

DRAKERYS

MINIATURE BOARDGAME



REGOLE DI AVVIO RAPIDO







Segnalini di gioco

Segnalini di Attivazione per il TimePath



Irosia

Avaren

Aurium

Ashral

« Dado da 10 »

Dado deviazione

Dominio della magia

Effeto



Bekha



Berserk



Karya



Comando



Elementale



+ 2D10



Iniziativa + 2



+ 2D10



+ 1 Azione



inquisizione



Carica Vietata



Controllo



Scenario in fiamme



-1 Caratteristiche



Annulla le Abilità



Nessuna Attivazione



Occultismo



-5 cm carica, -1 Iniziativa



+ 5 cm Marcia/Carica, Spaventoso



+ 5 cm Carica, Carica, Attacco e tiro interdetto



+ 5 cm Marcia/Carica



+ 5 cm Marcia/Carica



Pioggia



-1 Forza di Volontà



Sciamanesimo



Bestialità



+1 Via della Natura



Solare



Penalità Marcia/Carica



Penalità Marcia/Carica x2



Ripeti il Tiro



Tellurismo



Colpo Violento



-1 cm Marcia/Carica



-2 cm Marcia/Carica



Tempesta



-1 Azione



1 Azione



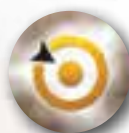
+ 5 cm Marcia



+ 10 cm Marcia



Obiettivo (rosso)



Obiettivo (giallo)



Obiettivo (verde)

Maelstrom



Vortex attivo

Vortex esaurito



Mana



aria



Terra



Fuoco



Acqua



SOMMARIO

Regole di Gioco	6
Cos'è Drakerys?	7
Materiale	7
Dadi	7
Campo di Battaglia	7
Le miniature di Drakerys	8
Fondamentali	10
Parole Chiave	10
Guerrieri	10
Unità	11
Linee di Vista ed Ostacoli	12
Tabella Azione	12
Dado Deviazione	13
Misure	13
Il TimePath	13
Stress	13
Formare un Esercito	14
Valore Strategico	14
Eroi	14
Reclutare Unità	14
Iniziare a Giocare	15
Primo Giocatore	15
Creazione del Campo di Battaglia	15
Selezionare le Missioni	17
Sia Guerra!	17
Progresso di una Fase di Gioco	17
Azioni delle Unità	18
Combattimento	19
Iniziativa	19
Chi può Attaccare?	19
Risoluzione degli Attacchi	19
Determinare il Vincitore di un Combattimento	19
Tiro sul Morale	20
Riformazione	20
Tiro	20
Condizioni di Tiro	20
Risoluzione del Tiro	21
Tiro sul Morale	21
Morale	21
Magia	22
Fonti Magiche e Mana	22
Scegliere gli Incantesimi	22

Lanciare un incantesimo	23
Evocazione degli Elementali	24
Evocare un Elementale	24
Connessione Elementale	24
Abilità	25

Tabella di Reclutamento 30

Elfi: Il Regno di Avaren	31
Umani: L' Impero di Irosia	31
Nani: La Casta Aurium	32
Orchi: Il Regno di Ashral	32
Guerrieri del Maelstrom	33
Mercenari	34

INSERTO REMOVIBILE

Al centro di questo libro troverai una serie di pagine doppie che è possibile rimuovere semplicemente allargando le grafette. Tutto quello che dovrai fare è stringerle di nuovo in modo che la prima e l'ultima pagina del libro costituiscono un libro di regole indipendente dalle pagine doppie tematiche al centro della pubblicazione originale.

In queste pagine doppie, troverete i seguenti elementi:

- TimePath Avaren
- TimePath Irosia
- Lista dell' Esercito «Elfi di Avaren» pronta da giocare
- Lista dell' Esercito «Nani di Aurium» pronta da giocare
- Lista delle Missioni
- Lista dell' Esercito «Orchi di Ashral» pronta da giocare
- Lista dell' Esercito «Umani di Irosia» pronta da giocare
- TimePath Ashral
- TimePath Aurium

REGOLE DI GIOCO





COS'È DRAKERYs ?

Drakerys è un gioco di miniature per due giocatori: ognuno di essi controlla uno degli eserciti in lotta per raggiungere gli obiettivi fissati all'inizio del gioco. Questo libro raccoglie le regole necessarie per giocare il gioco.

IL SITO WEB

Vuoi sapere di più su Drakerys, il suo universe, il gioco o le miniature? Vai a:
www.drakerys.com



MATERIALE

I DADI



Questo è un Dado Deviazione.

Drakerys si gioca con dadi a 10 facce (chiamati D10) numerate da 1 a 10 e un Dado Deviazione.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Il Campo di Battaglia è l'area in cui le miniature vengono spostate durante il gioco. E' un quadrato di 90cm per lato, proprio come il poster incluso nello Starter.

LE MINIATURE IN DRAKERY'S

*Drakery's non è stato creato come un wargame nel senso tradizionale , ma come un **gioco da tavolo** che si gioca con miniature. Particolare cura è stata posta nella realizzazione delle miniature in modo da rendere il gioco accessibile ed immediatamente giocabile pur mantenendo il suo interesse nel tempo .*

Ogni miniatura di un esercito in *Drakery's* è stata stampata in un colore caratteristico, così che i giocatori possono facilmente e rapidamente individuarle sul campo di battaglia. Rosso per gli umani di Irosia, Verde per gli Orchi di Ashral, viola per gli Elfi di Avaren e Giallo per i Nani della Casta Aurium. I guerrieri indipendenti che possono aderire qualsiasi esercito, come ad esempio gli Elementali o i Mercenari, sono stati stampati in grigio.



Da Sinistra a destra: un Araldo Elementale dell' Aria, un Coscritto Irosiano, un Guerriero Ashrale un Flagello del Sangue di Avaren. Il combattente elementale può essere evocato da ogni esercito durante la partita.

Il vantaggio principale delle miniature di *Drakery's* è la loro modularità: ogni volta che è pertinente e possibile, i guerrieri sono disponibili in tre diversi kit. Questo non solo ha un impatto sull' aspetto delle miniature, ma anche sulle loro abilità all' interno del gioco. Un'altra caratteristica delle miniature di *Drakery's* è che è **possibile montare le miniature senza colla** , semplicemente incastrando le parti insieme.



*ESEMPIO: La scatola di unità di Minotauri di Irosia offre due corpi, due teste (una delle quali permetterà di distinguere il Comandante dell' Unità) e tre possibili configurazioni di armi. Ogni combinazione arma porta alla creazione di un'Unità dotata di nome e *differente Competenze* differenti.*



La scatola dell' Unità di Minotauri di Irosia contiene due miniature che possono essere assemblati in tre modi diversi : Berserker, Inarrestabili o Frantumatori.

Equipaggiati con un'arma in ogni mano, i Minotauri Berserker sono un flagello per le truppe che hanno poca protezione.

I Minotauri Inarrestabili sono dotati di arma e scudo in modo che possano mantenere posizioni strategiche e lanciare contrattacchi decisivi.



I Minotauri Frantumatori sono dotati di armi a due mani che gli consentono di abbattere nemici ben protetti e i Mostri del Maelstrom.

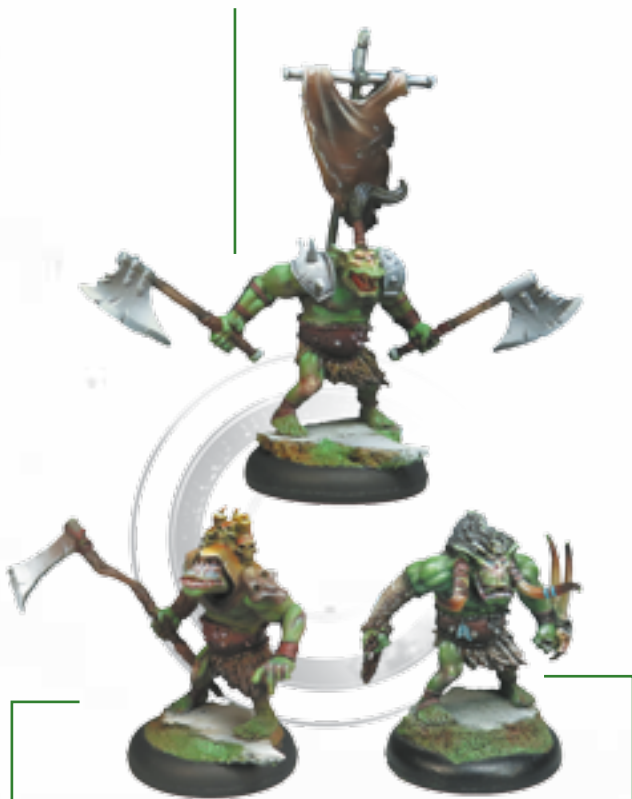
Questa modularità vale anche per gli eroi di Drakerys. Proprio come con le truppe, la maggior parte delle scatole eroe contengono un singolo corpo e tre diversi set di armi che consentono di assemblare diversi eroi.



ESEMPIO: La scatola dell' Eroe Risvegliato degli Orchi Ashraliani contiene un solo corpo, tre teste e tre combinazioni di armi. Il giocatore può quindi scegliere tra tre eroi: Bekha il Sacerdote, Induna lo sciamano o Sakhil il Guerriero.

Una scatola dell' Eroe Risvegliato degli Orchi Ashraliani con tre possibilità: Bekha, Induna or Sakhil!

