



Chronache del ferro

di
Salvini Marcello

Sviluppo del gioco

Salvini Marcello con la collaborazione di Calchi Novati Giorgio

Illustrazioni

Mariano Iannelli, Filippo Letizi, Luca Pastore

Scultori delle miniature

Massimo Zamboni, Domenico Ambrosecchia, Stefano Cavanè, Giorgio Bassani

Illustrazione di copertina


Filippo Letizi

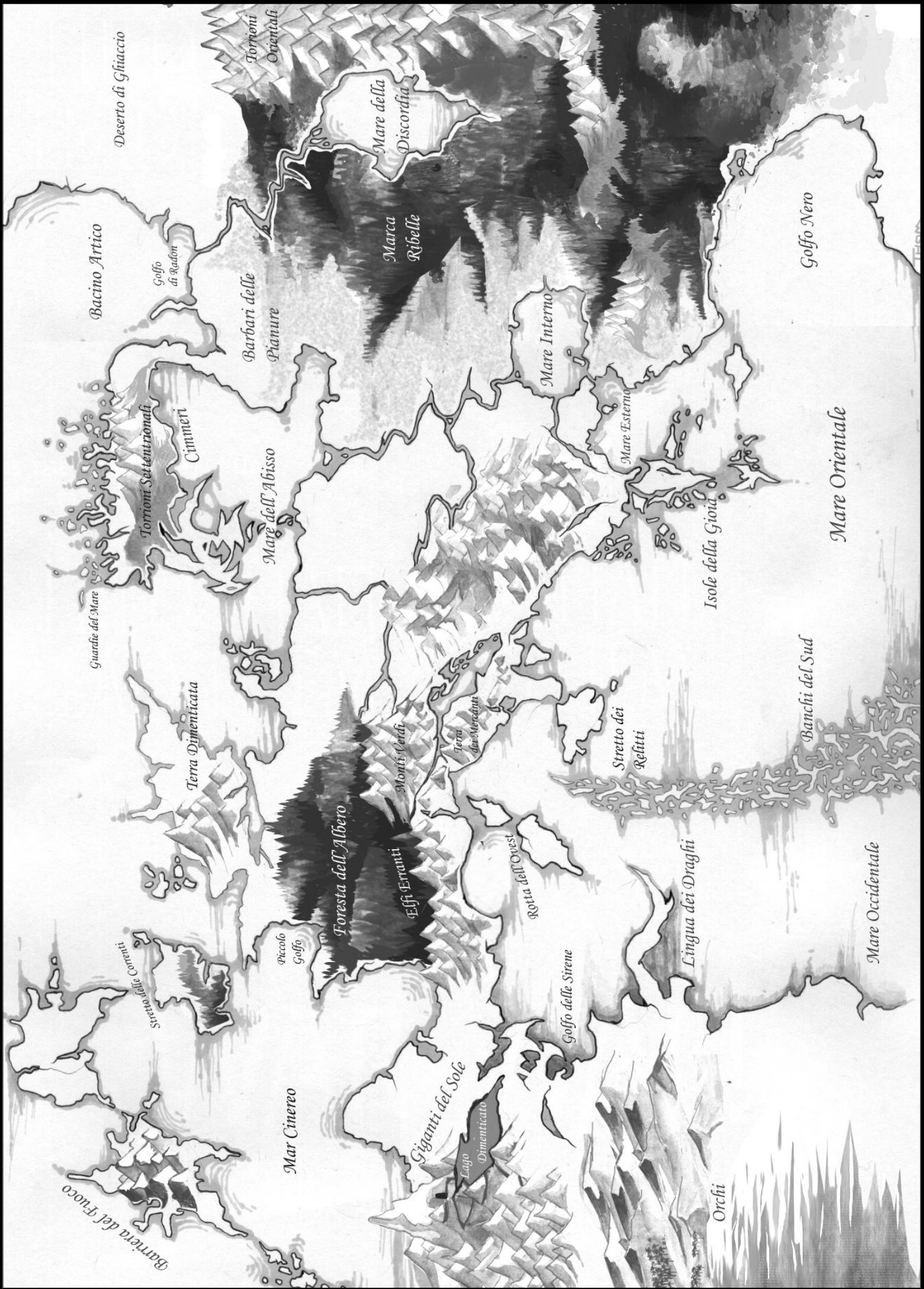
Ringraziamenti

Judith, Ivana e Giorgio, Davide, Claudio, Enrico, Francesco, Luca, Alberto, Andrea, Alessandro, Luca, Marco, Mario, Roberto, Emilio, Valeria e Carlo, per il sostegno, i preziosi consigli e la disponibilità.

PRODOTTO INDIPENDENTE

CRONACHE DEL FERRO, il logo CRONACHE DEL FERRO, tutti i disegni in tutti i prodotti CRONACHE DEL FERRO e tutte le immagini contenute nel libro CRONACHE DEL FERRO, sono di proprietà di Salvini Marcello.





Chronache del ferro

Introduzione

CRONACHE DEL FERRO è un gioco di battaglie tridimensionali Fantasy. Scopo del gioco è ricreare le violente battaglie che hanno dominato un mondo antico di cui ora voi siete i protagonisti.

Cominciare il gioco

Per iniziare a giocare sono necessari:

- *Un campo di gioco.*
- *Dadi a 6 facce.*
- *I vostri guerrieri.*

Per lo scenario, dove i guerrieri saranno disposti per ricreare le epiche battaglie, potete usare quello che più vi aggrada. L'importante è che catturiate l'atmosfera di questo mondo lontano o che, più semplicemente, allestiate l'ambiente che più vi piace per combattere.

IMPORTANTE!!! Prima ancora di preparare il campo di gioco è necessario organizzare il proprio esercito. Ogni giocatore deve allestire almeno due unità, possedere un personaggio individuale e, prima di dimostrare sul campo il proprio valore, leggere questo manuale.

Usare i dadi

I dadi nel gioco rappresentano l'imprevedibile: il destino che arride all'audace, il colpo di genio o la sventura che si abbatte sui protagonisti. I tiri di dado non sono sufficienti ad assicurare al gioco un andamento favorevole, astuzia, equilibrio, pazienza sono tutte doti che contribuiscono alla vittoria. Nel testo i dadi a sei facce sono chiamati per comodità **D6**.

In generale un successo con il tiro di dado è ottenuto con un punteggio alto, le eccezioni sono specificate nelle apposite sezioni. Sempre in generale, se i giocatori devono confrontare

il tiro di uno o più dadi ed ottengono un uguale punteggio, è necessario ripetere il tiro.

Risultato e punteggio

Talvolta nel gioco faremo riferimento al risultato del tiro di dado, altre volte al punteggio.

Il risultato del tiro di dado è il numero ottenuto con il dado, mentre il punteggio è il risultato del tiro di dado modificato da eventuali fattori favorevoli o sfavorevoli

Esempio: nei tiri per colpire con le armi da lancio devi aggiungere al risultato del tiro di dado i modificatori per la corta gittata e l'eventuale copertura del bersaglio. Il numero ottenuto è il punteggio.

Il campo di gioco

La superficie ideale per giocare una partita a CRONACHE DEL FERRO è composta da una superficie di **180cm** per **120cm**, con un minimo di **2** o **3** configurazioni del terreno (boschi, edifici, etc. ...), equamente disposte sulla superficie. Campi di gioco di dimensioni inferiori sono indicati per scontri di piccole dimensioni, mentre campi di gioco più grandi, magari ottenuti unendo diversi tavoli, sono l'ideale per scontri imponenti, con più giocatori per schieramento. In questi casi il numero di configurazioni del terreno può essere modificato secondo le esigenze dei giocatori.

Le configurazioni del Terreno

Caratterizzano il campo di gioco e, in generale, limitano la visuale e/o il movimento dei guerrieri. Colline, edifici e boschi sono tipiche configurazioni del terreno. È opportuno che i giocatori si accordino, prima dell'inizio della partita, sulle regole da utilizzare per gli elementi scenici schierati e sulla Dimensione (**DIM**) delle configurazioni del terreno. I Guerrieri che attraversano una configurazione del terreno riducono di **5cm** la propria capacità di movimento.

Colline

Non influenzano il movimento di chi le attraversa, ma interrompono la visuale se frapposte tra le unità schierate.

Edifici

Impediscono la visuale e sono considerati elementi scenici invalicabili.

Boschi

I boschi impediscono la percezione quando frapposti fra le unità sul campo di gioco. I guerrieri all'interno dei boschi ed a contatto con il bordo della configurazione sono considerati visibili ed in copertura; i guerrieri visibili sono anche in grado di vedere. Differenti unità all'interno dello stesso bosco sono in grado di vedersi reciprocamente.

La capacità di muovere dei guerrieri all'interno di un bosco è ridotta di **5cm**.

Una unità con **MOV 20** in un bosco può quindi muovere al massimo di **15cm**.

Specchi d'acqua

Gli specchi d'acqua non limitano la linea di vista. Possono essere considerati invalicabili come gli edifici, oppure possono limitare il movimento come i boschi.

Chronache del ferro

Il profilo dei guerrieri

L'efficacia di ogni guerriero nel gioco è definita dalle caratteristiche.

Alcune descrivono fisicamente il modello (la Dimensione, la Forza, l'Agilità), altre, invece, l'attitudine al combattimento e l'addestramento ricevuto (ad esempio la Disciplina o l'Abilità). La maggioranza delle caratteristiche sono espresse in numeri compresi tra **0** e **6**, dove **0** è il valore minimo e **6** è il massimo. Alcune sono descritte da una sigla, spiegata nelle apposite sezioni.

Abilità (ABIL)

Definisce la capacità di parare, schivare ed evitare gli attacchi avversari. Indica l'abilità difensiva del modello in corpo a corpo. Se presente, il secondo valore indica l'abilità balistica ed il risultato minimo che deve essere ottenuto per colpire con le armi da tiro.

Tipo (TIPO)

Non tutte le truppe hanno lo stesso approccio alla battaglia: alcune sono ben organizzate ed addestrate, altre sfruttano il loro naturale impeto ed aggressività, altre ancora fanno leva sul numero.

Esistono **tre** tipi di truppe:

- **Regolari (Reg)** – sono soldati di professione, ben equipaggiati ed addestrati.
- **Irregolari (Irr)** – si tratta di grosse bande riunite per andare in guerra.
- **Orde (Orde)** – sono probabilmente gli individui più aggressivi poiché preferiscono un veemente assalto ad una ragionata manovra.

Disciplina (DISC)

Misura l'addestramento ricevuto e la capacità di eseguire Ordini.

Forza (FOR)

Contraddistingue la forza fisica del modello: maggiore è la Forza, maggiori sono le possibilità di infliggere ferite ai nemici. Gli umani solitamente hanno Forza **0**.

Costituzione (COS)

Contraddistingue la resistenza fisica del modello e la capacità di sopravvivere allo scontro; maggiore è la Costituzione, maggiore è la possibilità di sopportare le ferite. Normalmente i guerrieri non hanno indicato un valore di Costituzione nel profilo; questo significa che è sufficiente una ferita per essere messi fuori combattimento per il resto del gioco. I modelli che possiedono un valore di Costituzione sono in grado di sopportare ferite che per altri guerrieri, sarebbero letali.

Attacchi (ATT)

Esprimono le potenzialità del modello in corpo a corpo e l'efficacia nel duello, indicando il numero di dadi che bisogna utilizzare durante ogni singolo turno di combattimento corpo a corpo.

Protezione (PRT)

Dipende il più delle volte dall'armatura indossata dal modello. Alcune creature possono avere delle caratteristiche fisiche che influenzano il valore di Protezione; ad esempio difese naturali, come una spessa corazza d'osso, o capacità uniche del personaggio.

Scudo (SC)

Indica se il modello è equipaggiato di scudo.

Arma (ARM)

Indica l'equipaggiamento bellico utilizzato con alcune sigle catalogate nell'armeria. Se non è riportata alcuna sigla il modello è equipaggiato con armi improvvisate.

Se nel profilo del modello sono riportate due sigle, la prima indica l'arma da corpo a corpo, mentre la seconda è un'arma da tiro.

Movimento (MOV)

È espresso in centimetri ed indica la distanza massima che il modello può percorrere in ogni turno di gioco. La capacità di muoversi è influenzata dall'equipaggiamento indossato, dall'uso di una eventuale cavalcatura e dalla razza.

Dimensione (DIM)

Quantifica le dimensioni del modello. Le creature di grosse dimensioni avranno dei problemi a muoversi in spazi ristretti e potranno essere facilmente attaccate ai fianchi oppure alle spalle, svantaggi compensati da eccezionale forza fisica e una resistenza superiore.

Esistono **cinque** dimensioni diverse:

piccola (**P**), normale (**N**), grande (**G**), molto grande (**MG**), enorme (**E**).

I fanti umani hanno Dimensione **N**, gli umani a cavallo hanno Dimensione **G**.

Costo (PTS)

Ogni guerriero ha un costo in punti indicato nel profilo che ne "quantifica" l'efficacia. Un guerriero che costa **80** punti è molto più efficace di uno che costa **12** e con tutta probabilità ne avrà ragione in poco tempo.

Struttura (MIN/MAX)

Questa caratteristica quantifica il numero minimo (**MIN**) e massimo (**MAX**) di guerrieri che devono comporre l'unità al momento del reclutamento.

Chronache del ferro

Guerrieri Barbari

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Guerrieri	5	Orde	--	--	--	1	2	Si	1m	20	N	10	8	20
Con 2 armi ad una mano	5	Orde	--	--	--	2	2	No	1m	20	N	10	8	20
Con arma a due mani	5	Orde	--	--	--	1	2	No	2m	20	N	10	8	20

Nell'esempio è riportato il profilo dei Guerrieri Barbari.

Il profilo delle unità

Contiene tutte le rimanenti informazioni relative all'unità stessa necessarie per il gioco:

Equipaggiamento: qui sono riportate le armi e l'armatura utilizzata.

Personaggi speciali: non tutte le unità possono includere nel loro organico un gruppo di comando completo.

I Personaggi speciali sono guerrieri che possono migliorare il rendimento dell'unità.

Opzioni: alcune unità possono cambiare l'equipaggiamento utilizzato. In questa voce sono riportate le eventuali modifiche utilizzabili ed i relativi costi.

Abilità speciali: si tratta di abilità peculiari, ad esclusivo utilizzo della stessa unità. Il costo è già incluso in quello del modello (PTS).

Equipaggiamento: armi ad una mano e scudo.

Personaggi speciali: Furia del Drago, Alfiere, Musico.

Opzioni

- Ogni unità di Guerrieri Barbari può sostituire l'arma ad una mano e lo scudo con un'arma a due mani senza costi aggiuntivi.
- Ogni unità di Guerrieri Barbari può sostituire lo scudo con un'arma addizionale senza costi aggiuntivi.

Abilità speciali: nessuna.

La fanteria forma il grosso di ogni armata. Supportata adeguatamente, è in grado di affrontare e sconfiggere qualsiasi avversario.

Organizzare l'esercito

Gruppi di guerrieri adiacenti formano le unità: gruppi di unità formano i Comandi i quali, a loro volta, formano l'esercito. Ogni giocatore può includere il numero desiderato di unità. È possibile formare il numero desiderato di Comandi. Ricorda però che ogni Comando deve contenere **un** Personaggio Individuale con l'abilità speciale *Generale* e almeno una unità.

Ricorda che ogni esercito può includere al massimo **quattro** Personaggi Individuali.

Sommando il costo di ogni singolo guerriero si ottiene il punteggio dell'esercito.

A parte queste semplici regole ogni giocatore può comporre liberamente i propri Comandi.

Esempio: Giorgio e Claudio hanno deciso di sfidarsi giocando ciascuno con un esercito massimo da 1500 punti. Il punteggio è ottenuto aggiungendo il Costo (PTS) di ogni singolo guerriero. Claudio gioca con un esercito di Hobgoblin composto da 1 Grande Capo con abilità di Comando 3 (80 punti): il Generale guida un Comando composto da una unità di 15 Armigeri Hobgoblin (130 punti, incluso nel costo vi è il gruppo di Comando), da una unità di 12 Arcieri di Cxoghji (150 punti) ed infine dal Braciere di Grumanur (100 punti). Fino ad ora Claudio ha utilizzato 460 PTS dei 1500 disponibili.

Chronache del ferro

Raggio di comando

Ogni unità, per operare efficacemente, deve trovarsi entro **25cm** (raggio di comando) dal proprio *Generale*. Le unità oltre il raggio di comando possono sempre essere attivate, ma farle operare efficacemente è più difficoltoso.

Unità

Le unità sono gruppi di guerrieri equipaggiati allo stesso modo che combattono in formazione.

Le formazioni sono suddivise in ranghi (larghezza) e fila (profondità).

Ogni rango deve essere composto da un uguale numero di guerrieri. Solamente l'ultimo può essere composto da un numero di guerrieri minore.



*Esempio: una unità composta da 15 guerrieri può essere organizzata in 3 ranghi di 5 guerrieri (5 file da 3 guerrieri), oppure in 2 ranghi di 7 guerrieri. Un guerriero, solitario forma l'ultimo rango.
Alternativamente l'unità può essere arrangiata in 3 file composte da 5 guerrieri.*

Cavalleria

Più mobile della fanteria, di solito dispone di una forza d'urto difficilmente eguagliabile. Su alcuni tipi di terreno può incontrare difficoltà nel muovere. È organizzata in ranghi e file come la fanteria.

Macchine da guerra

Solitamente poco mobili, sono in grado di infliggere una quantità di danni difficilmente eguagliabili. Possono colpire a distanza come catapulte o balliste, oppure nel combattimento corpo a corpo come i carri da guerra. Quasi sempre

Esistono differenti tipi di unità suddivise nelle seguenti categorie:

- Fanteria/armi da tiro
- Cavalleria
- Macchine da guerra
- Mostri
- Personaggi Individuali

Fanteria/armi da tiro

Di solito compone il grosso dell'esercito: essendo poco costosa, svolge ruoli sacrificabili. Le unità di fanteria/armi da tiro sono in grado di attraversare qualsiasi configurazione del terreno senza eccessiva difficoltà. Queste unità operano in formazioni composte da più guerrieri adiacenti e schierati in formazione. Le formazioni sono organizzate in ranghi e file. I ranghi determinano la larghezza delle unità, mentre le file determinano la profondità. Ranghi e file per quanto possibile devono contenere, ciascuna lo stesso numero di guerrieri. Eventuali guerrieri eccedenti formano l'ultimo rango.

l'equipaggio di queste macchine ha affrontato un addestramento specifico per poterle utilizzare nel miglior modo possibile.

I guerrieri a cavallo ignorano il primo tiro armatura riuscito all'avversario nel gioco!

Mostri

I mostri sono creature innaturali, solitamente di dimensioni eccezionali, in grado di infliggere e sopportare colpi mortali che eliminerebbero dal gioco qualsiasi altro guerriero.

Gruppi comando

Migliorano il rendimento delle unità durante il gioco: sono composti da Personaggi Speciali. Ogni unità può contenere fino a **3** Personaggi Speciali differenti che non possono in alcuna circostanza abbandonare la propria unità. Ogni unità può includere al massimo un numero di Personaggi Speciali uguale ai modelli di truppa "normali" presenti nell'unità.

Esempio: una unità composta da 4 modelli può contenere al massimo un Gruppo di comando formato da 2 modelli speciali.

Campione: modifica di **1** i test di morale della sua unità. Inoltre se il suo Generale viene rimosso dal gioco, genera **1** Punto Comando utilizzabile dalla sua unità.

Alfiere: le unità che lo contengono quando devono eseguire un test di morale, utilizzano **1D6** aggiuntivo e scelgono il risultato che preferiscono.

Musico: l'unità può eseguire **1** manovra senza Punti Comando se esegue almeno un altro Ordine.

Schierare i Personaggi Speciali nelle unità, è facoltativo, ciascuno costa **10PTS** aggiuntivi al costo base.

Chronache del ferro

Personaggi Individuali

I Personaggi Individuali sono unità composte da un unico guerriero dotato di limitata autonomia. Solitamente svolgono ruoli peculiari difficilmente assolvibili da altre unità.

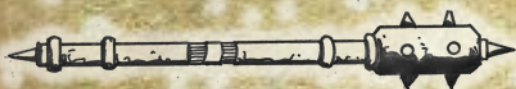
Tutti i Personaggi Individuali dispongono di 1 Punto Comando che non possono assegnare ad altre unità.

I Personaggi Individuali, muovendo, possono aggregarsi/abbandonare una unità alleata. Il modello deve prendere posto nel primo rango.

Ricorda che ogni unità può muovere una sola volta per turno di gioco.

I Personaggi Individuali aggregati ad una unità possono essere attaccati in corpo a corpo dai guerrieri nemici adiacenti.

Esempio: un Eroe (con DISC 1) equipaggiato con arco, vuole eseguire il tiro mirato e poi muovere. Il guerriero eseguire l'intera sequenza di Ordini deve ricevere 2 Punti Comando dal suo Generale.



Nel gioco esistono vari tipi di Personaggi Individuali.

- Eroe
- Indovino
- Esploratore
- Mago
- Sacerdote
- Generale/Condottiero

Eroe

È il Personaggio Individuale più forte: le sue abilità e potenzialità in combattimento non hanno eguali in tutto l'esercito.

Indovino

È in grado di prevedere il futuro e influenzare il presente. La sua abilità divinatoria nasce dalla capacità di leggere e interpretare presagi e visioni.

Sacerdote

È il tramite tra gli dei e i mortali, il ministro mortale di Shama. Il dio, grazie alle preghiere e alle invocazioni, interviene direttamente nelle vicende umane.

Mago

Assorbe e utilizza l'energia della Terra, le mistiche fonti di potere magico che pervadono Drakonis. Questo gli consente di provocare strani fenomeni e far uso di oscuri poteri.

Esploratore

Rappresenta gli occhi e le orecchie dell'esercito poiché scruta e annota i movimenti delle truppe nemiche. Conoscere il nemico, essere a conoscenza dei suoi movimenti conferisce un indubbio vantaggio.

Generale

Sono i Personaggi Individuali caratterizzati dall'abilità speciale *Generale*, preposti alla guida dei Comandi ed uno di essi, alla guida dell'esercito.

Abilità di comando

I *Generali* sono caratterizzati dall'abilità di comando. Il valore dell'abilità di comando, corrisponde ai Punti Comando

disponibili e necessari ad impartire gli Ordini alle unità che operano nel proprio Comando.

Punti Comando

Ogni Generale **deve** acquistare prima dell'inizio del gioco un numero di Punti Comando corrispondente al proprio valore di disciplina (DISC) +2.

Un Generale nell'esercito può acquistare un numero di Punti Comando uguale al valore dell'abilità di comando +3.

Tabella di costo dell'Abilità di Comando

Punti Comando	Costo
1	10 punti
2	20 punti
3	30 punti
4	40 punti
5	50 punti

I Generali Barbari hanno DISC 1 e possono acquistare un valore di abilità di comando massimo di 3: in questo caso disporrebbero di 3 Punti Comando.

Un singolo Generale nell'esercito dei Barbari, può acquistare un valore di abilità di comando di 4, aumentando la propria disponibilità di Punti Comando a 4.

Test di Comando

Talune volte sarà richiesto un test di Comando. Può essere sostenuto solamente dai Generali e rappresenta la capacità di controllare o incitare le proprie truppe in particolari situazioni durante il gioco. Viene effettuato tirando **1D6**: un punteggio inferiore al valore dell'abilità di comando indica un successo, qualsiasi altro risultato indica un fallimento.

Chronache del ferro

Seguito

I Generali possono essere supportati da un Seguito.

I modelli che lo compongono formano una unità con il proprio Generale che non fornisce punti morale all'esercito (vedi apposita sezione) ed in grado di ottimizzare la capacità del Generale di guidare le truppe in battaglia.

Il Seguito ha una struttura composta da 2 a 3 guerrieri: il Generale, l'Araldo e/o il Portabandiera. Non è possibile schierarvi più di un guerriero dello stesso tipo ed è possibile aggregare altri Personaggi Individuali.

Nessun guerriero che compone il Seguito può abbandonare l'unità.

- *Araldo*: è considerato il Musico dell'unità, incrementa di **10cm** il raggio di Comando del Generale.
- *Portabandiera*: è considerato l'Alfiere dell'unità, incrementa di **5cm** il raggio di comando del Generale, inoltre consente di usufruire di un modificatore negativo di **1** quando effettua un test di comando.

PRIMA DEL GIOCO

Schieramento

Per determinare l'ordine di schieramento i giocatori tirano **1D6** ed aggiungono il valore di disciplina più alto nell'esercito.

Il punteggio maggiore determina il vincitore che decide lungo quale dei due lati lunghi (entro **30cm** del campo di gioco) schierare il proprio esercito.

L'avversario deve schierare sul lato opposto un Comando.

I giocatori si alternano schierando un Comando a testa fino a che ogni unità è sul campo di gioco.

Esempio: Alessandro utilizza un esercito di Orchi e si contrappone a Francesco che gioca con i Barbari. Francesco dispone di un Generale con abilità di Comando di 3: il Generale di Alessandro ha abilità di Comando 4. Nel tiro per determinare l'ordine di schieramento, Francesco ottiene un risultato di 5, Alessandro ottiene un risultato di 4. Entrambi i giocatori ottengono un punteggio complessivo di 8. Alessandro ha schierato l'Esploratore: questo gli consente di modificare di 1 il proprio punteggio: il risultato finale per gli Orchi è 9. Alessandro può scegliere su quale dei lati più lunghi schierare, inoltre obbliga Francesco a posizionare sul campo di gioco il primo Comando.

Morale dell'esercito

Rappresenta le motivazioni dei soldati prima della battaglia e durante lo scontro. È anche il parametro per valutare la capacità delle unità di superare lo stress della battaglia.

Per calcolare il morale conta tutte le unità di fanteria/armi da tiro e cavalleria presenti nell'esercito.

Nota che Personaggi Individuali, macchine da guerra e mostri non vengono conteggiati.

