratteristiche e restrizioni.

Le unità caratteristiche del Kân sono le seguenti:

- Arceri a cavallo (LC bow) – l'unità base delle Orde, armata di arco composito. Il giocatore del Kân può sempre sostituire un'unità LC con una LC bow nella





force pool dei Rinforzi: le unità LC bow hanno lo stesso costo delle LC base.

- Mastini delle steppe (SW) – feroci lupi addestrati a combattere contro le cavallerie nemiche.
- Spiriti degli Antichi (LM sotterraneo) – sono evocati nella capitale del Kân per difendere le Orde
- Il giocatore del Kân ha un modificatore di -1 a tutti i tiri per le azioni diplomatiche (vedi cap. 8.2).
- Per i tiri di commercio con le carovane (vedi 9.3.2) il giocatore del Kân può aggiungere +1 al dado.
- Per ogni Punto Mana posseduto il giocatore del Kân può trasformare un SW in SW **sotterraneo**. Se i PM sono perduti nel corso del gioco lo SW **sott.** ritorna SW normale.
- Il giocatore può sostituire una o più unità producibili da una *nuova* regione conquistata con un marker schiavi: tale decisione non può essere modificata in seguito. Ciascun marker schiavi fornisce 3GP al giocatore durante la fase di produzione.

Eroe:

STR	HIT	CHA	APP	MOVE
5	3	0	0	3

Personaggio con abilità magiche: Sacerdote della Guerra

5.4. Ducati Indipendenti (Independent Fiefs)

Caratteristiche e restrizioni.

Le unità caratteristiche dei Ducati sono le seguenti:

- HG: unità di fucilieri
- I Maestri Rianimatori dei Ducati sono in grado di "costruire" con materiale organico e parti meccaniche dei Giganti (8/1); per ciascun Gigante eliminato in battaglia si tira un dado: con un risultato di 1-4 l'unità non viene rimossa (si considera che sia stata "riparata" dagli assistenti dei Rianimatori).
- Il giocatore dei Ducati può in qualsiasi momento scambiare due unità qualsiasi presenti tra i Rinforzi con una pedina Giganti: questa decisione non può essere modificata in seguito
- WA: carri corazzati armati di fucileria e xBow.
- GUN: i ducati sono gli unici a saper costruire e far funzionare i cannoni. Il giocatore del Ducato può sostituire unità BW/ART nei Rinforzi con un GUN.
- ENG: sono unità BD specializzate nelle attività di assedio. Se una unità ENG è presente in una forza d'assedio il tiro di dado per l'Assedio viene modificato con un +2. I ducati possono avere fino a 2 unità ENG in gioco, sostituendo una normale BD con un ENG se necessario.
- Mine: costano 1GP l'una. Colpiscono all'80% (1-8 su D10, con un risultato di 1 colpiscono due unità).
- Trappole:

Eroe:

STR	HIT	CHA	APP	MOVE
3	3	1	0	3

Personaggio con abilità magiche: Wizard



6. Sequenza di gioco

Il gioco si divide in turni così suddivisi nel corso di ciascun anno

- 1 turno in Primavera
- 2 turni di Estate

- 1 turno in Autunno
- 1 turno Invernale

Con l'eccezione del turno Invernale la sequenza di gioco per ciascun turno è la seguente

- Iniziativa
- Fase eventi (inizio di ciascuna stagione)
- Fase politica ed economica (contemporanea)
- Fase dei giocatori
- Fase dei neutrali
- Fine turno

Il turno invernale ha tre sole fasi

- Fase eventi
- Fase amministrativa, nella quale sono raccolte le tasse.
- Fase politica (Concilio); solo durante il Concilio invernale è possibile sciogliere le Alleanze create nel corso dell'anno e tornare allo stato di Neutralità.

7. Iniziativa ed Eventi

Ciascun giocatore tira un D10: è possibile spendere 1GP per ottenere un +1 fino ad un massimo di +3. Il giocatore che vince l'iniziativa decide quando intervenire durante il turno mentre gli altri giocatori agiranno in base al risultato.

Se gli Akkren sono entrati in gioco una volta determinata la sequenza di gioco si tira un D5: con un risultato di 1 o 5 gli Akkren muovono per primi, altrimenti muovono nel turno indicato dal tiro di dado.

Una volta determinata l'iniziativa si tira sulla tabella degli eventi per verificare se ci sono degli eventi particolari per il turno corrente.



8. Fase politica ed economica

8.1. Politica tra Fazioni

Le Fazioni possono essere in tre stati reciproci: Neutrale, Alleato e Ostile/Guerra.

In questa fase è possibile dichiarare un Alleanza tra Fazioni in stato di Neutralità o dichiarare lo stato di Neutralità in caso di Fazioni in Guerra/Ostilità (solo un cambio di stato politico è possibile). Lo stato di Alleanza può essere rimosso solo nel turno Invernale durante il Concilio.

Nota di gioco: l'Alleanza è uno strumento in grado di garantire almeno fino all'inverno successivo la non belligeranza di una fazione maggiore. Lo stato di Neutralità è una precondizione per raggiungere un Alleanza quindi due Fazioni in Guerra devono "spendere" due turni per arrivare ad una Alleanza.

8.1.1. Effetti dell'Alleanza tra giocatori

Unità Alleate possono **collaborare** nel caso in cui inizino il turno nella stessa area: in questo caso uno degli eserciti viene designato come "principale": tutti gli altri vengono collocati sotto il marker dell'esercito principale. Se i giocatori sono d'accordo l'esercito principale si può muovere secondo le normali regole portandosi dietro anche gli eserciti in esso contenuti. Tutti i giocatori coinvolti devono essere d'accordo sull'azione (movimento/combattimento) e ciascuno deve pagare il costo relativo.

Non è possibile effettuare azioni ostili verso giocatori Alleati (es. Saccheggio, cattura Carovane, utilizzo di Agenti ostili).





8.1.2. Effetti dello stato di Ostilità/Guerra

Lo stato di Ostilità/Guerra viene automaticamente attivato in caso di azioni apertamente ostili quali dichiarazioni di guerra, Saccheggi, Cattura di Carovane, utilizzo di agenti ostili.

In caso di Ostilità/Guerra non è possibile

- Utilizzare Carovane tra i giocatori (vedi 13.2)
- Utilizzare Agenti che favoriscano un giocatore Ostile
- Nessuna forma di scambio (agenti, GP)
- Nessuna forma di collaborazione.

8.2. Politica verso nazioni neutrali

Alcune nazioni neutrali possiedono un Livello Politico (LP) che deve essere raggiunto per poterne ottenere l'alleanza. In alcuni casi sono presenti dei modificatori positivi o negativi in base alle potenze in gioco. L'alleanza di un neutrale garantisce l'accesso ad una parte delle risorse (GP e truppe) senza necessità di conflitto.

Nella fase politica ciascun giocatore può tentare di incrementare la propria posizione nei confronti di un neutrale se almeno una delle seguenti condizioni è soddisfatta.

1. Se un eroe è presente nella capitale del neutrale
2. Se esiste un confine comune tra giocatore e neutrale

I costi per le attività sono indicati dalla tabella sottostante e sono funzione del livello economico della fazione che effettua l'attività (le nazioni più ricche sono tenute ad effettuare regalie e ambasciate più munifiche rispetto ai regni meno potenti):

Tipo di attività diplomatica	costo per Nazione con reddito:		
	≤ 20GP	> 20 e ≤ 30GP	> 30GP
base (nessuna modifica al tiro di dado)	3	5	8
regalia (+1 al tiro di dado)	5	8	12
ambasciata (+2 al tiro dado)	8	12	17

Per determinare il risultato dell'azione diplomatica si tira un dado, lo si modifica in base al costo pagato per l'azione e/o all'eroe presente e si consulta la tabella sottostante:

DR	Risultato
≤ 0	-1
1	-1
2	0
3	0
4-7	+1
≥ 8	+2

Eroi con capacità diplomatica (valore di APP maggiore di zero) presenti nella capitale della nazione possono modificare il tiro di dado con il proprio valore diplomatico.

8.2.1. Nazioni alleate

Nel momento in cui si raggiunge l'alleanza di un neutrale vengono immediatamente schierati nel relativo territorio

- tutte le unità indicate tra parentesi
- almeno metà delle altre unità producibili (arrotondando il numero per difetto)

Le restanti unità vengono collocate nella forza pool del giocatore che ora controlla il neutrale.

Le forze A. e B. devono rimanere entro i confini della regione di appartenenza.

Nella fase Amministrativa le nazioni alleate forniscono metà dei GP relativi alla regione, arrotondando il valore per *eccesso*.

8.2.2. Azioni diplomatiche offensive

E' possibile operare un'azione diplomatica su di una regione alleata ad un altro giocatore: si effettua in questo caso una normale operazione nei modi precedentemente descritti con un modificatore di -1 di base. I punti diplomatici accumulati vengono collocati nella regione.

Il giocatore che controlla l'alleanza può a sua volta effettuare un'azione diplomatica con un modificatore di +1 a suo favore: ogni punto diplomatico accumulato permette di rimuovere un punto diplomatico nemico.

Se al termine della fase un giocatore ha ottenuto un numero di punti diplomatici **superiore** al LP della regione tale area ritorna neutrale: il giocatore che controllava l'alleanza deve aggiornare la propria scheda rimuovendo i GP relativi e le unità dalla propria forza pool.

8.3. Fase economica

La fase economica è effettuata nel secondo turno di estate e permette di effettuare l'acquisto di nuove truppe (secondo le regole base del paragrafo 13.1) e la creazione dei forti.

L'acquisizione di truppe e la costruzione sono anche possibili nella fase Amministrativa del turno invernale.

8.3.1. Acquisti

Si rimanda al capitolo 13.2 per i costi base e al capitolo 13.1 per la raccolta dei fondi.

8.3.2. Costruzione dei Forti

I forti richiedono due fasi di lavoro (estiva/invernale) per la loro costruzione: nella fase economica nella quale si iniziano i lavori il counter del forte viene collocato sulla mappa con un token pagando il costo base di 3GP. Nelle fasi economiche e/o amministrative successive spendendo 3GP è possibile completare il forte che può a questo punto essere considerato nella modifica per il combattimento.

Non è obbligatorio il pagamento dei 3GP per il completamento di un forte; se i 3GP non vengono pagati il forte rimane in campo senza alcuna modifica al suo stato (si postpone il termine dei lavori).

Unità nemiche che terminano il movimento in un'area contenente un forte (completo) non difeso possono eliminarlo senza alcun costo in GP spendendo 2MP; in alternativa il forte può essere conquistato: un marker di controllo viene collocato per indicare il nuovo proprietario.

Un forte incompleto viene automaticamente rimosso se un'unità nemica transita nell'area in cui il forte è collocato.



9. Fase del giocatore

9.1. Fase Eventi

Ciascun giocatore in ordine di iniziativa tira i dadi nella tabella degli eventi e si applicano gli effetti. Ciascun evento può indirizzare:

- Uno specifico giocatore
- Il giocatore che pesca la carta

- Tutti i giocatore (si applica contemporaneamente)

In caso di conflitto con eventi precedenti le nuove carte eventi pescate non sono applicate.

9.2. Attivazione Personaggi (Eroi/Wizard)

Tutti i personaggi possono essere attivati in questa fase: ciascuna pedina può essere mossa in base al valore di movimento associato (per gli Eroi è il valore di movimento nella scheda, tutti gli altri hanno 3MP di base) pagando 1MP per ogni area con l'eccezione di montagne e paludi che costano 2MP.

In alternativa Eroi/Wizard possono muovere con un esercito nel quale sono collocati.

Ciascun eroe può rimuovere due ferite in questa fase.

9.2.1. Quest

Se un eroe non ha una Quest associata è possibile selezionarne una generandola in modo casuale attraverso le apposite tabelle.