Dimentica ogni sottigliezza; Sakhil incarna la furia devastante della razza Orchesca!



Le capacità divinatorie di Bekha aiutano l'esercito di Ashral a predire il futuro.

Induna è uno Sciamano. Egli può evocare gli spiriti per lanciare incantesimi.



Le miniature fornite nel Set Iniziale: Ashral contro Irosia sono pre-assemblate. Si può iniziare a giocare immediatamente, appena aperta la scatola.

Montare le miniature di *Drakerys* è semplice: tutto ciò che dovete fare è scegliere la configurazione desiderata e incastrare insieme i diversi elementi. Le miniature sono pronte in un lampo!



Queste procedure di progettazione si applicano anche agli scenari della gamma **Level 42**. Realizzate in solida plastica, sono facili da montare e compatibili con *Drakerys*.



Naturalmente, è assolutamente possibile assemblare le miniature con colla da modellismo per assicurarsi che esse rimarranno intatte e dipingerle come còassiche miniature! In questo caso, vi consigliamo di lavarle con attenzione con acqua tiepida, asciugarle e poi coprirli con un primer prima di iniziare a dipingere. Questo permetterà alla vernice di resistere molto più lungo.

FONDAMENTALI

LE PAROLE CHIAVE

Una parola chiave è una parola che inizia con una lettera maiuscola che è legata ad un effetto nel gioco. Per esempio, la parola chiave «Fanteria» si riferisce alle regole specifiche della Fanteria.

I GUERRIERI

Ogni miniatura chiamate d'ora in poi **Guerriero**, ha le proprie Caratteristiche e Abilità.

PROFILO

Il Profilo di un Guerriero indica il suo nome e il tipo (o tipi), e poi le varie Caratteristiche:

The diagram shows a warrior card for 'Cercasangue'. The card has a green border with various stats and abilities. The stats are: Nome (Cercasangue), Potenza (3), Numero di Azioni (2), Salute (1), Iniziativa (2), Combattimento/Tiro (3/-), Forza (3), Resistenza (4), Forza di volontà (3), Marcia/Carica (10/11). The abilities are: FANTERIA (Spadaccino, Divingaggio), Fedeltà (1), and Tipologia (10/11). The card also features a small illustration of the warrior and a small icon of a sword.



Azioni : Il numero massimo di Azioni che il Guerriero può compiere ad ogni Attivazione..



Potenza : Il numero di D10 tirati quando il Guerriero Attacca..



Salute :Indica il numero di Ferite che un Guerriero può subire prima di essere rimosso dal Campo di Battaglia ed essere considerato un Perdita.



Iniziativa : Determina l'ordine di Attacco.



Combattimento / Tiro: Usate per colpire i Guerrieri nemici.



Forza : Usata per ferire i Guerrieri nemici.



Resistenza : Permette di incassare i colpi.



Forza di Volontà: rappresenta il morale del Guerriero.



Marcia / Carica : indicano la massima distanza che un Guerriero può coprire (in centimetri) durante un' Azione rispettivamente di Marcia o di Carica.

FEDELTA

Ogni combattente possiede anche una Fedeltà che indica il popolo di Drakerys cui egli appartiene, insieme a una o più Abilità. (vedi pagina. p. 25).



TIPI DI GUERRIERO

Ci sono cinque Tipi di Guerrieri:

Fanteria : La Fanteria gioca un ruolo fondamentale: è l'unico Tipo che può raccogliere gli Obiettivi che costituiscono gli Obiettivi della maggior parte degli scenari (*vedi pagina p. 15*).

Mostro : I Mostri hanno l' Abilità Intimidazione (*vedi pagina p. 26*).

Bestia : Le Bestie sono addestrate a combattere.

Eroi : Questo Tipo è sempre associato a un altro Tipo. Gli Eroi hanno l' Abilità Salvaguardia (*vedi pagina p. 27*).

Risvegliato [X] : Un Risvegliato è un Eroe che può evocare un Guerriero Elementale durante una partita tante volte quante indicate dal valore [X] (*vedi pagina p. 24*).

UNITÀ

COS'È UN' UNITÀ ?

Una Unità è composta da uno o più Guerrieri che hanno lo stesso Nome e lo stesso Profilo. Rimangono uniti e agiscono contemporaneamente durante la battaglia.

I Guerrieri più potenti, come gli Eroi, costituiscono un' Unità per conto proprio.

COMANDANTE DELL' UNITÀ

Un' Unità efficiente è guidata da un Comandante, designato dal giocatore quando crea il suo Esercito. Non differisce dagli altri Guerrieri, ma la sua basetta è usata come riferimento per le distanze e per la Coesione dell' Unità

COESIONE DELL' UNITÀ

In ogni momento, un Guerriero deve essere:

- a 2.5cm o meno da un altro Guerriero dell' Unità;
- a 10cm o meno dal Comandante dell' Unità.

Si suppone che gli spazi vuoti tra i diversi membri dell'Unità siano riempiti con Guerrieri identici. I Guerrieri di una stessa Unità possono passare attraverso l' un l'altro durante i loro movimenti, ma non possono camminare attraverso altre Unità.

NOZIONE DI CONTATTO

- Due Guerrieri sono in Contatto tra loro se le loro basette si toccano.

- Un Guerriero è **Libero** se non è in Contatto.

- Un' Unità è Libera se tutti i suoi Guerrieri sono Liberi.

- Un Guerriero è **Ingaggiato** se è in Contatto con un Guerriero Nemico.

- Un' Unità è Ingaggiata se almeno uno dei suoi Guerrieri è Ingaggiato.



Questo è un segnalino Ferita.

FERITE E RIMOZIONE DELLE PERDITE

Le Ferite sono assegnate ad un' intera Unità, non a specifici Guerrieri.

Le Ferite subite da un' Unità vengono evidenziate su di essa con Segnalini Ferita (1 Ferita = 1 Segnalino Ferita). Non appena la quantità di segnalini Ferita su una Unità è uguale o superiore alla Salute del suo Comandante, il suo proprietario rimuove subito lo stesso numero di segnalini Ferita e un Guerriero da questa Unità.

Le Ferite sono assegnate nel rispetto delle seguenti regole, in ordine di priorità:

- 1 **La rimozione dei Guerrieri non deve portare alla Perdita di Coesione dell' Unità.**
- 2 **Il Comandante è rimosso dopo gli altri Guerrieri dalla propria Unità.**
- 3 **Se l'Unità è Ingaggiata, i Guerrieri che non sono Ingaggiati sono rimossi per primi**

MUOVERE UN' UNITÀ

La basetta funge da riferimento per stabilire i luoghi dove un Guerriero può passare muovendosi. I Guerrieri non sono tenuti a rispettare le regole della Coesione mentre si muovono.

LINEE DI VISTA ED OSTACOLI

Un Guerriero ha un campo visivo di 360° fino ai confini del campo di battaglia. La linea di vista di un Guerriero consiste nel corridoio che collega il bordo della propria basetta al bordo della basetta del bersaglio. Ogni oggetto presente in questo corridoio, anche parzialmente, o viene considerato come un Ostacolo o un' Ostruzione.

OSTACOLO

Un Ostacolo è un oggetto che non blocca la Linea di Vista, ma è parzialmente dentro di essa. **A priori, gli elementi di scenario sono considerati come ostacoli.**

OSTRUZIONE

Una Ostruzione blocca la Linea di Vista. è considerato come un semplice Ostacolo se è solo parzialmente nella Linea di Vista, eccetto quando la sovrapposizione di più Ostruzioni blocchi totalmente la Linea di Vista.

UNITÀ E LINEA DI VISTA

- Un Guerriero ignora gli altri Guerrieri nella propria unità quando determina la propria Linea di Vista.
- Un' unità rappresenta un' Ostruzione per gli altri Guerrieri
- Non appena un Guerriero ha una Linea di Vista libera o parziale verso un Guerriero di un'altra Unità, si assume che abbia la stessa Linea di Vista verso ogni Guerriero di questa Unità. Quindi, per nascondere un'Unità, occorre nascondere *tutti* i suoi Guerrieri!

LIVELLI DI LINEA DI VISTA

Ci sono tre livelli di Linea di Vista:

- **Linea di Vista Libera** : non ci sono ne Ostacoli ne Ostruzioni.
- **Linea di Vista Parziale** : non ci sono Ostruzioni e c'è almeno un Ostacolo
- **Linea di Vista Bloccata** : c'è almeno un' Ostruzione.

TABELLA AZIONE

Valeur d'Azion - Valore Opposizione

-4 0 MENO	-3	-2	-1	0	1	2	3	4 O PIU'
10	9	8	7	6	5	4	3	2

I tiri di dado determinano se le Azioni fatte da un Guerriero hanno esito positivo o negativo. Ogni volta le condizioni del tiro indicano:

- Il numero di D10 che deve essere tirato
- Il Valore Azione
- Il Valore Opposizione

La differenza [Valore Azione] - [Valore Opposizione] viene poi confrontata con la **Tabella Azione** (il risultato può essere negativo). La colonna corrispondente indica il risultato minimo da raggiungere ed è chiamato Soglia.

I D10 vengono poi lanciati. Ogni risultato finale superiore o uguale alla Soglia stabilita è un **Successo**. Tutti i risultati al di sotto sono Fallimenti.

SUCCESSI CRITICI

Durante un tiro di dado usando una Tabella Azione, ogni 10 sul dado è un Successo Critico. Il giocatore può quindi tirare un ulteriore D10 per questa prova.

