

3^a Edizione - Rilasciato -3.0.3.1
8 Gennaio 2026

LA IX ERA BATTAGLIE FANTASY



Manuale dei Riferimenti



EROI DI AVRAS

Qui sotto sono elencati i nomi di coloro che hanno offerto il proprio sangue, il sudore e le vite per la Gloria della Grande Città. Conosci i loro nomi e onora i loro Sacrifici.

Lode a Sunna.

ARTISTI

Artisti

Casp
Jenny Dolfen
Frederik Erikson
Pablo Fuentes Leiva
Galeadou
Karak Norn Clansman
MyNeonOne
Nicepants
Mitchell Nolte
Michael Rechlin
Mikhail Shubin
sugarnutsco
ShebaPlissken
Xanatan
Kim 'gworlhammer' Andén

Pittori di Miniature

87axia
Joahn Aronson
Erik 'Fjugin' Aronson
Crafty
Danila Filippov
Lukasz Grzyb
Per 'Ironclad' Elfving
Jakub 'Szeryf' Kurcek
Olivier 'HARDSTYLE' Lejeune
Luernos
Mad Hat
Alexandre Sotterman
Adam Stanski
Trakritch
Unlimited Colours

REGOLE

Responsabile del Design delle Regole

Gingersmali 'Ali'

Design delle Regole

Erik 'Fjugin' Aronson
Dan Thomas
Rok Martinc
Jere'Palmu' Jukka
Jordi 'Calcathin' Calcat
Fer Pilot DeAlarcón
Brandon'echoCTRL' Earl
Olli'Nightwun' Katila
Gonzalo 'Gundizalbo' Gil
Tonylatorre 'Petreopatroklos'
Patrik 'Odoamar' Potorski
Glenn Patel
Matvey 'Dice Breaker' Shkel
James Smith aka 'VampsinMD'
Jo Parmenter
Michal 'Kolata' Kolakowski
Kacper 'saint_barbara' Bucki
Marcel 'Marcema' Ritsema
Patrick 'Archeron' Mau
Adrian 'slivek' Smagur
Sebastian 'DarkSky' Wegmann
Adam Stanski
Tanguy 'Crush' Durand
Laurens B.M.
Jonas Walheim

SCRITTORI

Responsabile del Background

Edward Murdoch

Assistente Responsabile del Background

John Wallis

Team del Background

Edward Murdoch
John Wallis
Marko Lukić
Glenn Patel
Matt Perriss
Sebastian Follens
Ghiznuk
Calisson
DanielÅkerman Sandberg
Peter G. Orfanos
Alessandro Vivaldi
Reese'dea noctifer' Telford
Geoffrey Ludvik

Questa lista di riconoscimenti è in fase provvisoria.

Sarà aggiornata con i nomi dei membri che in futuro presteranno il proprio contributo per le future versioni

TEAM DI PRODUZIONE

Design Grafico del Libro delle Regole

Cédric 'Trakritch' Fuchs
Galeadou

Team del Playtest

Galdenos Matteo 'metallo' Lenzi
Lyn Formento
Chris Taylor 'Gaming In The Kiez'
Mohamed bekrentchir
Cenyryn-LokiLoec
Arnaud 'Arkalak' Abt
Christopher Winn
Kudis
Huurretusas
Aaron 'DrMaturin' M.
Greentide
Jakub 'Szeryf' Kurcek

Responsabile del Layout

Laurens B. M.

Layout

Cédric 'Trakritch' Fuchs
Xavier 'Arkmur' Dussert-Vidalet
Jordi 'Calcathin' Calcat
Jesus 'Casas' Casas
Simon 'modmoto' Heiss
Michael 'micalovits' Wolf
Pedersen
Laurens B. M.
Joaquin 'Joakker' León
Brisaite
Guillaume "Zikum" Marcq
RAKSAPENA

Consiglio Esecutivo

Erik "Fjugin" Aronson
Jere 'Palmu' Jukka Edward
'Scottish Knight' Murdoch
Calisson
Adam
Slivek
Rbf911

In Memoriam

Eru
KeyserSoze
Draecarion

Revisione Bozze

Laurens B. M.
Ghiznuk
Jordi 'Calcathin' Calcat
Thomas "Norn" Vincent

Responsabile della Traduzione

Ghiznuk

Ringraziamenti Speciali

Il nostro progetto vuole estendere la nostra gratitudine e i nostri ringraziamenti a tutti coloro che hanno lavorato al gioco e a coloro che ci aiutano a tenere il progetto in vita. Traduttori, Amministratori, Moderatori, il Team degli Animatori delle Squadre d'Armata, gli Organizzatori dei Tornei e molti altri.

Un "Grazie" speciale alle persone che sostengono il progetto de La IX Era economicamente in questi tempi difficili.

3D Minis Factory
Alasdair P
Albin Miller
Alexander Bartz
Antti Kaukiainen
Arnaud Abt
Athena Åkerman Sandberg
Aurélian Barakat
Barry Lynch
Bernhard Küttner
Björn Ericson
Brandon Gallegos Cordova
Calisson
Carlos Garcia Fernández
Chrisorc
Christoph Reiter
Christos Michas
Claes Jakobsen
Claudi Pallares Mulet
Clément Martin
Dmytro Adeiev
Dominik "daemonik" Wulf
Don Matwe
Edoardo Amadori
Emilio Jose Orts Hernandez
Fantastique Battallon de Joinville
Francesco Guidi
Frederick Humcke
Frumious Forge
Guardia Varega
Guilhem Valhat
Guilio Gatti
Hannes Birnkammerer
Ian Piper
Ibrahim Alper Özgen
J Björk & N Hillberg
Jakub Kurcek
James Starr
Jelle Van Alewijk
Jeroen Poppe

Jerzy Brzozowki
Jonathan Blot
Karargah -Türkiye
Kevin Borbely
Kristoffer Dirac
Maik Duus
Marco Baity Jesi
Marko Črnigoj
Matt Stanley
Matthias Janko
Matthieu Schoenholzer
Mett&Meta The Quality 9th Age Podcast
Michael Nawrot
Moritz Bayer
Murat Takavcı
Narcis Pallares Mulet
Nicola Donelli
Nicolas Charpentier
Niels Molle
Olivier Lejeune
Olle Loeb (OP_Olls)
OP Models
Pascal Baudin
Paul Berclaz
Paul Goldbold
Peer Galle
Philipp Große
Piotr Szmajewski
Raphaël Jenelten
Raphaël Kaag
Sami Chehab
Sigbjørn Eriksrud
Simon 'modmoto' Heiss
Stefan Mara
Stephan Rössig
Thomas Ahlich
Thomas Burri
Tobias Saatz
Tomasz Domagalski
William Hotter

Sono la passione e la dedizione delle innumerevoli persone che giocano e che contribuiscono al progetto ad aver reso possibile la pubblicazione di questo libro.

Grazie



INTRODUZIONE

Per tutte le regole, i feedback e i suggerimenti, visitate la nostra pagina web <https://www.the-ninth-age.com>. Le regole contenute in questo libro sono considerate le Regole Base di T9A e sono utilizzate in tutte le partite di T9A. Licenza [Copyright Creative Commons](#):

Rappresentazione delle regole

Al fine di conservare il corpo delle regole chiaro e ben ordinato, utilizzeremo il seguente stile di formattazione del testo:

Note degli autori del gioco: Il testo nei riquadri grigi sta a indicare le note degli autori delle regole. In questi casi gli autori danno informazioni sull'intento che sta dietro ad alcune regole, alternano nella loro trattazione alcune indicazioni tattiche sul gioco, o suggeriscono scorciatoie per velocizzare le cose.

- Le LETTERE MAIUSCOLE sono usate per le iniziali delle parole o delle espressioni che sono meglio definite in questo libro, come "Round di Combattimento", a meno che si tratti di parole comuni, prive di una definizione elaborata in termini di gioco, come "modello", o "unità". Ad esempio riporteremo con la maiuscola iniziale il termine "Combattimento", dal momento che in questo contesto non è utilizzato con la stessa valenza del termine comune in italiano.

- Il carattere o il testo **in grassetto** sono utilizzati per evidenziare parole specifiche. Sono utilizzati anche nei Libri degli Eserciti per enfatizzare le Regole del Modello indicate nella rispettiva voce dell'unità.

- Il carattere *corsivo* indica promemoria, esempi, illustrazioni e chiarificazioni non definibili come regole in senso stretto.

- Il testo colorato **in grigio** è utilizzato per le didascalie delle figure e delle tavole, per le restrizioni specifiche degli oggetti, per contenuti ripetitivi, o per le Proprietà, che sono una tipologia speciale di parola chiave che non contengono in sé alcuna regola in senso stretto.

- I **collegamenti ipertestuali** possono essere trovati nella versione elettronica di questo documento e il footer della pagina include i collegamenti ipertestuali alle sezioni chiave.

- Il **testo rosa** è utilizzato unicamente nel Manuale dei Riferimenti. Questo Manuale tratta casi limite e specifiche circostanze che non sono da ritenersi rilevanti nella maggior parte delle partite. Il Manuale è una copia del libro delle regole base con poche sezioni aggiuntive inserite per coprire proprio questi casi limite.

I Documenti con le Regole

Il Manuale Illustrato

Il Manuale Illustrato contiene una versione ridotta delle regole principali necessarie per giocare, alcuni disegni artistici, immagini delle miniature e riferimenti all'immaginario sul quale è sviluppato il gioco.

Appendici

Gli appendici sono una componente integrante delle regole di base e sono generalmente utilizzati nella maggior parte delle partite. Ci sono due appendici al Manuale Illustrato:

- **Manuale Illustrato - Appendice I: Regole dei Modelli** – Regole aggiuntive e uniche che determinati modelli posseggono.
- **Manuale Illustrato - Appendice II: Compendium Arcano** – Il compendio contiene gli incantesimi di dieci diversi Sentieri di Magia, la lista degli Oggetti Magici comuni e le Abilità di Comando speciali.

Pacchetto Stagionale

Questo documento include Tipologie di Schieramento, mappe, Obiettivi Primari e Secondari. Questo appendice è adatto a organizzare partite più avanzate.

Il Manuale dei Riferimenti

Questo manuale include tutte le regole del Regolamento Illustrato, più i documenti Appendice I: Regole dei Modelli e Appendice II: Compendium Arcano. Inoltre include del testo con le regole estese per le situazioni più complesse e intricate che possono presentarsi sul campo di battaglia. Raccomandiamo ai giocatori che preferiscono comprendere situazioni complesse, cogliendo in aggiunta tutte le sfumature delle interazioni tra regole, di passare direttamente a questo documento.

Per i nuovi giocatori e coloro che preferiscono non avere a che fare con scenari intricati quando iniziano a giocare, suggeriamo di partire dal Manuale Illustrato e di consultare il Manuale dei Riferimenti solo quando si presentano specifiche situazioni che non sono completamente contemplate nel Manuale Illustrato.

I Libri degli Eserciti

Le regole per le diverse armate sono contenute nei Libri degli Eserciti. All'interno di essi, troverete le regole di composizione dell'armata, le regole delle unità e dei modelli, le caratteristiche, e così via.

I Supplementi

I Supplementi sono componenti aggiuntive e opzionali del gioco che richiedono un accordo con l'avversario prima di essere utilizzati.



Contenuti

Introduzione **5**

Lo Svolgimento del Gioco **9**

Preparazione della Battaglia **10**

Pianificazione Pre-Partita	10
Decidi le Dimensioni dell'Esercito	10
Creare un Esercito	10
Strumenti della Community	12
Preparazione Iniziale	13
Condividere le Liste dell'Esercito	13
Costruisci il Campo di Battaglia	13
Seleziona le Condizioni di Vittoria	14
Seleziona il Tipo di Schieramento	14
Configurazione della Battaglia	15
Tirate per determinare Attaccante e Difensore	15
Scegliere le Zone di Schieramento	15
Scelte Pre-partita	15
Schiera le Unità	15
Il Privilegio del Difensore	15
Muovi le unità in Avanguardia	15

Fase di Carica **16**

Dichiara le Cariche	16
Reazioni alle Cariche	16
Ridirigere la Carica	17
Movimenti di Carica	17
Distanza di Carica	17
Movimento di Carica	18
Cariche Non Allineate	19
Cariche Combinate	19
Percorso Bloccato	19
Movimento di Carica Fallita	20
Ingaggiato in Combattimento	20

Fase di Movimento **21**

I Tipi di Manovra	21
Rotazione	21
Movimento di Avanzata Serpeggiante	21
Manovre di Movimento	23
Movimento di Avanzata	23
Movimento di Marcia	24
Movimento di Riorganizzazione	24

Fase Magica **25**

Dadi Magia e Carte Flusso	25
Incanalare il Velo	25
Accumulare Magia	25
Magia in Eccesso	26
Incantesimi	26

Lanciare e Disperdere gli Incantesimi	26
Lanciare Più Istanze dello Stesso Incantesimo	26
Incantesimi Infusi	27
Tabella degli Incidenti di Lancio	27

Fase di Tiro **29**

Scegli un'unità e un bersaglio	29
Chi può Tirare?	29
Colpi e Mira	29
Modificatori al Tiro per Colpire	30
Copertura	30

Fase di Chiamata a Raccolta **31**

Test di Chiamata a Raccolta	31
-----------------------------	----

Fase di Mischia **32**

Preparazione del Combattimento	33
Rimuovi le unità Scosse	33
Blocca i Confini delle Unità	33
Scelte in Combattimento	33
Verifica le Formazioni da Combattimento	33
Calcola il Risultato Statico di Combattimento	34
Scegli l'Equipaggiamento e le Abilità	34
Effettua gli Attacchi da Mischia	34
Stabilisci l'Ordine di Agilità	34
Assegna gli Attacchi	34
Risolvi gli Attacchi	35
Decreta il Vincitore	36
Risultato di Combattimento Legato alle Perdite	36
Calcola il Risultato Finale di Combattimento	36
Effettua i Test di Rotta	36
Determina chi Fugge e chi Insegue	36
Sblocca i Confini delle Unità	37
Muovi le Unità In Rotta	37
Muovi le Unità in Inseguimento	37
Movimenti di Inseguimento	37
Dopo il Combattimento	40
Rotazioni Post-Combattimento	40
Riorganizzazioni In Combattimento	40

Dopo la Partita **41**

Punti Battaglia	41
-----------------	----

Definizioni e Terminologia **42**

Misurare le Distanze	42
Dadi	43
Modelli e Unità	43
Mantenere una Formazione Valida	45
Spaziatura dell'Unità	45
Profili delle Caratteristiche	46



Altezza del Modello	47
Linea di Vista	47
Proprietà	48
Durata degli Effetti	48
Modificatori	48
Definizione di un 'Movimento'	49
Contatto tra Oggetti	49
Bordo del Tavolo	49

Attacchi **50**

Attacchi	50
Sequenza di Attacco	50
Assegnare gli Attacchi	50
Determinare il numero di Colpi a segno	50
Tiri per Ferire	51
Tiri di Protezione	51
Tiri Armatura	51
Tiri di Protezione Speciale	51
Perdere Punti Ferita e Perdite	51
Riserve di Punti Ferita	52
Perdite	52
Perdere l'ultimo Punto Ferita	52
Perdite mentre si è Ingaggiati	52

Psicologia **53**

Test di Comando	53
Test di Coraggio	53
Test di Panico	53
Condizioni Psicologiche	54
Decimato	54
Scosso	54
Movimento di Fuga	54

Effetti Magici **55**

Movimento Magico	55
Recuperare Punti Ferita	55
Richiamare Punti Ferita	55
Unità Invoke	55

Personaggi **56**

Fate Posto	56
Generale	56
Alfiere dello Stendardo da Battaglia	56
Cavalcature dei Personaggi	56

Modelli Aggregabili **57**

Modelli Aggregabili Solitari	57
Unità Combinate	57
Aggregarsi ad altre unità	57
Muovere le Unità Combinate	57
Posizionamento all'interno di un'Unità Combinata	57
Lasciare un'Unità Combinata	58

Terreno **59**

Regole del Terreno	59
Terreno Aperto	59
Terreno con Copertura (X, Altezza Y)	59
Terreno Pericoloso (X+, Y)	59
Terreno Scompaginante	59
Terreno Opaco	59
Elementi di Terreno	60
Campi	60
Foreste	60
Colline	60
Terreno Intransitabile	60
Rovine	60
Muri	60
Terreno Acquatico	60

Regole del Modello **61**

Duplicare le Regole del Modello	61
Regole del Modello e Unità	61
Sottocategorie e Parole Chiave	61
Lista delle Regole del Modello	64
Armi da Mischia	72
Armi da Tiro	73
Attributi d'Attacco	74

Abilità di Leadership **78**

Oggetti Magici **79**

Proprietà degli Oggetti Magici	79
Chi è Influenzato?	79
Lista degli Oggetti Magici Comuni e Condivisi	80
Incanti d'Arma	80
Incanti d'Armatura	81
Incanti di Scudo	82
Artefatti	83
Pozioni e Pergamene	84
Incanti di Stendardo	85

Incantesimi **86**

Sentieri di Magia **87**

Alchimia	88
Cośmologia	89
Divinazione	90
Druidismo	91
Evocazione	92
Occultismo	93
Pyromanzia	94
Sciamanismo	95
Taumaturgia	96
Stregoneria	97

Registro delle Modifiche **99**

8 Gennaio 2026 - Versione 3.0.3.1 99
24 Dicembre 2025 - Versione 3.0.3 Beta 99
Cambiamenti Vari 99

Cambiamenti alle Regole Base 99
Cambiamenti alle Regole del Modello 100
Cambiamenti ai Sentieri 100
Implementazione degli Errata e Aggiustamenti al Pacchetto Stagionale 101





LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Questo gioco è suddiviso in tre parti principali, che vengono risolte in un preciso ordine.

1 **Preparazione della battaglia.** Prima di una partita sono necessarie alcune azioni preliminari. I giocatori hanno bisogno di mettere insieme le proprie armate, preparare il campo di battaglia, accordarsi sulle Condizioni di Vittoria e Schierare i loro eserciti sul campo di battaglia.

Turni di Gioco. La 9ª Era è un gioco a turni, nel quale le partite standard sono formate da sei Turni di Gioco.

Ogni **Turno di Gioco** è a sua volta diviso in due **Turni del Giocatore**, i quali a loro volta sono suddivisi in **Fasi**:

- 2**
- a. Fase di Carica
 - b. Fase di Movimento
 - c. Fase Magica
 - d. Fase di Tiro
 - e. Fase di Chiamata a Raccolta
 - f. Fase di Mischia

3 **Dopo la partita.** Dopo che entrambi i giocatori avranno giocato i rispettivi sei Turni del Giocatore, arriverà il momento di conteggiare i Punti Vittoria e di determinare chi è riuscito a conseguire gli Obiettivi Primario e Secondario e di stabilire chi è il vincitore della Partita.

Giocatore Attivo & Giocatore Reattivo

Il Giocatore Attivo è quello che sta concretamente risolvendo il suo Turno del Giocatore, mentre il Giocatore Reattivo è quello il cui Turno del Giocatore in quel momento non è in fase di svolgimento.

Prima del primo Turno del Giocatore, il Difensore è il Giocatore Attivo.

Amico e Nemico

I termini "amico" e "nemico" sono usati per distinguere tra le unità, i modelli, gli incantesimi e gli altri effetti che appartengono o che sono scaturiti dal medesimo giocatore a cui il termine si riferisce (nel caso di "amico") e le unità, i modelli, gli incantesimi e gli altri effetti che sono invece controllati dal giocatore avversario (nel caso di "nemico").

La tua prima partita

E' la tua prima partita? E' necessario iniziare con alcuni passaggi. Per prima cosa prepara il tuo campo di battaglia: una superficie ampia e piatta su cui posizionare gli elementi scenici. Una pila di libri può rappresentare una collina, una tazza può essere una roccia, un tappetino del mouse può essere un lago, e così via. A questo punto lancia la sfida a un amico a giocare una partita nel corso della quale entrambi sarete al comando del vostro esercito di miniature.

Per provare il gioco senza un eccessivo impegno di tempo e risorse, mettiamo a disposizione degli speciali ritagli di carta scaricabili sul sito web di T9A ([Essenza della Guerra](#)).



PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA

Quando ci si appresta a giocare una partita di La Nona Era: Battaglie Fantasy, i giocatori seguono una serie di passaggi:

1. Pianificazione pre-partita (normalmente si effettua prima che i giocatori arrivino al tavolo da gioco)

- (a) **Decidi le Dimensioni dell'Esercito**, determinando la dimensione della partita. Ciò può essere stabilito dai giocatori se si accordano tra loro su un formato di Punti dell'Esercito, o da un effetto esterno, come le regole di una campagna, o da un organizzatore del torneo che determina questo particolare.
- (b) **Creare un Esercito** Ciascun giocatore crea la propria Lista dell'Esercito utilizzando uno dei Libri degli Eserciti.
- (c) **Strumenti della Community** elementi che aiutano nel gioco, in particolare l'army builder digitale **New Recruit**.

2. Preparazione iniziale questo passaggio qualche volta si effettua prima dell'arrivo (come normalmente accade in ambito di torneo).

- (a) **Condividi le Liste dell'Esercito** con il tuo avversario, rivelando le unità e le opzioni che utilizzerai nel corso della partita.
- (b) **Costruisci il Campo di Battaglia** disponendo il terreno e gli elementi scenici per creare uno scenario coinvolgente e avvincente per la battaglia.
- (c) **Seleziona il Tipo di Schieramento**, che definisce da dove, sul campo di battaglia, potranno partire le armate.
- (d) **Seleziona e predisponi le Condizioni di Vittoria**. Il che definisce l'obiettivo principale della battaglia.

3. Configurazione della Battaglia (queste azioni sono effettuate al tavolo da gioco da entrambi i giocatori insieme)

- (a) **Tirate per determinare Attaccante e Difensore**: Ciascun giocatore tira un dado, il vincitore **decide** quale giocatore sarà il Difensore, l'altro sarà l'Attaccante.
- (b) **Determina gli Obiettivi Secondari**: Se si utilizzano gli Obiettivi Secondari, determinateli in questo momento.
- (c) **"Scelte Pre-Partita" del Difensore**: Il Difensore seleziona una Zona di Schieramento ed effettua tutte le proprie "Scelte Pre-Partita".
Le scelte più comuni riguardano i bersagli degli Obiettivi Secondari e la Sostituzione degli Incantesimi.
- (d) **"Scelte Pre-Partita" dell'Attaccante**: L'Attaccante effettua tutte le proprie "Scelte Pre-Partita".
Le scelte più comuni riguardano i bersagli degli Obiettivi Secondari e la Sostituzione degli Incantesimi.
- (e) **Schiera le unità**: entrambi i giocatori posizionano le loro unità, **iniziando** dall'Attaccante, nelle proprie Zone di Schieramento.
- (f) **Unità in Avanguardia**: Il Difensore attribuisce **Avanguardia (3" Mob)** a una delle sue unità ed effettua il primo Movimento di Avanguardia con questa unità.

1. Pianificazione pre-partita

1.A Decidi i Punti dell'Esercito

Prima di creare un esercito, i giocatori hanno bisogno di accordarsi sulla dimensione della battaglia, un parametro che viene definito "Punti dell'Esercito". Gli eserciti sono quindi costruiti in modo tale che i costi combinati in punti di tutte le unità nell'esercito non eccedano il limite in Punti dell'Esercito stabilito ed è concesso stare non più di 50 punti sotto quel limite. Il valore Punti dell'Esercito determina inoltre le regole per la composizione dell'armata.

Costo in Punti

Il Costo in Punti, spesso abbreviato "pti", è un parametro di misura della potenza di una particolare unità o di un'opzione aggiuntiva. Usiamo i pti per assicurarci che due armate con un Costo in Punti simile in uno scontro frontale diano vita a un'esperienza di gioco equilibrata. Tutte le unità hanno un Costo in Punti associato, che è determinato sommando il rispettivo costo base iniziale con i punti dei modelli aggiuntivi all'unità e con il costo di ogni singola opzione aggiuntiva selezionata per quell'unità.

1.B Creare un Esercito

In qualità di giocatore, è tuo compito comandare il tuo esercito sul campo di battaglia, ma prima di tutto dovrai scegliere una delle numerose fazioni a tua disposizione. Ciascun Libro dell'Esercito contiene una descrizione delle diverse unità che sono disponibili per la fazione descritta, così come le Caratteristiche e le regole speciali che si applicano a esse.

Per costruire il tuo esercito, devi creare una "Lista dell'Esercito", che elenca in dettaglio la selezione effettuata per le unità, per gli incantesimi e per le opzioni che vuoi utilizzare, insieme ai Costi in Punti di ciascun elemento. Ogni unità, arma, opzione aggiuntiva e Oggetto Magico ha uno specifico Costo in Punti, che è utilizzato per bilanciare il gioco e garantire equilibrio tra i giocatori.

Libri dell'Esercito

Le regole per giocare le varie fazioni sono descritte nei Libri dell'Esercito e nei Libri dell'Esercito dei supplementi (ricorda che per utilizzare un supplemento dovrai essere d'accordo con l'avversario o con l'organizzatore dell'evento).

Voci delle unità

Ogni voce in un Libro dell'Esercito è classificata in una specifica "Categoria dell'Esercito", rappresentata da una specifica icona nelle voci dell'unità sul Libro dell'Esercito. Ogni Categoria dell'Esercito ha il suo limite in Costo in Punti, come viene indicato nel Libro dell'Esercito, in modo da determinare quanti Punti dell'Esercito un giocatore può destinare a quella particolare categoria. Questo consente ai giocatori di creare armate con una composizione bilanciata e strategica per le loro partite.

Personaggi



Generalmente un esercito può spendere fino al 40% dei suoi Punti dell'Esercito in personaggi. Tutte le voci in questa Categoria seguono sia le regole per i Personaggi che quelle per i Modelli Aggregabili.

Nota degli Autori del gioco: I Personaggi sono i comandanti e gli individui eccezionali dell'armata, manifestano le abilità più svariate, come la forza bruta, l'acume tattico, la capacità di lanciare incantesimi, o la conoscenza ingegneristica. Giocano un ruolo fondamentale nell'influenzare l'esito delle battaglie e uno di essi solitamente ricopre il ruolo di Generale dell'esercito, incaricato di guidare e ispirare le tue forze in campo.

Base



Un esercito deve spendere una quantità minima di Punti dell'Esercito in questa Categoria, generalmente il 25%.

Nota degli Autori del gioco: Le unità Base rappresentano i guerrieri di disponibilità più immediata a cui ha accesso una fazione, i quali formeranno il nucleo dei combattenti in ranghi e file sotto il comando dei Personaggi. Sono sempre presenti in qualche combinazione come parte della tua forza combattente.

Speciale



Questa Categoria non ha un limite massimo. Un esercito può spendere qualsiasi quantità di Punti dell'Esercito in unità che appartengono a questa Categoria.

Nota degli Autori del gioco: La Categoria dell'Esercito Speciale rappresenta le forze meno comuni e peculiari che possono essere trovate in alcune, ma non in tutte le armate di una specifica fazione. Sebbene possano formare la porzione più ampia della tua linea di battaglia, la disponibilità di ciascuna unità è comunque limitata. In battaglia esse possono avere un ampio ventaglio di ruoli utili e d'impatto.

Specifiche dell'Esercito



Una Categoria Specifica dell'Esercito ha sempre una percentuale massima di Punti dell'Esercito che possono essere spesi per essa; tale limite è indicato nei singoli Libri dell'Esercito.

Nota degli Autori del gioco: Le Categorie Specifiche dell'Esercito introducono opzioni aggiuntive e limitazioni nella creazione dell'esercito, rispecchiando la natura stessa di una specifica fazione. Le Categorie Specifiche dell'Esercito possono includere raggruppamenti tematici di unità, limitazioni basate su specifiche funzioni e le forze più rare e potenti di una fazione.

Unità che appartengono a più di una Categoria dell'Esercito

Alcune unità possono essere incluse in più di una Categoria dell'Esercito, il che è rappresentato dalla presenza di più di un'icona nella loro voce dell'unità. In questi casi, dovrai semplicemente conteggiare il Costo in Punti dell'unità ai fini delle limitazioni di ciascuna delle sue Categorie dell'Esercito, ma una volta sola ai fini del calcolo del Costo in Punti dell'esercito.

Aggiungere Categorie dell'Esercito a un'Unità

Scegliere determinate opzioni può portare un'unità a essere conteggiata anche ai fini di un'altra Categoria dell'Esercito in aggiunta alla sua Categoria dell'Esercito originaria.



Per esempio, equipaggiare un'unità con delle Armi da Tiro, può portarti a doverla conteggiare anche per la Categoria dell'Esercito "Supporto a Distanza". Questa eventualità è indicata da una piccola icona della Categoria dell'Esercito che va aggiunta, mostrata sotto alla Categoria (o Categorie) dell'Esercito originaria, insieme alle condizioni che ti portano a doverla conteggiare per questa Categoria dell'Esercito aggiuntiva.

Dividere il Costo in Punti in diverse Categorie dell'Esercito

In alcuni rari casi, il Costo in Punti di un'unità può essere diviso tra diverse Categorie dell'Esercito, quando il Costo in Punti di qualche particolare opzione è conteggiata anche in una diversa Categoria dell'Esercito rispetto a quella dell'unità. Questo è indicato nella voce dell'unità da un'icona divisa a metà, con le due metà che riportano il simbolo delle due Categorie dell'Esercito per le quali l'unità deve essere conteggiata.

Per esempio, un Personaggio Elfo di 250 pti, conteggiato nella Categoria dell'Esercito "Personaggi", decide di cavalcare un Drago da 500 pti, che è un'opzione indicata per essere contata anche ai fini della categoria "Bestie e Mostri". In questo caso, il giocatore deve conteggiare l'intero Costo in Punti dell'unità (250+500 = 750 pti) nei Personaggi; mentre il Costo in Punti del Drago (500 pti) nel conteggio delle Bestie e Mostri. Anche in questo caso, ovviamente, solo 750 pti saranno aggiunti nel conteggio del limite totale dell'esercito.

Rarità - Restrizioni per le Unità e gli oggetti

Tutte le unità e alcune opzioni nell'esercito hanno limitazioni che riguardano il numero di volte che esse possono essere incluse nell'esercito.

- **Max. X Elementi per Esercito:** Alcuni elementi hanno indicata una limitazione di "Max X" concessa per esercito. *Per esempio (Max 20 archi", "Max. 4 modelli". Questo significa che puoi decidere di includere un massimo di X istanze di ciascuno di questi elementi nel tuo esercito.*
- **Regolare:** queste Voci dell'Unità sono limitate a un massimo di uno ogni 500 Punti dell'Esercito (arrotondando per eccesso). *Per esempio, in 4000 Punti dell'Esercito le Voci dell'Unità Regolari sono limitate a "Max. 8/Esercito".* Tipicamente le unità prese dalla Categoria dell'Esercito "Base" sono Regolari.
- **Ordinario:** queste Voci dell'Unità sono limitate a un massimo di 1 ogni 750 Punti dell'Esercito (arrotondando per eccesso). *Per esempio, a 4000 Punti dell'Esercito le Voci delle Unità Ordinarie sono limitate a "Max 6/esercito").*
- **Comune:** questi elementi sono limitati a un massimo di uno ogni 1000 Punti dell'Esercito (arrotondando per eccesso). *Per esempio, a 4000 Punti dell'Esercito, gli elementi Comuni sono limitati a "Max. 4/esercito".* Questo è il limite di default per tutte le Voci dell'Unità.
- **Insolito:** questi elementi sono limitati a un massimo di uno ogni 1500 Punti dell'Esercito (arrotondando per eccesso). *Per esempio, a 4000 Punti dell'Esercito, gli elementi comuni sono limitati a "Max. 3/esercito".* Questo è il limite meno restrittivo generalmente utilizzato per oggetti magici e cavalcature insolite.

- **Raro:** questi elementi sono limitati a un massimo di uno ogni 2500 Punti dell'Esercito (arrotondando per eccesso). *Per esempio, a 4000 Punti dell'Esercito, gli elementi Rari sono limitati a "Max. 2/esercito".* I mostri, i cavalieri d'élite e le potenti macchine da guerra normalmente sono soggette a questa limitazione.
- **Straordinario:** questi elementi sono limitati a un massimo di uno ogni 5000 Punti dell'Esercito (arrotondando per eccesso). *Per esempio, a 4000 Punti dell'Esercito, gli elementi Straordinari sono limitati a "Max. 1/esercito".* Le Voci dell'Esercito più caratteristiche, come particolari proprietà magiche, le più peculiari opzioni aggiuntive della fazione e i più antichi dei draghi, sono generalmente soggette a questa restrizione.
- **Leggendario:** questi elementi possono essere scelti una sola volta per esercito. La maggior parte degli oggetti magici, l'Alfiere dello Stendardo da Battaglia e il Generale sono soggetti a questa limitazione.
- **Max. X elementi combinati per esercito:** alcune combinazioni di elementi possono essere limitate. In questi casi ciò viene specificato nella parte Organizzazione d'Armata del Libro dell'Esercito. Questo è ciò che accade con le unità che possono avere un Personaggio in arcione, o con le unità che hanno una variante da tiro e da mischia.

- **Max. X elementi per unità:** Alcuni elementi hanno un limite massimo concesso per unità. Ciò significa che puoi scegliere di includere fino a X istanze di questi elementi (cavalcature, opzioni aggiuntive, ecc.) per ciascuna unità. Se una singola parte del modello ha più elementi che contano ai fini dello stesso limite, esso si conta solo una volta ai fini del limite che applica la proporzione più elevata.

1.B.a Selezione degli Incantesimi

I modelli che possono lanciare incantesimi di un qualsiasi genere sono chiamati "Incantatori". Gli Incantatori capaci di lanciare Incantesimi Appresi sono anche "Maghi".

Se un Incantatore può scegliere tra alcuni incantesimi, o se conosce un certo numero di Incantesimi Appresi, gli incantesimi selezionati devono essere scritti nella Lista dell'Esercito.

Gli Incantatori conoscono un numero diverso di incantesimi e li scelgono nel modo descritto nella loro Voce dell'Unità, ad eccezione dei Maghi, che sono tutti soggetti alle medesime regole generali per la selezione dei loro Incantesimi Appresi:

Ogni Mago appartenente alle tipologie seguenti può scegliere un Sentiero di Magia dal quale selezionare i propri incantesimi.

Il dettaglio su quali Sentieri sono disponibili per un Mago è indicato sotto a ciascuna Voce dell'Unità di uno specifico Mago.

Il Sentiero di Magia scelto deve quindi essere scritto nella Lista dell'Esercito.

I Maghi **conoscono e scelgono un numero di** Incantesimi Appresi a seconda del proprio tipo:



- **Mago Apprendista: 1 incantesimo**, che è l'incantesimo da Apprendista (#1).
- **Mago Adepto: 3 incantesimi** scelti dalle tipologie incantesimi da Apprendista e incantesimi da Adepto (#1 - #4).
- **Mago Maestro: 5 incantesimi** scelti dalla tipologia incantesimi da Apprendista, incantesimi da Adepto e incantesimi da Maestro (#1 - #6).

L'unico tipo di Mago che non sceglie un Sentiero è il **Conclave di Maghi (X)**. Esso invece seleziona gli incantesimi dalla lista indicata nella propria Voce dell'Unità.

Durante le Scelte Pre-Partita, gli Incantatori possono Sostituire Incantesimi. Per i dettagli vedi '3.2 Scelte Pre-Partita'.

Note degli Autori del gioco: Per risparmiare spazio e tempo nella stesura della Lista dell'Esercito, consigliamo di scrivere il livello da Mago di un modello seguito dal nome del Sentiero di Magia con i numeri degli incantesimi selezionati tra parentesi. Per esempio, 'Mago Adepto, Alchimia (2, 3, 4)'.

1.C Strumenti della Community

Per aiutare chi gioca a La 9ª Era, abbiamo a disposizione una lista continuamente aggiornata di "Strumenti della Community".

Questi sono tutti presenti sulla pagina Download di T9A e sono gratis.

Il più popolare di essi nel momento in cui viene pubblicata la versione 3.0 del gioco (e per molto tempo dopo questa data) è lo strumento online per la creazione dell'armata "New Recruit", sviluppato da "Flammy".

New Recruit è aggiornata direttamente tramite i file interni de La 9ª Era e perciò i suoi calcoli in punti sono generalmente corretti e aggiornati quasi sempre senza ritardo.

Tutti gli organizzatori dei tornei sono invitati a usare New Recruit, dal momento che i dati raccolti da esso sono utilizzati dai nostri team per bilanciare il gioco.

Questa operazione di bilanciamento consiste (ma non si limita a questo) anche nel determinare quali unità sono potenzialmente troppo popolari e quali sono invece sottoutilizzate.

Puoi trovarlo all'indirizzo [NewRecruit.eu](https://www.newrecruit.eu)

Tutti gli strumenti della community sono disponibili gratis qui:

<https://community.the-ninth-age.com/wcf/downloads/#communitysupportmaterial>.

2 Preparazione Iniziale

2.A Condividi le Liste dell'Esercito

Dopo aver determinato le dimensioni della partita, il prossimo passo per entrambi i giocatori è condividere le Liste dell'Esercito e tutte le informazioni rilevanti riguardo alla partita che sta per iniziare.

Note degli Autori del gioco: Condividere le Liste dell'Esercito prima che il gioco inizi permette a entrambi i giocatori di controllare le regole che si applicano alle unità che saranno coinvolte nella partita, così che essi possano comprendere come queste funzionano ed elaborare una strategia sensata, evitando sorprese spiacevoli e riducendo al minimo il tempo che impiegheranno a leggere le regole nei Libri dell'Esercito mentre stanno giocando.

2.B Costruisci il Campo di Battaglia

Nonostante l'esperienza di gioco sia sperimentabile su un'ampia varietà di Campi di Battaglia di diverse dimensioni, raccomandiamo di attenersi alle seguenti dimensioni. Questo garantisce un buon equilibrio tra l'esigenza di avere uno spazio di manovra sufficiente per manovrare le vostre truppe e la necessità di non avere talmente tanto spazio a disposizione da rischiare che difficilmente si verifichi un ingaggio in combattimento.



• **Le Dimensioni del Campo di Battaglia:** La partita è giocata su un Campo di Battaglia rettangolare, con due misure principali:

- **Il Lato Corto del Tavolo**, che è la direzione principale lungo la quale le due armate avversarie si fronteggiano. Raccogliamo una lunghezza di 48" (circa 120 cm), indipendentemente dai Punti dell'Esercito.

- **Il Lato Lungo del Tavolo:** Nella maggior parte dei Tipi di Schieramento il lato lungo del tavolo è la direzione lungo la quale le unità di ciascuna armata sono schierate. Più gli eserciti sono grandi, maggiore sarà la lunghezza del lato del tavolo

di cui necessiterai per trovare spazio a tutte le unità. Vedi la tabella qui sotto per maggiori indicazioni.

• **Piazzamento dei terreni:** Il Terreno sul Campo di Battaglia è essenziale per aggiungere profondità ed elementi strategici alla partita. Può rappresentare diversi particolari, da semplici oggetti sul campo a punti di riferimento più significativi. I giocatori sono liberi di determinare le dimensioni, il tipo e il numero di Elementi di Terreno, così come la loro collocazione. Ci sono delle mappe precostruite nei Pacchetti Stagionali.

Lato Lungo del Tavolo	Lato Corto del Tavolo	Punti dell'Esercito raccomandati
48"	48"	0-3499 pti Banda
60"	48"	3500-3999 pti Esercito Campale
72"	48"	4000-4999 pti Esercito Campale
90"	48"	5000-6999 pti Esercito Campale
120"	48"	7000-9999 pti Grande Armata

2.C Determina le Condizioni di Vittoria

Le Condizioni di Vittoria per le partite sono suddivise in tre parti (vedi il capitolo "Dopo la Partita" per valutare la loro importanza relativa):

1. I Punti Vittoria, che indicano in quale misura le componenti dell'esercito dell'avversario sono state rimosse come perdite.
2. Un singolo Obiettivo Primario che entrambi i giocatori si contendono.
3. Se si usano gli Obiettivi Secondari, uno per ciascun giocatore. Vedi i Pacchetti Stagionali per gli Obiettivi Secondari. Se questa è la tua prima partita, consigliamo di non giocare con gli Obiettivi Secondari.

Se nessuna autorità esterna (come ad esempio l'organizzatore di un torneo, le regole di una campagna, i Pacchetti Stagionali, ecc) vi indicano quale usare, i giocatori utilizzeranno l'Obiettivo Primario qui sotto.

Unità Presidianti

Ogni unità che contiene modelli Ranghi-e File che soddisfa tutti i requisiti indicati sotto è considerata una "Unità Presidiante":

- Ha un Alfiere.
- Non ha **Truppe Leggere**.
- Non è stata **Invocata** durante la partita.
- Non è arrivata sul Campo di Battaglia nel Turno di Gioco 6 (ad esempio grazie alla regola *Imboscata*).

Un'unità che è **Scossa** (vedi il capitolo *Psicologia*) smetterà temporaneamente di essere **Presidiante** fintanto che resterà **Scossa**.

Unità Ranghi-e-File

Una qualsiasi unità contenente almeno un modello Ranghi-e-File (vedi "Modelli e Unità" nel capitolo "Definizioni e Terminologia") è un'unità Ranghi-e-File.

2.D Seleziona il Tipo di Schieramento

Se nessuna autorità esterna vi indica quale Tipo di Schieramento utilizzare, i giocatori possono usare il Tipo di Schieramento standard "Scontro Frontale", o sceglierne uno dal Pacchetto Stagionale.



3 Configurazione della Battaglia

3.A Tira per determinare l'Attaccante e il Difensore

Dopo aver determinato l'Obiettivo Primario e Secondario, entrambi i giocatori tirano un D6 (un normale dado a 6 facce, vedi "Dadi" nel capitolo "Definizioni e Terminologia"), ripetendo il tiro fino a quando uno dei giocatori non ottiene un risultato più alto dell'avversario.

Il giocatore che ha ottenuto il risultato più elevato, **decide** quale giocatore sarà il Difensore; l'altro giocatore sarà l'Attaccante.

3.B Determinare le Zone di Schieramento

3.C Scelte Pre-Partita del Difensore

Il Difensore sceglie una Zona di Schieramento.

Ciò determina in quale parte del campo di battaglia ciascun esercito comincerà la partita.

Il Difensore effettua dunque **tutte** le sue "Scelte Pre-Partita".

3.D Scelte Pre-Partita dell'Attaccante

L'Attaccante effettua tutte le proprie "Scelte Pre-Partita".

Sostituzione degli incantesimi

La Scelta Pre-Partita più comune è quella propria degli Incantatori, che possono sostituire i propri incantesimi, attenendosi alle seguenti regole:

1. **Sostituzione Ereditaria:** Ciascun Mago può sostituire uno qualsiasi dei suoi Incantesimi Appresi con l'Incantesimo Ereditario del suo Libro dell'Esercito.
2. **Sostituzione Universale:** Un singolo Incantatore nella tua Lista dell'Esercito può sostituire uno dei suoi incantesimi selezionati con un altro incantesimo che avrebbe potuto scegliere al suo posto.
Questo non permette a un Incantatore di cambiare il Sentiero di Magia inizialmente scelto durante la Selezione degli Incantesimi effettuata come parte della Pianificazione Pre-Partita. Se l'Incantatore non ha scelto un Sentiero di Magia, questa specifica non è rilevante.

3.E Schiera le Unità

Partendo dall'Attaccante, a turno i giocatori schierano le proprie unità completamente all'interno della propria Zona di Schieramento.

Tutte le unità devono rispettare la regola della Spaziatura dell'Unità (definita nel capitolo Definizioni e Terminologia).

In ciascuno dei Turni di Schieramento, un giocatore può Schierare **un numero qualsiasi** di unità e **deve** Schierare almeno una unità.

Ciascun Modello Aggregabile che desidera iniziare la partita unito a un'unità deve essere schierato all'interno dell'unità e simultaneamente ad essa.

Una volta che un giocatore ha Schierato il proprio intero esercito, quel giocatore sceglie immediatamente chi avrà il primo Turno del Giocatore.

*Nota: il criterio definito con la formula "intero esercito" non include le unità che hanno la possibilità di essere Schierate più tardi nel corso della partita e scelgono di utilizzare questa prerogativa (come le unità che hanno interamente la regola **Imboscata o Nascosto**).*

Nota degli Autori del gioco: Dal momento che finendo di Schierare per primo puoi determinare chi avrà il primo Turno del Giocatore, un accorgimento comune è quello di Schierare il tuo intero esercito alla prima occasione che ti si presenta. Una volta che sarai più a tuo agio con le regole del gioco, inizierai a considerare i benefici strategici garantiti dal fatto di conoscere dove sono state Schierate le truppe dell'avversario e li potrai valutare mettendo in relazione i pro e i contro di questa scelta, contrapponendola a quella di scegliere chi avrà il primo Turno del Giocatore.

Regole e Abilità delle Unità Non Schierate

Fino a quando non sono schierate, le unità non possono effettuare alcuna azione e tutti i loro Oggetti Magici, le loro regole e le abilità che non riguardano il loro Schieramento non hanno effetto, a meno che sia specificato diversamente.

Unità Non Schierabili

Nell'insolita ed estrema eventualità in cui un'unità non possa essere Schierata durante la Fase di Schieramento per qualsiasi ragione, (come, ad esempio, se non c'è abbastanza spazio nella Zona di Schieramento del giocatore) l'unità è rimossa come una perdita, a meno che sia specificatamente indicato diversamente.

3.F Effettua i Movimenti di Avanguardia

Ora le unità interamente con **Avanguardia** possono effettuare il proprio Movimento di Avanguardia.

Per prima cosa, Il Difensore sceglie una delle sue unità Schierate e che non contiene alcun Personaggio: quell'unità ottiene **Avanguardia (3 Mob)** e deve essere la prima unità a effettuare un Movimento di Avanguardia.

*(Nota: un'unità che aveva già **Avanguardia** può essere scelta per questo scopo, però gli effetti non sono cumulativi).*

Se non c'è un'unità che può essere scelta per questa operazione, il Difensore può scegliere una qualsiasi unità con **Avanguardia** perché effettui il primo Movimento di Avanguardia.

Successivamente, alternandosi, i giocatori muovono le proprie unità **interamente con Avanguardia** una alla volta, fino a quando tutte le unità che potevano e che volevano effettuare un Movimento di Avanguardia lo avranno fatto.

*Ricorda che, ai fini della regola **Avanguardia**, nessun modello può muovere più di 12", né collocarsi entro 6" da un'unità nemica. Vedi "Regole dei Modelli" per ulteriori dettagli.*





FASE DI CARICA

Nella Fase di Carica le tue forze prendono l'iniziativa, interrompono le loro ordinate manovre per correre a testa bassa attraverso il campo di battaglia, con l'unico scopo di affrontare il nemico in combattimento. Ma tali cariche non sono così semplici come possono apparire; i soldati più ansiosi possono esitare e inciampare quando la cruda realtà della battaglia si fa più vicina, o possono realizzare che il loro obiettivo è troppo lontano, dando all'avversario la possibilità di coglierli fuori posizione, o di inchiodarli con le armi da tiro prima che essi possano raggiungere i suoi ranghi.