Se un eroe ha una Quest associata e si desidera abbandonarla l'eroe deve essere riportato nella capitale con il movimento standard; una volta nella capitale si tira un dado: con un risultato di 1-8 la Quest viene annullata e una nuova quest può essere assegnata; un risultato di 9-10 obbliga l'eroe a spendere il turno nella capitale per perorare la propria decisione di lasciare la Quest assegnata.

Se l'eroe termina il movimento nella zona assegnata dalla Quest è possibile selezionare il Guardiano del luogo (se non è già presente) pescando la prima carta Guardian; il Guardiano può essere quindi affrontato in combattimento individuale o si può decidere di abbandonare la zona, lasciando in essa il marker del guardiano. Solo quando il guardiano è stato sconfitto è possibile determinare il Risultato della Quest tirando un dado nella Treasure Table, eventualmente modificando il tiro con il valore di Treasure Modifier indicato per il mostro (mostri + difficili comportano tesori + ricchi); la Quest viene considerata come conclusa e la corrispondente carta viene scartata: nel turno successivo una nuova Quest potrà essere iniziata.

9.2.2. Combattimento Individuale

Il combattimento individuale tra Eroi o tra Eroi e Guardiani viene eseguito in round consecutivi: in ciascun round i contendenti tirano un D10 e sommano la forza; chi ottiene il risultato più alto infligge una ferita all'avversario o due se il risultato è maggiore o uguale al doppio del risultato dell'avversario. Nel combattimento tra eroi e guardiani un risultato di parità infligge una ferita al Guardiano: in caso di combattimento tra eroi una parità corrisponde ad una situazione di stallo. Al termine del Round un eroe può decidere di abbandonare il combattimento (con le eventuali conseguenze per le Battaglie) con un risultato di 1-8 in un D10; in caso di fallimento del tiro o qualora nessuno receda un nuovo round viene iniziato.

9.2.3. Cattura dei personaggi

Nel momento in cui un personaggio si viene a trovare in un'area contenente delle unità nemiche, perché muove attraverso di esse o nel caso in cui l'esercito nemico termina il movimento nell'area contenente l'eroe esiste la possibilità di essere intercettato. Un personaggio viene catturato con un risultato di 1-3 su un D10. Se il personaggio è in grado di volare e/o andare sottoterra viene catturato con un risultato di 1.

9.3. Movimento degli Eserciti

9.3.1. Movimento terrestre

Ciascun esercito o stack di unità in guarnigione può essere mosso spendendo 1GP.

Un esercito muove alla velocità dell'unità più lenta in esso contenuta: un esercito composto solo da cavallerie o nel quale tutte le unità foot (non mostri/BM) sono trasportati da **Carri** può muovere di 4MP. *Eccezione:* un esercito che contiene Giganti trasportati da Carri o Leviatani ha sempre un movimento massimo di 3MP.

Ciascuna regione *clear* costa 1MP, una regione di montagna non attraversata da un passo costa 3MP, tutte le altre regioni costano 2MP.

Le guarnigioni (stack di unità prive di generale) possono soltanto entrare in zone controllate dal giocatore in fase, in zone non controllate (aree di passaggio quali paludi) o zone controllate da giocatori alleati. Guarnigioni in movimento non si possono unire ad eserciti e poi muovere insieme ad essi per il restante movimento né possono unirsi ad eserciti che si trovano in una zona nemica per un attacco combinato: la "sincronizzazione" dei movimenti è possibile soltanto tra eserciti e/o mercenari in quanto richiede la presenza di un generale che diriga le operazioni.

Le unità mercenarie possono muoversi liberamente e sono in grado di effettuare anche operazioni offensive in aree nemiche (hanno un leader inerente).

Nel momento in cui un esercito muove all'interno di una regione neutrale non controllata vengono schierate le truppe indicate nella tabella corrispondente e il movimento cessa. Il giocatore in fase deve attaccare tali truppe se ha GP sufficienti.

Un esercito che inizia la fase di movimento in un area contenente truppe neutrali e/o nemiche deve iniziare il combattimento spendendo 1GP.

9.3.1.1 Ritirata

Quando un esercito entra in una zona nella quale è presente un esercito nemico il movimento viene interrotto. Un esercito (non guarnigione) presente in un area nella quale entra una forza nemica può tentare una **ritirata** verso un area adiacente controllata o amica; si tira un D10: la ritirata ha esito positivo con un risultato di 1-6 (modificato dalla differenza tra i valori Strategico dei leader). Nel caso in cui si tenti una ritirata e si fallisca l'operazione l'attaccante godrà di un vantaggio tattico (vedi 9.4.2).

9.3.1.2 Overrun

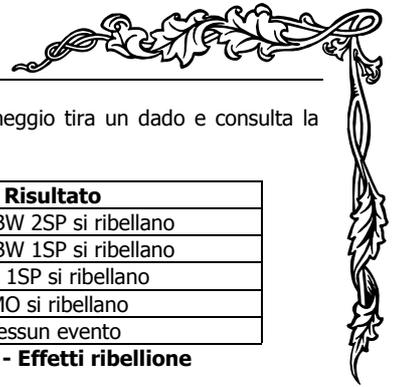
Se il rapporto di forza tra l'unità in movimento e quella stazionaria è superiore al 5:1 (dopo tutte le modifiche applicabili) si ha un travolgimento; un overrun non è possibile in aree di montagna o nel caso in cui l'unità stazionaria sia in città; in caso di overrun l'unità stazionaria viene eliminata e quella in movimento spende un 1MP: se ha sufficienti punti movimento residui l'unità in fase può continuare a spostarsi.

9.3.1.3 Intercetto

Un esercito (o uno stack di mercenari) può tentare di intercettare uno stack che muova in un area adiacente. Si deve spendere 1GP e tirare un dado: con un risultato di 1-6 l'esercito stazionario può entrare nell'area verso la quale è stato verificato l'intercetto. L'esercito in movimento deve in questo caso interrompere l'azione corrente. Nella fase di combattimento immediatamente successiva i due eserciti dovranno affrontarsi: il GP speso per l'intercetto vale anche per iniziare il combattimento.

Modificatori al tiro di dado:

- +1 se l'area dell'intercetto è boschiva
- +2 se l'area dell'intercetto è montana o palude
- +2 se l'esercito stazionario ha effettuato una marcia forzata
- 1 se l'esercito in movimento sta effettuando una marcia forzata
- +/- differenza del valore Strategico del leader



9.3.1.4 Marcia forzata

Un esercito (non mercenari né guarnigioni) può effettuare una marcia forzata per aumentare la propria capacità di movimento. Si tira un dado:

- 1: +1MP
- 2-9: +2MP
- 10: +3 MP

Ad un esercito che ha effettuato una marcia forzata viene associato il marker relativo: il marker viene rimosso al termine della successiva fase di movimento. Un esercito con un marker di marcia forzata è sottoposto ai seguenti modificatori:

- ◆ non può effettuare una marcia forzata nel turno successivo
- ◆ +2 al tiro di Intercetto [9.3.1.3]
- ◆ Se coinvolto in combattimento subisce una colonna di shift a proprio svantaggio.

9.3.2. Carovane

Le Carovane (vedi 13.4 per la creazione) sono mosse in questo segmento di 4MP senza alcuna spesa di GP per la loro attivazione. Nel caso in cui una Carovana raggiunga una capitale il giocatore che controlla la capitale stessa ha la possibilità di aprire una contrattazione, lasciare la carovana nella capitale o rimuoverla intascando 2GP (questa opzione non è possibile in caso di Alleanza tra i due giocatori).

Nel caso sia aperta una contrattazione si tira un D10 e si consulta la seguente tabella che indica il numero di GP guadagnati dai giocatori.

DR	GP x proprietario della carovana	GP x giocatore che controlla la capitale
1	3	1
2-4	4	1
5-7	5	1
8-9	6	2
10+	8	3

Il giocatore del Kân ha un modificatore di +1 al tiro di dado (*per le specifiche abilità nel commercio*).

9.3.3. Saccheggio

Eserciti o mercenari attivati per il movimento possono effettuare un'azione di saccheggio in una zona amica o nemica utilizzando 1MP per l'azione stessa.

Eserciti/mercenari stazionari possono spendere 1GP per effettuare il saccheggio nell'area in cui si trovano.

Un esercito può anche utilizzare il Saccheggio per pagare la propria attivazione: in questo caso non si spende 1GP per attivare la forza in movimento/attacco ma si accumula solo 1GP per il saccheggio stesso; a parte tale differenza di "bilancio" le operazioni di Saccheggio sono identiche.

Nota di gioco: questa opzione permette di attivare gli eserciti anche a Fazioni con 0GP nella cassa; l'esercito difatti viene attivato senza il pagamento standard di 1GP che viene considerato erogato dall'azione di Saccheggio.

Il saccheggio è possibile solo se

- nella Provincia cui l'area appartiene non sono presenti indicatori di saccheggio/Akkren in numero uguale ai GP che la provincia stessa produce
- nell'area saccheggiata non vi sono unità militari appartenenti al giocatore che controlla la provincia.

Il giocatore che effettua il saccheggio tira un dado e consulta la seguente tabella:

DR	Risultato
11+	6MO 1BW 2SP si ribellano
9-10	5MO 1BW 1SP si ribellano
8	4MO 1SP si ribellano
7	2MO si ribellano
1-6	nessun evento

tab. 9.3 - Effetti ribellione

Modificatori

- +2 per ciascun indicatore di Saccheggio/Akkren presente nella Provincia (non necessariamente nella zona saccheggiata)
- +2 se l'azione di Saccheggio avviene in una provincia controllata dal giocatore che effettua il saccheggio (solo per saccheggio in area nemica)

Le unità che si ribellano sono immediatamente collocate nell'area e si deve procedere immediatamente ad un combattimento.

Se non vi sono ribelli o se le forze ribelli sono completamente sconfitte il giocatore in fase aumenta di 2GP il proprio tesoro e colloca al contempo un indicatore di Saccheggio nell'area. Gli indicatori di Saccheggio possono essere rimossi nella fase economica spendendo 2GP.

9.3.2.1 Raid Navali

Una flotta con almeno 3 fattori di combattimento può effettuare un Raid in un'area la cui costa si affaccia sulla zona di mare occupata dalla flotta. Come nel caso del Saccheggio una flotta attivata per il movimento spende 1MP per il Raid mentre una flotta stazionaria deve essere attivata con 1GP. Il Raid navale viene gestito in modo del tutto identico al Saccheggio con una rilevante eccezione: nel caso in cui il Raid causi l'apparizione di unità ribelli non viene iniziato un combattimento (le unità sono collocate sulla mappa) ma il Raid ha comunque effetto.

9.3.4. Scouting

Eserciti nemici adiacenti possono essere soggetti ad attività di Esplorazione per tentare di stabilirne la forza. Lo scouting è possibile solo se l'esercito in fase possiede unità SK, RA, BM, LC o volanti (di qualsiasi tipo).

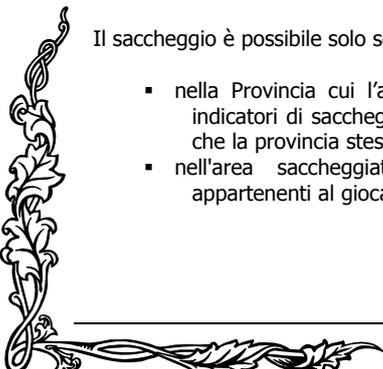
Si tira un D10 e si consulta la seguente tabella, modificando il risultato con

- +1 se si utilizzano unità volanti per lo scouting
- +1 se si utilizzano LC
- 2 se l'esercito nemico è in montagna o palude
- 1 se l'esercito nemico è in bosco

DR	Base	Mostri non sotterranei	Volanti	Sotterranei
10-12	90/100%	Y	Y	Y
9	80/90%	Y	Y	Y
8	70/80%	Y	Y	
4-7	60/70%	Y		
2-3	60/70%			
1*	30/50%			

Il valore Base indica la percentuale *minima* e *massima* delle proprie forze (in termini di unità) che deve essere rivelata. Per i Mostri, i Volanti e i Sotterranei il risultato indica se devono essere inclusi e, in caso positivo, se deve esserne rivelata la presenza.