Il morale viene calcolato prima dell'inizio del gioco e modificato durante la partita. Un esercito in linea ben organizzato che ha subito poche perdite difficilmente cederà al panico, al contrario un esercito che ne ha subite molte sarà scoraggiato e più facilmente i soldati lasceranno il loro posto per fuggire.

Esempio: Alessandro gioca con gli Hbogoblin ed ha schierato 2 comandi, ciascuno guidato da un Capo Orco. Il primo comando è composto da una unità di Armigeri di Wulf (morale +1), una unità di Decaduti (morale +0), una unità di Portatori di morte (morale +1) e dal Talismano (morale +2).

Il secondo comando è composto da 2 unità di Armigeri di Wulf (morale +2: uno per ogni unità) e da una unità di Schiantatori (morale +1). Il Morale dell'esercito di Alessandro all'inizio del gioco è 7.

Perdere punti morale

Riduci di **1** punto il morale dell'esercito per ogni unità che nel corso del gioco rimane con un numero di guerrieri inferiore alla struttura minima (MIN/MAX).

Le unità rimosse dal gioco (inclusi Personaggi Individuali, macchine da guerra e mostri) causano la perdita di **1** ulteriore punto morale.

Grido di battaglia

Gli eserciti composti da unità di TIPO *Orda* prima dell'inizio del gioco possono eseguire il *grido di battaglia*: lo scopo di questa azione è indebolire il morale dell'avversario.

I giocatori tirano **1 D6** ciascuno ed aggiungono al risultato il morale dell'esercito: se è il giocatore che utilizza il *grido di battaglia* ad ottenere il punteggio più alto, il morale dell'avversario viene immediatamente ridotto di **1** punto.

Terminato lo schieramento i Barbari di Francesco (Orde) lanciano il grido di battaglia. Alessandro è alla testa di un esercito di Orchi. I Barbari iniziano il gioco con morale 6, gli Orchi con 7. Francesco tira 1D6 ed ottiene un risultato di 5 ed un punteggio complessivo di 11. Alessandro ottiene un risultato di 3 ed un punteggio finale di 10. I Barbari riescono a ridurre a 6 il morale degli Orchi. Adesso è possibile iniziare il gioco.

Chronache del ferro

TURNO DI GIOCO

1. Fase introduttiva

Iniziativa

L'ordine di gioco viene determinato mediante il tiro d'iniziativa: **i due avversari tirano 1 D6 ciascuno ed aggiungono il valore di disciplina più alto nell'esercito.**

Il punteggio più alto determina il vincitore, questi può obbligare l'avversario ad iniziare la successiva fase del gioco.

2. Attivazione delle unità

I giocatori si alternano attivando un Comando a testa non ancora attivato.

- Il Generale assegna alle unità nel Comando attivo, al massimo **2** Punti Comando più il bonus di DISC.
- Ogni Punto Comando consente di eseguire **1** Ordine, tutti gli Ordini devono essere eseguiti di seguito, non è possibile sospendere l'attivazione di una unità per riprenderla successivamente.
- È perfettamente lecito assegnare meno Punti Comando di quelli normalmente consentiti, l'unità è in ogni caso considerata attivata anche se in effetti non ha utilizzato alcun Punto Comando.
- Gli Ordini in generale **non** possono essere ripetuti anche se possono essere eseguiti nella sequenza desiderata.

I giocatori si alternano in questo modo fino a che tutti i Comandi presenti sul campo di gioco saranno stati attivati.

Il Capo Tribù ha DISC 1 e dispone di 3 Punti Comando.

Gli impetuosi Figli del Drago, grazie alle loro abilità speciali (impetuosi), vengono attivati prima dell'assegnazione dei Punti Comando. Terminata la loro attivazione, il Generale distribuisce i propri Punti Comando: i Guerrieri e gli Uomini Lupo ne ricevono 1. L'ultimo Punto Comando viene tenuto dal Generale, da utilizzare in aggiunta a quello "gratuito".

Per primi vengono attivati gli Uomini Lupo che utilizzano il Punto Comando ricevuto per trasformarsi in Licantropi. Terminata la loro attivazione, vengono attivati i Guerrieri che utilizzano il Punto Comando ricevuto per muovere in supporto ai Figli del drago. Grazie alla presenza del Musicista, l'unità esegue un cambio di fronte "gratis" al termine del movimento. Infine il Capo Tribù utilizza il Punto Comando "gratuito" per muovere, mentre quello residuo lo tiene in riserva.

Chronache del ferro

3. Combattimento corpo a corpo

Tiri per colpire

Il giocatore che ha vinto il tiro d'iniziativa sceglie l'ordine con il quale vengono risolte le mischie.

I combattimenti avvengono simultaneamente. I guerrieri "uccisi" possono combattere.

Tira un numero di **D6** corrispondente agli attacchi dei guerrieri adiacenti ad uno o più avversari. I guerrieri in contatto di spigolo combattono normalmente.

Ogni risultato uguale o superiore all'**ABIL** del bersaglio indica un colpo a segno.

- Aggiungi **+1** ai tiri per colpire se il bersaglio è senza scudo.
- Aggiungi **+1** ai tiri per colpire dei guerrieri che caricano o contraccaricano.

Tiri armatura

Tira **1 D6** per ogni tiro per colpire andato a segno.

Ogni risultato uguale o superiore alla **PRT** del bersaglio infligge **1** ferita.

Tiri per ferire

I guerrieri senza valore di **COS** sono rimossi dal gioco dopo che hanno subito **1** ferita. I guerrieri con un valore di **COS** indicato nel profilo, possono subire complessivamente **6** ferite prima di essere rimossi dal gioco. Tira **1 D6** per ogni tiro armatura riuscito e sottrai al risultato il valore riportato nel profilo. Il punteggio ottenuto corrisponde alle ferite effettivamente inflitte.

Ricorda che alcune armi hanno un modificatore alle ferite inflitte!

Il giocatore che subisce l'attacco, sceglie quali guerrieri rimuovere dall'unità che ha subito l'attacco.

12 Duellanti degli Orchi, equipaggiati con arma ad una mano (1 ATT ciascuno) sono impegnati in combattimento corpo a corpo con una unità di Furie della Fenice Halantir: gli Elfi sono equipaggiati con arma ad una mano e scudo (1 ATT ciascuno). Complessivamente sono in contatto 5 guerrieri per ogni unità: gli Orchi eseguono 6 tiri per colpire (grazie al Campione) mentre gli Elfi ne eseguono solo 5. Gli Elfi hanno Abilità (ABIL) 5: ogni risultato di 5 o 6 ottenuto dagli Orchi indica un colpo a segno: complessivamente colpiscono 2 volte.

Halantir e Orchi combattono simultaneamente, quindi i 2 Elfi "feriti" hanno la possibilità di vendicarsi.

Per determinare quanti attacchi superano il valore di PRT degli Elfi (tiro armatura), l'attaccante utilizza 1 D6 per ogni colpo andato a segno (quindi 2 D6). Le Furie della Fenice hanno protezione (PRT) 5, i risultati di 5 o 6 superano il valore di PRT degli Halantir. Gli Orchi però hanno forza (FOR) 1, quindi aggiungono 1 ai tiri per ferire. Gli Elfi dispongono di una sola ferita: ogni ferita comporta la "morte" di un guerriero.

Gli Orchi hanno abilità (ABIL) 4, i tiri per colpire degli Elfi hanno successo con un risultato di 4, 5 o 6. Vengono utilizzati 5 D6, uno per ogni guerriero Halantir adiacente ad un nemico.

Il caso decide che solamente 1 colpo va a segno. Gli Orchi indossano armature di cuoio, pertanto la loro PRT è 3. Il tiro per ferire riesce: complessivamente i Duellanti perdono un guerriero, mentre gli Elfi avendo subito 2 ferite ne perdono 2.

Chronache del ferro

4. Fase conclusiva

Durante la fase conclusiva le unità che hanno perso il 25% o più degli attuali effettivi, i Personaggi Individuali e i mostri che hanno perso il 25% o più delle ferite residue devono superare un *test di morale* per evitare la fuga.

L'ordine di risoluzione non è importante, il morale degli eserciti viene modificato simultaneamente al termine della fase del turno di gioco.

Test di morale

Tira **1 D6** per ogni unità che deve eseguire il test, questi viene superato se il punteggio ottenuto è uguale o inferiore al morale dell'esercito.

Le unità che lo falliscono fuggono e devono essere immediatamente rimosse dal campo di gioco. Il morale verrà modificato al termine della fase conclusiva.

Tira **1 D6** aggiuntivo e scegli il risultato migliore se nell'unità è presente l'Alfiere.

Furia

Le unità di TIPO *Irregolare* che ottengono un risultato di **1** nei test di morale diventano furiose.

Questo implica che:

- muovano verso il nemico più vicino
- carichino i nemici non appena possibile
- cerchino sempre di accerchiare i nemici in combattimento corpo a corpo

Vincere il gioco

Interrompi il gioco nel momento in cui il morale di uno dei due schieramenti raggiunge lo **0**. La differenza determina il punteggio finale e il vincitore.

- aggiungano **1** ai tiri armatura

Le unità furiose devono essere le prime ad essere attivate e seguono i comportamenti sopra elencati senza l'assegnazione di Punti Comando.

Le unità furiose che falliscono un test di morale, anziché fuggire, perdono lo stato di furia.

Calmare/incitare

Ogni Generale può eseguire un tentativo di calmare e/o incitare ogni unità nel proprio Comando soggetta alla furia, se almeno un modello si trova entro il suo raggio di comando lui.

Il tentativo ha successo se, tirando **1 D6**, si ottiene un risultato inferiore al valore di abilità di comando del Generale che esegue il test.

Calmare/incitare le unità nel proprio Comando richiede l'utilizzo di **1** Punto Comando per ogni tentativo.

Chronache del ferro

ORDINI

Muovere

Possono muovere solo le unità che non sono impegnate in combattimento corpo a corpo.

Le unità possono muovere avanti o seguendo una diagonale massimo di **45°** percorrendo al massimo il numero di centimetri riportato nel profilo. In alternativa è possibile muovere arretrando le unità di **5cm**.

Nota che non è possibile terminare il movimento a meno di **5cm** dal nemico, inoltre non è possibile muovere attraverso altri guerrieri.

- Ricorda che, le unità che muovono attraverso delle configurazioni del terreno riducono la loro capacità di movimento di **5cm**.

Caricare

Le unità che, muovendo giungono a contatto di basetta con dei guerrieri nemici, eseguono una carica.

Queste unità sono obbligate a portare in combattimento corpo a corpo il maggior numero di guerrieri possibile.

Ricorda che durante lo stesso turno di gioco non è possibile muovere e caricare!

Unità impetuose

Le unità impetuose **devono** muovere verso il nemico più vicino senza utilizzare Punti Comando, utilizzando il percorso più diretto.

Ricorda che le unità impetuose possono comunque aggirare le configurazioni del terreno al fine di velocizzare il movimento.

In corpo a corpo questa unità, cerca sempre di accerchiare l'avversario: anche questa manovra è eseguita senza utilizzare Punti Comando.

Le unità impetuose devono essere attivate prima che nel Comando vengano assegnati i Punti Comando.

Trattenere le unità impetuose

Ogni Generale, utilizzando **1** Punto Comando, può trattenere le unità impetuose nel proprio Comando, con almeno un guerriero entro il proprio raggio di comando.

Le unità trattenute possono ricevere Punti Comando ed essere attivate normalmente, durante la fase di attivazione!

Gli Elfi hanno ricevuto dal loro Principe 2 Punti Comando. Durante la loro attivazione, gli Elfi utilizzano il primo Punto Comando per tirare contro gli Armigeri Orchi, infliggendo 2 ferite. Il secondo Punto Comando lo utilizzano per caricare i nemici.

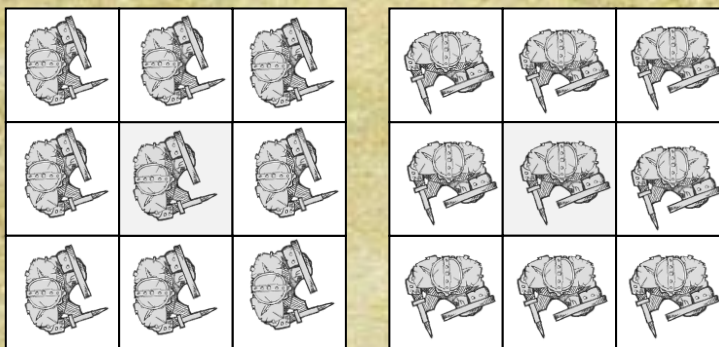
Chronache del ferro

Manovra

Le manovre modificano l'assetto delle unità. Esistono 3 tipi di manovre.

- *Cambiare il fronte* – possono eseguire questa manovra le unità composte da due o più guerrieri, facendo perno sul proprio centro e ruotando massimo di 90° a destra o sinistra. Le unità con il primo rango composto da 7 o più guerrieri possono ruotare massimo di 45°.
- *Riorganizzare* – ridisponi liberamente i guerrieri che compongono l'unità. Questa manovra non può essere eseguita se l'unità è impegnata in corpo a corpo.
- *Accerchiare* – può essere eseguita solamente in corpo a corpo. Sposta 1 D6 guerrieri in contatto di base con il nemico e solamente da una unità per ogni combattimento. L'accerchiamento non può essere eseguito dalle unità che eseguono o subiscono una carica o una controcarica. Terminato il combattimento corpo a corpo le unità che accerchiano possono essere riorganizzate senza la necessità di utilizzare Punti Comando.

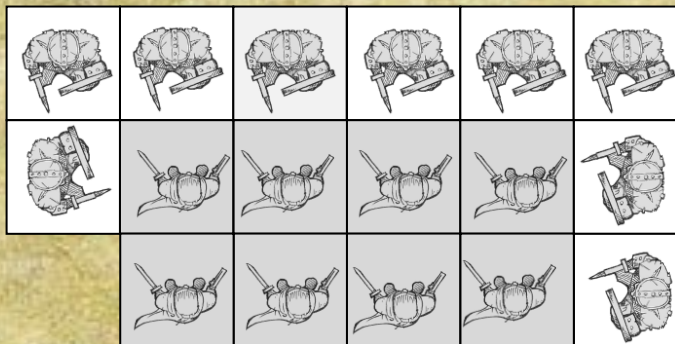
Cambiare il fronte – l'unità facendo perno sul proprio centro ruota di 90° a destra.



Riorganizzare – l'unità si dispone da tre a due ranghi composti da 5 guerrieri. Un Hobgoblin chiude solitario la formazione!



Accerchiare – gli Hobgoblin, il turno di gioco successivo alla carica, accerchiano con 1 D6 guerrieri (5), gli Uomini in combattimento ravvicinato.



Chronache del ferro

Tirare

Le unità equipaggiate con armi da tiro possono attaccare i guerrieri avversari visibili (non occultati da modelli o configurazioni del terreno di DIM uguale o superiore), che si trovino nella linea di tiro (**180°** frontali del guerriero che tira).

Tiri per colpire

Tira un numero di **D6** corrispondente al numero di guerrieri che compone il primo rango dell'unità che esegue l'attacco. Ogni risultato uguale o superiore alla propria ABIL balistica, indica un colpo a segno.

- Aggiungi **+1** ai tiri per colpire se il bersaglio è senza scudo.
- Aggiungi **+1** ai tiri per colpire se il bersaglio è entro **25cm** da chi esegue l'attacco.
- Sottrai **-1** se il bersaglio è in copertura (dietro e a contatto con guerrieri o configurazioni del terreno di DIM inferiore).

Tiri armatura

Il giocatore che esegue l'attacco, lancia **1 D6** per ogni tiro per colpire andato a segno.

Ogni risultato uguale o superiore alla PRT del bersaglio infligge **1** ferita.



Tiri per ferire

I guerrieri senza valore di COS sono rimossi dal gioco dopo che hanno subito **1** ferita. I guerrieri con un valore di COS indicato nel profilo, possono subire complessivamente **6** ferite prima di essere rimossi dal gioco. Tira **1 D6** per ogni tiro armatura riuscito e sottrai al risultato il valore riportato nel profilo. Il punteggio ottenuto corrisponde alle ferite effettivamente inflitte.

Ricorda che alcune armi hanno un modificatore alle ferite inflitte!

Il giocatore che subisce l'attacco, sceglie quali guerrieri rimuovere dall'unità che ha subito l'attacco.

Mirare

Le unità che tirano possono mirare immediatamente prima di tirare, aggiungendo **1** al risultato del tiro per colpire.

Su due file

I guerrieri che compongono la prima fila s'inginocchiano o si spostano leggermente per creare dei varchi da cui tirare per i "compagni" alle loro spalle.

Le unità che eseguono questo ordine possono tirare con i guerrieri che compongono la prima e la seconda fila, inoltre mantengono questa formazione fino a che non muovono, non eseguono una manovra oppure vengono impegnate in combattimento corpo a corpo.

Nell'esempio i Banditi Torem avendo ricevuto 2 Punti Comando possono:

- disporsi su due file e sparare
- mirare e sparare con i guerrieri che formano il primo rango
- sparare e ricaricare la pistola (arma a ricarica lenta)
- ricaricare le pistole e caricare (arma maneggevole).

Nota che i Banditi possono sparare ai Guerrieri o al Rinoceronte (in copertura dei Guerrieri).

Chronache del ferro

ORDINI SPECIALI

Gli ordini speciali possono essere sfruttati solamente dai modelli che possiedono l'abilità speciale *Generale*.

Riorganizzare

Ogni Generale può impedire la fuga, e quindi la rimozione dal gioco, delle unità (appartenenti al proprio Comando) con almeno un guerriero entro il proprio raggio di comando (**25cm**).

È possibile eseguire un unico tentativo di *riorganizzare* ogni unità in fuga: questi ha successo se, tirando **1 D6**, si ottiene un risultato inferiore al valore di abilità di comando (N. di Punti Comando) del Generale che tenta la riorganizzazione.

Nota che è possibile riorganizzare le unità in fuga nella fase conclusiva del gioco, se il Generale ha ancora dei Punti Comando residui.

- Riorganizzare le unità in fuga richiede l'impiego di **1 Punto Comando** per ogni tentativo.

Dopo un sanguinoso combattimento corpo a corpo con i Guerrieri ed un Rinoceronte, i Banditi Torem hanno fallito il test di morale, conseguente alle perdite subite nel turno di gioco.

Il loro Custode del Labirinto, ha tenuto in riserva un Punto Comando, con esso può tentare di riorganizzare l'unità che altrimenti, fuggendo, verrebbe rimossa dal gioco.

Chronache del ferro

ABILITÀ EROICHE

Non tutti gli individui sono uguali: per meglio definire le differenze fisiche e caratteriali dei combattenti abbiamo inserito due liste contenenti delle abilità eroiche. Una descrive le abilità fisiche e l'altra quelle caratteriali, che includono anche alcune capacità strategiche. Ogni Personaggio Individuale, prima dell'inizio del gioco, può acquistare delle abilità a scelta tra quelle descritte. E' possibile assegnare ogni abilità una sola volta nell'esercito. Oltre a quelle descritte esistono anche abilità singolari, tipiche di alcune razze, descritte nelle liste dei singoli eserciti.

Abilità Fisiche

Costituzione eccezionale

Il Personaggio ha la Costituzione aumentata di **1** punto (se il Personaggio non ha un valore di Costituzione riportata nel profilo, considerarla uguale a **2**). La Costituzione grazie a questa abilità non può essere superiore a **3**.

Costo: 30 punti.

Agilità eccezionale

Il Personaggio può essere colpito solamente con un risultato di **6** quando è bersaglio di attacchi con armi da tiro. Non può essere assegnata a guerrieri con Costituzione **3** o più.

Costo: 20 punti.

Forza eccezionale

Il Personaggio ha la Forza aumentata di **1** punto, fino a raggiungere come valore massimo **2**.

Costo: 15 punti.

Voce imperiosa

Il Personaggio ha un timbro di voce piuttosto alto. Il Raggio di Comando del modello è incrementato a **30cm**.

Costo: 10 punti.

Sprint

Il modello può muovere **5cm** in più, ma solo se è a piedi, fino a raggiungere come MOV massimo **20**.

Costo: 5 punti.

Saldezza d'animo

Il modello sottrae **1** ogni volta che è chiamato a sostenere un test di Morale. Ignora il modificatore se il Personaggio è aggregato ad una unità.

Costo: 5 punti.

Abilità Tattiche

Combattente carismatico

Questa abilità può essere assegnata solamente al Generale con l'abilità di comando più alta. Considera il Morale dell'esercito più alto di **1** punto fintanto che il modello è in gioco.

Costo: 50 punti.

Visionario

Fintanto che il Personaggio che possiede questa abilità è in gioco, una volta per partita, è possibile ridistribuire i Punti Comando assegnati da un Generale nemico.

Costo: 50 punti.

Carisma leggendario

Una volta a partita il Personaggio può disporre di **1** singolo Punto Comando aggiuntivo. E' possibile in questo modo avere, anche se per un solo turno, di **6** Punti Comando.

Costo: 20 punti.

Senso tattico

Terminato lo schieramento è possibile riposizionare nella propria zona di schieramento, le unità appartenenti al Comando del Personaggio che possiede *senso tattico*.

Costo: 15 punti.

Stratega

Rende possibile ripetere i tiri d'iniziativa che hanno avuto **1** come risultato.

Costo: 10 punti.



Chronache del ferro

PROFILO DELLE ARMI

Esistono differenti tipi di armi: possono essere da tiro o da combattimento corpo a corpo. Ogni arma da tiro utilizza meccanismi differenti. Alcune sono semplici, altre sono complesse, altre ancora utilizzano sistemi arcani.

Anche le armi per combattere corpo a corpo sono di differente tipologia: da taglio (spade), da botta (martelli, flagelli), a punta (lance, picche).

Alcune armi da corpo a corpo sono pesanti (armi a due mani, alabarde) altre sono piccole e veloci (coltelli, spade corte). Tutte le armi il cui effetto nel gioco è simile, sono raggruppate in categorie.

Nome

Descrive per categorie le armi il cui impiego e i cui effetti sono simili nel gioco. Di fianco al nome è riportata la sigla dell'arma indicata nel profilo dei modelli.

Penetrazione

Alcune armi hanno una maggiore capacità rispetto ad altre di perforare le corazze. Il valore di Penetrazione viene aggiunto ai tiri armatura: nota che alcune classi di armi hanno riportato un valore negativo: questo vuol dire che la PRT del bersaglio aumenta del valore indicato.

Gittata

Presente solo nelle armi da tiro, indica il massimo numero di centimetri entro il quale deve essere il bersaglio.

I tiri per colpire i guerrieri che si trovano oltre la gittata falliscono automaticamente.

Ferite

Indica il numero di ferite che l'arma può infliggere.

Regole speciali

Alcune armi per il loro impiego, necessitano l'attribuzione di Punti Comando all'unità che le utilizza.

Altre armi hanno effetti nel gioco specificati in questa voce.

Armi da corpo a corpo				
NOME	GITTATA	PENETRAZIONE	FERITE	REGOLE SPECIALI
Armi improvvisate (-)	--	-1	1 D6 - 1	--
Armi ad una mano (1m)	--	--	1 D6	--
Armi a due mani (2m)	--	+1	1 D6 + 1	--
Lancia (Ln)	--	-1	1 D6	Due ranghi
Picche (Pk)	--	--	1 D6	Quattro ranghi
Alabarda (Ala)	--	+1	1 D6+1	Due file
Flagello (Fg)	--	--	1 D6	Attacchi elusivi
Lancia da cav. (LC)	--	+2	1 D6	Solo se l'unità carica o contrcarica

Attacchi elusivi - contro i bersagli equipaggiati di scudo aggiungi 1 ai tiri per colpire.

Due file - le armi che utilizzano questa regola speciale possono essere utilizzate dai modelli che formano il primo e il secondo rango.

Quattro file - le armi che utilizzano questa regola speciale possono essere utilizzate dai modelli che formano il primo, il secondo, il terzo e il quarto rango.

Armi da tiro				
NOME	GITTATA	PENETRAZIONE	FERITE	REGOLE SPECIALI
Arco (a)	45cm	--	1 D6	Tiro rapido
Arco lungo (al)	60cm	--	1 D6	Tiro rapido
Armi da lancio (g)	30cm	--	1 D6 - 1	--
Balestra leggera (bl)	30cm	+1	1 D6 - 1	Maneggevole
Balestra (b)	45cm	+1	1 D6	--
Balestra gigante (bg)	75cm	+1	1D6 + 1	Ricarica lenta
Fionda (f)	30cm	-1	1 D6 - 1	Tiro rapido
Pistola (p)	30cm	+2	1 D6	Ricarica lenta, maneggevole
Archibugio (ar)	45cm	+2	1 D6	Ricarica lenta

Maneggevole - le armi maneggevoli possono essere utilizzate in combattimento corpo a corpo, alcune di loro per poter essere utilizzate devono prima essere preparate al tiro.

Ricarica lenta - sono armi particolarmente laboriose da preparare al tiro. È possibile utilizzarle solamente se è stato assegnato 1 Punto Comando per preparare l'arma al tiro, assegnando un indicatore per ricordarlo.

Tiro rapido - le unità equipaggiate con archi possono tirare 2 volte di seguito contro lo stesso bersaglio.

Chronache del ferro

REGOLE CONTRASTANTI

È possibile che due regole contrastanti debbano essere applicate nella stessa situazione. In questo caso si elidono a vicenda e devono essere applicate le regole standard.

***Esempio:** una unità in corpo a corpo ferisce sempre con un risultato di 2 o più. I tiri armatura del bersaglio, per effetto di una particolare immunità, hanno successo solamente se con un risultato di 6. Le due regole si annullano: il valore di riferimento per determinare le ferite subite è la PRT del bersaglio.*

REGOLE OPZIONALI

L'utilizzo di queste regole è facoltativo. Entrambi i giocatori devono essere d'accordo nel volerle utilizzare.