La Fase di Carica rappresenta l'opportunità per il Giocatore Attivo per portare le sue unità in combattimento con le unità nemiche Dichiarando le Cariche. E' il metodo principale per ingaggiare il nemico in mischia.

La Fase di Carica è suddivisa nei seguenti passaggi:

- 1 Inizio della Fase di Carica (*e del Turno del Giocatore*).
Dichiara le Cariche
 - a Il Giocatore Attivo sceglie una delle sue unità e Dichiara una Carica contro un'unità nemica.
 - b Il Giocatore Reattivo dichiara e risolve la Reazione alla Carica del bersaglio della carica.
 - c Ripeti i passaggi (a) e (b) con le tue unità, una alla volta, finché tutte le tue unità che possono e vogliono Dichiarare una Carica non l'avranno fatto.
- 2 Muovi le Cariche
 - a Il Giocatore Attivo sceglie un'unità che ha Dichiarato una Carica ed effettua il tiro per la sua Distanza di Carica.
Se c'è più di un'unità che carica lo stesso bersaglio, tira per la Distanza di Carica delle unità
 - b Effettua il Movimento di Carica o il Movimento di Carica Fallita con l'unità/le unità per le quali hai appena tirato la Distanza di Carica;
 - c Ripeti il passaggio 3 per tutte le unità che hanno Dichiarato una Carica in questa fase.
- 3 Fine della Fase di Carica.
- 4

1 Dichiarare le Cariche

Per dichiarare una carica, scegli una delle tue unità che non ha già Dichiarato una Carica in questa fase e che non risulta Ingaggiata in Combattimento o **Scossa**.

Dichiara quale unità nemica tenterà di caricare tra quelle per le quali i seguenti requisiti sono soddisfatti:

- L'unità nemica deve trovarsi nella Linea di Vista* dell'unità In Carica.
- Deve essere possibile completare il Movimento di Carica contro l'unità nemica.
Ciò significa che l'unità nemica deve essere entro la potenziale Distanza di Carica massima dell'unità e deve esserci spazio per muovere l'unità che carica In Contatto di Base.

* I concetti "Linea di Vista" e "Contatto" sono definiti nel capitolo "Definizioni e Terminologia".

Considera esclusivamente gli effetti che influenzano la Distanza di Carica dell'unità In Carica che sono presenti nel momento in cui la Carica viene dichiarata.

Quando si determina se c'è abbastanza spazio per l'Unità In Carica, prendi in considerazione le Cariche già dichiarate, inclusi i Movimenti di Allineamento Iniziale delle Unità in Carica. Non considerare le Reazioni alla Carica di Fuga!, o le perdite potenzialmente inflitte alle unità.

Una volta che una Carica è dichiarata, l'unità è considerata In Carica finché non si presenta una delle seguenti condizioni:

- Ha terminato il suo Primo Round di Combattimento dopo aver effettuato il Movimento di Carica.
- Effettua un Movimento di Carica Fallita.
- Non è Ingaggiata in Combattimento.

1.A Reazioni alla Carica

Quando un'unità si vede Dichiarata contro una Carica, essa deve immediatamente effettuare una "Reazione alla Carica".

Il proprietario dell'unità caricata dichiara quale Reazione alla Carica scegli e risolve gli effetti immediatamente.

Ci sono due Reazioni alla Carica:

- **Mantenere la Posizione!** Questa è la Reazione alla Carica più comune. Scegliere **Mantenere la Posizione!** come Reazione alla Carica significa che l'unità si posiziona nel punto in cui si trova e non compie alcuna ulteriore azione.
- **Fuga!:** Un'unità può selezionare questa Reazione alla Carica solo una volta per fase e solo se non è già Ingaggiata in Combattimento.

L'unità viene ruotata nella direzione esattamente opposta al Centro dell'Unità In Carica. Poi effettua un Movimento di Fuga (*vedi il capitolo Psicologia*).

- Se questo Movimento di Fuga porta l'unità che sta fuggendo in contatto con un'unità che ha Dichiarato una Carica contro di essa in questa Fase, l'unità che sta fuggendo viene immediatamente rimossa come una perdita.

- Ricorda che i Movimenti di Fuga dovuti a una Reazione alla Carica Fuga! non causano un Test di Panico alle unità amiche attraverso le quali si muove l'unità In Fuga, dal momento che si tratta di un'azione volontaria.

Ciò non viene applicato se l'unità è costretta a effettuare Fuga! a causa di una Carica da parte di un'unità contenente **Terrore**.



1.B Ridirigere la Carica

Se un'unità caricata ha scelto la Reazione alla Carica Fuga!, dopo che il suo Movimento di Fuga è stato completato, l'unità o le unità che hanno Dichiarato una Carica contro l'unità che è fuggita possono tentare di Ridirigere la Carica.

Per fare ciò, ciascuna unità che ha Dichiarato una Carica contro l'unità che è fuggita può effettuare un Test di Comando; un "Test di Ridirezione" (vedi il capitolo "Psicologia").

Se il test è superato, l'unità può Dichiarare immediatamente una nuova Carica contro un'altra unità (rispettando tutte le consuete restrizioni per Dichiarare una Carica).

Ciascuna unità può tentare di Ridirigere una Carica solo una volta per fase.

2. Movimenti di Carica

Dopo che tutte le Cariche e le Reazioni alle Cariche sono state dichiarate e risolte, le unità In Carica tenteranno di portarsi in Combattimento.

Ogni unità che ha Dichiarato una Carica in questa Fase, a questo punto tirerà per la sua Distanza di Carica e, se avrà avuto successo, effettuerà il Movimento di Carica. Tira ed effettua il movimento per un'unità alla volta.

2.A Distanza di Carica

Tira un D6+4 e aggiungi il valore di Velocità di Carica (vedi "Profili delle Caratteristiche" nel capitolo "Definizioni e Terminologia").

- Se la Distanza di Carica è **uguale o superiore** alla distanza (in pollici) tra l'Unità In Carica e il suo bersaglio dichiarato (in pollici) e c'è abbastanza spazio per completare il Movimento di Carica, (incluso il Movimento di Allineamento Iniziale), allora la Carica ha avuto successo e l'Unità In Carica effettua un Movimento di Carica.
- Se ciò non avviene, la Carica è fallita: l'Unità In Carica effettua un Movimento di Carica Fallita.

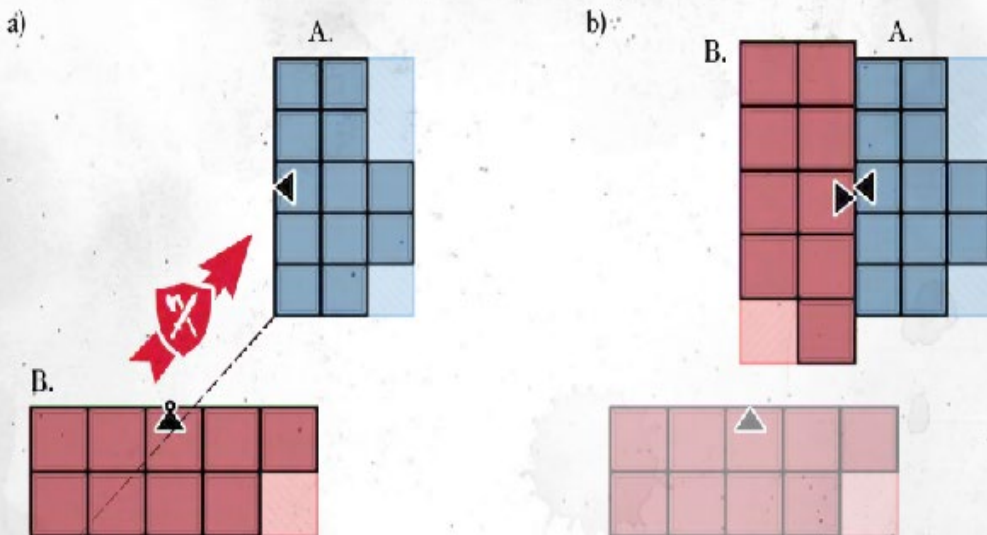


Figura 1: Fronte o Fianco?

a) Il centro dell'unità In Carica B è collocato nell'Arco Frontale dell'unità A.

b) L'unità In Carica deve contattare il Fronte dell'unità caricata.

Nota degli Autori del gioco: Alcuni giocatori preferiscono conoscere prima le proprie probabilità quando dichiarano delle cariche. Qui sotto ci sono le statistiche con le probabilità di successo per le cariche più comuni.

Risultato richiesto	5"	6"	7"	8"	9"	10"
D6+4	100%	83%	67%	50%	33%	17%
D6+4 Massimizzato*	100%	97%	89%	75%	56%	31%

* I tiri **Massimizzati** sono spiegati nel capitolo "Definizioni e Terminologia".

2.B Movimento di Carica

Un Movimento di Carica è suddiviso in due sotto-movimenti: prima c'è un "Avanzata Serpeggiante", effettuata per entrare in contatto con l'unità bersaglio, poi un "Movimento di Allineamento".

Parti stabilendo in quale Arco dell'unità bersaglio è localizzato il centro del Fronte dell'Unità in Carica (vedi la figura qui sotto). Il Lato dell'unità che corrisponde a questo Arco è il "Lato del Bersaglio".

Vedi il capitolo *Definizioni e Terminologia per le definizioni di Arco e Lati*.

Un Movimento di Carica quindi si effettua utilizzando un singolo Movimento di Avanzata Serpeggiante (vedi il capitolo della *Fase di Movimento per i dettagli*) senza limitazioni sulle distanze. Durante questo movimento, l'unità In Carica deve portarsi in contatto con il proprio bersaglio dichiarato, cioè con il Fronte dell'unità In Carica contro il Lato del Bersaglio.

Nei Movimenti di Carica è consentito concludere il movimento entro 1" da un Terreno Intransitabile o da altre unità, ma non è lecito muoversi in contatto con una qualsiasi altra unità nemica diversa da quella che era il bersaglio della Carica.

Una volta che l'unità In Carica avrà toccato il Lato del suo Bersaglio, essa effettuerà un Movimento di Allineamento. Questa operazione viene completata prendendo in mano l'Unità In Carica e piazzandola nuovamente sul Campo di Battaglia allineata con l'unità bersaglio, in modo tale da tenere il punto iniziale di contatto con l'unità caricata ancora in contatto, massimizzando al contempo il numero di modelli in contatto.

Applica le regole seguenti quando effettui un Movimento di Allineamento.

L'intero Movimento di Carica deve essere effettuato in modo tale da garantire che l'Unità In Carica possa soddisfare i requisiti seguenti nel miglior modo possibile, in ordine decrescente di priorità:

1. Il punto iniziale di contatto* sull'unità bersaglio, prima del Movimento di Allineamento, deve restare in contatto* dopo il Movimento di Allineamento.
Nota che non è necessario che il modello In Carica che si è portato inizialmente in contatto resti in contatto.*
 - Se non esiste un solo punto iniziale di contatto*, per esempio perché il punto di contatto iniziale si colloca su un'intera linea, l'Unità In Carica decide dove si trova il punto iniziale di contatto*, scegliendolo tra i potenziali punti iniziali di contatto*.Questa scelta deve essere fatta in modo tale da rispettare le condizioni seguenti nel migliore dei modi possibili.
2. L'Unità In Carica è completamente allineata con il suo Fronte a filo con il Lato del Bersaglio.
 - Se ciò non è possibile applica le regole per le Cariche Non Allineate (vedi sotto).
3. Il numero di modelli nell'unità bersaglio che sono in contatto* con un'unità nemica deve essere massimizzato. Ai fini di questo parametro si considera anche la regola Combattere Attraverso gli Spazi Vuoti.
4. Il numero di modelli nell'Unità In Carica che sono in contatto* deve essere massimizzato. Ai fini di questo parametro si considera anche la regola Combattere Attraverso gli Spazi Vuoti.

Se è inevitabile non rispettare una delle condizioni qui sopra, dai la precedenza al rispetto delle condizioni con il più alto grado di priorità, anche se ciò significa ignorare un più elevato numero totale di queste condizioni.

Fintanto che tutte le condizioni sopra sono soddisfatte nel grado maggiore possibile, l'Unità In Carica è libera di scegliere come effettuare il Movimento di Allineamento.

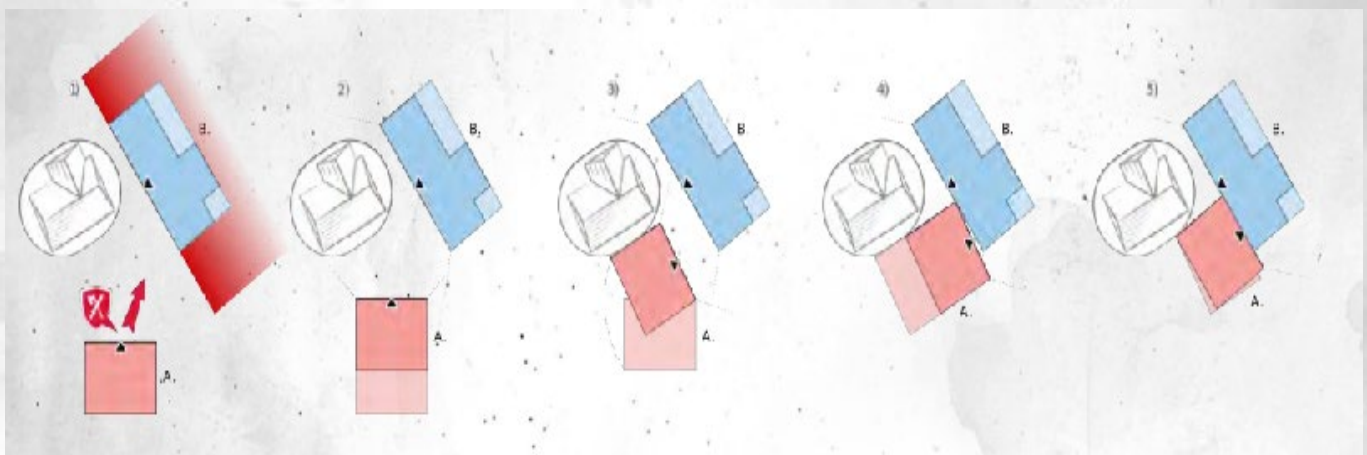


Figura 2: Esempio di un Movimento di Carica. Da sinistra a destra.

1. Dichiarazione della Carica: L'unità A dichiara una Carica verso l'unità B.
2. Avanzata Iniziale: L'unità A si muove dritta in avanti.
3. Conversione: L'unità è ruotata in avanti facendo perno sul suo angolo frontale destro.
4. Avanzata Conclusiva: L'unità A si muove ancora in avanti, fino a quando non entra in contatto con l'unità B.
5. Allineamento: L'unità A viene presa in mano dal Campo di Battaglia e riposizionata sul tavolo in contatto e completamente allineata con l'unità B.

2.C Cariche Non Allineate

Se l'Unità In Carica non può effettuare il Movimento di Allineamento Iniziale in modo tale da essere totalmente allineata al nemico, lasciando al contempo il punto iniziale di contatto* in contatto (condizioni per il Movimento di Allineamento 1 e 2), si utilizzano invece le seguenti regole:

Il Movimento di Carica e il Movimento/i Movimenti di Allineamento devono essere fatti in modo tale da lasciare il punto iniziale di contatto sull'unità caricata, prima del Movimento di Allineamento Iniziale, rimanga in contatto anche dopo il Movimento di Allineamento Iniziale, e in modo tale che alla fine di **entrambi** i Movimenti di Allineamento, il Fronte dell'Unità In Carica non oltrepassi la linea immaginaria che si proietta parallela al Lato del Bersaglio. *Ciò corrisponde all'area segnata in rosso nel passaggio 1 della Figura 2.*

Dopo che ti sarai assicurato che la Carica sarà possibile rispettando la condizione sopra, l'Unità In Carica dovrà soddisfare le condizioni qui sotto nel modo più completo possibile, in ordine decrescente di priorità:

1. Il punto iniziale di contatto sull'unità caricata, prima del Movimento di Allineamento Iniziale deve rimanere in contatto anche dopo il Movimento di Allineamento Iniziale.
Nota che il Modello In Carica che per primo è entrato in contatto con l'unità nemica non deve per forza restare in contatto.
2. Riduci al minimo l'angolo tra il Fronte dell'Unità In Carica e il Lato del Bersaglio.
3. Il numero di modelli dell'unità caricata che sono in contatto* (tenendo conto di Combattere Attraverso gli Spazi Vuoti) con unità nemiche deve essere massimizzato.
4. Il numero di modelli nell'Unità In Carica che sono in contatto* (tenendo conto di Combattere Attraverso gli Spazi Vuoti) con unità nemiche deve essere massimizzato.

**"Contatto" qui si riferisce al "contatto tra Confini dell'Unità, considerando la regola Combattere Attraverso gli Spazi Vuoti". Dopo aver effettuato il Movimento di Allineamento Iniziale con l'Unità In Carica, l'unità caricata effettua un Movimento Speciale di Allineamento. Un'unità che è ingaggiata non potrà mai effettuare un Movimento Speciale di Allineamento. L'unità viene presa in mano e ruotata attorno al punto di contatto, in modo tale che l'angolo tra il Fronte dell'Unità In Carica e il Lato del Bersaglio sia minimizzato, potenzialmente e idealmente allineando completamente le unità tra loro.

Nota: Qualsiasi unità che non è perfettamente allineata dovrà effettuare una Riorganizzazione In Combattimento non appena è possibile. Vedi il capitolo Mischia per i dettagli.

2.D Cariche Combinare

Quando più di un'unità ha Dichiarato una Carica contro la stessa unità nemica, le Unità In Carica sono mosse in tempi leggermente diversi.

1. Tira la Distanza di Carica per ciascuna unità In Carica contro lo stesso bersaglio prima di muovere una qualsiasi di esse.

2. Decidi l'ordine in cui le unità si muoveranno, sia che si tratti di un Movimento di Carica, sia che si tratti di un Movimento di Carica Fallita. Questo ordine deve essere stabilito in modo tale da garantire che il numero di unità che completano una Carica sia il più elevato possibile.
3. Muovi le unità, ad una ad una, seguendo le normali regole per i Movimenti di Carica con le seguenti eccezioni:
 - (a) Non applicare mai le regole per le Cariche Non Allineate o per Percorso Bloccato. Se non è possibile posizionare l'Unità In Carica completamente allineata con il nemico, la Carica non è possibile.
 - (b) A ciascuna unità non è richiesto di massimizzare il numero di modelli in contatto, (condizioni 3 e 4.) Queste condizioni sono invece applicate alla fine di tutti i Movimenti di Carica.
Ciò significa che il numero totale di modelli in contatto di entrambe le parti viene massimizzato solo dopo che tutte le Cariche che hanno avuto successo sono state risolte.
 - (c) Nelle situazioni in cui non tutte le Unità In Carica possono completare il proprio Movimento di Carica, ad esempio a causa di altre unità che bloccano il percorso, queste unità devono invece effettuare un Movimento di Carica Fallita.

2.E Percorso Bloccato

Per evitare le situazioni ingiuste nelle quali un'unità non può caricare un'unità vicina a causa di un posizionamento complicato delle unità nemiche, si applicano le seguenti regole.

Percorso Bloccato può essere applicato solo contro le unità nemiche che soddisfano tutti questi criteri:

1. L'unità nemica si trova direttamente di fronte alla vostra unità. Ciò significa che il primo ostacolo (un'altra unità o un Terreno Intransitabile) contro cui un Movimento di Avanzata in linea retta della tua unità impatterebbe, è un'unità nemica.
2. La tua unità sarebbe impossibilitata a effettuare un Movimento di Carica per entrare in contatto con il Lato del Bersaglio dell'unità nemica.
3. La Carica **non** è resa impossibile da unità amiche ingaggiate con il Lato del Bersaglio dell'unità nemica (cioè Percorso Bloccato è inapplicabile se la Carica è resa impossibile dalle tue stesse unità che sono Ingaggiate con il Lato del Bersaglio).

In questa situazione, la tua unità può Dichiarare una Carica verso l'unità nemica e se il nemico non Fugge, utilizza il Lato che è adiacente al Lato del Bersaglio e più vicino all'Unità In Carica (ed effettua un Movimento di Carica normalmente verso questo nuovo Lato del Bersaglio).



3 Movimento di Carica Fallita

Un Movimento di Carica Fallita viene effettuato quando un'unità non può completare la sua Carica (*per esempio a causa di una Distanza di Carica insufficiente, o a causa di ostacoli che rendono impossibile completare il Movimento di Carica*). La Distanza di Carica Fallita è **sempre 4"**.

Se un'unità subisce perdite durante il Movimento di Carica e per questa ragione non può più completare la Carica, si considera come se l'unità avesse fallito la sua Carica. L'unità viene riportata nella posizione in cui si trovava quando ha dichiarato il Movimento di Carica e dopo di che effettua un Movimento di Carica Fallita.

Un Movimento di Carica Fallita è effettuato eseguendo un Movimento di Avanzata Serpeggiante (*vedi i Tipi di Manovre nel capitolo Fase di Movimento*) con le seguenti variazioni:

- Il movimento di **Avanzata Iniziale** è sempre di 0" (*cioè un Movimento di Carica Fallita parte sempre con una Conversione*)
- Effettua una **Conversione** verso l'obiettivo dichiarato, interrompendo questo movimento se una qualsiasi delle seguenti condizioni si verifica:
 - a. L'unità è orientata in modo tale che un movimento in avanti porterebbe il centro dell'unità In Carica dritto verso il centro del Lato del Bersaglio.
 - b. La Conversione è di 90 gradi.
 - c. La distanza di Conversione è pari alla Distanza di Carica Fallita.
 - d. L'unità sta per entrare in contatto con un'altra unità o con un Terreno Intransitabile. Interrompi il movimento appena prima che si raggiunga il contatto.

• **Concludi il movimento di Avanzata** fino a che uno dei seguenti requisiti si presenta:

- a. L'unità si è mossa di una distanza totale (*Conversione + Movimento di Avanzata*) pari alla Distanza di Carica Fallita (4").
- b. L'unità sta per giungere a contatto con un'altra unità o un Terreno Intransitabile. Interrompi il movimento appena prima che si raggiunga il contatto.

Un'unità che ha effettuato un Movimento di Carica Fallita non può effettuare alcun Movimento di Manovra nello stesso Turno del Giocatore e non può sparare nella prossima Fase di Tiro. Se il bersaglio è stato rimosso come una perdita, effettua il Movimento di Carica Fallita nella direzione dell'ultima posizione occupata dal centro del Lato del Bersaglio.

Nei Movimenti di Carica Fallita è permesso terminare il movimento entro 1" dal Terreno Intransitabile o da altre unità, ma non è consentito entrare in contatto con essi.

4 Ingaggiato in Combattimento

Una volta che un'unità completa un Movimento di Carica, l'Unità In Carica e l'unità bersaglio sono entrambe Ingaggiate in Combattimento e rimangono Ingaggiate in Combattimento fino a quando i loro Confini dell'Unità sono in contatto con un Confine dell'Unità di un nemico.



FASE DI MOVIMENTO

Posizionare bene le proprie forze è la pietra miliare di una strategia militare efficace. La Fase di Movimento è un'opportunità cruciale per ridisporre ogni unità nel luogo in cui può essere più utile, preparando attacchi, bombardamenti, finte e astuti stratagemmi che daranno i loro frutti nelle fasi e nei turni successivi. Le truppe in formazione militare devono imparare una serie di manovre ordinate per compiere questi movimenti nel modo più efficiente possibile.

Nella Fase di Movimento potrai muovere le tue unità una alla volta in qualsiasi ordine. Scegliete un'unità ed eseguite una Manovra di Movimento. Ripetete questa operazione per tutte le unità disponibili che avrete intenzione di muovere. Ci sono alcune restrizioni sulle unità che possono essere spostate durante la Fase di Movimento. Le seguenti unità non possono muoversi:

- Le unità che hanno tentato di Caricare nel Turno del Giocatore in corso.
- Le unità che risultano Ingaggiate in Combattimento.
- Le unità che sono **Scosse**.
- Le unità che sono arrivate sul Campo di Battaglia utilizzando **Imboscata** durante il Turno del Giocatore attualmente in corso di svolgimento.

1 I Tipi di Manovra

I Tipi di Manovra sono azioni specifiche che possono essere eseguite come parte di altri movimenti. *Ad esempio, il "Movimento avanzata Serpeggiante" si usa durante Carica, Marcia e Avanzata, mentre le "Rotazioni" si usano durante i Movimenti di Avanzata e le Rotazioni Post-Combattimento.*

1.A Rotazione

Quando effettui una Rotazione, occorre prima prendere nota della posizione del Centro dell'unità. Poi rimuovi temporaneamente l'unità dal Campo di Battaglia e rimettila sul tavolo, rivolta in una direzione qualsiasi, mantenendo il suo Centro nella stessa posizione di prima.

I modelli possono essere anche riposizionati all'interno dell'unità, fintanto che il numero delle file resta immutato. *Nessun singolo modello può essere mosso di una distanza superiore al doppio del suo valore di Mobilità (vedi "Profili delle Caratteristiche" nel capitolo "Definizioni e Terminologia") calcolando la distanza percorsa dalla posizione iniziale a quella finale.*

Controlla misurando direttamente la distanza percorsa in linea retta dal centro della base di ciascun modello.

1.B Movimento di Avanzata Serpeggiante

Un Movimento di Avanzata Serpeggiante è suddiviso in tre azioni opzionali, che vengono effettuate nell'ordine seguente:

- 1 **Avanzata Iniziale:** L'unità si muove direttamente in avanti.
- 2 **Conversione:** L'unità viene ruotata in avanti attorno a uno degli angoli anteriori, fino a 90 gradi.
- 3 **Concludere l'Avanzata:** L'unità si muove direttamente in avanti.

La maggior parte dei Movimenti di Avanzata Serpeggiante ha un limite alla distanza che l'unità può percorrere.

Per determinare la distanza percorsa somma la distanza utilizzata per ciascuna azione al totale:

- *Per le Avanzate (passaggi 1 e 3), la distanza mossa è la distanza percorsa dall'unità in avanti.*
- *La distanza utilizzata per la Conversione (passaggio 2) è la distanza percorsa dall'angolo anteriore esterno nella direzione di avanzata rettilinea dell'unità (vedi la Figura 3).*

Il totale non può essere superiore alla distanza massima del Movimento di Avanzata Serpeggiante, determinata dalla Manovra di Movimento effettuata.

All'inizio di ogni Movimento di Avanzata Serpeggiante, prima di muovere un'unità, essa si condensa in una linea: il suo Fronte. Ogni parte dell'unità dietro a questa linea si muove in avanti fino a quando non incontra il Fronte.

L'unità dunque si muove in avanti come se fosse questa singola linea.

Nota che i modelli hanno ancora una larghezza (ma non una profondità) pari alla larghezza della loro base; nota anche che questo movimento può causare un Test di Terreno Pericoloso se usato come parte di un tipo di movimento che può causare Test di Terreno Pericoloso, come il Movimento di Marcia o il Movimento di Carica.

Quando raggiunge la sua posizione finale al termine del Movimento di Avanzata Serpeggiante, l'unità si espande per riguadagnare la propria profondità. Ciò avviene spostando le parti posteriori dell'unità in coda al Fronte, fino a raggiungere la loro posizione originaria all'interno della formazione dell'unità e/o fino a che non viene rispettato il principio della Formazione Validata.

Considera solo il Fronte dell'unità per la durata dell'intera Manovra (*ad esempio per la regola della Spaziatura dell'Unità*), fino a quando la Manovra non è stata completata. A quel punto si prende nuovamente in considerazione l'intero Confine dell'Unità (*cioè l'unità nella sua posizione finale dovrà rispettare la regola della Spaziatura dell'Unità*).

Se il Movimento di Avanzata Serpeggiante viene effettuato come parte di un Movimento di Carica, la Manovra include anche il Movimento di Allineamento Iniziale (il che significa che si considera solo il Fronte dell'unità fino a quando il Movimento di Allineamento Iniziale non è stato completato).





Figura 3: Movimento di Avanzata Serpeggiante

L'unità esegue prima un'Avanzata iniziale muovendosi dritta in avanti.

L'unità effettua poi una Conversione, ruotando in avanti attorno all'angolo anteriore destro.

Infine, l'unità Conclude l'Avanzata, muovendosi nuovamente dritta in avanti.

Note degli Autori del gioco: Movimento di Avanzata Serpeggiante Semplificato

Quando effettui un Movimento di Avanzata Serpeggiante, puoi verificare rapidamente i possibili movimenti fattibili utilizzando un metro, un righello, un regolo o uno strumento simile, della stessa lunghezza della larghezza dell'unità. Posiziona il metro parallelamente al Fronte dell'unità, quindi muovi il metro seguendo le regole del Movimento di Avanzata Serpeggiante. Questo metro rappresenta il Fronte dell'unità.

- Se non sei soddisfatto della posizione finale, riporta il metro in contatto con il Fronte dell'unità e riprova.
- Quando sarai soddisfatto della posizione, lascia il metro in quella posizione e sposta l'unità in questo punto, allineando il Fronte al metro.

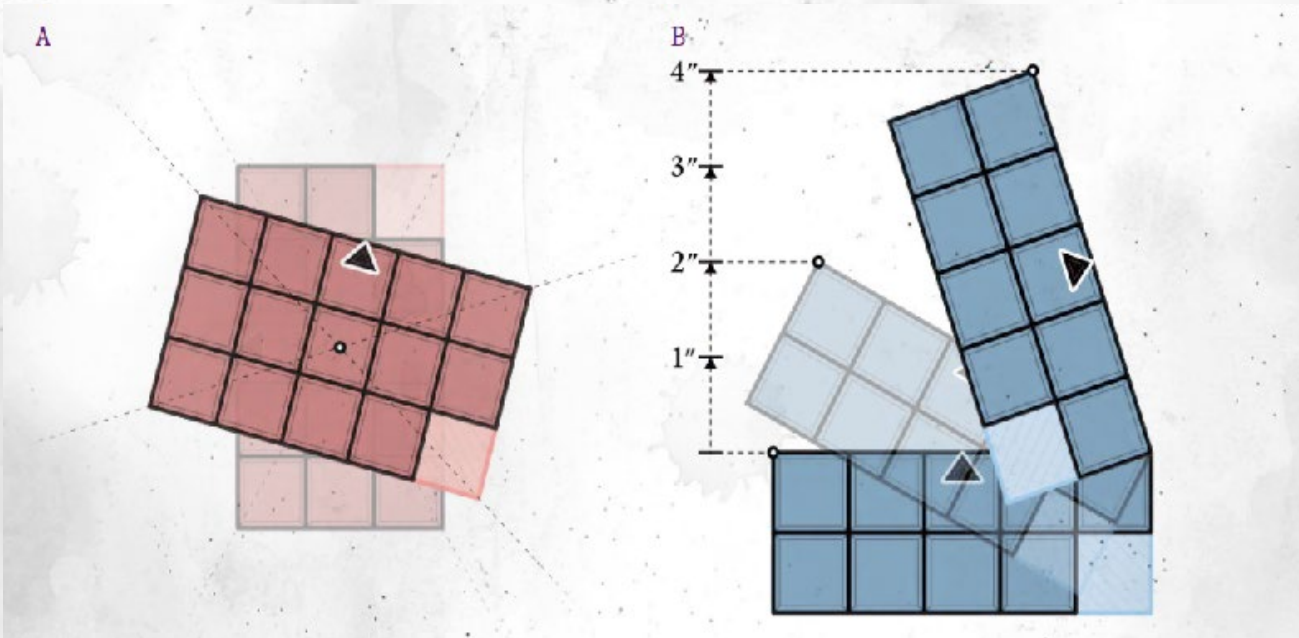


Figura 4: Esempio di Conversione e Rotazione

A. Esempio di una Rotazione. L'unità viene ruotata intorno al suo Centro. Nel corso di questa rotazione, l'unità viene rimossa dal tavolo e poi riposizionata su di esso con il Fronte rivolto in una nuova direzione. Puoi fare ciò senza muovere l'unità, posizionando quattro segnalini attorno a essa, in modo tale da formare una croce che avrà il suo centro in corrispondenza del Centro dell'unità. Poi rimuovi l'unità e piazzala nuovamente sul tavolo, con il suo Centro nuovamente in corrispondenza del centro della croce indicata dai segnalini.

B. Esempio di una Conversione. L'unità viene ruotata in avanti, attorno a uno dei suoi angoli anteriori. La distanza che si considera percorsa dall'unità è pari alla distanza percorsa dall'angolo anteriore esterno dell'unità nella direzione rettilinea di avanzamento, indicata dalla linea rossa nella figura. La Conversione dell'esempio è di 4 pollici. Quando misuri una Conversione, si consiglia di posizionare un metro accanto all'unità e di allinearlo alla direzione di avanzata dell'unità. Poi effettua la Conversione nella posizione desiderata e leggi la distanza sul metro, controllando di quanto si è spostato l'angolo anteriore, come indicato dalla linea tratteggiata nella figura precedente.

2 Manovre di Movimento

Ci sono tre diverse Manovre di Movimento.

Quando un'unità si muove nella Fase di Movimento, dovrà indicare quale Manovra di Movimento eseguirà:

- Movimento di Avanzata,
- Movimento di Marcia
- Movimento di Riorganizzazione.

Ricorda che, poiché è consentito misurare qualsiasi distanza in qualsiasi momento, è possibile provare a vedere dove si arriva con una Manovra di Movimento, rendersi conto che non è stata una grande idea, e quindi tornare alla posizione di partenza ed effettuare una Manovra di Movimento diversa, a meno che, in quel frangente, non si siano verificati eventi casuali o decisioni dell'avversario che potrebbero aver influenzato la tua scelta. È anche consuetudine segnare la posizione di partenza dell'unità, in modo tale da poter tornare indietro con precisione.

Note degli Autori del gioco: I Movimenti di Riorganizzazione consentono alle unità di modificare tatticamente la propria disposizione sul campo, garantendo loro un vantaggio strategico per adattarsi alle nuove sfide durante la battaglia. Questo spostamento controllato viene utilizzato per ottimizzare il posizionamento, la formazione e la direzione in cui un'unità è rivolta, rimanendo pressoché nello stesso punto.

I Movimenti di Avanzata offrono alle unità libertà di manovra sul campo di battaglia e costituiscono una scelta versatile per il riposizionamento quando ci si prepara ad ingaggiare il nemico.

I Movimenti di Marcia sono l'opzione di movimento più veloce ma meno flessibile a disposizione delle unità e permettono loro di muoversi rapidamente in avanti.

Azioni a Metà Movimento

Se, per un qualsiasi motivo, la posizione dell'unità o quella di un singolo modello è rilevante nel mezzo di una Manovra di Movimento in corso (come ad esempio per l'esecuzione di un Attacco di Passaggio o per l'esecuzione di un Test di Terreno Pericoloso), considera la posizione dell'unità nel modo seguente:

- L'unità deve essere posizionata in una formazione valida rispettando la regola della Spaziatura dell'Unità (0,5") nel momento in cui questo diventa rilevante, prima di proseguire con il movimento. Se non può essere posizionata in questo modo il movimento non può essere effettuato.
Nota: Durante un Movimento di Avanzata Serpeggiante dovrai considerare solamente il Fronte dell'unità che si muove. Ciascun modello in una fila è rappresentato dal primo modello nella fila sul Fronte.
- Quando misuri la distanza percorsa da ogni modello durante una manovra di Riorganizzazione, misura partendo dalla posizione di partenza fino alla posizione in cui esso viene collocato a metà movimento, e poi fino alla sua posizione finale.

Panico durante i Movimenti

Se un'unità è costretta a effettuare un Test di Panico nel corso di un qualsiasi tipo di movimento, non effettuare questo Test fino alla fine del movimento.

Posizione Finale Validata

Affinché la posizione finale dell'unità sia considerata una posizione valida, indipendentemente da quale Manovra di Movimento sia stata effettuata, deve essere soddisfatta la seguente condizione.

In caso contrario, la Manovra di Movimento non può essere effettuata.

- Tutti e quattro gli angoli dell'unità nella sua posizione finale devono trovarsi non oltre una distanza doppia del valore di Mobilità dell'unità (2xMob pollici) dalla posizione iniziale che aveva almeno un angolo dell'unità. Nota che ciò non significa che ciascun angolo deve essere non oltre una distanza in pollici di 2xMob dalla propria posizione iniziale.

Per semplicità, misura l'angolo che è più lontano dalla posizione iniziale e controlla misurando la sua distanza dalla posizione iniziale dell'angolo più vicino.

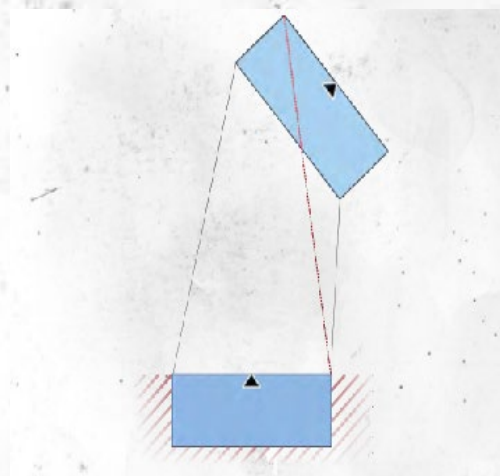


Figura 5: Esempio di come si misura la Posizione Finale Validata

L'unità effettua un'Avanzata e una Conversione a destra. Quando raggiunge la sua posizione finale, assicurati che l'angolo che ha percorso la distanza maggiore si trovi ancora entro 2xMob da almeno uno degli angoli della posizione di partenza dell'unità (contrassegnati dalla linea rossa tratteggiata nella figura).

2.A Movimento di Avanzata

Quando effettui un Movimento di Avanzata, esegui le seguenti azioni nell'ordine indicato di seguito:

- 1 **Rotazione:** Il Movimento di Avanzata parte con una Rotazione. Al termine di questa Rotazione, l'unità deve rispettare la regola della Spaziatura dell'Unità.
Nota che, essendo nello svolgimento di un movimento, l'unità normalmente avrà bisogno di trovarsi a una distanza maggiore di 0,5" da altre unità.
- 2 **Movimento di Avanzata Serpeggiante (Mob):** Dopo la Rotazione, l'unità può effettuare un numero qualsiasi di Movimenti di Avanzata Serpeggiante, percorrendo una distanza non superiore al suo valore di Mobilità (in pollici).
- 3 **Riordina:** I modelli possono essere riposizionati all'interno dell'unità, purché il numero di file non cambi.

2.B Movimento di Marcia

Quando effettui un Movimento di Marcia, esegui le seguenti azioni nell'ordine indicato di seguito:

- Movimento di Avanzata Serpeggiante (2xMob):**
L'unità può eseguire un qualsiasi numero di Movimenti di Avanzata Serpeggiante, con una distanza totale percorsa non superiore al doppio della sua Mobilità (in pollici).
Mentre effettui questi Movimenti di Avanzata Serpeggiante la direzione in cui è rivolta un'unità dovrà trovarsi entro 90 gradi (in una qualsiasi direzione) dalla direzione in cui era rivolta prima del Movimento di Marcia.
- Riordina:** I modelli possono essere riposizionati all'interno dell'unità, purché il numero di file non cambi.

2.C Movimento di Riorganizzazione

Quando effettui un Movimento di Riorganizzazione, rimuovi l'unità dal campo di battaglia e rimettila sul tavolo applicando le seguenti restrizioni:

- Il Centro dell'unità non può essere spostato di una distanza superiore alla metà del valore di Mobilità dell'unità (in pollici).
- La formazione dell'unità può cambiare, ma il numero di File dell'unità non può essere modificato di ± 1 .
Ricorda che nessuna unità può volontariamente avere più ranghi che file, a meno che non sia abbastanza ampia da avere un Rango Adeguato (vedi "Modelli e Unità" nel capitolo "Definizioni e Terminologia").
- **Si considera che ciascun modello abbia mosso dalla sua posizione iniziale a quella finale, attorno alle Ostruzioni se ciò è necessario; nessun singolo modello può muoversi oltre il doppio del proprio valore di Mobilità.**

Quando misuri il movimento di ciascun modello, si considera come se esso si muovesse indipendentemente dalla sua unità, in una qualsiasi direzione.

Quando si muovono:

- Si trattano i modelli come singole unità individuali, rispettando la regola della Spaziatura dell'Unità.
- I modelli possono ignorare gli altri modelli della stessa unità, ma non quelli di altre unità.
- I modelli non possono muovere oltre il doppio del proprio valore di Mobilità (in pollici).

Per muovere un modello devi:

1. Ruotare il modello
2. Effettuare un Movimento di Avanzata Serpeggiante

Ripeti i passaggi 1 e 2 in qualsiasi combinazione e tante volte quanto è necessario.

Alla fine di questo movimento, tutti i modelli torneranno insieme in una formazione valida, come descritto sopra. A questo punto verificate che la Posizione Finale sia Valida.

Note degli Autori del gioco: Movimento di Riorganizzazione Semplificato

Di fatto, per la stragrande maggioranza dei Movimenti di Riorganizzazione e di Avanzata, non è necessario considerare i movimenti dei singoli modelli.

L'immagine più in alto mostra il metodo tecnico da utilizzare per effettuare Movimento di Riorganizzazione, muovendo i modelli uno alla volta (linee tratteggiate grigie) e misurando la distanza del centro di ciascun modello mosso (linea tratteggiata nera).

Le immagini in basso mostrano un metodo semplificato per effettuare un Movimento di Riorganizzazione: spostare l'unità nel suo complesso, potenzialmente riaggiustando la formazione aggiungendo o rimuovendo file. Misurare la distanza percorsa dal Centro dell'unità, assicurandoti che nessun singolo modello si muova di una distanza superiore al doppio del suo valore di Mobilità. (questo generalmente può essere verificato misurando la distanza percorsa dai modelli che si sono mossi di più)

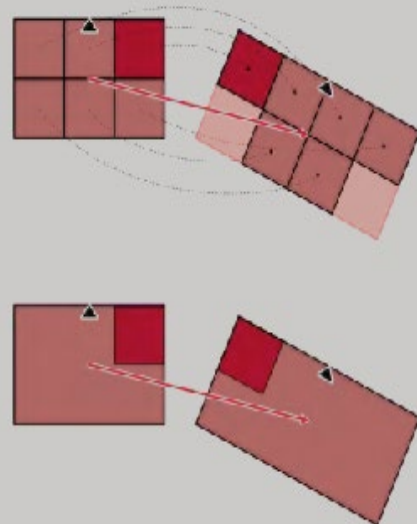


Figura 6: Esempio di Movimento di Riorganizzazione.



FASE MAGICA

Nella Fase Magica, i tuoi Maghi potranno incanalare il potere arcano che scorre sul campo di battaglia e utilizzarlo per lanciare incantesimi in grado di decimare i tuoi nemici o potenziare le tue truppe, mentre il tuo avversario tenterà di impedirtelo.

La Fase Magica è suddivisa nei seguenti passaggi:

- 1 Estrazione della Carta Flusso
 - 2 Incanalare il Velo
 - 3 Accumulare Dadi Magia
 - 4 Applica Magia in Eccesso.
 - 5 Lanciare e Disperdere Incantesimi: il Giocatore Attivo tenta di lanciare un incantesimo con uno dei suoi modelli; il Giocatore Reattivo può provare a Disperderlo.
- Ripeti il passaggio 5 per ciascun incantesimo che desideri lanciare, o fino a che non esaurisci i Dadi Magia.

1 Dadi Magia e Carte Flusso

Nella Fase Magica, i giocatori utilizzano i Dadi Magia per lanciare e disperdere incantesimi. Ciascun giocatore riceve un numero di Dadi Magia da utilizzare per la durata di questa Fase Magica. Una volta che un Dado Magia è stato utilizzato, esso viene scartato.

Alla fine della fase, ogni Dado Magia non utilizzato viene scartato (eccetto quelli accumulati, vedi "Accumulare Dadi Magia" qui sotto).

Carte Flusso

Ciascun giocatore ha un mazzo costituito da 8 Carte Flusso, selezionate dalla lista delle 16 carte indicate sotto. Si determina quali carte utilizzare in base alle Dimensioni dell'Esercito. Ad esempio, quando giochi con *Eserciti Campali*, usa le carte flusso V - XII. Le Carte Flusso stampabili sono disponibili nel *Compendium Arcano*.

Durante lo step 1 della Fase Magica, pesca una Carta Flusso casuale

dal mazzo delle Carte Flusso del Giocatore Attivo. Questa carta determina il numero di Dadi Magia iniziale che entrambi i giocatori riceveranno per questa Fase Magica.

Una volta che una Carta Flusso è stata estratta dal mazzo, essa deve essere scartata.

Il contenuto delle Carte Flusso rimanenti nel mazzo di ciascun giocatore è un'informazione nota a entrambi i giocatori.

2 Incanalare il Velo

Il Giocatore Attivo guadagna Dadi Magia addizionali dalle seguenti fonti:

- Un Dado Magia aggiuntivo gratuito
- Dadi Magia dai modelli con **Incanalare**.
- Dadi Magia accumulati dalla precedente fase magica (vedi "Accumulare la Magia").

Nota: ciascun modello non Scosso con Incanalare (X) aggiunge X Dadi Magia. Le più comuni fonti per Incanalare sono i Maghi:

- I Maghi Adepti hanno **Incanalare (1)**.
- I Maghi Maestri hanno **Incanalare (2)**.
- I Conclavi di Maghi hanno **Incanalare (1)**, a meno che non siano **Conclave di Maghi (1)**

3 Accumulare Magia

Dopo "Incanalare il Velo" e prima di "Magia in Eccesso," il Giocatore Attivo può scartare un Dado Magia. Se lo fa, guadagna un Dado Magia durante il passaggio "Incanalare il Velo" della sua successiva Fase Magica.

Bande	Bande ed Eserciti Campali	Eserciti Campali e Grandi Armate	Grandi Armate
Carta I Entrambi i giocatori ottengono 4 Dadi Magia	Carta V Entrambi i giocatori ottengono 4 Dadi Magia	Carta IX Entrambi i giocatori ottengono 5 Dadi Magia	Carta XIII Entrambi i giocatori ottengono 6 Dadi Magia
Carta II Entrambi i giocatori ottengono 4 Dadi Magia	Carta VI Entrambi i giocatori ottengono 5 Dadi Magia	Carta X Entrambi i giocatori ottengono 5 Dadi Magia	Carta XIV Entrambi i giocatori ottengono 7 Dadi Magia
Carta III Entrambi i giocatori ottengono 5 Dadi Magia	Carta VII Entrambi i giocatori ottengono 6 Dadi Magia	Carta XI Entrambi i giocatori ottengono 6 Dadi Magia	Carta XV Entrambi i giocatori ottengono 8 Dadi Magia
Carta IV Entrambi i giocatori ottengono 6 Dadi Magia	Carta VIII Entrambi i giocatori ottengono 6 Dadi Magia	Carta XII Entrambi i giocatori ottengono 7 Dadi Magia	Carta XVI Entrambi i giocatori ottengono 8 Dadi Magia

4 Magia in Eccesso

Dopo "Incanalare il Velo" e "Accumulare Magia", se un giocatore possiede un numero di Dadi Magia superiore al doppio dei Dadi Magia ottenuti dalla Carta Flusso, dovrà scartare ogni Dado Magia oltre questo limite.