RIPERTIZIONE DEI LANCI

Alcuni effetti del gioco permetteranno a giocatore di ripetere il tiro di dado:

- Il tiro di ogni dado può essere ripetuto una sola volta.
- Il tiro dei D10 supplementari ottenuti con il Successo Critico non può mai essere ripetuto.



TIRO DEVIAZIONE

Un Tiro Deviazione X/D10 si risolve come segue:

Il giocatore tira il dado Deviazione e il numero X mostrato di dadi D10. Se il risultato del Dado Deviazione indica:

☉, **Centro**. L'effetto di gioco non ha deviato. I risultati dei D10 vengono ignorati.

✂ **Deviazione**. Si sommano i risultati dei D10. L'oggetto viene spostato dei risultanti centimetri dal suo punto iniziale nella direzione indicata dalla freccia sul Dado Deviazione.

DIREZIONE CASUALE

Per determinare una direzione casuale, il giocatore tira il Dado Deviazione: l'effetto del gioco segue la direzione della freccia indicata sul Dado. Se si ottiene un Centro, il giocatore sceglie la direzione presa.

DISTANZA CASUALE

La Distanza Casuale (in centimetri) di alcuni effetti è determinata tirando il numero di D10 indicato dall'effetto e sommando i loro risultati.

MISURAZIONI

Le distanze possono essere misurate in qualsiasi momento sul Campo di Battaglia.

- La distance qui sépare deux Unités est mesurée depuis les bords des socles de leurs Meneurs respectifs.
- La distanza tra un'unità e un altro oggetto di gioco (per esempio uno Scenario o un Obiettivo) viene misurata tra il bordo della basetta del comandante e il bordo più vicino dell'oggetto..



IL SENTIERO DEL TEMPO

Il Sentiero del Tempo (**TimePath**) è una tabella fatta di 16 riquadri. Ogni riquadro è una **Sezione Temporale (TS)**. Ogni giocatore ha il proprio **Segnalino Attivazione** posto sul riquadro «START» all'inizio del gioco.

GIOCATORE ATTIVO

il Giocatore Attivo è quello il cui Segnalino Attivazione è in ultima posizione sul Sentiero del Tempo, o sulla cima della pila se i Segnalini sono impilati.

Il Giocatore Attivo decide in che ordine ogni effetto di gioco simultaneo si risolve..

SPENDERE I TS

Dopo che un' Unità ha compiuto Azioni, muovere i Segnalini Attivazione del Giocatore di un numero di caselle corrispondente al numero di TS delle sue Azioni. (se si finisce su una casella già occupata, mettere il segnalino sulla cima degli altri segnalini). Un giocatore risolve una **Fase Quartier Generale** (vedi pagina 17) ogni volta che il proprio Segnalino Attivazione raggiunge o supera la casella «START» del Sentiero del Tempo

TURNO

Un Turno termina quando entrambi i giocatori hanno risolto una fase Quartier Generale.

STRESS



Questo è un segnalino Stress.

Una Unità riceve un Segnalino Stress dopo la propria Attivazione, indipendentemente dal numero di Azioni effettuate.



FORMARE UN ESERCITO

VALORE STRATEGICO

Il giocatore per prima cosa sceglie la propria Fedeltà (vedi pagina 10). Oltre ai Guerrieri della razza scelta, I giocatori possono aggiungere Mercenari al proprio esercito. Il **Valore Strategico** di un Esercito è misurato utilizzando: il valore **Punti Esercito** (Army Points - AP) e il valore **Rarità**.

I giocatori si accordano sul Valore Strategico dei loro Eserciti a loro discrezione. Si consiglia di assegnare 1 punto Rarità per ogni multiplo di 100 AP.

EROI

I giocatori devono avere almeno un Eroe della Fedeltà scelta nel proprio Esercito. Diversi Eroi possono unirsi lo stesso Esercito, ma ogni Eroe può essere presente una sola volta.

RECLUTARE UNITÀ

C'è una tabella di reclutamento alla fine del libro che indica per ogni Unità:

- La misura minima e massima dell'Unità (numero di miniature utilizzate)
- Il suo valore in Punti Esercito (Army Points - AP)
- Il suo valore Rarità

Il Valore Strategico di un Esercito è il totale dei Punti Esercito (AP) e dei Valori Rarità di tutte le sue Unità. Nessuno di questi valori può superare i limiti fissati prima della partita.

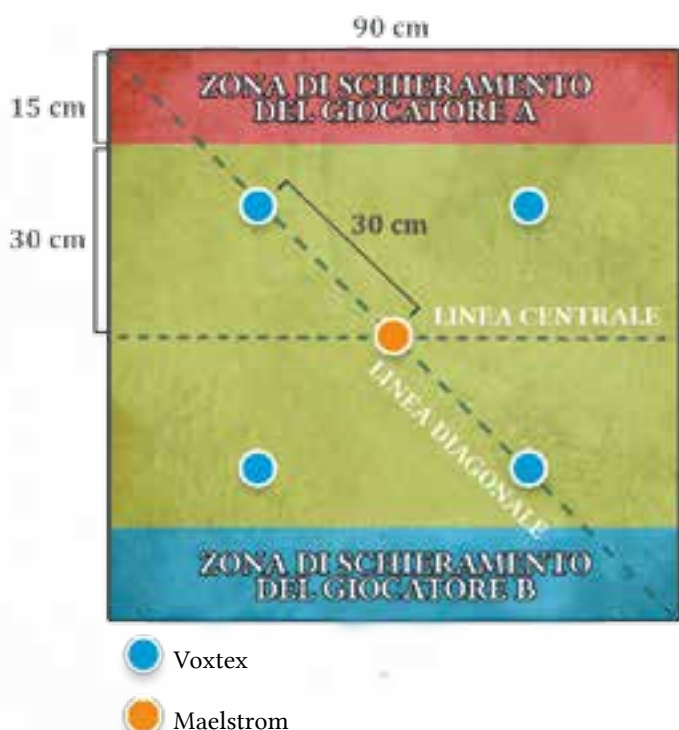
INIZIARE A GIOCARE

PRIMO GIOCATORE

Ogni giocatore tira 1D10. Il giocatore che ottiene il risultato più alto è il Primo Giocatore. I Segnalini Attivazione sono piazzati sulla casella «START» in ordine crescent: il segnalino del Primo Giocatore è sulla cima!

!

PREPARARE IL CAMPO DI BATTAGLIA



CREAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

A turno, e iniziando dal Primo Giocatore, ogni giocatore sceglie un Elemento che non è stato ancora scelto (Aria, Acqua, Fuoco o Terra) e posiziona il Vortex corrispondente in una delle postazioni libere indicate. Dopodiché i vortex e i Maelstrom deviano (Tiro Deviazione 3D10).

Il Tiro Deviazione è cancellato e ritirato se fa sovrapporre due elementi o li fa uscire dal Campo di Battaglia.

Poi, i giocatori a turno piazzano gli Scenari ad almeno 10cm

dagli altri scenari dai Vortex o dai Maelstrom già piazzati. Gli Scenari sono considerati Ostacoli e non possono essere penetrati.

Gli oggetti mostrati possono rimpiazzare gli Scenari a vostra discrezione: in questo caso sono Ostruzioni e niente può attraversarli.

SCEGLIERE LE MISSIONI

REGOLE GENERALI DELLE MISSIONI



Un segnalino Obiettivo.

- **Obiettivi:** Quando le Missioni sono state definite, i segnalini Obiettivo – se ce ne sono – sono tutti piazzati sul Campo di Battaglia dall'avversario del Primo Giocatore, ad almeno 10cm da ogni Scenario, altro segnalino Obiettivo, Maelstrom o Vortex già piazzati. Se ciò non fosse possibile, ogni segnalino Obiettivo extra è sovrapposto su un Maelstrom, un Vortex o un segnalino Obiettivo che è già stato piazzato. Un Obiettivo è controllato dalla fazione che ha più Unità a 5cm o meno da esso.

- **Raccogliere un Obiettivo:** Un' Unità di Fanteria che non è ingaggiata è in grado di compiere una azione speciale (1 TS) per raccogliere un Obiettivo che è in Contatto con almeno uno dei suoi Guerrieri. Se tale Unità viene eliminata, tutti gli Obiettivi che portava vengono lasciati sulla posizione che il Comandante occupava appena prima di essere rimosso dal Campo di Battaglia.

- **Controllare un' Area:** Alcune Missioni richiedono che il Campo di Battaglia sia suddiviso in aree. Un' Area è controllata dalla fazione che ha più Unità in essa.

MISSIONI COMUNI E INDIVIDUALI

Gli effetti di una Missione si applicano non appena la sua carta è stata estratta. Ogni Missione qui descritta ha due effetti:

- **Comune quando la Missione è comune ad entrambi i giocatori**
- **Individuale quando la Missione è per un solo giocatore.**

- 1 Il Primo Giocatore estrae a caso una carta per determinare la Missione Comune per entrambi gli Eserciti.
- 2 Il Primo Giocatore poi estrae a caso una seconda carta per determinare la Missione Individuale per il proprio esercito.
- 3 Infine, il Secondo Giocatore estrae a caso una terza carta per determinare la Missione Individuale per il proprio esercito.



SCHIERARE GLI ESERCITI

Una volta che il Campo di Battaglia è stato creato, le missioni sono state definite ed i segnalini Obiettivo sono stati piazzati, il Primo Giocatore sceglie una Zona di Schieramento (A o B, cfr diagrammi a **p. 15**) e schiera lì tutte le proprie Unità.

