

MAGESTORM

EPICHE BATTAGLIE NELL'ERA DELLA MAGIA



MANUALE DELLE REGOLE

MAGESTORM

EPICHE BATTAGLIE NELL'ERA DELLA MAGIA

INTRODUZIONE

Benvenuti su Aleen.

Nel mondo dei Due Soli, le forze della magia scorrono attraverso la terra e i mari, penetrando in profondità sotto le montagne e risalendo in alto trasportate dai venti. La magia è ovunque, ma pochi possono controllarla. Chi riesce a gestire queste energie soprannaturali può lasciare il segno nel corso della storia.

Nel remoto passato, l'Era della Luce vide una guerra di magia che scosse le fondamenta della realtà stessa. Sconfitte, le razze umane furono esiliate dalle loro terre nate. I maghi sconfitti scatenarono terribili forze elementali per devastare il mondo: un ultimo atto di vendetta per fare terra bruciata dietro alla loro ritirata.

Ora, dopo millenni, gli umani sono tornati sul continente orientale, Tys, attraversando il Mare Profondo. Vecchie inimicizie vengono riattizzate, appiccando un nuovo incendio che può divorare il mondo intero.

Gli eserciti sono di nuovo in marcia. Le spade vengono brandite e gli scudi cozzano. Le frecce volano in cielo e le mazze si infrangono contro i loro bersagli.

E di nuovo, come in passato, inizia una nuova guerra tra maghi. Le battaglie tra le diverse fazioni sono combattute all'ombra dei possenti maghi che aiutano i loro alleati mortali, mentre tentano di raggiungere i propri scopi personali. Per i maghi, tutti sono sacrificabili nella loro ricerca del potere. E quindi le forze della magia vengono scatenate ancora una volta in guerra, portando una nuova tempesta di energie soprannaturali nel mondo.

L'ora del Grande Cambiamento predetta nelle profezie sta arrivando!

Questa è la scatola base della serie **Magestorm**, e contiene gli eserciti dei Láusjan e dei Kragis, le prime due fazioni che si affrontano sul mondo di Aleen. I Láusjan sono gli abitanti delle foreste sempreverdi di Tys, mentre i Kragis sono invasori umani venuti da Val, il continente occidentale.

Future espansioni introdurranno nel gioco altre fazioni di Aleen, assetate di potere e conquista: gli Utkar, figli della terra e delle rocce; i Janah, esotici umani signori del commercio; gli Shaarg, giganteschi rettili del sud; e molti altri ancora.

Questa scatola inoltre contiene i primi quattro maghi pronti a sfidarsi: il Mago del Fuoco, il Mago dell'Aria, la Druida e la Guardiana del Fato. Solo i primi di una lunga lista di potenti maghi che saranno presentati in future espansioni, come il Mago dell'Oscurità, il Mago dell'Acqua, e molti altri.

COME SI GIOCA

In **Magestorm**, i due giocatori controllano due diversi eserciti che si affrontano in battaglia. Allo stesso tempo, ogni giocatore interpreta anche il ruolo di un potente mago che usa la propria magia per influenzare le sorti della battaglia.

Magestorm è un gioco basato sugli scenari. Ogni scenario è ispirato da eventi storici del mondo di Aleen, e descrive una battaglia tra diverse fazioni, ognuna supportata da un mago che offre il proprio aiuto tramite incredibili poteri e incantesimi.

Ogni scenario descrive la composizione dei due eserciti, i maghi usati, istruzioni sulla preparazione del campo di battaglia, la durata del gioco in round, e le condizioni di vittoria.

Le condizioni di vittoria di ogni scenario sono uniche, e possono prevedere la conquista di un certo numero di obiettivi, attraversare le linee nemiche col minimo numero di perdite, scortare una carovana attraverso il campo di battaglia, e così via.

Ogni giocatore comanda le sue truppe e lancia incantesimi per aiutarle durante la battaglia. Gli eserciti sono divisi in unità, a loro volta composte da truppe. Le truppe sono rappresentate sul campo di battaglia da figure montate su basette. Le caratteristiche ed abilità delle truppe sono indicate sulle rispettive carte tramite icone e valori numerici.

Nel ruolo di un mago, ogni giocatore lancia incantesimi usando una scheda speciale per tenere il conto dei poteri magici a disposizione del mago. Ogni round, il mago ha a sua disposizione nuova energia magica, rappresentata da nuovi segnalini punto energia piazzati sulla scheda del mago.