Per esempio, la Carta Flusso XI garantisce 6 Dadi Magia e quindi fissa il limite di Magia in Eccesso a 12 Dadi Magia.

5 Incantesimi

Gli incantesimi sono divisi in due categorie:

- **Incantesimi Appresi:** Il più comune tipo di incantesimo: essi sono lanciati attingendo al pieno potere della magia che fluisce oltre il Velo.
- **Incantesimi Infusi:** Incantesimi "infusi" in un oggetto o in una creatura. Sono più affidabili degli Incantesimi Appresi, dal momento che il loro utilizzo richiede solo una quantità minima di magia grezza. Essi sono lanciati dalle tipologie più varie di creature, così come da alcuni Maghi.

5.A Lanciare Incantesimi

Ciascun modello del Giocatore Attivo con uno o più incantesimi può tentare di lanciare ogni incantesimo al massimo una volta per Fase Magica (*Ricorda che i modelli Scossi non possono lanciare incantesimi*). La sequenza per lanciare un incantesimo è la seguente:

Tentativo di Lancio - Giocatore Attivo

- 1 **Incantatore e bersaglio:** Dichiarare quale modello sta lanciando quale incantesimo, e scegli il bersaglio/i dell'incantesimo (*per maggiori dettagli, vedi "Tipi di Incantesimo" nel Compendium Arcano*).
- 2 **Usa i Dadi Magia per il lancio:** Dichiarare quanti Dadi Magia desideri utilizzare nel Tentativo di Lancio. (devi utilizzare un minimo di 2 Dadi Magia e puoi usare un massimo di 5 Dadi Magia).
- 3 **Tira i Dadi:** Tira i Dadi Magia utilizzati per il Tentativo di Lancio e somma i risultati ottenuti. Se il totale è *pari o superiore al Valore di Lancio dell'incantesimo*, il tentativo ha successo, altrimenti il Tentativo di Lancio è fallito: passa direttamente allo step 7.
 - **Affievolimento:** Se hai tirato uno o più "1" e il Tentativo di Lancio non è stato un successo, ciascun dado che ha ottenuto un risultato di '1' ritorna nella riserva di Dadi Magia.
 - **Incidente di Lancio:** Quando tre o più Dadi Magia utilizzati per un Tentativo di Lancio effettuato con successo ottengono lo stesso risultato e l'incantesimo non viene Disperso, si verifica un Incidente di Lancio. Consulta la Tabella degli Incidenti di Lancio per maggiori dettagli.

Tentativo di Dispersione - Giocatore Reattivo

4 **Usa i Dadi Magia per disperdere:** Il Giocatore Reattivo può tentare di disperdere l'incantesimo. Se sceglie di non farlo, vai direttamente allo step 6. Se il Giocatore Reattivo sceglie di provare a disperderlo, egli dichiara quanti Dadi Magia sta utilizzando per il Tentativo di Dispersione. *Nota: non vi è un limite massimo o minimo al numero di Dadi Magia utilizzabili dal Giocatore Reattivo per questo.*

5 **Tiro di Dispersione:** Tira i Dadi Magia utilizzati per il Tentativo di Dispersione e somma i risultati ottenuti. Se il totale è pari o superiore al Tentativo di Lancio, la dispersione ha avuto successo: procedi con lo step 7; in caso contrario il Tentativo di Dispersione è fallito: procedi con lo step 6.

- **Affievolimento:** Se hai ottenuto uno o più risultati di '1' e il Tentativo di Dispersione è fallito, ogni dado che ha ottenuto un risultato di '1' ritorna nella riserva di Dadi Magia.

Risoluzione degli effetti dell'incantesimo

6 **Effetti dell'incantesimo:** Se il Tentativo di Lancio ha avuto successo, e l'incantesimo non è stato disperso, esso è stato lanciato con successo. Applicane gli effetti. *Gli effetti degli incantesimi non sono mai influenzati da qualsiasi effetto che influenza l'Incantatore, inclusi gli Oggetti Magici, le Regole del Modello, altri effetti degli incantesimi, o abilità simili, a meno che non sia specificato diversamente.* *L'eventuale rimozione come perdita dell'incantatore che lancia un incantesimo non influisce sulla durata dell'incantesimo.*

7 **Prossimo Tentativo di Lancio:** Dopo di che il Giocatore Attivo può tentare di lanciare altri incantesimi, a patto che abbia sufficienti Dadi Magia rimasti.

5.B Lanciare Più Istanze dello Stesso Incantesimo

Ciascun Mago può tentare di lanciare uno dei suoi Incantesimi Appresi una volta per Fase Magica e può provare a lanciare un Incantesimo Infuso una volta per ciascuna istanza di cui dispone per quell'incantesimo. Se più Incantatori conoscono lo stesso incantesimo, ciascuno di essi può tentare di lanciare la sua istanza/le sue istanze dell'incantesimo. Quando tenti di lanciare un Incantesimo Appreso per il quale è già stato fatto un tentativo di lancio (*con successo o meno*) per un'altra istanza dello stesso incantesimo (sia Appreso che Infuso), allora il Tentativo di Lancio è ridotto di -3 e di un altro -3 per ciascun tentativo ulteriore nella stessa fase. *Per esempio, se due tentativi di lancio sono stati effettuati per due diverse istanze dello stesso incantesimo, un eventuale terzo tentativo di lanciarlo subirà una penalità di -6 al suo Tentativo di Lancio.* Se il tentativo di lancio aggiuntivo viene effettuato per una versione dello stesso incantesimo contenuta in un Incantesimo Infuso, il Tentativo di Lancio è ridotto solamente di -1 invece che di -3 per ciascun tentativo precedente di lanciare una qualche versione dello stesso incantesimo. *Ricorda che gli Incantesimi Replicabili ignorano questa penalità ai tentativi multipli di lancio.*

5.C Incantesimi Infusi

Per Lanciare e Disperdere gli Incantesimi Infusi si segue la normale procedura utilizzata per lanciare un Incantesimo Appreso, con le seguenti eccezioni:

- Gli Incantesimi Infusi hanno i propri Valori di Lancio, indicati tra parentesi dopo la formula "Incantesimo Infuso".
- Quando si prova a lanciare un Incantesimo Infuso, un Dado Magia è un D6, mentre gli altri dadi utilizzati sono D3. Per esempio, se lanci un Incantesimo Infuso con 3 Dadi Magia, tirerai 1D6 e 2D3.
- Un D3 non può mai generare Affievolimento.
- Gli Incantesimi Infusi non possono mai causare Incidenti di Lancio.

Quando tiri una versione contenuta in un Incantesimo Infuso di un incantesimo per il quale un tentativo di lancio è già stato effettuato nella stessa Fase Magica, il Tentativo di Lancio viene ridotto solamente di -1 (invece che di -3).

Nota: quando tenti di lanciare una versione contenuta in un Incantesimo Appreso di un Incantesimo Infuso per il quale è già stato fatto un tentativo di lancio nella stessa Fase Magica, il tentativo di lancio viene ridotto di -3, come di consueto. Questa penalità viene ignorata se si tratta di un incantesimo Replicabile.

Note degli Autori del gioco: Gli Incantesimi Infusi sono inseriti nel gioco per offrire ai giocatori delle opportunità di lancio a basso rischio e a basso costo. Generalmente richiedono meno dadi per essere lanciati e non causano Incidenti di Lancio. Ad ogni modo, sono anche più facili da disperdere. Ciò significa che gli Incantesimi Infusi sono lo strumento perfetto da utilizzare quando l'avversario non ha più Dadi Magia per disperdere.

Quando lanci Incantesimi Infusi, è importante differenziare in modo evidente i D6 e i D3. Annuncia al tuo avversario come tirerai i tuoi dadi e tirali separatamente. Utilizza dadi colorati diversamente, o usa dadi che siano esclusivamente D3.

6 Incidenti di Lancio

Un Incidente di Lancio si verifica se vengono soddisfatte le seguenti condizioni mentre si lancia un Incantesimo Appreso:

- A. Si ottiene un valore pari o superiore al **Valore di Lancio**.
- B. L'incantesimo è stato **lanciato con successo e non è stato disperso**.
- C. **Tre di un tipo:** Tre o più Dadi Magia mostrano lo stesso risultato. L'effetto dell'Incidente di Lancio dipende dal tiro del Tentativo di Lancio. Applica tutti i risultati della Tabella degli Incidenti di Lancio pari e inferiori al risultato del Tentativo di Lancio (modificatori inclusi). Risolvi gli effetti uno alla volta partendo dall'alto.

Tutti **Indebolimento del Velo**

Ogni ulteriore Incidente di Lancio in questo Turno del Giocatore conterà come se il tiro del Tentativo di Lancio avesse un valore di +5.
Questo effetto è cumulativo.

10+ **Fuoco Stregato**

L'unità dell'Incantatore subisce un numero di colpi pari al doppio del numero di **Dadi Magia usati**, con For 3, Pen 2 e Attacchi Magici.

15+ **Contrattempo Magico**

Controllato dall'avversario, l'Incantatore lancia l'Incantesimo da Apprendista (#1) del Sentiero dell'incantesimo che ha ottenuto l'Incidente di Lancio, con i seguenti cambiamenti:

- Tratta il modello che ha ottenuto l'Incidente di Lancio come se fosse posseduto dal Giocatore Reattivo (*ciò significa che l'avversario sceglie il bersaglio, effettua le scelte rilevanti per l'incantesimo, ogni incantesimo con il Tipo Benedizione può avere come bersagli i modelli dell'avversario, e così via...*)
- Ignora ogni restrizione per la Gittata e le Linee di Vista †
- L'incantesimo viene lanciato immediatamente con successo e non può essere disperso.
- Non conta come "Tentativo di Lancio", né come "Lancio con Successo"

*Se l'incantesimo che ha ottenuto un -incidente di Lancio non appartiene a un Sentiero di Magia, utilizza invece il Sentiero per il quale il modello che ha ottenuto l'Incidente di Lancio conosce il numero maggiore di Incantesimi Appresi (in caso di parità, sceglie uno casualmente. Se il modello non conosce alcun Incantesimo Appreso appartenente a un Sentiero di Magia, ignora **Contrattempo Magico** e applica invece **Amnesia**.

† Se non c'è un Bersaglio valido, **Contrattempo Magico** non ha effetto.

20+ **Amnesia**

L'Incantatore non può più lanciare questo incantesimo. Durata: Permanente.

25+ **Squarcio nel Velo**

Tutte le unità entro 12" dall'Incantatore devono immediatamente effettuare un Test di Terreno Pericoloso. Dopo di che, l'Incantatore viene rimosso come una perdita.





FASE DI TIRO

Ci sono molti tipi di "tiro" utilizzati dalle armate della Nona Era, dagli archi, alle pistole e alle armi da lancio fino agli artefatti arcani e alle grandi macchine d'artiglieria. Con l'eccezione degli incantesimi, la Fase di Tiro rappresenta la tua unica opportunità di scatenare i tuoi attacchi a distanza sul nemico, sfolgendone le fila senza i rischi della mischia. Ma chiaramente il nemico potrebbe complicare le cose nascondendosi dietro ai rifugi che il campo di battaglia offre per bloccare le tue linee di tiro.

La Fase di Tiro consiste nei seguenti passaggi:

- 1 Scegli una delle tue unità per effettuare un Attacco da Tiro con essa.
- 2 Seleziona il bersaglio dell'attacco e indica quali modelli nell'unità tireranno. Ciascun modello deve avere Linea di Vista su almeno un modello nell'unità bersaglio ed essere entro la sua gittata.
- 3 Risolvi l'Attacco da Tiro.
- 4 Ripeti i passaggi 1 e 3 con un'altra unità che non ha ancora effettuato un Attacco da Tiro in questa fase, se lo desideri.

Quando tutte le unità che potevano e desideravano tirare lo avranno fatto, la Fase di Tiro terminerà.

1 Scegli un'unità e un bersaglio

Durante la Fase di Tiro, le unità contenenti Armi da Tiro o che hanno le relative Regole del Modello possono effettuare Attacchi da Tiro.

Indica un'unità amica perché sia l'unità Che Tira e un'unità nemica come unità Bersaglio (per ulteriori dettagli vedi *'Assegnare gli Attacchi'* nel capitolo *'Attacchi'*).

- L'unità Che Tira: per essere selezionabile per tirare, un'unità non deve:
 - Essere **Scossa**,
 - Essere Ingaggiata in Combattimento,
 - Aver effettuato un Movimento di Carica Fallita in questo Turno del Giocatore,
 - Aver effettuato un Movimento di Marcia in questo Turno del Giocatore (a meno che non abbia la regola **Marcciare e Tirare**), o
 - Aver già effettuato il suo Attacco da Tiro in questo Turno del Giocatore.
- L'unità Bersaglio: per essere selezionabile come bersaglio, un'unità deve:
 - Essere nella Linea di Vista dell'unità Che Tira e
 - Non essere Ingaggiata in Combattimento.

Lato del Bersaglio

Quando controlli la Linea di Vista da un modello Che Tira al bersaglio, controlla anche quale Lato è il Lato del Bersaglio.

Questa operazione si effettua stabilendo in quale Arco dell'unità si colloca il centro del Fronte dell'unità Che Tira: il Lato corrispondente viene definito il "Lato del Bersaglio" (cioè si determina nello stesso modo utilizzato per le Cariche).

2 Chi può tirare?

Normalmente, solo i modelli nel primo e nel secondo rango possono tirare.

Se diversi modelli nell'unità hanno diversi tipi di Attacchi da Tiro, dichiara quale verrà utilizzato per ciascun modello. Ciascun modello può utilizzare i propri Attacchi da Tiro.

Determina quali modelli nell'unità Che Tira possono tirare:

- Il modello deve essere in grado di tracciare la Linea di Vista fino ad almeno un modello nell'unità Bersaglio.
- Il modello deve avere la Riserva di Punti Ferita del bersaglio entro la Gittata del suo Attacco da Tiro: misura la gittata da ciascun modello nell'unità fino al punto più vicino del Confine dell'unità Bersaglio. I modelli che si trovano oltre la Gittata della propria arma non possono tirare.
- Tutti i modelli nell'unità Che Tira devono tirare alla stessa unità Bersaglio, ma possono, quando è possibile, assegnare i loro attacchi a Riserve di Punti Ferita differenti all'interno dell'unità bersagliata. (Vedi *'Assegnare gli Attacchi'* per le regole che descrivono come i Modelli Aggregabili aggregati a un'unità possono essere scelti come bersagli).
- Qualsiasi parte del modello nell'unità può scegliere di non tirare.

3 Colpi e Mira

Una volta che è stato stabilito quali modelli tireranno, essi tirano tanti colpi quanti sono quelli indicati nel profilo della loro arma. Tira per colpire tirando un D6 per ciascun colpo e paragona il risultato del dado con la Mira dell'arma (indicata tra parentesi dopo il nome dell'arma). Ad esempio, un guerriero nano ha Armi da Lancio (5+) con Colpi 2. Quando questo modello tira, lancia due D6: ogni tiro di 5+ è un colpo a segno.

Per ciascun colpo a segno, segui la Sequenza degli Attacchi per determinare i danni (vedi il capitolo *'Attacchi'*).



3.A Modificatori al Tiro per Colpire

Il tiro per colpire di un Attacco da Tiro può essere modificato, influenzando le probabilità di ottenere un colpo a segno. Se il modificatore porta il risultato necessario per colpire a 7+ o oltre, l'attacco non può colpire, inoltre un tiro che ottiene un "1" viene sempre considerato un colpo non a segno.

Applica i seguenti modificatori al tiro per colpire:

- **Lunga Gittata (-1):** Se il bersaglio è a più della metà della Gittata massima dell'arma, calcolata dal modello che tira, applica un modificatore di -1.
 - **Accurato:** se la parte del modello Che Tira o la sua arma ha questa regola, ignora il modificatore per "Lunga Gittata".
- **Muovere e Tirare (-1):** Se l'unità del modello Che Tira ha effettuato una Manovra di Movimento (Avanzata, Marcia o Riorganizzazione*) in questo Turno del Giocatore, applica un modificatore di -1.
 - **Rapido a Tirare:** Se la parte del modello Che Tira o la sua Arma hanno Rapido a Tirare, essa non subisce la normale penalità di -1 a colpire per "Muovere e Tirare".
 - **Solo le parti del modello con Marciare e Tirare (o che stanno usando un'arma con questa regola) possono tirare dopo aver Marciato nello stesso Turno del Giocatore. Se lo fanno, si applica il modificatore di -1 a colpire per "Muovere e Tirare".*
 - **Ingombrante (-X):** Se la parte del modello Che Tira o la sua arma hanno la regola **Ingombrante** ed essa ha effettuato una Manovra di Movimento in questo Turno del Giocatore, applica un modificatore aggiuntivo di -X.
- **Copertura:** Il bersaglio potrebbe beneficiare di Copertura Leggera o Copertura Pesante:
 - **Copertura Leggera (-1):** Se il bersaglio beneficia di Copertura Leggera, applica un modificatore di -1 al tiro per colpire.
 - **Copertura Pesante (-2):** Se il bersaglio beneficia di Copertura Pesante, applica un modificatore di -2 al tiro per colpire.
- **Bersaglio Difficile (X):** Se l'unità Bersaglio ha Bersaglio Difficile, applica un modificatore di -X al tiro per colpire.

*Vedi "Regole del Modello" per le regole complete.

3.B Copertura

Per ciascun modello che sta tirando, controlla se il bersaglio beneficia di Copertura tracciando tre linee rette dal modello Che Tira fino al bersaglio.

Queste linee partono tutte dallo stesso punto sulla base del modello Che Tira, proprio come accade quando si verifica la Linea di Vista verso il bersaglio.

- Una linea viene tracciata fino all'angolo destro del Lato del Bersaglio.
- Una linea viene tracciata verso l'angolo sinistro del Lato del Bersaglio.
- Una linea viene tracciata verso il centro del Lato del Bersaglio.

Se due o più di queste linee passano attraverso Ostacoli che conferiscono Copertura (sia Leggera che Pesante), il bersaglio beneficia di Copertura Leggera.

Se due o più di queste linee passano attraverso Ostacoli che conferiscono Copertura (sia Leggera che Pesante), il bersaglio beneficia di Copertura Leggera.

Se almeno due di queste linee passano attraverso Ostacoli che conferiscono Copertura Pesante, applica invece le regole per la Copertura Pesante.

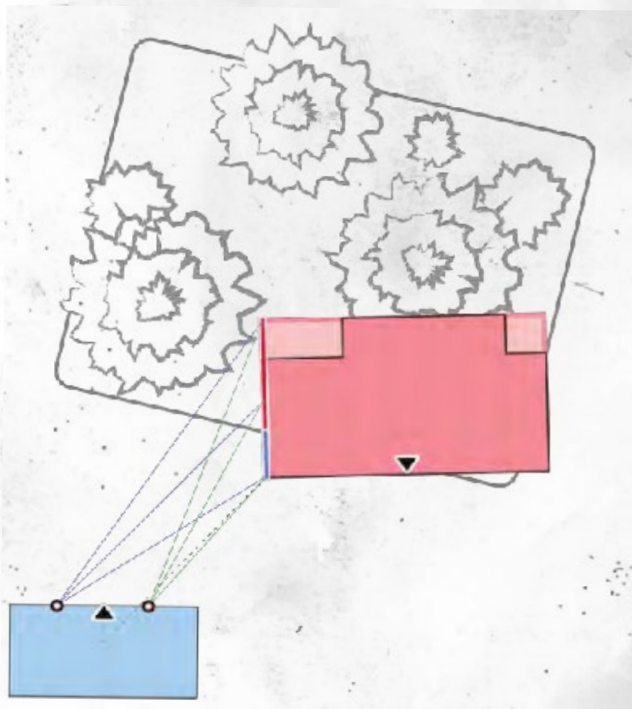


Figura 7: Esempio di Copertura in un Elemento di Terreno.

Il centro del Fronte dell'unità blu è posizionato nell'Arco del Fianco dell'unità rossa, pertanto il Fianco è il Lato del Bersaglio. Due delle tre linee tracciate passano attraverso una Foresta, perciò l'unità rossa beneficia di Copertura Leggera.

Ostacoli che Conferiscono Copertura

Esistono due tipi di Copertura: Leggera e Pesante. Il caso più frequente in cui si applica una Copertura è quello di un bersaglio che viene oscurato dal Terreno o da altri modelli, oppure quello di un bersaglio all'interno di un Elemento di Terreno. I seguenti Ostacoli Conferiscono Copertura:

Copertura Leggera

- Terreni che sono Coprenti* e che conferiscono Copertura Leggera †.
- Modelli che hanno un'Altezza pari o superiore a quella del modello che tira **oppure** a quella del bersaglio †.

Copertura Pesante

- Terreni che sono Opachi*.
- Terreni che sono Coprenti* e che conferiscono Copertura Pesante.
- Modelli che hanno un'Altezza pari o superiore **sia** del modello che tira, **sia** del bersaglio †.

*Vedi il capitolo "Terreno" per maggiori dettagli.

† Nota che i modelli che hanno un'Altezza inferiore sia del modello che tira, sia del bersaglio, non conferiscono Copertura.



FASE DI CHIAMATA A RACCOLTA

1 Test di Chiamata a Raccolta

Durante la Fase di Chiamata a Raccolta, le unità **Scosse** del Giocatore Attivo devono effettuare un Test di Comando, chiamato "Test di Chiamata a Raccolta".

Tira per i test uno alla volta in un qualsiasi ordine.

Le unità Ingaggiate in Combattimento non possono effettuare Test di Chiamata a Raccolta.

- Se il Test di Chiamata a Raccolta è *superato*, l'unità smette di essere **Scossa** e può effettuare immediatamente una Rotazione (vedi il capitolo "Fase di Movimento").
- Se il Test di Chiamata a Raccolta è *fallito*, l'unità effettua una Rotazione in direzione diametralmente opposta al centro della più vicina unità nemica non **Scossa**. Dopo di che effettua un Movimento di Fuga. (Vedi il capitolo "Psicologia").

Ricorda che un'unità che inizia il suo Movimento di Fuga mentre è Decimata viene rimossa come perdita.





FASE DI MISCHIA

Alcuni dicono che le battaglie si vincono o si perdono grazie alla preparazione o a una valida strategia in fin dei conti l'esito di ogni combattimento sarà determinato dal clangore delle armi negli spazi ravvicinati. La Fase di Mischia rappresenta il momento in cui le tue forze mettono alla prova il proprio coraggio, una volta che esse sono venute a contatto con il nemico in combattimento e hanno intuito se la loro potenza, e un pizzico di fortuna divina, potrà donare loro la vittoria. E - forse questo è il particolare più importante - se la fazione sconfitta potrà continuare a combattere. Questo è anche il momento in cui i vostri comandanti e campioni incroceranno le armi con le loro controparti, combattendo grandi duelli che vivranno per sempre nella dimensione della leggenda.

Durante la Fase di Mischia, tutte le unità Ingaggiate in Combattimento si attaccheranno l'un l'altra. Ciascun gruppo di unità interconnesse in contatto tra loro è definito un "Combattimento".

Ciascun Combattimento affronta un Round di Combattimento, un Combattimento dopo l'altro.

La Fase di Mischia viene risolta attenendosi a questa sequenza di passaggi:

Nemico Spazzato Via. Se gli avversari di un'unità sono stati rimossi al di fuori della Fase di Mischia, l'unità può effettuare una Rotazione Post-Combattimento, o uno Sfondamento (se era In Carica).

Round di Combattimento. Ciascun combattimento viene risolto nell'ordine scelto dal Giocatore Attivo. Per ciascun Combattimento, segui questa sequenza di passaggi:

1. Preparazione del Combattimento

- (a) Rimuovi le unità Scosse
- (b) Blocca i Confini delle Unità

2. Scelte in Combattimento

- (a) Verifica le Formazioni da Combattimento
- (b) Risultato Statico di Combattimento
- (c) **Scelte in Combattimento**

3. Effettua gli Attacchi da Mischia

- (a) Stabilisci l'Ordine di Agilità
- (b) Assegna gli Attacchi
- (c) Risolvi gli Attacchi

4. Decreta il Vincitore

- (a) Risultato di Combattimento Legato alle Perdite
- (b) Risultato Finale di Combattimento
- (c) Effettua i Test di Rotta

5. In Rotta e In Inseguimento

- (a) Determina chi è In Rotta e chi Insegue
- (b) Sblocca i Confini delle Unità
- (c) Muovi le Unità In Rotta
- (d) Muovi le Unità In Inseguimento

6. Dopo il Combattimento

- (a) Effettua le Rotazioni Post-combattimento
- (b) Effettua le Riorganizzazioni In Combattimento

Ripeti i passaggi dell'elenco II per ciascun Combattimento. Scegli un Combattimento e completa tutte le azioni comprese nella Sequenza del Round di Combattimento per ciascuna unità in quel Combattimento, prima di passare a risolvere il Combattimento seguente.

Una volta che tutti i Combattimenti sono stati risolti, la Fase di Mischia termina.

Nemico Spazzato Via

Talvolta capita che un'unità che era precedentemente Ingaggiata in Combattimento si ritrovi con tutti i suoi avversari rimossi dal tavolo prima dell'inizio della Fase di Mischia.

Queste unità seguono le regole per "Niente Più Nemici".

Se l'unità non si è più mossa dopo il momento in cui le unità nemiche sono state rimosse (per esempio con un **Movimento Magico**) potrà effettuare una Rotazione Post-Combattimento, o uno Sfondamento se l'unità era considerata In Carica immediatamente prima della rimozione dell'unità nemica.

Combattimento

Ciascun Combattimento viene combattuto da un gruppo di unità che si trovano in contatto tra loro. La maggior parte delle volte coinvolge solo due unità che si Fronteggiano, ma può includere anche più unità che combattono contro una singola unità nemica, o una serie di unità collegate tra loro.

Il Giocatore Attivo sceglie uno di questi Combattimenti e risolve un Round di Combattimento (cioè tutte le azioni riferibili al Round di Combattimento devono essere risolte con tutte le unità Ingaggiate).

Dopo di che, il Giocatore Attivo sceglie un nuovo Combattimento che non era ancora stato risolto in questa Fase di Mischia ed effettua per esso un Round di Combattimento.

Continua a scegliere e a risolvere i Combattimenti fino a quando non saranno stati combattuti tutti.

Primo Round di Combattimento Durante il Primo Round di Combattimento entrano in gioco regole specifiche.

Si tratta del Primo Round di Combattimento di un'unità quando si verifica una di queste due situazioni:

- E' il Primo Round di Combattimento che combatte dopo aver Caricato con successo un'unità nemica.
- E' il Primo Round di Combattimento dopo che l'unità è stata Caricata con successo da un'unità nemica e l'unità caricata non era già Ingaggiata in Combattimento.

Combattimenti Combinati Ogni combattimento che coinvolge più di due unità è definito un "Combattimento Combinato".



1 Preparazione del Combattimento

1.A Rimuovi le Unità Scosse

Rimuovi come perdite tutti i modelli nelle unità Ingaggiate che sono **Scosse**.

Ricorda che le unità Ingaggiate in Combattimento non effettuano Test di Panico.

*Per questo motivo, per un'unità **Scossa**, la ragione più frequente per la quale potrà trovarsi in Combattimento è quello di essere stata caricata mentre era già **Scossa**.*

1.B Blocca i Confini delle Unità

Quando risolvi un Round di Combattimento, i Confini dell'Unità delle unità Ingaggiate non vengono modificati. Essi mantengono le loro dimensioni e le relative posizioni. Inoltre, nemmeno la collocazione dei modelli all'interno di queste unità viene modificata, (ad esempio per assicurare il mantenimento di una formazione valida nel momento in cui si subiscono delle perdite).

Quando si calcola il numero di ranghi, di file o di Ranghi Adeguati (ciò è rilevante in primo luogo per **Saldo** e **Solido**) gli spazi vuoti nella formazione dell'unità (causati ad esempio da un Modello Aggregabile morto), si considerano riempiti da modelli provenienti dai ranghi posteriori, nello stesso modo in cui normalmente riempiresti gli spazi vuoti (vedi il capitolo "Definizioni e Terminologia" per maggiori dettagli).

Nota che i modelli in questo procedimento non vengono fisicamente mossi.

I Confini delle Unità rimangono Bloccati fino a quando le unità In Rotta effettueranno il proprio Movimento di Fuga, o fino a quando l'unità a cui appartengono questi Confini dell'unità, viene rimossa come perdita.

*Nota che il numero di Ranghi Adeguati può ancora essere ridotto ai fini delle regole **Saldo** e **Solido** se i modelli vengono rimossi durante il Combattimento.*

Note degli Autori del gioco: I Confini dell'Unità e la posizione dei singoli modelli sono Bloccati al fine di evitare la necessità di mettere in atto, in situazioni già caotiche, trucchetti nei movimenti e nel riposizionamento in una circostanza in cui i giocatori dovrebbero concentrarsi sul tiro dei dadi per i loro attacchi.

2 Scelte in Combattimento

2.A Verifica le Formazioni da Combattimento

Salda

Un'unità è **Salda** se ha più Ranghi Adeguati di ciascuna singola unità nemica Ingaggiata in contatto con essa.

Se, alla fine del Round di Combattimento, l'unità è **Salda** e si trova nella fazione perdente del Combattimento, i modificatori alla Disciplina del Risultato di Combattimento sono fissati a un minimo di -2 (cioè il modificatore non può essere un numero più piccolo di -2).

Solida

Un'unità è **Solida** se il suo numero di Ranghi Adeguati è pari a un minimo di:

- 4 per le unità di Altezza 0-1.
- 3 per le unità di Altezza 2.
- 2 per le unità di Altezza 3-5.

Se un'unità di **Altezza 1** è **Solida all'inizio** di un Round di Combattimento, allora tutti i modelli di Altezza 1 nell'unità ottengono la regola **Spinta della Calca** (+1 a ferire, max 3+) fino alla fine del Round di Combattimento.

Incrollabile

Se, alla fine di un Round di Combattimento, l'unità è sia **Salda** che **Solida**, allora essa si definisce **Incrollabile**: i modificatori alla Disciplina dell'unità causati dalla differenza del Risultato di Combattimento vengono ignorati quando si effettuano i Test di Rotta.

Circondata

Un'unità è considerata **Circondata** quando ha dei nemici Ingaggiati sul suo Fianco e/o sul suo Retro.

Un'unità **Circondata** conta come se avesse X Ranghi Adeguati in meno, dove "X" è il numero combinato dei Ranghi Adeguati di tutte le unità nemiche Ingaggiate sui suoi Fianchi e/o sul suo Retro.

Se più di un'unità risulta **Circondata** nello stesso Combattimento, prima applica la regola **Circondata** causata dalle unità che non si trovano esse stesse **Circondate**. Poi applica anche **Circondata** causata dalle unità che sono **Circondate**.

Il Giocatore Attivo sceglie l'ordine in cui risolvere ciascuno di questi passaggi.

*I principali effetti di questa regola riguardano i bonus al Risultato di Combattimento che l'unità otterrà per i Ranghi Adeguati (il Bonus dei Ranghi) e il fatto che l'unità o i suoi nemici possano essere considerati **Saldi** e/o **Solidi**.*

Nota che un'unità che ha 0 Ranghi Adeguati non sarà influenzata da questa riduzione.



2.B Calcola il Risultato Statico di Combattimento

L'obiettivo di un Round di Combattimento è quello di annichilire o mandare in rotta il nemico e ciò si ottiene vincendo il Round di Combattimento, cioè totalizzando un "Risultato di Combattimento" totale superiore rispetto a quello ottenuto dalle unità del nemico.

Il Risultato di Combattimento viene conteggiato in due distinti momenti:

1. All'inizio, in corrispondenza dello step 2 della Sequenza del Round di Combattimento ("Scelte in Combattimento"), quando vengono sommati i bonus del Risultato Statico di Combattimento e i giocatori ne prendono nota.
2. Quando poi tutti gli attacchi saranno stati effettuati, in corrispondenza dello step 4 della Sequenza del Round di Combattimento ("Decreta il Vincitore"), i bonus del Risultato di Combattimento Legato alle Perdite vengono sommati per ottenere il Risultato di Combattimento finale.

I bonus al Risultato Statico di Combattimento sono:

- **Carica: +1**

Ciascuna fazione che ha uno o più modelli In Carica aggiunge +1 al proprio Risultato di Combattimento.

- **Combattere sui Fianchi o sul Retro: +2 / ciascun Fianco o Retro**

Se una fazione ha delle unità che stanno combattendo il nemico sul suo Fianco o sul suo Retro, aggiunge +2 al suo Risultato di Combattimento per **ciascun** Fianco o Retro diverso di **ciascuna** unità nemica sul quale ha delle unità Ingaggiate.

- **Bonus dei Ranghi: +1 / Rango Adeguato (fino a +4)**

Ciascuna fazione aggiunge al proprio Risultato di Combattimento il numero di Ranghi Adeguati della propria unità che ha il numero più elevato di Ranghi Adeguati, fino a un massimo di +4. *Nota che il Bonus dei Ranghi di un'unità può essere ridotto se essa è Circondata.*

Vedi "Modelli e Unità" nel capitolo "Definizioni e Terminologia" per la definizione di "Rango Adeguato".

- **Alfiere: +1 / Alfiere**

Ciascuna fazione aggiunge +1 al proprio Risultato di Combattimento per ogni unità che ha un Alfiere e che risulti Ingaggiata nel Combattimento.

- **Altri Modificatori**

Ulteriori modificatori possono essere sommati al Risultato di Combattimento di ciascuna fazione (come il bonus di +1 assegnato se l'Alfiere dello Stendardo da Battaglia è Ingaggiato in Combattimento).

Note degli Autori del gioco: I Combattimenti possono essere caotici e lunghi da risolvere. Per semplificare il processo, consigliamo di posizionare dei dadi speciali o dei segnalini vicino alle unità, in modo da prendere nota del Risultato Statico di Combattimento.

2.C Scelte in Combattimento

Per molti modelli si presentano alcune scelte che devono essere effettuate in questo passaggio della sequenza del Round di Combattimento.

Tra le scelte comuni da effettuare c'è il Fate Posto per i Personaggi, Attivare oggetti o abilità e la scelta dell'arma.

Se entrambi i giocatori hanno scelte da effettuare a questo punto, il Giocatore Attivo effettua per primo e risolve tutte le proprie scelte. Dopo di che il Giocatore Reattivo effettua e risolve tutte le proprie scelte.

Scegli l'Arma da Mischia

Le parti del Modello con più di un'arma devono scegliere quale arma usare nel loro Primo Round di Combattimento, con il seguente ordine di priorità*:

1. Un'Arma Incantata.
2. Una qualsiasi arma che non sia né un'Arma Bianca, né un'Arma Innata.
3. Un'Arma Bianca.
4. Un'Arma Innata.

*Una parte del modello con **Maestro d'Armi** può scegliere quale Arma da Mischia usare in ciascun Round di Combattimento e deve sottostare solo all'indicazione del punto di Priorità 1 qui sopra.

3 Effettua gli Attacchi da Mischia

3.A Stabilisci l'Ordine di Agilità

L'ordine nel quale vengono effettuati gli Attacchi da Mischia si stabilisce prima che qualsiasi attacco sia sferrato. Quest'ordine è chiamato "Ordine di Agilità" ed è basato sulla caratteristica Agilità delle parti dei modelli che attaccano. Gli attacchi con Agilità più elevata sono risolti per primi, e sono seguiti da quelli che hanno un'Agilità più bassa. Una volta che l'Ordine di Agilità è stato stabilito, esso rimane tale per l'intero Round di Combattimento.

Slancio di Carica

I modelli In Carica ottengono +1 Agilità.

3.B Assegna gli Attacchi

Quando assegni gli Attacchi da Mischia, ciascun attacco deve essere indirizzato a un bersaglio. Devono essere assegnati tutti gli Attacchi di un dato Step di Agilità prima di determinare il numero dei colpi. I bersagli selezionabili sono:

- Modelli Ranghi-e-File in una qualsiasi unità il cui Confine dell'Unità è in contatto (Vedi il capitolo "Definizioni e Terminologia"). con chi attacca.

- Un qualsiasi Modello Aggregabile con cui chi attacca è a contatto.

Se un modello sta effettuando degli Attacchi di Supporto, esso può assegnare i propri attacchi come se si trovasse nel Rango Frontale dell'unità, nella medesima fila.

3.B.a Quali Modelli possono Attaccare?

Durante la Fase di Mischia, i modelli che sono in contatto con un Confine dell'Unità nemico, quando arriva il loro Step di Agilità, **devono** attaccare, a meno che non siano stati rimossi come perdite.

Attacchi Limitati

Le regole per gli Attacchi Limitati sono utilizzate per gli Attacchi da Mischia Standard in due circostanze:

- **Attacchi di Supporto:** I modelli nel secondo rango possono usare gli Attacchi da Mischia Standard contro i nemici attraverso i modelli nel primo rango direttamente di fronte a loro, (cioè solo contro modelli ingaggiati con il Fronte della loro unità).

- **Fianco e Retro:** Si applica Attacchi Limitati se un modello effettua i suoi Attacchi da Mischia Standard contro un nemico che è Ingaggiato sul suo Fianco o Retro.

Quando un modello intende assegnare uno qualsiasi dei suoi Attacchi da Mischia Standard come Attacco Limitato, il numero totale di Attacchi da Mischia Standard che le parti del modello, considerate nel complesso, possono effettuare non è **mai** superiore al suo valore di Altezza.

Se il modello è formato da più di una parte del modello (vedi Modelli e Unità nel capitolo "Definizioni e Terminologia") il suo proprietario può decidere quali attacchi utilizzare tra quelli originati dalle singole parti del modello, fintanto che il numero totale combinato di attacchi effettuati non supera il valore di Altezza del modello.

Per esempio, un modello con Altezza 2 che consiste in un Cavaliere (Att 2) su un Cavallo (Att 1) sta effettuando Attacchi di Supporto. Questo modello può effettuare solo 2 Attacchi da Mischia Standard e sceglie di effettuare per prima cosa 1 attacco con il Cavaliere, per poi effettuare, a uno Step di Agilità inferiore, 1 attacco con il Cavallo.

Combattere Attraverso gli Spazi Vuoti

I modelli sono considerati in contatto tra loro attraverso gli Spazi Vuoti.

Ciò può capitare se si creano spazi vuoti in una formazione dell'unità o se le unità non sono perfettamente allineate tra loro. Per verificare che i modelli siano in contatto, estendi le loro basi proiettandole nella direzione del Lato sul quale l'unità è Ingaggiata. Se una di esse entra in contatto con un modello nemico sul Lato sul quale l'unità è Ingaggiata con esso, entrambi i modelli sono considerati *in contatto tra loro*.

Le basi non possono essere estese attraverso Terreni Intransigibili o attraverso un Confine dell'Unità che appartiene a un'unità diversa.

Vedi le immagini sotto per alcuni esempi.

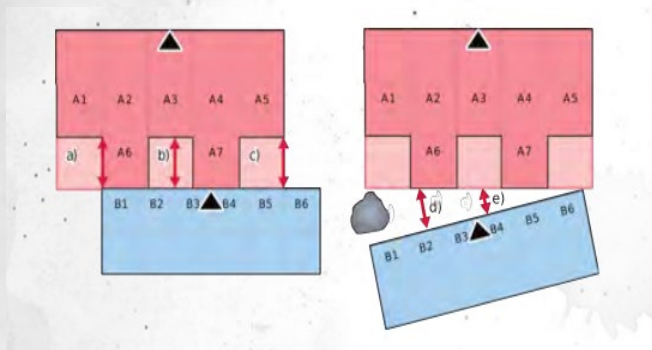


Figura 8: Combattere Attraverso gli Spazi Vuoti.

- Immagine a sinistra: Spazi Vuoti nella formazione dell'unità. I modelli dell'unità blu e di quella rossa sono considerati in contatto attraverso gli Spazi Vuoti indicati dalle frecce a, b e c.

- Immagine a destra: Unità allineate in modo imperfetto. Le unità non perfettamente allineate, ma l'unità blu e quella rossa sono considerate comunque in contatto attraverso lo Spazio Vuoto indicato dalle frecce d ed e.

4 Decreta il Vincitore

4.A Risultato di Combattimento Legato alle Perdite

Una volta che tutti gli Step di Agilità sono stati risolti, cioè una volta che tutti i modelli hanno avuto una possibilità di attaccare, si calcola il Risultato di Combattimento Legato alle Perdite.

I bonus al Risultato di Combattimento Legato alle Perdite sono:

• **Perdite di Punti Ferita causati alle unità nemiche: +1 / Punto Ferita**

Aggiungi il numero di Punti Ferita persi dalle unità del tuo avversario durante il Round di Combattimento.

3.C Risolvere gli Attacchi

Risolvi gli Attacchi da Mischia dei modelli in Combattimento in ordine di Agilità decrescente.

Per ciascun attacco attieniti alla Sequenza d'Attacco come descritta nel capitolo "Attacchi".

Ciò include i modelli di entrambi gli schieramenti coinvolti nel Combattimento.

3.C.a Attacchi da Mischia Standard

La tipologia più comune di attacchi nella Fase di Mischia è l'Attacco da Mischia Standard, che tutti i modelli possono effettuare se hanno un Valore Attacchi sul proprio profilo.

(vedi "Profili delle Caratteristiche" nel capitolo "Definizioni e Terminologia").

Per risolvere questi attacchi, tira un numero di D6 pari al Valore Attacchi della parte del modello che sta attaccando. Questo tiro è definito un tiro "per colpire".

Paragona l'Abilità Offensiva del modello attaccante con l'Abilità Difensiva del modello bersaglio e consulta la tabella qui sotto per vedere qual è il risultato necessario per ottenere un colpo a segno. Un tiro di "1" rappresenta sempre un fallimento e un tiro di "6" è sempre un successo.

Abilità Offensiva - Abilità Difensiva	Tiro necessario per colpire
4 o più	2+
Da 1 a 3	3+
Da -3 a 0	4+
-4 o meno	5+

Una volta che avrai determinato il numero di colpi a segno, scegli la Sequenza d'Attacco (descritta nel capitolo "Attacchi"), applicando i valori di Forza e Penetrazione dell'Armatura indicati sul profilo della parte del modello che sta attaccando; questi valori potenzialmente possono essere modificati da fattori come armi, incantesimi e Regole del Modello.

* **Unità nemica Spazzata Via: +1 / Unità**

Aggiungi +1 per ogni unità nemica nella quale tutti i modelli dell'unità sono stati rimossi come perdite (in aggiunta alle perdite di Punti Ferita subite da queste unità prima di essere spazzate via). Questo calcolo include le unità **Scosse** che sono state rimosse dal tavolo all'inizio del Round di Combattimento; tuttavia le unità **Scosse** conferiscono solo il bonus di +1 per essere state spazzate via: non viene tenuto conto di alcun bonus per la perdita dei relativi Punti Ferita.



4.B Calcola il Risultato Finale di Combattimento

Determina quale fazione ha vinto questo Round di Combattimento.

Ciò viene fatto sommando i bonus del Risultato di Combattimento Legato alle Perdite ai bonus del Risultato Statico di Combattimento, che era stato calcolato precedentemente. La fazione che ottiene il Risultato di Combattimento più elevato vince, mentre la fazione con il Risultato di Combattimento inferiore perde.

In caso di pareggio, entrambe le fazioni sono considerate vincitrici.

Un'unità che non è più in contatto con alcuna unità nemica conta sempre come vincitrice del Round di Combattimento.

4.C Effettua i Test di Rotta

Dopo aver calcolato il Risultato di Combattimento, ciascuna unità della fazione che ha perso il Round di Combattimento deve effettuare un Test di Rotta, nell'ordine scelto dal giocatore che ha perso il Round.

Un Test di Rotta è un Test di Coraggio con un modificatore negativo pari alla differenza tra i Risultati di Combattimento.

Per esempio, se il Risultato di Combattimento era di 6 a 3, le unità della fazione perdente eseguono un Test di Rotta con un modificatore di -3.

Nota che regole come **Saldo, Solido, Guardia del Corpo e Determinato** possono avere un impatto nel calcolo del modificatore di Disciplina.

- Se il Test di Rotta è **superato**, l'unità rimane Ingaggiata in Combattimento.
- Se il Test di Rotta è **fallito**, l'unità è considerata "In Rotta" e Scossa e ora tenterà di fuggire dal combattimento.

5.A Determina chi Fugge e chi Insegue

Se una qualsiasi delle unità ha fallito il proprio Test di Rotta, o è stata spazzata via durante il Combattimento, applica i seguenti passaggi nell'ordine indicato:

1 **Determina la Direzione di Fuga:** Ciascuna unità In Rotta (cioè ciascuna unità che ha fallito il proprio Test di Rotta) Fuggirà da un'unità nemica con cui è in contatto. Se c'è più di un'unità da cui Fuggire, il proprietario di queste unità nemiche sceglie quale utilizzare per stabilire la direzione di Fuga.

2 **Tira la Distanza di Fuga,** generalmente questo è un tiro con **1D6+4**.

Posiziona i dadi che mostrano il risultato accanto all'unità, ma non muovere ancora l'unità.

Determina quali unità Inseguiranno. Ogni unità che è in contatto con una o più unità In Rotta, senza essere al contempo in contatto con unità nemiche non In Rotta, può scegliere di Inseguire. Dichiarare quale unità sta Inseguendo e quale unità In Rotta essa Insegue.

3 1. Un'unità che era In Carica nel precedente Round di Combattimento e che ora non è più in contatto con alcuna unità nemica, (normalmente per il fatto che esse sono state tutte spazzate via) può scegliere di effettuare un tipo speciale di Inseguimento chiamato uno "Sfondamento".

Uno Sfondamento sarà sempre indirizzato dritto in avanti.

4 **Tira la Distanza di Inseguimento,** generalmente questo è un tiro con **1D6+4**.

Posiziona i dadi che mostrano il risultato accanto all'unità, ma non muovere ancora l'unità.

5 **Rimuovi le unità In Rotta prese:** Confronta la Distanza di Fuga di ciascuna unità In Rotta con la Distanza di Inseguimento di ogni unità che ha Dichiarato un Inseguimento verso quell'unità.

Se la Distanza di Fuga è più grande di tutte le Distanze di Inseguimento, l'unità In Rotta è riuscita ad allontanarsi. Se non è così, l'unità è stata presa e ora deve essere rimossa come una perdita.



5.B Sblocca i Confini delle Unità

I Confini delle Unità di ogni unità rimasta vengono ora sbloccati e i modelli all'interno dell'unità sono riposizionati in modo da formare nuovamente una formazione valida.

Vedi "Mantenere una Formazione Valida" per maggiori dettagli.

Sposta le unità per mantenere il contatto

Dopo aver sbloccato i Confini delle Unità e dopo aver riposizionato i modelli all'interno dell'unità per mantenere una formazione valida, ciascuna unità che, appena prima di questa operazione, era Ingaggiata in Combattimento ma che ha perso il contatto a causa dei Confini delle Unità che sono cambiati, viene spostata nuovamente in contatto.

Ciò non si applica alle unità che stanno per Fuggire, né a quelle che stanno per Inseguire.

Muovi le unità una alla volta, nell'ordine descritto sotto, fino a quando tutte le unità in questione avranno provato a mantenere il contatto, senza riuscirci, oppure fino a quando esse saranno state riportate in contatto con il nemico.