L'altro giocatore fa lo stesso nella zona di Schieramento Opposta. Che la Partita inizi!

SIA GUERRA!

Una partita di Drakerys è costituita da una successione di Fasi di Gioco.

PROGRESSO DI UNA FASE DI GIOCO

Una fase di Gioco progredisce secondo l'ordine seguente:

- 1 Il Giocatore Attivo seleziona una delle proprie Unità che diventa l'Unità Attiva.
- 2 Seguendo l'ordine scelto dal Giocatore, l'Unità Attiva compie una dopo l'altra un numero di Azioni compreso tra 1 e la caratteristica Azione ★ del suo Comandante.
- 3 Il Giocatore Attivo poi spende tutti i TS accumulati per le Azioni dell'Unità Attiva e sposta il Segnalino Attivazione.
- 4 L'Unità Attiva riceve un segnalino Stress.
- 5 L'Unità Attiva diventa Passiva.
- 6 Il Giocatore Attivo controlla se deve essere effettuata una Fase Quartier Generale e quindi se il Turno termina o meno.
- 7 I giocatori controllano chi sarà il prossimo Giocatore Attivo ed inizia una nuova Fase di Gioco.

I ruoli alterni dei giocatori, diventando ognuno attivo, e le Fasi di Gioco si susseguono fino alla fine della partita.



EFFETTO DEI SEGNALINI STRESS

Ogni Segnalino Stress aumenta il costo di un' Azione di 1 TS.

FASE QUARTIER GENERALE

Durante la propria Fase Quartier Generale, il giocatore interessato rimuove un Segnalino Stress da ognuna delle proprie Unità.

FINE DEL TURNO

Un Turno finisce quando tutti i giocatori hanno risolto la loro Fase Quartier Generale. La partita termina dopo il sesto Turno: i giocatori quindi determinano il vincitore.

RESTRIZIONI DELLE AZIONI

- I giocatori non possono spendere più TS durante un' Attivazione di quanti ce ne siano sul Sentiero del Tempo.
- Durante l'ultimo Turno del gioco, un' Unità non può essere selezionata se la sua Attivazione fa sì che il segnalino Attivazione del suo esercito superi la casella «START» del Sentiero del Tempo. Se questa regola non può essere seguita, il segnalino Attivazione viene posizionato direttamente sulla casella «START» e l'Attivazione dell'Unità termina immediatamente.

AZIONI DELLE UNITÀ

Ogni Azione è associata ad un costo in Sezioni Temporal (TS). Tale costo è aumentato di 1 per ogni segnalino Stress sull'Unità Attiva.

MARCIA (1 ST)

Prerequisito : L' Unità non è Ingaggiata.

I Guerrieri dell' Unità si spostano fino al loro valore di Marcia  in centimetri. Le Unità non possono terminare la loro Marcia in Contatto con un Guerriero Nemico.

ATTACCO (1 ST)

Prerequisito : L' Unità è Ingaggiata.

Il giocatore attivo sceglie una Unità Nemica Ingaggiata con l'Unità Attiva come bersaglio del proprio Attacco. I Guerrieri dell' Unità Attiva che non sono in Contatto possono fare un movimento gratuito della lunghezza del loro valore di Marcia al fine di venire a contatto con un Guerriero di questa Unità Nemica. Il movimento viene risolto in modo che il maggior numero possibile di Guerrieri sia a contatto con i Guerrieri dell' Unità designata.

Una volta che questo movimento (Se fattibile) è stato compiuto, si risolve un Combattimento tra le due Unità (*vedi pagina p. 19*).

CARICA (3 ST)

Prerequisito : L' Unità non è Ingaggiata.

I Guerrieri nell' Unità Attiva si muovono fino al loro valore Carica , in centimetri verso l' Unità Nemica selezionata. value in centimetres towards the selected Enemy Unit. Il movimento viene risolto in modo che il maggior numero possibile di Guerrieri sia a Contatto con i Guerrieri dell' Unità scelta. Un Combattimento (*vedi pagina p. 19*) è poi risolto tra le Unità. Per quanto riguarda questo Combattimento, l' Unità Attiva beneficia dei seguenti bonus:

 Iniziativa + 1

 Combattimento + 1

Una Unità può effettuare una sola Azione di Carica (o Azione di Carica Combinata) per Attivazione.

CARICA COMBINATA (5 ST)

Prerequisito : L'unità è un Eroe che non è Ingaggiato ed è a non più di 10 cm di distanza da un'Unità di Fanteria dotata dell'abilità Guardia (*vedi pagina p. 26*).

L' Eroe Carica con la propria Guardia personale! Essi risolvono contemporaneamente un movimento di Carica verso la stessa Unità Nemica. Un Combattimento (*vedi pagina p. 19*) avviene dunque tra l' Eroe e l' Unità Nemica. Per quanto riguarda questo Combattimento, l' Eroe beneficia dei seguenti bonus:

 Iniziativa + 1

 Combattimento + 1

L' Unità di Fanteria che scorta l' Eroe non partecipa attivamente al Combattimento e non beneficia di alcun Bonus. Tuttavia, a causa della sua presenza, garantisce dei bonus all' Eroe (*vedi pagina p. 19*).

Una Unità può effettuare una sola Azione di Carica (o Azione di Carica Combinata) per Attivazione.

TIRO (1 ST)

Prerequisito : L' Unità non è Ingaggiata e porta delle Armi a Distanza (Tiro [X]).

Il Giocatore Attivo sceglie un' Unità Nemica non Ingaggiata come bersaglio. Questa Unità deve essere nel raggio d' azione dell' arma dell' Unità Attiva. Il Comandante dell' Unità Attiva deve avere una Linea di Vista verso di essa (libera o parziale). Il Giocatore Attivo quindi risolve un Tiro sull' Unità Nemica (*vedi pagina p. 20*).

MAGIA (1 ST)

Prerequisito : Il Comandante dell' Unità è Libero e possiede l' Abilità Stregone/[X].

Il Comandante dell' Unità lancia un Incantesimo (*vedi pagina p. 22*).

EVOCAZIONE DI UN ELEMENTALE (1 o 3 ST)

Prerequisito : Il Comandante dell' Unità è Libero e possiede l' Abilità Risvegliato/[X].

Il Comandante dell' Unità Evoca un Guerriero Elementale (cf. p. 24). Il costo di questa Azione dipende dal Tipo di Elementale evocato dal giocatore:

• Araldo Elementale: 1 ST

• Signore Supremo Elementale : 3 ST

AZIONE SPECIALE (COSTO VARIABILE)

Alcuni effetti di gioco e Missioni permettono all' Unità Attiva di effettuare delle Azioni speciali, dotate di un costo in TS e di prerequisiti variabili.

COMBATTIMENTO

Durante un Combattimento, i Guerrieri in entrambe le Unità coinvolte Attaccano i loro avversari a turno

INIZIATIVA

I Guerrieri risolvono i loro attacchi uno dopo l'altro, in ordine di Iniziativa decrescente. In caso di parità, si presume che gli Attacchi siano fatti simultaneamente. Ogni combattente guadagna +1 all' Iniziativa per ogni Unità Alleata Ingaggiata con l' Unità Nemica bersaglio.

CHI PUÒ ATTACCARE?

I Guerrieri in Contatto con un Guerriero in Unità Nemica bersaglio possono Attaccare a piena potenza (*vedi pagina p. 10*). I Guerrieri in Contatto con un Guerriero Alleato è che Contatto con un Guerriero nell' Unità Nemica bersaglio stanno **Supportando**. Essi Attaccano ma con Potenza = 1. Gli altri Guerrieri non Attaccano.

RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI

Gli Attacchi di Guerrieri nella stessa Unità sono fatti simultaneamente e i dadi sono quindi tirati tutti insieme.

La risoluzione di un Attacco avviene in tre fasi.

FASE 1: TIRO PER ATTACCARE

Il giocatore risolve il Tiro per Attaccare tirando un numero di D10 pari al valore Potenza  di ogni Guerriero Attaccante (Promemoria: i Guerrieri di Supporto hanno Potenza = 1). La Soglia di Difficoltà del Tiro per Attaccare è determinata dalla Tabella Azione:

- **Valore Azione** : Combattimento  del Guerriero Attaccante.
- **Valore Opposizione** : Combattimento  del Comandante dell' Unità Nemica bersaglio.

Il giocatore può ritirare un D10 per ogni Guerriero Alleato di un'altra Unità Alleata in Contatto con l'Unità Ogni Successo sul Tiro per Attaccare è un **Centro**.

FASE 2: TIRO PER FERIRE

Il giocatore risolve il tiro per Ferire con tanti D10 quanti il numero di Centri che ha ottenuto con il Tiro per Attaccare. La Soglia di Difficoltà del Tiro per Ferire è determinata dalla Tabella Azione:

- **Valore Azione**: Forza  del Guerriero Attaccante.
 - **Valore Opposizione**: Resistenza  del Comandante dell' Unità Nemica bersaglio.
- Ogni Successo sul Tiro per Ferire, infligge all' Unità Nemica bersaglio una **Ferita**.

FASE 3: RIMOZIONE DELLE PERDITE

Il giocatore la cui Unità subisce l'Attacco rimuove ogni eventuali Perdita (*vedi pagina p. 11*).