Attendere

Le unità in attesa possono eseguire uno fra i seguenti ordini, interrompendo l'attivazione di una unità dell'avversario:

- Muovere/caricare
- Tirare
- Eseguire una manovra
- Controcaricare

L'unità che ricevono l'Ordine *Attendere*, non possono eseguire altri Ordini nello stesso turno di gioco.

Controcaricare

Le unità in attesa che subiscono una carica possono eseguire la controcarica: l'unità caricata non muove ma nella successiva fase di combattimento corpo a corpo aggiungerà +1 a i suoi tiri per colpire.

Zona di pericolo

Tutti i guerrieri creano una zona di pericolo che si estende in un'area di **25cm**. In questa zona gli avversari possono avere delle incertezze e non possono eseguire l'ordine *Attendere*.

Dopo aver messo in fuga gli Scorticatori, i Barbari, si preparano a caricare una nuova unità dei Murmurei. Sfortunatamente il Guardiano del Labirinto (Murmurei) è pronti a respingere la carica. Il Generale ha preventivamente impartito loro gli Ordini: su due file e attesa. I Guerrieri prima della carica possono essere bersagliati dai proiettili Murmurei sparati a corto raggio. Volendo potrebbero anche controcaricare i temibili avversari. Se i Guerrieri fossero stati più vicini ai Murmurei, il Custode del Labirinto non avrebbe potuto mettere in attesa la propria unità.

Chronache del ferro

MAGIA

Livello di magia

Ogni mago dispone di un livello di magia compreso tra **1** e **4**, corrispondente ai punti magia che possiede all'inizio di ogni turno di gioco.

Legato al livello di magia è anche il numero di incantesimi che ogni mago può "acquistare" prima dell'inizio del gioco.

Incantesimi

Gli incantesimi, come i maghi, hanno un livello di magia compreso tra **1** e **4**, corrispondente ai punti magia che il mago deve spendere per lanciare quell'incantesimo.

Esempio: gli incantesimi di **2°** livello richiedono **2** punti magia per essere utilizzati, mentre quelli di **3°** livello ne richiedono **3**.

Utilizzare gli incantesimi

Gli incantesimi possono essere utilizzati in qualsiasi momento, interrompendo, se necessario, il turno di attivazione dell'avversario; per lanciali sono sufficienti i punti magia, non sono necessari i *Punti Comando*.

Ogni mago può lanciare incantesimi fintanto che possiede punti magia.

Nota che gli incantesimi possono essere utilizzati una sola volta per partita, è possibile però acquistare più volte lo stesso incantesimo.

La tabella sottostante illustra il numero massimo di incantesimi che ogni mago può acquistare prima dell'inizio del gioco.

Livello del mago	Incantesimi di 1° livello	Incantesimi di 2° livello	Incantesimi di 3° livello	Incantesimi di 4° livello
1°	3	--	--	--
2°	4	1	--	--
3°	4	2	1	--
4°	5	3	2	1

Effetto degli incantesimi

Quasi tutti gli incantesimi hanno *effetto istantaneo*, cioè il loro effetto dura pochi istanti, vi sono anche gli incantesimi ad *effetto prolungato*, questi sono di due tipi:

- *Incantesimi che necessitano di controllo:* l'effetto termina se il mago "muore" o lancia un altro incantesimo.

- *Incantesimi che rimangono in gioco:* l'effetto di questi incantesimi si esaurisce con il tempo o dopo uno specifico evento e rimangono in gioco anche se il mago "muore" oppure lancia altri incantesimi.

Il Mago Halantir è un Mago di **3°** livello, nel suo arsenale arcano sono rimasti **2** Dardi incantati di **1°** livello, una muro di fuoco di **2°** livello ed una palla di fuoco di **3°** livello. Nel corrente turno di gioco non ha ancora lanciato incantesimi, pertanto la disponibilità di punti magia è al massimo. Prima di diventare preda degli Appetati, interrompe il gioco e utilizza **2** punti magia per lanciare l'incantesimo di **2°** livello: muro di fuoco. Considerando la ghiotta occasione per ferire il Custode del Labirinto utilizza anche l'ultimo punto magia per lanciare l'incantesimo di **1°** livello: dardo incantato.

Chronache del ferro

INCANTESIMI DELLA SFERA PORTANTE

... Ogni cosa a un suo fulcro, ... un inizio ed una fine ..., questo è il basamento di ogni cosa. Da queste poche regole ha origine un potere più grande.

Dispersione magica

... Ogni cosa a un suo fulcro, un inizio ed una fine, questo è il basamento di ogni cosa. Da queste poche regole ha origine un potere più grande ... La dispersione magica può essere eseguita in qualsiasi momento per annullare gli effetti di un incantesimo ostile.

Metodo – questo incantesimo annulla l'effetto di un altro incantesimo appena lanciato. Non è possibile disperdere l'effetto di un incantesimo lanciati in precedenza. Per verificare se la dispersione ha successo tira **1 D6** e consulta la seguente tabella.

I maghi di **4°** livello aggiungono **+ 1** al tiro di dado. L'incantesimo non necessita della visuale del mago avversario.

L'effetto della dispersione magica **non** può essere annullato da un'altra dispersione magica.

- **Gittata:** illimitata.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Livello:** 1° livello di magia.
- **Costo:** 15 punti.

Livello dell'incantesimo da disperdere	Risultato da ottenere
Incantesimi 1° livello	3 o più
Incantesimi 2° livello	4 o più
Incantesimi 3° livello	5 o più
Incantesimi 4° livello	6 o più

Costrizione

Con l'incantesimo "costrizione" è possibile limitare la capacità di lanciare ad un mago avversario visibile.

Metodo – il mago che utilizza l'incantesimo "costrizione" deve vedere il mago bersaglio. Costrizione causa la perdita di **1** punto magia fintanto che rimane in gioco.

- **Gittata:** illimitata.
- **Effetto:** necessita di controllo.
- **Livello:** 1° livello di magia.
- **Costo:** 5 punti.

Messaggio Telepatico

Con questo incantesimo è possibile inviare Punti Comando alle unità che si trovano fuori della distanza di comando, senza l'obbligo di consumare punti comando addizionali.

Metodo – seleziona una unità sul campo di gioco. Il mago deve trovarsi a contatto con il Generale che vuole sfruttare l'incantesimo.

Non è necessario utilizzare Punti Comando addizionali se inviati ad una unità che opera oltre il raggio di comando.

- **Gittata:** illimitata.
- **Effetto:** necessita di controllo.
- **Livello:** 1° livello di magia.
- **Costo:** 5 punti.

Sfera cromata

Sfera cromata è una bolla di energia multicolore che circonda e protegge il mago: gli attacchi grazie alla sfera cromata diventano prevedibili.

Metodo – tira **1 D6** e consulta la seguente tabella, il risultato ottenuto equivale all'abilità conseguita dal mago grazie all'incantesimo.

Nota che non è possibile applicare alcun modificatore ai tiri per colpire rivolti contro mago.

Gli attacchi effettuati con armi da tiro colpiscono solo con un risultato di **6**: anche a questi tiri non è possibile applicare alcun modificatore.

- **Gittata:** personale.
- **Effetto:** l'incantesimo rimane in gioco fino a che il mago non subisce uno o più colpi a segno nella stessa attivazione.
- **Livello:** 1° livello di magia.
- **Costo:** 10 punti.

Tiro di dado	Abilità
1	4
2 - 4	5
5 - 6	6

Esempio: Valiant, Eroe degli Uomini del Nord, carica un mago che ha raggiunto un'abilità pari a 5 grazie alla sfera cromata, in combattimento corpo a corpo esegue 5 attacchi ed ottiene i seguenti risultati: 1, 3, 4, 5 e 5.

L'Eroe ha colpito due volte il mago, la sfera cromata svanisce istantaneamente.

Chronache del ferro

Resistenza

Grazie a questo incantesimo i maghi sono in grado di sopportare ferite che eliminerebbero un qualsiasi altro individuo. L'incantesimo può essere utilizzato solo dal mago che lo lancia.

Metodo - tira 1 D6 e aggiungi il risultato alle ferite che il mago può normalmente sostenere.

Le ferite temporaneamente guadagnate con l'incantesimo, devono essere rimosse prima delle altre.

- **Gittata:** personale.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Livello:** 1° livello di magia.
- **Costo:** 10 punti.

Armatura

Una arcana luce circonda e protegge il mago assorbendo l'impatto dei colpi per poi dissolversi.

Metodo - seleziona un singolo guerriero visibile dal mago e dichiara l'intenzione di voler eseguire l'incantesimo. Aumenta di 1 punto per livello dell'incantesimo (fino ad un massimo di 6) il valore di protezione del modello.

- **Gittata:** 30cm.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Livello:** livello variabile.
- **Costo:** 5 punti per livello di magia.

Dardo magico

È come una saetta invisibile. Solo l'odore di carne bruciata lascia intuire che qualcosa è accaduto.

Metodo - L'incantesimo può essere utilizzato contro i bersagli visibili dal mago.

Dardo magico infligge al bersaglio 1 ferita non riducibile dal valore di COS del bersaglio, con un risultato di 4 o più. Aggiungi +1 al tiro di verifica per livello di magia dell'incantesimo.

- **Gittata:** 30cm.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Livello:** livello variabile.
- **Costo:** 5 punti + 5 per livello di magia aggiuntivo.

Chronache del ferro

HOBGOBLIN

Esisteva un drago sulla terra che ora è sprofondata nella steppa, il suo cuore batte ancora con la forza di mille cuori, il suo soffio di fuoco devastava ettari di foreste, la sua potenza non era paragonabile a quella degli altri draghi. Il suo nome è Grumanur, esso si scelse un popolo che avesse forza e crudeltà e che sapesse agire prontamente in ogni circostanza. Evitò gli elfi dal sottile profilo e dalle profonde riflessioni, i Roinurr dai molti marchingegni, gli umani dalle molte idee e dai molti sogni e scelse il popolo degli orchi: esseri che disdegnano il grido del debole, non aprono il cuore alle suppliche, adorano la forza e la ricercano.

Sono pronti a combattere ogni qualvolta possano ottenere un vantaggio, si mettono a servizio degli altri popoli, perché dalle guerre e dal sangue versato possano trarne ricchezze e piacere. Il compenso che chiedono è elevato, ma la forza che i loro maghi richiamano in battaglia ha la stessa efficacia di Grumanur.

Ranghi serrati, sete di sangue, urla terrificanti, dietro il braccio indiscusso del condottiero orco hanno sempre significato la vittoria per chi, ricco ma debole, non ha potuto affrontare da solo la guerra. Tremerà l'impero corrotto dal vizio, tremerà il contadino dietro le schiere dei soldati della corona, l'urlo degli orchi è la minaccia della morte che scende nella fertile pianura.

Nelle loro città la vita scorre tranquilla tra lotte rituali ed esercizi di battaglia, la pace è una gabbia mortale per il cuore di un mercenario. Le mura, le case e i palazzi hanno basamenti di pietra, gli edifici alte stanze tappezzate di arazzi e tende. Grandi statue scolpite adornano i castelli e lastre d'oro riflettono immagini come specchi.

Come può un popolo così brutale avere dimore con tanti ornamenti? Perché il braccio dei guerrieri non è guidato dalla loro mente, nessun orco è cosciente del giogo di cui è succube e da cui neppure Grumanur lo può liberare, il suo destino è racchiuso nel palmo delle femmine.

Ognuna prende parte alla consorteria delle vesti secondo la sua capacità e mentre intesse gli arazzi trama il destino del suo popolo. Il re e i grandi guerrieri sono indotti a credere di compiere le loro scelte liberamente, ma sono ispirati da figure silenziose che scivolano dietro alle cortine o nei passaggi segreti nascosti dalle statue. Le sobillatrici ascoltano e scrutano i consessi e i convivii in cui gli apparenti dominatori prendono le decisioni per irretirli con le loro arti magiche, aumentano la forza delle loro menti con talismani e pietre sacre, comunicano fra loro senza parole, mentre i maschi non le odono sussurrare loro la via.

Il re degli Hobgoblin manderà eserciti alla guerra, chiederà ai suoi soldati una vittoria in cambio di un immenso tesoro? Non saranno le arti dialettiche del Roinurr o la ricchezza di un pirata a persuaderlo ma la sobillatrice che presiede la consorteria delle vesti. La consorteria è il lume per cui un popolo incauto e sempre pronto ad agire senza riflettere non è mai caduto vittima di un agguato: non è l'acume del condottiero che salva gli orchi, ma la vigile attenzione e le arti magiche delle sobillatrici. Pochi ammettono che esistano, alcuni lo sospettano.

Accade talvolta che un maschio scopra di essere stato pilotato in ogni suo passo dalla mente eccelsa di una sobillatrice, allora divampa la sua ira e tenta di ucciderla per liberarsi dal suo giogo, ma è ben difficile che le sue compagne non abbiano il tempo di proteggerla e lui riesca a soverchiare la sua resistenza. Verrà fermato e per lui ci saranno solo due possibili sorti: se qualcuno avrà assistito al suo scoppio d'ira sarà messo a morte secondo la legge immutabile che fissa come il crimine peggiore l'aggressione di una femmina, altrimenti il maschio verrà ucciso nelle tenebre, senza scalpore, e il suo corpo sarà occultato. In entrambi i casi il vero scopo della consorteria rimarrà segreta e i figli di Grumanur continueranno a pensare a loro come a semplici veggenti e non come alle loro vere guide.

Gli Hobgoblin adorano AnnOx il guerriero, il padre dei lupi, molti maschi si chiedono per quale motivo l'unico e il duplice sia raffigurato come un possente guerriero orco ma dalla sua nuca, sotto l'elmo, spunti un altro volto, questa volta di femmina, che guarda con occhi malevoli e ironici i guerrieri che seguono il carro delle insegne. Forse solo qualche sciamano che è stato illuminato dalla mente del dio sa che la sua raffigurazione allude al potere della consorteria tra le loro fila. Di AnnOx i più conoscono solo figli maschi e guerrieri: Lamgru l'audace, colui che attacca nel buio, Truogol il vittorioso, colui che canta ubriaco del sangue dei nemici, Fewrer l'aiuto del prode, colui che guarisce dalle ferite, Jugreum, colui che suggerisce l'anima dei deboli fino a lasciare solo le ossa e altri figli e figli le cui sembianze truci adornano i palazzi delle città orche. Al contrario le sobillatrici adorano anche le figlie segrete di AnnOx. Si dice abbiano accolto in sacrileghi connubi il drago Grumanur e gli abbiano dato progenie mortale che cammina nella terra perduta e sia pronta ad intervenire in favore degli Hobgoblin. Gli sciamani e i maghi conoscono solo gli incantesimi che discendono da AnnOx e le implorano per avere la conoscenza degli antichi incantesimi del drago che la consorteria, ed in particolare la sacra domina, recitano nel segreto delle loro imperscrutabili menti.

Nessun Hobgoblin si chiede mai cosa gli accadrà dopo che Jugreum l'abbia preso, perché chi è sconfitto e muore è ormai indegno di far parte dei fieri e crudeli guerrieri, ma non sanno che gran parte degli incantesimi del drago e della potenza delle sobillatrici è dovuta alle anime dei morti. Esse le rendono schiave, si nutrono del loro potere e si appropriano delle loro conoscenze. Le imprigionano nelle lastre di pietra e le usano per tenere schiavi i vivi, riuscendo quindi a catturare sia i vivi che i morti. Non è dunque un mistero che l'Hobgoblin sia acceso nel combattere i signori dei perduti, delle orde nere: le sobillatrici li gettano contro di loro perché le anime degli Hobgoblin defunti non vengano sottratte al loro potere. Se essi riusciranno a privare la femmina di quella inesauribile forza magica, essa sarà perduta.

Regole Speciali

- Ogni Grande Capo schierato deve essere posto alla guida di un Comando.
- Ricorda che per alcune unità la presenza sul campo di gioco è limitata dal numero riportato accanto al nome.
- Ogni esercito può contenere fino a 4 Personaggi Individuali.
- Per ogni unità di Armigeri o Lupi di Belagarg è possibile schierare un'altra unità.

Chronache del ferro

FANTERIA

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Armigeri di Wulf	4	Irr	--	1	--	1	3	No	Ala	15	N	10	8	20
Con arma a due mani	4	Irr	--	1	--	1	3	No	2m	15	N	10	8	20
Lupi di Belagarg	4/6	Irr	--	1	--	2	3	No	1m/g	15	N	15	8	20
Duellanti	4	Irr	--	1	--	1	3	Sì	1m	15	N	10	8	20
Decaduti	4	Irr	--	--	--	2	2	No	1m	15	N	10	8	20
Bruti del Grande Capo	4	Irr	--	1	--	1	5	Sì	1m	15	N	15	5	20
Portatori di morte	4	Irr	--	1	--	1	3	Sì	1m	15	N	15	8	20
Tigri di Zhara	4	Irr	--	1	--	1	2	Sì	1m	20	N	15	8	20

ARMI DA LANCIO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Armigeri arcieri	4/6	Irr	--	1	--	1	3	No	1m/a	15	N	10	8	20
Schiantatori (balest.)	4/6	Irr	--	1	--	1	3	No	1m/bg	15	N	15	3	6
Servente	4	Irr	--	1	--	1	3	No	1m	15	N	5	3	6

CAVALLERIA

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Fruste di Zhara	4	Irr	--	1	--	2	5	Sì	1m	25	G	25	4	10
Carro Falciabuoi	4	Irr	--	3	2	4	6	Sì	1m/a	25	MG	150	--	1

MOSTRI

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Mostro combattente	4	Irr	--	4	2	6	5	No	--	25	E	150	--	1

TALISMANO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Braciere	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	N	100	--	1
Guardie del braciere	4	Irr	--	1	--	1	3	Sì	1m	15	N	--	2	2

PERSONAGGI INDIVIDUALI

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Grande Capo	5	Irr	1	1	1	2	4	Sì	1m	15	N	50	1	4
Con arma a due mani	5	Irr	1	1	1	2	4	No	2m	15	N	50	--	--
Su Cane gigante	5	Irr	1	1	1	2	3	Sì	1m	25	G	100	--	1
Consigliere	5	Irr	--	1	0	2	3	No	2m	15	N	100	--	1
Picchiatore	6	Irr	--	2	2	5	3	No	2m	15	N	75	--	1
Sacerdote del lupo	5	Irr	--	1	0	3	3	No	1m	15	N	75	--	1
Stregone	3	Irr	--	1	0	1	3	No	--	15	N	25	--	1
Esploratore	5	Irr	--	1	--	1	3	No	2m	15	N	25	--	1

SEGUTO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Araldo	4	Irr	--	1	--	1	3	No	1m	15	N	20	--	1
Portabandiera	4	Irr	--	1	--	1	3	No	1m	15	N	25	--	1
Su cane gigante	4	Irr	--	1	--	2	3	No	1m	25	G	+15	--	--

Chronache del ferro

Armigeri di Wulf

Wulf è un rinomato reggimento di guerrieri che ha combattuto in tutte le principali campagne belliche degli Hobgoblin.

Equipaggiamento: alabarda e armatura in cuoio.

Opzioni

- Ogni unità di Armigeri di Wulf può sostituire l'alabarda con un arma a due mani senza costi aggiuntivi.
- Una unità nell'esercito può sostituire l'alabarda con arma ad una mano e scudo.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Lupi di Belagarg

I Lupi si addestrano costantemente alla corsa e al duello. La loro principale risorsa non è l'attacco bensì la fuga, arte di cui sono maestri. Ben pochi hanno deriso questa tattica, quelli che lo hanno fatto sono caduti vittime della ormai tipica trappola di questi guerrieri: la finta fuga e l'immediata controcarica.

Equipaggiamento: due armi ad una mano.

Opzioni

- Ogni unità può essere equipaggiata con armi da lancio aggiungendo +25PTS al costo di ogni unità.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: noi corriamo rapidi e silenziosi, non siamo mica fessi.

Noi corriamo rapidi – le unità di Lupi possono eseguire 2 volte l'Ordine *muovere* nella stessa attivazione, con il secondo Ordine possono muovere al massimo di **10cm** e non possono eseguire cariche.

Non siamo mica fessi – i Lupi possono muovere arretrando di **5cm** anche se sono impegnati in combattimento corpo a corpo. Quando utilizzano questa opzione non possono utilizzare il secondo Ordine *muovere*.

0 - 1 Tigri di Zhara

Sono spietati guerrieri, difficili da uccidere ed abili nello sfruttare il terreno circostante. Provengono dalla città nascosta di Zarha, costruita nel cuore dell'immensa foresta che si trova a sud del regno degli Hobgoblin. I guerrieri di questa città sono i più temibili, perché sono costretti a combattere ogni giorno per sopravvivere. Non hanno eguali nel tendere imboscate.

Equipaggiamento: arma ad una mano e scudo.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: esperti nel mimetismo.

Esperti nel mimetismo – gli attacchi con le armi da tiro, rivolti contro questa unità, hanno successo con un risultato di **6**. A questo tiro non è possibile applicare alcun modificatore. Inoltre le Tigri non hanno penalità al movimento quando attraversano una configurazione del terreno transitabile.

0 - 1 Brutti del Grande Capo

Sono i più grossi, i più forti, i più brutali Hobgoblin. Sono i migliori!

Equipaggiamento: arma ad una mano, scudo e armatura a piastre.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Decaduti

I Decaduti sono queglii HOB Goblin che caduti in disgrazia cercano di riscattare il loro onore morendo sul campo di battaglia.

Equipaggiamento: arma ad una mano e nessuna armatura.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: impetuosi, sacrificabili.

Impetuosi – Le unità impetuose **devono** muovere verso il nemico più vicino senza utilizzare Punti Comando, utilizzando il percorso più diretto.

Ricorda che le unità impetuose possono comunque aggirare le configurazioni del terreno al fine di velocizzare il movimento.

In corpo a corpo questa unità, cerca sempre di accerchiare l'avversario: anche questa manovra è eseguita senza utilizzare Punti Comando.

Le unità impetuose devono essere attivate prima che nel Comando vengano assegnati i Punti Comando.

Ricorda che i Generali, utilizzando **1** Punto Comando, possono trattenere le unità impetuose.

Sacrificabili – le unità sacrificabili non modificano il morale dell'esercito.

Chronache del ferro

0 - 1 Portatori di morte

Questo triste nome gli è stato dato dai nemici più che dai propri simili. Pochi resistono ai loro incessanti colpi. La maestria nell'utilizzo della scimitarra è tale che dove passano loro il terreno è coperto di teste mozzate, loro trofeo preferito.

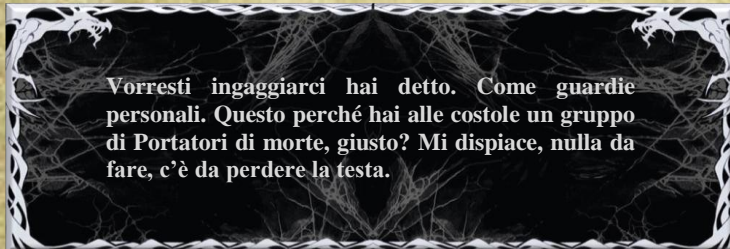
Equipaggiamento: arma ad una mano, scudo e armatura in cuoio.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: istinto omicida.

Istinto omicida – ogni risultato di 6 ottenuto nei tiri per colpire in corpo a corpo indica che un bersaglio ha subito automaticamente 1 ferita non riducibile dal valore di COS.



0 - 1 Armigeri Arcieri

Gli Armigeri Arcieri sono gli unici veri arcieri delle milizie degli Hobgoblin. Sono gli estremi difensori della loro città Cxoghji, la Capitale del Regno degli Hobgoblin situata nel centro della grande pianura che si estende nel loro territorio. Sono le vedette, il primo e l'ultimo baluardo contro gli attacchi dei nemici.

Equipaggiamento: arma ad una mano, arco e armatura in cuoio.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Schiantatori

Gli Schiantatori utilizzano balestre giganti, armi rumorose e dagli effetti assai devastanti: per questo ad ogni arma operano due Hobgoblin, che spesso litigano per chi deve avere il piacere di sparare e chi l'onere di portare l'arma.

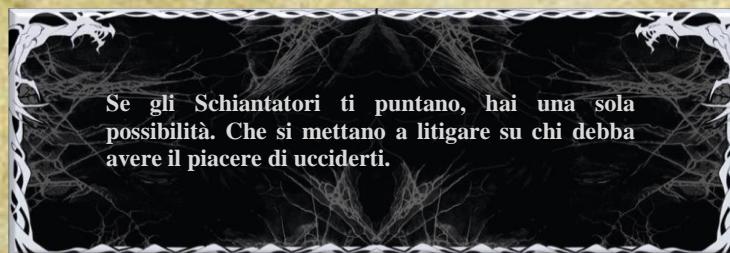
Equipaggiamento: arma ad una mano, balestra gigante (balestriere) e armatura in cuoio.

Opzioni: nessuna.

Gruppo di comando: Campione, musico, alfiere.

Abilità speciali: assistenti.

Assistenti – per ogni balestriere devi acquistare almeno un servente. Ignora la regola arma a ricarica lenta delle balestre giganti fintanto che nell'unità sono presenti un eguale o maggiore numero di assistenti.



Chronache del ferro

Fruste di Zarha

Le Fruste di Zarha cavalcano grossi bisonti da guerra: animali tipici della regione di Zarha, da cui sono fatti arrivare alla Capitale. Non eccessivamente veloci, questi bisonti sono cavalcature selvagge abituate alla battaglia che non danno tregua agli avversari. Pochi hanno il coraggio di affrontarli, ancor meno di cavalcarli.

Equipaggiamento: arma ad una mano, scudo e armatura in cuoio.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: cavalleria.

Cavalleria – ogni cavaliere ignora il primo tiro armatura riuscito agli avversari nel gioco.

0 – 1 Carro Falciabuoi

Enorme e massiccio, sovrasta il campo di battaglia. Vederlo trainato da tre bufali da guerra incute paura. Vederlo venire addosso fa tremare anche il più impavido dei guerrieri. Il carro da guerra degli Hobgoblin è uno dei più grandi in tutta Drakonis.