- Muovi per prime le unità del Giocatore Attivo.
- Muovi tutte le unità di ciascuna fazione, nell'ordine che permette al maggior numero di unità di rimanere in Combattimento.
- Se diversi modi di procedere permettono di far rimanere in Combattimento la stessa quantità di unità, ciascun proprietario decide in quale ordine saranno spostate le sue unità.

Sposta ciascuna unità in modo da mantenere il contatto con l'unità/le unità con cui era in contatto prima della sistemazione dei Confini delle Unità, applicando le regole seguenti:

- Se l'unità è già in contatto con un nemico, non viene spostata.
- L'unità non può essere spostata attraverso altre unità o Terreni Intransitabili.
- L'unità non può muoversi in contatto con una nuova unità nemica, ma essa può terminare il proprio movimento entro 1" da altre unità e da un Terreno Intransitabile.
- L'unità deve essere mossa della distanza minima necessaria per mantenere il contatto.
- L'unità deve essere mossa in linea retta: o direttamente in avanti, o direttamente indietro, o di fianco, o in una combinazione di due di queste direzioni.
- L'unità non può cambiare il Lato con il quale è in contatto con i nemici.

Se queste regole di movimento non consentono all'unità di mantenere il contatto, non muovere affatto l'unità.

Le unità che perdono il contatto seguono le regole per "Niente più Nemici".

Se, a causa della sistemazione dei Confini delle Unità, si vanno a formare due o più gruppi separati di unità che si fronteggiano, ciascuno di questi sottogruppi sarà considerato come un Combattimento distinto da questo momento in avanti.

Niente più Nemici

Quando un'unità non può essere nuovamente spostata in contatto con i nemici con i quali precedentemente era in contatto (considerando anche quelle unità nemiche che non sono più sul Campo di Battaglia, per esempio perché sono state rimosse come perdite durante o al di fuori del Round di Combattimento, in modo tale che essa si trovi non più Ingaggiata in Combattimento, essa può effettuare una Rotazione Post-combattimento, o se era In Carica, uno Sfondamento.

5.C Muovi le Unità In Rotta

Ogni unità In Rotta che non è stata presa, ora è **Scossa** e Fuggirà dal combattimento.

Muovi le unità una a una nell'ordine scelto dal loro proprietario. Per prima cosa effettua una Rotazione dell'unità in modo tale che il suo Retro sia parallelo al Lato ingaggiato dell'unità nemica da cui sta fuggendo (generalmente si tratta di una Rotazione di esattamente 0, 90, o 180 gradi).

Poi le unità In Rotta effettuano un Movimento di Fuga dritto in avanti percorrendo la Distanza di Fuga che era stata tirata precedentemente (vedi la sezione "Psicologia" per le regole del Movimento di Fuga).

5.D Muovi le Unità In Inseguimento

Muovi ciascuna unità che ha dichiarato un Inseguimento, una a una nell'ordine scelto dal suo proprietario. Per prima cosa effettua una Rotazione dell'unità, così che essa sia orientata nella stessa direzione in cui è girata l'unità In Rotta che essa sta Inseguendo.

Poi muovi l'unità dritta in avanti di una distanza pari alla Distanza di Inseguimento precedentemente tirata.

Un'unità che sta effettuando uno Sfondamento si muove sempre dritta in avanti senza effettuare Rotazioni.

Se ci sono unità In Inseguimento di entrambe le fazioni, il Giocatore Attivo muove tutte le sue unità per primo e il Giocatore Reattivo per secondo.

Se è una situazione in cui il Movimento di Inseguimento porterebbe l'unità In Inseguimento in contatto con un ostacolo, come ad esempio un'unità nemica, il Bordo del Tavolo o un'Ostruzione, si applicano regole specifiche.

Durante il Movimento di Inseguimento i seguenti elementi sono considerati "Ostacoli":

- Elementi di Terreno Intransitabile
- Unità amiche che non erano parte dello stesso Combattimento
- Unità nemiche che sono Fuggite dal Combattimento in cui è coinvolta l'unità In Inseguimento.

5.E Movimenti di Inseguimento

Prima di muovere qualsiasi unità, controlla:

- Quale unità In Inseguimento finirebbe In Carica contro un'unità nemica come conseguenza del suo Movimento di Inseguimento, ignorando le altre unità In Inseguimento.

- In quale Arco si trova il Centro del Fronte dell'unità In Inseguimento rispetto a ciascuna unità nemica che potrebbe essere Caricata come conseguenza del Movimento di Inseguimento. Se il Movimento di Inseguimento dovesse portare a una Carica, essa sarà effettuata nel Lato determinato con questo passaggio.

Le unità In Carica saranno mosse per prime.

L'ordine in cui muoverle deve essere scelto in modo tale da rendere il più elevato possibile il numero di unità che completano una Carica con successo.

Dopo di che saranno mosse le restanti unità In Inseguimento, nell'ordine scelto dal loro proprietario.

1. Rotazione

L'unità In Inseguimento effettua una Rotazione in modo tale da essere Orientata nella stessa direzione dell'unità Inseguita, o se quell'unità è stata rimossa come una perdita, nella direzione



che l'unità Inseguita avrebbe avuto se non fosse stata distrutta. Ignora la regola Spaziatura dell'Unità durante questa Rotazione. Se l'unità sta effettuando uno Sfondamento, ignora questo passaggio: l'unità si muoverà sempre dritta in avanti senza alcuna Rotazione.

Dopo la Rotazione, si presenterà una delle quattro situazioni elencate sotto. Se più di una di esse è applicabile, applica quella descritta più in alto in questo elenco:

A. **Unità nemica:** Se, dopo la Rotazione il Fronte dell'unità In Inseguimento dovesse finire in contatto con il Confine dell'Unità di un'unità nemica che non è Fuggita dallo stesso Combattimento, essa dichiara una Carica contro quell'unità e quest'ultima non potrà effettuare alcuna Reazione alla Carica. (Se c'è più di un possibile bersaglio, l'unità in Rotazione sceglierà quale unità Caricare).

Per effettuare un Movimento di Carica, Rimuovi l'unità In Inseguimento dal Campo di Battaglia e riposizionala sul campo applicando le regole seguenti:

- Non può cambiare formazione,
- Il suo Fronte deve essere in contatto con il Lato del Bersaglio determinato prima della Rotazione,
- Il centro dell'unità In Inseguimento si muoverà della distanza più corta possibile dalla posizione precedente alla Rotazione, purché ciò permetta anche di mantenere una posizione valida seguendo la Regola della Spaziatura dell'Unità dopo il movimento di Allineamento Iniziale.

Dopo di che effettua un Movimento di Allineamento Iniziale (vedi il capitolo "Fase di Carica"; nel caso di una Carica Non Allineata effettua solo il Movimento di Allineamento "Iniziale" e non il Movimento di Allineamento "Speciale").

Se non c'è spazio sufficiente per posizionare l'unità In Inseguimento in contatto, tratta invece l'unità nemica come un'Ostruzione.

B. **Bordo del Tavolo:** Se, dopo la Rotazione, il Fronte dell'unità In Inseguimento dovesse essere in contatto con il Bordo del Tavolo, o si dovesse trovare oltre esso, l'unità effettua una Rotazione Post-Combattimento e poi non si muove ulteriormente (cioè ignora il passaggio 2. "Dritto in Avanti").

Se non è possibile effettuare questa Rotazione Post-Combattimento in un modo che collochi l'unità in una posizione finale valida, considera invece il Lato del Tavolo come un'Ostruzione.

C. **Ostruzione:** Se, dopo la Rotazione, il Fronte dell'unità In Inseguimento dovesse trovarsi in contatto con un'Ostruzione, l'unità effettuerà invece una Rotazione in modo tale da essere orientata in una direzione il più possibile analoga a quella in cui è orientata l'unità Inseguita (o sarebbe orientata, se questa è stata rimossa come una perdita), pur rispettando la regola della Spaziatura dell'Unità. L'unità dunque non si muove ulteriormente.

D. **Libera di muoversi:** Se, dopo la Rotazione, il Fronte dell'unità In Inseguimento non è in contatto con alcuna altra unità, con il Bordo del Tavolo o con un'Ostruzione, procedi con lo step 2 "Dritto in Avanti".

2. Dritto in Avanti

Senza muovere l'unità In Inseguimento, verifica quale sarebbe il primo Ostacolo, all'interno del rettangolo ottenuto estendendo le linee del suo Fronte direttamente in avanti rispetto all'unità per una distanza pari alla Distanza di Inseguimento tirata precedentemente. Se più d'una delle seguenti opzioni è applicabile, applica quella descritta più in alto in questo elenco.

La regola della Spaziatura dell'Unità è ignorata quando si effettua questa verifica e per tutti i movimenti durante Dritto in Avanti.

A. **Unità nemica:** Se il primo Ostacolo dovesse essere il Confine dell'Unità di un'unità nemica che non è Fuggita dallo stesso Combattimento, l'unità In Inseguimento dichiarerà una Carica contro questa unità utilizzando il suo tiro della Distanza di Inseguimento come se fosse la sua Distanza di Carica. Se c'è più di un bersaglio possibile, l'unità In Inseguimento sceglierà quale Caricare.

L'unità Caricata non potrà effettuare alcuna Reazione alla Carica.

L'unità In Inseguimento effettuerà immediatamente un Movimento di Carica verso il Lato del Bersaglio precedentemente determinato, seguendo tutte le regole per Movimento di Carica, comprese Movimento di Allineamento, "Carica Non Allineata", e "Percorso Bloccato", se applicabili.

Se non è possibile completare la Carica, l'unità non effettua un Movimento di Carica Fallita, ma tratta invece l'unità nemica come un'Ostruzione.

Se l'unità In Inseguimento si unisce a un Combattimento che è già stato combattuto o che si è venuto a creare durante questa Fase di Mischia, esso verrà risolto nella successiva Fase di Mischia, con l'unità In Carica che sarà considerata ancora In Carica.

Se l'unità In Inseguimento si unisce invece a un combattimento che non si è venuto a creare durante questa Fase di Mischia e che non è stato ancora combattuto nel corso della stessa Fase di Mischia, l'unità avrà invece la possibilità di combattere e di Inseguire ancora in questa Fase.

B. **Bordo del Tavolo:** Se il primo Ostacolo dovesse essere il Bordo del Tavolo, muovi l'unità dritta in avanti fino a quando non toccherà il Bordo del Tavolo e poi effettua una Rotazione Post-Combattimento.

C. **Ostruzione:** Se il primo Ostacolo incontrato dovesse essere un'Ostruzione muovi l'unità dritta in avanti fino al punto appena precedente a quello in cui entrerebbe in contatto con l'Ostruzione.

D. **Libera di muoversi:** Se il Fronte dell'unità In Inseguimento non dovesse entrare in contatto con un Ostacolo, muovi l'unità dritta in avanti della sua Distanza di Inseguimento.

3. Posizione Regolare?

Alla fine del Movimento di Inseguimento, verifica che l'unità si trovi in una posizione valida e che rispetti la regola della Spaziatura dell'Unità.

Essa non potrà essere in contatto con un'unità nemica contro la quale non aveva precedentemente dichiarato una Carica, ma potrà trovarsi entro 0,5" da un Terreno Intransitabile o da altre unità (come ad esempio le unità amiche che erano parte dello stesso Combattimento).

Se l'unità non è in una posizione valida, alla fine del movimento riporta indietro il movimento fino all'ultima posizione valida in cui l'unità si è trovata a rispettare la regola della Spaziatura dell'Unità.

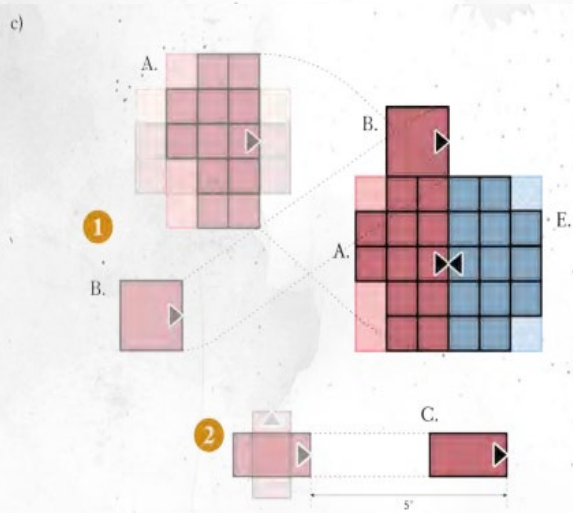
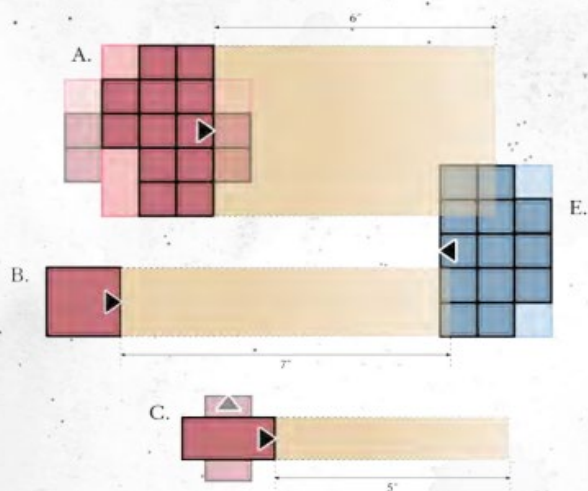
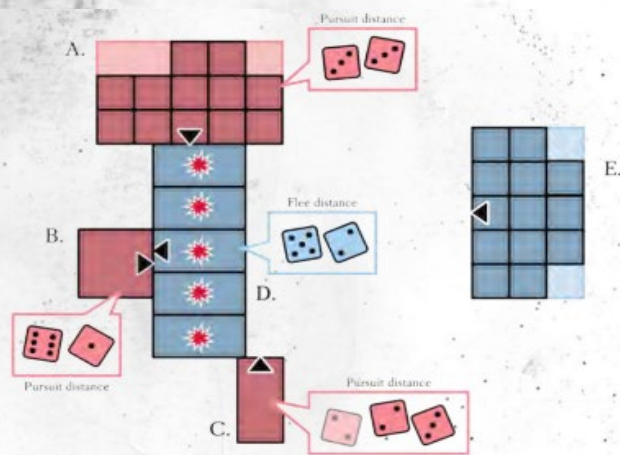


Figura 9: Esempio di due unità che Inseguono la stessa unità nemica.

a) L'unità D perde il Combattimento, va In Rotta e Fugge di 7". Il proprietario delle unità vincitrici sceglie di tirare per prima la Distanza di Inseguimento dell'unità A: 6", che non è sufficiente per prendere l'unità In Fuga. La Distanza di Inseguimento dell'unità B è di 7", e quindi è pari o superiore alla Distanza di Fuga dell'unità D: l'unità In Fuga viene immediatamente rimossa come una perdita. La Distanza di Inseguimento dell'unità C è di 5".

b) Quando verifichi quali unità Caricheranno un'unità nemica durante il Inseguimento, prima di muovere una qualsiasi unità In Inseguimento, emerge il fatto che sia l'unità A che l'unità B Caricheranno l'unità E, dunque entrambe le unità dichiarano una Carica contro l'unità E. L'Unità C non Caricherà alcuna unità nemica.

c) Adesso le unità A e B effettuano il loro Movimento di Inseguimento per prime. Durante questo movimento, esse possono muoversi l'una attraverso l'altra, dal momento che ignorano la regola della Spaziatura dell'Unità. D'altro canto, esse si muovono usando le normali regole per Muovere In Carica (una sola Conversione permessa, Massimizzare il Contatto, ecc.). Per massimizzare il numero di modelli e di unità in contatto, l'unità A allinea il suo Fronte a quello dell'unità E, mentre l'unità B si muove in contatto spigolo contro spigolo con l'unità E. Dopo di che, l'unità C effettua una Rotazione e si muove della sua Distanza di Inseguimento dritta in avanti.

6 Dopo il Combattimento

6.A Rotazioni Post-Combattimento

Ogni unità che era Ingaggiata in questo Round di Combattimento, ma che non lo è più e non ha effettuato un Movimento di Inseguimento, può effettuare ora una Rotazione Post-Combattimento, usando le regole della Manovra di Rotazione. (vedi il capitolo "Fase di Movimento").

Un'unità che effettua una Rotazione Post-Combattimento, quale che sia la ragione, non può Dichiarare alcuna Carica nella Fase di Carica seguente. (Se il prossimo Turno del Giocatore è quello del tuo avversario, l'unità potrà Dichiarare Cariche come di consueto nel tuo prossimo Turno del Giocatore).

6.B Riorganizzazioni in Combattimento

Dopo che tutte le unità In Fuga e In Inseguimento sono state mosse, una qualsiasi unità che è rimasta Ingaggiata nel Combattimento potrà tentare di effettuare una "Riorganizzazione In Combattimento", con le seguenti restrizioni:

- Un'unità Ingaggiata su più di uno dei suoi Lati non può mai effettuare una Riorganizzazione in Combattimento.
- Un'unità della fazione perdente del Round di Combattimento, così come una qualsiasi unità che risulta Ingaggiata sul suo Fianco o Retro, dovrà superare un Test di Comando per poter effettuare una Riorganizzazione In Combattimento.

Per prima cosa, il Giocatore Attivo dichiara quali delle sue unità tenteranno di effettuare una Riorganizzazione In Combattimento, effettuando un Test di Comando, se necessario. Poi il Giocatore Reattivo dichiara quali delle sue unità tenteranno di effettuare una Riorganizzazione In Combattimento, effettuando un Test di Comando, se necessario.

Ogni unità che non è perfettamente allineata con il Lato del Bersaglio di un nemico con il quale è Ingaggiata nel momento in cui si dichiara quali unità tenteranno una Riorganizzazione In Combattimento, **deve** tentare di effettuarla, rispettando le consuete regole per le Riorganizzazioni In Combattimento. Una volta che sarà stato stabilito quali unità effettueranno Riorganizzazioni In Combattimento, il Giocatore Attivo sceglierà quale giocatore effettuerà tutte le sue Riorganizzazioni in

Combattimento per primo; ciascun giocatore sceglie in quale ordine effettuare le rispettive Riorganizzazioni In Combattimento. Quando effettui una Riorganizzazione In Combattimento, rimuovi l'unità dal Campo di Battaglia e riposizionala in contatto con l'unità/le unità del nemico, rispettando le seguenti regole:

1. L'unità può essere posizionata in una qualsiasi posizione valida, fintanto che il numero delle sue file non viene modificato di ± 1 .
2. Almeno lo stesso numero di modelli di **entrambe** le unità che si stanno riorganizzando e di tutte le unità con cui l'unità era in contatto prima della riorganizzazione, dovranno essere ancora in contatto con l'avversario, ma non è necessario che si tratti dei medesimi modelli.
3. Un Modello Aggregabile, di una qualsiasi fazione, che era in contatto con un nemico prima della Riorganizzazione In Combattimento deve rimanere in contatto anche dopo la Riorganizzazione In Combattimento.
4. L'unità non può muoversi in contatto con unità nemiche con le quali non era in contatto prima della Riorganizzazione in Combattimento.
5. L'unità deve mantenere il contatto con le stesse unità nemiche con cui era in contatto prima della Riorganizzazione In Combattimento e con gli stessi Lati di queste unità nemiche.
6. Dopo aver concluso la propria Riorganizzazione In Combattimento, l'unità deve essere perfettamente allineata con il Lato del nemico con il quale è Ingaggiata.

Se più unità stanno effettuando una Riorganizzazione In Combattimento, allora i requisiti menzionati sopra dovranno essere rispettati alla fine di tutte le Riorganizzazioni In Combattimento del primo giocatore, e poi anche alla fine di tutte le Riorganizzazioni In Combattimento del secondo giocatore, e non alla fine di ciascuna Riorganizzazione In Combattimento di ogni singola unità.

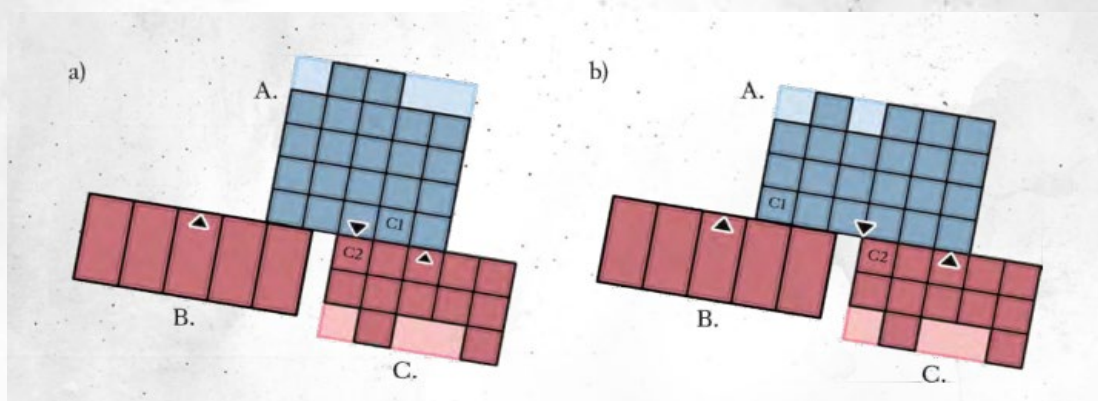


Figura 10: Riorganizzazione In Combattimento.

- a) Alla fine del Round di Combattimento, l'unità A è Ingaggiata con l'unità B e l'unità C. L'unità A effettua una Riorganizzazione In Combattimento.
- b) L'unità A ha effettuato la sua Riorganizzazione In Combattimento: l'unità ha aggiunto una fila sul suo fianco destro e il Personaggio che si è aggregato all'unità ha cambiato posizione, in modo tale da essere collocato sull'angolo destro del fronte.



DOPO LA PARTITA

Quando la partita finisce, è il momento di decretare il vincitore. Per farlo, calcolate i Punti Vittoria (PV) basandovi sulle seguenti regole. Potete anche usare regole personalizzate per decretare il vincitore, purché su di esse siano concordi entrambi i giocatori.

1 Punti Battaglia

Il vincitore della partita è determinato in base al numero di Punti Battaglia che avete ottenuto. I giocatori si spartiscono sempre un totale di 20 Punti Battaglia, il che rende un risultato di 10-10 un pareggio e un 20-0 una vittoria decisiva.

I Punti Battaglia possono essere guadagnati in tre modi:

- **Punti Vittoria:** Il modo principale per ottenere Punti Battaglia è sconfiggere le unità nemiche, guadagnando così Punti Vittoria (PV) (vedi sotto per i dettagli su quanti PV danno le unità).
- **Aggiudicarsi l'Obiettivo Primario:** Ciascun giocatore compete per lo stesso Obiettivo Primario, determinato all'inizio della partita. Il giocatore che si aggiudica l'Obiettivo Primario totalizza 3 Punti Battaglia, mentre l'altro giocatore perde 3 Punti Battaglia.
- **Completare l'Obiettivo Secondario:** Ciascun giocatore ha un Obiettivo Secondario, determinato all'inizio della partita. Per ogni Obiettivo Secondario che un giocatore completa, egli totalizza 1 Punto Battaglia, mentre il giocatore avversario perde 1 Punto Battaglia (il che significa che se ciascun giocatore completa un egual numero di Obiettivi Secondari, il punteggio non cambia).

Note degli Autori del gioco: Se nessuna fonte esterna (ad esempio, l'organizzatore del torneo, il regolamento della campagna, ecc.) vi indica come usare gli Obiettivi Secondari, i giocatori dovrebbero stabilire prima della partita quanto vogliono concentrarsi sugli Obiettivi Secondari. Considerate le seguenti linee guida:

* Nelle partite competitive standard, gli Obiettivi Secondari valgono in genere +1/-1 PB, come indicato nella tabella seguente.

* Per le partite incentrate sull'apprendimento delle regole di base, si raccomanda di ignorare del tutto gli Obiettivi Secondari.

* Coloro che cercano un'esperienza più coinvolgente e incentrata sulla storia, possono scegliere di assegnare agli Obiettivi Secondari un valore più alto, come +5/-5 PB.

I giocatori sono incoraggiati ad assegnare agli Obiettivi Secondari un valore che sia in linea con il livello di sfida competitiva e di coinvolgimento narrativo che desiderano.

Totalizzare Punti Vittoria

Alla fine della partita, ciascun giocatore guadagna Punti Vittoria (PV) in base alle seguenti regole.

- **Unità distrutte:** Ottieni un numero di PV pari all'intero Costo in Punti (indicato sulla Lista dell'Esercito) di ogni unità nemica che è stata rimossa come perdita.
- **Unità scosse:** Ottieni un numero di PV pari alla metà del Costo in Punti (indicato sulla Lista dell'Esercito e arrotondato per eccesso) di ogni unità nemica che è **Scossa** alla fine della partita.

- **Unità Decimate:** Ottieni un numero di PV pari alla metà del Costo in Punti (quello indicato sulla Lista dell'Esercito arrotondato per eccesso) per ogni unità nemica che risulta **Decimata** alla fine della partita (per questo motivo ogni unità nemica che risulta sia **Scossa** che **Decimata** alla fine della partita ti farà ottenere il suo intero Costo in Punti in PV).

Quando si calcolano i PV, i Modelli Aggregabili sono considerati separatamente rispetto alle unità a cui risultano aggregati alla fine della partita.

Dopo aver sommato tutti i Punti Vittoria di entrambi i giocatori, calcola la differenza tra i totali ottenuti da ciascun giocatore. Confrontate questa differenza con la Dimensione dell'Esercito e consultate la tabella sottostante per convertire i Punti Vittoria in Punti Battaglia. Il giocatore che ha totalizzato più Punti Battaglia è considerato il vincitore.

Differenza di PV	PV vincitore	PV sconfitto
0 - 5%	10	10
>5 - 10%	11	9
>10 - 20%	12	8
>20 - 30%	13	7
>30 - 40%	14	6
>40 - 50%	15	5
>50% o più	16	4
Obiettivo Primario	+3	-3
Ciascun Obiettivo Secondario Completato	+1*	-1*

Ad esempio, in una partita con una Dimensione dell'Esercito di 3000 punti, il giocatore A totalizza 2054 PV e il giocatore B totalizza 1004 PV.

- La differenza è di 1050, ovvero il 35% di 3000. Ciò significa che il giocatore A riceve 14 Punti Battaglia e il giocatore B 6 Punti Battaglia.

* Il giocatore A si è aggiudicato l'Obiettivo primario, il che modifica il risultato in un 17-3.

* Entrambi i giocatori hanno completato il rispettivo Obiettivo Secondario: quindi il risultato non viene ulteriormente modificato.

Note degli Autori del gioco: *Se era stato deciso prima della partita di aumentare il valore degli Obiettivi Secondari, modificate questi valori di conseguenza.



DEFINIZIONI E TERMINOLOGIA

1 Misurare le Distanze

Le distanze in La Nona Era: Battaglie Fantasy sono misurate in pollici, con 1 pollice che equivale a 2,54 cm.

Le regole fanno spesso riferimento a cose che si trovano "entro" una certa distanza. Quando si misurano le distanze tra due elementi, si usano i punti più vicini tra di essi, anche se ci sono elementi che si frappongono tra loro.

I modelli o le unità sono considerati "entro gittata" se la distanza tra i loro punti più vicini è inferiore o uguale a una data gittata.

Le misure vengono calcolate da e verso il **Confine dell'Unità** di un'unità (cioè non necessariamente da un modello effettivo).

I giocatori sono liberi di misurare qualsiasi distanza in qualsiasi momento.

Gittata

Alcuni effetti, come gli incantesimi o le armi da tiro, hanno un valore Gittata ("X"). Ciò significa che l'effetto può avere come bersaglio cose che si trovano fino a X pollici sul campo di battaglia. I modelli e le unità sono considerati "entro gittata" se la distanza dei rispettivi punti più vicini è pari o inferiore alla Gittata data.

Lunga Gittata

Per le armi da tiro si dice che determinati bersagli sono a "Lunga Gittata", se essi si trovano oltre la metà del valore Gittata dell'arma (ma comunque entro la massima Gittata).

Note degli Autori del gioco:

Giocare la Nona Era a diverse scale di grandezza

Questo gioco è stato progettato per essere compatibile con i cambiamenti di scala. Il modo più comune di utilizzare questa modalità alternativa di gioco è quello di giocare a scala dimezzata, dove tutte le distanze sono dimezzate. Questo apre la possibilità di giocare in spazi più ristretti, come i normali tavoli da cucina, e consente di riporre interi eserciti in scatole da scarpe.

- **Distanze:** Dimezza tutte le misure. Questo include, ma non è limitato a, le dimensioni del campo di battaglia, le gittate di armi e incantesimi, i valori di Mobilità e Carica, le dimensioni delle basi, l'area degli effetti e altro. In alternativa, potresti decidere di rimpiazzare i pollici con i centimetri (in questo modo una distanza di 10" diventa una distanza di 10 centimetri).

- **Modelli:** Utilizza modelli più piccoli progettati per adattarsi alle dimensioni di una base dimezzata. In genere, i modelli adatti a questa scopo sono in scala 10 mm.

- **Strumenti di misura personalizzati:** Si consiglia di utilizzare strumenti di misura personalizzati, in cui tutte le misure sono state precedentemente dimezzate. Tali strumenti semplificano il riferimento alle regole, eliminando la necessità di ricalibrazione mentale. In alternativa, se avete deciso di rimpiazzare i pollici con i centimetri, potete misurare tutte le distanze con un normale righello, misurando in centimetri invece che in pollici.



2 Dadi

In questo gioco vengono utilizzati dadi a sei facce per determinare esiti casuali. Questi dadi sono chiamati "D6".

Nel gioco si usano le seguenti tipologie di risultati dei tiri di dado:

- **Valore specifico:** Quando il risultato dipende dal fatto che il valore tirato corrisponda a un valore specifico, questo viene indicato con virgolette singole intorno al valore, come ad esempio '1'.
- **Superiore o uguale a:** Quando il risultato dipende dal tirare un valore uguale o superiore a un obiettivo specifico, ciò viene indicato con un segno "più", come **3+**, che significa "3 o superiore".
- **Più Dadi:** A volte vengono lanciati più dadi insieme e, a meno che non sia indicato diversamente, i loro risultati si sommano. Ciò è indicato da un numero che precede il tipo di dado, come **3D6**, il che significa "tira 3 dadi e somma i loro risultati" (per un risultato finale che potrà andare da 3 a 18).
- **Tiri di dado modificati:** I tiri di dado possono essere modificati nei seguenti modi:
 - Aggiungendo un numero, ad es. **D6+2**
 - Sottraendo un numero, ad es. **D6-2**
 - Moltiplicando per un numero, ad es. **D6×2**
- **Tiro Massimizzato e Minimizzato:** Per ciascuna istanza di **Massimizzato** o **Minimizzato**, tira un dado aggiuntivo e scarta il più basso o il più alto tra quelli tirati prima di applicare i modificatori o di sommare i risultati.
 - **Massimizzato:** Per ciascuna istanza di **Massimizzato** aggiungi un dado al tiro e scarta il dado che ha ottenuto il risultato più basso.
 - **Minimizzato:** Per ciascuna istanza di **Minimizzato** aggiungi un dado al tiro e scarta il dado che ha ottenuto il risultato più alto.
 - **Entrambi:** Se si applicano sia **Massimizzato** che **Minimizzato** allo stesso tiro, ogni istanza di uno dei due cancellerà un'istanza dell'altro.
- **Rilanciare i dadi:** Alcuni effetti permettono di rilanciare una volta alcuni specifici dadi. Ciò significa che i dadi che corrispondono ai criteri di rilancio vengono raccolti dal tavolo e rilanciati, e il secondo risultato è definitivo (cioè un dado che è stato rilanciato non può essere rilanciato un'altra volta).
 - **Tirare un D3:** Un "D3" è un dado a tre facce che darà un risultato compreso tra 1 e 3. Ciò può essere simulato dimezzando il risultato del tiro di un D6 e arrotondando per eccesso. (cioè '1' e '2' su un D6 conterranno come 1; '3' e '4' su un D6 conterranno come 2; '5' e '6' su un D6 conterranno come 3).

3 Modelli e Unità

In La Nona Era: Battaglie Fantasy, le miniature incarnano guerrieri epici, mostri feroci e potenti incantatori. La maggior parte dei guerrieri si combina per formare reggimenti disciplinati chiamati unità, e diverse unità di questo tipo costituiscono la base del vostro esercito.

Modello

Un singolo pezzo da gioco posto su una base.

Ogni modello ha un proprio profilo, che consiste in una serie di valori delle caratteristiche, regole del modello ed equipaggiamento. Il profilo riflette le capacità del modello.

Modello Ranghi-e-File

I normali modelli in un'unità.

Tutti i modelli, ad eccezione dei Modelli Aggregabili (come tutti i Personaggi), sono definiti Modelli Ranghi-e-File.

Base

La piattaforma su cui poggia un pezzo da gioco.

Le basi sono quadrate o rettangolari e rappresentano l'area del campo di battaglia occupata dal modello. Nelle regole del gioco, la base è l'unico aspetto fisico del modello che è rilevante.

Le basi si misurano in [larghezza anteriore × lunghezza laterale], ad esempio 25×50 mm per la maggior parte dei cavalieri.

Unità

Un gruppo di uno o più modelli che operano come un'unica entità, disposti in una formazione rettangolare. I modelli in un'unità si muovono e combattono insieme, coordinando le loro azioni sul campo di battaglia.

Quando si forma un'unità di più modelli, le seguenti condizioni devono essere soddisfatte per dare vita a una formazione valida:

- I modelli sono disposti in una formazione rettangolare (o quadrata) stretta e sono rivolti nella stessa direzione.
- L'unità non può avere volontariamente più ranghi che file, a meno che l'unità non sia abbastanza ampia da avere un Rango Adeguato.
 - Per le unità che sono sempre considerate con 0 Ranghi Adeguati, come le unità interamente con **Truppe Leggere**, applica questa regola come se esse potessero formare dei Ranghi Adeguati (ad esempio, un'unità di Altezza 1 interamente con **Truppe Leggere** non può avere più ranghi che file, a meno che non sia larga almeno 5 modelli).
 - Unirsi a un'unità con un Personaggio o un altro Modello Aggregabile è considerata un'azione volontaria.



- I modelli sono perfettamente allineati e in contatto tra loro.
- La larghezza dell'unità è determinata dal primo rango più avanzato. Nessun modello può posizionarsi oltre questa larghezza.
- I modelli che non si trovano nel primo rango devono essere posizionati in modo tale che un altro modello sia direttamente di fronte a loro, assicurandosi che l'intero bordo anteriore delle loro basi sia in contatto con i modelli di fronte a loro.
- Tutti i ranghi all'interno di un'unità devono avere la stessa larghezza, tranne il rango posteriore, che può essere più stretto.
- È accettabile che il rango posteriore abbia degli spazi vuoti, purché i modelli siano allineati con quelli degli altri ranghi.
- Un "Rango Incompleto" si definisce tale se ha uno o più modelli mancanti.

Quando una regola, un'abilità, un incantesimo o qualsiasi altro effetto influenza un'unità, tutti i modelli dell'unità sono influenzati da esso, a meno che non sia esplicitamente indicato diversamente.

Confine dell'unità

Il Confine dell'Unità è un rettangolo immaginario che contiene i bordi esterni di un'unità.

Un'unità non può mai trovarsi all'interno del Confine di un'altra Unità, a meno che esse non siano esplicitamente autorizzate a sovrapporsi temporaneamente.

(I Confini delle Unità possono essere rappresentati utilizzando basi di movimento per unità delle giuste dimensioni).

Centro dell'unità

Il centro di un'unità è il centro del suo Confine dell'Unità.

Lati

Un'unità o un modello ha quattro Lati che corrispondono ai bordi del suo Confine dell'Unità o della base del modello: un Fronte, un Retro e due Fianchi.

Archi

Gli Archi di un'unità corrispondono all'area antistante i quattro Lati, delimitata da una linea retta che si estende dagli angoli del Confine dell'Unità con un angolo di 135° rispetto ai Lati dell'unità.

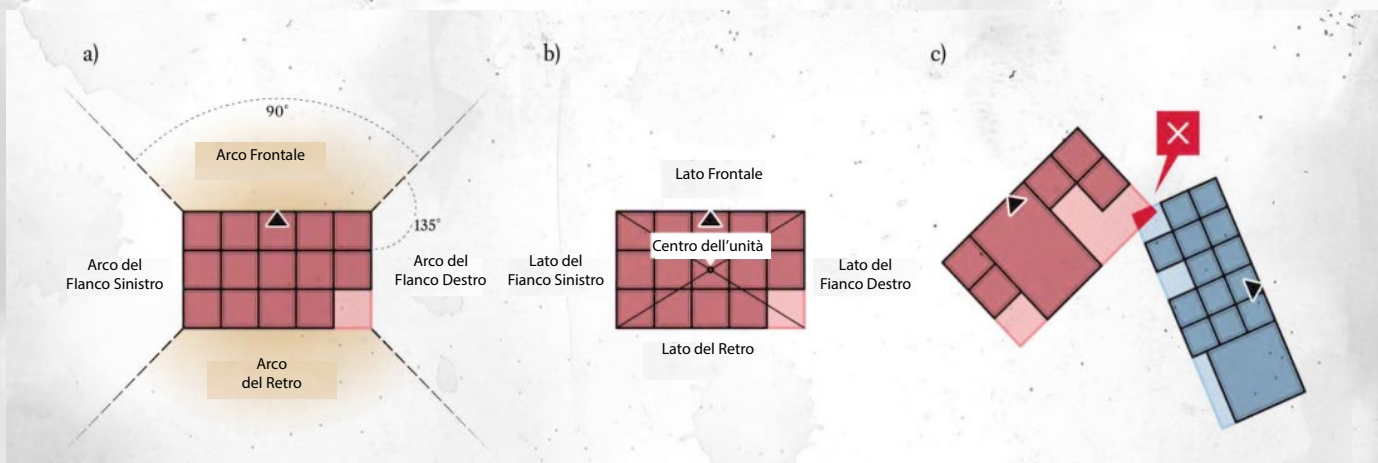


Figura 11: Archi dell'Unità, Lati dell'Unità e Confini dell'Unità.

a) Questa unità ha 3 ranghi e 5 file. Il rango posteriore è incompleto e contiene solo 4 modelli. Gli Archi Frontale, del Flanco e del Retro sono delimitati tracciando delle linee dagli angoli del Confine dell'Unità a un angolo di 135° rispetto ai Lati dell'unità.

b) Il Confine dell'Unità è l'area tracciata in corrispondenza dei bordi esterni dell'unità (linee rosse ombreggiate). Il Centro dell'unità è il centro del Confine dell'Unità.

c) Un Confine dell'Unità non può essere all'interno di un altro Confine dell'Unità, nemmeno con parti di esso che non sono occupate da alcun modello.



Ranghi Adeguati

Il numero di modelli necessari per formare un Rango Adeguato dipende dall'Altezza dell'unità:

- 5 modelli per Altezza 0-2.
- 3 modelli per Altezza 3-4.
- 1 modello per Altezza 5.

Ranghi e File

Le righe di modelli della stessa unità che si trovano fianco a fianco sono chiamate "ranghi".

Le righe di modelli della stessa unità che sono direttamente di fronte e alle spalle tra loro sono chiamate "file".

Parti del Modello

Alcuni modelli hanno più righe di Profili Offensivi.

Ogni riga rappresenta una diversa "parte del modello".

Per esempio, un modello di cavalleria è composto da due parti del modello un cavaliere e la sua cavalcatura.

Se una regola, un'abilità, un incantesimo o un effetto influenza un modello, tutte le parti del modello vengono influenzate, a meno che non sia indicato diversamente.

Durante gli attacchi o i tiri, ogni parte del modello utilizza le proprie caratteristiche e le proprie armi.

3.A Mantenere una Formazione Validata

Ogni volta che ci sono degli spazi vuoti nella formazione di un'unità, o ranghi incompleti in posizioni diverse dal rango posteriore dell'unità, la formazione dell'unità deve essere riorganizzata in una formazione valida.

Nota: Eccetto che durante un Round di Combattimento, quando i Confini dell'Unità e il posizionamento dei modelli nelle unità sono bloccati. In questo caso, seguite le regole sotto solo quando i Confini dell'Unità saranno sbloccati.

Quando ridistribuisce i modelli per riempire gli spazi vuoti e i ranghi incompleti nella formazione dell'unità, fallo nel seguente ordine di priorità:

1. Sposta i modelli dal rango posteriore.
2. Sposta i modelli dai ranghi diversi da quello frontale.
3. Sposta i modelli dal rango frontale.

Evita di cambiare il numero di file in un'unità. Se ciò è impossibile (come nel caso di un'unità che ha un solo rango), riempi gli spazi vuoti facendo scorrere tutti i modelli da un lato dello spazio vuoto verso l'altro lato.

Mantenere una Formazione Validata in Combattimento

Durante un Round di Combattimento, i Confini dell'Unità delle unità coinvolte sono bloccati e i modelli non vengono spostati all'interno dell'unità, nemmeno per riempire gli spazi vuoti nella formazione della loro unità.

Ciò si applica dall'inizio di ciascun Round di Combattimento fino all'istante appena precedente al movimento delle unità In Fuga e delle unità In Inseguimento.

(Vedi il capitolo "Fase di Mischia" per maggiori dettagli).

Quando determini il numero di ranghi o di file che un'unità ha, gli spazi vuoti sono considerati riempiti dai modelli nei ranghi posteriori come di consueto, potenzialmente riducendo il numero effettivo di ranghi e file.

4 Spaziatura dell'Unità

Normalmente, le unità devono mantenere una distanza superiore a 1" da un Terreno Intransitabile e dalle altre unità, sia amiche che nemiche.

Durante lo svolgimento dei movimenti i requisiti per la Spaziatura dell'Unità sono abbassati a 0,5".

Alla fine di un movimento un'unità dovrà essere ancora oltre 1" di distanza.

Ciò significa che alle unità è permesso avvicinarsi entro la distanza di 1", purché oltre 0,5", da altre unità e da un Terreno Intransitabile durante i loro movimenti.

Un'unità non può comunque entrare in contatto, o sovrapporsi con la sua base, né terminare volontariamente il movimento entro 1" di distanza da un Terreno Intransitabile o da altre unità.

I seguenti movimenti rappresentano un'eccezione a questo:

Movimento Incontrollato: I Movimenti di Carica, i Movimenti di Carica Fallita, i Movimenti di Fuga, i Movimenti di Inseguimento, **Spostare le unità per Mantenere il Contatto**, i Movimenti di Riorganizzazione in Combattimento e quando viene esplicitamente stabilito diversamente.

Durante un Movimento Incontrollato a un'unità è permesso muoversi e terminare il movimento entro 0,5" da altre unità e da un Terreno Intransitabile, ma non può sovrapporsi con la sua base, a meno che non sia stato stabilito diversamente in modo esplicito, *come accade per la Rotazione all'inizio di un Inseguimento.*

Se un'unità termina un movimento entro 1" da una o più unità o da un Terreno Intransitabile, essa può rimanere entro 1" o entro 0,5" da queste unità e dal Terreno Intransitabile, fino al momento in cui non si troverà nuovamente oltre 1" di distanza.

Rimuovere temporaneamente un'unità dal campo di battaglia, come accade durante una Riorganizzazione o una Rotazione, non conta come muoversi oltre 1", a meno che essa non si trovi più lontana di 1" di distanza quando sarà piazzata nuovamente sul tavolo.

Se un'unità è obbligata a terminare il movimento in una posizione non valida, come viene determinato dal tipo di movimento utilizzato, o si trova costretta a sovrapporsi con un Confine dell'Unità o un Terreno Intransitabile, riporta indietro l'unità alla sua ultima posizione valida.



5 Profili delle Caratteristiche

Ogni unità contiene tre Profili delle Caratteristiche: Globali, Difensive e Offensive. Un valore più alto di una determinata Caratteristica indica che il modello è più capace in quella Caratteristica. Questi valori sono utilizzati per varie meccaniche di gioco, come il movimento delle unità e l'attacco con i modelli. Alcune parti del modello possono non avere valori specifici per determinate Caratteristiche, come il telaio di un carro senza Abilità Offensiva. Queste Caratteristiche sono considerate pari a 0 e non possono essere modificate in alcun modo.

Caratteristiche Globali

Ogni modello ha tre Caratteristiche Globali. Queste caratteristiche sono comuni a tutte le parti del modello che si trovano sulla stessa base (cioè all'intero modello) e, nella maggior parte dei casi, sono considerate condivise anche per le unità combinate.

Abbreviazione	Nome Caratteristica	Descrizione
Car	Velocità di Carica	<i>Più elevata è la Velocità di Carica, più il modello può caricare lontano.</i>
Mob	Mobilità	<i>Determina la distanza che un modello può coprire quando effettua una Manovra di Movimento.</i>
Dis	Disciplina	<i>Quanto è affidabile il modello nel seguire gli ordini.</i>

- Ogni volta che si cita la Velocità di Carica o la Mobilità di un modello ci si riferisce al valore di Velocità di Carica o di Mobilità *più basso* tra quelli dei modelli dell'unità.
- Ogni volta che si cita la Disciplina di un'unità ci si riferisce al valore di Disciplina *più alto* tra quelli dei modelli dell'unità.

Caratteristiche Difensive

Ogni modello ha quattro Caratteristiche Difensive. Queste caratteristiche sono condivise da tutte le parti del modello dello stesso modello.

Abbreviazione	Nome Caratteristica	Descrizione
PF	Punti Ferita	<i>Il modello viene rimosso come perdita quando esaurisce questa quantità di PF</i>
Dif	Abilità Difensiva	<i>Quanto efficacemente il modello evita di essere colpito in mischia.</i>
Res	Resilienza	<i>Quanto facilmente il modello resiste ai colpi.</i>
Arm	Armatura	<i>Un elevato valore di Armatura indica che il modello è capace di evitare ferite che avrebbero potuto metterlo fuori combattimento.</i>

Caratteristiche Offensive

Se un modello ha più di una parte del modello, ciascuna parte del modello ha il proprio set di Caratteristiche Offensive. Ogni parte del modello ha cinque Caratteristiche offensive:

Abbreviazione	Nome Caratteristica	Descrizione
Agi	Agilità	<i>Le parti del modello con Agilità superiore colpiscono per prime in mischia.</i>
Att	Numero di Attacchi	<i>Il numero di volte che la parte del modello può colpire in un Round di Combattimento.</i>
Off	Abilità Offensiva	<i>Quanto la parte del modello è abile nel mettere a segno colpi in mischia.</i>
For	Forza	<i>Quanto facilmente la parte del modello può ferire i modelli nemici.</i>
Pen	Penetrazione dell'Armatura	<i>In che misura la parte del modello può penetrare l'Armatura dei modelli nemici.</i>

Caratteristiche Casuali

Alcune parti di modello hanno valori casuali per una o più Caratteristiche, come ad esempio "Numero di Attacchi D6+1".

Tira per determinare il valore ogni volta appena prima di usare quella Caratteristica.

Nel caso delle Caratteristiche Offensive, il valore tirato viene utilizzato per tutti gli attacchi simultanei di quella parte del modello.

Se più parti del modello della stessa unità hanno un valore casuale per una Caratteristica, tira separatamente per ciascuna parte del modello.