Esempio che con un risultato di 8 il giocatore "esplorato" deve rivelare il una percentuale delle proprie truppe che va dal 70 all'80%..





L'asterisco sul risultato di 1 indica la cattura di parte della pattuglia in scouting: il giocatore in esplorazione deve selezionare una propria unità SK, RA, BM, LC o volante che viene eliminata.

9.3.5. Movimento Navale

Ciascuno stack di unità navali può essere mosso al costo di 1GP. Le unità navali possono muovere da/verso i porti o attraverso le aree di mare. Il movimento da/verso porto e tra due aree costa 1MP; imbarcare/sbarcare unità costa 3MP se l'operazione avviene in una costa, 1MP se si effettua l'azione verso un porto. (nota: non è necessario essere in un porto per sbarcare)

Esempio movimento: un trasporto (4MP) esce da un porto nell'area di mare corrispondente (1MP), muove di due aree (2MP) di mare e imbarca 3 unità da un porto che si affaccia su quest'area (1MP).

Unità navali che entrano in un area contenente flotte nemiche sono soggette ad intercettazione: si tira un D10 modificato come segue:

- Flotta in movimento composta da 1-2 navi: -1
- Flotta nemica composta da 1 nave: -1
- Flotta nemica composta da 4-5 navi da guerra: +1
- Flotta nemica composta da 6-8 navi da guerra: +2
- Flotta nemica composta da 9+ navi da guerra: +3
- + Capacità di comando Navale del comandante che tenta l'intercetto
- - Capacità di comando Navale del comandante che sta muovendo la flotta

Se il risultato è di 8-9 la flotta viene intercettata e deve terminare il proprio movimento; con un risultato di 10 l'intercetto è riuscito e inoltre è possibile per la flotta nemica attaccare la flotta in movimento.

Al termine del movimento l'unità può rimanere in mare aperto: all'inizio del turno invernale le navi devono trovarsi in porto; unità navali sorprese in mare aperto nel turno invernale tirano un D10: con un risultato di 1-8 la flotta viene eliminata, mentre con 9-10 riesce ad arrivare al porto amico più vicino.

9.4. Combattimento

Il combattimento tra Fazioni è possibile solo in caso di Fazioni in stato di Neutralità o in stato di Guerra. Fazioni in stato di Alleanza non possono attaccarsi reciprocamente.

Per iniziare un combattimento il giocatore in fase deve spendere 1GP per ciascun esercito/flotta. Le guarnigioni non possono in alcun modo iniziare un combattimento (possono solo difendersi). Eserciti di una fazione che iniziano questa fase in un area contenente un esercito/stack nemico **devono** spendere 1GP per iniziare il combattimento.

9.4.1. Combattimento tra eroi

Se in entrambe gli eserciti sono presenti degli Eroi è possibile iniziare un combattimento individuale qualora uno degli eroi coinvolti lanci una Sfida: la parte sfidata può selezionare il proprio campione e procedere al combattimento oppure non accettare la Sfida. Nel caso in cui la sfida venga rifiutata l'eroe sfidante ottiene un bonus di +1 al Carisma per il combattimento corrente.

9.4.2. Combattimento terrestre

Il combattimento terrestre viene risolto calcolando i valori totali di forza, confrontandoli e determinando le perdite per ciascuna fazione in base al risultato di un tiro di dado sulla tabella corrispondente.

Ciascun combattimento si articola in round: ciascun round prevede cinque sottofasi:

1. Combattimento magico
2. Fuoco
3. Mischia
4. Ritirata/Rotta
5. Fine round

Se nella sottofase di Fine Round entrambe le forze sono ancora in campo un nuovo round viene iniziato.

9.4.2.1 Fase preliminare

Per ciascuna unità **Ciclica** si tira un D10:

DR	Stato	Posizione
1-3	uovo	face down
4-8	larva (BD)	girato di 90°
9-10	adulto (LM)	diritto

Per le unità **Parassitiche** il giocatore che le controlla stabilisce su quali unità si collocano.

9.4.2.2 Prima fase: combattimento magico

Magic users: i personaggi in grado di controllare le forze magiche possono agire in questa fase. Ciascun personaggio può scegliere una Spell e tirare un dado da 10 per verificare se ha successo. Il tiro di dado viene modificato con +1 se l'esercito nemico non contiene magic users. Se il risultato del tiro è inferiore o uguale al Fattore di Successo (vedi par. 16 per i dettagli) si applica l'effetto della magia.

Combattimento dele unità aventi Magic Strength (MS). Per ciascuna fazione si calcola la somma dei valori di Magic Strength delle unità (si veda nell'Army list quali unità hanno MS).

I valori di MS sono sommati e si tira un dado sulla tabella di combattimento magico, modificato in base ai casi possibili. Il valore ottenuto è il numero di unità disordinate o eliminate per il difensore. Le unità disordinate vengono messe da parte in quanto non partecipano al combattimento successivo; al termine del combattimento sono rimesse nell'esercito.

9.4.2.3 Seconda fase: Fuoco

Le unità di Artiglieria, Long Bow, Cross Bow, Hand Gun e tutte quelle con capacità di fuoco possono in questa fase utilizzare la propria capacità di attacco a distanza.

Le singole unità BOW o xBOW possono agire da sole o essere raggruppate fino ad un massimo di quattro unità: i counter BOW contano come due unità per il fuoco.

Gli Hand Gun (HG) tirano sempre singolarmente e valgono ciascuno 2 unità.

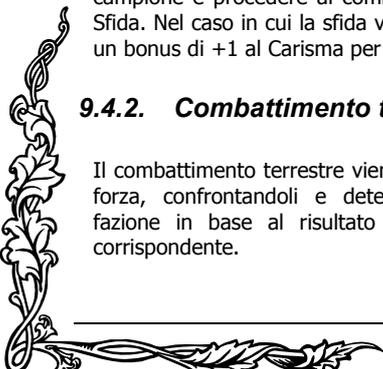
I Battle Wagon (WA) sparano sempre da soli sulla fila 1.

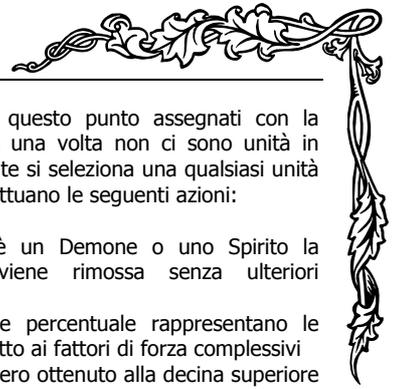
Si consulta la tabella di fuoco per verificare il risultato del tiro di dado (D10), i cui possibili esiti sono:

- Nessun risultato
- D - Unità Disordinata; il difensore deve scegliere un'unità che non parteciperà al resto del combattimento
- K - Unità eliminata; il difensore deve scegliere un'unità che non verrà eliminata immediatamente.

Modificatori:

- Contro le unità NonMorte il fuoco da parte di Bow, xBw, HG e WA subisce un modificatore di -2.
- Il fuoco contro unità in città/forte viene effettuato con un modificatore di -1





Artiglieria.

Le unità di artiglieria combattono con le regole di FR!: ciascuna unità tira 1D10 e realizza un hit con un 7+; se il tiro è minore di 10 il bersaglio viene scelto dal difensore, mentre un risultato di 10 permette all'attaccante di scegliere chi colpire.

In caso di successo un secondo D10 determina per il bersaglio con 7-8 la demoralizzazione (non partecipa al combattimento) e con 9-10 l'eliminazione.

Unità di artiglieria leggera possono colpire i volanti mentre artiglieria pesante e cannoni non possono.

I Cannoni e l'artiglieria pesante aggiungono +1 al tiro di dado per il danno.

Mine

Colpiscono con un risultato di 1-8 su un D10. Con un risultato di 1 si ottiene un hit su due unità. In caso di successo un secondo D10 determina per il bersaglio con 7-8 la demoralizzazione (non partecipa al combattimento) e con 9-10 l'eliminazione.

Trappole

Sono allocate in questo turno

9.4.2.4 Terza fase: mischia

Sono coinvolte in questo combattimento tutte le unità sopravvissute al combattimento magico e al fuoco. Unità magiche con valori di Forza > 0 possono essere utilizzate anche in questo terzo step.

La prima fase della mischia coinvolge eventuali unità **Fanatiche**; per ciascuna unità si tira un D10: con un risultato di 1-7 il giocatore che controlla i Fanatici decide con quali unità si scontrano, con un 8-10 è il giocatore attaccato dai fanatici a decidere quali unità si scontreranno. Una volta terminate le associazioni si risolve il combattimento con un tiro di dado che dà al risultato più alto la vittoria e l'unità perdente viene eliminata.

AS: Army Strength. Per ciascuna fazione si calcola la somma dei valori di forza. Alcune unità hanno valori di combattimento differente nel caso in cui l'esercito nemico contenga particolari formazioni: ad esempio i ranger (RA) di base valgono 3 punti ma se combattono contro una formazione nella quale sono presenti dei mostri essi valgono 4 punti. Unità in **Trappola** non possono intervenire nel round attuale di combattimento. Unità con **Parassitici** attaccati sottraggono uno dal fattore di combattimento.

I valori di AS sono confrontati e si tira un dado sulla tabella di combattimento magico, modificato in base ai casi possibili. I valori ottenuti sono le % di unità da eliminare per l'attaccante/difensore: *le perdite sono calcolate come percentuale relativa alla forza complessiva dell'esercito avversario.* Per la scelta dei pezzi a cui assegnare le perdite vale la regola del "best fit", ovvero sono selezionate le unità che sono in grado di soddisfare tutte le perdite inflitte.

Eccezione 1: le unità BW (1pt forza) possono essere escluse da tale regola. Se nessuna unità è in grado di soddisfare completamente il numero di perdite tale valore viene conservato per il round successivo.

Eccezione 2: se il tiro di dado di combattimento è maggiore di 10 o minore di zero l'avversario sceglie l'unità del colpito.

I punti residui sono tenuti a parte per il turno successivo senza assegnarli.

Eccezione 3: se è stata scelta un'unità Demone come obiettivo dell'attacco (anche in seguito a tiro maggiore di 10 o minore di 0) tale unità viene eliminata immediatamente.

Eventuali punti residui sono a questo punto assegnati con la regola del "best fit"; se ancora una volta non ci sono unità in grado di soddisfare tutte le perdite si seleziona una qualsiasi unità tra quelle sopravvissute e si effettuano le seguenti azioni:

- Se l'unità scelta è un Demone o uno Spirito la pedina relativa viene rimossa senza ulteriori verifiche.
- Si determina quale percentuale rappresentano le perdite subite rispetto ai fattori di forza complessivi
- Si arrotonda il numero ottenuto alla decina superiore e si divide per 10 ottenendo un numero tra 1 e 9
- Si tira un D10: se il numero ottenuto è maggiore del valore calcolato precedentemente l'unità si salva, in caso contrario viene eliminata.

Nota: scegliere un'unità più forte permette con questo meccanismo di ridurre la possibilità di eliminazione ma allo stesso tempo espone il giocatore al rischio di perdere un pezzo più forte.