DETERMINARE IL VINCITORE DI UN COMBATTIMENTO

Alla fine di un Combattimento, i giocatori determinano il **Valore Vantaggio** dell' Unità che hanno partecipato al Combattimento seguendo questi criteri:

- L'Unità è Attiva e ha appena fatto un Azione di Carica: +1
- L'Unità è quella che ha inflitto più Ferite: +1
- Il numero di Guerrieri dell'Unità (inteso come numero di miniature) è superiore al numero di Guerrieri totale di tutte le Unità Nemiche con cui è Ingaggiata: +1
- L' Unità ha meno Segnalini Stress di tutte le Unità Nemiche con cui è Ingaggiata: +1

L'Unità con il Valore Vantaggio maggiore vince il Combattimento. L' altra Unità è dichiarata sconfitta: deve effettuare un Tiro sul Morale (*vedi pagina p. 20*). In caso di pareggio entrambe le Unità sono considerate vincitrici.



IN CASO DI PAREGGIO ENTRAMBE LE UNITÀ SONO CONSIDERATE VINCITRICI

L' Unità sconfitta risolve un Tiro sul Morale utilizzando la Tabella Azione

- **Valore Azione** : Forza di Volontà  del Comandante.
- **Valore Opposizione** : Valore Vantaggio dell'Unità vincitrice - Valore Vantaggio dell'Unità sconfitta.

Gli effetti sul Tiro del Morale sono descritti a *pagina 21*.

RIFORMARE

Il Vincitore del Combattimento può riformare la propria Unità.

- Se l' Unità sconfitta è ancora sul Campo di Battaglia, tutti i Guerrieri non iingaggiati nell' Unità del vincitore possono muoversi senza costi fino al loro valore di Marcia  pour tenter d'arriver au Contact d'un maximum de Combattants de l'Unité perdante.
- Se l' Unità sconfitta non è più sul Campo di Battaglia, tutti i Guerrieri sopravvissuti nell' Unità vittoriosa, tranne il Comandante, possono muovere del loro valore Marcia gratuitamente.

TIRO

CONDIZIONI DI TIRO

L'Unità Nemica presa di mira :

- Deve essere nella Linea di Vista (libera o parziale) del Comandante dell' Unità Attiva. Se il Comandante è in contatto con un elemento che potrebbe costituire un Ostacolo, quest'ultimo non è considerato come un Ostacolo.
- La distanza tra queste due Unità deve essere uguale o inferiore alla gittata dell'arma a distanza utilizzata. Promemoria : le distanze tra due Unità sono misurati da Comandante a Comandante.
- Non deve essere Ingaggiata

Arma a Distanza	Gittata Max		Saturazione	Speciale
Balestra	80 cm	4	2	Solo un Tiro per Attivazione.
Balestra Pesante	100 cm	4	2	Solo un Tiro per Attivazione. L' Unità bersaglio non può usare le sue abilità Parata e Parata Esperta fino alla fine del tiro.
Balestra a Ripetizione	60 cm	3	2	
Arco	50 cm	3	3	
Giavellotti	20 cm	Forza del Guerriero	1	
Rocce	30 cm	Forza del Guerriero	4	

I Guerrieri nell' Unità che attacca con armi da tiro non deve avere una Linea di Vista valida se il Comandante ne ha una. Se il Comandante ha una Linea di Vista su almeno un Guerriero dell' Unità Nemica bersaglio, il Tiro colpisce tutti i Guerrieri nell' Unità bersaglio.



RISOLUZIONE DEL TIRO

I Tiri dei Guerrieri nella stessa Unità sono compiuti simultaneamente e i dadi sono quindi tirati tutti insieme. La risoluzione di un Tiro avviene in tre fasi.

FASE 1: LANCIO DI DADI PER TIRARE

Il giocatore effettua un lancio di dadi per Tirare con un numero di D10 pari al valore Potenza  di ogni Guerriero nell' Unità di Tiro.

La Soglia di Difficoltà del Lancio di dadi per Tirare è determinata dalla Tabella Azione:

- **Valore Azione** : Tiro  del Guerriero che effettua il Tiro.
 - **Valore Opposizione** : Il Valore Opposizione è determinato dai seguenti fattori:
 - Per ogni multiplo di 10cm tra l' Unità Attiva e l' Unità Nemica bersaglio: +1
 - Per ogni segnalino Stress che ha l' Unità Attiva: +1
 - Per ogni Ostacolo nella Linea di Vista del Comandante dell' Unità Attiva: +1
- Ogni successo con il Lancio di dadi per Tirare è un **Centro**.

FASE 2: TIRO PER FERIRE

Il giocatore che sta effettuando il tiro lancia tanti D10 quanti sono i Centri ottenuti con il Lancio di dadi per Tirare.

La Soglia di Difficoltà del Tiro per Ferire è determinata dalla Tabella Azione:

- **Valore Azione** : Forza  dell' Arma a Distanza.
- **Valore Opposizione** : Resistenza  del Comandante dell' Unità Nemica bersaglio. Ogni Successo del Tiro per Ferire, infligge all' Unità Nemica bersaglio una Ferita.

FASE 3: RIMOZIONE DELLE PERDITE

Il giocatore la cui Unità subisce l' Attacco rimuove ogni eventuale Perdita (*vedi pagina p. 11*).

TIRO SUL MORALE

L' Unità Nemica bersaglio è sottoposta ad un Tiro sul Morale se ha subito almeno una Perdita. Il Tiro è fatto utilizzando la Tabella Azione:

- **Valore Azione** : Forza di Volontà  del Comandante.
- **Valore Opposizione** : Valore della Saturazione dell' Arma da Lancio utilizzata.

MORALE

I Tiri sul Morale sono usati per determinare se i Guerrieri riescono a mantenere il sangue freddo contro le avversità. Il giocatore consulta la Tabella Azione per determinare la Soglia di Difficoltà:

- **Valore Azione** : Forza di Volontà  del Comandante.
- **Valore Opposizione** : Dipendente dai motivi per il Tiro sul Morale.

Il giocatore tira 2D10. Poi aggiunge 1D10 per ogni multiplo di cinque Guerrieri ancora presenti nell' Unità.

Il numero di Successi in un Tiro sul Morale definisce la reazione dell' Unità

- **0 Successi**: L'Unità si disperde. Viene ritirata dal Campo di Battaglia ed i suoi membri contano come perdite.
- **1 Successo**: L'Unità è destabilizzata e prende un segnalino Stress. Se l' Unità è l'Unità Attiva, la sua Attivazione termina immediatamente.
- **2 Successi**: L'Unità è titubante. Se questa Unità è l' Unità Attiva, la sua Attivazione termina immediatamente..
- **3 Successi o più**: Il Morale dell' Unità è intatto. Nessun effetto.



MAGIA

I Guerrieri con l'Abilità Stregone [X] (vedi pagina p. 27) sono Stregoni. [X] corrisponde al livello dello Stregone

FONTI MAGICHE E MANA

Per lanciare incantesimi, uno Stregone attinge il Mana da varie Fonti: i **Vortex** e i **Maelstrom**.

VORTEX

Un Vortex produce 3 Mana dell'Elemento da cui sorge (Aria, Acqua, Fuoco o Terra) ogni volta che uno Stregone lancia un Incantesimo.

MAELSTROM

Il Maelstrom produce infinite quantità di Mana di ogni Elemento.

SCEGLIERE GLI INCANTESIMI

L' Abilità Stregone [X] è associata a uno o più Domini della Magia. Subito dopo aver schierato il proprio Esercito, il giocatore sceglie un numero di Incantesimi pari al livello del suo Stregone tra i Domini della Magia che egli conosce.

Dominio della Magia	Costo dell' Incantesimo	Nome dell' Incantesimo
		Sentiero Solare MIRAGGIO Un' Unità Alleata scelta all'interno del Raggio d'Azione viene rimossa dal Campo di Battaglia e poi di nuovo posizionata nella tua successiva fase Quartier Generale. 1-2 Campo d'Azione 20cm. L'Unità viene riposizionata da un bordo del tavolo di tua scelta entro la tua metà del Campo di Battaglia. 3-4 Campo d'Azione 25cm. L'Unità viene riposizionata da un bordo del tavolo di tua scelta. 5+ Campo d'Azione 30cm. L'Unità viene riposizionata immediatamente entro 30 cm dal Campo d'Azione dello Stregone ed almeno a 5cm di distanza da ogni guerriero nemico.
		Effetti Associati
		Numero di Successi



LANCIARE UN INCANTESIMO

Il Lancio di un Incantesimo avviene nel seguente ordine:

FASE 1: SCEGLIERE L' INCANTESIMO

Il giocatore sceglie un Incantesimo che soddisfi i seguenti criteri:

- L'Incantesimo per essere lanciato deve essere stato assegnato allo Stregone.
- L'incantesimo per essere lanciato non deve ancora essere stato utilizzato durante questa Attivazione.
- Il bersaglio è entro la Portata dell' Incantesimo (se questo Incantesimo ha una Portata) e soddisfa ogni condizione scritta sulla carta Incantesimo.

FASE 2: SCEGLIERE LE FONTI DEL MANA

Il giocatore indica le Fonti di Mana (Vortex o Maelstrom) che forniscono il Mana (numero massimo di Fonti = livello dello Stregone).

I segnalini Mana corrispondenti al costo dell' Incantesimo sono poi presi dai Vortex indicati. E' possibile convertire 2 Mana di un tipo per 1 di qualsiasi altro tipo.

Scegliere un Maelstrom elimina il problema del costo in Mana dell' Incantesimo.