Le unità in ogni esercito si muovono sul tabellone di gioco usando un sistema di segnalini obiettivo: ogni giocatore pone dei segnalini obiettivo sul tabellone, contrassegnando gli esagoni che sono meta delle sue unità. Le unità poi avanzano verso l'obiettivo più vicino.

Quando le unità nemiche vengono a contatto, il combattimento ha luogo. I giocatori paragonano i valori delle truppe, modificati dal terreno, dagli incantesimi e dai poteri speciali, e lanciano i dadi per determinare l'iniziativa e l'esito degli attacchi.

Il vincitore è il giocatore che per primo completa le condizioni di vittoria dello scenario.

IL MANUALE DELLE REGOLE

Magestorm ha meccaniche di gioco di facile apprendimento che potrete imparare velocemente leggendo questo manuale delle regole.

Vi consigliamo di dare una lettura rapida alle regole per avere una comprensione di massima del gioco. Poi analizzate le regole in dettaglio, leggendo con cura ogni sezione e ogni esempio.

Durante la prima partita, avrete bisogno di controllare il manuale di tanto in tanto per chiarire alcuni punti, ma presto diventerete padroni delle regole.

La scatola contiene anche un altro fascicolo, il **Libretto degli scenari**, che contiene dieci diversi scenari da giocare. Potete anche usarli come ispirazione per nuovi scenari di vostra invenzione.

CONTENUTI DELLA SCATOLA

Questa scatola base di **Magestorm** contiene:

- il presente manuale delle regole
- 1 libretto degli scenari
- 1 tabellone di gioco
- 4 schede del mago
- 4 schede degli incantesimi
- 2 schede dell'esercito
- 3 plance fustellate comprendenti:
 - 1 traccia segnapunti/segna-round
 - 1 segnalino del round
 - 4 segnalini punteggio
 - 40 esagoni di terreno a due facce
 - 6 tessere ponte/guado
 - 14 segnalini stop
 - 57 segnalini danno
 - 6 segnalini movimento
 - 52 segnalini punto energia
 - 32 segnalini effetto dell'incantesimo
- 8 segnalini obiettivo
- 100 figure di plastica (52 blu, 48 verdi)
- 24 basi di plastica (12 blu, 12 verdi)
- 24 stendardi di plastica (12 blu, 12 verdi)
- 1 foglio di adesivi per gli stendardi
- 120 carte:
 - 24 carte unità
 - 56 carte truppa
 - 30 carte incantesimo tattico/carte creatura evocata
 - 10 carte terreno (2 set di 5 carte l'uno)
- 2 dadi a sei facce

Prima del gioco, applicate gli adesivi agli stendardi: ponete due adesivi con lo stesso numero su entrambi i lati di un singolo stendardo. Applicare gli adesivi Kragis sugli stendardi blu e quelli Láusjan sugli stendardi verdi.



COMPONENTI DEL GIOCO



Tabellone di Gioco

Il **tabellone di gioco**, con una griglia di 9 x 11 esagoni, mostra il terreno dove ha luogo lo scontro tra i due eserciti. Il retro del tabellone ha una griglia esagonale modulare, adatta a battaglie che richiedono l'uso di più tabelloni.



Segnalino del Round

Il **segnalino del round** si usa per tenere conto del passaggio dei round sull'apposita traccia.



Traccia Segnapunti/Segna-Round

La **traccia segna-round** si usa per tenere conto dello scorrere del tempo durante il gioco, usando il **segnalino del round**. La **traccia segnapunti** si usa per tenere conto dei punti vittoria ottenuti da ogni giocatore tramite i **segnalini punteggio**.



Segnalini Punteggio

I **segnalini punteggio** sono usati per tenere conto del punteggio dei giocatori.



Schede del Mago

Le **schede del mago** sono usate per tenere traccia del flusso delle energie magiche a disposizione di ogni mago.



Schede degli Incantesimi

Le **schede degli incantesimi** forniscono ai giocatori un sommario degli effetti degli incantesimi che ogni mago può lanciare.



Schede dell'Esercito

Le **schede dell'esercito** forniscono ai giocatori un sommario delle informazioni essenziali di gioco, e delle abilità e poteri speciali delle truppe di ogni esercito.