Esempio: 5 PK (20pt) attaccano 2 BD (6pt) sul 3:1 e ottengono un risultato di 5 (10/30); il 10% dei 6pt del difensore è uguale a 1 punto perso per l'attaccante. Il 30% dei 20pt BD in attacco è uguale a 6 punti: il difensore perde entrambe le unità BD per soddisfare i sei punti. Per l'attaccante resta un punto di perdita da subire: un'unità PK vale 4pt e quindi 1pt rappresenta il 25%; arrotondando alla decina superiore si ottiene 30% che diviso per 10 dà 3; l'attaccante tira un dado e ottiene un 2: l'unità PK viene eliminata.

Modificatori al combattimento:

- Unità di cavalleria >= doppio cavalleria nemico : 1 colonna. [solo in pianura/deserto]
- Maggioranza delle unità di cavalleria pesante: +1 al tiro di dado [solo in pianura/deserto]
- Presenza di RA contro mostri: +1 al tiro di dado
- Eroi coinvolti: +Carisma al tiro di dado.
- Presenza di Forte o Città amico: in base al tipo di attacco (vedi 9.4.3)
- Attacco contro esercito che ha fallito la ritirata: 1 colonna di shift in favore dell'attaccante [solo nel primo turno di combattimento]
- Difensore in montagna: 1 colonna di shift a favore
- Esercito in marcia forzata: 1 colonna di shift a sfavore
- Attacco attraverso fiume: 1 colonna shift a sinistra
- Difensore in bosco/collina: 1 colonna shift a sinistra
- Difensore in montagna: 2 colonne shift a sinistra
- Combattimento su costa nella quale solo una fazione ha una flotta adiacente: 1 colonna a favore della fazione con il supporto navale.
- [regola opzionale #1]: shift di colonne in base alle capacità di comando dei generali

Unità volanti o sotterranee presenti in entrambi i fronti:

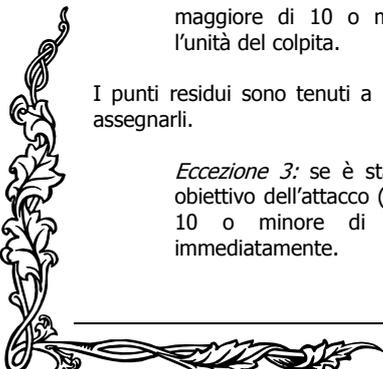
- se il rapporto di forza è tra 1.5 e 2 si scala di una colonna
- se il rapporto di forza è tra 2 e 3 si scala di due colonne
- se il rapporto di forza è uguale o maggiore a 3 si scala di tre colonne

Unità volanti o sotterranee presenti in solo fronte:

- se la percentuale di volanti/sotterranei è <= 30% è si scala di una colonna
- se la percentuale di volanti/sotterranei è >30% e <= 50% è si scala di due colonne
- se la percentuale di volanti/sotterranei è >50% e <= 75% è si scala di tre colonne
- se la percentuale di volanti/sotterranei è >75% si scala di quattro colonne

Unità NonMorte presenti in un solo fronte:

- +1 al tiro di dado se il nemico non ha clerici schierati



- +2 se il nemico non ha clerici schierati e almeno il 75% dell'esercito è composto da unità NonMorte (non cumulativo con il precedente)

Le colonne sono scalate a dex o six in base al fatto che i volanti/sotterranei siano in attacco o difesa.

9.4.2.5 Quarta fase: Ritirata/Rotta

Un esercito che ha subito a questo punto più del 50% di perdite complessive dall'inizio del combattimento deve essere ritirato in una zona amica (questo non vale per gli scontri contro i neutrali e/o gli Akkren che sono sempre fino all'ultimo uomo); il movimento di ritirata è possibile secondo le normali regole di movimento e deve terminare

- In un area contenente un esercito amico
- In un area controllata dal giocatore in ritirata
- In un area controllata da un altro giocatore che garantisce quartiere al giocatore in ritirata.

In alternativa alla rotta (obbligatoria) un esercito può sempre tentare di ritirarsi al termine di un round di combattimento con un risultato di 1-7 su 1D10: il movimento di ritirata è analogo al caso della rotta.

9.4.2.6 Quinta fase: fine round

Per ciascuna unità **Ciclica** si aggiorna lo stato attuale.

Per ciascun **Parassita** si tira un dado:

- 1-3 eliminato
- 4-7 nessun effetto
- 8-10 un nuovo parassita viene creato

Le **Trappole** sono rimosse con un risultato di 6+ (7+ per i mostri)

Si inizia un nuovo round dalla fase uno.

9.4.3. Combattimento in area urbana

Se il combattimento avviene in un area contenente una città o un forte sono possibili tre ipotesi:

1. Assedio (minori/giocatori)
2. Battaglia campale (giocatori)
3. Assalto (Akkren, minori)

Contro i minori è sempre il giocatore attaccante a decidere se condurre un assedio o se forzare l'attacco con un assalto.

Gli Akkren scelgono sempre l'assalto senza possibilità di scelta per il difensore.

Negli scontri tra giocatori il difensore sceglie se chiudersi in città e subire l'assedio o se scendere in campo, nel qual caso la battaglia segue il normale iter (il difensore comunque gode di alcuni benefici per il terreno)

9.4.3.1 Assedio

Un esercito in una zona contenente una città, forte o porto può, in caso di attacco, decidere di chiudersi nella struttura e subire un assedio.

Solo gli eserciti possono effettuare un assedio (è necessaria la presenza di un generale per coordinare le operazioni): la procedura da seguire è la seguente

- Nel turno in cui un esercito muove in un area e il difensore sceglie di difendersi nelle strutture ivi presenti l'attaccante può far iniziare un assedio collocando in tale area il marker relativo.
- Un esercito in un area contenente un marker di assedio può tirare nella tabella sottostante per verificare quanti

Punti Assedio (PA) si sono accumulati. Il tiro di dado è così modificato :

- +2 se sono presenti unità ENG nella forza d'assedio.
- -2 se l'esercito ha mosso nel turno corrente
- +1 se si assedia un porto e nelle aree di mare adiacenti ci sono solo navi nemiche.

- Se il numero dei PA accumulati è uguale o superiore al valore di assedio della struttura l'assedio viene concluso: tutte le unità in difesa sono eliminate.

- Se un esercito abbandona un area contenente un marker di assedio tale marker e tutti i PA accumulati vengono rimossi.

- Nel turno invernale gli eserciti sotto assedio sono soggetti ad un tiro di attrito: la forza assediata subisce una perdita di 1D3*5% (5-15%) punti di forza.

Il giocatore assediante deve pagare 1GP per mantenere l'assedio: in caso contrario tutti i PA accumulati sono perduti (e il difensore non verificherà l'attrito).

DR	PA acc.
2 o meno	0
3-8	1
8-10	2
11+	3

Struttura	PA
Capitale	8
Città	6
Forte	3

9.4.3.2 Battaglia campale

Nel caso in cui il difensore non si chiuda in città ma scelga la strada di una battaglia campale, il vantaggio difensivo costituito dal terreno "amico" viene così valutato

- città/forte: uno shift di colonna
- capitale: uno shift di colonna e +1 al dado

9.4.3.3 Assalto

L'assalto è un attacco contro una zona fortificata senza preoccuparsi delle perdite: in questo caso il difensore gode dei seguenti vantaggi

- forte: fino a 5 unità Foot sono raddoppiate
- città: : fino a 10 unità Foot sono raddoppiate
- capitale: fino a 15 unità Foot sono raddoppiate

Le unità raddoppiate sono solo quelle "umane" (non mostri o BM). Eccezione: le unità "locali" sono sempre raddoppiate (esempio: Lizardman o Vampiri)

9.4.4. Combattimento navale

Il combattimento navale viene risolto in round come il combattimento terrestre: al termine di ciascun round i giocatori coinvolti possono decidere se ritirare la flotta in un area di mare adiacente priva di unità nemiche o se invece continuare il combattimento.

All'inizio di ciascun round sommano i fattori di combattimento di tutte le unità navali coinvolte per ciascuna fazione: si tira 1D10 e si consulta la tabella di combattimento navale: il risultato rappresenta il numero di fattori di combattimento persi dal difensore. Per le perdite si utilizza il meccanismo del "best fit" visto nel caso del combattimento terrestre. Il tiro di dado viene modificato dalla capacità di comando Navale dei generali (se presenti): ogni punto comando garantisce uno shift di una colonna a favore.

Dopo avere eliminato le perdite entrambi i giocatori possono tentare di abbandonare il combattimento: se il risultato di 1D10 è minore o uguale a 7 la flotta può essere spostata in un area adiacente libera da unità nemiche.

Unità navali con perdite residue possono essere inviate immediatamente (con un normale movimento, effettuato senza

costi in GP) in un porto amico. Se non riescono a raggiungere un porto amico le unità danneggiate sono rimosse dal gioco.



10. Fase dei Neutrali

I neutrali che hanno truppe in gioco (in seguito ad un attacco da parte di qualche giocatore) in questa fase effettuano le seguenti azioni (tutte quelle applicabili nell'ordine indicato)

1. Movimento verso una città nella regione se tale azione non comporta l'attacco di forze nemiche
2. Concentrazione di eventuali truppe sparse nella regione in modo di formare uno stack di maggiori proporzioni
3. Attacco di un esercito nemico nella zone in cui si trovano se il rapporto di forze è almeno 2:1

Eventuali popolazioni minori ribelli agiscono in questa fase seguendo le regole descritte nel paragrafo 16.3.

10.1. Great Kingdom

Il Great Kingdom (GK) è un neutrale "particolare" in quanto rappresenta un quinto giocatore non gestito in modo diretto ma attraverso una serie di tabelle che ne definiscono le iniziative.

10.1.1. Produzione

Tutte le unità del GK sono normalmente collocate nella mappa all'inizio della partita: se vi sono unità a faccia in giù nella mappa durante il primo turno di ciascuna stagione una di queste unità viene selezionata (random) e girata; questa azione rappresenta la fase produzione/economica del GK.

10.1.2. Campagne del GK

Durante la fase dei Neutrali del turno primaverile (in aggiunta alla ricostruzione delle unità vista precedentemente) si tira un D10: con un risultato di 1-8 il GK effettuerà una nuova campagna nell'anno corrente. In tale caso due D10 vengono tirato nella tabella sottostante: il primo risultato indica l'obiettivo per l'azione, il secondo dado l'azione. Nel caso in cui l'obiettivo primario sia stato già raggiunto si procede sull'obiettivo secondario. Se anche l'obiettivo secondario è stato raggiunto si procede con il successivo obiettivo primario e così di seguito fino ad esaurimento degli obiettivi.

Utilizzando gli stessi costi della fase diplomatica (vedi 8.2) è possibile influenzare il tiro di dado fino ad un massimo complessivo di +/-2; ciascuna fazione che spende dei GP per tale azione può decidere se utilizzare un modificatore negativo ("spingendo" il GK verso nord) o positivo ("spingendo" il GK verso sud). In questo caso anche se il modificatore risultante è 0 l'obiettivo selezionato per il GK viene attaccato indipendentemente da chi lo controlla.

Nel caso in cui l'obiettivo (primario o secondario) sia occupato da uno dei giocatori e non sia stata fatta nessuna pressione diplomatica sul GK si deve selezionare se possibile un altro obiettivo con lo stesso meccanismo visto precedentemente. Solo nel caso in cui non vi siano altri obiettivi neutrali disponibili il GK attaccherà un territorio controllato da uno dei giocatori (*questo rappresenta la tendenza diplomatica del GK a non disturbare le altre potenze in gioco se non nel momento in cui è sufficientemente forte*).