6 Altezza del Modello

Nel gioco, a ogni modello viene assegnata una "Altezza", che è rappresentata da un numero che può andare da 0 a 5.

Più è alto il numero, più è grande la dimensione verticale del modello. Ciò è importante ai fini della Linea di Vista, ma influenza anche la capacità del modello di formare Ranghi Adeguati, determina quanti Attacchi Limitati esso può effettuare e quanti dadi si tirano per i suoi Test di Terreno Pericoloso.

Altezza	0	1	2	3	4	5
Larghezza richiesta per formare un Rango Adeguato	5 modelli	5 modelli	5 modelli	3 modelli	3 modelli	1 modello
Numero di Ranghi Adeguati necessari per essere Solido	4	4	3	2	2	2
Numero di Attacchi da Mischia Standard che possono essere effettuati come Attacchi Limitati	0 attacchi	1 attacco	2 attacchi	3 attacchi	4 attacchi	5 attacchi
Numero di D6 tirati per i Test di Terreno Pericoloso	0 D6	1 D6	2 D6	3 D6	4 D6	5 D6

Alcune regole possono fare riferimento alla formula *Altezza di un'unità* o *Altezza di un Confine dell'Unità*, ad esempio per determinare il numero di modelli necessari per formare un Rango Adeguato nelle unità composte da modelli di Altezze differenti.

In tali casi, l'Altezza dell'unità è quella del gruppo più numeroso di modelli con la stessa Altezza.

Nelle situazioni in cui i gruppi di modelli di diversa altezza sono in pari numero, usa l'Altezza inferiore.

7 Linea di Vista

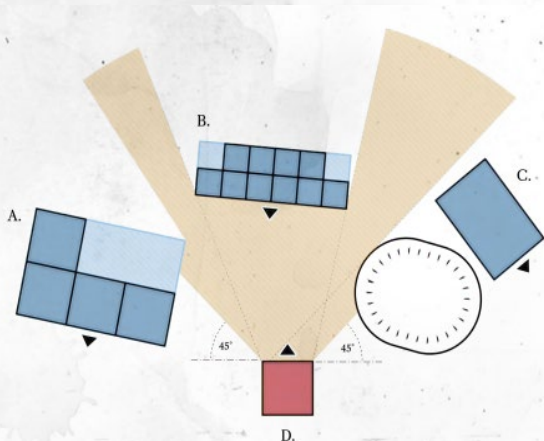
Un modello può tracciare la Linea di Vista verso il suo bersaglio (un punto, un modello o un Confine dell'Unità) se è possibile tracciare una linea dal modello verso il suo bersaglio nell'Arco del Fronte del modello senza attraversare Ostruzioni che bloccano la Linea di Vista, come:

- Terreno Opaco (vedi il capitolo "Terreno").
- Modelli di un'altra unità, la cui Altezza è pari o superiore a quella del modello e del suo bersaglio.

Un modello che non è nel rango frontale di un'unità invece traccia la sua Linea di Vista da un punto sul Fronte della sua unità che è direttamente davanti ad esso (generalmente dal Fronte del modello direttamente davanti ad esso).

Tutte le seguenti condizioni devono essere soddisfatte:

- La linea deve essere una linea retta con il suo punto di partenza sul Fronte del modello.
- La linea può deviare al massimo di 45 gradi dalla direzione dritta in avanti del modello. (Ciò significa che la riga non può essere tracciata al di fuori dell'Arco Frontale del modello stesso).



- I modelli non bloccano mai la Linea di Vista da o verso altri modelli della stessa unità.

- La linea tra il modello e il bersaglio non passa sopra a nessuna Ostruzione, come le seguenti:

- Un qualsiasi Terreno Opaco.

- La base di un modello di un'altra unità la cui Altezza è pari o superiore sia a quella del modello che a quella del bersaglio.

- Un Confine dell'Unità la cui Altezza è pari o superiore sia a quella del modello che a quella del bersaglio.

Si considera che un'unità abbia Linea di Vista verso un bersaglio se almeno un modello nell'unità può tracciare la Linea di Vista verso esso.

Al fine di tracciare la Linea di Vista verso o da un punto sul Campo di Battaglia, quel punto è considerato di Altezza 0.

Figura 12: Tracciare la Linea di Vista.

L'area entro la quale l'unità D composta da un singolo modello può tracciare la Linea di Vista è evidenziata.

- L'unità B si trova all'interno della Linea di Vista.

- L'unità A è all'interno della Linea di Vista, poiché l'unità D può tracciare la Linea di Vista verso il Confine dell'Unità A, anche se quella parte del Confine dell'Unità di A non è occupata da alcun modello.

- L'unità C non è all'interno della Linea di Vista, dal momento che il Terreno Intransitabile è Opaco, e quindi blocca la Linea di Vista dall'unità D all'unità C.

8 Proprietà

Alle unità, agli attacchi e agli incantesimi possono essere associate parole chiave chiamate "Proprietà". Le Proprietà descrivono l'origine dell'unità, la sua fedeltà, gli effetti elementali dei suoi attacchi, l'equipaggiamento o altri attributi che la definiscono. Le Proprietà sono sempre identificabili grazie ai loro nomi mostrati *in grigio e in corsivo*.

Le Proprietà sono regole che non hanno alcun effetto innato o diretto. Le Proprietà sono utilizzate solo per innescare il funzionamento di altre regole. *Ad esempio, una regola potrebbe impedire ai Personaggi di unirsi a un'unità se essa non possiede la giusta Proprietà "Clan".*

9 Durata degli Effetti

Alcune abilità possono fornire elementi aggiuntivi limitati nel tempo ai modelli. *Generalmente questi effetti cessano di avere effetto quando un modello viene rimosso.*

Le seguenti parole chiave sono utilizzate per descrivere le durate di tali effetti.

- **Istantaneo:** Gli effetti sono applicati una volta, dopo di che terminano immediatamente.
- **Round di Combattimento:** Gli effetti durano fino alla fine del Round di Combattimento nel quale essi sono stati applicati.
- **Una Fase:** Gli effetti durano fino alla fine della Fase nella quale essi sono stati applicati.
- **Fine del Combattimento:** Gli effetti durano fino a quando il modello non torna a essere Disingaggiato.
- **Fine del Turno:** Gli effetti durano fino alla fine del Turno del Giocatore in cui sono stati applicati.
- **Un Turno:** Gli effetti durano fino all'inizio della Fase dello stesso tipo e dello stesso giocatore di quella in cui gli effetti sono stati applicati (*ad esempio se gli effetti sono stati applicati durante la Fase Magica del Giocatore A, allora essi terminano all'inizio della seguente Fase Magica del Giocatore A*).
- **Permanente:** Gli effetti durano fino alla fine della partita, o fino a quando non si verifica una specifica condizione, come descritto nell'effetto. Gli effetti Permanenti non terminano quando il modello da cui è scaturito l'effetto viene rimosso come una perdita.
- **Un solo uso:** Questi effetti possono essere utilizzati una sola volta per partita. Ciascun effetto Un solo uso contiene la descrizione di quando può essere utilizzato (o "attivato").

Effetti con durata estesa e Unità Combinate

Può capitare che un'unità influenzata da effetti con una durata estesa (come "Un Turno" o "Permanente") venga suddivisa in più unità - l'esempio più comune di questa fattispecie si verifica quando un Modello Aggregabile abbandona l'unità alla quale si era unito.

Quando ciò accade, gli effetti continuano a essere applicati a ciascuno di questi elementi per la durata indicata. *Vedi il capitolo Modelli Aggregabili per gli Effetti Continuativi.*

Un Modello Aggregabile che si unisce a un'unità influenzata da un effetto, o a un'unità alla quale è aggregato un altro Modello Aggregabile influenzato da un effetto, non diventa a sua volta influenzato dall'effetto.

Effetti Simultanei

Quando più effetti si verificano nello stesso momento, il Giocatore Attivo risolve i suoi effetti per primo.

Ogni giocatore decide l'ordine in cui risolvere i propri effetti simultanei.

10 Modificatori

I modificatori possono influenzare i valori delle Caratteristiche, i tiri di dado o altri valori numerici nel gioco. Possono fissare i valori, aggiungere o sottrarre numeri a essi, moltiplicarli o dividerli e si applicano nel seguente ordine:

1. **Un valore impostato su un numero fisso:** Quando un valore o un tiro di dado è **impostato** su un numero specifico, sostituisci il valore originario o il tiro di dado con quel numero. Quando un valore è **impostato** su "almeno un numero", non impostare il valore se questo porta a una riduzione sotto quel numero.
2. **Moltiplicazione e Divisione:** I valori o i tiri di dado possono essere moltiplicati o divisi per il numero indicato.
3. **Addizione e Sottrazione:** I valori o i tiri di dado possono essere modificati aggiungendo o sottraendo un dato numero a essi.
 - a. Se la regola prevede un limite, applica la modifica dopo le altre operazioni che non prevedono un limite e solo fino a quel limite. *Per esempio, se un modello In Carica è in contatto con un Muro e tira per colpire un avversario con **Distrarre (1)**, prima applica il -1 per essere in contatto con un Muro e poi applica il -1 di Distrarre, a meno che il modello non colpisca già con 5+.*
 - b. Anche le difficoltà (cioè le cose scritte nella forma "X+") possono essere modificate da un'addizione o una sottrazione. Per calcolare come un modificatore si applica a una difficoltà di "X+" noi usiamo la seguente formula: [risultato di difficoltà] - [modificatore] = [nuovo risultato di difficoltà]. *Per esempio, un attacco che ferisce al 4+, con un modificatore di +1 a ferire, ora ferisce al 3+.*
4. **Sempre e Mai:** Alcuni tiri di dado ottengono **sempre** o **mai** successo o fallimento su certi risultati, mentre alcune Caratteristiche hanno **sempre** o **mai** un determinato valore o intervallo di valori.
5. **Restrizioni:** Dopo aver applicato tutte le modifiche, si applicano alcuni limiti ad alcune Caratteristiche:
 - (a) *Si utilizzano solo numeri interi. I decimali si arrotondano per eccesso.*
 - (b) *Nessuna Caratteristica può essere inferiore a 0, nemmeno temporaneamente. Imposta qualsiasi valore inferiore a 0 su 0.*
 - (c) *Armatura non può mai essere superiore a 6, nemmeno temporaneamente.*
 - (d) *Disciplina e Agilità non possono essere mai superiori a 10, nemmeno temporaneamente.*
 - (e) *Un Attacco da Mischia colpisce **sempre** con un '6' e non colpisce **mai** con un '1'.*



6. **Globale e Difensivo:** quando un modificatore menziona una specifica parte del modello, ma influenza una Caratteristica Globale o Difensiva, applica questi modificatori solo una volta per l'intero modello.

Quando più modificatori hanno lo stesso grado di priorità, applicali nell'ordine che determina il valore o la possibilità di successo più bassi.

11 Definizione di un 'Movimento'

Alcune regole possono essere innescate da un'unità che sta effettuando un "Movimento", che è una delle seguenti azioni:

- Manovre di Movimento (Movimento di Avanzata, Movimento di Marcia, Movimento di Riorganizzazione) e una qualsiasi regola che si riferisce a una di queste; come **Avanguardia** e **Movimenti Magici**.
- Movimento di Carica (*incluso il Movimento di Allineamento*) e il Movimento di Carica Fallita.
- Movimento di Fuga e Movimento di Inseguimento (*inclusi Sfondamento e Movimento Casuale*).
- Riorganizzazione In Combattimento e Rotazione Post-Combattimento.

12 Contatto tra Oggetti

Due oggetti, come le basi, i Confini delle Unità, gli Elementi di Terreno e così via, sono considerati in contatto se:

- Si toccano;
 - Tramite una linea (*ad esempio due basi rettangolari che si contattano lungo il loro fronte*).
 - In un singolo punto (*ad esempio un contatto tra unità spigolo contro spigolo*).
- Un oggetto si sta sovrapponendo a un altro. Un oggetto è considerato *dentro* a un altro se è parzialmente o completamente dentro a quell'altro oggetto.

Contatto tra Modelli e Unità

- Due o più unità sono in contatto se i loro Confini delle Unità si toccano (è incluso il contatto spigolo contro spigolo).

- Due o più modelli sono in contatto se le loro basi si toccano (è incluso il contatto spigolo contro spigolo e attraverso i varchi in un'unità, vedi sotto).

- Un modello è in contatto con un'unità se è in contatto con il Confine dell'Unità di quell'unità.

Contatto dei Modelli attraverso gli Spazi Vuoti

I ranghi incompleti o Personaggi con Basi non Corrispondenti possono dare vita a varchi (Spazi Vuoti) tra modelli avversari le cui unità sono in contatto. Due modelli avversari sono considerati in contatto attraverso tali varchi se è possibile tracciare una linea retta:

- da un modello all'altro, (anche da spigolo a spigolo),
- che sia perpendicolare ai Lati Ingaggiati di entrambe le unità.

Un modello *non* è considerato in contatto attraverso uno Spazio Vuoto se il suo intero Lato che fronteggia il modello nemico si trova esso stesso in contatto con un modello amico.

13 Bordo del Tavolo

Il Bordo del Tavolo rappresenta i confini della partita. A un'unità è concesso muoversi temporaneamente e parzialmente fuori dal tavolo durante una Manovra di Movimento o un Movimento di Carica, con le seguenti restrizioni:

- Il Fronte dell'Unità deve rimanere interamente sul tavolo e in ogni momento, tranne che durante i Movimenti di Allineamento, nel corso dei quali necessita solamente di terminare il suo movimento interamente sul tavolo.
- L'unità deve concludere qualsiasi movimento con il suo Confine dell'Unità interamente sul tavolo.





ATTACCHI

Ogni tentativo di uccidere un nemico richiede che per prima cosa tu sferrisci un colpo, e poi che il colpo si riveli dannoso. E ovviamente esso non deve essere bloccato dall'armatura o da altre difese.

1 Attacchi

Gli Attacchi nel gioco possono essere effettuati utilizzando Armi da Mischia, Armi da Tiro, incantesimi o abilità uniche. Questa sezione illustra il processo standard utilizzato per effettuare degli attacchi e determinare il loro successo nel causare danni ai bersagli.

La maggior parte delle fonti di danno ricade sotto la categoria degli attacchi, ma essi sono suddivisi in:

- **Attacchi da Mischia:** Gli attacchi effettuati nella Fase di Mischia dai modelli contro un'unità con la quale sono Ingaggiati in Combattimento.

- **Attacchi da Mischia Standard:** La tipologia più comune di Attacchi da Mischia, quelli per i quali le parti del modello effettuano un numero di attacchi determinato dal loro Numero di Attacchi, sono chiamati "Attacchi da Mischia Standard".

- **Attacchi a Distanza:** Tutti gli attacchi che non sono Attacchi da Mischia sono considerati Attacchi a Distanza.

- **Attacchi da Tiro:** Talvolta il testo delle regole si riferisce ad "Attacchi da Tiro", o ad "attacchi effettuati con Armi da Tiro". Gli Attacchi da Tiro sono un tipo di Attacchi a Distanza..

2 Sequenza di Attacco

Quando effettui un attacco, rispetta questa sequenza:

1. L'attaccante assegna i suoi attacchi al bersaglio.
2. Determina il numero di colpi a segno. Se ce n'è almeno uno, procedi con i passaggi successivi.
3. L'attaccante tira per ferire, se ha successo, procedi con i passaggi successivi.
4. Il difensore effettua i Tiri Armatura, se fallisce, procedi con i passaggi successivi.
5. Il difensore effettua i Tiri di Protezione Speciale; se ci sono dei fallimenti, procedi con i passaggi successivi.
6. Il difensore subisce ferite non salvate, perde Punti Ferita e rimuove le perdite.
7. Il difensore effettua i Test di Panico, se è necessario.

Completa ciascun passaggio per tutti gli attacchi simultanei, come tutti gli Attacchi da Tiro di una singola unità o gli Attacchi da Mischia ad uno specifico Step di Agilità, prima di passare al passaggio successivo.

2.A Assegnare gli Attacchi

Nella Sequenza di Attacco il primo passo è determinare il bersaglio. Seleziona l'unità da attaccare e quali modelli bersagliare nell'unità. Ciò funziona leggermente in maniera diversa per gli Attacchi a Distanza e per gli Attacchi da Mischia.

Per gli Attacchi da Mischia, se più attacchi (come ad esempio quelli effettuati dalle parti del modello nella stessa unità) attaccano simultaneamente, ciascun attacco può essere assegnato a un bersaglio differente:

1. L'attaccante può sempre assegnare i propri attacchi ai modelli Ranghi-e-File di un'unità nemica in contatto.
2. Gli Attacchi da Mischia possono essere assegnati ai Modelli Aggregabili uniti a un'unità nemica se essi sono in contatto con il modello che attacca (o, nel caso degli Attacchi di Supporto, in contatto con un modello direttamente davanti all'attaccante nella stessa unità).
Vedi il capitolo "Fase di Mischia" per maggiori dettagli.
3. Se l'unità in contatto con chi attacca non contiene modelli Ranghi-e-File, allora qualsiasi modello in quell'unità può essere scelto come bersaglio.

Per gli Attacchi a Distanza, tutti gli attacchi simultanei causati dalla stessa unità devono scegliere come bersaglio la medesima unità, ma possono essere assegnati a differenti Riserve di Punti Ferita all'interno dell'unità, se possibile:

1. Gli attacchi possono essere sempre assegnati ai modelli Ranghi-e-File nell'unità bersaglio.
Se non ci sono modelli Ranghi-e-File nell'unità, allora qualsiasi modello nell'unità può essere scelto come bersaglio.
2. Gli attacchi possono essere assegnati ai Modelli Aggregabili aggregati all'unità bersaglio se questi soddisfano entrambe o anche solo una delle seguenti condizioni:
 - Sono di un'Altezza diversa da quella dei modelli Ranghi-e-File dell'unità.
 - Sono in un'unità con meno di 5 modelli Ranghi-e-File (o meno di 3 se essi hanno Altezza 3-5).

Nei casi in cui un singolo attacco o effetto viene moltiplicato in più colpi, ripeti il passaggio dell'assegnazione degli attacchi una volta che è stato stabilito quanti colpi a segno sono stati totalizzati. Almeno un colpo a segno deve essere assegnato al bersaglio originario.

Quindi, se lanci un incantesimo che causa D6 colpi, bersagliando un'unità nemica tiri un '4' per determinare il numero di colpi a segno, questi colpi possono essere ora assegnati a differenti Riserve di Punti Ferita nell'unità, sia ai modelli Ranghi-e-File, sia a un qualsiasi Modello Aggregabile che soddisfa i criteri elencati sopra.

2.B Determinare il Numero di Colpi a Segno

Alcuni attacchi richiedono un tiro per colpire, mentre altri colpiscono automaticamente, infliggendo un numero fisso o casuale di colpi a segno.

Le regole per colpire con gli attacchi sono specificate per ciascun attacco. La tipologia più comune di tiro per colpire è descritta nei capitoli della "Fase di Tiro" e della "Fase di Mischia".

Ogniquale volta un effetto infligge un numero casuale di colpi su più di una unità, tira per il numero di colpi a segno separatamente per ciascuna unità, a meno che non sia specificamente indicato il contrario.



2.C Tiri per Ferire

Una volta che hai colpito il tuo bersaglio, devi ferirlo se vuoi causargli potenzialmente dei danni.

Per determinare se un colpo a segno ferisce il bersaglio, tira un D6 per ciascun colpo andato a segno.

Il risultato di dado richiesto per ferire dipende dalla differenza tra il valore di Forza dell'attacco e e la Resilienza del difensore, come indicato nella tabella sotto.

Un tiro di dado di '6' rappresenta sempre un successo, mentre un tiro di dado di '1' è sempre un fallimento.

L'attaccante tira per determinare se ha ferito il bersaglio.

Un tiro per ferire che ha successo si trasforma in una ferita.

Se l'attacco non ha un valore di Forza, attieniti alle regole specifiche di quel particolare attacco.

Differenza For-Res	Tiro richiesto per ferire
2 o più	2+
1	3+
0	4+
-1	5+
-2 o meno	6+

3 Tiri di Protezione

Quando si infliggono ferite a un'unità, ci sono due tipologie di tiri di protezione che un difensore può effettuare per negare potenzialmente il danno: i Tiri Armatura e i Tiri di Protezione Speciali.

Quando effettua i tiri di protezione, il proprietario del modello attaccato tira un D6 e lo confronta con il risultato richiesto per avere successo con il tiro di protezione.

Vedi i dettagli sotto per sapere come avere successo con i Tiri Armatura e i Tiri di Protezione Speciali.

Se si ottiene un successo, la ferita viene ignorata. Prima effettua il Tiro Armatura e poi, se questo non ha avuto successo, tira per il Tiro di Protezione Speciale (posto che il modello ne abbia uno).

Se il Tiro di Protezione Speciale è un fallimento, o se il modello non ha un Tiro di Protezione Speciale, viene inflitta una ferita. Prosegui dunque con il passaggio "Perdere Punti Ferita e Perdite".

3.A Tiri Armatura

Il difensore effettua i Tiri Armatura tirando un D6 per ciascuna ferita e confronta il risultato con il valore Armatura del modello, ridotto dalla Penetrazione dell'Armatura dell'Attacco.

Il Valore di Armatura modificato indica il numero di facce su un D6 - contando verso il basso dal valore più elevato del dado - che consente di ottenere un tiro che avrà successo, vedi le tabelle seguenti. Se il Tiro Armatura ha avuto successo, la ferita viene ignorata.

Un tiro di '1' è sempre un fallimento.

Arm-Pen	Successo nel Tiro Armatura
5 o superiore	2+
4	3+
3	4+
2	5+
1	6+
0	Non può avere successo

Per esempio, "Armatura 3", significa che sarebbero dei Tiri Armatura con successo tutti i risultati di '6', '5' e '4'. Se il modello viene attaccato con Penetrazione dell'Armatura 1, la sua Armatura è ridotta ad Armatura 2, il che significa che solo i risultati di '6' e '5' sono Tiri Armatura che hanno successo.

Armatura combinata

Ciascun modello ha un valore base di Armatura nel suo profilo e alcuni modelli possono avere un equipaggiamento aggiuntivo, o delle regole, o possono essere sotto l'effetto di incantesimi che modificano i loro valori di Armatura.

Fonti diverse di Armatura possono essere combinate e si sommano tra loro per ottenere il valore totale combinato di Armatura.

Per esempio, un modello con un valore base di Armatura di 3 che è sotto l'effetto di un incantesimo che conferisce +1 Armatura, avrà un valore combinato di Armatura di 4. Quando viene ferito da un attacco con Penetrazione dell'Armatura 1, il suo Tiro Armatura per avere successo dovrà ottenere un risultato di '4', '5', o '6' (o di 4+).

3.B Tiri di Protezione Speciale

Se una ferita non viene negata da un Tiro Armatura, il difensore può comunque riuscire a negare l'attacco, persino uno con la regola **Immodificabile**, con il suo Tiro di Protezione Speciale, se ne ha uno. I Tiri di Protezione Speciale funzionano come i Tiri Armatura, tranne per il fatto che non sono modificati dalla Penetrazione dell'Armatura.

Un tiro naturale di '1' o '2' è sempre considerato un fallimento.

Ci sono due tipologie principali di Tiri di Protezione Speciali: **Egida** e **Rigenerazione**. Ciascuno di essi è spiegato con maggiori dettagli nella sezione Regole del Modello.

A un modello è concesso di tirare per un solo Tiro di Protezione Speciale per ogni attacco.

4 Perdere Punti Ferite e Perdite

Quando un modello subisce una ferita non salvata, perde immediatamente un Punto Ferita, il che può portare a dover rimuovere dei modelli come perdite.

A volte le regole indicano che un modello o un'unità "perde X Punti Ferita". Questa dicitura è considerata equivalente alla formula "subisce X colpi a segno, che feriscono automaticamente e non concedono alcun tiro di protezione".

Quando un modello specifico in un'unità "perde X PF", le perdite di Punti Ferita devono essere assegnate a quel modello.

Quando un'unità perde X PF a causa delle sue regole o delle regole dell'armata (come per **Superno** e **Instabile**) tutte le perdite di PF sono assegnate e risolte dal proprietario dell'unità stessa.

4.A Riserve di Punti Ferita

I Punti Ferita sono organizzati in Riserve di Punti Ferita. Un'unità di modelli Ranghi-e-File forma una Riserva di Punti Ferita collettiva, mentre qualsiasi altro modello aggregato all'unità ha la propria Riserva di Punti Ferita separata.

4.B Perdite

Ogni ferita non salvata riduce la Riserva di Punti Ferita di 1 Punto Ferita.

- Se i modelli in una Riserva di Punti Ferita che viene attaccata hanno 1 Punto Ferita ciascuno, rimuovi un modello per ciascun Punto Ferita perso.
- Se i modelli hanno più di 1 Punto Ferita ciascuno, rimuovi dei modelli interi ogni volta che è possibile. Prendi nota di ogni Punto Ferita perso che non è sufficiente per rimuovere un modello intero, dal momento che dovrai tenerne conto per gli attacchi successivi.

Per esempio, un'unità di 10 Troll (3 Punti Ferita ciascuno) perde 7 Punti Ferita: rimuovi due modelli interi (6 Punti Ferita), prendendo nota del rimanente Punto Ferita perso. In seguito questa unità perde 2 Punti Ferita, il che è sufficiente per rimuovere un singolo Troll, dal momento che 1 Punto Ferita era stato perso a causa dell'attacco precedente.

Quando ci sono più perdite di Punti Ferita che Punti Ferita nella Riserva di Punti Ferita, le perdite in eccesso sono ignorate. Nelle situazioni in cui gli attacchi simultanei di parti del modello, modelli o unità differenti causano perdite di Punti Ferita in eccesso, il proprietario dei modelli attaccanti decide quali attacchi hanno causato le perdite in eccesso (se ciò è rilevante).

Quando si perde un numero di Punti Ferita sufficiente per rimuovere dei modelli, fallo partendo dai modelli collocati più indietro possibile nell'unità.

In alcune situazioni sono necessari degli ulteriori accorgimenti per la rimozione delle perdite. In questi casi applica la procedura seguente:

- Rimuovi i modelli partendo dai modelli collocati più indietro possibile nell'unità.
- Rimuovi i modelli uno a uno, in un ordine qualsiasi.
- Quando le perdite vengono rimosse dal primo rango, rimuovi i modelli in pari misura da entrambi i lati dell'unità, uno a uno. Ciò si applica a ciascun gruppo di attacchi simultanei.
- Se un modello di una Riserva di Punti Ferita diversa si trova in una posizione che porterebbe normalmente a doverlo rimuovere come perdita, rimuovi il modello valido più vicino appartenente alla Riserva di Punti Ferita attaccata e ridistribuisce i modelli nell'unità in modo da formare una formazione regolare, (vedi "Mantenere una Formazione Valida" nel capitolo "Definizioni e Terminologia").

Se la rimozione delle perdite porta a dover comporre una formazione non valida dell'unità, come un'unità con degli spazi vuoti nei ranghi diversi dall'ultimo rango, segui la procedura descritta in "Mantenere una Formazione Valida" nel capitolo "Definizioni e Terminologia".

4.C Perdere l'Ultimo Punto Ferita

Quando un modello perde il suo ultimo Punto Ferita, esso viene rimosso come una perdita.

Quando l'ultimo modello di un'unità perde il suo ultimo Punto Ferita, l'unità viene rimossa come una perdita.

Alcuni effetti si attivano quando i modelli vengono rimossi come perdite, mentre altri sono innescati dai modelli che "perdono il loro ultimo Punto Ferita" o che "raggiungono 0 Punti Ferita". "Perdere l'ultimo Punto Ferita" non si applica alle situazioni in cui un modello è direttamente rimosso come una perdita, senza perdere di fatto alcun Punto Ferita (come nel caso di un modello che abbandona il Campo di Battaglia mentre effettua un Movimento di Fuga o uno che viene rimosso come una perdita dopo essere andato In Rotta in Combattimento).

Ogni volta che viene rimosso come una perdita un modello che conferisce un qualsiasi effetto ad altri elementi nel gioco, a meno che non sia specificato diversamente, quell'effetto termina immediatamente.

Ciò si applica anche agli effetti che hanno una specifica durata, come degli effetti attivati con Durata: Un Turno.

4.C Perdite mentre si è Ingaggiati

Quando un'unità Ingaggiata subisce Perdite al di fuori della Fase di Mischia, applica le seguenti regole:

- Quando le perdite dovrebbero essere rimosse dal primo rango, invece di rimuovere modelli equamente da entrambi i lati dell'unità, rimuovi i modelli solo dal lato che ti permette di evitare che le unità Ingaggiate perdano il Contatto tra loro.
- Se è inevitabile creare dei varchi o spazi vuoti, fallo in modo tale che sia possibile spostare nuovamente in contatto quante più unità è possibile.
- Se si creano dei varchi o spazi vuoti tra unità, segui le regole per "Spostare le Unità per Mantenere il Contatto" (vedi il capitolo "Fase di Mischia").



PSICOLOGIA

Ogni comandante deve fare i conti con la consapevolezza che le proprie truppe potrebbero non obbedire sempre ai suoi ordini. I soldati che mancano di addestramento militare e di disciplina non possono essere in grado di eseguire in modo soddisfacente complesse operazioni sul campo. E quando, persino al più coraggioso dei tuoi guerrieri, chiederai di affrontare orrori mostruosi, o di restare saldo e immobile mentre i suoi compagni periscono o fuggono, dovresti essere preparato all'eventualità che la sua risolutezza venga meno.

Ne La Nona Era: Battaglie Fantasy, ci sono due tipologie di Test di Psicologia, che rappresentano rispettivamente la condizione mentale di un guerriero e la sua abilità nel seguire gli ordini: Coraggio e Comando.

Quando un'unità deve effettuare un Test di Comando o di Coraggio, tira 2D6 e paragona il risultato con la Disciplina dell'unità (vedi "Profili delle Caratteristiche" nel capitolo "Definizioni e Terminologia").

Se il risultato è pari o inferiore al valore di Disciplina il test è superato. Altrimenti è fallito.

1 Test di Comando

I Test di Comando rappresentano l'abilità di un guerriero di effettuare ordinatamente manovre sul campo di battaglia e di ricomporsi dopo una fuga.

Le situazioni più comuni in cui si effettuano i Test di Comando sono:

- Quando si tenta di Ridirigere una Carica. *Ricorda che ciò può essere tentato solo una volta per Fase.*
- Quando si tenta di effettuare una Riorganizzazione In Combattimento essendo nella fazione perdente di un combattimento e/o essendo Ingaggiato sul proprio Fianco o Retro.
- Quando si effettua un Test di Chiamata a Raccolta. *Vedi il capitolo "Fase di Chiamata a Raccolta" per maggiori dettagli.*

Le più comuni Regole del Modello che influenzano i Test di Comando sono: **Aura di Comando**, **Disciplinato**, **Senza Cervello** e **Ribelle** (vedi "Regole del Modello" per maggiori dettagli).

2 Test di Coraggio

I Test di Coraggio rappresentano la capacità di un guerriero di tenere la posizione di fronte alle avversità. Ci sono due principali tipologie di Test di Coraggio:

- **Test di Panico:** Queste prove sono effettuate immediatamente quando sono innescate da determinate circostanze. Un'unità che fallisce un Test di Panico diventa **Scossa**.
- **Test di Rotta:** Vengono effettuati dalle unità che si trovano nella fazione perdente di un Combattimento, (vedi la Fase di *Mischia* per maggiori dettagli).

Le più comuni Regole del Modello che influenzano i Test di Coraggio sono: **Aura di Comando** e **Faro di Speranza** (vedi "Regole del Modello" per maggiori dettagli).

2.A Test di Panico

Un Test di Panico è un tipo di Test di Coraggio effettuato in alcune situazioni, come:

- Un'unità amica **Scossa** effettua un Movimento di Fuga attraverso l'unità.
 - Effettua il test dopo aver completato il Movimento di Fuga.
 - L'unità ha subito perdite di Punti Ferita in una singola fase a causa di Attacchi a Distanza scaturiti da modelli nemici tali da soddisfare entrambi questi criteri:
 - L'unità ha subito una perdita di almeno 3 Punti Ferita, e
 - L'unità ha subito una perdita di una quantità di Punti Ferita pari al 25% del numero di PF che l'unità aveva all'inizio della Fase.
- Effettua il Test di Panico immediatamente dopo che le eventuali perdite sono state rimosse. Ignora le perdite di Punti Ferita subite mentre l'unità è Ingaggiata in Combattimento.
- Un'unità nemica contenente **Terrore** dichiara una Carica contro l'unità nella Fase di Carica.

Le unità non effettuano Test di Panico se:

- Sono Ingaggiati in Combattimento, o
- Sono già **Scosse**, o
- Hanno già superato un Test di Panico durante la stessa fase

Se un'unità fallisce un Test di Panico, essa diventa immediatamente **Scossa**.

Nota: questo non significa che l'unità effettua un Movimento di Fuga.



3 Condizioni Psicologiche

Le unità possono subire gli effetti di numerose condizioni psicologiche che possono limitare la loro capacità di agire. Si consiglia di utilizzare dei segnalini per indicare la condizione attuale di ciascuna unità.

Nota che le unità possono trovarsi sotto gli effetti di diverse condizioni psicologiche simultaneamente.

3,A Decimato

Un modello è "Decimato" quando il valore attuale di Punti Ferita della sua unità originaria* è pari o inferiore al 25% dei Punti Ferita iniziali, cioè quelli indicati sulla Lista dell'Esercito. I Modelli Decimati vengono rimossi come perdite appena prima del momento in cui dovrebbero effettuare un Movimento di Fuga.

* Con "unità originaria" si intende l'unità come è descritta nella Lista dell'Esercito. Ciò significa che la parte Ranghi-e-File di un'Unità Combinata potrebbe essere considerata **Decimata**, mentre un Modello Aggregabile che si è unito all'unità non lo è, o viceversa.

In questo caso, rimuovi solo i modelli **Decimati** dall'unità quando effettui il Movimento di Fuga e lascia i modelli che non sono **Decimati** sul Campo di Battaglia.

3,B Scosso

Quando un'unità fallisce un Test di Panico o un Test di Rotta, o sceglie la Reazione alla Carica Fuga!, essa diventa **Scossa**. Un'unità **Scossa** è incapace di effettuare azioni volontarie. Ciò comprende dichiarare le Cariche, muoversi in qualsiasi modo diverso da un Movimento di Fuga, sparare, generare Dadi Magia, lanciare incantesimi, o attivare Oggetti Magici che richiedono un'attivazione volontaria.

C'è un'eccezione: l'unità può ancora scegliere Fuga! o Mantenere la Posizione! come Reazione a una Carica.

Ricorda che se un'unità è **Scossa**, essa smette temporaneamente di essere **Presidiante**. Questo effetto dura finché essa non smette di essere **Scossa**.

Un'unità **Scossa** che si trova Ingaggiata in Combattimento deve essere rimossa come una perdita allo step 1 della Sequenza del Round di Combattimento.

Note degli Autori del gioco: Per ricordare quali unità sono **Scosse**, consigliamo di indicare chiaramente con dei segnalini le unità **Scosse**. Ciò può essere fatto con segnalini specifici o con un marcatore. Se non hai con te segnalini, un metodo comunemente utilizzato per segnalare che un'unità è **Scossa** potrebbe essere posizionare un modello del Fronte dell'unità **Scossa** sdraiato a testa in giù vicino all'unità.

4 Movimento di Fuga

Un Movimento di Fuga è uno specifico tipo di movimento effettuato in alcune situazioni.

I casi più comuni sono: fallire un Test di Chiamata a Raccolta, o scegliere Fuga! come Reazione alla Carica, o fallire un Test di Rotta (senza che l'unità sia stata presa da una qualsiasi unità nemica che la Insegue). Quando effettui un Movimento di Fuga segui questi passaggi:

- 1 Tira la Distanza di Fuga. (Normalmente essa è $ID6+4$).
Ogni Movimento di Fuga inizia con la Rotazione dell'unità in modo da orientarla in una direzione stabilita.
 - a. **Test di Chiamata a Raccolta Fallito:** Ruota l'unità in modo da orientarla nella direzione esattamente opposta rispetto all'unità nemica non-**Scossa** più vicina. La direzione è indicata da una linea dal Centro dell'Unità al Centro dell'Unità. Se ci sono più unità nemiche a pari distanza, l'avversario sceglie quale delle sue unità verrà utilizzata per determinare la direzione del Movimento di Fuga.
 - 2 b. **Reazione alla Carica Fuga! e Test di Terrore fallito:** Ruota l'unità **Scossa** in modo da essere orientata in direzione direttamente opposta all'unità In Carica. La direzione è indicata da una linea dal Centro dell'Unità al Centro dell'Unità.
 - c. **Test di Rotta fallito:** Effettua una Rotazione con l'unità **Scossa** in modo da posizionare il suo Retro parallelamente rispetto al Lato del nemico con cui era Ingaggiata. Se c'è più di un'unità che potrebbe essere scelta per questo, l'avversario sceglie quale delle sue unità selezionare per determinare la direzione del Movimento di Fuga.
- 3 Muovi l'unità **Scossa** dritta in avanti della distanza che hai tirato.
Un Movimento di Fuga, inclusa la Rotazione iniziale, ignora la regola Spaziatura delle Unità e può essere effettuato attraverso qualsiasi Ostruzione. Ad ogni modo il movimento non può terminare con la sovrapposizione ad altre unità o a un Terreno Intransitabile: prosegui il movimento in linea retta fino al momento in cui l'unità potrà essere posizionata sul campo di battaglia senza sovrapporsi a un'Ostruzione.
- 4 Ricorda che l'unità ignora la regola Spaziatura delle Unità, il che significa che può essere posizionata entro 1" da altre unità o da un Terreno Intransitabile.
 - a. Se l'unità In Fuga si muove attraverso un'unità amica, questa unità deve effettuare un Test di Panico.
 - b. Se l'unità In Fuga si muove attraverso un'unità nemica o un Terreno Intransitabile, tratta questi elementi come **Terreni Pericolosi (4+)**.
- 5 Se il Movimento di Fuga porta l'unità in contatto con il Bordo del Tavolo o con un'unità nemica che ha dichiarato una Carica contro di essa durante la stessa fase, l'unità viene rimossa come una perdita.



EFFETTI MAGICI

1 Movimento Magico

Alcuni incantesimi o abilità consentono a un'unità di effettuare un **Movimento Magico**.

Questo movimento è effettuato come se si svolgesse nella Fase di Movimento, seguendo le stesse regole e restrizioni: l'unità può effettuare una Manovra di Movimento.

I Personaggi e gli altri Modelli Aggregabili possono aggregarsi o abbandonare le unità.

Le restrizioni che si applicano durante la Fase di Movimento (*ad esempio il fatto che le unità che sono **Scosse** o **Ingaggiate in Combattimento** non possono effettuare una Manovra di Movimento*) si applicano ancora.

La distanza utilizzabile per effettuare un **Movimento Magico** è specificata nell'incantesimo o nell'abilità.

La Mobilità del bersaglio cambia e diventa **sempre** pari alla distanza del **Movimento Magico** per la durata del movimento.

*Per esempio, un effetto può essere "Il bersaglio può effettuare un **Movimento Magico** di 6". Ciò significa che il bersaglio può effettuare una qualsiasi Manovra di Movimento come se la sua Mobilità fosse 6, incluso marciare di 12".*

Un'unità può utilizzare un solo **Movimento Magico** per Fase.

2 Recuperare Punti Ferita

Alcuni incantesimi o abilità consentono ai modelli e alle unità di **Recuperare** Punti Ferita persi durante la battaglia.

La quantità di Punti Ferita che possono essere **Recuperati** è specificata nell'abilità.

Recuperare Punti Ferita non può riportare indietro modelli che sono stati rimossi come perdite e non può accrescere il numero di Punti Ferita di un modello oltre il suo valore iniziale (qualsiasi Punto Ferita in eccesso viene scartato).

I Modelli Aggregabili all'interno di un'unità combinata non possono **Recuperare** Punti Ferita da incantesimi o abilità che consentono a un'unità di **Recuperare** Punti Ferita. Tali modelli possono **Recuperare** Punti Ferita solo quando è specificato che ne hanno la possibilità.

3 Richiamare Punti Ferita

Richiamare Punti Ferita è simile a **Recuperare**, ma con l'eccezione che questo effetto può riportare indietro modelli che sono stati rimossi come perdite.

Quando si **Richiamano** Punti Ferita, prima si **Recuperano** i Punti Ferita persi su modelli nell'unità (escludendo i Modelli Aggregabili) e poi si riportano indietro altri eventuali modelli. Ciascun modello richiamato deve essere recuperato con tutti i suoi Punti Ferita prima che un altro modello possa essere richiamato.

Il numero totale di modelli nell'unità non può eccedere il numero iniziale di modelli; ogni Punto Ferita in eccesso richiamato viene scartato.

I modelli richiamati vengono piazzati nel Rango Posteriore se esso è incompleto, o formano un nuovo Rango Posteriore se quello attuale è completo.

In unità con un solo rango, un modello richiamato può essere piazzato nel Rango Frontale, oppure il giocatore può dichiarare il Rango Frontale completo e creare un nuovo rango dietro di esso (ricorda che un'unità non può volontariamente avere più ranghi che file, a meno che essa non sia larga abbastanza da avere un Rango Adeguato).

Ogni modello che non può essere piazzato in una posizione valida, seguendo la regola della Spaziatura delle Unità, viene scartato.

Ogni effetto "Un Solo Uso" già usato e ogni equipaggiamento distrutto non viene riguadagnato.

I modelli richiamati sono soggetti agli stessi effetti che sono in corso sulla loro unità.

4 Unità Invocate

Le unità Invocate sono unità che sono state create durante la partita.

Quando si **Invoca** un'unità, tutti i suoi modelli devono essere Schierati entro la Gittata specifica dell'abilità.

Se l'unità è invocata a causa di un incantesimo con Tipo "Suolo", almeno un modello deve essere posizionato sul punto determinato e tutti i modelli devono essere entro la Gittata dell'incantesimo. I modelli invocati devono essere piazzati seguendo la regola della Spaziatura dell'Unità. Se non è possibile Schierare l'intera unità, allora nessun modello può essere Schierato.

Una volta invocata, l'unità appena creata potrà agire come una normale unità controllata dalla fazione che l'ha **Invocata**.

Le unità invocate non conferiscono Punti Vittoria all'avversario quando vengono rimosse come perdite.



PERSONAGGI

Un Personaggio è un individuo significativo e unico nell'esercito, spesso in possesso di abilità, capacità o poteri speciali che lo distinguono dalle truppe normali. I Personaggi sono un tipo speciale di modelli e vengono acquistati come parte della categoria "Personaggi" di un Libro dell'Esercito.

A meno che non sia indicato diversamente, i Personaggi seguono le regole per i **Modelli Aggregabili**, il che significa che possono unirsi a un'altra unità.

1 Fate Largo

Può capitare che l'unità di un Personaggio sia Ingaggiata in Combattimento, mentre quel Personaggio non è direttamente in contatto con alcun modello nemico. Quando ciò avviene, il Personaggio può essere selezionabile per un movimento di **Fate Largo**.

Per poter effettuare un movimento di **Fate Largo**, il Personaggio:

- Deve essere nel primo rango della sua unità.
- Non deve essere in contatto con alcun modello nemico.
- Non deve avere una Base non Corrispondente.

I movimenti di **Fate Largo** vengono effettuati durante lo step Scegli l'Equipaggiamento e le Abilità della Fase di Mischia. Il Personaggio scambia la sua posizione con uno o più modelli Ranghi-e-File della sua unità che sono a contatto con un nemico. Il Personaggio deve concludere il movimento trovandosi in una posizione valida.

Normalmente ciò significa che il Personaggio può scambiare la propria posizione solo con quella di un modello sul rango Frontale.

2 Generale

Un esercito può includere un Generale.

Questo potenziamento è **Leggendario**.

Il Generale ottiene **Aura di Comando** (vedi "Regole del Modello").

3 Alfiere dello Stendardo da Battaglia

Un'armata può includere un Alfiere dello Stendardo da Battaglia. Questo potenziamento è **Leggendario**.

Un Alfiere dello Stendardo da Battaglia conferisce un bonus di +1 alla Risoluzione del Combattimento alla sua fazione in combattimento e ottiene la regola **Faro di Speranza (12)** (vedi "Regole del Modello").

Se il modello ha l'opzione di acquistare Oggetti Magici, può acquistare un Incanto di Stendardo.

4 Cavalcature dei Personaggi

Quando un Personaggio seleziona una cavalcatura tra le opzioni a lui disponibili, le seguenti regole si applicano al modello combinato composto dal cavaliere e dalla sua cavalcatura:

- **Altezza e Base:** Utilizza l'Altezza e la base della Cavalcatura.
- **Caratteristiche Offensive:** Il cavaliere e la cavalcatura utilizzano ciascuno le proprie Caratteristiche Offensive, le proprie Armi e i propri Attributi di Attacco.
- **Caratteristiche Difensive e Globali:** Il modello combinato ha un unico set di Caratteristiche Globali e Difensive e di Regole del Modello.

- In genere, si utilizzano i valori del profilo della cavalcatura. I modificatori alle Caratteristiche del cavaliere non hanno alcun impatto sulle Caratteristiche Globali e Difensive di una cavalcatura, a meno che non sia specificamente indicato diversamente, o in uno dei seguenti casi:

- * Se un valore del profilo della cavalcatura è indicato con "**C**", viene utilizzato invece il valore corrispondente del profilo del Personaggio, compresi gli eventuali modificatori.
- * Se un valore è scritto con la formula "**C+X**", aumenta il valore del Personaggio di X e usa quel valore come valore dell'intero modello.
- * Se un valore viene scritto con la formula "**C-X**", riduci il valore del Personaggio di X e usa quel valore come valore dell'intero modello.

- *Ad esempio, un Personaggio con Arm 2 sta usando uno **Scudo** (+1 Arm) mentre è in arcione a un Drago con "Arm 4": il valore Armatura del modello combinato è ancora solo 4 (quella del Drago). Se invece il personaggio è in arcione a un Cavallo da Guerra, con "Arm C+2", il valore Armatura del modello è 5 (2+1+2).*

• **Regole del Modello:** Le Regole Modello seguono i principi descritti sopra, con le seguenti specifiche:

- Attributi di Attacco e Armi sono applicati solo alla specifica parte del modello che ha queste regole.

- Le altre Regole del Modello sono applicate al modello combinato nel suo complesso.

- *Ad esempio, un Personaggio con **Distrarre** e **Colpo Letale** è in sella a un Cavallo da Guerra.*

*Il cavallo non può beneficiare di **Colpo Letale**: dal momento che esso è un Attributo di Attacco, si applica solo agli attacchi di una singola parte del modello: il Personaggio stesso.*

*Tuttavia, **Distrarre** non è né un Attributo di Attacco, né un'Arma, e quindi si applica all'intero modello combinato.*





MODELLI AGGREGABILI

I Modelli Aggregabili sono modelli che hanno la flessibilità necessaria per unirsi ad altre unità, o per operare da soli. Il più comune tipo di Modelli Aggregabili è quello dei Personaggi. Tutti i Personaggi sono Modelli Aggregabili, a meno che non sia indicato diversamente. Oltre ai Personaggi, pochi altri modelli possono essere definiti Aggregabili, come i modelli con la Regola del Modello **Piattaforma da Guerra**.