FASE 3: RAFFORZARE IL LANCIO DI UN INCANTESIMO

Dopo aver pagato il costo di una Incantesimo, lo Stregone può spendere ulteriori punti Mana tratti dalle Fonti che ha scelto per rafforzare le proprie possibilità di successo. I Maelstrom designati, invece, possono fornire fino a 9 punti in più di Mana

FASE 4: TIRO PER L' INCANTESIMO

Il giocatore consulta la Tabella Azione per determinare la Soglia di difficoltà per il Lancio dell' Incantesimo:

- **Valore Azione** : Livello dello Stregone
- **Valore Opposizione** : Il Valore Opposizione è determinata dalla somma dei seguenti fattori :
 - Per ogni multiplo di 10 centimetri tra lo Stregone e la più lontana Fonte scelta (Vortex o Maelstrom): +1
 - Per ogni Fonte ulteriore successive alla prima: +1

Il giocatore poi tira 1D10 e aggiunge tanti D10 quanti sono i punti Mana in più che ha speso per Rafforzare il lancio dell' Incantesimo.

Nel caso in cui il giocatore non ottenga alcun successo, il lancio dell' Incantesimo fallisce.

Altrimenti, l' Incantesimo è stato lanciato con successo e il suo effetto corrisponde al numero di Successi ottenuti (il giocatore può tuttavia scegliere di applicare un effetto di livello inferiore).

EFFETTO CATACLISMATICO DEI MAELSTROM

Quando un giocatore usa un Maelstrom, conta il numero di «1» che ha ottenuto.

Il giocatore applica l'effetto Cataclismatico corrispondente **e tutti gli Effetti di livello inferiore**, prima di risolvere gli effetti dell'Incantesimo.

Numero di [1]	Effetto Cataclismatico
1	L'Unità dello Stregone riceve immediatamente un segnalino Stress.
2	L'Unità dello Stregone subisce immediatamente una Ferita. Se ciò porta alla rimozione dello Stregone, il lancio dell' Incantesimo fallisce.
3	Il lancio dell'Incantesimo fallisce e l' Attivazione dello Stregone termina .
4 o più	L'Unità dello Stregone subisce 2D10 di Colpi (Forza 3) come se fossero un Tiro (Saturazione 3).

EVOCAZIONE ELEMENTALE



EVOCAZIONE ELEMENTALE

L'evocazione di un Elementale avviene nel seguente ordine:

- 1 Il giocatore seleziona una Fonte Magica (Vortex o Maelstrom) entro 20cm dal Risvegliato.
- 2 Il giocatore sceglie il tipo di Elementale che vuole evocare. Questa scelta influenza il numero di TS che occorre spendere per compiere l'Azione:
 - **Un Araldo Elementale** : 1 ST.
 - **Un Signore Supremo Elementale** : 3 ST. Il segnalino Vortex (NON il Maelstrom) viene rovesciato sul suo lato «Esaurito». Fino alla fine della partita, il Vortex non permetterà ai giocatori di invocare Elementali, ma il suo Mana continuerà a consentire loro di lanciare Incantesimi.
- 3 Il giocatore tira 2D10 contro una Soglia di 7+. Se la Fonte selezionata è un Vortex che non è occupato da un Elementale (NON un Maelstrom), il giocatore può aggiungere quanti D10 extra vuole (prima di tirare i dadi per 1 TS per ogni D10 aggiunto).
- 4 Se il giocatore ottiene almeno un successo, l'Elementale evocato è dello stesso Elemento del Vortex scelto. Se viene da un Maelstrom, il giocatore tira 1D10 e usa la seguente tabella per conoscere il suo Elemento.

D10	Elementale evocato
1	+ 1 TS. Il giocatore tira un altro D10 e utilizza questa tabella.
2-3	Elementale dell'Aria
4-5	Elementale dell'Acqua
6-7	Elementale del Fuoco
8-9	Elementale della Terra
10	Il giocatore sceglie l'Elementale.

La miniatura del Elementale evocato è posta sulla Fonte scelta e sostituisce ogni Elementale che potrebbe già essere su di essa. L'Elementale è una unità a sé.

CONNESSIONE ELEMENTALE

L'eliminazione del Risvegliato porta immediatamente all'eliminazione degli Elementali che aveva evocato.

ABILITÀ

Le Regole associate con le Abilità hanno la priorità sulle regole e si applicano se tutti i combattenti di una Unità sono dotati di essa.

AZIONE EROICA

L'Unità può aggiungere 1 a 5 D10 quando lancia i dadi per un Combattimento, Tiro o Incantesimo. Ogni D10 supplementare aumenta il costo dell'Azione di 1 TS

DISTANZA

L'Unità cancella il Bonus di Carica (Iniziativa +1 e Combattimento +1) di qualsiasi Unità Nemica che la Carichi.

ARTI MARZIALI

I Guerrieri della Unità ignorano gli effetti delle Abilità Distanza, Colpo Violento, Parata e Parata Esperta delle Unità Nemiche con cui sono Ingaggiati.

ASSASSINIO

Questa abilità funziona quando l'unità compie con successo una carica contro un Eroe Nemico. Quest'ultimo perde l'uso delle abilità Blocco, Parata, Parata Esperta e salvaguardare fino alla fine del Combattimento iniziato con la Carica.

AUTORITÀ [X]

Le Unità Alleate entro [X] cm dall' Unità beneficiano di un D10 aggiuntivo per i loro Tiri sul Morale. Questo bonus è cumulativo se più Unità dotate di Autorità sono entro il raggio d'azione.

BERSERKER

L'unità guadagna un Successo addizionale nel proprio Tiro sul Morale. Inoltre, ogni segnalino Stress attribuito ad essa dà Potenza +1 e Resistenza -1 (con un minimo di 0) ai loro Guerrieri.

BLOCCO

L'Unità può usare questa Abilità durante un Combattimento. L'Abilità Blocco sostituisce il suo Attacco, e si risolve dopo il Tiro per Colpire dell' Unità Nemica. Il Tiro per Colpire si risolve nel solito modo, ma ogni Successo cancella un Centro dall'Unità Nemica. I bonus al tiro per Colpire si applicano all' Abilità Blocco.

SPADACCINO

Il Fallimento ottenuto su un Tiro per Attaccare dell' Unità può essere ritirato. Il nuovo risultato cancella il precedente.

MIMETIZZAZIONE

L'Unità ottiene Occultamento da ogni Scenario

CARICA BRUTALE

I Guerrieri dell' Unità ricevono Potenza +1 durante ogni Combattimento seguente alla Carica dell' Unità.

CARISMA

Tutte le Unità Alleate entro 20cm dell'Unità dotata di questa abilità possono ritirare una volta i loro Fallimenti del Tiro sul Morale.

COMANDO

Ogni volta che la propria fazione gioca un Fase Quartier Generale, l'Unità può dare uno degli ordini seguenti ad una Unità Alleata non Ingaggiata che si trovi entro 20 centimetri da essa.

- *Avanti!* L'Unità che riceve il comando compie immediatamente un' Azione di Marcia senza costi in TS.
- *Loro non possono passare!* L'Unità che riceve il comando è Combattiva e il suo Morale (*vedi pagina p. 21*) fino alla fine del Turno. Questo effetto sostituisce tutti i Tiri sul Morale.
- *Riformate le righe!* L'Unità che riceve il comando perde un segnalino Stress

COLPO MORTALE

Ogni Successo Critico ottenuto su un Lancio di dadi per Colpire o per Tirare effettuato dall' Unità infligge automaticamente una Ferita che si aggiunge a ogni Ferita che potrebbe possibilmente essere ottenuta dal Tiro per Ferire. Il Tiro per Ferire si effettua così contando i Centri ottenuti dal Successo Critico.

COLPO VIOLENTO

Le unità nemiche perdono la loro abilità Parata e Parata Esperta di fronte ad Attacchi e Tiri (o Azioni di Tiro) ricevuti da una Unità composta da guerrieri dotati di Colpo Violento.

GRIDO DI GUERRA [X]

Prima della risoluzione di una Carica da parte dell'Unità che ha questa Abilità, le Unità Nemiche entro 20cm sono sottoposte ad un Tiro sul Morale con una Valore Opposizione pari a [X]. Se a seguito del Tiro sul Morale l'Unità non può scegliere più alcun Obiettivo Valido per la sua Azione di Carica, l'Unità può spostare lo stesso tutti i suoi Guerrieri della sua distanza di carica. Tuttavia, il costo dell'azione non cambia.

DISINGAGGIO

L' Unità può effettuare Azioni di Marcia, anche se è Ingaggiata.

DISCIPLINA

L' Unità guadagna un D10 extra sul Tiro sul Morale.

DIVINAZIONE

Ogni volta che la propria fazione gioca un Fase Quartier Generale, l'Unità può dire uno delle seguenti preghiere:

- *Misericordia!* I segnalini Ferita di una Unità Alleate entro 20 centimetri sono scartati.
- *Peste li colga!* Il segnalino Attivazione del nemico viene spostato di una casella in avanti per ogni Eroe Nemico entro 20cm dall' Unità
- *Furia Sacra!* Un' Unità Alleata scelta entro 20cm beneficia dall' Abilità Berserk fino alla fine del Turno.

INTIMIDAZIONE



I Guerrieri di Unità Nemiche impegnate con l'Unità dotata di questa Abilità subiscono Forza di Volontà -1. Le Unità dotate di questa Abilità sono immuni ad essa.

SOVRACCARICO

Il costo delle Azioni di Carica effettuate dall'Unità è aumentato di 2 TS.