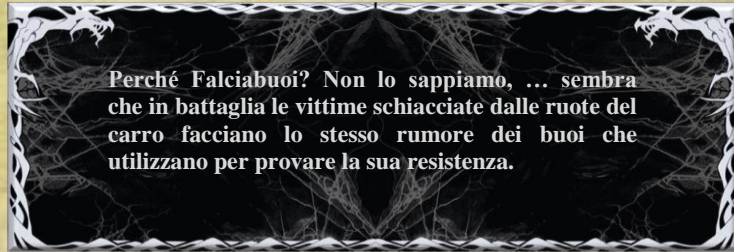
Equipaggiamento (equipaggio): arma ad una mano, arco e scudo e armatura in cuoio.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: travolgere.

Travolgere – quando questa unità carica o contro carica, al termine del movimento, infligge **1 D6** colpi automaticamente a segno, ciascuno dei quali può infliggere **1** ferita non riducibile dal valore di COS.



0 – 1 Mostro combattente

Il mostro combattente è una creatura gigantesca, alta sei o sette metri, dal corpo in buona parte ricoperto di arbusti e fango, residui del suo trascorrere nell'acqua stagnante. Una micidiale dentatura corre le fauci delle due teste del mostro, dalle quali escono lamenti tanto profondi e gutturali quanto minacciosi. Il mostro combattente è una creatura bipede ed eretta, sostenuta da una gigantesca coda che talvolta utilizza per spiacciare gli avventurosi che lo affrontano alle spalle. Il tronco ha due arti superiori prensili, lunghi e non meno forti di quelli inferiori, più corti e mal proporzionati. Spesso catene, corde e ganci rimangono sul corpo lasciati dagli Hobgoblin che hanno l'incredibile capacità di domarlo e condurlo in battaglia.

Equipaggiamento: nessuno.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione.

Campione – aggiungendo **+10PTS**, è possibile che un Campione formi con il Mostro combattente una unità che non potrà abbandonare. Il Campione non può essere scelto come bersaglio e viene rimosso se il mostro viene "ucciso".

Abilità speciali: mostro, cavaliere, aura di terrore.

Mostro – i nemici entro **25cm** dal mostro, subiscono una penalità di **1** quando devono eseguire i test di morale; inoltre questo modello può sostenere complessivamente **8** ferite prima di essere rimosso dal gioco.

Aura di terrore – le unità che vogliono caricare il mostro palustre devono prima superare un test di morale. Le unità che falliscono il test non possono muovere durante la corrente attivazione e il Punto Comando utilizzato è perso.

0 – 1 Braciere di Grumanur

I Bracieri di Grumanur irradiano per il campo di battaglia il calore del fuoco ed espandono le potenti droghe che gli Sciamani ed i Sacerdoti degli Hobgoblin sapientemente preparano prima della battaglia per rendere indolori le ferite dei guerrieri. Due guerrieri difendono il Braciere del Fuoco Eterno a costo della vita.

Equipaggiamento (portatori): arma ad una mano, scudo e armatura in cuoio.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: ardore dell'anima, talismano.

Ardore dell'anima – le unità degli Hobgoblin, inclusi i Personaggi Individuali entro **25cm** dal Braciere di Grumanur e le guardie del Talismano, ogni turno di gioco, ignorano il primo tiro armatura riuscito all'avversario.

Talismano – fintanto che il Talismano è in gioco considera il morale dell'esercito più alto di **2** punti.

Chronache del ferro

1 – 4 Grande Capo

Il Grande Capo è il più spietato guerriero Hobgoblin. Sono i consiglieri stessi del Re. Pochi conoscono le tattiche di guerra come loro, temprati veterani di mille battaglie.

Equipaggiamento: arma ad una mano, scudo e cotta di maglia.

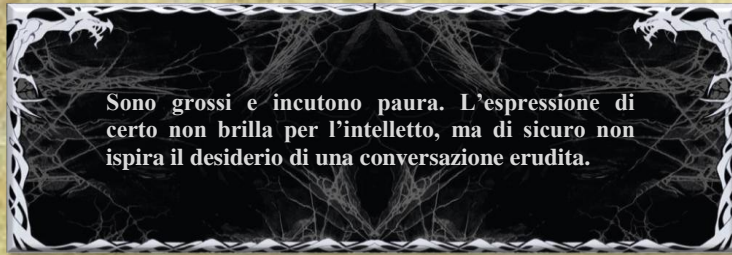
Opzioni

- Può sostituire l'arma ad una mano e lo scudo con un'arma a due mani ed assumere il profilo appropriato, oppure può cavalcare un bisonte.
- Il Grande Capo può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **100PTS**.
- Ogni Grande Capo deve acquistare prima dell'inizio del gioco da **1** a **3PC**, al costo di **+10PTS** ciascuno. Un Generale nell'esercito può acquistarne **4!**

Abilità speciali: Generale.

Generale – questa abilità speciale obbliga l'acquisizione e la capacità di assegnare Punti Comando.

- Ricorda che ogni Generale deve essere posto alla guida di un Comando.
- Ricorda che i Generali possono: *trattenere e raggruppare* le unità nel proprio Comando.



Seguito

Lo sventolare delle bandiere degli Hobgoblin sul campo da battaglia è uno spettacolo di colori sgargianti, come il rosso od il giallo, o tetri, come il grigio ed il nero, ornate con tutto quello che hanno raccattato nei loro numerosi scontri. Teschi, falci, brandelli di bandiere nemiche fanno da contorno ai poderosi stendardi degli Hobgoblin.

Ciò che gli Araldi fanno più che musica è fracasso, mancanza di ritmo, frenesia allo stato puro. L'incalzare dei suoni di un Araldo degli Hobgoblin è un tormento per il nemico: questo ovviamente rende gli Hobgoblin particolarmente felici.

Equipaggiamento: arma ad una mano e armatura in cuoio.

Opzioni

- Possono cavalcare un bisonte, al costo indicato se il Grande Capo che accompagnano cavalca un bisonte.

Abilità speciali: seguito.

Seguito – i modelli che compongono il Seguito devono formare con un Generale oppure con il Condottiero una unità che non possono abbandonare.

È possibile schierare al massimo un Portabandiera ed un Araldo per ogni Grande Capo schierato.

0 – 1 Picchiatore

l'Eroe degli Hobgoblin non ambisce al potere o al comando, quello che desidera è rompere teste e partecipare ad ogni battaglia.

Equipaggiamento: arma a due mani, cotta di maglia. Arma ad una mano e scudo se cavalca un bisonte.

Opzioni

- Può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **50PTS**.

Abilità speciali: nessuna.

0 – 1 Sacerdote del Lupo

Il Rito del Sangue Impuro al quale si ispirano i Sacerdoti Hobgoblin è uno dei più brutali conosciuti su tutta Drakonis.

Equipaggiamento: due armi ad una mano, cotta di maglia.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: riti del sangue impuro, tavole di pietra.

Riti del Sangue impuro – il Sacerdote degli Hobgoblin può eseguire solo i riti del sangue impuro, non può utilizzare alcuna altra forma di preghiera.

Tavole di pietra – sono tavole rozzamente lavorate cosparse di sangue di lupo e impregnate con potenti droghe. Ogni tavola di pietra può essere spezzata dal Sacerdote, rilasciando gli umori di sangue misto a droghe che aumentano le visioni e le doti del Sacerdote, conferendogli la possibilità di realizzare insoliti prodigi. Ogni pietra può essere rotta spendendo **1** Punto Comando, questo consente di eseguire un rito del sangue impuro. Ogni rito può essere eseguito una sola volta per partita ed il suo effetto è istantaneo.

- ✓ **Passaggio sicuro** – una unità visibile al sacerdote può attraversare una configurazione del terreno senza penalità al Movimento. Grazie a questo potere è possibile attraversare configurazioni del terreno invalicabili. Il bersaglio deve terminare il movimento al di fuori della configurazione del terreno.
- ✓ **Pelle di pietra** – una unità bersaglio visibile al sacerdote ha la Protezione (PRT) più alta di **1** punto.
- ✓ **Il Sangue ribolle** – questo potere ha effetto solo sul Sacerdote; per questo turno di gioco raddoppia il Movimento (MOV), gli Attacchi (ATT) e la Costituzione (COS).
- ✓ **Respiro denso** – con questo potere è possibile tentare la dispersione magica di una qualsiasi preghiera oppure incantesimo nemico. Respiro denso non può essere a sua volta bersaglio di una dispersione magica.

Chronache del ferro

0 - 1 Stregone

Grande è il rispetto che gli Hobgoblin riservano per questi individui capaci di attingere potere dalle Lacrime della Terra per realizzare prodigi senza eguali.

Equipaggiamento: nessuno.

Opzioni

- Può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **100PTS**.

Abilità speciali: mago di 1° livello.

Lo Stregone è un mago di 1° livello e può acquistare fino a **3** livelli di magia aggiuntivi al primo, al costo di **10** punti per livello: inoltre può scegliere i propri incantesimi della **Sfera Portante** e di quella **Proibita**.

Nota che è possibile schierare un solo sciamano, questi può essere schierato a piedi o su bisonte.

0 - 1 Consigliere

I Consiglieri influenzano e circuiscono le menti dei maschi rendendole inconsapevolmente docili e condizionabili ai loro voleri.

Equipaggiamento: arma a due mani.

Opzioni

- I Consiglieri possono ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **100PTS**.

Abilità speciali: divinazione, Consiglieri.

Divinazione - una volta per turno di gioco, in qualsiasi momento i Consiglieri possono cercare di interpretare un presagio. Dichiarare l'intenzione di voler eseguire la Divinazione e tira **1D6**. Un risultato di **4+** indica che è possibile applicare un modificatore di **1** ad un tiro di dado appena eseguito.

Ricorda che in questo modo non è possibile superare il massimo risultato possibile, ovvero **6**.

Ricorda che Divinazione **non** richiede l'assegnazione e l'impiego di Punti Comando per essere utilizzata.

Consiglieri - considera il valore PC di tutte le unità, entro **30cm** più alto di **1**. Inoltre, considera il valore di DISC dei Grandi Capi entro **30cm** dal Consigliere più alto di uno.



0 - 1 Esploratore

Non molto avvezzi ad infiltrarsi silenziosamente dietro le linee avversarie, gli Hobgoblin usano i loro Esploratori più che altro come vedette.

Equipaggiamento: arma a due mani, cotta di maglia.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: magnificatore, sasso, esploratore.

Magnificatore - l'Esploratore può utilizzare **1** Punto Comando per effettuare una misurazione purché la rilevazione sia percepibile.

Sasso - l'Esploratore può utilizzare **1** Punto Comando per salire sul sasso che porta ed acquisire DIM **G**. L'Esploratore mantiene questa caratteristica fino a che non muove.

Esploratore - fintanto che l'Esploratore è in gioco aggiungi **1** al tiro di iniziativa e al tiro per lo schieramento.

Chronache del ferro

ARSENALE ARCANO

I Grandi Capi Hobgoblin conservano innumerevoli trofei magici, talvolta consegnati dagli anziani altre volte strappati dalle loro mani. Molti sono bottini o trofei di antiche battaglie.

0 - 1 Armatura del Lupo

Imbevuta delle stesse sostanze con cui è realizzato il terribile Stendardo del Lupo, questa armatura rende difficile da colpire chi la indossa. Il proprietario può inoltre, concentrandosi e sfregando con foga il volto di lupo inciso sul davanti, richiamare il grande potere magico che pervade questa armatura e renderla così ancor più resistente.

È un'armatura a piastre (PRT 5) che incrementa di 1 l'ABIL di chi la indossa, fino ad un massimo di 6.

Utilizzando 1 Punto Comando è possibile richiamare il potere dell'armatura e incrementare di 2, fino ad un massimo di 3, il valore di COS del proprietario: questa abilità può essere utilizzata una volta per partita.

- Può essere assegnata a qualsiasi Personaggio Individuale equipaggiato con armatura.

Costo: 50 punti.

0 - 1 Mazza della Folgore

Forgiata in tempi oscuri, la Mazza della Folgore può decidere le sorti di una battaglia come e più di un grande guerriero.

La Mazza della Folgore è un'arma magica a due mani. Il modello equipaggiato con questa arma, se non è impegnato in combattimento corpo a corpo, può utilizzare 1 Punto Comando per percuotere il terreno e liberare l'energia dell'arma. Le unità con almeno un guerriero entro 25cm non possono ricevere l'Ordine: *attendere*.

Rimuovi gli indicatori di attesa assegnati alle unità entro il raggio d'azione dell'arma.

Il raggio d'azione della Mazza della Folgore può essere esteso di 5cm per ogni ulteriore Punto Comando utilizzato.

- Può essere assegnata a qualsiasi Personaggio Individuale.

Costo: 25 punti.

0 - 1 Scimitarra Grumanur

Questa insolita arma, forgiata insieme ad i Nani ai tempi della ben pagata alleanza nelle fucine adiacenti le Lacrime della Terra, sembra creare un potente legame magico con chi la impugna.

La Scimitarra di Grumanur può essere scagliata, utilizzando 1 Punto Comando, contro un bersaglio entro 30cm. L'arma, terminato il volo, ritorna magicamente nelle mani del proprietario. L'attacco può essere eseguito una sola volta per turno di gioco.

Il Personaggio che utilizza la Scimitarra acquisisce ABIL balistica 4.

- Può essere assegnata a qualsiasi Personaggio Individuale equipaggiato con arma ad una mano.

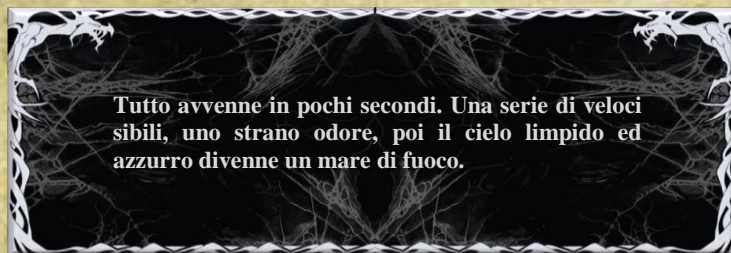
Costo: 25 punti.

Frecce incendiarie

Le unità bersaglio delle frecce incendiarie, se subiscono delle ferite aggiungono +1 a tutti i test di morale.

- Può essere assegnata alle unità di Arcieri di Cxoghij.

Costo: 10 punti.



Bardiche del Lupo

All'apparenza semplici Alabarde, sono in realtà armi pregne di potere magico ed immerse a lungo in potenti unguenti allucinogeni. Queste insolite alabarde sono armi magiche che infliggono una penalità di 1 ai modelli che tirano contro le unità equipaggiate con le Bardiche del Lupo.

- Può essere assegnata a qualsiasi Personaggio Individuale o unità equipaggiata con alabarda.

Costo: 25 punti per unità.

0 - 1 Alabarde Lucenti

Incantate dagli Sciamani degli Hobgoblin con saggezza, il loro potere risiede nella difesa piuttosto che, come ci si aspetterebbe da un Hobgoblin, nell'attacco.

Anche le Alabarde Lucenti sono armi magiche: una volta per partita applica una penalità di 1 ai tiri per colpire rivolti contro l'unità che le utilizza.

- L'abilità speciale può essere utilizzata in qualsiasi momento e le armi possono essere assegnate a qualsiasi Personaggio Individuale o unità equipaggiata con alabarda.

Costo: 25 punti.

Chronache del ferro

Fiuto del Lupo

Alcuni guerrieri Hobgoblin sono esattamente come bestie, istintivi e pericolosissimi. Se correttamente istigati, diventano impetuosi ed avvenenti.

È un grosso corno da caccia magico. Può essere utilizzato prima dell'inizio del gioco: terminato lo schieramento e prima di tiro d'iniziativa tutte le unità degli Hobgoblin possono muovere verso la zona di schieramento avversaria.

- Può essere assegnato a qualsiasi unità.

Costo: 50 punti.

Naftunn

Il Naftunn è un'arma da lancio tipica degli Hobgoblin, il Naftunn miete vittime e scalfisce le sicurezze di qualsiasi avversario.

Sono armi da getto magiche con gittata **15cm**. L'arma richiede l'assegnazione e l'impiego di **1** Punto Comando per essere utilizzata. L'attacco colpisce automaticamente: esegui **1 D6/2** tiri armatura contro l'unità bersaglio senza modificatori al tiro. Ogni successo infligge **1** ferita non riducibile dal valore di COS del bersaglio. Le unità che subiscono delle ferite devono superare un test di morale indipendentemente dal numero di guerrieri rimossi.

- Può essere assegnato a qualsiasi Campione o Personaggio Individuale.

Costo: 10 punti.

ABILITÀ EROICHE

Gli Hobgoblin hanno sviluppato abilità caratteristiche ed in tema con la personalità aggressiva ed irriverente che li caratterizza.

Insulto

Divenuto col tempo un'arte, l'insulto è caratteristica insita in ogni Hobgoblin.

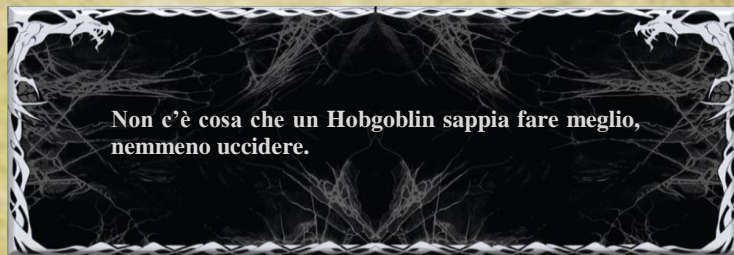
Non importa se si tratta di frasi ingiuriose, gesti osceni o secrezioni disgustose: poche persone al mondo sono capaci di insultare come gli Hobgoblin.

L'insulto può essere pronunciato utilizzando **1** Punto Comando contro una unità nemica visibile entro **25cm**.

L'unità bersaglio nella successiva attivazione è impetuosa.

- Può essere assegnato a qualsiasi Personaggio Individuale schierato.

Costo: 25 punti.



Ruggito del Capo

Alcuni Hobgoblin sono in grado di emettere un rapido ma intenso urlo, dissonante e gutturale, da sempre interpretato come simbolo di grande forza.

Le unità degli Hobgoblin con almeno un guerriero entro **25cm** dal *Generale* che possiede quest'abilità speciale, vengono raggruppate con un risultato di **2** o più.

- Può essere assegnato ad un Grande Capo.

Costo: 25 punti.

Chronache del ferro

MURMUREI

Ecco, ecco il popolo che non ha un drago ad ispirarlo, ecco il popolo che ha solo sé stesso come guida. Resta nella loro antica memoria l'eco di leggende che narrano di terre baciata dal sole, di terre che non sono di questo mondo. Come possono credere a favole tanto sciocche? In realtà la loro stessa esistenza è una favola per terrificare i bambini: si narra di genti macilente, con carni pallide che non hanno mai visto il sole, esseri impastati da tremende epidemie, molti ormai sul punto di morire. Eppure, nel Libro dei libri rivestono un ruolo importante: essi sono i Primi, coloro che scatenarono l'ira di Shama sulla terra e sulle stelle, coloro che fuggirono davanti alla collera che essi stessi avevano provocato.

Chi ricorda i loro canti? Solo litanie di pianto ora si odono.

Chi ricorda le loro scoperte che oltrepassarono i limiti divini? Solo magie e malattie hanno ora come arma.

Chi ricorda la loro grandezza? Nell'oscurità ora strisciano come bestie immonde.

Eppure il primo templare ad essi guarda con misericordia per ciò che sono stati. Io ne ho visto le schiere avanzare e ne ho avuto timore e ribrezzo: come posso unire nuovamente il mio spirito a Shama? Come posso purificare l'anima da quella vista impura?

Non hanno pietà né timore dell'ira che già una volta scatenarono, vogliono forse causare un altro giudizio? Spero di no. Giorno infausto fu quello che spinse il mercante Paotar da Majur a violare le sacre viscere della terra e lo gettò in pasto a loro, ha aperto una ferita nella terra che non si rimarginerà, ha chiamato su tutti i viventi una maledizione. I miei compagni non li temono così tanto, credono che se ritorneranno in superficie riavranno sentimenti umani e il loro cuore verrà purificato come il loro corpo. Non lo credo, non lo spero, ma lo desidero.

Non bevono l'acqua pura delle fonti, ma si contaminano con sorgenti sotterranee inquinate, non vivono al chiarore delle dolci fiamme del legno, ma bruciano un liquame resinoso e che i Roinurr hanno commerciato con loro. Ricordo le parole che Paotar scrisse:

"... lo storpio essere che avevo accettato di portare in superficie, quando vi giunse cacciò un grido. Era notte, ma per lui la luna era abbacinante, eppure non fu la vista dell'astro a sconvolgerlo.

Possedeva carte e strumenti che non appartengono a Giaol, costituiti di una magia luminosa che li faceva brillare nell'aria. Su di esse al posto della città di Manak, nella baia d'Alar, v'era quello che chiamò una piana per spiccare il volo. Sostenne che le braccia di terra che proteggono Manak furono costruite da loro e che l'avvallamento causato dallo sprofondare del nostro drago Hiluma è un loro arteficio, ma quale strumento di uomo può provocare un abbassamento tale da avere delle paludi così vaste?

Dall'altura su cui ci eravamo inerpicati si scorgeva il lago d'Obanad, ma anche su quello egli ebbe da ridire, e poi sul Manrak. Infine, sconcolato, tacque. Sapevo che non era possibile che le mappe che egli portava fossero sbagliate, quelle che possedeva dei cunicoli erano precise fino alla più piccola roccia: è un popolo che conosce benissimo la scienza della cartografia e si aiuta con le pietre magiche della terra per determinare le direzioni.

La creatura che non aveva tremato davanti alla morte, che con orgoglio mi aveva mostrato le sue piaghe, non aveva più la forza di stare eretta, si era accasciata su sé stessa e avvolta nei suoi cenci e nelle sue bende. Disse solo: 'tutto è mutato, le nostre opere sono perdute.' Tornò spontaneamente nelle viscere della terra e diedi l'ordine che, per Giaol, si facesse saltare l'uscita di quel cunicolo: non era razza che potesse camminare tra i popoli."

Se guardo bene tra le righe della sua iscrizione, leggo che egli ha scorto dei sentimenti nell'animo di quel Primo, tuttavia io non credo di poter arrivare solo a concepire quell'illusione. Li ho visti, ve lo ripeto, ho visto le loro schiere che recitavano con un mormorio ossessivo le loro leggi e le maledizioni a Shama. I loro guerrieri si muovevano fulminei e furtivi di anfratto in anfratto e facevano tremare le rocce con armi sconosciute dalla potenza devastante. Dove il colpo andava a segno la carne era dilaniata da ferro e fuoco.

Per la segretezza del Libro dei Libri, fratelli, non li chiamerò Primi, ma Murmurei, per quel loro costante mormorare. Non mi serve la vostra obiezione che sottolinea quanti strumenti crearono, quanto hanno sopportato per cambiare e sopravvivere nelle viscere del mondo, il loro cuore è perverso e oppresso dai metri di terra sotto cui giacciono e le loro anime non saranno mai libere nelle braccia accoglienti della morte. La loro presenza non può che portare in vita i draghi, i primi custodi. Ricacciamoli nelle profondità da cui provengono, ma non macchiamoci della colpa di sterminarli, perché neppure Shama lo fece.

Regole Speciali

- Ogni Comando **deve** essere guidato da un Custode del Labirinto, questi può essere supportato dal Seguito.
- Ogni unità specificatamente indicata può acquistare prima dell'inizio del gioco una singola malattia Torem al costo di **+25PTS**.
- I Murmurei equipaggiati con armi da tiro, possono utilizzare la regola speciale: tirare nel combattimento corpo a corpo.
- Per ogni unità di Fucilieri, Scorticatori o Appestati è possibile schierare un'altra unità.

Tirare nel combattimento corpo a corpo

Contrariamente alle normali regole, i Murmurei possono tirare contro i nemici impegnati in combattimento corpo a corpo, purché questi siano visibili a chi attacca.

Esegui normalmente i tiri per colpire e per ferire.

Ogni risultato di **1** ottenuto nei tiri per colpire indica che, un Murmureo, impegnato in quel combattimento corpo a corpo, subisce automaticamente **1** ferita.

Chronache del ferro

Malattie Torem

Le unità specificatamente indicate, possono acquistare una singola malattia Torem, scelta dalla seguente lista, al costo indicato.

Infezioni

Dopo aver attivato le unità infette, posiziona **1** indicatore *infezione* accanto ad ogni unità “nemica” adiacente alle unità infette.

È possibile assegnare ad un unico bersaglio, un numero di indicatori *infezione* corrispondente al numero di unità di Murmurei infette adiacenti: questo esprime il potenziale pericolo d’infezione a cui è stata esposta l’unità bersaglio.

Prima di attivare il Comando contenente le unità infettate, tira, per ogni unità un numero di **D6**, corrispondente ai suoi indicatori di infezione: se ottieni uno o più risultati di **1**, distribuisce all’unità **1D6/2** ferite non riducibili dal valore di COS del bersaglio.

12 Arcieri Halantir sono stati caricati da due unità di Segugi Infetti. Al Termine della carica vengono posizionati 2 indicatori infezione accanto all’unità di Elfi per ricordare che sono stati infettati.

Prima di attivare del Comando di cui gli Arcieri fanno parte e prima che il Principe Halantir assegni i propri Punti Comando, il giocatore murmureo tira 2D6 (uno per ogni indicatore) al fine di verificare se l’infezione miete delle vittime. Il risultato dei dadi è 3 e 1. Gli Elfi subiscono 1D6/2 ferite.

Piaghe

Orrende piaghe percorrono il corpo dei portatori; lunghe alcuni palmi e profonde diversi centimetri, deturpano l’immagine di chi ne è afflitto.

Le unità affette da piaghe sono spaventose.

Spaventosi – le unità avversarie, in combattimento corpo a corpo con modelli spaventosi, subiscono un modificatore di **-1** quando devono superare un test di morale. Le unità spaventose sono immuni a questa abilità speciale.

Pustole

Le pustole sono il sintomo di malattie particolarmente gravi che provocano il rapido decadimento fisico dei malati.