Segnalini Obiettivo

I **segnalini obiettivo** in plastica sono usati per indicare quali esagoni del tabellone siano stati designati come importanti obiettivi strategici di un esercito. Sono essenziali per il movimento delle unità.



Figure

Le unità che compongono gli eserciti sono rappresentate da un numero di figure in plastica alloggiata su una basetta di plastica. Un'unità è composta da una o due basi con figure.



Stendardi dell'Unità

Gli **stendardi dell'unità** in plastica sono usati per identificare con un numero ogni unità presente sul tabellone. Applicare due adesivi con lo stesso numero a ogni stendardo prima di iniziare a giocare.



Carte Unità

Ogni **carta unità** reca un numero unico corrispondente al numero di un particolare stendardo dell'unità. Una carta unità viene posta su una pila di carte truppa per associare quella pila alle corrispondenti figure dell'unità.



Carte Truppa

Ogni **carta truppa** rappresenta un tipo di guerrieri e ne indica caratteristiche, attributi, poteri e abilità. La pila di carte truppa poste sotto una carta unità mostra la composizione di quell'unità.



Carte Creatura Evocata

Ogni **carta creatura evocata** mostra caratteristiche, attributi, poteri e abilità di una creatura che può essere evocata da un mago con un incantesimo d'evocazione.



Carte Incantesimo Tattico

Ogni **carta incantesimo tattico** descrive un incantesimo che può essere usato in combattimento, e i suoi effetti su unità e truppe.



Carte Terreno

Ogni **carta terreno** mostra i modificatori che un determinato tipo di terreno conferisce a un'unità che combatte in un esagono contenente quel tipo di terreno. Tutte le carte terreno hanno un diverso tipo di terreno su entrambi i lati.



Tessere Terreno

Le **tessere terreno** sono speciali esagoni a due facce che aiutano a creare il campo di battaglia, seguendo le istruzioni dello scenario.



Tessere Ponte/Guado

Le **tessere ponte/guado** sono segnalini speciali usati per indicare il punto in cui un ponte o un guado attraversano un fiume.



Segnalino Stop

Il **segnalino stop** si usa per tenere traccia delle unità che hanno ricevuto l'ordine di mantenere la posizione.



Segnalini Danno

I **segnalini danno** sono usati per tenere traccia dei danni subiti dalle unità.



Segnalini Movimento

I **segnalini movimento** sono usati per indicare i punti movimento di unità più veloci del normale.



Segnalini Punto Energia

I **segnalini punto energia** sono la base della magia, e rappresentano le energie usate per il lancio degli incantesimi.



Segnalini Effetto dell'Incantesimo

I **segnalini effetto dell'incantesimo** sono usati come promemoria degli effetti di certi incantesimi che influenzano le unità durante la fase strategica.

LE CARTE

Magestorm usa quattro tipi diversi di carte: **carte truppa**, **carte incantesimo tattico**, **carte creatura evocata**, e **carte terreno**. Tutte le carte hanno una grafica simile, e mostrano tutte le informazioni di gioco importanti sul lato destro del fronte della carta.

Durante il combattimento, metterete le carte in fila, una dopo l'altra, lasciando visibile solo il lato destro del fronte di ogni carta, in modo da poter vedere a colpo d'occhio tutte le informazioni necessarie per risolvere il combattimento.

Per brevità, in questa sezione sulle carte i riferimenti alle "truppe" indicano sia le truppe che le creature evocate, tranne nei casi in cui uno dei due tipi sia esplicitamente escluso.

CARATTERISTICHE

Sulle carte truppa e creatura evocata, le caratteristiche rappresentano i valori combattimento di base. Sulle carte terreno e sulle carte incantesimo, esse rappresentano modificatori ai valori base di combattimento delle truppe e delle creature evocate.

Nota: alcune carte hanno due diversi valori numerici in una o più caratteristiche. In questi casi, il primo valore è usato nel **passo di ingaggio** del combattimento e il secondo valore nel **passo di mischia**. Gli arcieri, per esempio, sono più forti nel combattimento a distanza (che si risolve nel passo di ingaggio) e più deboli in mischia.

Nota: se una caratteristica manca da una carta, questa si considera avere valore pari a 0 e non può essere modificata da alcun effetto.