GUARDIA

L' Unità può partecipare a Cariche Combine (vedi pagina p. 18). Inoltre può proteggere un Guerriero dotato dell' Abilità Salvaguardia (vedi pagina p. 27).

MOLESTATORE

Una Unità dotata dell'abilità Molestatore può utilizzare una Tiro di Disturbo, quando si risolve una Carica, o quando è il bersaglio di una Carica (in entrambi i casi, questo include le Cariche Combine). Il Tiro di Disturbo prende a bersaglio l'Unità Nemica coinvolta nella carica.

Se entrambe le unità possiedono molestatore, i Tiri di Disturbo vengono risolti contemporaneamente.

Il Tiro di Disturbo non è influenzato dagli effetti di gioco che modificano

RISOLUZIONE DEL TIRO DI DISTURBO

I Tiri di Disturbo da parte di Guerrieri nella stessa Unità sono realizzati simultaneamente e i dadi sono quindi Tirati tutti insieme. La risoluzione di un Tiro di Disturbo avviene in tre fasi:

FASE 1: LANCIO DI DADI PER IL TIRO DI DISTURBO

Il giocatore che deve risolvere il Tiro lancia 1D10 per ogni Guerriero che Tira.

La soglia di Difficoltà del Lancio di Dadi per Tirare è determinata dalla Tabella Azione.

- **Valore Azione** : Tiro del Guerriero che effettua il tiro.
- **Valore Opposizione** : Iniziativa del Comandante della Unità Nemica Bersaglio. Per ogni segnalino Stress sull'Unità che compie il Tiro di Disturbo, aumentare il Valore Opposizione di 1 punto.

Ogni Successo del Tiro di Disturbo è un **Centro**.

FASE 2: TIRO PER FERIRE

Il giocatore che risolve il Tiro un numero di D10 pari al numero di Centri ottenuti.

La Soglia di Difficoltà del Tiro per Ferire è determinata dalla Tabella Azione:

- **Valore Azione** : Forza delle Armi a Distanza.
- **Valore Opposizione** : Resistenza del Comandante della Unità Nemica Bersaglio.

Ogni Successo del Tiro per Ferire, infligge all' Unità Nemica Bersaglio una **Ferita**.

FASE 3: RIMOZIONE DELLE PERDITE

Il giocatore la cui Unità subisce l'Attacco Rimuove le Eventuali Perdite (vedi Pagina p. 11). Poi, l'Unità che ha effettuato il Tiro di Disturbo riceve un segnalino Stress. Se un'Unità viene sconfitta dal Tiro di Disturbo, Il Combattimento introdotto dalla Carica viene annullato (il vincitore può Riformare).

Un Tiro di Disturbo non porta a un Tiro sul Morale.



INFILTRAZIONE

L'unità può essere schierata in qualsiasi punto del Campo di Battaglia, tranne che nell' Area di schieramento del Nemico.

STREGONE [X]

L' Unità può lanciare Incantesimi (*vedi pagina p. 22*).

NEGAZIONE

Le Fonti di Magia (Vortex e Maelstrom) entro 10 cm dall'Unità non possono essere scelte per Lanciare Incantesimi.

PARATA

I successi Critici sui Tiri per Ferire (Combattimento o tiro) imposti all'Unità dotata di questa Abilità contano come Successi normali. Essi non generano D10 aggiuntivi.

PARATA ESPERTA

I Successi Critici sul Tiro per Ferire (Combattimento o Tiro) imposti all' Unità dotata di questa Abilità contano come Fallimenti.

POTERE ELEMENTALE

L' Unità beneficia di un bonus finché è entro 10cm di distanza da un Vortex. Se si tratta di un Maelstrom acquisisce tutti i bonus.

- Vortex del Fuoco Potenza  + 1
- Vortex dell' Aria Iniziativa  + 1
- Vortex della Terra Resistenza  + 1
- Vortex dell' Acqua Forza di Volontà  + 1

SALVAGUARDIA

1D10 è tirato per ogni Ferita ricevuta (e non cancellata) dall'Unità.

- Ogni risultato di 10 cancella una Ferita.
- Ogni risultato tra 6 e 9 permette di trasferire una Ferita a un'Unità Alleata dotato di Guardia. Per poter beneficiare di questo effetto, l'Unità deve rispettare i parametri di Coesione con l' Unità dotata di Guardia (2,5cm o meno di distanza da un Guerriero, 10cm o di distanza dal Comandante).

SACRIFICIO [X]

L'Unità può usare questa Abilità in sostituzione di un'Azione di Attacco. I Guerrieri della Unità sono sacrificati, rimossi dal Campo di Battaglia e contati come Perdite. In cambio, ogni Guerriero nell' Unità Nemica presa di mira dall'Attacco subisce 1 Colpo la cui Forza è pari al valore [X], come se si trattasse di una Tiro (Saturazione [X]).

FONTE DI [X] [Y]

Il Comandante dell'Unità è considerato come un Vortex dell' Elemento indicato in [X], che fornisce fino al valore [Y] in punti Mana.

FANTI

Il Valore Opposizione per ogni Tiro che abbia a bersaglio l' Unità è aumentato di 1. D'altro canto, l' Unità non beneficia dei bonus di Carica.

TIRO /X

L' Unità può usare un' arma a distanza (*vedi pagina p. 20*). La parola chiave [X] indica l'arma usata.

TIRI MULTIPLI

I Tiri effettuati dall' Unità beneficiano di Potenza +2.

TIRO VELOCE

I Tiri effettuati dall' Unità costano 1 TS in meno (con un minimo di 1)

VOLO

L'unità può liberamente attraversare le altre miniature e gli Scenari sul Campo di Battaglia.





TABELLA RECLUTAMENTO





ELFI IL REGNO DI AVAREN

Nome	Taglia / AP / Rarità	Taglia / AP / Rarità	Taglia / AP / Rarità
Minvis	1 / 100 / 1	-	-
Salik	1 / 160 / 2	-	-
Zandaraï	1 / 150 / 2	-	-
Aspic	1 / 200 / 3	-	-
Arcieri	6 / 100 / 1	9 / 140 / 2	12 / 210 / 2
Corvi	6 / 80 / 0	9 / 120 / 0	12 / 160 / 1
Esploratori	6 / 50 / 0	12 / 110 / 0	18 / 175 / 1
Colossi	4 / 100 / 1	8 / 200 / 2	12 / 300 / 3
Cacciatori di Teschi	2 / 220 / 2	4 / 450 / 3	-
Flagelli del Sangue	4 / 140 / 1	6 / 210 / 1	8 / 280 / 2
Corridori del Vuoto	3 / 135 / 1	6 / 275 / 2	9 / 410 / 4
Schiavi	3 / 85 / 1	-	-
Maestri di Battaglia	3 / 125 / 1	6 / 250 / 2	9 / 375 / 2



UMANI L'IMPERO DI TROSIA

Nome	Taglia / AP / Rarità	Taglia / AP / Rarità	Taglia / AP / Rarità
Celeste	1 / 130 / 1	-	-
Eorann	1 / 100 / 2	-	-
Karya	1 / 90 / 2	-	-
Quaestor Kalirus	1 / 150 / 3	-	-
Arcieri	5 / 80 / 0	10 / 160 / 1	-
Coscritti	5 / 35 / 0	10 / 80 / 0	15 / 125 / 0
Lancieri	5 / 50 / 0	10 / 110 / 0	15 / 175 / 1
Berserker	2 / 180 / 2	3 / 270 / 3	4 / 360 / 3
Inarrestabili	2 / 110 / 1	3 / 175 / 2	4 / 230 / 2
Frantumatori	2 / 150 / 2	3 / 230 / 3	4 / 310 / 4
Cavaliere del Drago	2 / 220 / 2	4 / 450 / 4	-
Guardia d'Onore	2 / 90 / 1	4 / 190 / 2	6 / 300 / 3
Guerrieri-Mago	1 / 150 / 1	2 / 305 / 2	-



NANI DELLA CASTA AURIUM

Nome	Taglia / AP / Rarità	Taglia / AP / Rarità	Taglia / AP / Rarità
Banrim	1 / 220 / 3	-	-
Duca Amdir	1 / 170 / 2	-	-
Noctis	1 / 130 / 1	-	-
Balestrieri	6 / 100 / 1	9 / 150 / 2	12 / 200 / 2
Lancieri	6 / 100 / 0	9 / 150 / 0	12 / 200 / 1
Soldati	6 / 80 / 0	9 / 125 / 1	12 / 160 / 2
Inarrestabili	3 / 250 / 2	6 / 500 / 3	-
Aurei	6 / 150 / 2	9 / 225 / 2	12 / 300 / 3
Inferno	6 / 160 / 2	9 / 250 / 2	12 / 320 / 3



ORCHI DEL REGNO DI ASHRAL

Nome	Taglia / AP / Rarità	Taglia / AP / Rarità	Taglia / AP / Rarità
Bekha	1 / 75 / 1	-	-
Induna	1 / 110 / 2	-	-
Sakhil	1 / 150 / 2	-	-
Ragnor	1 / 250 / 3	-	-
Cecchini	4 / 50 / 1	6 / 75 / 1	12 / 130 / 1
Guerrieri	4 / 50 / 0	6 / 75 / 0	12 / 160 / 0
Cercasangue	4 / 75 / 0	6 / 120 / 1	12 / 240 / 1
Bruti	3 / 140 / 1	6 / 300 / 2	9 / 450 / 4
Difensori	3 / 100 / 1	6 / 200 / 2	9 / 300 / 3
Gettapietre	3 / 120 / 1	6 / 250 / 2	9 / 375 / 3
Campioni degli Antichi	1 / 140 / 1	2 / 300 / 3	-
Cacciatori di Draghi	1 / 100 / 1	2 / 200 / 2	-
Flagelli	1 / 75 / 1	2 / 150 / 2	3 / 300 / 3