I nemici che attaccano in combattimento corpo a corpo i Murmurei affetti da pustole, subiscono non possono applicare alcun modificatore ai tiri per colpire.

FANTERIA

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Scorticatori	4	Irr	--	--	--	1	3	Si	1m	20	N	10	8	30
Maglio dei torem	--	--	--	--	1	1	6	No	--	--	G	100	--	1
Appetati	4	Irr	--	--	--	1	3	Si	1m	20	N	10	8	20
Segugi	4	Irr	--	--	--	2	3	Si	--	20	P	10	5	10
Untori	4	Irr	--	--	--	1	3	No	Fl	20	N	15	5	15
Guardie del Labirinto	4/6	Irr	--	--	--	1	3	Si	1m/l	20	N	15	8	20
Mutati	4/6	Irr	--	--	--	3	3	No	1m/p	25	G	25	3	6

ARMI DA TIRO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Fucilieri dei cunicoli	4/6	Irr	--	--	--	1	3	No	-/ar	20	N	10	8	20
Senza nome	4/5	Irr	--	--	--	1	3	No	1m/ar	20	N	15	8	20
Banditi Torem	4/6	Irr	--	--	--	1	3	Si	1m/p	20	N	15	8	20

TALISMANO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Insegna dei Torem	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	G	100	1	1
Torem guardiani	4	Irr	--	--	--	1	3	Si	1m/p	20	N	--	2	2

PERSONAGGI INDIVIDUALI

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Custode del Labirinto	6/3	Irr	1	1	0	3	3	Si	1m/p	20	N	50	1	4
Sacrificatore	6/4	Irr	--	--	0	2	3	No	1m/l	20	N	50	--	1
Strega	3/6	Irr	--	--	0	1	2	No	-/p	20	N	25	--	1
Eretico	6	Irr	--	--	0	2	3	Si	1m	20	N	75	--	1
Sacerdotessa	6	Irr	--	--	0	4	3	No	2m	20	N	75	--	1
Indovino	3	Irr	--	--	--	1	2	No	--	20	N	25	--	1
Guida	6/4	Irr	--	--	--	2	3	No	p/ar	20	N	50	--	1

SEGUTO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Araldo	4	Irr	-	-	-	1	3	No	1m	20	N	20	-	1
Portabandiera	4	Irr	-	-	-	1	3	No	1m	20	N	25	-	1

Chronache del ferro

Scorticatori

Si tratta di uomini riuniti ed armati con equipaggiamenti di fortuna. Formano l'ossatura di ogni esercito.

Equipaggiamento: arma ad una mano, scudo e armatura improvvisata, incenso sconsecrato (solo Maglio dei Torem).

Opzioni

- È possibile sostituire ad ogni unità lo scudo, con un'arma addizionale senza costi aggiuntivi.
- Ogni unità di Scorticatori può portare in battaglia il Maglio dei Torem al costo indicato.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: colpo di maglio (Maglio dei Torem), incenso sconsecrato (Maglio dei Torem).

Colpo di maglio – il Maglio dei Torem è una macchina da guerra: tira **1D6** durante la fase di combattimento corpo a corpo e consulta la seguente tabella:

- | | |
|-------|---|
| 1 – 2 | una singola unità bersaglio adiacente al maglio dovrà sostenere un test di morale nella successiva fase conclusiva. |
| 3 | una singola unità bersaglio adiacente al maglio automaticamente subisce 2 ferite non riducibili dal valore di COS. |
| 4 | una singola unità bersaglio adiacente al maglio automaticamente subisce 3 ferite non riducibili dal valore di COS. |
| 5 | una singola unità bersaglio adiacente al maglio automaticamente subisce 4 ferite non riducibili dal valore di COS. |
| 6 | una singola unità bersaglio adiacente al maglio automaticamente subisce 6 ferite non riducibili dal valore di COS. |

Per effettuare il colpo di maglio, **2** Scorticatori devono essere adiacenti alla macchina da guerra senza poter eseguire attacchi.

Incenso sconsecrato – assegna, al termine della fase di attivazione degli Scorticatori, un indicatore d'infezione a ogni unità nemica adiacente al Maglio dei Torem.

Appestati

Gli Appestati sono autentici simulacri di malattie ed infezioni. Questi individui sono in grado di percepire il sopraggiungere della Morte e quando ciò accade si trasformano in vere e proprie furie, nel tentativo di eliminare il maggior numero di avversari possibile prima del decesso.

Equipaggiamento: flagello, scudo e nessuna armatura.

Opzioni

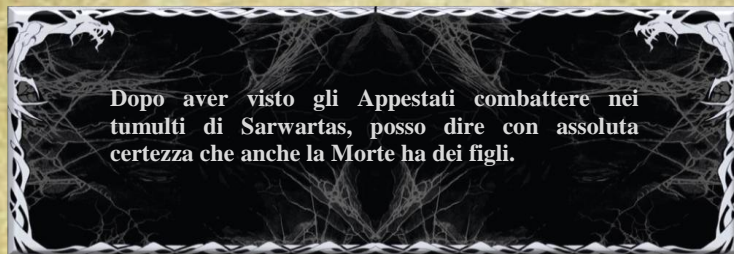
Opzioni

- Questa unità può acquistare una malattia prima dell'inizio del gioco, aggiungendo **+25PTS** al costo dell'unità.
- Ogni unità di Appestati può includere due Appestati in preda alla Furia Nera aggiungendo **+15PTS** ciascuno al costo dell'unità.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: furia nera.

Furia nera – i guerrieri in preda alla Furia Nera rimangono nascosti nella fila dell'unità. Possono essere rivelati durante l'attivazione dell'unità che li contiene o durante l'attesa utilizzando **1** Punto Comando. Quando vengono rivelati devono muovere alla massima velocità verso il nemico più vicino e se possibile caricandolo. In combattimento corpo a corpo gli Appestati soggetti alla Furia Nera eseguono **1D6+1** attacchi.



Fucilieri dei cunicoli

I Fucilieri dei cunicoli utilizzano il miglior equipaggiamento leggero da fuoco disponibile in tutta Drakonis.

Equipaggiamento: archibugio, armatura e armi da corpo a corpo improvvisate.

Opzioni

- Un guerriero in ogni unità può essere sostituito con un Segugio portamunizioni, aggiungendo **+15PTS** al costo dell'unità.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: ricaricate! (segugio portamunizioni).

Ricaricate! – rimuovi il segugio portamunizioni e assegna **1** indicatore *arma pronta* all'unità.

Segugi

Si tratta di cani addestrati per combattere con ferocia riuniti in branchi.

Equipaggiamento: armi da corpo a corpo improvvisate.

Opzioni:

- Questa unità può acquistare una malattia prima dell'inizio del gioco, aggiungendo **+25PTS** al costo dell'unità.

Gruppo di Comando: nessuno.

Abilità speciali: sacrificabili, impetuosi, malattie dei Murmurei.

Sacrificabili – la rimozione dei Segugi non provoca test di panico.

Impetuosi – Le unità impetuose, **devono** muovere, senza utilizzare Punti Comando e alla massima velocità, utilizzando il percorso più diretto verso il nemico più vicino. possono aggirare, unità alleate e configurazioni del terreno al fine di velocizzare il movimento. Ricorda che i Generali possono trattenere le unità impetuose.

Chronache del ferro

0 - 1 Guardie del Labirinto

Nonostante gli angusti spazi dove comunemente si muovono i Murmurei, le Guardie del Labirinto hanno imparato ad utilizzare efficacemente equipaggiamenti insoliti.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armi da lancio, scudo e armatura improvvisata.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: indomiti, élite.

Indomiti – questa unità effettua i test di morale quando subisce il **50%** o più degli effettivi rimanenti.

Élite – incrementa di **2** il morale dell'esercito, anziché **1** fintanto che questa unità è in gioco.

0 - 1 Untori

Gli Untori trascinano in battaglia grosse anfore di terracotta, il cui contenuto farebbe rabbrivire qualsiasi essere vivente. Durante le mischie scoprono i contenitori e rovesciano il marciame contenuto sui malcapitati avversari che colti di sorpresa e dal disgusto subiscono gli attacchi degli Untori.

Equipaggiamento: flagello e armatura improvvisata.

Opzioni: nessuna.

Gruppo di comando: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: furia guerriera, anfore mefitiche.

Furia guerriera – il primo turno di ogni nuovo combattimento corpo a corpo gli Untori eseguono un attacco aggiuntivo, per ogni colpo a segno. Gli attacchi aggiuntivi non generano nuovi attacchi.

Anfore mefitiche – tira **1D6** per ogni guerriero nemico entro **15cm** dagli Untori: assegna **1** ferita non riducibile dal valore di COS del bersaglio, per ogni risultato di **6** ottenuto.

0 - 1 Mutati

Si tratta di Murmurei che cavalcano grossi segugi, mutati a causa delle malattie e della vicinanza alle Lacrime della Terra, le fonti di magia presenti nel sottosuolo, in grado di aumentare il potere di chi ne viene a contatto, ma anche, come in questo caso, di aumentarne la disgrazia.

Equipaggiamento: pistola, due armi ad una mano.

Opzioni.

- Questa unità può acquistare una malattia prima dell'inizio del gioco, aggiungendo **+25PTS** al costo dell'unità.

Personaggi speciali: Campione, musico, alfiere.

Abilità speciali: cavalleria.

Cavalleria – rimuovi un Mutato ogni **2** tiri armatura riusciti all'avversario.

0 - 1 Senza nome

Solo i migliori tiratori vengono reclutati e inquadrati in questa unità. Il supporto balistico fornito da questa unità è insostituibile per qualsiasi Custode del Labirinto.

Equipaggiamento: archibugio, arma ad una mano e armatura improvvisata.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Banditi Torem

Nessuno sa con esattezza qual è l'origine del singolare nome di cui si fregia questa unità di Murmurei. Quello che si sa è che pochi osano deridere questi guerrieri.

Equipaggiamento: arma ad una mano, pistola, scudo e armatura improvvisata.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: ricaricate! (segugio portamunizioni).

Ricaricate! – rimuovi il segugio portamunizioni e assegna **1** indicatore arma pronta all'unità.

Chronache del ferro

0 - 1 Insegna dei Torem

Questo imponente e logoro stendardo sventola visibile su tutto il campo di battaglia, diffondendo come per magia l'acre fetore dei Torem.

Equipaggiamento: pistola, arma ad una mano e armatura improvvisata.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: fonte di potere magico, risorsa tattica, talismano.

Fonte di potere magico – immerso direttamente in una Lacrima della Terra, il Talismano è dotato di pulsante potere magico: ogni fase magica genera 1 punto magia, questo può essere sfruttato da uno Stregone alleato entro 30cm. I punti magia inutilizzati alla fine del turno sono persi.

Risorsa tattica – l'Insegna dei Torem è un potente simbolo di comando. Il Talismano genera 1 Punto Comando, utilizzabile da 1 Custode del Labirinto entro 30cm dallo stendardo.

Nota che risorsa tattica non aumenta l'abilità di comando del generale.

Talismano – incrementa di 2 il morale dell'esercito fintanto che lo stendardo è in gioco.

1 - 4 Custode del Labirinto

I Custodi del Labirinto sono abili guerrieri che preferiscono evitare i combattimenti piuttosto che cercarli, anche se in caso di necessità sono in grado di impegnare qualsiasi avversario.

I Custodi del Labirinto possiedono una formidabile conoscenza degli inestricabili cunicoli dove i Murmurei vivono e dei loro segreti. Questa conoscenza gli dona una incontrastata supremazia politica.

Equipaggiamento: arma ad una mano, pistola, scudo e armatura Torem.

Opzioni

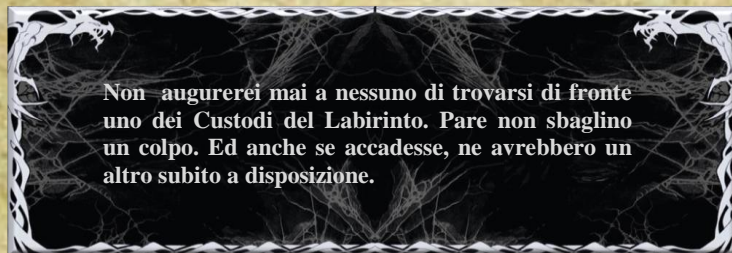
- Il Custode del Labirinto può ricevere fino a 3 oggetti magici e/o abilità eroiche fino ad un valore complessivo di 100PTS.
- Il Custode del Labirinto può sostituire l'arma ad una mano e lo scudo con una seconda pistola aggiungendo +10PTS al costo indicato. I Custodi del Labirinto equipaggiati con 2 pistole acquisiscono l'abilità speciale pistolero.
- Ogni Custode del Labirinto deve acquistare prima dell'inizio del gioco da 1 a 3PC, al costo di +10PTS ciascuno. Un Generale nell'esercito può acquistarne 4!

Pistolero – il Custode del Labirinto può "sparare" e "preparare al tiro" entrambe le sue pistole utilizzando 1 Punto Comando per ciascun Ordine.

Abilità speciali: Generale.

Generale – questa abilità speciale obbliga l'acquisizione e la capacità di assegnare Punti Comando.

- Ricorda che ogni Generale deve essere posto alla guida di un Comando.
- Ricorda che i Generali possono: *trattenere e raggruppare* le unità nel proprio Comando.



Seguito

L'Araldo non è il più coraggioso dei Murmurei, ma uno dei pochi capace di intonare i macabri inni della propria razza. Il Portabandiera non è miglior combattente, ma sorregge con orgoglio il gonfalone del proprio Custode del Labirinto.

Equipaggiamento: arma ad una mano, pistola e armatura improvvisata.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: seguito.

Seguito – i guerrieri che compongono il Seguito devono formare con un Custode del Labirinto una unità che non possono abbandonare.

È possibile schierare al massimo un Portabandiera ed un Araldo per ogni Custode del Labirinto schierato.

0 - 1 Sacrificatore

Il sacrificatore è un oscuro individuo, esperto nell'utilizzo della polvere nera. Le sue micidiali cariche esplosive sono in grado di infliggere perdite devastanti.

Equipaggiamento: cariche esplosive, due armi ad una mano, armatura improvvisata.

Cariche esplosive – sono armi da lancio (gittata 15cm, penetrazione 1). L'attacco colpisce automaticamente e l'unità bersaglio subisce 1 D6 tiri armatura. Ogni tiro armatura infligge 1 ferita non riducibile dal valore di COS.

Le cariche esplosive possono essere tirate in combattimento corpo a corpo: ogni risultato di 1 ottenuto nei tiri armatura infligge automaticamente 1 ferita ad un modello alleato impegnato in quel combattimento corpo a corpo.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: nessuna.

Chronache del ferro

0 - 1 Eretico

I Murmurei non professano alcuna credenza, né in false divinità né in un passato che conoscono meglio di chiunque altro, ma che vogliono dimenticare e far dimenticare. In Templi segreti e perduti nei cunicoli del Labirinto, i guerrieri più fanatici vengono addestrati ad impressionare gli altri ed offuscare il ricordo dei loro avversari, per portarli alla follia e far dimenticare al mondo intero la storia passata, fautrice della loro caduta e della loro attuale condizione di disgrazia.

Equipaggiamento: arma ad una mano, scudo e armatura improvvisata.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: spaventoso, malevolo, abiurare, simbolo sconosciuto.

Spaventoso – le unità avversarie, in combattimento corpo a corpo con modelli spaventosi, subiscono un modificatore negativo di 1 quando devono superare i test di morale. Le unità spaventose sono immuni a questa abilità speciale.

Malevolo – assegna 1 ferita alle unità e ai Personaggi Individuali alleati entro 15cm: i test di morale hanno successo automaticamente, non è necessario effettuare alcun tiro di dado. Questa abilità non è una scelta, l'effetto è automatico!

Abiurare – i Sacerdoti entro 30cm dall'Eretico devono utilizzare 1PC aggiuntivo ogni volta che eseguono una preghiera.

Simbolo sconosciuto – nelle profondità del mondo, gli Eretici custodiscono degli oggetti nei quali è racchiuso un devastante potere sacrilego. Una volta per partita l'Eretico può utilizzare l'oggetto sacrilego in alternativa ai propri attacchi: infligge 1D6 ferite ad un guerriero nemico adiacente.

0 - 1 Sacerdotessa delle piaghe

Talvolta alcuni Torem acquisiscono una naturale immunità alle malattie dei Torem, pur mantenendo la capacità di infettare altri individui. Questi individui vengono condotti in battaglia ed utilizzati come arma per diffondere malattia, morte e distruzione.

Equipaggiamento: arma a due mani e armatura improvvisata.

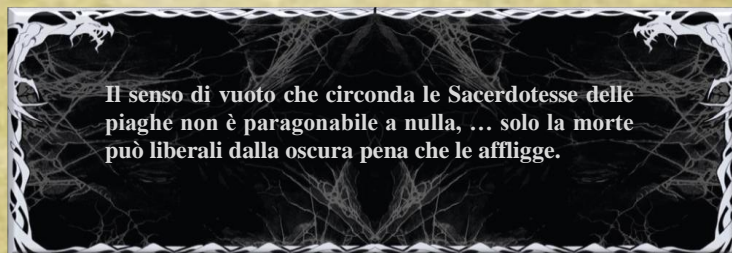
Opzioni

- La Sacerdotessa delle piaghe può ricevere fino a 3 oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di 50PTS.

Abilità speciali: untrice.

Untrice – la Sacerdotessa è in grado di diffondere nelle sue vicinanze le infezioni, contagiando l'aria con spore infette che custodisce gelosamente in appositi contenitori sigillati.

La Sacerdotessa può assegnare un indicatore di infezione ad una qualsiasi unità avversaria entro 30cm al termine della propria attivazione, quest'azione è automatica e non richiede l'impiego di Punti Comando.



0 - 1 Strega Torem

Lo Stregone Torem manipolano il potere magico con estrema perizia, superando soglie che altri avrebbero timore a guardare.

Equipaggiamento: pistola, armatura e armi da corpo a corpo improvvisate.

Opzioni

- La Strega Torem può ricevere fino a 3 oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di 100PTS.
- La Strega è un maga di 1° livello e può acquistare fino a 3 livelli di magia addizionali al primo, al costo di 10PTS per livello.

Abilità speciali: mago di 1° livello.

Lo Stregone Torem utilizza gli incantesimi della **Sfera Portante** e di quella **Proibita**, inoltre può acquistare l'incantesimo *resurrezione* descritto nella sezione arsenale arcano.

0 - 1 Indovino

Gli Indovini del Labirinto sono in grado di interpretare il passato per svelare il futuro.

Equipaggiamento: armi da corpo a corpo improvvisate.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: divinazione.

Divinazione – una volta per turno di gioco, in qualsiasi momento, l'Indovino può modificare di 1 un tiro di dado appena eseguito.

Tira 1 D6: la Divinazione ha effetto se il risultato ottenuto è 4 o più.

Ricorda che non è possibile modificare i tiri di dado dell'avversario e che non è possibile superare il massimo risultato, ovvero 6.

Chronache del ferro

0 - 1 Guida

Le Guide grazie alla conoscenza dei terreni e l'abilità nel manipolare grosse quantità di polvere nera, sono in grado di aprire piccoli crepacci e fenditure nel terreno. Questo consente di acquisire un indubbio vantaggio tattico sugli avversari che presi di sorpresa cadono in imboscate anche dove apparentemente ciò è impossibile.

Equipaggiamento: cariche archibugio, pistola, armatura improvvisata.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: esploratore, imboscata, Fido.

Esploratore – aggiungi +1 al tiro per lo schieramento e ai tiri d'iniziativa.

Fido – fintanto che fido è in gioco utilizza le seguenti abilità speciali

- ✓ Ignora il primo tiro armatura riuscito all'avversario e rimuovi Fido dal gioco
- ✓ In combattimento corpo a corpo la Guida esegue 1 attacco aggiuntivo fintanto che Fido è in gioco.
- ✓ Fintanto che Fido è in gioco la Guida può eseguire 2 Ordini gratis anziché 1.

ARSENALE ARCANO

Nelle segrete del Dominio Sotterraneo sono depositati oggetti dimenticati e custodi di terribili o insoliti poteri, nei momenti di maggior necessità le segrete vengono aperte e un oggetto viene affidato ad un valoroso guerriero.

0 - 1 Corno d'ottone

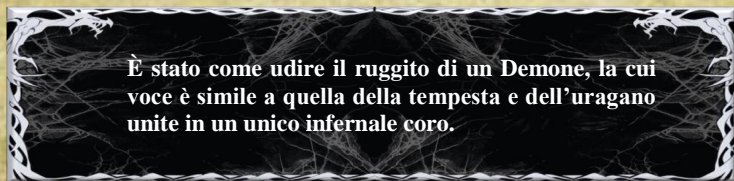
Il Corno d'ottone venne forgiato nelle fucine del sottosuolo come dono per un nuovo reggente da parte di un avversario politico: il potere mortale del veleno con cui venne imbevuto, ancor più corrotto e reso vincolante dalle emanazioni di una Lacrima della Terra vicina alla forgia, intrappolarono l'anima dello sfortunato Custode del Labirinto che lo ricevette in dono. Ora, quando viene suonato, è quella anima dannata ad emettere il suo lamento.

Tutte le unità nemiche con almeno un guerriero entro **30cm** dal proprietario del Corno d'ottone devono immediatamente superare un test di morale. Le unità che falliscono il non possono essere utilizzate nella successiva attivazione a meno che non si assegni loro 1 Punto Comando per annullare l'effetto del Corno d'ottone.

Ricorda che è possibile suonare il Corno d'ottone utilizzando di 2 Punti Comando anche se, il proprietario è impegnato in combattimento corpo a corpo.

- Il Corno d'ottone può essere assegnato a qualsiasi Personaggio Individuale.

Costo: 50 punti.



0 - 1 Libro dei Torem

Il libro gelosamente custodito dai Murmurei era in origine il Libro della Speranza: il tomo racchiudeva in sé i segreti dell'immortalità. La corruzione del popolo che lo custodisce, unita alla vicinanza prolungata con le Lacrime della Terra, ne ha completamente degenerato e storpiato il senso e la finalità, rendendolo un magico strumento di sofferenza e morte. Il libro contiene ora i segreti per generare atroci malattie.

Il Libro dei Torem è una fonte di degenerato potere magico; considera il proprietario del libro un mago di 1° livello. Il Libro dei Torem può essere assegnato a qualsiasi Personaggio Individuale.

Costo: 50 punti.

Peste

Questo incantesimo può essere lanciato solamente grazie al Libro dei Torem.

Metodo – riduci di 1 il valore di PRT di una unità bersaglio nemica visibile al mago.

- **Gittata:** 30cm.
- **Livello:** 1°.
- **Effetto:** istantaneo.

Arcana debolezza

L'Arcana debolezza può rendere debole il più possente dei guerrieri.

Metodo – il proprietario del Libro dei Torem nomina una unità avversaria o un Personaggio Individuale visibile: l'unità bersaglio subisce una penalità di 1 quando effettua i tiri armatura.

- **Gittata:** 30cm.
- **Livello:** 1°.
- **Effetto:** istantaneo.

Immunità repressa

Questo incantesimo viene utilizzato per amplificare l'effetto delle infezioni.

Metodo – lo Stregone nomina una unità avversaria visibile contrassegnata da almeno un indicatore di Infezione: l'unità subisce automaticamente le ferite causate dall'Infezione.

- **Gittata:** visuale.
- **Livello:** 1°.
- **Effetto:** istantaneo.

Chronache del ferro

0 - 1 Corona oscura

La Corona oscura è stata forgiata con le ossa di grandi usufruttori di magia: tramandata di reggente in reggente dagli Uomini del Labirinto, racchiude in sé il potere magico degli sfortunati che hanno, non certo volontariamente, contribuito a crearla. Il costante perdurare delle sue magiche qualità è dovuto al rito di passaggio, che prevede la sua immersione in una Lacrima della Terra ogni volta che viene ereditata.

Il proprietario della Corona è considerato a tutti gli effetti un mago di 3° livello e può lanciare incantesimi pur indossando l'armatura. Gli incantesimi potranno essere selezionati solamente dalla **Sfera Portante**.

Costo: 25 punti.

Contenitore infetto

Il contenitore infetto è costituito da una piccola ampolla di vetro ed un semplice meccanismo di apertura che consente al contenuto dell'ampolla di scorrere all'interno di alcune scanalature appositamente solcate sull'arma.

Il Contenitore infetto può essere adattato a qualsiasi arma da corpo a corpo: la sostanza infetta, una volta liberata, impregna l'arma e, ovviamente chi ha la sfortuna di esserne colpito.

Ogni volta che l'arma con il Contenitore infetto infligge 1 o più ferite, assegna al bersaglio un indicatore d'infezione.

Costo: 25 punti.

0 - 1 Talismano degli Antichi

Una pietra di ferro meteorico incisa sul davanti con un'antica e dimenticata runa è il Talismano degli Antichi, la cui storia ed il cui significato è conosciuto soltanto ad alcuni Custodi del Labirinto. Ciò che è risaputo è l'incredibile beneficio che ne trae chi ha la fortuna di indossarlo.

- Il Personaggio che indossa il Talismano degli Antichi rigenera 1 ferita subita all'inizio di ogni sua attivazione.

Costo: 25 punti.

0 - 1 Scudo fetido

In origine realizzati con materiali nobili ed incantati, questi scudi hanno acquisito poteri corrotti rimanendo custodito nell'arsenale dei Murmurei.

I guerrieri che attaccano il proprietario dello scudo fetido, non possono applicare alcun modificatore ai tiri per colpire, in combattimento corpo a corpo.

- Lo Scudo fetido può essere assegnato qualsiasi Personaggio Individuale dei Murmurei equipaggiato di scudo.

Costo: 10 punti.

Proiettili in durapietra

Sono proiettili ricavati dalle rocce laviche, temprati a temperature altissime e in grado di perforare le più resistenti armature.

Possono essere utilizzate con qualsiasi archibugio o pistola. Il guerriero che utilizza questi proiettili, supera i tiri armatura sempre con un risultato di 2 o più.