1 Modelli Aggregabili Solitari

I Modelli Aggregabili possono operare come un'unità composta solo da loro stessi, un'unità di un singolo modello. In questo caso, a loro si applicano le normali regole per le unità.

2 Unità Combinate

I Modelli Aggregabili che si uniscono ad altre unità formano un' "Unità Combinata".

Una volta che un Modello Aggregabile si è unito a un'unità, è considerato parte dell'unità ai fini di tutte le regole, a meno che non sia specificato diversamente.

2.A Aggregarsi ad altre unità

I Modelli Aggregabili possono aggregarsi ad altre unità sia schierandosi al loro interno e contemporaneamente all'unità, sia muovendosi in contatto con l'unità mediante una Manovra di Movimento.

Dopo che il Modello Aggregabile si è unito all'unità, essa non può muoversi ulteriormente nella stessa Fase.

Un Modello Aggregabile ignora la regola della Spaziatura delle Unità nei confronti dell'unità a cui sta per unirsi, e deve avere movimento sufficiente per raggiungere la sua posizione finale e valida all'interno dell'unità, il che normalmente significa che deve essere in grado di raggiungere il rango Frontale.

Durante il Turno del Giocatore in cui il Modello Aggregabile si unisce all'unità, i Modelli Aggregabili e l'unità sono trattati singolarmente per determinare se il modello ha effettuato un Movimento di Marcia, o meno.

Un Modello Aggregabile non può unirsi alle unità che sono **Scosse** o **Ingaggiate** in Combattimento.

Il Modello Aggregabile può scegliere qualsiasi posizione valida che può raggiungere con il suo movimento.

Ciò include muoversi attraverso l'unità a cui si unisce, eventualmente prendendo il posto di altri Modelli Aggregabili. I modelli Ranghi-e-File spostati vengono posizionati nei ranghi posteriori. Se l'unità ha un solo rango, il Modello Aggregabile o i modelli spostati possono essere posizionati in alternativa sul lato dell'unità, formando una nuova fila.

2.B Muovere le Unità Combinate

Le Unità Combinate si muovono come un gruppo, seguendo le normali regole per muovere le unità.

Un Modello Aggregabile può muoversi all'interno della formazione della propria unità scambiandosi di posizione con altri modelli, purché la posizione risultante sia ancora una posizione valida (normalmente nel rango Frontale).

Ciò può essere fatto come parte dei seguenti movimenti:

- Manovre di Movimento (*Movimenti di Avanzata, Marcia e Riorganizzazione*).
- Rotazioni, incluse le Rotazioni Post-Combattimento e le Rotazioni dopo la Chiamata a Raccolta.
Nota: ciò non include le Rotazioni effettuate come parte di un Movimento di Fuga o di Inseguimento (inclusi gli Sfondamenti).
- Rotazioni, incluse le Rotazioni Post-Combattimento e le Rotazioni dopo la Chiamata a Raccolta.
Nota: ciò non include le Rotazioni effettuate come parte di un Movimento di Fuga o di Inseguimento (inclusi gli Sfondamenti).

I Modelli Aggregabili non possono muoversi all'interno della formazione della loro unità in nessun'altra circostanza, quindi non possono farlo quando Caricano, si Allineano, Inseguono o effettuano un Movimento di Fuga.

2.C Posizionamento all'interno di un'Unità Combinata

A meno che non sia indicato diversamente, i Modelli Aggregabili devono essere posizionati nel rango frontale dell'unità a cui si uniscono. Se ciò non è possibile (ad esempio perché il rango Frontale è già occupato da altri Modelli Aggregabili), essi devono essere posizionati il più avanti possibile nell'unità.

2.C.a Basi Corrispondenti

Nelle Unità Combinate con Modelli Aggregabili e modelli Ranghi-e-File, un Modello Aggregabile è considerato dotato di una Base Corrispondente se la dimensione della sua base è la stessa di quella dei modelli Ranghi-e-File nell'unità, oppure se la dimensione della sua base è un multiplo della dimensione delle basi dei modelli Ranghi-e-File nell'unità.

*Ad esempio una base di 40x40 mm in un'unità nella quale tutti i modelli hanno basi di 20x20 mm. I modelli con Base Corrispondente sono posizionati all'interno della formazione dell'unità a cui si aggregano, normalmente prendendo il posto di uno o più modelli. Se il modello ha una base più larga di quella dei modelli Ranghi-e-File, esso conta come se occupasse tutti i ranghi che la sua base occupa ai fini del calcolo dei Ranghi Adeguati. Se un modello con Base Corrispondente ha una base più lunga di quella dei Modelli Ranghi-e-File, è possibile che l'unità si trovi con più di un rango incompleto se tutti i ranghi incompleti sono composti interamente da modelli con tali basi (ad esempio, le parti posteriori di modelli con basi lunghe come le **Piattaforme da Guerra** possono formare più ranghi incompleti).*

Un modello non può unirsi a un'unità con più di un rango se la sua base è più larga dell'unità, né un'unità può Riorganizzarsi in una formazione più stretta di ciascun modello ad essa aggregato.

2.C.B Basi non Corrispondenti

Ogni base che non è una Base Corrispondente è considerata una "Base Non Corrispondente", come nel caso di un Modello Aggregabile con base di 40x40 mm in un'unità nella quale i modelli Ranghi-e-File hanno basi di 25x50 mm. Un modello con una Base Non Corrispondente è sempre posizionato in contatto con il lato dell'unità e allineato con il suo fronte.

Ogni unità può includere solo due modelli con Basi Non Corrispondenti, uno su ogni lato.



Si considera che questi modelli si trovino solo nel rango Frontale ed essi non vengono conteggiati quando si determina il numero di modelli in ogni rango per i Ranghi Adeguati. Essi formano una fila separata di un solo modello.

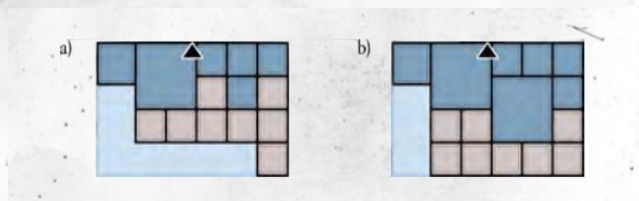


Figura 13: Basi Corrispondenti e Basi Non Corrispondenti.

a) Un Personaggio su una Base Non Corrispondente viene posizionato a lato dell'unità. I Personaggi su Basi Corrispondenti sono posizionati all'interno dell'unità, il più avanti possibile. Questa unità è considerata avere 6 file e 4 ranghi.

b) Quando un Modello Aggregabile si unisce all'unità, il Modello Aggregabile più piccolo nel secondo rango deve essere spostato sul lato in modo da avere tutti i Modelli Aggregabili il più avanti possibile.

2.C.c Unità Fatte di Soli Modelli Aggregabili

Per le Unità Combinate composte interamente da Modelli Aggregabili, le Basi Corrispondenti e le Basi Non Corrispondenti sono determinate in modo diverso, dal momento che non ci sono modelli Ranghi-e-File. In questi casi, il proprietario dell'unità decide, quando l'unità viene formata per la prima volta, quale base del modello viene utilizzata al posto di quella dei modelli Ranghi-e-File. I modelli con la stessa base, o con basi multiple, sono considerati Corrispondenti.

Se il modello scelto lascia l'unità o viene rimosso come perdita, deve essere scelto un nuovo modello come punto di riferimento per i criteri relativi a Basi Corrispondenti e Basi Non Corrispondenti. Se possibile, questa scelta deve essere fatta in modo da far sì che il minor numero possibile di modelli cambi il proprio stato di Corrispondente o Non Corrispondente (di solito ciò significa scegliere un modello con la stessa base del modello che ha lasciato l'unità).

2.C.d Modelli Ranghi-e-File in un'Unità Combinata Spazzata Via

Quando tutti i modelli Ranghi-e-File in un'Unità Combinata vengono spazzati via, ma rimangono ancora Modelli Aggregabili, essi formano un'Unità Combinata più piccola. Questa unità più piccola viene trattata come se fosse la medesima unità per gli effetti e i Test di Panico.

2.D Lasciare un'Unità Combinata

I Modelli Aggregabili possono lasciare un'unità combinata con una Manovra di Movimento, o Caricando fuori da essa, sempre che essi siano in grado di muoversi liberamente.

Ciò significa che i Modelli Aggregabili non possono lasciare le unità mentre sono Ingaggiati in Combattimento, se la loro unità si è già mossa, o se sono **Scossi**.

Gli effetti continuativi (*ad esempio tutti gli effetti che non hanno una durata specificata, come la maggior parte degli Incanti di Stendardo*) continuano a influenzare tutte le parti della ex Unità Combinata. Durata: Una Fase.

2.D.a Manovre di Movimento fuori da un'Unità

Per lasciare un'unità, muovi il Modello Aggregabile fuori dall'unità utilizzando una Manovra di Movimento. I modelli Aggregabili ignorano la regola della Spaziatura delle Unità per quanto riguarda l'unità che stanno lasciando.

L'unità che viene lasciata non è considerata mossa ed è libera di effettuare il proprio movimento più avanti nella Fase.

2.D.b Caricare fuori da un'Unità

Un Modello Aggregabile in un'Unità Combinata può Dichiarare una Carica in solitaria durante la Fase di Carica, cioè Caricare fuori dall'unità, lasciandosi l'unità alle spalle.

Per fare ciò, applica le seguenti regole:

- Usa la posizione dell'Unità Combinata per determinare contro quale Lato dell'unità viene Dichiarata la Carica e per determinare la direzione della Fuga se l'unità caricata effettua una Reazione alla Carica Fuga!.
- Usa il Modello Aggregabile per determinare la Linea di Vista e la distanza dall'unità nemica.
- I modelli Aggregabili ignorano la regola della Spaziatura delle Unità nei confronti dell'unità che stanno lasciando.
- L'unità stessa (compresi altri Modelli Aggregabili nell'unità) non può dichiarare Cariche nello stesso Turno del Giocatore.
- Se la Carica ha successo, muovi il Modello Aggregabile fuori dall'unità Caricando come di consueto.
Se non c'è spazio sufficiente per spostare fisicamente il modello fuori dall'unità, la Carica non può essere Dichiarata.
- Se la Carica non ha successo, il Modello Aggregabile effettua un Movimento di Carica Fallita fuori dall'unità.
Se il Movimento di Carica Fallita è troppo corto per posizionare il Modello Aggregabile oltre 1" dall'Unità Combinata, il Modello Aggregabile rimane nell'Unità combinata ed è invece l'intera Unità Combinata ad effettuare il Movimento di Carica Fallita.
- Una volta che il Modello Aggregabile Dichiarava una Carica, esso viene trattato come un'unità separata. Ciò significa che il modello utilizza la propria Velocità di Carica.



TERRENO

Ogni campo di battaglia è unico, con opportunità e sfide che si presentano in relazione alla conformazione del terreno. L'abilità di sfruttare a proprio vantaggio sia le caratteristiche geografiche, sia le costruzioni realizzate dall'uomo, può davvero fare la differenza. Alcuni scenari possono essere così insidiosi che le tue forze potrebbero perire anche solo non prestando sufficiente attenzione.

1 Regole del Terreno

Il terreno rappresenta aree distinte sul campo di battaglia che introducono regole aggiuntive che influenzano i modelli che si trovano al suo interno o che interagiscono con esso. Queste aree sono tipicamente rappresentate da terreni modellati che vengono posizionati sul tavolo.

I più comuni Elementi di Terreno nel gioco sono spiegati qui sotto.

Inoltre, le regole per altri Elementi di Terreno sono riportate nel Pacchetto Stagionale.

1.A Terreno Aperto

Il Terreno Aperto normalmente non ha alcun effetto sulla Linea di Vista, la Copertura o il movimento. Tutte le parti di un tavolo di gioco che non sono occupate da un qualsiasi tipo di Elemento di Terreno sono Terreno Aperto.

1.B Terreno Con Copertura (X, Altezza Y)

Il Terreno con Copertura conferisce Copertura quando la Linea di Vista viene tracciata attraverso di esso.

La parentesi (X) indica se il terreno conferisce Copertura Leggera o Copertura Pesante.

Alcune Elementi di Terreno (come i Campi e le Rovine) contano come Terreno con Copertura solo per le unità in contatto con essi.

Ignora qualsiasi Elemento di Terreno in cui si trova il tiratore stesso ai fini della Copertura.

Il Terreno con Copertura ha sempre un testo tra parentesi associato (Altezza Y) che corrisponde all'Altezza più elevata a cui questo Elemento di Terreno può conferire Copertura.

Per esempio, i Campi sono Terreni con Copertura (Altezza 3), che significa che qualsiasi cosa con Altezza 4-5 non può rivendicare Copertura Leggera per Linee di Vista tracciate attraverso un Campo con cui è in contatto.

Qualche volta il terreno presenterà l'indicazione "Terreno Con Copertura (X) per le unità in contatto". Questa regola è intesa per rappresentare un terreno che può essere usato come Copertura, ma che non è alto abbastanza per fornirla in ogni momento. Per questo un'unità necessita di essere sufficientemente vicina per beneficiare della Copertura.

1.C Terreno Pericoloso

Un'unità deve effettuare un Test di Terreno Pericoloso alla fine del suo movimento se essa è stata in contatto con un Terreno Pericoloso durante uno dei seguenti movimenti: Movimento di Carica, Movimento di Carica Fallita, Movimento di Marcia, Movimento di Fuga o Movimento di Inseguimento.

I Test di Terreno Pericoloso si effettuano tirando un dato numero di D6.

Per ogni risultato del dado di X+, l'unità subisce un colpo che ferisce automaticamente con **sempre** Pen 10.

(Nota: I Tiri di Protezione Speciale possono ancora essere effettuati e questo non è considerato un attacco).

Il numero di dadi che un'unità deve tirare è pari alla metà dei modelli nel terreno (arrotondando per eccesso) moltiplicata per il valore Altezza dei modelli. Se viene indicato un valore per "Y", solo i modelli che soddisfano quei criteri effettuano il Test di Terreno Pericoloso.

Per esempio, un'unità di 19 Guerrieri Nani di Altezza 1 dovrebbero tirare 10 dadi ($19 \div 2 \rightarrow 10, \times 1$), mentre un'unità di un singolo Drago di Altezza 5 tirerebbe 5 dadi ($1 \div 2 \rightarrow 1, \times 5$).

Se uno dei movimenti menzionati sopra è stato effettuato da un'Unità che è stata in contatto con più Elementi di Terreno che sono Terreno Pericoloso, ciascuna Riserva di Punti Ferita che contiene deve effettuare un Test di Terreno Pericoloso per ciascun Elemento di Terreno con Terreno Pericoloso con il quale è stata in contatto, uno alla volta, rimuovendo ogni perdita causata dal primo test prima di calcolare il numero di dadi che devono essere tirati per il prossimo test.

Se tra le parentesi ("Y") viene riportato un tipo di modello, ogni modello che non corrisponde a questo criterio è considerato di Altezza 0 ai fini dei Test di Terreno Pericoloso.

- Solo le Riserve di Punti Ferita che sono state effettivamente in contatto con un Elemento di Terreno Pericoloso dovranno effettuare un Test di Terreno Pericoloso.
- Calcola il numero di Test di Terreno Pericoloso da tirare per ciascuna Riserva di Punti Ferita che è stata in contatto con l'Elemento di Terreno ed effettua i test separatamente. I danni provocati da ciascun test vengono assegnati a una Riserva di Punti Ferita per la quale è stato effettuato il test.

Per esempio, a un'unità di 10 Guerrieri Orchi (modelli Ranghi-e-File, Altezza 1) si aggregano due Personaggi Orchi su Grugno (Altezza 2). Se l'unità si muove attraverso un Terreno Pericoloso con uno dei Personaggi che non tocca mai l'Elemento di Terreno, i Test di Terreno Pericoloso vengono effettuati nel seguente modo: 5 dadi per la Riserva di Punti Ferita dei modelli Ranghi-e-File ($10 \div 2, \times 1$), 2 dadi per il Personaggio che è entrato in contatto con l'Elemento di Terreno ($1 \div 2 \rightarrow 1, \times 2$) e nessun test per l'altro Personaggio.

1.D Terreno Scompaginante

Le unità in contatto con un Terreno Scompaginante non possono ottenere bonus al Risultato di Combattimento per il numero dei loro Ranghi Adeguati (cioè il "Bonus dei Ranghi").

1.E Terreno Pericoloso

La Linea di Vista non può essere tracciata attraverso un Terreno Opaco, ma può essere tracciata al suo interno o all'esterno di esso, *nota che ciò significa che l'Elemento di Terreno conferisce Copertura Pesante.*

Tracciando la propria Linea di Vista, i modelli ignorano sempre qualsiasi Terreno Opaco all'interno del quale si trovano.



2 Elementi di Terreno

Un Elemento di Terreno è un'area topografica sul Campo di Battaglia che può essere un misto di Terreno Pericoloso, Opaco o con Copertura e può possedere un proprio set di regole aggiuntive. La maggior parte degli Elementi di Terreno segue le regole corrispondenti:

2.A Campi

I Campi possono essere rappresentati nel gioco, ad esempio, da distese di erba alta o da recinti agricoli.

I Campi hanno le seguenti regole:

- **Terreno con Copertura (Copertura Leggera, Altezza 3)** per le unità in contatto.
- **Inflammabile:** Le unità in contatto ottengono **Debolezza (Attacchi Infuocati)**.

2.B Foreste

Le Foreste possono essere rappresentate, ad esempio, da giunghle, boscaglie o piccoli filari di alberi.

Le Foreste hanno le seguenti regole:

- **Terreno con Copertura (Copertura Leggera, Altezza 5).**
- **Terreno Pericoloso (6+, Cavalcatura).**
- **Terreno Scompaginante.**

2.C Colline

Le Colline possono essere rappresentate, ad esempio, da altipiani elevati o da tumuli funerari.

Le Colline hanno le seguenti regole:

- **Posizione Elevata:** Un modello è considerato in Posizione Elevata se si trova interamente su una Collina. Ai fini di determinare la Copertura e per tracciare la Linea di Vista verso o da un modello con Posizione Elevata, ignora i modelli che si trovano in mezzo che non sono in Posizione Elevata.
- **Terreno Opaco:** Ricorda che la Linea di Vista può ancora essere tracciata dentro e fuori dall'Elemento di Terreno.

2.D Terreno Intransitabile

I Terreni Intransitabili possono essere rappresentati ad esempio da monoliti, scogliere, massi imponenti o edifici.

Il Terreno Intransitabile ha le seguenti regole:

- **Terreno Pericoloso (4+)** per le unità che effettuano Movimenti di Fuga attraverso esso.
- **Intransitabile:** i modelli non possono muoversi all'interno o attraverso un Terreno Intransitabile (a meno che il movimento sia parte di un Movimento di Fuga).
- **Terreno Opaco.**

2.E Rovine

Le Rovine possono essere rappresentate ad esempio da macerie, cascine abbandonate o antichi siti dal potere simbolico o arcano.

Le Rovine hanno le seguenti regole:

- **Terreno con Copertura (Copertura Leggera, Altezza 3)** per le unità in contatto.
- **Terreno Pericoloso (6+)**

2.F Muri

I Muri possono essere rappresentati ad esempio da muretti in pietra, legno o da strutture di fortuna.

I Muri hanno le seguenti regole:

- **Terreno con Copertura (Copertura Leggera, Altezza 3)** per le unità in contatto.
- **Terreno Pericoloso (6+, Costrutto)**
- **Attributo d'Attacco Posizione Fortificata :** Gli Attacchi da Mischia dei modelli In Carica che si trovano in contatto con un Muro subiscono una penalità di -1 a colpire. Questo si applica anche agli Attacchi di Supporto effettuati dai modelli In Carica sui modelli in contatto con un Muro e agli attacchi attraverso i varchi quando la base virtuale estesa del modello sarebbe in contatto con un Muro.

2.G Terreno Acquatico

I Terreni Acquatici possono essere rappresentati nel gioco, ad esempio, da stagni, paludi o fiumi.

I Terreni Acquatici hanno le seguenti regole:

- **Terreno Pericoloso (6+, Armatura di Metallo)**
- **Terreno Scompaginante.**
- **Fradicio:** le unità in contatto ottengono **Immune (Attacchi Infuocati)**.
- **Appoggio Incerto:** i modelli in contatto con il Terreno Acquatico non possono utilizzare i **Colpi d'Impatto e gli Attacchi da Calpestamento**.

REGOLE DEL MODELLO

Le Regole del Modello sono le regole che si applicano a singoli modelli o a specifiche parti dei modelli, come descritto nella loro voce dell'unità.

1 Duplicare le Regole del Modello

La maggior parte delle Regole del Modello non sono cumulative. Ciò significa che se un modello o una parte del modello ottiene la stessa regola più volte, gli effetti non si accumulano, né conferiscono ulteriori benefici.

Ciò include Regole del Modello con diverse parole chiave collegate (come ad esempio "Ferite Multiple (verso Altezza 2)" e "Ferite Multiple (verso Altezza 3)"), che sono considerate come la stessa Regola del Modello, il che significa che entrambe le istanze non possono essere usate simultaneamente.

In tali casi, il proprietario del modello può scegliere quale istanza della Regola del Modello utilizzare volta per volta.

2 Regole del Modello e Unità

Sebbene le Regole del Modello siano assegnate ai singoli modelli, alcune di esse funzionano a livello di unità, come nel caso di quelle regole che stabiliscono come possono muoversi e operare intere unità.

Le Regole del Modello distinguono tra i seguenti casi (Le stesse parole chiave si applicano anche alle Proprietà):

- **Unità interamente con X:** ogni volta che una Regola del Modello è riportata con la formula "interamente con" la regola, ciò si riferisce a **unità nelle quali ogni singolo modello in esse ha la Regola "X" o la Proprietà "X"**.
- **Unità contenente X:** ogni volta che una Regola del Modello è riportata con la formula "unità contenenti" la regola, ciò si riferisce a **unità nelle quali almeno un modello in esse ha la Regola "X" o la Proprietà "X"**.
- **Unità non contenente X:** ogni volta che una Regola del Modello è riportata con la formula "unità contenenti" la regola, ciò si riferisce a **unità nelle quali nessun modello in esse ha la Regola "X" o la Proprietà "X"**.

3 Sottocategorie e Parole Chiave

Attributi d'Attacco

"Attributi d'Attacco" è una sottocategoria di Regole del Modello.

Mentre la maggior parte delle Regole del Modello si applicano all'intero modello (incluse tutte le parti del modello che si trovano sulla stessa base) gli Attributi d'Attacco rappresentano un'eccezione e influenzano solo le singole parti del modello, o addirittura determinati singoli attacchi.

Gli Attributi d'Attacco influenzano solo gli Attacchi da Mischia, a meno che non sia specificato diversamente.

C'è un'eccezione principale a questo assunto: un Attributo d'Attacco assegnato specificamente a un'arma, un incantesimo o un attacco li influenzerà indipendentemente dal fatto che normalmente esso sarebbe applicabile solo agli Attacchi da Mischia.

Gli Attributi d'Attacco sono perciò riportati per iscritto nella parte "Caratteristiche Offensive" della voce della parte del modello e dunque influenzano solo la specifica parte del modello sotto la quale sono elencati.

Comunque, se un Attributo d'Attacco viene conferito a un'unità (per esempio come conseguenza di un incantesimo), esso si applica a tutte le parti del modello in quell'unità; se viene conferito a un modello si applica a tutte le parti di quel modello.

Un Attributo d'Attacco può essere conferito anche a un'arma, un incantesimo, o a un attacco. Tali Attributi d'Attacco influenzano solo gli attacchi effettuati con quelle specifiche fonti di danno. Essi non influenzeranno altri attacchi effettuati dalla stessa parte del modello (a meno che non siano conferiti a un'altra arma, un altro incantesimo, un altro attacco da quella parte del modello).



Armi

“Armi” è una sottocategoria di Regole del Modello.

In modo simile a ciò che accade per gli Attributi d'Attacco, le Armi possono essere usate solo dalla parte del modello con questa regola. Ci sono due tipi di armi:

- **Armi da Mischia:** Una parte del modello può utilizzare solo una singola Arma da Mischia alla volta e solo quando è Ingaggiato in Combattimento. Se una parte del modello è equipaggiata con più Armi da Mischia, l'arma che essa utilizza viene determinata nel Primo Round di Combattimento, con il seguente ordine di priorità:

1. Un'Arma Incantata
2. Una qualsiasi arma che non è né un'Arma Bianca, né un'Arma Innata
3. Un'Arma Bianca
4. Un'Arma Innata

Questa scelta viene poi mantenuta in vigore fino a quando il modello non è più Ingaggiato in Combattimento.

- Se l'Arma da Mischia conferisce un qualsiasi modificatore alle Caratteristiche Offensive, proprio come accade per gli Attributi d'Attacco, questi effetti si applicano solo agli Attacchi da Mischia Standard della parte del modello.
 - Se l'Arma da Mischia conferisce un qualsiasi modificatore alle Caratteristiche Globali o Difensive (Velocità di Carica, Mobilità, Disciplina, Abilità Difensiva, Punti Ferita, Resilienza e Armatura), così come una Regola del Modello che non è un Attributo d'Attacco, questi effetti si applicano in tutti i casi all'intero modello (o alla parte del modello, vedi le regole per le Cavalature dei Personaggi per maggiori dettagli su quando e come le Caratteristiche delle cavalature vengono influenzate), eccetto quando si usa una differente Arma da Mischia.
 - Se l'Arma da Mischia conferisce un qualsiasi modificatore variabile (come quelli che sono basati su un tiro di dado) il valore di quel modificatore è determinato all'inizio dello Step di Agilità in cui l'arma viene utilizzata.
- **Armi da Tiro:** Le Armi da Tiro sono utilizzate per effettuare Attacchi da Tiro. Ogni parte del modello può usare solo un'Arma da Tiro per fase. Un'Arma da Tiro normalmente ha un valore di Mira indicato tra parentesi dopo il nome dell'arma. Le regole per ogni Arma da Tiro specificano la sua Gittata massima, il numero di colpi sparati per attacco, la Forza dei suoi attacchi e la Penetrazione, così come i potenziali Attributi d'Attacco che sono ad essa applicati.

Parole Chiave

Le Regole del Modello comprendono alcune parole chiave che aiutano a descrivere i loro effetti.

Queste parole chiave possono essere utilizzate direttamente all'interno del Libro delle Regole e si applicano sempre alle regole che hanno quella parola chiave.

In alternativa, le parole chiave possono essere specificate per regole individuali di alcuni modelli specifici, gli incantesimi, o le armi. In questo caso, ciò viene indicato all'interno delle parentesi che seguono il nome della regola.

Ecco una lista di parole chiave delle Regole del Modello:

- **Cumulativo:** gli effetti di più istanze di una Regola del Modello con la parola chiave “Cumulativo” sono combinati e sommati tra loro.
- **Modificatori di Distanza:** Indicati come un numero seguito da “. Qualsiasi distanza prevista nella descrizione della Regola del Modello è rimpiazzata da quel numero. Per esempio, *Avanguardia (3”)* significa che il modello può effettuare un movimento di *Avanguardia*, ma la sua *Mobilità* è *impostata a 3”* invece dei normali 6”.
- **Da Tiro o Mischia & Tiro:** un Attributo d'Attacco con la parola chiave “Da Tiro” influenza soltanto gli attacchi che la parte del modello effettua con Armi da Tiro, mentre un Attributo d'Attacco con la parola chiave “Mischia & Tiro” influenza sia gli Attacchi da Mischia, sia gli attacchi effettuati con Armi da Tiro dalla parte del modello.
 - Ricorda che, di base, se nessuna di queste parole chiave è indicata, gli Attributi d'Attacco influenzano solo gli Attacchi da Mischia. Per esempio, di base, *Attacchi Venefici* influenza solo gli Attacchi da Mischia. Ad ogni modo, se una parte del modello ha *Attacchi Venefici (Da Tiro)*, ciò significa che la Regola del Modello *Attacchi Venefici* si applica solo agli attacchi effettuati con l'Arma da Tiro di quella parte del modello, a meno che essa abbia anche *Attacchi Venefici* o *Attacchi Venefici (Mischia & Tiro)*.
- **Attacchi Speciali:** una parte del modello con tale regola può effettuare un Attacco da Mischia speciale (che non è un Attacco da Mischia Standard) che colpisce automaticamente. Dal momento che non è un Attacco da Mischia Standard, questo attacco di solito non può essere effettuato come un Attacco di Supporto e non subisce la regola Attacchi Ristretti (vedi il capitolo “Fase di Mischia”). Gli Attacchi Speciali non possono essere assegnati ai Modelli Aggregabili che non potrebbero essere il bersaglio di un Attacco a Distanza (vedi il capitolo “Attacchi”).
- **Verso X:** L'Attributo d'Attacco si applica solo se l'attacco è assegnato a uno specifico tipo di modello nemico, o a un modello nemico che ha determinate regole o Proprietà. Le condizioni per applicare la regola sono indicate come “X”. Se più di una categoria di nemico è rilevante per l'attivazione della regola, queste categorie sono separate dalla parola “o”. Se più requisiti devono essere soddisfatti simultaneamente, allora essi saranno separati dalla parola “e”.

Per esempio, **Ferite Multiple (2, verso Altezza 4 e Bestia, o Altezza 5)** significa che la regola **Ferite Multiple** può essere applicata contro modelli che sono di Altezza 4 e hanno anche la Proprietà Bestia, o contro un modello che è di Altezza 5, anche se non ha la Proprietà Bestia.

Contro X: La Regola del Modello si applica solo quando il modello è attaccato da uno specifico tipo di modello o da un modello o un attacco con specifiche regole o Proprietà.

Per esempio, **Bersaglio Difficile (contro Colpo Letale)** significa che la regola **Bersaglio Difficile** si applica soltanto quando il modello viene attaccato da un attacco con l'Attributo **Colpo Letale**. Vedi le regole sotto la voce "Verso X" per capire come interpretare le parole "o" e "e".

Parole Chiave Uniche: In aggiunta alle parole chiave per le Regole del Modello standard indicate sopra, alcune Regole del Modello hanno parole chiave uniche. Queste sono descritte nelle regole stesse a cui si applicano.



4 Lista delle Regole del Modello

Egida

Egida è un Tiro di Protezione Speciale, con un valore indicato tra parentesi ("X").

Se "X" è scritto come un modificatore e con un valore massimo (ad es. "+2") il modello ottiene un modificatore a tutti i suoi Tiri di Protezione Speciale Egida, che però non possono **mai** essere migliorati oltre 3+. Se il modello non ha **Egida**, ottiene invece **Egida (7 - X+)**. Per esempio, un modello senza **Egida** che ottiene **Egida (+2)** otterrà **Egida (5+)**.

*Nota che i Tiri di Protezione Egida non possono essere effettuati contro gli attacchi con **Attacchi Divini**.*

Affligge (X)

Le unità in contatto con uno o più modelli nemici con **Affligge (X)**, subiscono gli effetti definiti da "X".

Un'unità può essere influenzata solo da un'istanza di **Affligge (X)** con il medesimo valore "X" alla volta.

Se i testi tra le parentesi di due istanze di **Affligge** non sono identici (cioè le istanze hanno una diversa "X"), allora esse sono considerate regole differenti: applica gli effetti di entrambe.

Imboscata (X)

Le unità interamente con **Imboscata** possono scegliere di non essere Schierate normalmente e optare per un piazzamento in Imboscata. Esse non sono piazzate sul Campo di Battaglia durante lo Schieramento. Un'unità piazzata in Imboscata arriverà sul Campo di Battaglia in un momento successivo durante la partita.

A partire dal tuo Turno del Giocatore 2 in avanti, tira un D6 all'inizio della Fase di Movimento per **ciascuna** unità piazzata in Imboscata. all'inizio della Fase di Movimento per ogni tua unità In Imboscata: ogni unità che otterrà un risultato di dado di 3+ arriverà sul Campo di Battaglia, se possibile.

Durante i tuoi Turni del Giocatore 5 e 6 si considera sempre che questo tiro di dado abbia avuto un risultato di 3+.

Quando un'unità arriva sul Campo di Battaglia, scegli un punto come specificato da "X". *Se non c'è un punto adatto a disposizione in cui l'unità può essere piazzata sul Campo di Battaglia, l'unità non può arrivare sul Campo di Battaglia in questo turno.*

Schiera ogni unità che arriva sul Campo di Battaglia con almeno 3 dei suoi 4 angoli entro 6" dal punto scelto, in una qualsiasi formazione valida che rispetti la regola della Spaziatura delle Unità.

Non ci devono essere unità o Terreni Intransitabili collocati direttamente tra un punto qualsiasi del Confine dell'Unità e il punto scelto. *(Vedi la figura sotto per consultare gli esempi).*

Si considera che le unità In Imboscata abbiano effettuato un Movimento di Avanzata quando arrivano sul Campo di Battaglia e non possono effettuare alcun Movimento nella stessa Fase.

Se un'unità In Imboscata non arriva sul Campo di Battaglia entro la fine della partita, essa viene rimossa come una perdita.

Un Modello Aggregabile piazzato in Imboscata può essere piazzato aggregato a un'unità piazzata In Imboscata con lo stesso valore "X", rispettando le normali restrizioni. Può scegliere un'unità a cui essere aggregato durante ciascuno dei tuoi Turni del Giocatore, prima di tirare per vedere se le tue unità In Imboscata arrivano sul Campo di Battaglia.

Effettua un solo tiro di dado per l'Unità Combinata.

*Nota: **Aggregato** non ha effetto su questo: la scelta di un'unità in cui essere Schierato in Imboscata può essere modificata in ogni turno.*

Un'unità che arriva sul Campo di Battaglia nel Turno di Gioco 6 perde **Presidiante**.

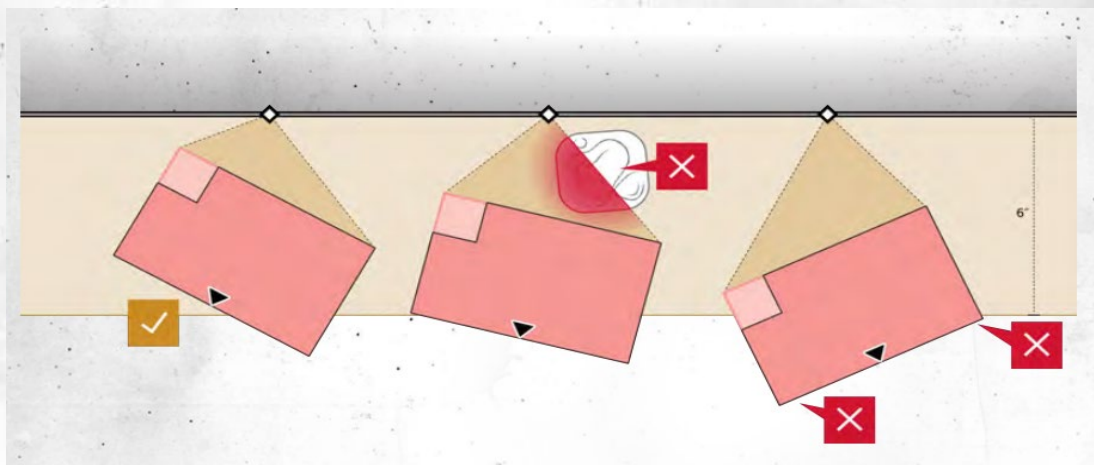


Figura 14: Schierare le unità In Imboscata.

In questi esempi, l'unità ha **Imboscata (Bordo del Tavolo)**. L'unità con l'indicatore della spunta gialla è stata piazzata in una posizione regolare, mentre le due unità con il simbolo della crocetta rossa non lo sono. Quella a sinistra perché c'è un Elemento di Terreno Intransitabile tra il suo Confine dell'Unità e il punto scelto. Quella a destra perché ci sono delle parti dell'unità che sono oltre i 6" di distanza dal punto scelto.

Aggregato

Questo modello **deve** essere schierato all'interno di un'unità contenente un modello Ranghi-e-File e non può lasciare volontariamente la sua unità.

Faro di Speranza

I modelli amici nelle unità entro X" da un modello non-**Scosso** con **Faro di Speranza** beneficiano della regola **Coraggioso**.

Coraggioso: un'unità contenente **Coraggioso** deve ripetere i Test di Coraggio falliti.

Guardia del Corpo (X)

Fintanto che un Personaggio è unito a un'unità contenente **Guardia del Corpo** e il Personaggio soddisfa almeno uno dei requisiti indicati da "X", quel Personaggio ottiene **Determinato**.

Inoltre, se l'unità a cui si è aggregato ha almeno un Rango Adeguato, si considera che l'unità sia **Incrollabile** ai fini dei Test di Rotta.

*Nota: le unità interamente con **Instabile** non effettuano Test di Rotta.*

Capitano

Un'unità contenente Capitano ottiene le seguenti regole aggiuntive:

- Se l'unità ha un **Alfiere**, si considera come se essa fosse entro la gittata della regola **Faro di Speranza** del suo Alfiere dello Stendardo da Battaglia*.
- Se l'unità ha un Musicista, si considera come se essa fosse entro la gittata dell'Aura di Comando del suo Generale*.

Un'unità può contenere solo un singolo Modello Aggregabile con **Capitano**.

* Ammesso che un modello come questo si trovi sul Campo di Battaglia.

Incanalare (X) - Cumulativa

Durante lo step Incanalare il Velo della propria Fase Magica, un modello con **Incanalare** può aggiungere X Dadi Magia.

*Nota: i modelli **Scossi** non possono usare questa regola.*

Aura di Comando (X)

I modelli amici nelle unità entro 12" da un modello non-**Scosso** con **Aura di Comando** impostano la propria Disciplina al valore di Disciplina di quel modello: applica prima ogni modificatore alla Disciplina del modello con **Aura di Comando**, poi **imposta** la Disciplina di ciascun modello influenzato a quel valore modificato (*nota: ignora questa regola se il valore originario del modello è più elevato*).

Se alcune regole, proprietà o nomi di unità sono menzionati tra parentesi nella formula di questa regola (X), ciò significa che solo le unità che posseggono queste qualità particolari possono beneficiare dell'**Aura di Comando** del modello.

Coraggioso

Un'unità contenente **Coraggioso** deve ripetere i Test di Coraggio falliti.

Disciplinato

I Test di Comando effettuati da unità contenenti **Disciplinato** ottengono **Minimizzato**.

Distrarre - Cumulativa

Gli Attacchi da Mischia assegnati contro una Riserva di Punti Ferita con **Distrarre** subiscono -1 a colpire.

Ignora **Distrarre** se la possibilità finale di colpire dovesse essere peggiore di 5+.

Colpo del Morente

Quando un modello con **Colpo del Morente** sta per essere rimosso come perdita nel corso di un qualsiasi Step di Agilità di un Round di Combattimento che sta combattendo, rimuovilo invece alla fine dello Step di Agilità 0.

Postazione di Fuoco

Le unità interamente con **Postazione di Fuoco** non possono Dichiarare Cariche, effettuare Movimenti di Marcia o Movimenti di Inseguimento (*compresi quelli effettuati come parte di un **Movimento Casuale***), o scegliere la Reazione alla Carica Fuga! Se un'unità interamente con **Postazione di Fuoco** è sul punto di effettuare un Movimento di Fuga, essa viene invece rimossa come una perdita. Il modello non può sparare nello stesso Turno del Giocatore in cui ha effettuato una Manovra di Movimento.

Le unità interamente con **Postazione di Fuoco** possono tracciare la Linea di Vista in qualsiasi direzione e da qualsiasi punto sulla loro base (*cioè non si devono limitare a usare il proprio Fronte o il proprio Arco Frontale*).

Quando determini il lato verso il quale stai sparando, misura dal centro della base del modello con **Postazione di Fuoco**, invece che dal suo Fronte.

Ingegnere (X)

Una sola volta nel corso di ciascuna Fase di Tiro, un modello non-**Scosso** e Disingaggiato con **Ingegnere** può selezionare un modello amico con "X" in un'unità entro 6": il modello ottiene +1 a colpire con gli Attacchi da Tiro, fino a un massimo di 3+.

Nessun modello può essere influenzato simultaneamente da più di un'istanza di questo effetto.

L'utilizzo di questa regola deve essere dichiarato prima di tirare con il modello scelto.



Esclusivo (X) - Cumulativo

Questa regola limita le unità a cui un Modello Aggregabile può aggregarsi.

- I Modelli Aggregabili con **Esclusivo (X)** possono unirsi solo a unità contenenti "X".
- Ai Modelli non-Aggregabili con **Esclusivo (X)** possono unirsi solo Modelli Aggregabili con "X".
- Se un'unità ha più istanze di **Esclusivo**, tutti i criteri devono essere soddisfatti contemporaneamente.

I criteri specifici per "X" possono essere nomi di unità, Regole del Modello, Proprietà, opzioni aggiuntive, ecc.

Se un modello ha sia **Esclusivo** che **Aggregato**, applica tutti i requisiti per entrambe le regole (*ricorda che un modello che non può essere Schierato viene considerato una perdita*).

Impassibile

Un'unità contenente **Impassibile** supera automaticamente i Test di Panico, non può scegliere Fuga! come Reazione alla Carica (a meno che essa non sia già **Scossa**, o che l'intera unità abbia **Fuga Simulata**).

In più essa ignora gli effetti di **Orrore**.

Fuga Simulata

Un'unità interamente con **Fuga Simulata** supera automaticamente qualsiasi Test di Chiamata a Raccolta che effettua dopo essere diventata volontariamente **Scossa**. In aggiunta, i modelli con **Impassibile** e **Fuga Simulata** ignorano la regola **Impassibile** per quanto riguarda la possibilità di scegliere 'Fuga!' come Reazione alla Carica. *Ciò significa che se ogni modello con **Impassibile** nell'unità ha **Fuga Simulata**, l'unità può effettuare la 'Fuga!'.*

Volo

Le unità interamente con **Volo** ignorano gli Elementi di Terreno, il Terreno Aperto e le altre unità durante le Manovre di Movimento e i Movimenti di Carica.

L'unità deve rispettare la regola della Spaziatura delle Unità alla fine di ciascuno dei suoi movimenti, inoltre tuttavia, gli Elementi di Terreno e il Terreno Aperto dai quali il modello inizia o termina il proprio movimento la influenzano ancora.

L'unità caricata non viene ignorata nel corso di un Movimento di Carica e ci deve essere spazio per posizionare il Fronte dell'unità in contatto con l'unità caricata **prima** del Movimento di Allineamento iniziale.

Frenesia

Le unità contenenti **Frenesia** devono sempre scegliere di Inseguire (*compreso lo Sfondamento*) quando ne hanno la possibilità.

Passo Fantasma

Un'unità interamente con **Passo Fantasma** ignora gli Elementi di Terreno e il Terreno Aperto quando si muove.

L'unità deve rispettare la regola Spaziatura dell'Unità alla fine del suo movimento.

Una Riserva di Punti Ferita con **Passo Fantasma** non soddisfa mai i criteri per determinare quali modelli devono effettuare un Test di Terreno Pericoloso a causa degli Elementi di Terreno (*ma deve effettuare comunque i Test di Terreno Pericoloso causati da fattori diversi dagli Elementi di Terreno, come quando si effettua un Movimento di Fuga attraverso un'unità nemica*).

Se l'unità termina un movimento dentro a un Terreno Intransitabile, riporta indietro il movimento fino all'ultima posizione valida dell'unità, a meno che esso sia parte di un Movimento di Fuga, nel qual caso si applicano le regole standard per i Movimenti di Fuga.

Bersaglio Difficile (X) - Cumulativo

Gli Attacchi da Tiro assegnati contro una Riserva di Punti Ferita con **Bersaglio Difficile** subiscono -X a colpire.

Nascosto

Il modello non viene Schierato come sarebbe normale.

Invece, all'inizio di ogni Turno del Giocatore, esso può scegliere un modello amico Ranghi-e-File che soddisfi le seguenti condizioni:

- Il modello con **Nascosto** ha i requisiti per essere unito all'unità.
- Il modello con **Nascosto** ha una dimensione della base e un'Altezza identiche a quelle dei modelli Ranghi-e-File nell'unità.
- L'unità non è **Scossa** e non è un'unità Invocata, ma può essere Ingaggiata in Combattimento.

Dopo che avrai scelto un'unità papabile, segui questi passaggi:

- Rimuovi come perdita un modello Ranghi-e-File con la stessa dimensione della base del modello con **Nascosto** dal rango frontale dell'unità scelta.
- Schiera il modello con **Nascosto** dove era posizionato il modello che è stato rimosso.

*Nota: i Modelli Aggregabili con **Nascosto** possono comunque essere Schierati usando le regole di **Nascosto**.*



Toccata e Fuga

Un'unità interamente con **Toccata e Fuga** in contatto con un'unità nemica **può** scegliere di diventare volontariamente 'In Rotta' all'inizio del passaggio 'Effettua i Test di Rotta' (step 4.C di un Round di Combattimento). In quel caso si considera come se l'unità avesse fallito un Test di Rotta e viene ignorata per il resto dello step 4.C.

Se l'unità era parte della fazione vincente del Round di Combattimento, il nemico non può Inseguire.

*Nota: ciò significa che le unità con **Superno** o **Instabile** non subiscono Punti Ferita se diventano volontariamente 'In Rotta'.*

Orrore

I Movimenti di Fuga dalle unità nemiche effettuate nelle seguenti situazioni ottengono **due** istanze di **Minimizzato**:

- Una Reazione alla Carica Fuga! dichiarata mentre si è Caricati da un'unità contenente **Orrore** (*Le Reazioni alla Carica Fuga! dichiarate quando si è Caricati in un momento seguente da altre unità non contano*).
- Andare In Rotta in Combattimento mentre si è in contatto con una o più unità contenenti **Orrore**.

Ricorda che le unità contenenti **Impassibile** non sono influenzate da questa regola.

Immune (X)

Gli attacchi con gli Attributi d'Attacco o le Proprietà indicate tra parentesi ("X") assegnati contro un modello con **Immune (X)**, perdono questi Attributi d'Attacco e queste Proprietà.

Insignificante

Le unità interamente con Insignificante non causano Test di Panico alle unità non contenenti **Insignificante** quando effettuano Movimenti di Fuga attraverso di esse.

Truppe Leggere

Un'unità interamente con **Truppe Leggere** può effettuare Manovre di Movimento di Riorganizzazione di una distanza pari fino a due volte la propria Mobilità (*invece della consueta metà della Mobilità*).

- Se, mentre l'unità effettua una Manovra di Movimento di Riorganizzazione, il suo centro si sposta oltre il suo valore di Mobilità, si considera che il movimento sia un Movimento di Marcia ai fini delle regole innescate dalla Marcia (*come i Test di Terreno Pericoloso e, se **Nonmorto**, le limitazioni per i Movimenti di Marcia, ecc.*).

Ai fini del tiro, questo è comunque considerato un Movimento di Riorganizzazione. *Cioè l'unità può sparare se si muove più del proprio valore di Mobilità.*

Nota: questa regola non ha effetto su altre Manovre di Movimento, compresi i Movimenti di Marcia.

Si considera che un'unità contenente **Truppe Leggere** abbia **sempre** zero Ranghi Adeguati: ignora i Movimenti Aggregabili con **Truppe Leggere** aggregati a un'unità per questo scopo, a meno che l'unità non sia composta solamente da Modelli Aggregabili.