GUERRIERI DEL MAELSTROM

Nome	Taglia / AP / Rarità	Abilità
Isha	1 / 250 / 3	Assorbimento Elementale : Questa abilità può essere utilizzata più volte da Isha durante una qualsiasi delle sue attivazioni. I Vortex di Fuoco o di Terra entro 10 centimetri da Isha sono distrutti e ritirati dal Campo di Battaglia. In cambio, Isha può guarire fino a 2 Ferite. Movimento Elementale: Isha può finire le sue Azioni di Movimento all'interno di un Vortex del Fuoco o della Terra libero. Da lì può passare immediatamente in qualsiasi altro Vortex del fuoco o della Terra libero come Azione gratuita.
Maëlan	1 / 250 / 3	Assorbimento Elementale : Questa abilità può essere utilizzata più volte da Maëlan durante una qualsiasi delle sue attivazioni. I Vortex di Aria o di Acqua entro 10 centimetri da Maëlan sono distrutti e ritirati dal Campo di Battaglia. In cambio, Maëlan può guarire fino a 2 Ferite. Movimento Elementale: Maëlan può finire le sue Azioni di Movimento all'interno di un Vortex dell'Aria o dell'Acqua libero. Da lì può passare immediatamente in qualsiasi altro Vortex dell'Aria o dell'Acqua libero come Azione gratuita.
Araldo dell'Aria	-	Zefiro: All'inizio di una delle proprie Fasi Quartier Generale, il giocatore che controlla l'Elementale può scegliere un'Unità del suo Esercito entro 20cm da questo Elementale. L'Unità scelta beneficia di Azione +1 fino alla fine della sua prossima Attivazione.
Araldo dell'Acqua	-	Riflesso: I Guerrieri nell'Unità Alleata entro 20cm dall'Elementale beneficia di Iniziativa +2.
Araldo della Terra	-	Solido come la Roccia: I Guerrieri nelle Unità Alleate entro 20cm dall'Elementale beneficia di Resistenza +1.
Araldo del Fuoco	-	Fiammata: Un Guerriero in ogni Unità Alleata entro 20cm dall'Elementale beneficia di +2d10 sui suoi Tiri per Colpire durante un combattimento.
Drago	1 / 400 / 5	-
Signore Supremo dell'Aria	-	Uragano: L'uso di questa Abilità può essere dichiarato al termine di una attivazione del Signore Supremo dell'Aria. Il giocatore può scegliere uno degli seguenti effetti: • Un'Unità entro 20cm dal Signore Supremo dell'Aria guadagna 3 segnalini Stress • Tutte le Unità entro 10 cm dal Signore Supremo dell'Aria guadagnano un segnalino Stress Una volta che l'effetto è stato risolto, il Signore Supremo dell'Aria è rimosso dal Campo di Battaglia come Perdita.
Signore Supremo dell'Acqua	-	Travolgere: L'uso di questa Abilità può essere dichiarato al termine di una attivazione del Signore Supremo dell'Acqua. Un'Unità Nemica scelta entro 20cm dal Signore Supremo dell'Acqua subisce [X] Colpi (Forza 3). [X] è uguale al numero di soldati dell'Unità. Una volta che l'effetto è stato risolto, il Signore Supremo dell'Acqua è rimosso dal Campo di Battaglia e conta come una Vittima.
Signore Supremo del Fuoco	-	Inferno: L'uso di questa Abilità può essere dichiarato al termine di una attivazione del Signore Supremo del Fuoco. Ogni Unità in Contatto con il Signore Supremo del Fuoco subisce 3 Colpi (Forza 8) come se fosse un Tiro (Saturazione 2). Una volta che l'effetto è stato risolto, il Signore Supremo del Fuoco è rimosso dal Campo di Battaglia e conta come una Vittima..
Signore Supremo della Terra	-	Spaccatura: L'uso di questa Abilità può essere dichiarato al termine di una attivazione del Signore Supremo della Terra. Il giocatore sceglie un'Unità Nemica entro 20cm dal Signore Supremo della Terra. Un Tiro viene risolto su una Tabella Azione con un numero di D10 pari alla Caratteristica Azione di tale Unità. • Valore Azione: Iniziativa dell'unità scelta. • Valore Opposizione : 2 Il numero di Successi indica il risultato: 0 : L'Unità scelta viene rimossa dal Campo di Battaglia e conta come una Vittima. 1 : La metà dei Guerrieri nell'Unità (arrotondati per difetto) vengono rimossi dal Campo di Battaglia. Contano come perdite . 2 o + : Nessun effetto. Una volta che l'effetto è stato risolto, il Signore Supremo della Terra è rimosso dal Campo di Battaglia e conta come una Vittima



MERCENARI

Nome	Taglia / AP / Rarità	Abilità
Bastion	1 / 170 / 2	Armi Sperimentali: Quando viene reclutato in un Esercito, Bastion consente di assegnare delle armi del seguente elenco a una Unità di Fanteria Alleata a scelta (tranne Eroi) o a Bastion. Il costo dell'arma per ogni Guerriero dell'Unità scelta è indicato tra parentesi e si aggiunge al Valore dell'Esercito. Una singola Unità può ricevere solo un'arma sperimentale. // Arma Pesante Incantata (10 AP/Guerriero): Incantato Heavy Weapon (10 AP / Guerriero) : Quando l'Unità che porta tale arma fa un Attacco, la Resistenza dei Guerrieri Avversari diventa 3. Inoltre, l'Unità beneficia della Abilità Colpo Fatale contro le Unità composte da elementali. // Meccanismo di Ricarica (5 AP/Guerriero): Se i Guerrieri nell' Unità posseggono una Balestra, guadagnano l' Abilità Tiro Rapido. // Armatura Incantata (5 AP/Guerriero): I Guerrieri nell' Unità non possono subire Ferite inflitte da un Elementale del Fuoco o della Terra, o da Incantesimi che richiedano Mana del Fuoco o della Terra
Fantöm	1 / 120 / 2	-
Fir the Free	1 / 25 / 1	-
Kae	1 / 100 / 2	-
Lorn	1 / 190 / 3	Incarnazione: Una volta per partita, quando Lorn invoca un Signore Supremo Elementale ,è possibile scegliere di evocare invece l'Incarnazione di Lorn. Questo pone fine alla Attivazione di Lorn. Inoltre, Lorn non può essere attivato più fintanto che l'incarnazione di Lorn è sul Campo di Battaglia. Si può scegliere di rimuovere l'Incarnazione di Lorn dal Campo di Battaglia in qualsiasi momento. Ci può essere una sola incarnazione di Lorn sul Campo di Battaglia.
Ward	1 / 25 / 0	Legame Spirituale: Non si può reclutare Ward in un esercito, a meno che non sia stato reclutato anche Lorn. Ward è un' unità a se stante. Una volta per partita, durante l'Attivazione di Ward, è possibile scambiare senza costi le posizioni di Lorn e Ward se essi non sono Ingaggiati.
Valira	1 / 225 / 3	-



RICONOSCIMENTI

Idazione: Mohamed AIT-MEHDI

Produzione Esecutiva: Cédric LITTARDI (YNNIS)

Gestione Editoriale: Sébastien CÉLERIN (STORYLINE CONSULTING) et Nicolas RAOULT

Game Design : Pierre JOANNE et Nicolas RAOULT

Creazione dell' Ambientazione: Nicolas RAOULT

Illustrazioni: Bertrand BENOIT, Remy BOSTAL, Sylvain GUINEBAUD, Sébastien LAMIRAND, Stéphane LOUIS, Florent MAUDOUX, Loïc MUZY, Pascal QUIDAULT, Jérôme RENEAUME, Olivier TROCKLÉ.

Infografiche: Mélanie « Maelstrom Angel » MARLIER, Din, Diane Maatouk

Sculpture:

Mohamed AIT-MEHDI, Jean-Marc BRISSET, Stéphane CAMOSSETTO, Allan CARRASCO, Axel DE CHARETTE, Louis DESBORDES, Christian HARDY, Gauthier GIROUD.

Colorazione delle miniature:

Mohamed AIT-MEHDI, Sébastien LAVIGNE, Quentin JORAND.

Testing:

Mohamed AIT-MEHDI, Vincent CARASSE, Christophe CATOIRE, Yohan CORBELLI, Frédéric MAENDLY, Guillaume MONNOT, Yohan MONNOT, Benoit PISANI, Malik QUADRY, Matthieu RENOULT, Tanguy REXNET.

Don't Panic Games vorrebbe ringraziare Alicia «Dark Mother» BOISBELAUD, Julien MONVOISIN, Lucie QUEFFELEC, Thomas SIQUEIRA et Nicolas RAOULT.

Traduzione e revisione : Sylvain BROCHE.

I nostri ringraziamenti vanno a tutti coloro che hanno aggiunto mattoni all' edificio di Drakerys e che non siamo riusciti a nominare qui, e compresi coloro che ci hanno sostenuto durante l' intensa fase di creazione

© 2016 Don't Panic Games, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione. Don't Panic Games e i loghi corrispondenti sono marchi depositati della Don't Panic Games. Fotografie ed illustrazioni non contrattuali

Realizzato in Cina

Prima Edizione: 2016