- Qualsiasi Personaggio Individuale e guerriero indicato.

Costo: 10 punti.

0 - 1 Pietre arcane

Queste pietre, lasciate immerse nelle Lacrime della Terra per mesi, sono impregnate di potere arcano e possono essere utilizzate da un usufruttore di magia in aggiunta oppure in sostituzione del proprio potere.

Ogni Pietra Arcana può essere utilizzata in alternativa ad 1 punto magia.

Una volta utilizzate perdono di efficacia e pertanto ogni pietra può essere utilizzata una sola volta.

Costo: 5 punti per Pietra arcana: è possibile acquistarne al massimo 3.

Resurrezione

I segreti di questo incantesimo vennero sottratti in tempi dimenticati dal libro di Shama: tuttora i Murmurei lo utilizzano sfidando la collera del dio che hanno rinnegato.

Metodo - lo Stregone può sostituire con questo incantesimo, quelli normalmente consentiti. Scegli un Personaggio o una unità che ha appena subito 1 ferita entro la gittata dell'incantesimo. Il guerriero recupera immediatamente la ferita persa.

- **Gittata:** 45cm.
- **Livello:** 1° livello.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Costo:** 10 punti.

Elmo dei Primi Nati

È una reliquia risalente al perduto periodo dell'abbondanza, quando i Murmurei si chiamavano primi nati.

Il guerriero che utilizza l'Elmo dei Primi Nati colpisce sempre con un risultato di 2 o più, quando utilizza delle armi da tiro.

Può essere utilizzato solamente con le armi da fuoco Torem.

Costo: 25 punti.

Chronache del ferro

ABILITÀ EROICHE

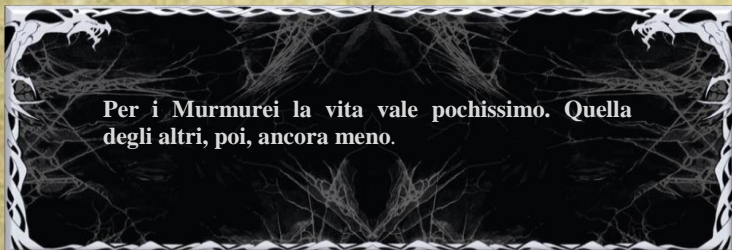
Ogni razza sviluppa delle peculiari e ricorrenti attitudini: una personale interpretazione caratteriale che si riflette anche sul campo di battaglia.

Fatemi largo

Molto spesso la fama di un Eroe Torem è costruita su azioni subdole e meschine.

È un Ordine che richiede l'impiego di **1 Punto Comando** per essere eseguito: il Personaggio Individuale se aggregato ad una unità, può cambiare la propria posizione con un qualsiasi modello nell'unità.

Costo: 25 punti.



Fatevi sotto

Contrariamente alla loro indole conservativa, i guerrieri che utilizzano questa abilità eroica sono in grado di compiere vere e proprie gesta di impensabile eroismo.

Il Personaggio Individuale durante il combattimento corpo a corpo (senza utilizzare Punti Comando) acquisisce un modificatore positivo di **1** ai tiri per colpire e ai tiri armatura.

Questa abilità eroica può essere utilizzata solamente durante la fase di combattimento corpo a corpo.

Dopo aver utilizzato questa abilità il Personaggio deve superare un test di morale per evitare la fuga

Costo: 25 punti.

Chronache del ferro

BARBARI

Cim 'Mer è uno dei draghi il cui cuore si rivoltò per primo agli dei. Indomito e ribelle, non temette di affrontare il suo creatore per evitare di essere rinchiuso nella sua prigione di sonno. Il fuoco del suo respiro che si alzò gagliardo contro gli dei creatori fu spento dal soffio gelido dell'ira del dio maschio.

Il popolo che Cim 'Mer marchiò con il suo simbolo conserva nel cuore l'indomabilità del suo spirito, essi non venerano tremanti ma rispettano i loro quattro dei: Kamav, l'unico maschio, lo spietato e gelido inverno, e le sue tre mogli Manj, la dolce primavera e la vita, Tuamal, l'estate seduttrice e la dea del sogno, e Kaomar, l'autunno, la stagione del riposo e della morte, del distacco e dell'addio. Se Kamav morde la terra con il suo gelido grido silenzioso, essi si spostano lasciando le montagne e avventurandosi lungo il ponte di ghiaccio, il Karkagar, prima che l'ira divina ostruisca il cammino, ma quando la misericordia si manifesta nelle tre dee, essi tornano sui loro passi per riconquistare le loro terre.

Animali, stelle, piante, cielo, ogni vita parla ai loro sacerdoti e ogni presenza guida i loro passi. Rifuggono la tecnologia e credono negli antichi valori: meglio una spada sincera in mano ad un guerriero valoroso che un marchingegno nelle mani infide e traditrici dei Roinurr, meglio la strenua lotta di un Barbaro che le vanterie di un soldato imperiale.

Quando la morte coglierà il guerriero, egli sarà accolto con misericordia nel grembo di Kaomar per ristorarsi, ma prima avrà seminato all'intorno il sangue infame dei suoi nemici, affrontandoli a viso aperto e con la dignità di un figlio degli dei. Ma tutti i Barbari sanno che è bene guardarsi dai guerrieri che tornano dalle braccia di Kaomar, il mondo delle ombre è il mondo dell'inganno, è infausto presagio posare gli occhi su chi fu.

Meglio, molto meglio pensare al domani: perché un buon Barbaro possa generare figli a sufficienza da garantirgli una discendenza, dovrà sposare più donne, ma mai più di tre, perché nemmeno il dio è riuscito a dominarne di più. Che nessun temerario violi quel numero, le donne possono soverchiare il guerriero e questo sarà causa per lui di vergogna, abbandonerà l'arma e sarà la donna a guidare la sua casa. Le sceglierà da diverse famiglie, non mostrerà mai a loro debolezza, le obbligherà a rimanere al posto che si conviene loro, ma si ricorderà che esse sono la sua possibilità di sopravvivenza: chi terrà acceso il fuoco nella sua tenda? Chi raccoglierà la legna quando lui si allontanerà per le lunghe e magre cacce? Chi pascerà e addomesticherà i Ghaarith¹, dalla folta pelliccia, e nutrirà Gnuk, dalla forza devastante e dal pericoloso corno, alleati di mille battaglie, una volta addomesticati dalla casta dei domatori?

Non ne prenderà una sola, perché il suo cuore non si affezioni e non si rammollisca come quello di Kamav quando cede il posto alla primavera Manj, non ne prenderà due perché una non si ingelosisca dell'altra. Ne prenderà tre, perché l'alleanza tra tre donne non dura mai più di Tuamal. Le sceglierà minute perché mangino poco e sane e robuste perché sappiano sopportare Kamav.

Il cuore del Barbaro è guerriero come quello di Cim 'Mer: il gelo dell'inverno lo sferza ma esso non cede, non si radica alla terra, ma lascia l'uomo libero di andare e venire. Il Barbaro non ha nessun vincolo se non quello della fedeltà e della lealtà, egli non possiede nulla tranne la sua anima e la sua arma. Se perde esse, non faccia più parte del popolo e muoia tra le fauci di Kamav.

Ogni guerriero è per la sua tribù, ogni tribù è sorella dell'altra, ma guai al popolo che taglia la strada alle orde dei Barbari, guai alla tribù che intesse trame contro un'altra.

Eppure, il popolo in cui la vita scorre come fiume inarrestabile, il Barbaro che non fugge davanti a nulla che appartenga al mondo dei vivi, indietreggia davanti alla morte. Se ai suoi sacerdoti parla la vita, essi non sanno come affrontare la morte. E' per questo che quando Kamav soffia e congela il mare, nelle terre del nord avanzano gli spettri e il Barbaro fugge spostandosi sul ponte di ghiaccio fino ad essere al sicuro.

Le ombre sono chiamate dalla vita, e solo la vita può spegnerle. Quando il ghiaccio attenua le linee magiche che Kamav mantiene nel mondo, essi sorgono dalle tombe del Nord e scendono per conquistare i popoli. Non hanno meta e scopo se non quello di spegnere le linee della vita. Si dice che esista un popolo grande nell'uso dell'energia della vita e quando i Barbari uniranno le loro forze con quel popolo, allora potranno affrontare le orde nere.

Chronache del ferro

Regole Speciali

- Ogni Comando schierato deve essere guidato da un Capo Tribù.
- Ogni esercito può contenere fino a 4 Personaggi Individuali.
- La Furia del Drago. È il campione delle unità dei Barbari: in combattimento corpo a corpo, esegue 1D6 attacchi, inoltre se il Generale alla guida del Comando viene rimosso dal gioco, l'unità che lo contiene diventa automaticamente impetuosa.
- Per ogni unità di Figli del Drago o Guerrieri Barbari è possibile schierare un'altra unità.

FANTERIA

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Figli del Drago	4	Orde	--	1	--	1	2	Sì	1m	20	N	10	8	30
Guerrieri Barbari	5	Orde	--	--	--	1	2	Sì	1m	20	N	10	8	20
Figli di Kamav	5	Orde	--	--	--	1	2	No	2m	20	N	15	5	20
Uraldin	5/6	Orde	--	--	--	1	2	Sì	1m/l	20	N	15	8	20
Uomini lupo	5	Orde	--	--	--	1	2	No	1m	20	N	25	3	6
Licantropi	5	Orde	--	1	--	3	2	No	--	30	N	--	--	--

ARMI DA TIRO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Lanciatori di asce	5/5	Orde	--	1	--	1	3	Sì	1m/l	20	N	15	8	20
Cacciatori	5/5	Orde	--	1	--	1	3	No	2m/l	20	N	20	3	8

MOSTRI

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Rinoceronte da guerra	4	Orde	--	4	3	6	6	No	--	25	E	200	--	1
Gigante	4	Orde	--	3	2	1	6	No	--	25	G	100	--	1

MACCHINE DA GUERRA

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Voce del Drago	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	50	1	3
Equipaggio	5	Orde	--	1	--	1	2	No	1m	20	N	--	2	6

TALISMANO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Simbolo di Ardoom	5	Orde	1	1	2	3	2	Sì	1m	15	N	150	--	--
Sgherri	--	--	--	--	--	2	--	--	1m	--	--	--	--	--

PERSONAGGI INDIVIDUALI

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Capo Tribù	6	Orde	1	1	1	3	2	No	2m	20	N	50	1	4
Berserkeer	6	Orde	--	2	2	5	2	No	2m	20	N	75	--	1
Sciamano	5	Orde	--	1	1	2	2	No	2m	20	N	50	--	1
Sacerdote	5	Orde	--	1	1	2	2	Sì	1m	20	N	50	--	1
Figlie di Manj	5/4	Orde	--	--	--	2	2	No	-/al	20	N	15	--	3
Indovino	5	Orde	--	1	--	2	2	No	1m	20	N	25	--	1
Esploratore	6	Orde	--	1	--	2	2	No	2m	20	N	25	--	1

SEGUITO

NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Araldo	5	Orde	--	--	--	1	2	No	1m	20	N	20	--	1
Portabandiera	5	Orde	--	--	--	1	2	No	1m	20	--	25	--	1

0 - 1 Figli del Drago

I Barbari sono di natura particolarmente violenti in battaglia, ma l'impeto e l'irruenza che contraddistingue i Figli del Drago supera di gran lunga quello degli altri Barbari.

Equipaggiamento: arma ad una mano e scudo.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Furia del Drago, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: impetuosi.

Impetuosi – le unità impetuose senza utilizzare Punti Comando, **devono** muovere verso il nemico più vicino utilizzando il percorso più diretto e, se possibile, caricarlo.

Ricorda che le unità impetuose possono comunque aggirare le configurazioni del terreno al fine di velocizzare il movimento.

Le unità impetuose devono muovere prima che nel Comando vengano assegnati i Punti Comando.

- Ricorda che il Generale può trattenere le unità impetuose.

Chronache del ferro

Guerrieri Barbari

Guerrieri Barbari sono forti e veloci, spesso combattono raggruppati in grosse formazioni anche se qualche Generale utilizza piccole unità per azioni di disturbo o per attaccare personaggi isolati.

Equipaggiamento: arma ad una mano e scudo.

Opzioni

- Ogni unità di Guerrieri Barbari può sostituire l'arma ad una mano e lo scudo con un'arma a due mani senza costi aggiuntivi.
- Ogni unità di Guerrieri Barbari può sostituire lo scudo con un'arma addizionale senza costi aggiuntivi.

Personaggi speciali: Furia del Drago, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Figli di Kamav

I Figli di Kamav sono l'ultima linea, il baluardo oltre il quale vi è la sconfitta. Sono il meglio che i Barbari possano schierare, poche altre razze dispongono di truppe altrettanto efficaci.

Equipaggiamento: arma a due mani e armatura in cuoio rinforzato.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Furia del Drago, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: addestrati nel combattimento corpo a corpo, elite.

Addestrati nel combattimento corpo a corpo - aggiungi 1 ai tiri per colpire dei Figli di Kamav in combattimento corpo a corpo.

Elite - incrementa di 2 il morale dell'esercito, anziché 1 fintanto che questa unità è in gioco.

0 - 1 Urladin

Gli Urladin sono una casta guerriera essenzialmente composta da donne che utilizzano tattiche ed equipaggiamenti non molto congeniali alla naturale e letale aggressività dei Barbari.

Equipaggiamento: arma ad una mano, bolas e armatura in cuoio.

Bolas - si tratta di armi da lancio che imprigionano le vittime. I tiri per colpire vengono risolti secondo le normali regole, le bolas non infliggono ferite: riduci di 1 gli attacchi in corpo a corpo e con le armi da tiro dell'unità bersaglio, per ogni colpo andato a segno.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Furia del Drago, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Uomini lupo

Alcuni Guerrieri per alcuni istanti sono in grado di assumere le sembianze di una creatura per metà umana e per metà lupo.

Equipaggiamento: arma ad una mano e scudo.

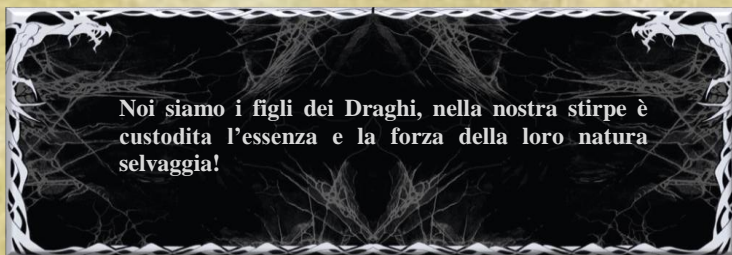
Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Alfiere.

Abilità speciali: metamorfosi.

Metamorfosi - una volta per partita, utilizzando 1 Punto Comando gli Uomini Lupo si trasformano in Licantropi. In questa forma acquisiscono le abilità speciali: impeto incontrollabile, invulnerabili.

- ✓ Impeto incontrollabile - i Licantropi sono impetuosi e non possono essere controllati, inoltre quando falliscono il primo test di morale, anziché fuggire tornano in forma umana.
- ✓ Invulnerabili - possono essere feriti solamente con un risultato di 6 dalle armi normali, mentre gli incantesimi e le armi magiche li feriscono normalmente.



0 - 1 Guerrieri lanciatori di asce

Alcuni guerrieri si specializzano nell'impiego delle asce da lancio che utilizzano con maestria prima di lanciarsi nelle furibonde mischie.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armi da lancio e scudo.

Opzioni: nessuna

Personaggi speciali: Furia del Drago, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: tiro letale.

Tiro letale - incrementa a 40cm la gittata delle armi da lancio se i Lanciatori tirano immediatamente dopo avere mosso.

Chronache del ferro

0 - 1 Cacciatori

I Cacciatori sono guerrieri esperti, capaci di rimanere immobili e perfettamente mimetizzati, ad osservare per giorni interi i nemici dell'Orda.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armi da lancio avvelenate.

Armi da lancio avvelenate – possono essere utilizzati una volta in ogni partita. I tiri armatura riescono automaticamente, ma l'attacco infligge **1** sola ferita non riducibile dal valore di COS.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: nessuno.

Regole speciali: avanguardie.

Avanguardie – i Cacciatori terminato lo schieramento, prima del tiro d'iniziativa, possono compiere un movimento massimo di **30cm**.

Una unità alleata con almeno un guerriero entro **5cm** dai Cacciatori può a sua volta muovere massimo di **30cm** prima del tiro d'iniziativa. Al termine del movimento l'unità deve trovarsi entro **5cm** dai Cacciatori con almeno un guerriero.

0 - 1 Voce del Drago

La Voce del Drago è un enorme tamburo pervaso di magia runica. Il suono magico ottenuto dalla percussione dello strumento si diffonde nell'aria e confonde la mente di chi non conosce il suo potere.

Equipaggiamento (equipaggio): arma ad una mano.

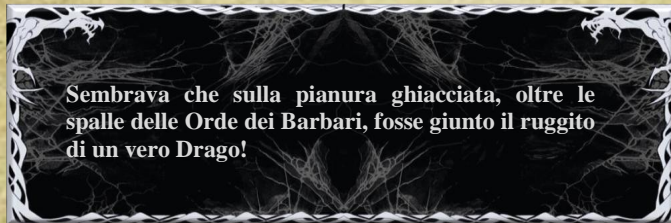
Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: nessuno.

Abilità speciali: lamento del Drago, ardore dei Draghi.

Lamento del Drago – le unità nemiche con almeno un Guerriero entro **25cm** per ogni Voce del Drago nell'unità possono ricevere **1** Punto Comando in meno rispetto a quelli normalmente consentiti.

Ardore dei Draghi – tira **2 D6** quando i Barbari eseguono l'urlo di guerra: scarta il risultato minore.



Rinoceronte da guerra

Gli imponenti Rinoceronti, detti appunto GnuK dai Barbari, sono enormi mammiferi addomesticati, si fa per dire, dalla casta dei Puntellatori, i cui segreti sono tramandati agli apprendisti attraverso una gelosamente custodita tradizione orale.

Equipaggiamento: nessuno.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: nessuno.

Abilità speciali: mostro, travolgere.

Mostro – i nemici entro **25cm** dal mostro, subiscono una penalità di **1** quando devono eseguire i test di morale; inoltre questo modello può sostenere complessivamente **9** ferite prima di essere rimosso dal gioco.

Travolgere – quando caricano i Rinoceronti da guerra, infligge **1 D6** colpi automaticamente a segno. Ogni tiro armatura riuscito nel travolgimento, infligge **1** ferita non riducibile dal valore di COS del bersaglio.

0 - 1 Gigante

I Giganti sono una delle più formidabili macchine di distruzione a disposizione dei Barbari. Cosa spinga queste creature dotate di un intelletto limitato a seguire le migrazioni dei Barbari nessuno lo sa con precisione.

Equipaggiamento: arma a due mani.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: mazzata, spaventoso.

Mazzata – i Giganti in corpo a corpo infliggono **1D6** colpi automaticamente a segno. Ogni tiro armatura riuscito, infligge **1** ferita non riducibile dal valore di COS del bersaglio.

Spaventoso – le unità avversarie, in combattimento corpo a corpo con uno o più modelli spaventosi, subiscono un modificatore di **-1** quando devono superare un test di morale. Le unità spaventose sono immuni a questa abilità speciale.

Seguito

Con fierezza, questi guerrieri accompagnano in battaglia il loro generale, sorreggendo le sue gloriose insegne o intonando musiche di guerra.

Equipaggiamento: arma ad una mano.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: seguito.

Seguito – i guerrieri che compongono il Seguito devono formare con un Capo Tribù una unità che non possono abbandonare.

Chronache del ferro

1 - 4 Capo Tribù

Nella tradizione dei Barbari solo un valente guerriero può guidare l'Orda in battaglia.

Equipaggiamento: arma a due mani.

Opzioni

- È possibile sostituire l'arma a due mani, con arma ad una mano e scudo.
- Può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **100PTS**.
- Un Capo Tribù nell'esercito può essere portato in battaglia sul Simbolo di Ardoom al costo indicato.
- Ogni Capo Tribù deve acquistare prima dell'inizio del gioco da **1** a **3PC**, al costo di **+10PTS** ciascuno. Un Generale nell'esercito può acquistarne **4**. Il Capo Tribù sorretto sul Simbolo di Ardoom può acquistare **1** Punto Comando aggiuntivo!

Abilità speciali: Generale, simbolo legendario (solo Capo Tribù su simbolo di Ardoom), Talismano (solo Capo Tribù su simbolo di Ardoom).

Generale - questa abilità speciale obbliga l'acquisizione e la capacità di assegnare Punti Comando.

- Ricorda che ogni Generale deve essere posto alla guida di un Comando.
- Ricorda che i Generali possono: *trattenere e raggruppare* le unità nel proprio Comando.

Oggetto Legendario - tutte le unità dei Barbari con almeno un modello entro **25cm** dal Simbolo di Ardoom eseguono **1** attacco aggiuntivo in combattimento corpo a corpo.

Nota che questa abilità non viene applicata al Simbolo di Ardoom.

Talismano - incrementa di **2** punti il morale dei Barbari fintanto che il Simbolo di Ardoom è in gioco.

“Noi siamo Barbari: questo è il nostro destino e questo il nostro momento! CARICA!!!”

0 - 1 Eroe Distruttore

la furia devastante di questi guerrieri non ha pari. Da soli sono in grado di affrontare e sconfiggere qualsiasi nemico.

Equipaggiamento: arma a due mani.

Opzioni

- Può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **50PTS**.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Sciamano

La magia degli Sciamani dei Barbari è misteriosa e temuta per gli inconsueti incantesimi utilizzati.

Equipaggiamento: arma a due mani.

Opzioni

- Può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **100PTS**.
- Può ricevere fino a **3** livelli di magia aggiuntivi al costo di **10PTS** ciascuno.

Abilità speciali: mago.

Mago - gli Sciamani sono maghi di **1°** livello, devono utilizzare gli incantesimi della **sfera portante** e della **magia runica**.

0 - 1 Sacerdote

I Barbari affidano ai Sacerdoti, custodi del loro passato, la guida del loro futuro.

Equipaggiamento: arma ad una mano e scudo.

Opzioni

- Può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **50PTS**.

Abilità speciali: benedizione.

Benedizione - Grazie alla Benedizione il Sacerdote, una volta per turno di gioco può concentrarsi e invocare il favore divino per aiutare **1** modello alleato entro **30cm**. Il bersaglio della Benedizione può ritirare **1 D6** appena lanciato. Benedizione rimane in gioco fino a che non viene utilizzata.

- Ricorda che non è possibile avere più di una Benedizione in gioco per schieramento.

0 - 1 Esploratore

L'Esploratore non è solo un valido guerriero, ma è anche un individuo astuto ed un esperto cacciatore. A volte interi gruppi di Esploratori si ritrovano per eseguire estenuanti battute di caccia, altre volte solo per ottenere un trofeo invidiabile.

Equipaggiamento: arma a due mani.

Opzioni

- Può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **50PTS**.

Abilità speciali: lanciatore esperto, esploratore.

Lanciatore esperto - l'Esploratore è in grado di tirare la propria arma a due mani come fosse un'arma da getto (Gittata **30cm**, PEN **+1**, ferite **1D6+1**). Se utilizzi questa opzione, poni un indicatore accanto al bersaglio: l'Esploratore potrà raccogliere la propria arma muovendo a contatto dell'indicatore. Fino a quel momento è considerato equipaggiato con armi improvvisate (PEN **-1**). Raccogliere l'arma non richiede impiego di Punti Comando.

Esploratore - fintanto che l'Esploratore è in gioco aggiungi **1** al tiro di iniziativa e al tiro per lo schieramento.

Chronache del ferro

0 - 3 Figlie di Manj

Le Figlie di Manj sono guerriere addestrate nell'uso dell'arco: grazie alla loro abilità nel tiro sono in grado di supportare efficacemente i veementi assalti dell'Orda.

Equipaggiamento: arco lungo e armatura in cuoio.

Opzioni: nessuna.

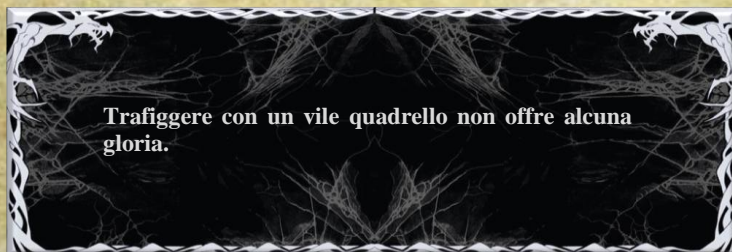
Personaggi speciali: nessuno.

Abilità speciali: sfuggenti, occhio di falco, sacrificabili.

Sfuggenti – possono essere acquistate oltre il numero massimo di Personaggi Individuali normalmente consentiti.

Occhio di falco – utilizza **2D6** quando effettui i tiri armatura a seguito del tiro con l'arco: scarta il risultato minore.

Sacrificabili – la loro presenza o eliminazione dal gioco non modifica il morale dell'esercito.



0 - 1 Indovino

La capacità degli Indovini di leggere i presagi è tenuta in forte considerazione dai Condottieri dei Barbari.

Equipaggiamento: 2 armi ad una mano.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: divinazione.

Divinazione - una volta per turno di gioco, in qualsiasi momento nel turno di gioco, l'Indovino può cercare di eseguire una divinazione interpretando i presagi. Tira **1D6**: un risultato di **4+** indica che è possibile applicare un modificatore di **1** ad un tiro di dado appena eseguito.

MAGIA RUNICA

Gli Sciamani dei Barbari custodiscono i segreti di una magia insolita e distruttiva rinchiusa nei simboli magici chiamati rune.

Runa protettiva



L'essenza negativa di questa runa è capace di assorbire l'energia magica utilizza dai maghi nemici.

Metodo – disperdi con un risultato di **4** o più ogni incantesimo nemico che ha come bersaglio una unità entro la gittata dell'incantesimo.