DR	Obiettivo primario	Obiettivo secondario	Azione
1-3	North Province	Bone March (Almor)	1-7 diplomazia 8-10 militare
4	Adri Forest	(Almor)	1-7 diplomazia 8-10 militare
5	Almor	(North province)	1-7 diplomazia 8-10 militare
6-7	Medegia	Glorioles (South Province)	1-7 diplomazia 8-10 militare
8-10	South Province	Iron Hills (Medegia)	1-7 diplomazia 8-10 militare

Se l'obiettivo è un territorio controllato da uno dei giocatori si procede ad una battaglia standard con l'arbitro o uno degli avversari del giocatore attaccato che controlla le truppe del GK.

In caso di obiettivo neutrale le azioni possibili sono due:

- Diplomazia - il GK conquista l'alleanza del neutrale con un risultato di 1-7 su un D10. Le truppe sono schierate come da normali regole (8.2.1).
- Militare - il GK inizia una campagna contro il neutrale. Si tira un D10 per verificarne l'esito.

1	Fallimento: si tira per le perdite nella colonna 20%
2	Successo: si tira per le perdite nella colonna 25%
3-7	Successo: si tira per le perdite nella colonna 20%
8-10	Successo: si tira per le perdite nella colonna 15%

Le perdite dovute alla campagna militare sono calcolate in base alla forza attualmente schierata dal GK (unità di base ed eventuali unità dei neutrali conquistati/alleati).

In caso di vittoria militare le unità producibili della provincia conquistata sono collocate nella mappa rivolte verso il basso: verranno successivamente girate (prodotte) come visto in 10.1.1

10.1.3. Difesa del territorio

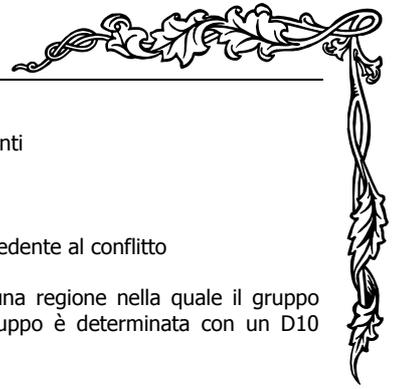
In caso di attacco ad uno degli alleati e/o regioni conquistate il GK interverrà militarmente se tale azione non mette a rischio la capitale del GK (ovvero non ci sono eserciti potenzialmente in grado di attaccare la capitale) e se le truppe dell'aggressore possono essere attaccate almeno 2:1. L'esercito del GK viene collocato nell'area senza effettuare un reale "movimento".

Attacchi diretti all'interno del GK sono gestiti allo stesso modo, proteggendo in primo luogo la capitale. Se le truppe dell'aggressore possono essere attaccate almeno 3:1 da un distaccamento dell'esercito allora tale distaccamento viene creato e attacca l'invasore mentre il resto dell'esercito resta a difesa della capitale (ancora una volta, le truppe del distaccamento sono collocate nell'area senza un reale movimento). In caso di più obiettivi potenziali si sceglie in modo casuale uno degli eserciti attaccabili 3:1.



11. Turno Akkren

Gli Akkren sono una forte razza che già due volte in passato è stata affrontata dalle forze di GrayHawk. Da alcuni anni le apparizioni di questi antichi nemici sono state sempre più frequenti ma in episodi separati. Durante la campagna la Terza Guerra scoppierà sempre preavviso e gli Akkren torneranno ad infestare le terre. L'unico scopo degli Akkren è la distruzione di tutte le altre razze: dai Nidi (determinati in modo casuale in ogni campagna) le forze dilagano in modo random verso le aree adiacenti.



11.1. Inizio del conflitto

A partire dal terzo anno di campagna si comincia a tirare per l'inizio del nuovo conflitto alla fine di ogni turno (eccetto quello invernale): gli Akkren entrano in guerra con un risultato di 10 su un D10.

Se in un dato turno gli Akkren non entrano in guerra viene applicato un modificatore al tiro di dado di +2 cumulativo fino ad un massimo di +9. Durante il quarto anno di guerra quindi in ogni turno esiste la probabilità del 90% di vedere iniziare il conflitto.

Nel turno in cui il conflitto con gli Akkren ha inizio si effettuano le seguenti azioni.

1. Si determina il numero di Nidi che appaiono sulla mappa con 2+1D5.
2. I Nidi sono collocati sulla mappa utilizzando la tabella relativa
3. Per ciascun nido si tira 1D10 in modo da verificare la consistenza delle unità da collocare

1-4	4AK/Inf
5-6	3AK/Inf e 1AK/Cav
7-9	3AK/Inf e 1AK/Cav e 1AK/LM
10	4AK/Inf e 2AK/Cav e 1AK/LM

Tab 11.A

11.2. Produzione dei Nidi

Nei 5 turni successivi all'inizio del conflitto (eccetto quello invernale) per ciascun nido si tira un D10: con un risultato di 1-7 un nuovo gruppo di unità entra in gioco; si tira sulla Tab 11.B per determinare la composizione del gruppo.

Tiro	Risultato
1-4	2 AK/Inf
5-6	2 AK/Inf + 1AK/Cav
7-8	3 AK/Inf + 1AK/Cav
9	3 AK/Inf + 1AK/SM
10	2 AK/Inf + 1AK/Cav+1AK/LM

Tab 11.B

Al 6 turno dall'inizio del conflitto i Nidi sono rimossi.

11.3. Apparizione di nuovi Nidi

Nei 5 turni successivi all'inizio del conflitto (eccetto quello invernale) si tira un D10: con un risultato di 8-10 un nuovo nido appare sulla mappa; si consulta la tabella 11.A per la composizione dell nido la cui collazione viene determinata con un D100 nella tabella delle regioni.

11.4. Apparizione gruppi casuali di Akkren

Gli Akkren entrano in gioco in modo casuale

- nel periodo precedente il conflitto
- per il resto della partita dopo il conflitto

In questa fase di ciascun turno (eccetto quello Invernale) si tira un D10 e si consulta la seguente tabella:

Tiro	Risultato
≤ 7	Nulla di fatto
8-9	Comparsa random di un gruppo Akkren
10	Comparsa random di due gruppi Akkren

I modificatori al tiro sono i seguenti

- +1 turni estivi
- -1 turno autunnale
- -1 nel periodo precedente al conflitto

Si determina in modo casuale una regione nella quale il gruppo appare: la composizione del gruppo è determinata con un D10 sulla Tab 11.B

11.5. Movimento

In ciascuna regione contenente unità Akkren nella quale non è presente un marker di presenza viene collocato un marker con valore 1; se è presente un marker di presenza Akkren esso viene incrementato se è minore o uguale al valore in GP della regione.

Per le unità Akkren sulla mappa si tira un D10:

- Con un risultato di 1-7 gli Akkren si muovono seguendo le seguenti priorità
 1. Attacco esercito adiacente (si tira un dado se più eserciti sono adiacenti)
 2. Movimento verso città più vicina (entro 4 aree)
 3. Movimento verso il forte più vicino (entro 4 aree)
 4. Movimento casuale verso un area adiacente priva di marker di controllo Akkren
- Con un risultato di 8-10 gli Akkren si tira un secondo D10 e si consulta la seguente tabella

DR	Azione
1-3	Movimento casuale verso una qualsiasi area adiacente
4-5	Attacco dell'esercito più vicino (entro i limiti del movimento).
6-7	Movimento verso città più vicina.
8-9	Movimento verso l'area più vicina priva di marker di controllo Akkren
10	Movimento di 1 sola area verso il nido più vicino

Il combattimento tra Akkren e giocatori viene risolto sul tattico solo se il giocatore attaccato/attaccante ha una fazione "nemica" in gioco. In caso contrario la risoluzione è sempre fatta via tabelle.

- Se gli Akkren terminano il movimento in un area contenente una città e priva di eserciti la città viene considerata distrutta: un marker viene collocato per indicare l'avvenuta distruzione. Analogamente per i forti che sono semplicemente rimossi dalla mappa.

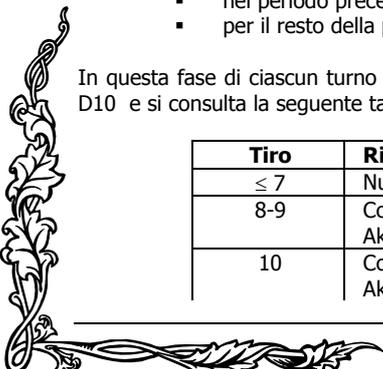
12. Fine turno



13. Fase Amministrativa

Ciascuna regione controllata produce un certo numero di GP che possono essere utilizzati per

- Costruire nuove unità e flotte
- Costruzione delle Carovane
- Attività diplomatiche
- Mantenimento degli eserciti mercenari
- Movimento degli eserciti
- Combattimento eserciti
- Influenzare i tiri di Iniziativa e Diplomazia



- Acquisto Agenti

13.1. Raccolta dei GP

Il numero di GP prodotti è diminuito dell'eventuale marker di presenza Akkren e/o saccheggio.

Le nazioni Alleate (vedi 8.2.1) forniscono solo metà dei GP della relativa regione, arrotondati per *eccesso*.

Kân: per ciascun marker Schiavi presente sulla mappa il giocatore del Kân riceve 3GP.

Teocrazia: 3GP per ciascun Punto Mana (non si conta quello prodotto dalla capitale).

I GP sono raccolti nella fase invernale e vengono spesi lungo tutto il corso dell'anno.

13.2. Costi Base

I costi base sono i seguenti

Operazione	Costo
Costruzione nuovo esercito (generale)	15GP
Costruzione unità	vedi army list
Carovana	2GP
Costruzione flotta	vedi army list
Eroi	10GP
Magic User	10GP
Manutenzione fanterie mercenarie	1GP
Manutenzione cavalleria mercenaria	2GP
Acquisto Agente	2GP
Costruzione forte	8GP (complessiva)
Carri	2 per 1GP
Offering	2 per 1GP
Miner	1GP
Trappole	1GP
Rimozione marker di presenza Akkren e/o Saccheggio (solo fine fase economica)	2GP

Con l'eccezione dei Ducati ciascuna fazione può acquisire un numero illimitato di trappole ma solo una trappola può essere utilizzata in combattimento.

13.3. Rinforzi

Le due regole principali riguardanti i rinforzi sono le seguenti:

1. *Non è possibile collocare sulla mappa nessuna unità se non si controlla una regione in grado di produrre l'unità stessa*
2. *Non possono essere prodotte più unità di quelle previste dalle regioni controllate*

In altre parole le regioni che si controllano determinano in modo preciso quali e quante unità possono essere prodotte. Per semplificare questo controllo quando si conquista una nuova regione si pescano dalle varie force pool le unità che essa produce e le si collocano sul display del giocatore nell'area indicata come "Rinforzi". Le unità eliminate in battaglia finiscono nella stessa area.

Nel caso una regione possa produrre diversi tipi di unità (normalmente si tratta di un'alternativa specifica per le Fazioni) il giocatore può decidere quali unità collocare nei Rinforzi: una volta presa questa decisione non può essere modificata (la scelta rappresenta l'avvio delle attività di addestramento delle unità).

Quando si deve costruire una nuova pedina si verifica nell'area dei Rinforzi la disponibilità di truppe. Nel caso una regione sia perduta

devono essere mosse nelle force pool tutte le unità prodotte dalla regione stessa: se tali unità non sono presenti nell'area Rinforzi si trovano sulla mappa e quindi devono essere rimosse dagli eserciti e/o guarnigioni.

Eccezione: i Demoni della Fratellanza

La Fratellanza può avere in campo un numero di Demoni uguale ai Punti Mana di cui dispone: tali Demoni sono evocati nella fase Invernale nella capitale o in un'area in cui è presente un Negromante senza pagare alcun costo e non sono considerati per i limiti dei rinforzi.