Resistenza alla Magia (X)

Quando un incantesimo nemico prende come bersaglio una o più unità amiche contenenti **Resistenza alla Magia**:

- Identifica il valore più elevato di Resistenza alla Magia tra tutte le unità amiche bersagliate.
- Sottrai al Tentativo di Lancio questo valore.

Senza Cervello

Un'unità interamente con questa regola supera automaticamente i propri Test di Comando effettuati per la Riorganizzazione in Combattimento e fallisce automaticamente i suoi Test di Comando effettuati per Ridirigere le Cariche.

Musico

Musico è un'opzione aggiuntiva per le unità, normalmente rappresentata dalla presenza di un musico nel reggimento.

Quando effettua un Movimento di Riorganizzazione o una Riorganizzazione In Combattimento, un'unità contenente un **Musico** può modificare il numero delle sue file di ± 5 invece che del solito ± 1 .

In aggiunta, le unità contenenti un **Musico** ottengono un modificatore di +1 alla Disciplina quando effettuano i Test di Comando.

Senza Cervello

Un'unità interamente con questa regola supera automaticamente i propri Test di Comando effettuati per la Riorganizzazione in Combattimento e fallisce automaticamente i suoi Test di Comando effettuati per Ridirigere le Cariche.

Parata

Contro gli Attacchi da Mischia effettuati da un attaccante Ingaggiato sul Fronte del modello, l'Abilità Difensiva di un modello con **Parata** è **sempre** almeno pari all'Abilità Offensiva dell'attaccante.

*Ricorda che, dal momento che **Parata** conferisce un modificatore a una Caratteristica Difensiva, i suoi effetti non si applicano a un Personaggio in arcione a una cavalcatura dotata di Caratteristiche Difensive proprie.*

Movimento Casuale (X)

Le unità interamente con **Movimento Casuale** non seguono le regole normali per Caricare, per le Manovre di Movimento, i Movimenti di Inseguimento o i Movimenti di Fuga.

Invece, applica le seguenti regole:

- Nel corso della Fase di Carica il modello non può Dichiarare alcuna Carica.
- In qualsiasi momento in cui il modello effettuerebbe una Manovra di Movimento, l'unità effettuerà invece un Movimento di Inseguimento (vedi il capitolo della Fase di Mischia) con le seguenti eccezioni:
 - Si **deve** muovere nella Fase di Movimento se ciò gli è consentito, e deve farlo prima che le unità senza **Movimento Casuale** abbiano effettuato le proprie Manovre di Movimento.
 - Si muove della distanza indicata tra parentesi ("X").
 - Può scegliere in quale direzione si muoverà (il giocatore proprietario del modello dovrà scegliere la direzione **prima** di tirare per la Distanza di Inseguimento).
 - Non effettua Test di Terreno Pericoloso, a meno che non stia Caricando.
 - Considera il Bordo del Tavolo come un Terreno Intransitabile.
 - Quel movimento conta come un Movimento di Avanzata ai fini di Muovere e Tirare.
- I Movimenti di Inseguimento e di Fuga del modello utilizzano la distanza indicata tra parentesi ("X") invece della normale distanza.
- Non può effettuare alcun **Movimento Magico**, né utilizzare **Avanguardia**.

Ogni volta che una regola richiede di utilizzare il valore di Mobilità o la Velocità di Carica del modello, utilizza il valore potenzialmente massimo di X (ad esempio se "X" è "2D6" allora considera la Mobilità e la Velocità di Carica come se fosse pari a 12).

Significa anche che gli effetti che modificano la sua Distanza di Inseguimento, come **Massimizzato** o **Minimizzato**, influenzano anche i suoi movimenti.

Rigenerazione (X)

Rigenerazione è un Tiro di Protezione Speciale, con un valore indicato tra parentesi ("X").

Se "X" è indicato sotto forma di modificatore e con un valore massimo (ad esempio "+2") il modello ottiene questo come un modificatore a tutti i suoi Tiri di Protezione Speciale di Rigenerazione, che non può **mai** essere migliorato oltre il 3+. Se il modello non ha **Rigenerazione**, esso invece ottiene **Rigenerazione (7 - X+)**. Per esempio, un modello senza **Rigenerazione** che ottiene **Rigenerazione (+2)**, otterrà **Rigenerazione (5+)**.

Nota che i Tiri di Protezione Rigenerazione non possono essere effettuati contro attacchi con **Attacchi Infuocati**, né contro attacchi con **Colpo Letale** che hanno ottenuto un risultato di dado di '6' per ferire.

Resistenza

Per gli attacchi assegnati contro la Riserva di Punti Ferita del modello, devono essere ritirati i tiri per ferire che hanno ottenuto un successo.

Se **Resistenza** è associata a un Attributo d'Attacco, una Proprietà o una Regola tra parentesi ("X"), allora essa si applica solo contro attacchi con quell'Attributo d'Attacco, o effettuati da un modello con quella Proprietà o Regola.

Risoluto (X)

Si considera che un'unità contenente **Risoluto** e che ha almeno un Rango Adeguato abbia un Rango Adeguato aggiuntivo quando si trova Ingaggiata in Combattimento. Nota: ciò viene applicato prima di applicare gli effetti di **Circondata**.

Esploratore

Le unità interamente con **Esploratore** non devono essere Schierate necessariamente all'interno della propria Zona di Schieramento. Esse possono essere schierate invece in un punto qualunque sul Campo di Battaglia, purché oltre una distanza minima di 12" dalla Zona di Schieramento dell'avversario.

Un'unità che inizia la partita fuori dalla propria Zona di Schieramento non può dichiarare una Carica nel primo Turno del Giocatore del primo Turno di Gioco.

Scudo

Si considera che un modello con Scudo stia **usando uno Scudo** in ogni momento, eccetto nel corso della Fase di Mischia, se sta utilizzando un'Arma da Mischia **A Due Mani**.

Un modello che sta **usando uno Scudo** ottiene +1 Arm.

In più, un modello di Altezza 1-3 che usa un'Arma Bianca mentre "**sta usando uno Scudo**" ottiene **Parata**.

Nota: **Scudo** non conferisce benefici contro Attacchi da Mischia mentre si sta utilizzando un'Arma da Mischia **A Due Mani**.

Ricorda che dal momento che **Scudo** (e **Parata**) conferiscono dei modificatori alle Caratteristiche Difensive, essi non sono applicabili a un Personaggio in arcione a una cavalcatura dotata di Caratteristiche Difensive proprie o di una propria Armatura.



Schermagliatore

Le unità contenenti **Schermagliatore** adottano una formazione unica, chiamata "Formazione da Schermaglia". Invece di essere in contatto l'uno con l'altro, questi modelli si posizionano a 12,5 mm di distanza tra loro (*grosso modo a mezzo pollice, vedi la figura sotto*). Questi spazi vuoti tra i modelli sono considerati parte dell'unità ai fini delle Coperture e della Linea di Vista e si considera che abbiano la stessa Altezza dell'unità.

A parte questa particolarità degli spazi vuoti tra i modelli, le unità con **Schermagliatore** seguono le normali regole utilizzate per formare le unità e quindi hanno un Fronte, due Fianchi, un Retro, possono effettuare Attacchi di Supporto, e così via.

Alle unità in Formazione da Schermaglia possono unirsi solo Modelli Aggregabili che hanno la stessa Altezza dell'unità. A meno che il Modello Aggregabile non abbia la stessa esatta dimensione della base di tutti i modelli Ranghi-e-File nell'unità, esso è considerato Non Corrispondente ai fini del piazzamento all'interno dell'unità.

L'unità cessa di essere in Formazione da Schermaglia quando tutti i modelli con **Schermagliatore** sono stati rimossi. Quando ciò avviene, restringi immediatamente la loro Formazione da Schermaglia in una formazione normale, riportando l'unità in una formazione valida senza muovere il centro del primo rango. Se Ingaggiata in Combattimento, sposta ciascuna unità per mantenere il contatto, come di consueto.

Vedi la figura 15 per una spiegazione illustrativa di questa regola.

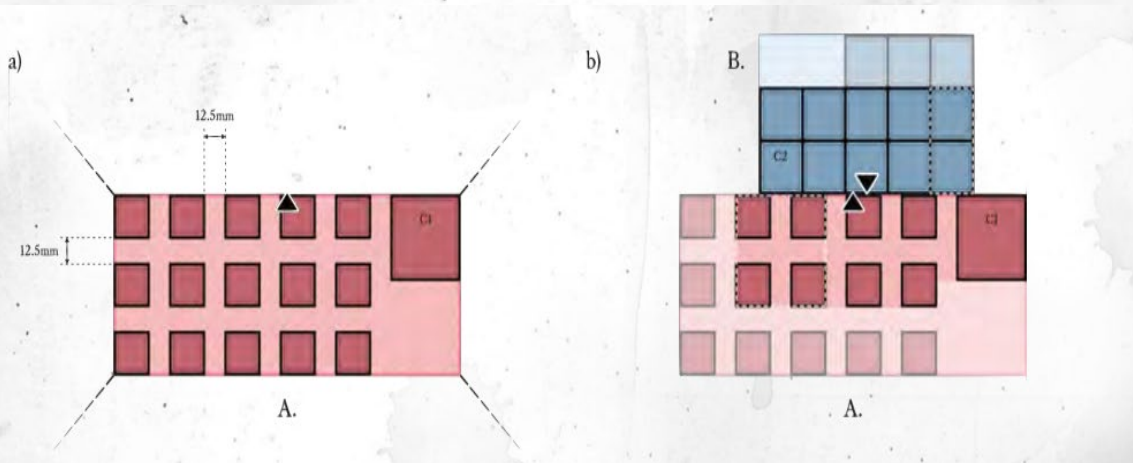


Figura 15: Formazione da Schermaglia.

Un esempio di un'unità in Formazione da schermaglia con aggregato un Personaggio Non Corrispondente. Tutti i modelli sono a una distanza di 12.5 mm l'uno dall'altro.

La stessa unità Ingaggiata in Combattimento. Solo i modelli con la sagoma più scura possono attaccare. I modelli con una sagoma tratteggiata possono attaccare un Personaggio (il C1 o il C2). I modelli con un colore più chiaro non possono attaccare affatto.

Solitario

Le unità contenenti **Solitario** non possono mai unirsi ad altre unità e ad esse non possono unirsi altri modelli.

Alfiere

Alfiere è un'opzione aggiuntiva per le unità, normalmente rappresentato dalla presenza di un modello che porta uno stendardo dell'unità, un'icona, un'insegna militare, un totem o un altro simbolo analogo.

Un'unità contenente un **Alfiere** aggiunge un +1 al Risultato di Combattimento della propria fazione.

Resta Dietro

I Modelli Aggregabili con **Resta Dietro** non devono per forza posizionarsi con il proprio Fronte il più avanti possibile all'interno dell'unità. *Essenzialmente ciò significa che il modello può essere posizionato ovunque all'interno dell'unità.* Questa regola non può essere utilizzata se un modello ha una Base Non Corrispondente rispetto alla propria unità.

Viaggiatore

Se **Viaggiatore** è associato un tipo specifico di Terreno, che sarebbe in quel caso indicato tra parentesi ("X"), Viaggiatore influenza solamente l'interazione dell'unità con quell'Elemento di Terreno.

I modelli con **Viaggiatore** possono ignorare le regole associate agli Elementi di Terreno, con le seguenti eccezioni:

- Essi non possono ignorare una qualsiasi regola che influenza la Linea di Vista o la Copertura.
- Essi non possono ignorare una qualsiasi regola associata a **Debolezza**.
- Essi non possono ignorare la regola Intransitabile del Terreno Intransitabile.

Una Riserva di Punti Ferita con **Viaggiatore** non soddisfa mai i criteri per i quali i modelli devono effettuare i Test di Terreno Pericoloso causati dall'Elemento di Terreno associato (*ma dovranno comunque effettuare i Test di Terreno Pericoloso dovuti ad altri fattori non associati alla regola Viaggiatore, o quando effettuano un Movimento di Fuga attraverso un'unità nemica*).

In più, se l'unità contiene un modello Ranghi-e-File con **Viaggiatore**, esso ignora la regola **Scompaginante** di qualsiasi Elemento di Terreno associato alla sua regola **Viaggiatore**.

Determinato

Quando un'unità contenente **Determinato** perde un Round di Combattimento, dimezza la penalità alla sua Disciplina dovuta alla differenza tra Risultati di Combattimento, arrotondando per eccesso (*cioè andando a determinare un modificatore più elevato*). Se l'unità è anche **Salda**, il modificatore viene prima **impostato** a un numero non più piccolo di -2 (in virtù della regola **Saldo**), e poi dimezzato, arrotondando per eccesso a -1. Se l'unità è **Instabile**, le perdite dalla Riserva di Punti Ferita dovute a **Instabile** sono dimezzate, arrotondando per eccesso (*cioè in modo da ottenere maggiori perdite di Punti Ferita*).

Superno

Quando un'unità interamente con **Superno** fallisce un Test di Rotta, invece di diventare In Rotta e conseguentemente **Scossa**, essa subisce un numero di perdite di Punti Ferita pari al totale per il quale ha perso il combattimento, (*senza che siano concessi tiri di protezione di alcun tipo*).

Queste perdite di Punti Ferita sono assegnate prima ai modelli Ranghi-e-File e, solo una volta che saranno state subite perdite di Punti Ferita sufficienti per rimuovere tutti i modelli Ranghi-e-File, le perdite di Punti Ferita rimanenti saranno assegnate dal proprietario ai Modelli Aggregabili, nel modo più equo possibile.

I Modelli Aggregabili con **Superno** possono unirsi solo a unità contenenti **Superno** e alle unità che contenenti **Superno** possono unirsi solo i Modelli Aggregabili con **Superno**.

Falcata Rapida

I tiri di dado per la Distanza di Carica, la Distanza di Fuga e la Distanza di Inseguimento delle unità interamente con **Falcata Rapida** ottengono **Massimizzato**.

Terrore

Quando un'unità contenente **Terrore** dichiara una Carica nella Fase di Carica, il bersaglio deve effettuare un Test di Panico. Se il test è fallito, l'unità deve scegliere Fuga! come Reazione alla Carica, se ciò le è concesso (*cioè se non era già Ingaggiata in Combattimento, ecc.*).

Nota che questo Movimento di Fuga non è volontario: le unità amiche potrebbero dunque dover effettuare un Test di Panico quando l'unità in fuga si muove attraverso di esse.

Le unità contenenti **Terrore** sono immuni agli effetti del **Terrore**.

Nonmorto

Le unità contenenti **Nonmorto** possono effettuare Movimenti di Marcia solo se beneficiano dell'**Aura di Comando** di un modello amico. Ai fini di questa verifica, ogni Movimento di Riorganizzazione che eccede il valore Mobilità di un'unità conta come un Movimento di Marcia.

Inoltre i modelli con **Nonmorto** hanno una caratteristica aggiuntiva chiamata "Risorto (Ris)" tra le loro statistiche, che può interagire con altri effetti del gioco.

Ribelle

I Test di Comando effettuati da un'unità contenente questa regola ottengono **Massimizzato**.

Instabile

Ogni volta che un'unità interamente con **Instabile** dovrebbe effettuare un Test di Rotta, essa subisce invece un numero di perdite di Punti Ferita pari al totale per cui ha perso il combattimento (*senza che siano concessi tiri di protezione di alcun tipo*).

Queste perdite di Punti Ferita sono assegnate prima ai modelli Ranghi-e-File e, solo una volta che saranno state subite perdite di Punti Ferita sufficienti per rimuovere tutti i modelli Ranghi-e-File, le perdite di Punti Ferita rimanenti saranno assegnate dal proprietario ai Modelli Aggregabili, nel modo più equo possibile.

Queste perdite di Punti Ferita possono essere ridotte nei seguenti modi:

1. Se l'unità contiene **Determinato**, le perdite di Punti Ferita sono dimezzate, arrotondando per eccesso.
2. Se l'unità è influenzata da **Faro di Speranza**, le perdite di Punti Ferita vengono ridotte di 1.
3. Se l'unità è **Salda** ed è anche influenzata da **Faro di Speranza**, le perdite di Punti Ferita vengono ridotte ulteriormente di 1.
4. Se l'unità è **Solida** ed è anche influenzata da **Faro di Speranza**, le perdite di Punti Ferita vengono ridotte ulteriormente di 1.

*Cioè un'unità che è influenzata da **Faro di Speranza** ed è anche **Incrollabile**, riduce le proprie perdite di Punti Ferita di un totale di 3.*

I Modelli Aggregabili con **Instabile** possono unirsi solamente a unità contenenti **Instabile** e alle unità che includono **Instabile** possono unirsi solo Modelli Aggregabili con **Instabile**.

Avanguardia

Dopo lo schieramento, le unità interamente con **Avanguardia** possono effettuare una Manovra di Movimento pre-partita (Movimento di Riorganizzazione, Avanzata o di Marcia), chiamato "Movimento di Avanguardia", con le seguenti eccezioni:

- Se nella regola compare un valore "X", la Mobilità dell'unità è **sempre X** nel corso del Movimento di Avanguardia.
- Nessun modello può muovere più di 12" durante il Movimento di Avanguardia, indipendentemente dalla propria Mobilità.
- L'unità non può terminare il Movimento di Avanguardia entro 6" da un'unità nemica.
- I Modelli Aggregabili non possono lasciare un'unità come parte del Movimento di Avanguardia.

Se entrambi i giocatori hanno delle unità interamente con **Avanguardia**, si alternano nel muovere le proprie unità, una alla volta, iniziando dall'unità a cui il Difensore ha conferito **Avanguardia (3Mob)**.

Un'unità che inizia la partita fuori dalla propria Zona di Schieramento non può dichiarare una Carica nel primo Turno del Giocatore del primo Turno di Gioco.

Piattaforma di Guerra

Il modello segue le regole per i Modelli Aggregabili, con le seguenti eccezioni:

- Non può mai effettuare dei movimenti di **Fate Largo** (*nemmeno se è anche un Personaggio*).
- Ai fini dell'assegnazione degli Attacchi a Distanza su un'unità con una **Piattaforma di Guerra** ad essa aggregata, il modello con **Piattaforma di Guerra** è considerato della stessa Altezza dei modelli Ranghi-e-File nella sua unità. (*se non ci sono altri modelli Ranghi-e-File nell'unità, ignora questa regola*).
- Una data unità non può mai contenere più di un singolo modello con **Piattaforma di Guerra** alla volta.

Quando il modello è aggregato a un'unità, la sua Mobilità e la sua Velocità di Carica sono **impostate** ai valori della sua unità, con le seguenti eccezioni:

- Se non ci sono modelli Ranghi-e-File dell'unità in contatto con i Fianchi della **Piattaforma di Guerra** (il lato destro e sinistro) il modello dovrà invece utilizzare le proprie Mobilità e Velocità di Carica. *Ciò significa che, se essa è più lenta dell'unità, la Mobilità e la Velocità di Carica dell'unità saranno impostate a quelle della Piattaforma di Guerra.*
- La **Piattaforma di Guerra** non può usare i valori della Mobilità e della Velocità di Carica dell'unità quando lascia l'unità (compresa la situazione in cui Carica fuori da essa). Invece, essa utilizza la propria Mobilità e la propria Velocità di Carica.

Debolezza

Per gli attacchi assegnati contro la Riserva di Punti Ferita del modello, i tiri per ferire che ottengono un successo devono essere ritirati. Se **Debolezza** è associata a un Attributo d'Attacco, a una Proprietà o a una Regola, il che sarebbe indicato tra parentesi ("X"), ciò si applicherebbe soltanto contro gli attacchi con l'Attributo d'Attacco indicato, o effettuati da un modello con la Proprietà o la Regola indicata.

Mago Adepto

Il modello diventa un Mago, ottiene **Incanalare (1)** e conosce **3** diversi **Incantesimi Appresi**, scelti tra gli Incantesimi da Apprendista e gli Incantesimi da Adepto (**#1 - #4**) del Sentiero di Magia che ha selezionato.

Può Sostituire Incantesimi nel corso delle Scelte Pre-Partita. Vedi il capitolo "Configurazione della Battaglia" per maggiori dettagli.

Mago Apprendista

Il modello diventa un Mago, conosce **1** **Incantesimo Appreso**, che è l'Incantesimo da Apprendista (**#1**) del Sentiero di Magia che ha selezionato.

Può Sostituire Incantesimi nel corso delle Scelte Pre-Partita. Vedi il capitolo "Configurazione della Battaglia" per maggiori dettagli.

Conclave di Maghi (X)

L'unità conosce **X** differenti **Incantesimi Appresi**, scelti dalla lista di incantesimi disponibili nella sua voce dell'unità, è un Mago e, se "X" è 2 o più, essa ottiene anche **Incanalare (1)**.

L'unità può solo effettuare una Sostituzione Ereditaria, se le era consentito scegliere l'Incantesimo Ereditario durante la Selezione degli Incantesimi, (come parte delle Scelte Pre-Partita). Ad ogni modo è ancora selezionabile per una Sostituzione Universale. *Vedi il capitolo "Configurazione della Battaglia" per maggiori dettagli.*

Sebbene gli incantesimi siano conosciuti dall'intera unità, solo un modello è un Incantatore: ogni volta che lanci l'incantesimo, appena prima di scegliere i bersagli, seleziona un modello Ranghi-e-File perché funga da Incantatore per questo incantesimo.

Se un Conclave di Maghi subisce un Incidente di Lancio, considera l'intera unità come se fosse l'Incantatore.

Ai fini degli Obiettivi Primario e Secondario, considera l'intera unità come un Incantatore.

Mago Maestro

Il modello diventa un Mago, ottiene **Incanalare (2)** e conosce **5** differenti **Incantesimi Appresi**, scelti tra gli Incantesimi da Apprendista, da Adepto e da Maestro (**#1 - #6**) del Sentiero di Magia che ha selezionato.

Può Sostituire Incantesimi nel corso delle Scelte Pre-Partita. Vedi il capitolo "Configurazione della Battaglia" per maggiori dettagli.



5 Armi da Mischia

Nome	Modificatori alle Caratteristiche	Regole del Modello
Armi Innate Tutte le parti del modello con <i>Bestia, Costrutto o Cavalcatura</i> sono di base equipaggiate con l'equipaggiamento Armi Innate e non possono perdere questo equipaggiamento.	–	Quando si Sceglie l'Equipaggiamento e le Abilità la parte del modello può selezionare un'Arma Innata esclusivamente se non ha altre opzioni.
Arma Bianca Tutte le parti dei modelli senza Armi Innate sono equipaggiati con un'Arma Bianca come equipaggiamento di base e non possono perdere questo equipaggiamento.	–	Quando si Sceglie l'Equipaggiamento e le Abilità la parte del modello può selezionare un'Arma Bianca solo se non ha altre opzioni, oppure se è un Maestro d'Armi . I modelli con uno Scudo che usano un'Arma Bianca ottengono Parata .
Grande Arma	+2 For, +2 Pen, sempre Agi 0	A Due Mani
Alabarda	+1 For, +1 Pen	A Due Mani
Lancia Pesante Solo i modelli con <i>Centauroide o Cavalcatura</i> possono utilizzare una Lancia Pesante.	Carica Devastante (+2 For, +2 Pen, +1 Agi)	–
Lancia Leggera Solo i modelli con <i>Centauroide o Cavalcatura</i> possono utilizzare una Lancia Leggera.	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen)	–
Coppia d'Armi	+1 Att +1 Off	A Due Mani. Gli Attacchi effettuati con Coppia d'Armi ignorano Parata .
Picca I modelli con <i>Centauroide o Cavalcatura</i> non possono utilizzare una Picca.	+1 Agi, +1 Pen e +1 Pen aggiuntivo verso <i>Centauroide o Cavalcatura</i>	Combattere su Rango Extra

Tabella 1: Armi da Combattimento in Mischia.



6 Armi da Tiro

Nome	Gittata	Colpi	For	Pen	Regole del Modello
Arco	24"	1	3	0	Sparare su Rango Extra.
Arco Lungo	30"	1	3	0	Sparare su Rango Extra.
Balestra	30"	1	4	1	Ingombrante (1).
Archibugio	24"	1	4	2	Ingombrante (1).
Pistola	12"	1	4	2	Rapido a Tirare, Resistere e Tirare.
Armi da Lancio	8"	2	quella del proprietario	quella del proprietario	Accurato, Rapido a Tirare, Resistere e Tirare.
Arma a Soffio	8"	2D6	X	X	Un Solo Uso. Colpi Automatici, Marciare e Tirare, Immodificabile. La Forza, la Penetrazione e gli eventuali Attributi d'Attacco aggiuntivi sono indicati tra parentesi ("X").

Tabella 2: Armi da Tiro

7 Attributi d'Attacco

Accurato - Da Tiro

Un attacco con **Accurato** non subisce il modificatore di -1 a colpire quando si tira "a Lunga Gittata".

Attacco ad Area (X,Y)

Prima di effettuare un Attacco Da Tiro con **Attacco ad Area**, determina il Lato del Bersaglio utilizzando le stesse regole usate per la Copertura.

- Se l'attacco colpisce sul Fronte o sul Retro: seleziona fino a Y diversi ranghi del bersaglio.
- Se l'attacco colpisce nel Fianco: seleziona fino a X diverse file del bersaglio.

Per ciascun rango o fila selezionato in questo modo, l'unità subisce X colpi a segno, fino a un massimo pari al numero di modelli in quel rango o fila.

Un **Attacco ad Area** non può causare più colpi a segno del numero totale dei modelli nell'unità e nessun singolo modello può subire più di un colpo a segno da ciascun **Attacco ad Area**.

Ricorda che gli attacchi che si moltiplicano in più colpi a segno vengono assegnati dopo che è stato stabilito quanti colpi a segno sono stati totalizzati (cioè dopo che l'attacco ha colpito).

La figura 16 illustra tipi diversi di **Attacco ad Area**.

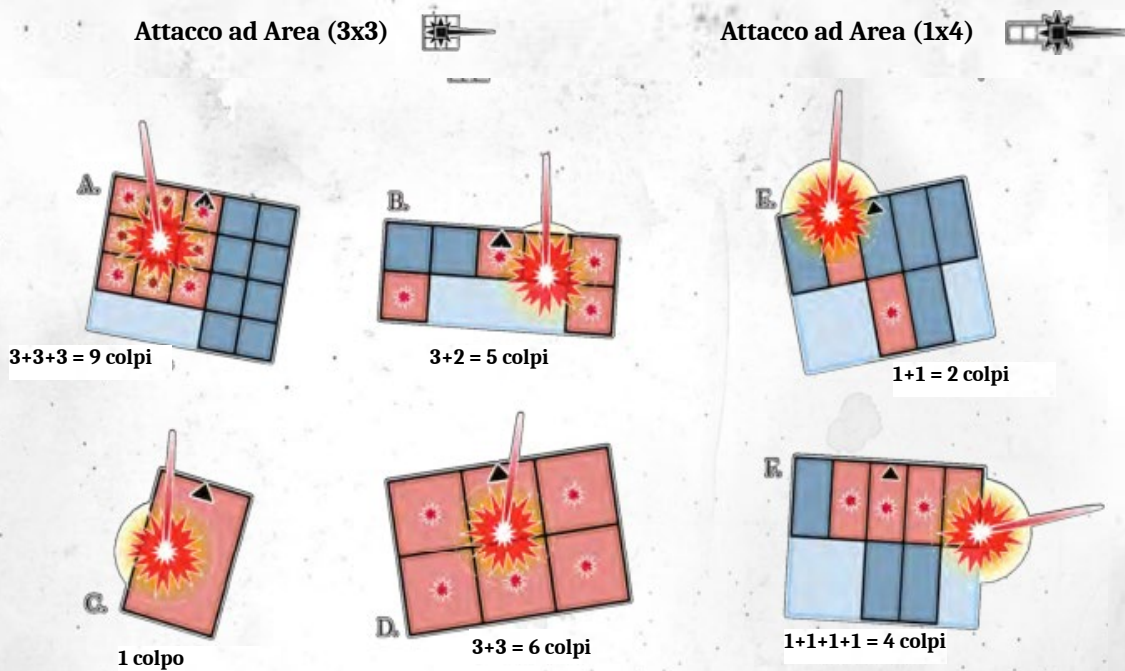


Figura 16: Esempi di Attacchi ad Area.

Le unità dalla A alla D sono state colpite da un **Attacco ad Area (3x3)** che ha il loro Fronte come Lato del Bersaglio.

A: Ci sono 3 ranghi con più di 3 modelli. Numero di colpi: $3 + 3 + 3 = 9$.

B: Il primo rango ha più di 3 modelli, ma il secondo rango ha solo due modelli. Non c'è un terzo rango. Numero di colpi: $3 + 2 = 5$.

C: Dal momento che c'è solo un singolo modello, ci sarà sempre solo un singolo rango con un singolo modello. Numero di colpi: 1.

D: Il primo e il secondo rango hanno 3 modelli. Non c'è un terzo rango. Numero di colpi: $3 + 3 = 6$.

Le unità E ed F sono state colpite da un **Attacco ad Area (1x4)**.

E: L'attacco ha il Fronte dell'unità come Lato del Bersaglio. Il primo e il secondo rango hanno più di un 1 modello. Non ci sono né il terzo, né il quarto rango. Numero di colpi: $1 + 1 = 2$.

F: L'attacco ha il Fianco dell'unità come suo Lato del Bersaglio. Ci sono più di 4 file con 1 o più modelli. Numero di colpi: $1 + 1 + 1 + 1 = 4$.

Artiglieria - Da Tiro

Un attacco con **Artiglieria** ignora i modificatori al tiro per colpire dovuti a Copertura.

In aggiunta, ottiene +1 a colpire quando tira a unità che **contengono Solido**, hanno Altezza 5, o hanno entrambi i requisiti.

Colpi Automatici

Per un attacco con **Colpi Automatici** non si effettua il tiro per colpire: l'attacco colpisce **sempre** automaticamente.

Questa regola è abbreviata "Auto" quando viene utilizzata come Mira di un'arma.

Attacco Distruttivo

Quando una parte del modello con **Attacco Distruttivo** assegna i suoi attacchi in Combattimento, essa può scegliere di scambiare tutti i propri Attacchi da Mischia Standard con un singolo Attacco da Mischia Standard, che ha la propria Forza e la propria Penetrazione dell'Armatura entrambe **impostate** a 10 e ottiene **Ferite Multiple (D3)**. Questo non può essere fatto come Attacco Limitato.

Carica Devastante - (Cumulativo)

Una parte del modello In Carica con **Carica Devastante**, o che sta usando un'arma con **Carica Devastante** ottiene le regole e i modificatori alle Caratteristiche indicati tra parentesi.

*Per esempio, una parte del modello con **Carica Devastante (+1 Forza)** ottiene +1 For quando è In Carica.*

Colpo Diretto (X) (Da Tiro)

Quando un attacco con **Colpo Diretto** colpisce, dopo aver determinato il numero di colpi a segno (*ad esempio nel caso di **Attacco ad Area***), un singolo colpo a segno, scelto dall'attaccante, ottiene le Regole e i modificatori alle Caratteristiche indicati tra parentesi.

*Se viene indicato direttamente un valore di Forza e/o di Penetrazione dell'Armatura, imposta la Forza dell'attacco e/o la Penetrazione dell'Armatura a quel valore (per esempio **Colpo Diretto (For 10, Pen 6)** significa che un colpo a segno originato da quell'attacco ha la sua Forza **impostata** a 10 e la sua Penetrazione dell'Armatura **impostata** a 6).*

Attacchi Divini

I Tiri di Protezione Speciali **Egida** non possono essere effettuati contro **Attacchi Divini**.

Raffinatezza Elfica

Una parte del modello con questo Attributo d'Attacco che attacca con una Grande Arma colpisce con -1 Agilità, invece di colpire **sempre** con Agilità 0.

Supporto Extra (X) - Cumulativa

Una parte del modello con **Supporto Extra** rimpiazza il limite al numero massimo di attacchi che il modello può effettuare come Attacchi Limitati con il valore tra parentesi ("X"), o, se esso include un "+", aumenta questo limite di +X.

Combattere su Rango Extra (Cumulativo)

Una parte del modello con **Combattere su Rango Extra**, o che utilizza un'arma con **Combattere su Rango Extra**, può effettuare Attacchi di Supporto da un rango aggiuntivo.

Primo Colpo (X)

Nel corso del suo Primo Round di Combattimento, ogni parte del modello con **Primo Colpo**, o che usa un'arma con **Primo Colpo**, ottiene le Regole e i modificatori alle Caratteristiche indicati tra parentesi.

*Per esempio, una parte del modello con **Primo Colpo (+1 Forza)** ottiene +1 For nel primo Round di Combattimento.*

Attacchi Infuocati

I Tiri di Protezione Speciale **Rigenerazione** non possono essere effettuati contro **Attacchi Infuocati**.

Furia

Se l'attacco colpisce con un tiro per colpire naturale di '6', l'attacco causa un colpo a segno addizionale (*normalmente ciò significa che esso causa due colpi invece di uno*). Questo colpo a segno aggiuntivo viene assegnato allo stesso bersaglio.

Attacchi Stritolanti (X colpi, Y) – Attacco Speciale

Una parte del modello con **Attacchi Stritolanti** può effettuare un Attacco Speciale che si risolve allo Step di Agilità della parte del Modello e infligge X colpi a segno, utilizzando la Forza, la Penetrazione dell'Armatura e gli Attributi d'Attacco - ma non le Armi - della parte del modello.

Ricorda che gli attacchi che si moltiplicano in più colpi a segno sono assegnati dopo che è stato stabilito quanti colpi a segno sono stati totalizzati (cioè dopo che l'attacco ha colpito).

Una Mano-e-Mezza

La parte del modello ignora **A Due Mani** e le sue armi contano come Armi Bianche ai fini dello **Scudo** (*tuttavia restano valide le altre regole e gli altri modificatori*).

Odio

Un attacco con **Odio** deve ripetere i tiri per colpire falliti.

Colpi d'Impatto (X colpi, Y) – Attacco Speciale

Se è In Carica, la parte del modello può effettuare un Attacco Speciale che è risolto allo Step di Agilità 10 e infligge X colpi a segno, utilizzando la Forza, la Penetrazione dell'Armatura e gli Attributi d'Attacco - ma non le Armi - della parte del modello.

Ricorda che gli attacchi che si moltiplicano in più colpi a segno sono assegnati dopo che è stato stabilito quanti colpi a segno sono stati totalizzati (cioè dopo che l'attacco ha colpito).

*Se più di una parte del modello di un modello combinato ha **Colpi d'Impatto**, solamente una parte del modello (scelta dal proprietario del modello) può effettuare i propri **Colpi d'Impatto** in un Round di Combattimento.*



Colpo Letale

Se un attacco con **Colpo Letale** ferisce con un tiro per ferire di '6' ha la sua Penetrazione è **sempre** 10 e i Tiri di Protezione **Rigenerazione** non possono essere effettuati contro di esso.

Attacchi Fulminanti

Gli **Attacchi Fulminanti** devono ripetere i tiri per ferire falliti contro i modelli **senza** *Armatura di Metallo*.

Attacchi Magici

L'Attributo d'Attacco non conferisce alcun effetto diretto, ma va invece a interagire con altre regole come ad esempio **Egida (X, contro Attacchi Magici)**.

Marciare e Tirare - Da Tiro

Effettuare un Movimento di Marcia nello stesso Turno del Giocatore non impedisce di tirare con gli attacchi o con le parti del modello con **Marciare e Tirare** (l'attacco subisce il normale -1 a colpire per "Muovere e Tirare").

Ferite Multiple (X)

Le perdite di Punti Ferita causate dall'attacco sono moltiplicate per il valore indicato tra parentesi ("X"). Se il valore è un tipo di dado, tira un dado di quel tipo per ciascuna ferita non salvata causata dall'attacco con **Ferite Multiple**.

Il numero totale di perdite di Punti Ferita che l'attacco causa dopo la moltiplicazione non può mai essere più elevato della Caratteristica Punti Ferita del bersaglio (escludendo da questo conteggio i Punti Ferita persi precedentemente nel corso della battaglia).

*Per esempio, se un attacco con **Ferite Multiple (D6)** ferisce un'unità di Troll (PF 3) e tira un '5' per il moltiplicatore, il numero di ferite non salvate viene ridotto fino a 3, anche se l'unità di Troll ha già perso uno o due Punti Ferita precedentemente in battaglia.*

Attacchi Venefici (Cumulativo)

Ogni volta che un attacco con **Attacchi Venefici** colpisce con un tiro per colpire di '6', esso ferisce automaticamente (*non è necessario alcun tiro per ferire*).

Se l'attacco ha due o più istanze di **Attacchi Venefici**, ferisce automaticamente con un tiro per colpire di '5' o '6'.

Se l'attacco si trasforma in più di un colpo a segno (*ad esempio un colpo a segno con **Attacco ad Area** o con **Furia***), solo un singolo colpo, scelto dall'attaccante, ferisce automaticamente. Per tutti gli altri colpi a segno dovrai tirare per ferire come al solito.

Spinta della Calca

Un attacco con **Spinta della Calca** ottiene +1 a ferire, fino a un massimo di 3+.

Attacchi Psicici

Quando tiri per ferire con un **Attacco Psicico**, sostituisci la Resilienza del bersaglio con la sua Disciplina.

Rapido a Tirare - Da Tiro

Un attacco con **Rapido a Tirare** non subisce il modificatore di -1 a colpire per "Muovere e Tirare".

Rabbia

Ogni volta che il modello perde un Punto Ferita, esso ottiene +1 Att.

Ogni volta che **Recupera** o **Richiama** un Punto Ferita, subisce -1 Att.

Sparare su Rango Extra - Da Tiro, Cumulativo

Una parte del modello con **Sparare su Rango Extra** può usare Attacchi da Tiro da un rango aggiuntivo.

Normalmente ciò significa che esso sarà in grado di effettuare Attacchi da Tiro dal terzo rango.

Resistere e Tirare - Da Tiro

Al di fuori della normale sequenza, una parte del modello con Resistere e Tirare può effettuare un Attacco da Tiro, nel caso in cui un'unità nemica abbia completato con successo un Movimento di Carica portandosi in contatto con l'unità del modello, se le seguenti condizioni sono soddisfatte.

- L'unità del modello non è Ingaggiata in Combattimento con una qualsiasi altra unità.

*Nota: ciò significa che nel corso di una Carica Combinata, solo la prima Unità In Carica che viene mossa può essere bersagliata, a meno che l'Unità In Carica non sia stata rimossa al termine del proprio movimento. Fino a quando l'Unità In Carica viene rimossa al termine del proprio movimento, non c'è limite al numero di volte in cui un'unità può **Resistere e Tirare**.*

- L'unità nemica Carica l'unità della parte del modello sul Fronte della sua unità.
- L'unità nemica ha iniziato la Carica in un punto che si trova oltre la propria Velocità di Carica, (considera a questo scopo la Velocità di Carica più bassa presente nell'unità).
- La Carica non è stata effettuata come parte di un Movimento di Inseguimento.

Questo è un Attacco da Tiro che non richiede Linea di Vista, può essere effettuata anche se l'unità del nemico non è nell'Arco Frontale del tiratore, e si risolve sempre contro il Fronte del bersaglio dell'unità (*cioè quello dell'unità In Carica*).

Attacchi di Calpestamento (X colpi, Y) – Attacco Speciale

Una parte del modello con **Attacchi di Calpestamento** può effettuare un Attacco Speciale che si risolve nello Step di Agilità 0, può essere assegnato solo a una Riserva di Punti Ferita di Altezza 0-1 e infligge X colpi a segno, che utilizzano la Forza, la Penetrazione dell'Armatura e gli Attributi d'Attacco, ma non le Armi, della parte del modello.

Se più di una parte del modello di un modello combinato ha **Attacchi di Calpestamento**, solo una singola parte del modello (scelta dal proprietario del modello) può effettuare i propri **Attacchi da Calpestamento** in ciascun Round di Combattimento.

Attacchi di Passaggio (X colpi, Y)

Quando un modello con **Attacchi di Passaggio** si trova entro 1" da un'unità nemica Non Ingaggiata nel corso di una Manovra di Movimento (*anche solo temporaneamente*) l'unità del modello può effettuare un **Attacco di Passaggio** contro l'unità nemica. Ciò può essere fatto solo una volta per Turno del Giocatore amico.

Risolvi l'**Attacco di Passaggio** una volta che la Manovra di Movimento è stata completata. L'attacco colpisce automaticamente e conta come un Attacco a Distanza.

Ciascuna parte del modello nell'unità con **Attacchi di Passaggio** deve usarli contro la stessa unità nemica. L'attacco causa X colpi a segno, risolti usando la Forza, la Penetrazione dell'Armatura e gli Attributi d'Attacco, ma non le Armi, della parte del modello.

Se ci sono dei valori di Forza, di Penetrazione e Attributi d'Attacco aggiuntivi indicati tra parentesi ("Y"), si utilizzano invece questi. In questo caso, gli **Attacchi di Passaggio** sono **Immodificabili**.

Attacchi Tossici

Un attacco con **Attacchi Tossici** ha **sempre** Forza 3, Penetrazione dell'Armatura 10 e **Immodificabile**.

A Due Mani

Una parte del modello che usa un'Arma da Mischia **A Due Mani** non può allo stesso tempo utilizzare uno **Scudo** contro gli Attacchi da Mischia (*a meno che non abbia Una Mano-e-Mezza*).

Immodificabile

Gli attacchi e gli Attributi d'Attacco con **Immodificabile** non vengono **mai** influenzati dagli incantesimi, dagli Oggetti Magici o da altre Regole del Modello dei modelli amici, a meno che non sia specificato diversamente.

Ingombrante (X)

Se il modello ha effettuato una Manovra di Movimento nel Turno del Giocatore corrente, qualsiasi attacco egli farà che ha la regola **Ingombrante** subirà una penalità di -X a colpire. Questo modificatore può essere combinato con il modificatore di -1 a colpire causato da "Muovere e Tirare".

Maestro d'Armi

La parte del modello può scegliere quale Arma da Mischia utilizzare in ogni Round di Combattimento, invece che scegliere solo nel primo Round di Combattimento.

In più può scegliere di usare un'Arma Bianca o un'Arma Innata, anche se ha altre Armi da Mischia. Se è armato con un'Arma Incantata, tuttavia dovrà usare quella. (*il che significa che si dovrà attenere solo all'indicatore di Priorità 1 della scelta delle armi*).

Tutti i modelli Ranghi-e-File, ad ogni modo, dovranno comunque scegliere la medesima arma.

Zelo

Un attacco con **Zelo** deve ripetere i tiri per ferire falliti.

ABILITA' DI LEADERSHIP

Basi più Grandi

In un esercito con **Basi più Grandi**, i modelli possono utilizzare dimensioni delle basi diverse da quelle elencate nelle loro voci dell'unità. *Ciò è pensato per permettere a coloro che hanno modelli con basi leggermente più grandi di giocare a 9th Age.*

Ogni unità che utilizza questa opzione deve avere la nuova dimensione della base indicata nella Lista dell'Esercito e tutti i modelli nell'unità devono avere la stessa dimensione della base.

Le dimensioni delle basi devono essere:

- 100% - 125% della larghezza originale
- 100% - 150% della lunghezza originale
- Sia la lunghezza che la larghezza devono essere divisibili per 5 mm

In aggiunta, i modelli Aggregabili con basi aumentate di dimensione potranno unirsi solamente a unità con la medesima percentuale di aumento delle Dimensioni delle Basi.

Se i modelli con Dimensioni delle Basi accresciute arrivano a essere il 25% o meno del totale dei modelli, l'esercito subisce una penalità di 200 Punti Vittoria alla fine della partita (fino a un minimo di 0). Gli eserciti con più del 25% dei modelli (o con nessun modello) di questo tipo, non subiscono questa penalità.

Nota: Lo scopo di questa regola è quello di permettere alle persone di utilizzare i modelli provenienti da sistemi di gioco differenti per provare T9A o di utilizzare i loro modelli particolari in modo legale.



OGGETTI MAGICI

Gli *Oggetti Magici* sono potenziamenti che i giocatori possono aggiungere a determinati modelli od unità, (solitamente *Personaggi* e unità con un *Alfiere*) durante la creazione dell'esercito. Gli *Oggetti Magici* migliorano il normale equipaggiamento dei modelli. Nota che modelli con più parti del modello possono acquistare *Oggetti Magici* solo per la parte del modello a cui è concesso farlo. Gli *Oggetti Magici* si dividono in tre categorie:

- **Comuni:** le regole e il Costo in Punti per questi oggetti sono elencati di seguito. Gli oggetti magici comuni sono disponibili ai modelli di qualsiasi Libro degli Eserciti che ha accesso agli *Oggetti Magici*.
- **Condivisi:** le regole di questi oggetti sono elencate di seguito, ma non il loro Costo in Punti. Tali oggetti sono disponibili solo a modelli che appartengono a Libri dell'Esercito specifici, nei quali viene elencata una lista degli *Oggetti Magici Condivisi*, insieme al relativo costo in punti.
- **Specifici:** le regole e il Costo in Punti di tali oggetti sono indicati all'interno dei Libri degli Eserciti e sono disponibili solo a quel determinato Libro dell'Esercito.

1 Proprietà degli Oggetti Magici

Le seguenti parole chiave sono le più comuni utilizzate per descrivere gli *Oggetti Magici*:

- **Categoria:** ogni Oggetto Magico appartiene ad una singola Categoria, elencate qui sotto. Nessun modello o unità può selezionare più di un Oggetto Magico da ciascuna Categoria.
- **Dominante:** un modello può avere un singolo Oggetto Magico che sia Dominante, indipendentemente dalla sua Categoria.
- **Leggendario:** tutti gli *Oggetti Magici* sono Leggendarî, a meno che non sia specificato diversamente.

2 Chi è Influenzato?

A meno che non sia specificato diversamente:

- I modificatori alle Caratteristiche Globali e Difensive sono applicati solo alla parte del modello che prende quell'Oggetto Magico (e non alle altre parti del modello, come le cavalcature)*.
- Le Regole del Modello che non sono Attributi d'Attacco si applicano al modello combinato nel suo complesso.
- I modificatori alle Caratteristiche Offensive e agli Attributi d'Attacco si applicano solo alla parte del modello che sta portando o sta indossando l'oggetto.
 - Le regole e i modificatori da un Incanti d'Arma si applicano solamente agli Attacchi da Mischia Standard effettuati con l'Arma Incantata.

Le eccezioni a quanto scritto sopra possono essere indicate nella descrizione dell'oggetto, usando una terminologia come:

- **Il portatore, chi indossa, o chi brandisce:** questi termini significano la stessa cosa ai fini delle regole e si riferiscono alla parte del modello per la quale è stato comprato l'Oggetto Magico, e dunque generalmente non influenzano le cavalcature.
- **Il modello del portatore, il modello di chi lo indossa, o il modello di chi brandisce:** questi termini si riferiscono a tutte le parti del modello del modello per il quale l'Oggetto Magico è stato acquistato, incluse le sue cavalcature.
- **L'unità del portatore, l'unità di chi lo indossa, o l'unità di chi lo brandisce:** questi termini si riferiscono a tutte le parti del modello che sono nella stessa unità in cui è il modello per il quale è stato acquistato questo Oggetto Magico, incluse le cavalcature e il modello stesso.