- **Gittata:** 30cm.
- **Livello:** 1° livello.
- **Effetto:** necessita di controllo.
- **Costo:** 15 punti.

Runa rigenerante



Alcune Rune hanno inesplicabili poteri taumaturgici.

Metodo – seleziona un unità alleata entro la gittata dell'incantesimo.

I modelli protetti dalla runa rigenerante ignorano le ferite subite con un risultato di **5** o più. Tira **1 D6** per ogni ferita subita.

- **Gittata:** 60cm.
- **Livello:** 1° livello.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Costo:** 10 punti.

Runa della rigenerazione rapida



È un glifo complesso capace di donare a chi lo riceve la capacità di sopportare terribili ferite e mutilazioni.

Metodo – seleziona un unità alleata entro la gittata dell'incantesimo, essa ignora le ferite subite con un risultato di **4** o più. Tira **1 D6** per ogni ferita subita.

- **Gittata:** 60cm.
- **Livello:** 2° livello.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Costo:** 15 punti.

Chronache del ferro

Runa di tenebra



I modelli toccati dalla Runa di tenebra si muovono col favore delle ombre.

Metodo – i modelli protetti dalla runa di tenebra possono essere bersaglio di attacchi solamente se si trovano entro **25cm** dall'unità che esegue l'attacco.

- **Gittata:** 60cm.
- **Livello:** 3° livello.
- **Effetto:** rimane in gioco.
- **Costo:** 25 punti.

Runa ipnotica



Distrae chi la guarda con i suoi disegni che improvvisamente sembrano animarsi.

Metodo – aggiungi **+1** ai tiri per colpire rivolti contro l'unità bersaglio di questo incantesimo.

- **Gittata:** 30cm.
- **Livello:** 3° livello.
- **Effetto:** necessita di controllo.
- **Costo:** 25 punti.

Runa di guerra



Infonde forza e abilità.

Metodo – seleziona un'unità alleata entro la gittata dell'incantesimo: essa esegue un attacco aggiuntivo in combattimento corpo a corpo per livello dell'incantesimo.

- **Gittata:** 30cm.
- **Livello:** livello variabile.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Costo:** 5 punti + 5 per livello aggiuntivo al primo.

Runa splendente



Illumina e protegge, ma anche acceca e limita.

Metodo – gli attacchi con le armi da tiro, dell'unità bersaglio subiscono una penalità di **1** ai tiri per colpire.

- **Gittata:** 60cm.
- **Livello:** 1° livello.
- **Effetto:** necessita di controllo.
- **Costo:** 10 punti.

ARSENALE ARCANO

La presenza degli oggetti Arcani e delle abilità eroiche è limitata: è possibile acquistare per ogni Personaggio Individuale o unità un singolo oggetto magico al costo indicato nel profilo.

Alcuni oggetti sono unici altri sono più comuni: la disponibilità per ogni Condottiero è indicata dal numero accanto al nome.

0 – 1 Frantumaossa

Frantumaossa non ha una ricca biografia alle sue spalle, anche se innumerevoli cadaveri hanno scritto la storia recente di questa arma.

Frantumaossa è un'arma ingombrante non può essere utilizzata in combinazione con lo scudo poiché deve essere impugnata con 2 mani. Frantumaossa ha PEN **0** ed ogni tiro armatura riuscito infligge **2 D6** ferite.

Costo: 50 punti.

0 – 1 Arco dei Titani

Contrapposto al nome altisonante è la storia di quest'arma che viene tramandata di padre in figlio del Clan dei Naruk. Inciso con una runa magica la cui conoscenza è ormai persa, l'arco viene essenzialmente utilizzato nelle battute di caccia.

È un arco con gittata **100cm**. I tiri per colpire con l'Arco dei Titani hanno sempre successo con un risultato di **2** o più. A questo risultato non è possibile applicare alcun modificatore. I tiri armatura riusciti infliggono **1 D6** ferite.

Costo: 50 punti.

Chronache del ferro

0 - 1 Asce di Tumbaneill

Queste coppia di armi appartengono ai Barbari da innumerevoli generazioni e la loro origine è sconosciuta. Del resto si sa, i Barbari non danno grande valore ai racconti sugli oggetti, quello che amano raccontare sono le gesta di chi gli oggetti li impugna. Le Asce di Tumbaneill sono due armi ad una mano: il proprietario, non può utilizzare lo scudo, in combattimento corpo a corpo esegue 1 ATT aggiuntivo e aggiunge +1 ai tiri per colpire.

Costo: 50 punti.

Scudi del Drago

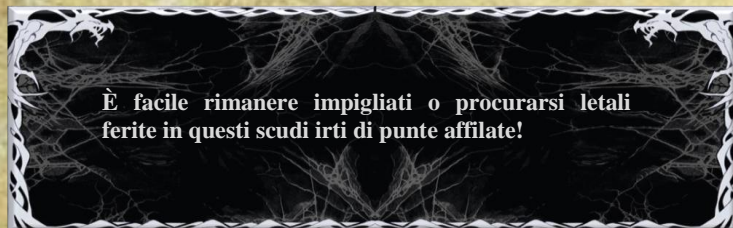
Questi scudi in legno, decorati con pelli di animale e zanne di Rinoceronte, vengono sfruttati al meglio durante le furiose cariche dei Barbari.

Le unità che utilizzano gli Scudi del Drago guadagnano l'abilità speciale: *punte letali*.

Punte letali – gli avversari che in combattimento corpo a corpo ottengono un risultato di 1 nei tiri per colpire subiscono 1 ferita non riducibile dal valore di COS del bersaglio.

Possono essere assegnati a qualsiasi unità o Personaggio Individuale equipaggiato con scudo.

Costo: 50 punti.



0 - 1 Pugno di Torch

Si tratta di un martello in pietra incrostato di Rune magiche. Il proprietario è in grado di compiere gesta al limite dell'improbabile.

Il Pugno di Torch è un arma ad una mano, i tiri armatura in combattimento corpo a corpo riescono sempre con un risultato di 2 o più.

Ogni tiro armatura infligge 1 ferita non riducibile dal valore di COS.

Costo: 50 punti.

0 - 1 Teschio Sacro

Il teschio intrappola l'aura vitale dei modelli avversari eliminati dal proprietario.

Aggiungi alle ferite che il proprietario può sostenere, il numero di guerrieri da lui rimossi dal gioco.

Costo: 50 punti.

0 - 1 Spillone di Bhakù

Si tratta di uno stiletto di roccia che è rimasto conficcato nel corpo di un demone per centinaia di anni. Ovviamente è una leggenda così come il racconto che descrive come sia ricomparso nel mondo.

Lo Spillone di Bhakù può essere utilizzato, in aggiunta ai normali attacchi, una sola volta per partita. Utilizzando 1 Punto Comando, un guerriero adiacente al proprietario dello Spillone, subisce automaticamente 1 ferita.

Costo: 15 punti.

0 - 1 Collana di artigli

Indossare un simile monile è segno di grande forza fisica e interiore. Grande rispetto riservano i Guerrieri all'uomo che la indossa.

Una volta per partita il proprietario supera automaticamente un test di Comando.

Costo: 25 punti.

0 - 1 Stola dell'orso

Gli Orsi durante la stagione invernale cacciano prima di entrare in letargo. La loro pelliccia conciata e marchiata con una potente Runa trasferisce una minima parte dell'energia vitale dell'orso nel guerriero che la indossa.

Incrementa di 1 il valore di PRT del proprietario.

Costo: 10 punti.

ABILITÀ EROICHE

Forza spropositata

Il costante allenamento e la particolare vita condotta dai Barbari spesso li porta ad avere una condizione fisica invidiabile ed un vantaggio peculiare nel duello.

Il guerriero che possiede questa abilità speciale supera i tiri armatura, sempre con un risultato di 4 o più a meno che il risultato richiesto non sia normalmente più basso.

Costo: 25 punti.

Atleta

La scarsa attitudine a cavalcare rende per forza di cose agili e veloci i Barbari; alcuni sono predisposti alla corsa ed al salto più degli altri.

I guerrieri che acquisiscono questa abilità eroica considerano le configurazioni del terreno come terreno aperto ma solo ai fini del movimento.

Costo: 10 punti.

Chronache del ferro

HALANTIR

Un tempo Thoth Luma, il drago dai due cuori, scelse come suo popolo gli elfi. Li plasmò perché potessero seguire entrambi i suoi spiriti. Li rese numerosi e affidò loro una vasta regione di Drakonis. Hanno tutt'ora un cuore pronto ad accogliere ogni scienza e non temono le forze dei draghi né quelle di Shama, essi sanno istruirsi nell'una e nell'altra e rispettano entrambe.

Appena i draghi furono imprigionati, il loro popolo si fece guida sul mondo e divennero grandi e potenti, aperti alla scienza e all'arte. Splendide dimore e splendide città furono fondate, simbolo della loro potenza e della loro intelligenza.

Thoth Luma nel suo sonno percepì la loro corsa rettilinea alla prosperità e se ne indignò: come potevano vivere concordi loro che erano stati creati per essere come una nube turbolenta sempre ribollente di fuoco e folgori? Gli giunse l'immagine che si erano scelti a simbolo: un rapace in volo ad ali spiegate.

Per una volta il drago duplice riuscì a riunire i suoi due cuori opposti, entrambi si adombrarono e pulsarono più forte, fin quasi a svegliarlo.

Sotto quell'influsso essi commisero ciò che Shama non tollererà mai da nessun popolo: risvegliarono una razza nata da un seme che il dio non aveva mai moltiplicato. Trovarono fra le montagne i segni lasciati dalla caduta dei draghi, li investigarono scoprendo la soglia della prigione di Thoth Luma. Non la varcarono perché sapevano che non è bene risvegliare i primi custodi come è scritto nel Libro dei Libri. Fuori da essa erano disseminati i resti della grandezza del drago, li studiarono e si spinsero ad osare di prenderli per risvegliare degli esseri senza volontà che obbedivano loro e che svolgevano i compiti più ingrati. Spostavano pietre e le modellavano, pascevano gli armenti e aravano i campi lasciando agli elfi la possibilità di esercitare l'arte della magia, della scienza e della guerra. Eppure, ben presto le creature presero coscienza del loro esistere e si organizzarono sotto la guida di alcuni di loro con particolari capacità. Quando questo accadeva, attaccavano e uccidevano i loro proprietari. Dunque i più potenti sacerdoti elfi si riunirono, vaticinarono che quanto avevano commesso era male e che le creature andavano distrutte. Tuttavia non potevano macchiarsi del crimine di sterminare un'intera razza, quindi le rinchiusero in una grotta, sigillandola con rune e muri di pietra, auspicando la loro morte.

Le creature demoniache che erano state sepolte vive nel ventre della terra non erano più di duecento e mentre gli elfi credevano di aver riparato al proprio peccato, Shama aveva visto e non aveva perdonato. La sua ira era pronta a colpire e mandò contro gli elfi le loro stesse creature.

Quel giorno, una sentinella alzò gli occhi fuori dalla porta della città di Halamel e vide dei movimenti fra gli arbusti vicini alla strada d'oro, la strada di Shama che collegava tutte le città in direzione Nord-Sud dell'impero elfico. Diede l'allarme ma non fu pronto a salvarsi: dai cespugli balzarono fuori delle creature seminude, con alte strida si avventarono contro di lui e lo aggredirono armati con spade di fattura Roinurr. A nulla valse l'armatura della sentinella, la loro ferocia non gli diede scampo. Uscì la guarnigione della città contro quelle creature, molti perirono ma lottando fino a sera riuscirono nella vittoria. Notarono la somiglianza con gli schiavi di cui si narrava la leggenda, gli schiavi dei tempi antichi, ma non credettero che fossero tornati dal passato per punirli dei crimini dei loro padri. Rientrarono fra le mura ma trovarono un deserto, le loro case devastate dai demoni. Ne avevano affrontate almeno mezzo migliaio, quanti erano quelli che avevano fatto tale scempio?

Mandarono un messaggero per avvertire la regina, ma non seppero mai che non era arrivato a destinazione, la città fu attaccata un'altra volta e tutti perirono.

Seguirono mesi bui in cui quei demoni risvegliati e liberi trucidarono la nostra gente. Che fossimo ricchi, poveri, che li avessimo posseduti come schiavi o rispettati come creature, non servì a distinguerci: eravamo bevanda che non placava la loro sete di sangue. Ciò nonostante nessuna città si tirò indietro davanti alla loro minaccia, ma tutti abbracciarono le armi per contrastarli. Quando una città non poteva più difendersi, i suoi abitanti superstiti fuggivano nella notte per unirsi a chi già combatteva in quella successiva sulla strada d'oro.

I nostri indovini infine ci rivelarono la colpa di cui i nostri padri si erano macchiati: avevamo sfidato il dio Shama, il creatore, pretendendo di infondere nuovamente la vita in quei demoni.

Implorammo pietà, i più pii dei nostri sacerdoti offrirono libagioni e sacrifici, ma i demoni Akruz continuarono a mietere le nostre vite. Accadde l'irreparabile, ciò che per sempre divise il nostro cuore in due parti: alcuni di noi, anziché continuare la resistenza, decisero di scappare. L'avanzata dei demoni si spostava da Nord Est a Sud Ovest costringendoci sempre più verso il mare. Le città più vicine alla costa abbandonarono le loro case e salirono sulla flotta del nostro impero per salvarsi, lasciando i loro fratelli a morire senza più la speranza di aiuto. Le città del Nord Est scapparono verso i Fergatti prima che i loro terreni fossero invasi dagli Akruz, ma i demoni li inseguirono per valli e cime impervie nella loro fuga. Coloro che rimasero furono detti Halantir.

La fratellanza che prima univa e distingueva il nostro impero si trasformò in odio per chi era stato nostro fratello e non aveva combattuto con noi. Thoth Luma si ritenne soddisfatto, ma non era più lui che guidava i demoni, era Shama in persona. Dunque la parte buona del drago, Thoth, dormiva, l'altra, insaziabile, Luma, aspettava che anche il nostro ultimo cuore venisse spaccato in due dalle armi dei demoni.

Non fu così. Ormai decimati, chiusi in poche roccaforti, pronti a dire addio ad ogni coraggioso che avesse ancora osato uscire per affrontare i demoni, vedemmo sorgere tra noi un guerriero.

La sera prima gli avevamo detto addio, era tra gli ultimi che sarebbero periti, la mattina tornò alle porte della città. Era un giovane dalle belle fattezze e tenuto in gran conto dai generali per il suo valore, chiese che un anziano venisse da lui e fu accontentato.

Il consigliere che era a capo della piccola roccaforte devastata si presentò bestemmiando Shama e il destino che ci era così avverso nella piazza dove il guerriero sedeva in sella al suo cavallo senza insegne. Egli si erse dritto e lo rimproverò aspramente:

"Giusto è il giudizio divino! Il padre di tuo padre fu tra coloro che risvegliarono i demoni e il tuo cuore è ancora secondo la sua condotta. La sua scelleratezza ha guidato il popolo alla morte, ma oggi i nostri guerrieri hanno purificato con il sangue la nostra colpa. Piega le ginocchia, stolto! Io, io solo torno dal mezzo della mischia dove ieri sono stato ucciso per volere di Shama, a me è stato dato il potere di fermare le schiere nefande. Erigete templi, innalzate preghiere, siano semplici come il vostro bisogno, l'esistenza, non vi arrogate il diritto di essere al pari del dio. Ecco: il palazzo imperiale è caduto, dalle sue immense vetrate cadono i cadaveri della guarnigione del sole e al suo interno le strida dei demoni risuonano al posto di colte poesie e raffinate musiche, ma Shama è sazio della sua vendetta. Vado a compiere il mio dovere, tornerò e la guerra finirà."

Chronache del ferro

Con una crudeltà mai vista prima tra gli elfi, brandì l'arco, fece avvicinare all'anziano il cavallo, incoccò la freccia con movimenti lenti e precisi e la scoccò. Il dardo s'infisse nella sua fronte, ma invece di uscire sangue dalla ferita, sgorgò un liquido nero, segno della colpa che aveva commesso.

Il guerriero esortò di nuovo il popolo a pregare e a costruire templi in cui farlo, poi si voltò e uscì dalla città. Per lui furono aperte le pesanti cancellate che proteggevano l'ingresso, per lui fu calato il ponte.

Passò più di un mese mentre i nemici non davano segno di volerli attaccare, ma il popolo non uscì dalle mura. Secondo quanto il guerriero aveva raccomandato, costruirono templi e moltiplicarono le preghiere a Shama. Mentre tutto il popolo riunito alzava a gran voce un inno al dio, sulle piazze risuonarono tre colpi. Le sentinelle, anch'esse immerse nella fervente preghiera, si affrettarono ai merli per vedere chi fosse riuscito a sopravvivere: era il guerriero. Stava a capo chino accasciato sulla sella, il pelo del cavallo era arrossato di sangue, il mantello che lo copriva era lacerato e sporco.

Immediatamente fu abbassato il ponte, la folla si radunò nella piazza su cui si aprivano le porte. Il cavallo si fermò al centro, con il suo cavaliere sempre fermo e silenzioso. Un giovane sacerdote che aveva preso la guida della città dopo la morte dello scellerato anziano gli si fece più vicino, ma il guerriero lo fermò:

"Lascia, non ti avvicinare, Shama ha chiesto la mia anima per fermare i demoni, questo è il mio corpo ma non il mio spirito."

Scoprì lo scudo: non era più senza insegne, al centro di esso il rapace simbolo degli elfi si era trasformato in un uccello di fuoco. In esso il sacerdote riconobbe la fenice, colei che muore e rinasce dalle sue stesse ceneri.

"Halantir, popolo mio! Ricordatevi che siete stati grandi. In memoria del vostro passato alzatevi, uscite dalla città, riconquistate l'impero che è stato vostro, scacciate gli invasori: il mondo è vostro!"

Non allontanatevi mai da Shama, non entri in esso la compassione per chi ci abbandonò per salvarsi. Meglio morire per il proprio fratello che vivere con il suo sangue sulle labbra.

Ho riconquistato il favore di Shama, ora restituisco il mio corpo a chi ha preso la mia anima come sacrificio."

Così dicendo gettò a terra una borsa che grondava di un liquame verdastro. Il giovane alzò gli occhi e vide che da sotto il cappuccio calato si intravedeva il fumo luminoso di Shama, gli usciva dalle labbra, dalle narici e dagli occhi. Chinò subito a terra lo sguardo e si inginocchiò: era in presenza del dio.

Sciolsi i lacci della borsa e da essa rotolò sul terreno la testa mutilata di un demone Akrutz, il sacerdote la sollevò senza toccarla, sulla sua fronte una ferita disegnava la forma della fenice, da quel giorno su ogni scudo, su ogni arma, all'ingresso di ogni casa, il sacro simbolo del popolo della fenice protegge dai demoni i suoi abitanti, difende i guerrieri nella battaglia, ispira gli indovini, concede ascolto ai sacerdoti.

Regole Speciali

- Ogni Comando schierato deve essere guidato da un Principe Halantir, questi può essere accompagnato in battaglia dal Seguito.
- Ogni esercito può contenere fino a 4 Personaggi Individuali.
- Per ogni unità di Lamenti della Fenice, Arcieri o Cavalieri Halantir è possibile schierare un'altra unità.

Punti Onore

Gli Elfi si sono distinti nel corso dei tempi per gesta e imprese eroiche. I Punti Onore non sono una riserva magica o qualcosa di tangibile, rappresentano e misurano, lo spirito guerriero di questa razza che si rafforza durante la battaglia e rende gli Elfi capaci di gesta al limite delle capacità fisiche e mentali.

Rimuovi in qualsiasi momento del gioco il numero desiderato di Punti Onore ed applica l'effetto o gli effetti indicati. I Punti Onore rimossi sono persi permanentemente.

I Punti Onore **non** sono personali e quindi cumulabili con quelli di altri Personaggi Individuali Halantir, appartenenti allo stesso esercito.

- 1 Punto onore – **Ispirazione Divina**: un Generale supera automaticamente il test di comando, quando cerca di *calmare/incitare, trattenero o raggruppare* una unità nel proprio Comando.
- 1 Punto onore – **Fede Incrollabile**: il Personaggio Individuale non è obbligato a tirare i dadi se deve sostenere un test di Morale: il risultato è automaticamente un successo.
- 2 Punto onore – **Urlo di Guerra**: il Personaggio Individuale emette un grido di tale forza da sconvolgere l'animo dei modelli che lo fronteggiano in corpo a corpo. Le unità adiacenti al Personaggio Individuale aggiungono 1 ai tiri di verifica quando sostengono un test di Morale.
- 2 Punti onore – **Rinnovato Vigore**: il Personaggio Individuale recupera 1 ferita subita.
- 3 Punti onore – **Abilità Tattica**: genera 1 Punto Comando.
- 4 Punti onore – **Fendente Mortale**: il Personaggio Individuale, in alternativa ai propri attacchi, può eseguire in corpo a corpo un unico attacco che colpirà l'avversario e supererà il tiro armatura con un risultato di 2 o più.
- 5 Punti onore – **Intervento Divino**: incrementa permanentemente di 1 il Morale dell'esercito.

Chronache del ferro

FANTERIA														
NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Lamenti della Fenice	5	Reg	--	--	--	1	5	Sì	Ln	15	N	15	8	20
Con arma a due mani	5	Reg	--	--	--	1	5	No	2m	15	N	15	8	20
Artigli della Fenice	5/5	Reg	--	--	--	1	5	Sì	1m/l	15	N	20	8	20
Supremi	5	Reg	--	--	--	1	5	No	1m	15	N	15	8	20
Immortali	5	Reg	--	--	--	1	5	No	2m	15	N	20	8	20
Furie della Fenice	5	Reg	--	--	--	1	5	Sì	1m	15	N	20	8	20

ARMI DA TIRO														
NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Arcieri	5/5	Reg	--	--	--	1	4	No	-/al	15	N	15	8	20
Arcieri oscuri	5/5	Reg	--	--	--	1	5	No	2m/al	15	N	20	8	20
Adepti della luna	5/5	Reg	--	--	--	1	4	Sì	1m/al	15	N	20	8	20

CAVALLERIA														
NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Cavalieri Halantir	5	Reg	--	--	--	2	5	Sì	1m	25	G	25	4	10
Templari della Fenice	5	Reg	--	--	--	2	5	Sì	Lc	25	G	30	4	10
Arcieri Ombra	5/5	Reg	--	--	--	2	5	No	-/al	25	G	25	4	10

MACCHINE DA GUERRA														
NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Specchi solari	--	--	--	--	--	--	5	--	--	10	N	50	1	3
Equipaggio	5	Reg	--	--	--	1	4	No	1m	15	N	10	2	2
Arche a vento	--	--	--	--	1	--	6	--	--	Sp.	E	50	1	2

TALISMANO														
NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Insegna della Fenice	--	--	--	--	--	--	--	--	--	15	G	100	--	1
Guardie	5	Reg	--	--	--	1	5	Sì	1m	15	N	--	2	2

PERSONAGGI INDIVIDUALI														
NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Principe	6	Reg	2	--	0	2	5	No	2m	15	N	75	1	4
A cavallo	6	Reg	2	--	0	3	5	Sì	1m	25	G	100	--	--
Eroe	6	Reg	--	--	0	5	5	No	2m	15	N	100	--	1
Mago	4	Reg	--	--	0	1	2	No	--	15	N	25	--	1
Sacerdote	6	Reg	--	--	0	2	5	Sì	1m	15	N	75	--	1
Veggente	4	Reg	--	--	--	1	2	No	--	15	N	25	--	1
Esploratore	6/3	Reg	--	--	--	2	3	No	1m/al	15	N	50	--	1
Sicario di Shandra	6/3	Reg	--	--	--	2	3	No	1m/l	20	N	50	--	1

SEGUITO														
NOME	ABIL	TIPO	DISC	FOR	COS	ATT	PRT	SC	ARM	MOV	DIM	PTS	MIN	MAX
Seguito	5	Reg	--	--	--	1	5	Sì	1m	15	N	15	--	2
A cavallo	5	Reg	--	--	--	2	5	Sì	1m	25	G	25	--	--

Lamenti della Fenice

I Lamenti della Fenice devono il loro nome al numero alto e costante di effettivi rimpiazzati dopo ogni battaglia.

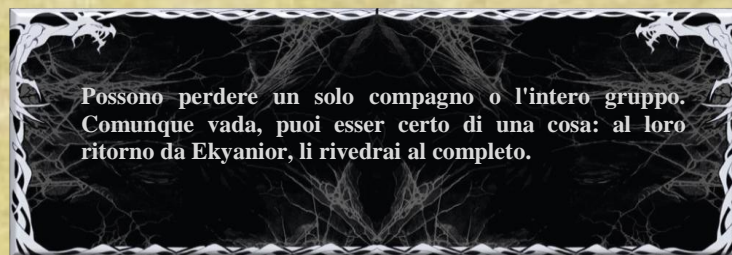
Equipaggiamento: lancia, armatura a piastre e scudo.

Opzioni

- Ogni unità di Lamenti della Fenice può sostituire la lancia e lo scudo con un'arma a due mani senza modifiche al costo.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: nessuna.



Chronache del ferro

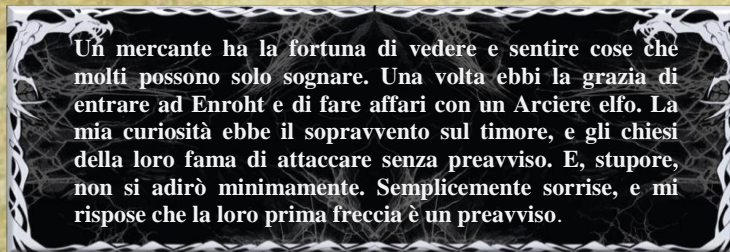
0 - 1 Artigli della Fenice

Questi guerrieri costituiscono un Ordine minore di guerrieri, ma come tutti gli elfi sono dei temibili combattenti. Le Furie della Fenice hanno conquistato il loro nome sui campi di battaglia, sostituendo la leggendaria abilità degli elfi con una furia tanto insolita per gli stessi.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armi da lancio, armatura a piastre e scudo.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: nessuna.