I rinforzi sono collocati sulla mappa secondo due possibilità:

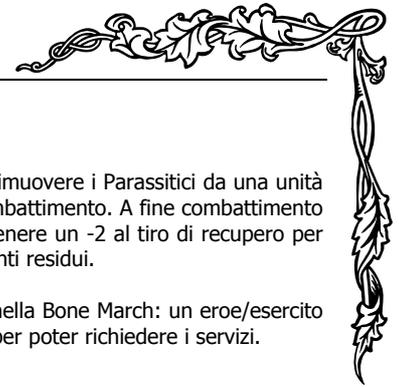
- collocazione in una città (non porto) della home contry del giocatore o nella capitale; in questo caso si considera che le truppe siano state spostate nella città per l'addestramento dalle varie regioni di appartenenza. Non ci sono limiti al numero di unità collocate in questo modo.
- collocazione in una città o porto di una nazione conquistata o alleata. In questo caso possono solo essere collocate unità corrispondenti in numero e tipo a quanto prodotto dalla nazione stessa.

13.4. Carovane

Le Carovane sono acquistate al costo di 2GP ciascuna e collocate nella capitale del giocatore. Durante la fase di movimento le Carovane possono essere spostate via terra o via mare di 4MP: una volta raggiunta la capitale di un giocatore "consenziente" è possibile effettuare un tiro di dado per vedere quanto il commercio abbia prodotto (come descritto nel paragrafo 9.3.2). E' possibile inviare una sola carovana verso un altro giocatore, per cui in un dato istante possono essere presenti solo tre carovane per ciascun giocatore.

Una carovana può sempre essere riportata nella propria capitale e riconvertita in 2GP.

Un esercito nemico è in grado di distruggere le Carovane effettuando un Overrun automatico (vedi 9.3.1.2 per i dettagli).



13.5. Agenti

Gli Agenti sono acquistati nella fase economica e sono tenuti in mano dal giocatore: ciascun agente costa 2GP e viene pescato a caso dal mazzo. Gli agenti possono essere utilizzati in qualsiasi momento giocando la carta relativa e applicando **uno** degli effetti indicati nella carta. Se non è indicato diversamente più agenti dello stesso tipo non possono essere utilizzati per cumulare lo stesso effetto: agenti dello stesso tipo possono invece essere utilizzati contemporaneamente se si utilizzano effetti diversi per ciascun agente.

Ciascun giocatore può controllare fino a tre agenti: è sempre possibile scartare un agente in mano per acquisirne uno nuovo. Lo scambio di agenti tra giocatori è totalmente libero purchè non si superi il numero massimo di agenti controllabili.

Agente	Caratteristiche
Indovino	<ul style="list-style-type: none"> Blocca ogni altro agente tranne un Indovino o un Assassino diretto contro se stesso Guarda le prossime 5 carte eventi
Stratega	<ul style="list-style-type: none"> Un combattimento può beneficiare di uno shift di colonna (sia in attacco che in difesa).
Assassino	<ul style="list-style-type: none"> Blocca ogni altro agente tranne un Assassino diretto contro se stesso.
Guardia del Corpo	<ul style="list-style-type: none"> Blocca un Assassino o un Sabotatore
Spia	<ul style="list-style-type: none"> La composizione precisa di un esercito deve essere rivelata Un qualsiasi giocatore deve rivelare quali Agenti ha in mano Blocca Sobillatori, Diplomatici e Strateghi
Sabotatore	<ul style="list-style-type: none"> Distruzione dei depositi di una provincia (non produrrà nulla nella successiva fase economica) Distruzione di una flotta in porto Blocca un esercito per un turno
Guida	<ul style="list-style-type: none"> Nel turno corrente un qualsiasi esercito paga 1MP per area indipendentemente dal terreno contenuto Un esercito può effettuare una mossa con un bonus di +2MP
Ingegnere	<ul style="list-style-type: none"> Aggiunge +2 al tiro di dado per un assedio
Sobillatore	<ul style="list-style-type: none"> In una provincia designata si tira un dado nella tabella 9.2 - <i>Effetti Ribellione</i> con un modificatore di -2. Se il risultato comporta la messa in campo di unità ribelli un marker di Saccheggio addizionale viene posto nella provincia. Si tira un D10: con un risultato di 3+ un esercito designato subisce una perdita x ammutinamento del 10%
Diplomatico	<ul style="list-style-type: none"> Aggiunge +2 al tiro di dado per le azioni diplomatiche Disinformazione: tutti i tiri diplomatici in una provincia designata subiscono un modificatore di -2 al tiro di dado

13.6. Altri personaggi

13.6.1. Guardie del corpo

Costano 1GP e possono essere utilizzate per proteggere un altro personaggio dagli Assassini

13.6.2. Guaritori

Costano 1GP: sono in grado di rimuovere i Parassitici da una unità nel corso di ciascun turno di combattimento. A fine combattimento possono essere utilizzati per ottenere un -2 al tiro di recupero per un eventuale unità che abbia punti residui.

I guaritori sono recrutabili solo nella Bone March: un eroe/esercito deve trovarsi in questa regione per poter richiedere i servizi.

13.6.3. Alchimisti

Costano 3GP: riducono di 1CF l'unità che attacca in combattimento il pezzo al quale sono associati. Una unità associata ad un Alchimista non può essere intrappolata.

I guaritori sono recrutabili solo nel Califfato di Ekbir: un eroe/esercito deve trovarsi in questa regione per poter richiedere i servizi.

13.6.4. NULL

Costano 5P e al massimo un NULL può essere presente in un esercito. Un NULL rende immune il pezzo cui è associato immune ad ogni forma di magia.

I NULL sono recrutabili solo nella Vaste Swap: un eroe/esercito deve trovarsi in questa regione per poter richiedere i servizi.



14. Fase del Concilio

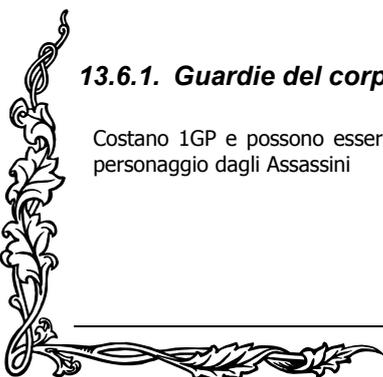
La fase politica del turno invernale è caratterizzata da alcune attività "comuni" per tutti i giocatori.

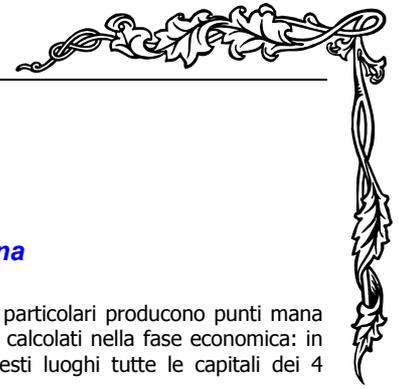
- Rimozione dello stato di Alleanza tra giocatori: se uno dei partecipanti all'alleanza lo desidera l'alleanza è immediatamente interrotta e lo stato reciproco tra i membri torna ad essere la Neutralità.
- Eroi: si tira un dado nella tabella relativa per vedere quale eroe è disponibile; ciascun eroe può essere assoldato con 10GP. Se un eroe non viene assoldato lascia il consiglio (non è disponibile per l'anno successivo)
- Assoldare i mercenari (vedi 14.1)
- Richiesta dei servizi di un Maestro dell'Ordine (vedi 15.3)
- Rimozione dal comando di un Generale: via carta del Generale viene scartata e una nuova carta viene pescata dal mazzo. Si tira 1D6: con un risultato di 1-4 il nuovo generale può essere immediatamente collocato con l'esercito dal quale il precedente comandante è stato rimosso; con un risultato di 5-6 il cambio di comando avverrà al termine del turno successivo.

14.1. Mercenari

I Mercenari sono assoldati solo nella fase del Concilio durante la quale i vari capitani di ventura si presentano ai governanti per offrire i loro servizi.

Si tira un dado nella tabella relativa per verificare quali unità mercenarie sono disponibili; il costo base è definito nell'army list ma ciascun giocatore può effettuare un'offerta maggiore per assicurarsi i servizi. La prima offerta viene effettuata da parte del giocatore che ha il reddito più basso: gli altri possono rilanciare sempre in base al loro reddito.





Nota: Le unità mercenarie sono soggette ad un pagamento del "soldo" nella fase economica

15. Magia



15.1. Mana

Alcune regioni particolari producono punti mana (PM) che sono calcolati nella fase economica: in aggiunta a questi luoghi tutte le capitali dei 4 giocatori producono un PM.

I PM non sono accumulati in quanto rappresentano la "potenza magica" in dato istante: tutti i PM non utilizzati sono perduti.

I PM sono necessari per la costruzione di alcune unità speciali: se non si dispone di PM sufficienti non è possibile costruire tali unità anche se si dispone dei GP relativi.

Per il giocatore della Fratellanza il numero di PM rappresenta anche il numero totale di Demoni che può mettere gratuitamente in gioco: nel caso in cui il numero di PM diminuisca per qualsiasi ragione un numero corrispondente di Demoni deve immediatamente essere rimosso.

Il giocatore del Kân può utilizzare i PM per mettere in gioco unità SW sotterranee al posto delle SW normalmente disponibili.

Il giocatore della Teocrazia riceve 3GP per ciascun PM posseduto (non contando quello prodotto dalla propria capitale) nelle fasi Economica ed Amministrativa.

15.2. Magic Users

La Magia è prerogativa dei Magic Users, ovvero quei personaggi che sono stati addestrati a tale arte fino dalla nascita. Ciascuna fazione ha la possibilità di creare un Magic User differente: in fase di combattimento strategico tali personaggi possono lanciare un numero di magie uguale al numero di PM posseduti dal giocatore.

Ciascun Magic User ha a disposizione 7 punti magia: durante il combattimento magico il giocatore in fase dichiara quanti punti intende utilizzare per lanciare la magia (il massimo numero di punti spendibili è il FS della spell): l'avversario può spendere parte dei suoi punti per ridurre le possibilità dell'avversario ma non può ridurre a zero il valore finale.

Se ci sono Inquisitori in uno degli eserciti, il giocatore che controlla gli inquisitori dispone di altri 1D6-1 punti magici per ciascun combattimento che può utilizzare solamente per ridurre i punti magici allocati dal nemico.

Esempio: il Wizard dei ducati dichiara di voler lanciare la spell Blast utilizzando 7 punti; l'avversario spende 3 dei propri punti per ridurre a 4 i punti dell'avversario (rimanendo quindi con 4 punti che utilizzerà per lanciare una magia)

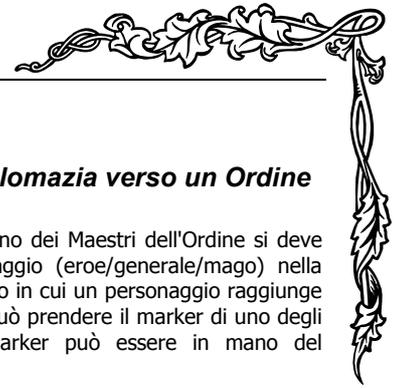
Si tira a questo punto un D10 e se il risultato è minore o uguale al numero di punti magia allocati la Spell ha successo: in ogni caso un risultato di 1 prima delle modifiche rappresenta un successo.

Se si ottiene un 10 (non modificato) sul tiro di magia un evento catastrofico è accaduto: si tira un secondo D10: con 1-4 il mago è svenuto e non partecipa al reso del combattimento. Con un secondo 10 il mago è deceduto per lo sforzo.

Se non espressamente indicato la scelta delle unità obiettivo della Spell è fatta dal Magic User.

Sono qui di seguito riportate le Spell conosciute da ciascun personaggio: per ciascuna di esse viene indicato il Fattore di Successo relativo.