* I *Personaggi* su cavalcature con valori fissati delle Caratteristiche Globali o Difensive (ad esempio un qualsiasi valore che non è "C", o "C-X") non beneficiano dei modificatori a queste Caratteristiche.

Vedi la sezione "Cavalcature dei *Personaggi*" nel capitolo "*Personaggi*" per gli esempi sulle interazioni con le cavalcature.



3 Lista degli Oggetti Magici Comuni e Condivisi

Gli Oggetti Magici ricadono in una delle seguenti categorie.

3.A Incanti d'Arma

Gli Incanti d'Arma sono potenziamenti che migliorano le armi. Un'arma sulla quale viene applicato un Incanto d'Arma diventa un'Arma Incantata. La Lista dell'Esercito deve indicare quale delle armi con cui il modello è equipaggiato è un'Arma Incantata (*nota che si considera che di base tutti i modelli siano equipaggiati con un'Arma Bianca di default*).

Ciascun Incanto d'Arma può essere applicato solo a tipi specifici di armi (ad esempio, Grande Arma) o a una categoria di armi (*ad es. Armi da Mischia*).

Le seguenti regole si applicano a tutte le Armi Incantate, a meno che non sia specificato diversamente:

- Se un modello è equipaggiato con un'Arma Incantata, deve usarla in Combattimento qualora possibile.
- Tutti gli Attacchi effettuati con un'Arma Incantata ottengono **Attacchi Magici**.
- L'Arma Incantata segue sia le regole per il suo tipo d'arma originario, sia quelle dell'Incanto d'Arma.
- Vedi le regole per le armi (*Regole del Modello*) per ulteriori dettagli su quando applicare modificatori e regole aggiuntive.

Incanti d'Arma Comuni

Barlume di Grandezza 50 punti
Incanto: Arma da Mischia.
+1 For +1 Pen.

Sigillo Elementale 50 punti
Incanto: Arma da Mischia.
I Tiri Armatura e i Tiri di Rigenerazione ed Egida effettuati con successo contro gli attacchi fatti con quest'arma devono essere ritirati.

Regicida 35 punti
Non può essere presa da modelli con Solitario.
Incanto: Arma da Mischia.
Aggregato, che non può essere perso.
Quando un Personaggio nemico è in contatto con l'unità di chi la brandisce, colui che la brandisce ottiene: +1 Att, +2 For, +2 Pen

Ammazzagiganti 25 punti
Solo Altezza 1-3
Incanto: Arma da Mischia.
Attacco Distruttivo.
Questo Attacco Distruttivo ottiene +1 a colpire verso i modelli con Altezza 5.

Incanti d'Arma Condivisi

Iscrizioni Arcane
Incanto: Armi da Mischia.
Primo Colpo (Odio e Zelo).

Cuore dell'Eroe
Incanto: Arma Bianca e Coppia d'Armi.
+1 Att, e **sempre** almeno For 5 e Pen 2.

Frantumascudi
Incanto: Arma da Mischia.
+6 Pen.

Destrezza Innaturale
Altezza 1-3
Incanto: Arma da Mischia.
+3 Dif e +3 Off.

3.B Incanti d'Armatura

Questi potenziamenti si applicano ai pezzi dell'armatura indossati da un modello, e possono generalmente essere acquistati da **qualsiasi** modello. Quando ciò accade si considera che quel modello stia indossando un'Armatura Incantata.

Se un Incanto d'Armatura è riservato a modelli con un valore minimo di Armatura, per questo scopo considera solamente il valore base di Armatura non modificato della parte del modello (quindi escluse le cavalcature), il numero indicato sul suo profilo del Libro degli Eserciti.

Le seguenti regole si applicano a tutti gli Incanti d'Armatura, a meno che non sia specificato diversamente:

- I modificatori di caratteristica, le Regole del Modello e tutte le altre regole associate agli Incanti d'armatura si applicano solo alla parte del modello che indossa l'Armatura Incantata, e non influenzano altre parti del modello, come le cavalcature. Ciò comprende i modificatori alle Caratteristiche Globali e Difensive.

Nota però che alcune Regole del Modello, in particolare quelle che non sono né Attributi di Attacco, né Armi, sono sempre applicate al modello combinato e non alle singole parti del modello.

*Per esempio, l'Infusione di Basalto conferisce +1 Arm ed **Egida**. "+1 Arm" è un modificatore alle Caratteristiche, e perciò si applica solamente al Personaggio che indossa quell'Armatura Incantata.*

Se questo Personaggio è in sella a una cavalcatura che ha il proprio valore di Armatura, il modificatore all'Armatura conferito dall'Infusione di Basalto non ha effetto sul modello combinato.

*Ad ogni modo, **Egida** è una Regola del Modello Globale, il che significa che non si applica alle singole parti del modello, ma all'intero modello combinato.*

Incanti d'Armatura Comuni

Chiamata del Destino 90 punti

Solo Altezza 1-4. Non può essere presa da *Costrutto*.

Egida (4+) e l'Arm del modello è **sempre 3**.

Nota che ciò significa che l'Armatura non può essere migliorata oltre il 3. Essa viene comunque influenzata dalla Penetrazione dell'Armatura.

Baluardo dell'Unità 40 punti

Solo Altezza 1-4. Non può essere presa da modelli con *Solitario*.

Aggregato, che non può essere perso, e **Resistenza (Attacchi da Mischia)**.

Infusione di Basalto 35 punti

Solo Altezza 1-4.

+1 Armatura, **Egida (3+, contro Attacchi Infuocati)**, e chi la indossa fallisce automaticamente tutti i Tiri di Protezione Speciale Rigenerazione.

Incanti d'Armatura Condivisi

Mortifrago

Solo Altezza 1-4.

+1 Arm e **Rigenerazione (4+)**.

Salvaguardia Spettrale

Solo Altezza 1-4.

+2 Arm contro Attacchi non-Magici.

3.C Incanti di Scudo

Gli Incanti di Scudo sono potenziamenti che si applicano agli Scudi. Uno Scudo Incantato segue sia le regole originarie per Scudo, sia quelle dell'Incanto di Scudo.

Le seguenti regole si applicano a tutti gli Incanti di Scudo, a meno che non sia specificato diversamente:

- Gli Incanti di Scudo si applicano solamente quando il portatore dello Scudo Incantato sta **Usando lo Scudo**. (ricorda che una parte del modello non può usare uno **Scudo** per proteggersi contro gli Attacchi da Mischia mentre sta utilizzando un'arma **A Due Mani** in Combattimento).
- I modificatori alle Caratteristiche, le regole di modello e tutte le altre regole associate agli Incanti di Scudo seguono le stesse regole degli Incanti d'Armatura.

Incanti di Scudo Comuni

Guardia Selveggia

Solo Altezza 1-4.

+3 Arm.

Il valore di Armatura del modello non può **mai** essere migliorato oltre 5.

40 punti

Incanti di Scudo Condivisi

Vespertino

Solo Altezza 1-4.

Il portatore **deve** ripetere i suoi Tiri Armatura falliti.

Il portatore fallisce automaticamente tutti i propri Tiri di Protezione Speciali, a prescindere dal fatto che stia **Usando lo Scudo** o meno.

Sigillo della Protezione

Solo modelli con *Armatura di Metallo* e Altezza 1-4.

+1 Arm.



3.D Artefatti

Gli Artefatti sono oggetti potenti ed unici che possono avere vari effetti. Agli Artefatti non si applica alcuna regola aggiuntiva.

Artefatti Comuni

Talismano del Vuoto 65 punti
Incanalare (1).

Questo oggetto può essere utilizzato solo se il totale combinato dei valori di **Incanalare** dei modelli dell'esercito è 2 o meno (*escludendo **Incanalare** da questo Oggetto Magico*).

Mantello dell'Imitazione 60 punti
Solo Maghi con Altezza 1-3.

Resta Dietro.

Il modello del portatore perde **Guardia del Corpo** e **Determinato**, non può guadagnarli in alcun modo e si considera che non rispetti mai i requisiti di **Guardia del Corpo**.

In più, il modello non può effettuare alcun Attacco di Supporto.

Talismano di Protezione 50 punti
Solo Altezza 1-4.

Egida (5+).

Cimelio Magico 35 punti
Solo Maghi.

Il portatore conosce l'Incantesimo Ereditario del proprio Libro dell'Esercito in aggiunta ai suoi altri incantesimi (non può sceglierlo durante la Selezione degli Incantesimi e non può sostituirlo né perderlo in altro modo).

Corona del Re Mago 25 punti
Non può essere presa dai Maghi.

Durante le Scelte Pre-Partita, determina casualmente un Sentiero di Magia (fra tutti i dieci Sentieri presenti in questo libro).

Il portatore è un **Mago Apprendista** che usa tale Sentiero casuale e non può Sostituire alcun incantesimo.

Il portatore non può prendere alcun Oggetto Magico riservato ai Maghi, né alcuna altra opzione aggiuntiva riservata ai Maghi (o a qualsiasi tipo di Mago).

Artefatti Condivisi

Maschera della Folle Violenza

Solo Altezza 1-4.

Rabbia.

Tutti gli Attacchi da Mischia effettuati da o contro il portatore ottengono +1 a colpire.

Pietra d'Ossidiana
Resistenza alla Magia (2).

Scettro della Battaglia

Il portatore può lanciare un Incantesimo Infuso Unico:

Scettro della battaglia: Valore di Lancio (4+)

Tipo: Gittata 18", Benedizione.

Durata: Un Turno.

Effetto: Gli Attacchi da Mischia del bersaglio ottengono +1 a colpire.

3.E Pozioni e Pergamene

Pozioni e Pergamene sono oggetti magici che conferiscono benefici temporanei quando vengono consumati da un modello. Le seguenti regole si applicano a tutte le Pozioni e Pergamene, a meno che non sia specificato diversamente:

- Pozioni e Pergamene possono essere attivate all'inizio di una qualsiasi Fase, o durante lo step "Scegli l'Equipaggiamento e le Abilità" in un Round di Combattimento.
- I loro effetti (compresi i modificatori alle Caratteristiche e gli Attributi d'Attacco) si applicano solo alla parte del modello che prende gli Oggetti Magici e non influenzano le altre parti del modello, come le cavalcature.

Pozioni e Pergamene Comuni

Pergamena di Costrizione 50 punti

Un solo uso. Durata: Una Fase

Attivazione: In qualsiasi momento durante la fase Incanalare il Velo dell'avversario (Fase Magica - 2)

Quando viene attivata, scegli un Incantatore e seleziona uno dei suoi Incantesimi (*Appresi o Infusi*): l'Incantatore scelto non può lanciare volontariamente l'istanza selezionata di questo incantesimo in questa Fase Magica.

*Quindi se un incantatore ha lo stesso incantesimo più di una volta, solo una singola istanza di questo non potrà essere lanciata e ciò non ha effetto su **Contrattempo Magico**.*

Decotto del Drago 35 punti

Un solo uso. Durata: Fine del Turno

Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati, Resistere e Tirare).

Pozione della Preservazione del Potere 30 punti

Un solo uso. Durata: Istantaneo

Può essere utilizzata immediatamente quando un Tentativo di Lancio o un Tentativo di Dispersione fallisce, a causa di un tiro di dadi non sufficientemente alto: non scartare i Dadi Magia utilizzati in questo tentativo infruttuoso.

Pozione della Rapidità 10 punti

Un solo uso. Durata: Round di Combattimento

+3 Agi.

Pozioni e Pergamene Condivise

Pozione di Guarigione

Solo Altezza 1-4.

Un solo uso. Durata: Istantaneo

Il modello del portatore **Recupera 1 Punto Ferita**.

Pergamena di una Mente Libera

Solo Maghi Apprendisti, Maghi Adepti e Maghi Maestri.

Un solo uso. Durata: Permanente

Può essere attivata in una Fase Magica amica, prima di pescare una Carta Flusso. Il portatore perde tutti i propri incantesimi appresi scelti dal sentiero selezionato in virtù delle regole **Mago Apprendista, Mago Adepto e Mago Maestro**. Gli incantesimi Ereditari e quelli ottenuti da altre fonti non sono influenzati da ciò.

Il portatore ottiene ora il medesimo numero di incantesimi di un altro sentiero a lui disponibile durante il passaggio della Creazione delle Liste.

Gli incantesimi si ottengono iniziando dal primo incantesimo del sentiero e proseguendo fino all'ultimo di esso. Ciò non modifica la Scelta del Sentiero del portatore.

Nota: Ciò significa che un singolo Mago può ottenere lo stesso incantesimo due volte, anche se non può lanciare lo stesso incantesimo più volte.

*Esempio: un Vampiro **Mago Adepto** con **Cancelli dell'Oltretomba** che aveva scelto gli incantesimi #1 e #3 di **Occultismo**, sostituendo la terza scelta con **Risorgi!** durante la Creazione della Lista, sceglie **Evocazione** con la Pergamena di una Mente Libera. Ora conosce **Sussurri del Velo** per due volte, **Danza Macabra** e **Risorgi!***

Pergamena del Prosciugamento

Un solo uso. Durata: Istantaneo

Può essere attivata nella Fase Magica dell'avversario, immediatamente dopo lo step Eccesso di Magia, l'avversario scarta immediatamente 1 Dado Magia.

Pergamena del Potere

Solo Maghi.

Un solo uso. Durata: Istantaneo

Può essere usata immediatamente dopo un Tentativo di Lancio: il portatore può aggiungere un Dado Magia gratuito a questo Tentativo di Lancio (si applica comunque il limite massimo dei 5 Dadi Magia).

Pergamena Magica (X)

Solo Maghi.

Un solo uso. Durata: Istantaneo

Può essere attivata in qualsiasi momento durante la tua Fase Magica. Il portatore conosce l'incantesimo indicato tra parentesi ("X"), in aggiunta ai suoi altri incantesimi, a meno che il portatore non conoscesse già l'incantesimo.

3.F Incanti di Stendardo

Gli Incanti di Stendardo sono potenziamenti per gli Alfieri dello Stendardo da Battaglia e per le unità contenenti un Alfiere, se tali unità hanno accesso agli Oggetti Magici (come indicato nella voce dell'unità).

Incanti di Stendardo Comuni

Stendardo dell'Incursore 70 punti

Raro.

L'unità del portatore ottiene **Viaggiatore**.

Stendardo Fiammeggiante 40 punti

Raro.

Un Solo Uso. Durata: Fine del Combattimento.

Può essere attivato durante lo step "Scelte in Combattimento".

L'unità del portatore ottiene **Attacchi Infuocati**.

Vessillo del Riparo 20 punti

Raro. Solo unità Ranghi-e-File senza modelli aggiuntivi

Gli attacchi con Pen 3 o meno non possono peggiorare il Tiro Armatura dell'unità del portatore oltre il 6+.

Nota: ciò non conferisce un Tiro Armatura ai modelli con un Tiro Armatura di 7+.

Icona d'Etere 10 punti

Raro.

L'unità del portatore ottiene **Resistenza alla Magia (1)**.

Incanti di Stendardo Condivisi

Vessillo della Disciplina

Insolito.

L'unità del portatore può ripetere i Test di Panico falliti.

Se l'Alfiere dello Stendardo da Battaglia o il Generale sono parte dell'unità del portatore, essa invece supera automaticamente i Test di Panico.

Vessillo della Velocità

Insolito.

Un'unità contenente un *Vessillo della Velocità* ottiene +1" alla Velocità di Carica e alla Mobilità.

Emblema Distorcente

Un Solo Uso. Durata: Fine del Turno.

Può essere attivato all'inizio di una qualsiasi fase.

L'unità del portatore ottiene **Bersaglio Difficile (2)**.

Bandiera Lacerante

Un Solo Uso. Durata: Fine del Combattimento.

Può essere attivato durante lo step "Scelte in Combattimento": i modelli Ranghi-e-File nell'unità del portatore ottengono +1 Pen.



INCANTESIMI

La maggior parte degli incantesimi appartiene a uno specifico Sentiero di Magia. Tutti gli incantesimi hanno i seguenti attributi:

Nome dell'Incantesimo

Usa il nome dell'incantesimo per indicare quale incantesimo vuoi lanciare.

Valore di Lancio

Il Valore di Lancio (VL) è il risultato minimo che hai bisogno di tirare con i Dadi Magia per lanciare con successo l'incantesimo.

Tipo di Incantesimo

Il Tipo di Incantesimo specifica il modo in cui viene scelto il bersaglio dell'incantesimo. Un incantesimo può avere uno o più dei seguenti Tipi:

- **Benedizione:** può avere come bersaglio solamente le unità amiche (o i modelli amici all'interno delle unità se l'incantesimo è Focalizzato).
- **Aura:** ha come bersaglio tutti i bersagli che risultano idonei. Per esempio, un incantesimo con Benedizione, Aura e Gittata 12" avrà come bersagli tutte le unità amiche entro 12" dall'Incantatore.
- **Incantatore:** può avere come bersaglio solo il modello che lancia l'incantesimo.
- **Danni:** può avere come bersaglio le unità che non sono Ingaggiate in Combattimento. Quando diventa rilevante determinare l'origine del danno, ciò viene calcolato dal punto in cui la gittata del danno viene misurata. Per esempio, per l'Ira di Dio, la direzione del danno sarebbe misurata dal segnalino Ira di Dio.
- **Focalizzato:** può avere come bersaglio solamente modelli singoli, compresi i Modelli Aggregabili all'interno delle unità. Se un modello che consiste in più parti del modello viene scelto come bersaglio, solo una parte può essere selezionata.
- **Suolo:** l'incantesimo ha come bersaglio un punto sul Campo di Battaglia invece che delle unità o dei modelli.

- **Maledizione:** può avere come bersaglio solo le unità nemiche (o i modelli nemici all'interno delle unità se l'incantesimo è Focalizzato).
- **Proiettile:** può avere come bersagli solo le unità entro la Linea di Vista dell'Incantatore e non può essere lanciato se l'Incantatore è Ingaggiato in Combattimento. Quando si tira un incantesimo di Tipo: Proiettile, si deve verificare qual è il Lato del Bersaglio (vedi il capitolo della Fase di Tiro).
- **Gittata X":** l'incantesimo ha una gittata massima di lancio. I bersagli devono essere entro X" dall'Incantatore.
- **Universale:** l'incantesimo può avere come bersagli sia le unità amiche che quelle nemiche (o i modelli all'interno delle unità se è Focalizzato).

Replicabile

Possono essere effettuati più tentativi di lanciare un incantesimo Replicabile nella stessa Fase Magica senza subire il normale modificatore di -3 ai Tentativi di Lancio (o -1 nel caso degli Incantesimi Infusi).

Nota che il Tentativo di Lancio dell'incantesimo non può essere comunque tentato più volte dallo stesso Mago.

Durata

Tutti gli incantesimi hanno un valore di Durata, che segue la stessa regola descritta nel passaggio "Durata degli Effetti" (vedi il capitolo "Definizioni e Terminologia").

Effetto

L'effetto dell'incantesimo descrive che cosa accade al bersaglio quando l'incantesimo viene lanciato con successo.



SENTIERI DELLA MAGIA

Gli incantesimi vengono lanciati nel corso della Fase Magica. La maggior parte degli incantesimi appartiene a uno specifico Sentiero della Magia.



Alchimia

89



Cosmologia

90



Divinazione

91



Druidismo

92



Evocazione

93



Occultismo

94



Piromanzia

95



Sciamanismo

96



Taumaturgia

97



Stregoneria

98



1 Alchimia

L'Alchimia è il Sentiero della Trasmutazione. Si focalizza sulle reazioni chimiche e sulla metamorfosi dei materiali. I suoi praticanti tentano di comprendere, manipolare e perfezionare i materiali fisici del mondo, spesso facendo uso di pozioni, eteri e altri strumenti chimici. Gli alchimisti sono spesso perfezionisti ossessivi. Attraverso il lavoro sulla materia, molti tra loro ambiscono l'illuminazione e anelano le chiavi della creazione.



1. Incantesimo da Apprendista

Acciaio Vivente

VL	Tipo	Durata
7+	Benedizione Gittata 18" Replicabile	Un Turno

Effetto

Gli Attacchi da Mischia Standard del bersaglio ottengono +1 a colpire, +1 Pen e **Attacchi Magici**.

Nessun modello può essere influenzato da più di un'istanza di questo incantesimo simultaneamente.



2. Incantesimo da Adepto

Corruzione dello Stagno

VL	Tipo	Durata
5+	Maledizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio subisce -1 Arm e perde **Armatura di Metallo**.



3. Incantesimo da Adepto

Calice d'Oro

VL	Tipo	Durata
8+	Benedizione Focalizzato* Gittata 18"	Permanente

*Può avere come bersaglio solo i Personaggi. Non può avere come bersaglio parti del modello contenenti Cavalcatura e Costrutto

Effetto

Il bersaglio ottiene uno dei seguenti **Oggetti Magici: Decotto del Drago, Pozione di Guarigione, Pozione della Preservazione del Potere o Pozione della Rapidità.**

Vedi le **Pozioni e Pergamene Comuni**.

Nota: Questo incantesimo consente a un Personaggio di avere più di una singola pozione o Pergamena, inclusi i duplicati.



4. Incantesimo da Adepto

Spuntone d'Argento

VL	Tipo	Durata
8+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 24"	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce 1 colpo con For 3, Pen 10, **Attacchi ad Area (1x5), Colpo Diretto (For 6, Ferite Multiple (D3))** e **Attacchi Magici**.



5. Incantesimo da Maestro

Parola del Ferro

VL	Tipo	Durata
11+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene +2 Arm e **Armatura di Metallo**.



6. Incantesimo da Maestro

Sferza di Mercurio

VL	Tipo	Durata
11+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 24"	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce 2D3+1 colpi con Pen 4, **Attacchi Infuocati, Attacchi Magici e Zelo (contro Armatura di Metallo)**. Questi colpi feriscono **sempre** al 4+.




2 Cosmologia

La Cosmologia è il Sentiero dell'Equilibrio. Essa è incentrata sull'equilibrio cosmico tra il duraturo Cosmo del Reame Mortale e il Caos del Reame Immortale, produce forze di preservazione e distruzione, pace e pandemonio, vita e morte. I suoi adepti possono essere imprevedibili, ma sempre votati all'equilibrio. La loro tendenza a considerare tutti i punti di vista li rende spesso invisibili a chi invece possiede una ferma fede in una causa.

Dicotomia: Tutti gli Incantesimi di Cosmologia sono suddivisi in due versioni che rappresentano aspetti opposti:



Cosmo e **Caos**


Quando lanciate un incantesimo di Cosmologia, dichiarate sempre quale versione dell'Incantesimo state utilizzando e sostituite il testo tra parentesi quadre ([α]) con il contenuto indicato al fondo della scheda di ogni Carta Incantesimo corrispondente alla versione scelta (Cosmo o Caos).

 1. *Incantesimo da Apprendista*
Visione Alterata

VL	Tipo	Durata
8+	Gittata 18" Replicabile Universale	Un Turno



Effetto
L'Abilità Offensiva del bersaglio viene modificata di [α]. Nessun modello può essere influenzato simultaneamente da più di un'istanza di ciascuna versione di questo incantesimo.

 [α]: +3
 [α]: -3

 2. *Incantesimo da Adepto*
Verità del Tempo

VL	Tipo	Durata
6+	Gittata 18" Universale	Un Turno

Effetto
La Velocità di Carica e la Mobilità del bersaglio sono impostate ad [α].


 [α]: 8"
 [α]: 4"

 3. *Incantesimo da Adepto*
Sollievo e Dolore

VL	Tipo	Durata
8+	Gittata 18" Universale	Un Turno



Effetto
I tiri per ferire degli Attacchi da Mischia del bersaglio sono modificati di [α] e ottengono **Attacchi Magici**.


 [α]: +1
 [α]: -1

 4. *Incantesimo da Adepto*
Ghiaccio e Fuoco

VL	Tipo	Durata
9+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 24"	Istantaneo



Effetto
Il bersaglio subisce 2D6 colpi con For 4, Pen 0 e **Attacchi Magici**. I [α] che ottengono un successo contro le ferite causate da questo incantesimo devono essere ripetuti.

 Tiri di Rigenerazione ed Egida
 Tiri Armatura

 5. *Incantesimo da Maestro*
Squame Cosmiche

VL	Tipo	Durata
11+	Gittata 18", Universale	Un Turno

Effetto
Gli attacchi da Mischia [α] bersaglio non possono mai colpire o ferire con un risultato migliore del 4+

 [α]: assegnati contro il
 [α]: assegnati dal

 6. *Incantesimo da Maestro*
Tuoni e Fulmini

VL	Tipo	Durata
10+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 24"	Istantaneo

Effetto
Tutti i colpi sono risolti con For 6, Pen 2, **Attacchi Fulminanti** e **Attacchi Magici**. Il bersaglio subisce 3 colpi. Prima di rimuovere le perdite, applica [α].

 Il bersaglio subisce un colpo aggiuntivo.
 Scegli una nuova unità nemica Disingaggiata entro 6" dal bersaglio: subisce 2 colpi. Prima di rimuovere le perdite, scegli una terza unità nemica Disingaggiata entro 6" dal bersaglio: essa subisce un colpo.



3 Divinazione

La Divinazione è il Sentiero della Profezia. Essa è incentrata sulla predizione di eventi futuri, la conoscenza dell'ignoto, il riconoscere i fili che il destino tesse attorno a noi. Armati di una conoscenza senza pari dei misteri del tempo, i suoi adepti sono in grado di manipolare il fato, predire le azioni dei loro nemici ed alterarne gli esiti in maniera devastante. Estremamente ricercati, essi adottano spesso un basso profilo per evitare indesiderate attenzioni, e molti tra loro cadono preda della follia cercando di distinguere visione e realtà.



1. Incantesimo da Apprendista

Preveggenza

VL	Tipo	Durata
8+	Benedizione Gittata 18"	Permanente Replicabile

Effetto

Il bersaglio ottiene +1 Dif e +1 Off.



2. Incantesimo da Adepto

Tormento degli Immortali

VL	Tipo	Durata
5+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Attacchi Divini e Resistenza alla Magia (3)**



3. Incantesimo da Adepto

Le Stelle si Allineano

VL	Tipo	Durata
9+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Odio**.



4. Incantesimo da Adepto

Giudizio del Fato

VL	Tipo	Durata
8+	Danni Maledizione, Proiettile Gittata 24"	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce un numero di colpi pari al numero di Dadi Magia sulla Carta Flusso di questo turno. Questi colpi sono risolti con For 4, Pen 2 e **Attacchi Magici**.



5. Incantesimo da Maestro

Presagio di Trionfo

VL	Tipo	Durata
10+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

La fazione del bersaglio ottiene un bonus al proprio Risultato Statico di Combattimento pari al numero del Turno di Gioco.



6. Incantesimo da Maestro

Destino Ineluttabile

VL	Tipo	Durata
11+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 24"	Permanente* <small>* Questo incantesimo influenza solo la Riserva di Punti Ferita marchiata</small>

Effetto

Marchia una Riserva di Punti Ferita nell'unità del bersaglio, che, se è possibile, deve essere di modelli Ranghi e File. Posiziona un Segnalino "Destino" sulla Riserva di Punti Ferita marchiata e un altro all'inizio di ogni successiva Fase Magica amica. Alla fine di ogni Fase Magica amica, se il bersaglio è Disingaggiato, l'Incantatore può porre fine all'incantesimo. Se lo fa rimuovi tutti i segnalini Destino. Per ogni segnalino rimosso, la Riserva di Punti Ferita marchiata subisce 3 colpi a For 6, Pen 3 e **Attacchi Magici**.





4 Druidismo

Il Druidismo è il Sentiero della Natura. È connesso con l'energia vitale del mondo ed è in grado di fortificare e guarire i corpi viventi e la terra stessa. Tale Sentiero può accelerare i naturali processi di crescita e guarigione al punto di poter rimarginare ferite mortali e riportare vita nelle terre più aride. I druidi dedicano scarsa attenzione al prestigio personale e alla carriera politica, e la gran parte di essi preferisce la compagnia delle piante a quella delle persone.



1. Incantesimo da Apprendista

Fontana della Giovinezza

VL	Tipo	Durata
5+	Benedizione Gittata 18" Replicabile	Istantaneo

*Alternativamente, la Gittata può essere impostata a 6" ed essere misurata da un Campo, una Foresta, una Collina, un Terreno Intransitabile o un Terreno Acquatico.

Effetto

Scegli uno dei seguenti effetti per il bersaglio:

- Una Riserva di Punti Ferita del bersaglio **Recupera** 1 PF.
- Una Riserva di Punti Ferita Ranghi-e-File del bersaglio Richiama 2 PF. La Riserva di Punti Ferita Ranghi-e-File non può iniziare la partita come una unità composta di un singolo modello.

Nessuna Riserva di Punti Ferita può essere scelta più di una volta per Fase Magica.



2. Incantesimo da Adepto

Radici Avvinghianti

VL	Tipo	Durata
8+	Maledizione Gittata 24"	Un Turno

*Alternativamente, la Gittata può essere impostata a 6" ed essere misurata da una Foresta.

Effetto

Il bersaglio dimezza la propria Velocità di Carica e la Mobilità (arrotondando per eccesso) e subisce -2 Agi, fino a un minimo di 1.



3. Incantesimo da Adepto

Velo di Nebbia

VL	Tipo	Durata
8+	Maledizione Gittata 24"	Un Turno

*Alternativamente, la Gittata può essere impostata a 6" ed essere misurata da un Terreno Acquatico.

Effetto

Tutte le unità entro 12" dal bersaglio quando l'incantesimo viene lanciato subiscono un modificatore di -2 ai propri Tentativi di Lancio, eccetto per gli incantesimi con Benedizione, e un -1 a colpire con gli Attacchi da Tiro.



4. Incantesimo da Adepto

Pelle di Pietra

VL	Tipo	Durata
10+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

*Alternativamente, la Gittata può essere impostata a 6" ed essere misurata da un Terreno Intransitabile.

Effetto

Il bersaglio ottiene +1 Res. In più, gli Attacchi da Mischia assegnati contro di esso non feriscono **mai** con un risultato migliore di 4+.



5. Incantesimo da Maestro

Scudo di Spine

VL	Tipo	Durata
9+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

*Alternativamente, la Gittata può essere impostata a 6" ed essere misurata da un Campo.

Effetto

Il bersaglio ottiene **Parata**. Per ogni Attacco da Mischia assegnato contro il modello che ottiene un '6' per colpire, la Riserva di Punti Ferita del modello che attacca subisce un colpo allo stesso Step di Agilità, con For 4, Pen 2 e **Immodificabile**.



6. Incantesimo da Maestro

Scivolamento nel Fango

VL	Tipo	Durata
10+	Maledizione Gittata 18"	Un Turno

*Alternativamente, la Gittata può essere impostata a 6" ed essere misurata da una Collina.

Effetto

Il bersaglio deve immediatamente effettuare un Test di **Terreno Pericoloso (6+)** e considera il Terreno Aperto come **Terreno Pericoloso (6+)**. In più, il bersaglio subisce -1 a colpire con i suoi Attacchi da Mischia.



5 Evocazione

Evocazione è il Sentiero delle Anime. Specializzato nella manipolazione dell'essenza spirituale delle creature viventi, tale Sentiero può richiamarle nei Reami Mortali da oltre il Velo, indebolendo o rinforzando i legami tra anima e corpo. Esso trascende la mera forza fisica del suo bersaglio, andando a colpire direttamente la sua psiche, con effetti devastanti che talvolta lasciano sul campo solo un corpo svuotato e senza vita. Gli evocatori manifestano il loro potere come un'aura inquieta attorno ad essi, e diventano magneti per tutte quelle anime perse che cercano chi possa offrire loro voce o il sollievo della libertà.



1. Incantesimo da Apprendista

Sussurri del Velo

VL	Tipo	Durata
8+	Maledizione Gittata 18" Replicabile	Un Turno

Effetto

Il bersaglio subisce -1 Res.

Nessun modello può essere influenzato simultaneamente da più di un'istanza di questo incantesimo.



2. Incantesimo da Adepto

Danza Macabra

VL	Tipo	Durata
5+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Passo Fantasma**. In più esso può effettuare immediatamente un **Movimento Magico (4 Mob)**.



3. Incantesimo da Adepto

Coro dei Dannati

VL	Tipo	Durata
8+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Distrarre (1)**



4. Incantesimo da Adepto

Tocco del Mietitore

VL	Tipo	Durata
8+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 24"	Istantaneo

Effetto

Scegli uno o due modelli nell'unità bersaglio. Ogni modello scelto subisce un singolo colpo che ferisce automaticamente, con Pen 10 e **Attacchi Magici**.



5. Incantesimo da Maestro

Lame Spettrali

VL	Tipo	Durata
10+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Colpo del Morente**, i suoi Attacchi da Mischia Standard hanno **sempre** almeno Pen 3 e ottengono **Attacchi Magici**.



6. Incantesimo da Maestro

Rovina dell'Anima

VL	Tipo	Durata
11+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 24"	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce 2D3+1 colpi con For 9 e Pen 10, **Attacchi Magici** e **Attacchi Psicici**.



6 Occultismo

L'Occultismo è il Sentiero della Conoscenza Proibita. E' caratterizzato da riti arcani considerati illeciti o immorali. La Conoscenza ottenuta grazie a ricerche soprannaturali o clandestine può sprigionare abilità terrificanti, mentre i rituali sacrificali incanalano potere attraverso il Velo, potenziando i loro effetti. Gli occultisti sono universalmente temuti, agiscono meglio nell'ombra e in segreto e pochi possono sentirsi sicuri quando si trovano attorno a qualcuno per il quale la vita stessa non è altro che una moneta da spendere.

Il Sacrificio: prima di lanciare un incantesimo di Occultismo, l'Incantatore **può** scegliere un'unità amica entro 18": essa perde un numero di Punti Ferita pari a 9 - la sua Disciplina immodificata, fino a un minimo di 1. Nessuna unità può essere scelta più di una volta per Fase Magica. Se è stato effettuato Il Sacrificio, la Gittata dell'incantesimo è incrementata di 6".



1. Incantesimo da Apprendista

L'Oscurità che Divora

VL	Tipo	Durata
9+	Maledizione Gittata 12" Replicabile	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce un colpo con **Attacco ad Area (3x2)**, For 5, Pen 2 e **Attacchi Magici**.



2. Incantesimo da Adepto

Maledizione del Sangue

VL	Tipo	Durata
9+	Maledizione Gittata 12"	Permanente

Effetto

Il bersaglio subisce -1 Off e -1 Dif.



3. Incantesimo da Adepto

Mano della Gloria

VL	Tipo	Durata
8+	Benedizione Gittata 12"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Egida (6+)** ed **Egida (+1, max 3+)**.



4. Incantesimo da Adepto

Pentacolo del Dolore

VL	Tipo	Durata
9+	Aura* Gittata 12" Universale	Istantaneo

* L'unità dell'Incantatore non viene bersagliata.

Effetto

Il bersaglio subisce 3 colpi con For 5, Pen 2 e **Attacchi Magici**. Se questo incantesimo causa la perdita di almeno un PE, l'Incantatore di questo incantesimo **Recupera** 1 PE.



5. Incantesimo da Maestro

Maestà delle Tenebre

VL	Tipo	Durata
10+	Benedizione Gittata 12"	Un Turno

Effetto

In ogni Round di Combattimento, un modello nell'unità bersaglio ottiene una parte del modello "Maestà", con Durata: Round di Combattimento. Scegli il modello influenzato immediatamente prima che la parte del modello "Maestà" assegni i propri attacchi. La parte del modello "Maestà" ha il seguente Profilo Offensivo:
Att 6, Off 9, For 5, Pen 2, Agi 8.



6. Incantesimo da Maestro

La Tomba Chiama

VL	Tipo	Durata
11+	Danni Maledizione Gittata 12"	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce 8 colpi con For 5, Pen 2 e **Attacchi Magici**.



7. Piromanzia

La Piromanzia è il Sentiero del Fuoco. Essa studia la creazione e il controllo delle fiamme, la manipolazione dell'energia e del calore. E' il più noto dei Sentieri incentrati sulla magia offensiva e, proprio come il fuoco, è facile indirizzarlo verso la distruzione. I Piromanti sono noti per essere attivi, violenti e governati dalle proprie passioni, come si può evincere dalle loro amate "palle" di fuoco, che molto spesso essi evocano per uno scatto d'ira o per capriccio.



1. Incantesimo da Apprendista

Palla di Fuoco

VL	Tipo	Durata
5+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 36" Replicabile	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce 2D3 colpi con For 4, Pen 0, **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici**.



2. Incantesimo da Adepto

Spade Fiammeggianti

VL	Tipo	Durata
8+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene +1 a ferire, **Attacchi Infuocati (da Mischia e da Tiro)** e **Attacchi Magici (da Mischia e da Tiro)**.



3. Incantesimo da Adepto

Ruggito del Drago

VL	Tipo	Durata
9+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Seleziona una singola parte del modello nell'unità bersaglio quando lanci l'incantesimo. Questa parte del modello ottiene **Attacco a Soffio (For 4, Pen 0, Attacchi Infuocati e Attacchi Magici)** e **Attacchi Stritolanti (For 4, Pen 0, Attacchi Infuocati, Attacchi Magici, Immodificabile)**.



4. Incantesimo da Adepto

Flusso Piroclastico

VL	Tipo	Durata
9+	Danni, Maledizione Proiettile Gittata 24"	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce 5D3 colpi con For 4, Pen 0, **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici**.



5. Incantesimo da Maestro

Colonne di Fuoco

VL	Tipo	Durata
10+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Gli Attacchi da Mischia Standard dei modelli Ranghi-e-File del bersaglio hanno **sempre** For 4 e Pen 0 e ottengono **Colpi Automatici, Attacchi Infuocati e Attacchi Magici**.



6. Incantesimo da Maestro

Marea di Fiamme

VL	Tipo	Durata
10+	Danni Maledizione Proiettile Gittata 24"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio subisce 1 colpo con For 3, Pen 0, **Attacco ad Area (5x5), Colpo Diretto (For 6, Pen 2, Ferite Multiple (2)) Attacchi Infuocati e Attacchi Magici**.



8 Sciamanismo

Lo Sciamanismo è il Sentiero dell'Istinto. Esso si focalizza sull'arte di scovare e utilizzare le forze selvagge che si trovano all'interno di ogni essere. Può sprigionare gli impulsi primordiali nascosti nelle anime e trasformare le bestie feroci in temibili alleati. Gli Sciamani solitamente rifuggono dalla civilizzazione, preferendo coloro i cui spiriti sono selvaggi come i loro.



1. Incantesimo da Apprendista

Sciame di Insetti

VL	Tipo	Durata
9+	Danni, Maledizione Proiettile Gittata 36"	Un Turno
Replicabile		

Effetto

Quando l'incantesimo viene lanciato, il bersaglio subisce immediatamente 5D6 con Pen 0 e **Attacchi Magici** che feriscono **sempre** al 6+.

In più, il bersaglio subisce -1 a colpire con gli Attacchi da Tiro.



2. Incantesimo da Adepto

Furia Selvaggia

VL	Tipo	Durata
5+	Gittata 18" Universale	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Impassibile, Frenesia, Furia e Ribelle**.



3. Incantesimo da Adepto

Risvegliare la Bestia

VL	Tipo	Durata
8+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene +1 For, +1 Pen.



4. Incantesimo da Adepto

Istinto del Predatore

VL	Tipo	Durata
8+	Benedizione Gittata 24"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene +3" Car e **Resistenza (Attacchi a Distanza)**.



5. Incantesimo da Maestro

Guardiano Selvaggio

VL	Tipo	Durata
10+	Benedizione Gittata 24"	Permanente*

* Questo incantesimo influenza solo la Riserva di Punti Ferita marchiata

Effetto

Marchia una Riserva di punti Ferita nel bersaglio. In ciascun Round di Combattimento un modello nella Riserva di Punti Ferita marchiata ottiene una parte del modello "Guardiano" con Durata: Round di Combattimento. Scegli quale modello immediatamente prima che il Guardiano Selvaggio assegni i propri attacchi. Un'unità non può mai avere più di una parte del modello Guardiano Selvaggio. La parte del modello Guardiano Selvaggio ha:

Att 4, Off 3, For 6, Pen 3, Agi 3.



6. Incantesimo da Maestro

Invocazione Totemica

VL	Tipo	Durata
11+	Suolo*	Istantaneo

* *Bordo del Tavolo.*

Effetto

Invoca una Bestia Totemica (vedi il profilo sotto) e piazzala immediatamente sul Campo di Battaglia utilizzando la regola **Imboscata (Punto Bersaglio)**.



9 Taumaturgia

La Taumaturgia è il Sentiero dei Miracoli. Essa si focalizza sull'invocazione dell'intervento divino degli dei e dei loro servitori. La volontà degli dei è imperscrutabile e il loro aiuto viene concesso raramente, tuttavia coloro che assoggettano il proprio potere ai capricci di queste divinità possono raggiungere il più prodigioso degli effetti. Spesso altezzosi e moralisti, i Taumaturghi sono gli agenti dei loro dei e manifestano apertamente la propria connessione con il divino, sfidando gli altri a contestarla.

Intervento Divino: Durante il lancio di un incantesimo di Taumaturgia prima di applicare l'Effetto dell'Incantesimo (5.A Lanciare un Incantesimo - 6) tira un D6 e applica l'eventuale effetto corrispondente.

- '5' o '6': applica l'eddetto "Prodigio" (indicato con un 'X').
- '1': applica gli effetti "Ammonizione" (indicati con una "x").



1. Incantesimo da Apprendista

Punire i Miscredenti

VL	Tipo	Durata
9+	Danni, Maledizione Proiettile Gittata 24" Replicabile	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce D6 colpi con For 5, Pen 2 e **Attacchi Magici**.

- ✦ : scegli un diverso bersaglio aggiuntivo per l'incantesimo, rispettando le normali restrizioni sui bersagli.
- ✕ : scegli un nuovo bersaglio per l'incantesimo, rispettando le normali restrizioni.



2. Incantesimo da Adepto

Luce della Fede

VL	Tipo	Durata
6+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio aggiunge +1 al Risultato di Combattimento della sua fazione e ottiene +1 Dis.

- ✦ : il bersaglio ottiene **Coraggioso**.
- ✕ : i tiri di Carica, Fuga e Inseguimento del bersaglio sono **Minimizzati**.



3. Incantesimo da Adepto

Il Peso del Giudizio

VL	Tipo	Durata
8+	Maledizione Gittata 24"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio subisce -2 Agi, fino a un minimo di 1 e -2 Dif.

- ✦ : il bersaglio subisce -2 Off
- ✕ : il bersaglio non subisce -2 Dif (cioè esso subisce solo -2 Agi).



4. Incantesimo da Adepto

Sacra Afflizione

VL	Tipo	Durata
9+	Maledizione Gittata 24"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio subisce -1 a ferire con gli Attacchi da Mischia.

- ✦ : il bersaglio subisce -1 Pen.
- ✕ : il bersaglio ottiene +1 Pen.



5. Incantesimo da Maestro

Ira di Dio

VL	Tipo	Durata
10+	Suolo Gittata 48"	Permanente

Effetto

Posiziona un segnalino sul punto bersaglio. Non tirare per l'Intervento Divino quando risolvi gli effetti di questo incantesimo. **Devi** tirare per l'Intervento Divino all'inizio di ciascuna Fase Magica seguente:

- ✦ : ogni unità entro 2D6" dal centro del segnalino subisce 2D6 colpi con For 5, Pen 2 e **Attacchi Magici**. **Dopo di che rimuovi il segnalino.**
- ✕ : il tuo avversario può spostare il segnalino fino a 3" in una qualsiasi direzione.



6. Incantesimo da Maestro

Pioggia di Fuoco

VL	Tipo	Durata
11+	Danni Maledizione Gittata 24"	Istantaneo

Effetto

Il bersaglio subisce D3+1 colpi. Tutte le altre unità entro 3" dal bersaglio subiscono 1 colpo. Tutti i colpi sono risolti con For 9, Pen 4, **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici**.

- ✦ : aumenta di 1 il numero di colpi che ciascuna unità subisce.
- ✕ : diminuisci di 1 il numero di colpi che ciascuna unità subisce.



10 Stregoneria

La Stregoneria è il Sentiero della Mente. Essa si concentra sulle persone e sui loro pensieri, le loro credenze e superstizioni, correggendole o rafforzandole. Essa può evocare illusioni, potenziare o alleviare il dolore, riplasmare le prospettive, trasformare gli amici in nemici o instillare il terrore. Molti Stregoni si prendono cura con impegno della propria comunità, altri utilizzano le maledizioni per i propri fini, ma quasi tutti si tengono a distanza da coloro che manipolano, ammantandosi di superstizione per agevolare il proprio operato.



1. Incantesimo da Apprendista

Foschia Mentale

VL	Tipo	Durata
8+	Maledizione Gittata 24"	Un Turno Replicabile

Effetto

Ciascun Attacco a Distanza effettuato dal bersaglio che fallisce il suo tiro per colpire viene invece assegnato contro la Riserva di Punti Ferita del modello che ha attaccato, con **Colpi Automatici**.
Ciascun Attacco da Mischia Standard effettuato dal bersaglio che ha come risultato un '1' per colpire viene invece assegnato contro la Riserva di Punti Ferita del modello che ha attaccato, con **Colpi Automatici**.



2. Incantesimo da Adepto

Immagine Speculare

VL	Tipo	Durata
5+	Benedizione* Gittata 24"	Un Turno

* Può avere come bersaglio solo unità di Altezza 0-3

Effetto

I prossimi due colpi che il bersaglio dovrebbe subire verranno ignorati. Se il bersaglio viene colpito da più colpi simultaneamente, il possessore dell'unità sceglie quali colpi ignorare. I colpi che sono moltiplicati in più colpi (ad esempio a causa di Furia o Attacco ad Area) vengono ignorati dopo la moltiplicazione.



3. Incantesimo da Adepto

Sentieri Illusori

VL	Tipo	Durata
9+	Gittata 18" Universale	Un Turno

Effetto

Quando lanci l'incantesimo seleziona quale effetto applicare:

- Il bersaglio ottiene **Movimento Casuale (2D6)**.
- Il bersaglio ottiene **Movimento Casuale (3D6)**.



4. Incantesimo da Adepto

Passi Felpati

VL	Tipo	Durata
8+	Benedizione Gittata 18"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Bersaglio Difficile (1)**. In più, può immediatamente effettuare un Movimento Magico (6 Mob).



5. Incantesimo da Maestro

Vista Offuscata

VL	Tipo	Durata
11+	Maledizione Gittata 24"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio non può tracciare la sua Linea di Vista verso un bersaglio che si trova a più di 12" di distanza.



6. Incantesimo da Maestro

Maledizione del Calderone

VL	Tipo	Durata
11+	Maledizione Gittata 24"	Un Turno

Effetto

Il bersaglio ottiene **Debolezza**.



Bestia Totemica

Modello Singolo

Base 40×40 mm
Altezza: 3

Globali	Car/Mob		Dis	Regole del Modello		
	3D6"		7	Impassibile, Movimento Casuale (3D6"), Solitario, Instabile		
Difensive	PF	Def	Res	Arm		
	4	3	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Attributi d'Attacco, Armi e Proprietà
Bestia Totemica	4	3	6	3	3	Bestia