0 - 1 Supremi

I Supremi sono probabilmente i migliori guerrieri mai esistiti su Drakonis. Consapevoli del loro ruolo e protetti dall'acciaio elfico, affrontano con determinazione qualsiasi avversario.

Equipaggiamento: arma ad una mano e armatura a piastre.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: puri di spirito.

Puri di spirito – questa unità può utilizzare i Punti Onore anche se **non** ne genera.

0 - 1 Immortali

Gli Immortali sono la guardia del corpo del Condottiero: la fierezza e la determinazione di questi guerrieri è tale da renderli affidabili come pochi.

Equipaggiamento: arma a due mani.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: indomiti, guardia del corpo.

Indomiti – gli Immortali devono sostenere un test di morale quando sono rimossi dal gioco un numero di modelli uguale o superiore al 50% degli attuali effettivi.

Guardia del Corpo – un singolo Personaggio Individuale, aggregato agli Immortali, non può in alcun modo essere attaccato in combattimento corpo a corpo.

0 - 1 Furie della Fenice

Sono guerrieri con combattono con grande ardore. Con il tempo e la disciplina hanno imparato a controllare la propria rabbia che opportunamente sfruttata in battaglia li rende capaci di imprese uniche.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armatura a piastre e scudo.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: furia.

Furia – le Furie della Fenice sono soggette alle regole sulla Furia.

0 - 1 Arcieri oscuri

Più che un nome è un nomignolo derivante dal pesante tributo in sangue che esigono dai loro avversari. Gli Arcieri Oscuri difatti sono tra i più feroci guerrieri conosciuti.

Equipaggiamento: arma a due mani, arco lungo.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Adepti della Luna

Perfettamente addestrati sia nell'impiego dell'arco lungo che nel combattimento corpo a corpo sono in grado di operare efficacemente in qualsiasi situazione.

Equipaggiamento: arco lungo, scudo e arma ad una mano.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: nessuna.

Chronache del ferro

Arcieri Halantir

Gli Arcieri elfi sono un autentico supplizio per gli avversari. Grazie all'impressionante precisione ed alla costante cadenza di tiro sono in grado di infliggere pesanti perdite ai loro avversari.

Equipaggiamento: arco lungo.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Templari della Fenice

I Templari della Fenice imperversano sui campi di battaglia. Trattandosi di guerrieri ben addestrati ed equipaggiati, sono un temibile avversario per qualsiasi schieramento.

Equipaggiamento: lancia e scudo.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: elite, cavalleria.

Elite – incrementa di **2** il morale dell'esercito, anziché **1**, fintanto che questa unità è in gioco.

Cavalleria – ogni guerriero a cavallo ignora il primo tiro armatura riuscito all'avversario.

Cavalieri Halantir

Alcune unità di Lamenti della Fenice sono addestrate nell'arte del cavalcare: le cariche di queste unità sono decise e devastanti.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armatura a piastre e scudo.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: cavalleria.

Cavalleria – ogni guerriero a cavallo ignora il primo tiro armatura riuscito all'avversario.

Arcieri Ombra

Gli Arcieri Ombra supportano gli attacchi elfici manovrando ai fianchi dello schieramento avversario.

Equipaggiamento: arco lungo e armatura a piastre.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: Campione, Alfiere, Musico.

Abilità speciali: vedette, cavalleria.

Vedette – non è necessario assegnare Punti Comando addizionali quando operano oltre il raggio di comando.

Cavalleria – ogni guerriero a cavallo ignora il primo tiro armatura riuscito all'avversario.

0 - 1 Arche a vento

Le Arche a Vento sono strutture in legno incantato simili ad imbarcazioni. Questi costrutti in parte magici ed in parte realizzati grazie alla sapienza ed all'abilità degli artigiani elfici, levitano a qualche palmo da terra e sono capaci di trasportare rapidamente solidi blocchi di fanteria lungo il campo di battaglia. E' il potere magico dei maghi elfi a muovere le Arche a Vento.

Equipaggiamento: nessuno.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: volo magico, trasporto, ingombranti, predisposta alla battaglia.

Volo magico – le Arche a Vento si muovono utilizzando i punti magia.

Muovi le Arche a Vento di **20cm** per ogni punto magia utilizzato (massimo **3**). È possibile ruotare sul proprio centro massimo di **90°** ogni Arca utilizzando un punto magia.

Volo magico è un incantesimo di livello corrispondente ai punti magia utilizzati.

Trasporto – le Arche a Vento possono trasportare fino a **10** fanti degli Elfi, **5** per lato.

Le truppe utilizzando **1** Punto Comando per muovere possono imbarcarsi/sbarcare sulle Arche a vento.

Posiziona i guerrieri che sbarcano a contatto con l'Arca a vento. Le unità che si imbarcano devono essere adiacenti alle Arche. Le unità che sbarcano e si trovano a contatto di base con degli avversari eseguono una carica.

Predisposta alla battaglia – i passeggeri possono combattere rimanendo a bordo dell'Arca a Vento, purché il lato dove sono imbarcati i modelli sia adiacente con dei nemici.

I passeggeri sono sempre considerati equipaggiati di scudo anche se non è incluso nel loro equipaggiamento.

Chronache del ferro

0 - 1 Specchi solari

Gli Specchi sono una ingegnosa applicazione di una preziosa risorsa naturale: il sole. Riflesso su queste apposite superfici gli elfi lo utilizzano per accecare i bersagli.

Equipaggiamento: arma ad una mano.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: abbagliare.

Abbagliare – utilizzando 1 Punto Comando è possibile *abbagliare* 1 unità nemica entro **60cm**, in grado di vedere gli Specchi Solari.

I Guerrieri che attaccano in combattimento corpo a corpo le unità abbagliate aggiungono +1 ai tiri per colpire.

Le unità abbagliate, equipaggiate con armi da tiro per poter tirare dovranno utilizzare 1 Punto Comando supplementare.

Se l'unità è composta da 2 Specchi Solari, l'attacco ha gittata illimitata. È possibile abbagliare le unità nemiche impegnate in combattimento corpo a corpo.

*Ad ogni specchio solare operano 2 soldati, quindi una unità composta da 2 specchi include 4 soldati, ...

0 - 1 Insegna della Fenice

L'insegna della Fenice è un vessillo di dimensioni tali da poter essere visto da tutto il campo di battaglia, se opportunamente schierato. L'insegna raffigura una Fenice stilizzata col drappo di stoffa scura che contrasta con i colori brillanti dell'uccello di fuoco. Ovviamente l'insegna è stata impregnata di potere magico, così che possa resistere alle insidie del tempo e delle battaglie.

Equipaggiamento: lancia, armatura a piastre e scudo.

Opzioni: nessuna.

Personaggi speciali: nessuno.

Abilità speciali: fiamme della fenice, talismano.

Fiamme della fenice – lo stendardo all'inizio del gioco genera **1 D3** Punti Onore.

Talismano – fintanto che il Talismano è in gioco considera il morale dell'esercito più alto di 2 punti.

1 - 4 Principe Halantir

I Principi Halantir sono eccellenti guerrieri e strateghi. La loro forza risiede nell'astuzia e nella pazienza. Sanno sfruttare al meglio il momento più opportuno per sferrare una feroce offensiva o un'opportuna ritirata.

Equipaggiamento: arma ad una mano e scudo.

Opzioni

- È possibile sostituire arma ad una mano e scudo con un'arma a due mani senza modifiche al costo.
- Può essere schierato a cavallo al costo indicato.
- Può essere accompagnato in battaglia dal Seguito. Se è a cavallo anche il Seguito può essere schierato a cavallo.
- Può ricevere fino a **3** oggetti magici e/o abilità eroiche per un valore complessivo massimo di **100PTS**.
- Ogni Principe Halantir deve acquistare un numero di PC compreso tra **1 e 4**, al costo di **+10PTS** ciascuno. Un Generale nell'esercito può acquistarne **5!**

Abilità speciali: Generale.

Generale – questa abilità speciale obbliga l'acquisizione e la capacità di assegnare Punti Comando.

- Ricorda che ogni Generale deve essere posto alla guida di un Comando.
- Ricorda che i Generali possono: *trattenere e raggruppare* le unità nel proprio Comando.

Seguito

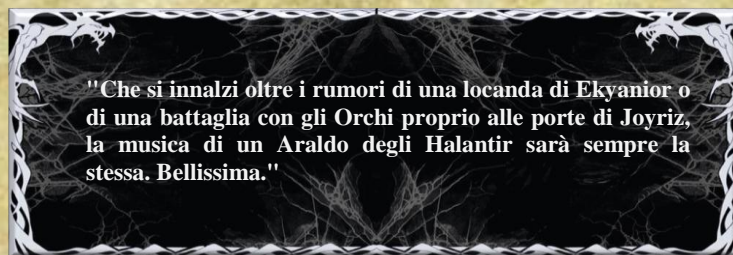
L'abilità degli Araldi elfici nell'impiego degli strumenti musicali è tale da lasciare stupefatto qualsiasi individuo, persino nel clamore di una battaglia.

Equipaggiamento: arma ad una mano e scudo.

Opzioni

- Un Guerriero nel Seguito può essere promosso a Portabandiera, aggiungendo **+15PTS** al costo.
- Un Guerriero nel Seguito può essere promosso a Araldo aggiungendo **+10PTS** al costo.

Abilità speciali: portabandiera (solo portabandiera).



Chronache del ferro

0 - 1 Eroe

Gli Eroi Halantir sono guerrieri formidabili: prediligono il duello nonostante nel tiro siano pressoché infallibili.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armatura a piastre e scudo.

Opzioni

- È possibile schierare l'Eroe a cavallo anziché a piedi al costo indicato.
- L'Eroe può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **50PTS**.

Abilità speciali: nessuna.

0 - 1 Mago

Gli Halantir manipolano energie magiche oscure e pericolose. L'applicazione richiede enorme concentrazione ed energia.

Equipaggiamento: nessuno.

Opzioni

- Il Mago può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **100PTS**.

Abilità speciali: mago, generale.

Mago - i maghi Halantir sono maghi di **1°** livello, possono acquisire fino a **3** livelli di magia aggiuntivi al costo di **10** punti ciascuno. I maghi Halantir devono scegliere gli incantesimi della **sfera portante, proibita o distruttiva**.

Generale - i maghi Halantir possono acquistare un numero di PC compreso tra **1 e 3**, al costo di **+10PTS** ciascuno.

0 - 1 Sacerdote

I Sacerdoti Halantir predicano che la salvezza ed integrità della loro razza è legata alla riscoperta del proprio passato, inteso come storia e come reperti.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armatura a piastre e scudo.

Opzioni: il Sacerdote può ricevere fino a **3** oggetti magici o abilità eroiche per un valore massimo complessivo di **50PTS**.

Abilità speciali: benedizione, forma proibita.

Benedizione - avendo una comprensione approfondita e superiore delle cose, il Sacerdote può invocare Shama per alterare il corso degli eventi. Grazie alla Benedizione il Sacerdote, una volta per turno di gioco e in qualsiasi momento, può concentrarsi e invocare il favore divino per aiutare **1** modello alleato entro **30cm**. Il bersaglio della preghiera può ripetere un tiro di dado appena eseguito. Benedizione non richiede Punti Comando.

Forma proibita - alcuni Sacerdoti possono recitare le preghiere al contrario: in questa forma hanno l'effetto apposto a quello indicato, pertanto Benedizione prenderà il nome di *Maledizione*, potrà essere lanciata su un guerriero avversario entro **30cm**: il giocatore che utilizza gli Halantir può obbligare il bersaglio della maledizione a ripetere un tiro di dado appena eseguito.

Maledizione e Benedizione sullo stesso bersaglio si annullano vicendevolmente.

0 - 1 Veggente

I Veggenti Halantir sono Elfi misteriosi, capaci di percepire ed intuire ciò che nessun altro può.

Equipaggiamento: nessuno.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: divinazione (Indovino).

Divinazione - una volta per turno di gioco, in qualsiasi momento, la veggente può cercare di interpretare un presagio. Dichiara l'intenzione di voler eseguire la Divinazione e tira **1D6**. Un risultato di **4+** indica che è possibile applicare un modificatore di **1** ad un tiro di dado appena eseguito.

Ricorda che in questo modo **non** è possibile superare il massimo risultato possibile, ovvero **6**.

Ricorda che Divinazione **non** richiede l'assegnazione e l'impiego di Punti Comando per essere utilizzata.

0 - 1 Esploratore

Gli Esploratori Halantir sono veloci, silenziosi e in grado di rimanere immobili e nascosti per giorni interi senza toccare cibo o acqua e senza riposare.

Equipaggiamento: due armi ad una mano, armatura a piastre leggera e arco lungo.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: imboscata, esploratore.

Imboscata - l'Esploratore può essere posizionato sul campo di gioco ultimato lo schieramento dei due giocatori, in un qualsiasi punto del campo di gioco purché in copertura e al di fuori della zona di schieramento dell'avversario.

Esploratore - fintanto che l'Esploratore è in gioco aggiungi **+1** al tiro di iniziativa e al tiro per lo schieramento.

Chronache del ferro

0 - 1 Sicario di Shandra

L'animo oscuro degli Halantir prende forma tangibile in questi individui, capaci di compiere gesti efferati per soldi o per diletto.

Equipaggiamento: arma ad una mano, armatura a piastre leggera e armi da getto.

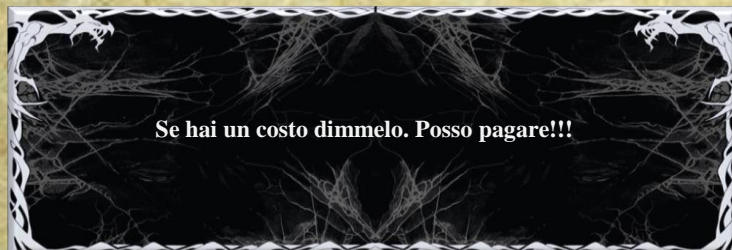
Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: mago guerriero.

Mago guerriero – i Sicari di Shandra sono maghi di 1° livello: possono scegliere i propri incantesimi dalla lista “incantesimi di Shandra”.

Ricorda che nello stesso esercito di Halantir **non** è possibile schierare un mago e un Sicario di Shandra.

Opzioni: i Sicari di Shandra possono acquistare individualmente fino a 2 livelli di magia addizionali al primo, al costo di 15 punti per livello.



INCANTESIMI DI SHANDRA

L'origine della magia di Shandra si perde nella notte dei tempi: qualcuno mormora che fu proprio Lunah Toth ad insegnarla agli Elfi più capaci ed aggressivi. Chi la padroneggia di certo possiede l'animo dell'assassino ed è in grado di eliminare dal gioco qualunque vittima.

L'essenza della magia di Shandra risiede in un punto specifico ben nascosto: in quel punto si dice sia celata agli occhi dei mortali l'ingresso alla grotta dove riposa il Drago degli Halantir e proprio dal quel pertugio fuoriesce la sua energia che viene assorbita dai seguaci di questa oscura setta di maghi assassini.

Volo oscuro

Lo stregone di Shandra si solleva ad alcuni centimetri da terra e sospinto da un vento innaturale raggiunge la vittima prescelta.

Metodo – indica un modello avversario visibile dal Sicario Halantir. Questi grazie all'incantesimo egli lo raggiunge: posiziona il Sicario adiacente al bersaglio.

Chi esegue il Volo oscuro è sempre considerato in carica.

Ricorda che i guerrieri in attesa possono contro caricare o tirare, ma non possono arretrare.

- **Gittata:** personale.
- **Livello:** 1° livello.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Costo:** 10 punti.

Velocità di Shandra

Non è certo la forza che rende mortali i Sicari di Shandra, bensì la velocità.

Metodo – grazie a questo incantesimo i Sicari di Shandra “possono” eseguire un attacco aggiuntivo in combattimento corpo a corpo, oppure eseguire 3 attacchi con armi da lancio, utilizzando un solo Ordine. Il numero di Ordini generato rimane disponibile nella partita fino a che non vengono utilizzati.

- **Gittata:** personale.
- **Livello:** 1° livello.
- **Effetto:** rimane in gioco.
- **Costo:** 10 punti.

Arma eterea

Le armi dell'Aspide grazie a questo incantesimo diventano eteree e in grado quindi di trapassare con estrema facilità le armature più resistenti. La lama grazie a questo incantesimo si materializza nel corpo della vittima.

Metodo – i colpi a segno dal Sicario, feriscono con un risultato di 2 o più.

- **Gittata:** personale.
- **Livello:** 1° livello.
- **Effetto:** istantaneo.
- **Costo:** 10 punti.

Ombre di Shandra

La magia di Shandra è in grado di richiamare un'fitta oscurità che cela la vista agli aggressori.

Metodo – l'avversario è obbligato a ripetere tutti i tiri per colpire che hanno colpito il Sicario di Shandra.

- **Gittata:** personale.
- **Livello:** 2° livello.
- **Effetto:** necessita di controllo.
- **Costo:** 20 punti.

Chronache del ferro

Falce dell'anima

Una lama di energia penetra lo spirito della vittima, prosciugando parte dell'energia vitale.

Metodo – seleziona un guerriero adiacente al Sicario e tira **1 D6**: un risultato uguale o superiore all'ABIL della vittima indica che questa ha subito **1** ferita non riducibile dal valore di COS. Aggiungi **1** al tiro per colpire per livello dell'incantesimo.

- **Gittata**: combattimento corpo a corpo.
- **Livello**: variabile.
- **Effetto**: istantaneo.
- **Costo**: 5 punti per livello di magia.

ARSENALE ARCANO

0 – 1 Armatura della Fenice

Finemente lavorate ed ornate con simboli magici risalenti ad un'età sconosciuta, tutte le copie di questa stupenda armatura sono custodite dal Re degli Halantir che le affida ai suoi più valenti guerrieri nei momenti oscuri, dove la sola abilità non è sufficiente ad eliminare pericolosi avversari.

L'Armatura della Fenice è una armatura a piastre che conferisce **PRT 6**.

Questo artefatto è magico e contiene un incantesimo di protezione particolarmente efficace contro i danni minimi.

Tira **1D6** ogni volta che l'avversario supera un tiro armatura: se il risultato è **6** oppure uguale o superiore alle ferite inflitte, il proprietario dell'armatura in effetti non ha subito alcuna ferita.

- L'Armatura della Fenice può essere assegnata a qualsiasi Personaggio Individuale degli Halantir equipaggiato con armatura a piastre.

Costo: 75 punti.

0 – 1 Cuore della Fenice

Consacrato dai Sacerdoti della Fenice, questo pugnale ruba la vita per regalarla al suo possessore.

Il Cuore della Fenice è un'arma ad una mano da corpo a corpo: i tiri armatura riusciti infliggono **1** ferita non riducibile dal valore di COS. L'arma è inoltre capace di disperdere l'energia vitale dei feriti: ciò richiede un tributo di sangue. Il proprietario del Cuore della Fenice può privarsi del numero desiderato di ferite, detratte da quelle disponibili ed infliggerne altrettante ad uno o più guerrieri nemici adiacenti.

- Il Cuore della Fenice può essere assegnato a qualsiasi Personaggio Individuale.

Costo: 35 punti.

*Esempio: il Nhuaan Nah, Principe Halantir è in combattimento corpo a corpo con un Custode del Labirinto. Durante l'omonima fase, l'Elfo riesce a colpire il Murreo una volta e superando il tiro armatura a infliggergli **1** ferita. A questo punto deciso a porre fine alla vita del nemico, si priva di **5** ferite e ne infligge altrettante al Custode del Labirinto.*

*Non pago del risultato e per prevenire la propria fine, utilizza **6** punti onore per ripristinare **3** delle ferite autoinflitte!*

E' come un dio. Può togliere la vita, ma anche donarla.

0 – 1 Arco Solare

Tenuto insieme da arcani rituali magici, conferisce un'aria di potere a chi lo utilizza.

Il modello se non la possiede acquisisce **Abilità balistica 3** ed i colpi mortali sono risolti con Pen **1**. I guerrieri feriti dall'Arco Solare subiscono **1 D6 + 1** danni.

- E' possibile assegnare questa arma ad un qualsiasi Personaggio Individuale (escluso l'Indovino).

Costo: 25 punti.

0 – 1 Specchio Incantato

Pregno di magia, questo artefatto d'argento incantato con potenti rituali è il compagno ideale di ogni Mago degli Halantir.

Il mago che lo possiede può immagazzinare **1** punto magia ogni turno di gioco. Non vi è limite al numero di punti magia che è possibile immagazzinare nello specchio. Questi possono essere utilizzati dal Mago proprietario dello Specchio.

- Lo Specchio Incantato è un oggetto utilizzabile dai Maghi dagli Halantir.

Costo: 25 punti.

0 – 1 Armi della fenice

Come il fuoco, possono essere estremamente distruttive, ma anche facilmente estinguibili.

Le armi della Fenice sono armi a due mani di buona fattura che possono perdere di efficacia più velocemente delle altre armi.

Tira **1D6** prima dell'inizio della partita per l'intera unità. Il risultato indica il numero di modificatori ai tiri per colpire e/o ai tiri armatura che è possibile utilizzare nel corso del gioco.

Non è possibile utilizzare più di un modificatore per turno di gioco.

Non sono armi magiche.

- È possibile assegnare le Spade della Fenice alle unità oppure ai Personaggi Individuali già equipaggiati con armi a due mani.

Costo: 25 punti.

Chronache del ferro

0 - 1 Talismano della Fenice

Realizzato incastonando un rubino in un monile magico, il Talismano della Fenice ha salvato la vita più volte ai suoi fortunati proprietari.

Il Talismano della Fenice contiene un arcano incantesimo difensivo che concede al proprietario la possibilità una volta per turno di gioco di trasformare un colpo a segno in un colpo mancato.

- Il Talismano della Fenice può essere utilizzato da qualsiasi Personaggio Individuale.

Costo: 50 punti.

0 - 1 Scudi Incantati

Simili a normali scudi alla vista, nascondono invece un potere superiore.

Gli Scudi Incantati riducono di 1 i colpi a segno subiti dall'unità che li utilizza.

- E' possibile assegnare gli Scudi Incantati alle unità di fanteria/armi da tiro o cavalleria già equipaggiate con scudo.

Costo: 25 punti.

ABILITÀ EROICHE

Di certo gli Elfi confidano nella tecnica e nell'astuzia piuttosto che nella forza.

Colpo mancino

Ancuni individui non rispettano le regole del duello ed appena possibile infliggono un colpo a tradimento.

Questa abilità può essere utilizzata solamente dai Personaggi Individuali impegnati in combattimento corpo a corpo. Aggiungi 1 ai tiri armatura del Personaggio Individuale che possiede il colpo mancino.

Costo: 10 punti.

Maestro d'arme

Gli Elfi raggiungono livelli di scherma difficilmente eguagliabili. L'abilità e l'efficacia nel duello raggiunti da un Maestro d'arme non hanno paragoni.

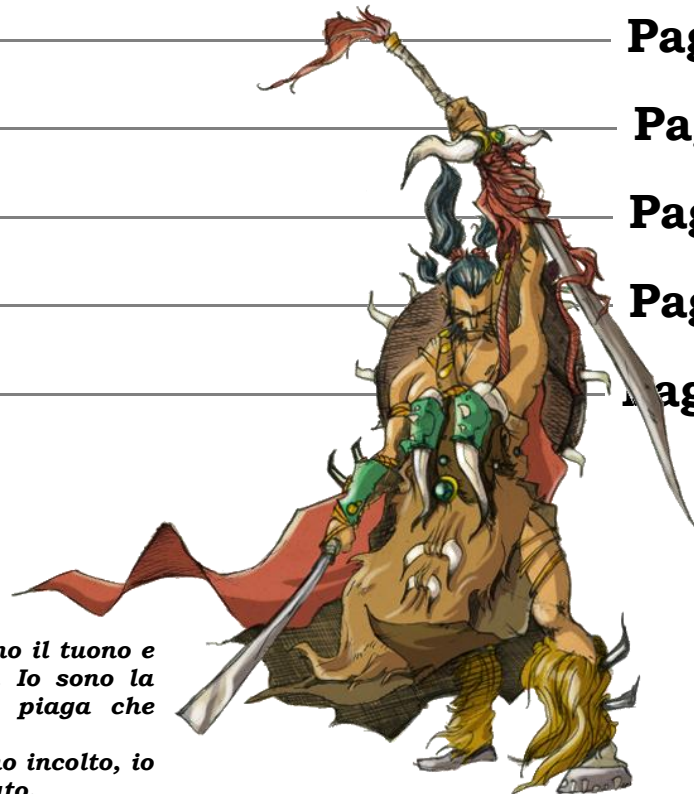
I Personaggi Individuali che acquisiscono l'abilità speciale Maestro d'arme, quando ottengono un risultato di 6 nei tiri di verifica dei colpi andati a segno infliggono automaticamente 1 ferita non riducibile dal valore di COS. I risultati di 6 nei tiri armatura infliggono il massimo numero di ferite possibile.

Nota che non è possibile utilizzare le 2 peculiarità dell'arma con lo stesso tiro di dado.

Costo: 25 punti.

SOMMARIO

Introduzione	Pag.3
Profilo dei guerrieri	Pag.4
Profilo delle unità	Pag.5
Personaggi Individuali	Pag.7
Prima del gioco	Pag.8
Turno di gioco	Pag.9
Ordini	Pag.12
Ordini speciali	Pag.15
Abilità eroiche	Pag.16
Profilo delle Armi	Pag.17
Regole opzionali	Pag.18
Magia	Pag.19
Hobgoblin	Pag.23
Murmurei	Pag.33
Barbari	Pag.44
Halantir	Pag.52



Io sono il vento e la tempesta. Io sono il tuono e il fulmine che illuminano la notte. Io sono la fame che colpisce l'ingordo, e la piaga che spezza il sano.

Io sono il grano che nasce nel terreno incolto, io sono l'incubo che spezza il sonno beato.

Io sono il Barbaro che non teme nulla, nemmeno la morte e ad essa rivolgo la mia spada e la mia forza.