15.2.1. Wizard

Nome Spell	FS	Effetto
Blast	7	la Spell ha lo stesso effetto di un tiro di artiglieria
Apoplexy	7	l'unità designata non combatte nel turno corrente. Modificatori: SM -1 LM e DE(tutti) -2 NonMorti -2
Mirror Image	7	l'unità designata combatte un round con se stessa

15.2.2. Negromante

Nome Spell	FS	Effetto
Summon	7	Viene evocata una unità tra le seguenti: BD/SP SM (-1 al FS) LM (-2 al FS) L'unità entra in combattimento nel turno seguente
DeathGrip	7	L'unità designata ottiene un +1 CF per il turno di combattimento successivo
Plague	7	L'unità con i punti residui di combattimento viene eliminata (il difensore sceglie quale unità a meno che il risultato del tiro di dado sia 1 nel qual caso sceglie il negromante)

15.2.3. Clerico

Nome Spell	FS	Effetto
Banish	7	Rimuove dal gioco una unità NonMorta, evocata, Demoni. Modificatori: SM (evocato) DE -1 LM (evocato) DE+ -2
Exorcism	7	Un Mostro o una unità morta, evocata o Demone non combatte nel turno corrente. Modificatori: DE- +1 LM DE+ -1
Sacrifice	6	Elimina una unità: richiede il sacrificio di una propria unità od offering

15.2.4. Sacerdote della Guerra

Nome Spell	FS	Effetto
Jihad	7	Trasforma una unità in un fanatico per il turno corrente di combattimento
Summon Avatar	6	Evoca uno spirito maggiore (10CF)
Assicura Vittoria	7	Una unità con punti residui viene considerata come demoralizzata

15.3. I Quattro Ordini

Nella Valley of the Mage risiede il Palazzo dei Quattro Ordini; si tratta di una congregazione esoterica che fin dal lontano passato si dedica allo studio delle quattro forze della natura: Terra, Acqua, Fuoco ed Aria. Aprendo un canale diplomatico con i Quattro Ordini è possibile accedere ai servizi dei Maestri dell'Ordine, le cui capacità sono equivalenti ai relativi sciamani di secondo livello in FR!

15.3.1. Apertura della diplomazia verso un Ordine

Per poter utilizzare i servizi di uno dei Maestri dell'Ordine si deve innanzitutto inviare un personaggio (eroe/generale/mago) nella Valley of the Mage. Nel momento in cui un personaggio raggiunge la sede dell'Ordine il giocatore può prendere il marker di uno degli Ordini. Solo uno di questi marker può essere in mano del giocatore in qualsiasi momento.

Nel caso in cui si desideri aprire un canale diplomatico verso un Ordine differente da quello di cui attualmente si possiede un marker un personaggio deve nuovamente recarsi nella Valley of the Mage per effettuare l'ambasciata.

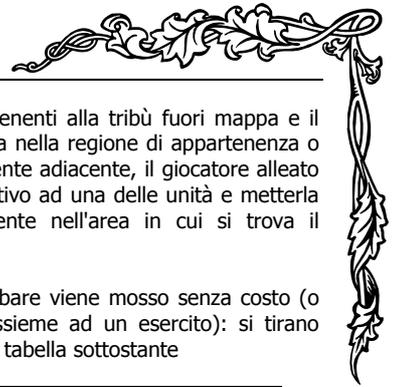
15.3.2. Richiesta dei servizi di un Maestro dell'Ordine

Nella fase del Concilio è possibile richiedere i servizi di un Maestro dell'Ordine pagando 5GP: solo un Maestro può essere presente nelle forze di un giocatore e tale Maestro deve appartenere all'Ordine di cui il giocatore possiede il marker relativo.

Se un giocatore non ha aperto nessun canale diplomatico verso uno dei Quattro Ordini **non** è possibile richiedere i servizi di nessun Maestro.

Nota di gioco: la sede dei Quattro Ordini è in una zona sotto un forte controllo da parte del Teocrate che quindi può esercitare un'importante influenza nell'accesso ai Quattro Ordini.





16. Potenze minori

Accanto alle fazioni controllate dai giocatori e al Great Kingdom esistono una serie di potenze minori che possono essere attivate nel corso della partita dalle azioni diplomatiche e/o militari dei giocatori. Fino al momento dell'attivazione tali potenze sono considerate come totalmente neutrali e quindi non si deve determinare il loro comportamento: una volta attivata, una forza minore rimane in campo fino alla completa eliminazione non può essere messa in campo una seconda volta. Ai fini del movimento le truppe delle potenze minori sono trattate come i mercenari in termini di autonomia di azione.

16.1. Barbari

Ci sono 2 tribù di barbari che possono entrare in gioco:

Nome tribù e area residenza	Forze in campo
Orde del nord: residenti nelle LAND of BLACK ICE	Generale: Krual-nig (6/2) 2LI 2BW 3BD 3LC 2SM
Nomadi del deserto: residenti nelle DRY STEPPES	Generale: Shalm al Nidar (6/1) 2SK 3BD 4LC 2EL 1LM

Ciascuna tribù può essere attivata inviando un eroe/generale nell'area relativa e spendendo 1GP nella fase diplomatica. Si tira in questo caso un dado e si consulta la seguente tabella:

DR	Risultato
1	L'eroe viene ucciso e la tribù rimane neutrale
2	La tribù si attiva: il generale e due unità sono messe in campo
3	La tribù si attiva: il generale e tre unità sono messe in campo
4	La tribù si attiva: il generale e quattro unità sono messe in campo
5	La tribù si attiva: il generale e cinque unità sono messe in campo
6	La tribù si attiva: il generale e sei unità sono messe in campo

Modificatori

- 1 per il Khân se tira per le Orde del Nord
- 1 per la Teocrazia se tira per i Nomadi del deserto

Se la tribù viene attivata le truppe indicate dal tiro di dado sono collocate nell'area nella quale si trova l'eroe: tutte le restanti unità sono invece collocate fuori mappa in una zona adiacente alla regione di appartenenza.

Dal momento in cui la tribù viene attivata il giocatore che ha ottenuto l'alleanza può, durante la fase di movimento degli eserciti, effettuare una delle seguenti azioni:

- Se vi sono unità appartenenti alla tribù fuori mappa e il relativo generale si trova nella regione di appartenenza si può effettuare un tentativo di reclutamento: in questo caso si tira un dado e si consulta la tabella:

DR	Risultato
1	Nessuna unità viene reclutata
2-5	Una unità viene reclutata
6	Due unità sono reclutate

Le unità reclutate sono immediatamente collocate con il generale senza alcuna spesa.

- Se vi sono unità appartenenti alla tribù fuori mappa e il relativo generale si trova nella regione di appartenenza o in un'area immediatamente adiacente, il giocatore alleato può pagare il costo relativo ad una delle unità e metterla in campo immediatamente nell'area in cui si trova il generale.
- Lo stack delle unità barbare viene mosso senza costo (o in alternativa muove assieme ad un esercito): si tirano due dadi e si consulta la tabella sottostante

DR	Risultato
2	L'esercito barbaro si ribella.
3	(solo se i barbari non sono accompagnati da un eroe e/o generale del giocatore) L'esercito barbaro si ribella.
11	(solo se i barbari non sono accompagnati da un eroe e/o generale del giocatore) L'esercito barbaro si ribella.
12	L'esercito barbaro si ribella.

Un esercito barbaro che si ribella viene gestito durante la fase dei neutrali utilizzando il meccanismo descritto nel capitolo 16.3.

Le unità barbare eliminate nel corso del gioco sono collocate fuori dalla mappa

16.2. Pirati della Jerlea Bay

Nella Jerlea Bay risiede un gruppo di pirati che, sotto le opportune condizioni, potrebbe accettare l'alleanza con uno dei giocatori

Forze dei Pirati
Generale: Handhoria (5/2/1) 1TRS 1PEN 2QUA 4TRI

Per poter attivare i Pirati di Jerlea un eroe/generale deve trovarsi su di un trasporto al largo della Jerlea Bay: nella fase di movimento navale è possibile, in alternativa al movimento standard, effettuare la ricerca della base nascosta dei pirati spendendo 1GP; si tira un dado e con un risultato di 3-6 la base dei pirati viene individuata.

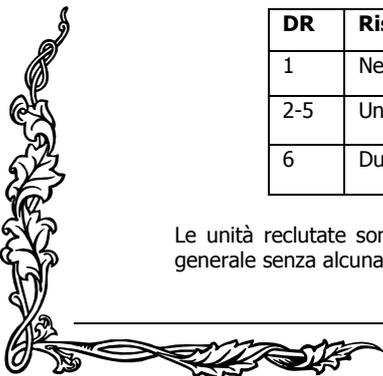
A questo punto è possibile aprire le trattative con i pirati: si tira un dado e si consulta la seguente tabella:

DR	Risultato
1	I pirati non accettano la proposta di alleanza
2	I pirati accettano la proposta di alleanza: 3 navi sono messe a disposizione del giocatore
3-4	I pirati accettano la proposta di alleanza: 4 navi sono messe a disposizione del giocatore
5	I pirati accettano la proposta di alleanza: 5 navi sono messe a disposizione del giocatore
6	I pirati accettano la proposta di alleanza: 6 navi sono messe a disposizione del giocatore

Modificatori:

- +1 se vengono spesi 2GP per oliare la trattativa
- 2 per il giocatore della Fratellanza

Se i Pirati di Jerlea sono attivati il giocatore può scegliere un numero di navi corrispondente al tiro di dado tra quelle dei pirati, comandate sempre da Handoria.





In ogni turno successivo all'attivazione il giocatore alleato con i Pirati di Jerlea può muovere le flotte spendendo 1GP; si tirano 2D6: con un risultato di 2 o 12 i Pirati rompono l'alleanza e diventano ribelli; le loro azioni sono a questo punto regolate da quanto previsto nel capitolo 16.3.

16.3. Azioni dei minori

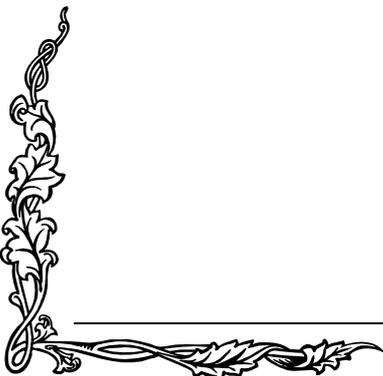
Un minore che non è più alleato con un giocatore viene gestito durante la fase dei Neutrali per determinarne le azioni:

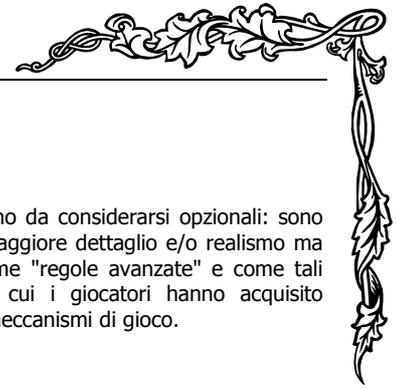
Per ciascun esercito minore sulla mappa si tira un D10:

- Con un risultato di 1-7 l'esercito si muove seguendo le seguenti priorità
 1. Attacco esercito/flotta adiacente (si tira un dado se più eserciti sono adiacenti)
 2. Movimento verso città più vicina
 3. Movimento verso il forte più vicino
 4. Movimento verso l'area più vicina priva di marker saccheggio e/o presenza Akkren.
- Con un risultato di 8-10 si tira un secondo D10 e si consulta la seguente tabella

DR	Azione
1-2	Movimento casuale verso una qualsiasi area adiacente
3-4	Attacco di un esercito/flotta adiacente: se non vi sono nemici adiacenti movimento verso l'esercito/flotta più vicino e attacco questo nel caso venga raggiunto.
5-6	Movimento verso la città più vicina priva di marker di saccheggio e/o presenza Akkren
7-8	Movimento verso l'area più vicina priva di marker di saccheggio e/o presenza Akkren
9	Movimento verso la propria regione di appartenenza
10	L'esercito del minore viene definitivamente rimosso dal gioco

Nel caso in cui il movimento termini in un area non difesa contenente città o forte si colloca nella stessa un marker di saccheggio.





17. SCENARI

17.1. QuickStart

Lo scenario permette una partenza rapida del gioco, iniziando la campagna nel terzo anno di guerra, proprio nel momento in cui gli Akkren cominciano il loro assalto.

La campagna inizia nel turno di primavera del terzo anno di guerra; si dovrà quindi tirare a fine turno per l'inizio del conflitto come descritto nel capitolo 14.1.

I quattro giocatori dispongono di un tesoro di 15GP e dei seguenti territori:

Kan	12	1LM sott 1HC 1LC bow 1SW 1BW
Northen Plains	3	1SM sott. 2SK 2SP [2SW Kan]
Barrens	3	2SK 2MO
Vesve Forest	2	1BW 1BM fly

Ducati	12	1BD 1BD [ENG Ducati] 1WA 1SP 2HG
Theocracy of the Pale	2	1SP 1HG
Urnst, County of	2	1MO 2SP [1SP 1HG Ducati]
Urnst, Duchy of	2	1BD
Almor	2	1BW 1MO

Teocrazia	14	2RA 1HC+ 2SP [2FA Teo]
Ulek, Duchy of	2	1BD
Ulek, County of	2	1BD [1RA Teo] 1MO
Gran March	3	1BW 1BD 1SP

Fratellanza	6	1hvyTRS 1TRI 2SP 1SM
Lordship of the Isles	4	2SP
South Province	3	1HC fly 1BW 2BD
Hepmonaland	2	2RA 1MO

18. Regole opzionali

Le regole in questo capitolo sono da considerarsi opzionali: sono introdotte nel gioco per dare maggiore dettaglio e/o realismo ma possono essere considerate come "regole avanzate" e come tali inserite sole nel momento in cui i giocatori hanno acquisito sufficiente dimestichezza con i meccanismi di gioco.

18.1. Matrice tattica di combattimento

Questa regola permette di rappresentare le operazioni strategiche pre-battaglia da parte di entrambi i generali: in base alla capacità del generale e all'esito delle manovre effettuate si determina un modificatore (in termini di shift di colonna) da applicare alla tabella di combattimento.

Ciascuno dei generali coinvolti (se non c'è un generale si considera la presenza di un ufficiale in comando con valore 4) tira un dado e si consulta la tabella sottostante per determinare il tipo di manovra effettuata:

Valore strategico					
DR	4	5	6	7	8
1	LC/DF	LC/DF	PA/DD	PA/DD	SK/RG
2	LC/DF	PA/DD	PA/DD	SK/RG	GA/CA
3	PA/DD	PA/DD	SK/RG	GA/CA	FA/CC
4	PA/DD	SK/RG	GA/CA	FA/CC	EN/AM
5	SK/RG	GA/CA	FA/CC	EN/AM	EN/AM
6	GA/CA	FA/CC	EN/AM	EN/AM	EN/AM

Definizioni (Attaccante/Difensore)

LC: Lose Control DF: Disorganized Flight
 PA: Piecemeal Assaults DD: Desperate Defense
 SK: Skirmish RG: Rear Guard action
 GA: General Assault CA: Counterattack
 FA: Flanking attack CC: Coordinated counterattack
 EN: Envelopment AM: Ambush

Le manovre effettuate da entrambi i generali sono quindi utilizzate per indicizzare la matrice sottostante:

Scelta tattica attaccante						
	LC	PA	SK	GA	FA	EN
DF	NC	+1	+2	+2	+3	+4
DD	-1	0	+1	+1	+2	+3
RG	NC	-1	0	+1	+1	+2
CA	-2	-1	-1	0	+1	+2
CC	-3	-2	-2	-1	0	+1
AM	-4	-3	-2	-2	-1	0

Un risultato di NC indica che la battaglia non viene effettuata in questo turno. Un valore numerico rappresenta le colonne di shift da applicare alla tabella di combattimento.

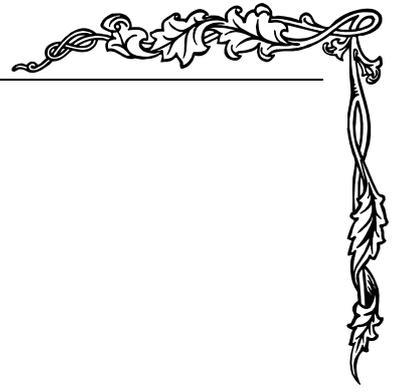
18.2. Dichiarazione di guerra e Casus Belli

La dichiarazione di guerra verso un giocatore non comporta nessun costo aggiuntivo nelle regole base. Volendo aggiungere maggior dettaglio possono essere presi in considerazione i relativi costi logistici e gli sforzi diplomatici verso le altre nazioni al fine di placare gli animi di fronte all'apertura delle ostilità.

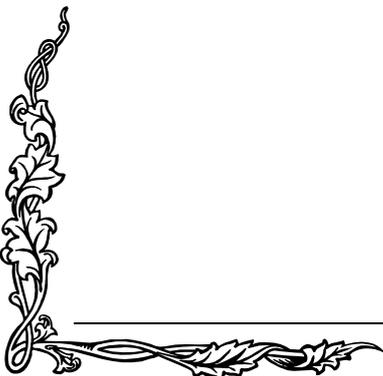
Se la regola 18.2 viene introdotta nel gioco per dichiarare guerra ad un altro giocatore è necessario effettuare un pagamento in GP equivalente alla regalia (vedi 8.2). Tale pagamento non è necessario nel caso in cui il dichiarante possa dimostrare di possedere uno dei seguenti *casus belli* ad opera del giocatore verso il quale si intende aprire il conflitto:

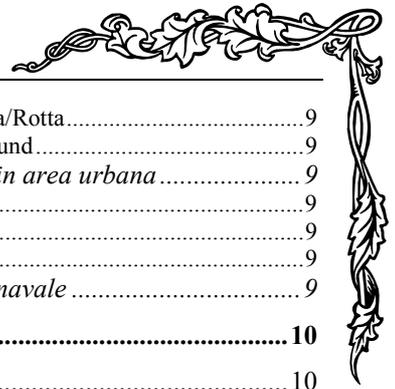
- Cattura di uno dei propri personaggi





-
- Cattura di una delle proprie carovane
 - Utilizzo di agente "ostile" nei propri confronti
 - Azioni di saccheggio nelle regioni controllate





Indice

1. INTRODUZIONE.....	1	9.4.2.5 Quarta fase: Ritirata/Rotta.....	9
2. MAPPA.....	1	9.4.2.6 Quinta fase: fine round.....	9
3. COUNTERS.....	1	9.4.3. Combattimento in area urbana.....	9
3.1. UNITÀ.....	1	9.4.3.1 Assedio.....	9
3.2. ESERCITI.....	1	9.4.3.2 Battaglia campale.....	9
3.3. EROI.....	1	9.4.3.3 Assalto.....	9
3.4. WIZARDS (MAGIC USERS).....	1	9.4.4. Combattimento navale.....	9
3.5. GENERALI.....	1	FASE DEI NEUTRALI.....	10
3.6. ALTRI MARKER.....	2	10.1. GREAT KINGDOM.....	10
4. SETUP.....	2	10.1.1. Produzione.....	10
4.1. SETUP CAMPAGNA.....	2	10.1.2. Campagne del GK.....	10
4.2. SCENARI.....	2	10.1.3. Difesa del territorio.....	10
FAZIONI.....	2	11. TURNO AKKREN.....	10
5.1. TEOCRAZIA DELL'ORDINE MILITARE DI BAAL.....	2	11.1. INIZIO DEL CONFLITTO.....	11
5.2. LA FRATELLANZA SCARLATA.....	2	11.2. PRODUZIONE DEI NIDI.....	11
5.3. KÂN DELLE MILLE TRIBÙ.....	2	11.3. APPARIZIONE DI NUOVI NIDI.....	11
5.4. DUCATI INDIPENDENTI (INDEPENDENT FIEFS).....	3	11.4. APPARIZIONE GRUPPI CASUALI DI AKKREN.....	11
SEQUENZA DI GIOCO.....	3	11.5. MOVIMENTO.....	11
7. INIZIATIVA ED EVENTI.....	3	12. FINE TURNO.....	11
FASE POLITICA ED ECONOMICA.....	3	13. FASE AMMINISTRATIVA.....	11
8.1. POLITICA TRA FAZIONI.....	3	13.1. RACCOLTA DEI GP.....	12
8.1.1. Effetti dell'Alleanza tra giocatori.....	3	13.2. COSTI BASE.....	12
8.1.2. Effetti dello stato di Ostilità/Guerra.....	4	13.3. RINFORZI.....	12
8.2. POLITICA VERSO NAZIONI NEUTRALI.....	4	13.4. CAROVANE.....	12
DR.....	4	13.5. AGENTI.....	13
8.2.1. Nazioni alleate.....	4	13.6. ALTRI PERSONAGGI.....	13
8.2.2. Azioni diplomatiche offensive.....	4	13.6.1. Guardie del corpo.....	13
8.3. FASE ECONOMICA.....	4	13.6.2. Guaritori.....	13
8.3.1. Acquisti.....	4	13.6.3. Alchimisti.....	13
8.3.2. Costruzione dei Forti.....	4	13.6.4. NULL.....	13
9. FASE DEL GIOCATORE.....	4	FASE DEL CONCILIO.....	13
9.1. FASE EVENTI.....	4	14.1. MERCENARI.....	13
9.2. ATTIVAZIONE PERSONAGGI (EROI/WIZARD).....	5	MAGIA.....	14
9.2.1. Quest.....	5	15.1. MANA.....	14
9.2.2. Combattimento Individuale.....	5	15.2. MAGIC USERS.....	14
9.2.3. Cattura dei personaggi.....	5	15.2.1. Wizard.....	15
9.3. MOVIMENTO DEGLI ESERCITI.....	5	15.2.2. Negromante.....	15
9.3.1. Movimento terrestre.....	5	15.2.3. Clerico.....	15
9.3.1.1 Ritirata.....	5	15.2.4. Sacerdote della Guerra.....	15
9.3.1.2 Overrun.....	5	15.3. I QUATTRO ORDINI.....	15
9.3.1.3 Intercetto.....	5	15.3.1. Apertura della diplomazia verso un Ordine	15
9.3.1.4 Marcia forzata.....	6	15.3.2. Richiesta dei servizi di un Maestro	dell'Ordine 15
9.3.2. Carovane.....	6	POTENZE MINORI.....	16
9.3.3. Saccheggio.....	6	16.1. BARBARI.....	16
9.3.2.1 Raid Navali.....	6	16.2. PIRATI DELLA JERLEA BAY.....	16
9.3.4. Scouting.....	6	16.3. AZIONI DEI MINORI.....	17
9.3.5. Movimento Navale.....	7	17. SCENARI.....	18
9.4. COMBATTIMENTO.....	7	17.1. QUICKSTART.....	18
9.4.1. Combattimento tra eroi.....	7	18. REGOLE OPZIONALI.....	18
9.4.2. Combattimento terrestre.....	7	18.1. MATRICE TATTICA DI COMBATTIMENTO.....	18
9.4.2.1 Fase preliminare.....	7	18.2. DICHIARAZIONE DI GUERRA E CASUS BELLI.....	18
9.4.2.2 Prima fase: combattimento magico.....	7		
9.4.2.3 Seconda fase: Fuoco.....	7		
9.4.2.4 Terza fase: mischia.....	8		