Anatomia di una carta



- A** Immagine della Carta
- B** Informazioni di Gioco
- C** Titolo/Nome
- D** Numero della Carta

Carta Truppa



- 1** Iniziativa
- 2** Attacco
- 3** Difesa
- 4** Danno
- 5** Resistenza



- 6** Abilità Speciale
- 7** Caratteristica con Due Valori
- 8** Tratto

Iniziativa



Il valore d'**iniziativa** rappresenta l'abilità di colpire per primi quando ci si avvicina al nemico. Le truppe veloci e le truppe con armi da tiro e da lancio hanno l'iniziativa alta.

Attacco



Il valore di **attacco** rappresenta l'abilità di colpire il nemico. Una truppa ben equipaggiata con significativa esperienza di combattimento potrà colpire i nemici più facilmente.

Difesa



Il valore di **difesa** rappresenta l'abilità di difendersi dagli attacchi. Robusti equipaggiamenti difensivi, come armature e scudi, come pure addestramento e esperienza, sono cruciali.

Danno



Il valore del danno rappresenta il massimo danno che può essere inflitto quando un attacco viene portato a termine con successo. Le truppe infliggono danno minimo (vedi **Danno**, pag. 27) quando un attacco non ha successo.

Nota: quando un incantesimo o altro effetto modifica il danno, solo il danno massimo viene modificato, se non diversamente specificato.

Resistenza



Il valore di **resistenza** indica la quantità di danno che deve essere inflitta per eliminare la truppa. La durezza e la mera forza numerica sono i fattori più importanti per il valore di resistenza.

Tratti e Poteri Speciali



Questa posizione può essere occupata da un'icona all'interno di un quadratino, che rappresenta un tratto (vedi **Tratti**, pag. 8) o un potere speciale (vedi **Poteri speciali**, pag. 8) della carta.

Carta Creatura Evocata



9 **Potere Speciale**

Carta Terreno



11 **Icona Giocatore (Spade: Attaccante)**

Carta Incantesimo Tattico



10 **Potenziamento (per tratto Armi a Distanza)**

Carta Terreno



12 **Icona Giocatore (Scudo: Difensore)**

ABILITÀ SPECIALI

Alcune truppe hanno abilità speciali che conferiscono loro un bonus specifico in certe situazioni. Queste abilità sono rappresentate sulla carta truppa da piccole icone aggiunte all'icona di una caratteristica.

Carica



La truppa può attaccare i suoi nemici con una carica prorompente.

Questa caratteristica è aumentata di +2 quando la truppa combatte in terreno aperto, o di +1 quando la truppa combatte in un esagono che costa un solo punto movimento. Il bonus si applica solo nel passo di ingaggio.

Silvano



La truppa è particolarmente in sintonia con le foreste.

Questa caratteristica è aumentata di +1 quando la truppa combatte in un esagono di foresta o foresta speciale.

Notturmo



La truppa è in grado di combattere nell'oscurità.

Questa caratteristica è aumentata di +1 quando la truppa combatte di notte o nella completa oscurità (tali situazioni sono indicate dallo scenario).

Danno Imbloccabile



La truppa infligge danni che non possono essere fermati da mezzi comuni.

La truppa infligge sempre la quantità di danno mostrata sulla carta; la regola del danno minimo non viene applicata. Il danno può comunque essere modificato da incantesimi, terreno, e poteri speciali.

Esempio: l'Ahma, che ha questa abilità speciale, infligge sempre danno zero nel passo di ingaggio e infligge sempre 4 danni nel passo di mischia. Se il giocatore lancia l'incantesimo druidico Forza (che aumenta di +1 il valore Danno), l'Ahma infligge 1 danno nel passo d'ingaggio e 5 nel passo di mischia.



TRATTI

I tratti descrivono l'equipaggiamento speciale o altri attributi di una truppa. Non sempre hanno un effetto meccanico inerente alla caratteristica, ma possono permettere che la truppa sia influenzata da incantesimi (vedi **Potenziamento**, a seguire) o da altre situazioni.

Quando una truppa ha un tratto, questo è indicato sulla carta dal simbolo di un quadrato con l'icona di un tratto all'interno.

Cavalleria



La truppa monta cavalli o simili cavalcature in battaglia.

Vedi **Movimento di Cavalleria**, pag. 23, per gli effetti di questo tratto nel movimento.

Armi a Distanza



La truppa è equipaggiata con armi da lancio o a lunga gittata, come giavellotti, archi e balestre. Un incantesimo col potenziamento Armi a Distanza (come l'incantesimo

Brezza, pag. 36) ha un effetto speciale su truppe dotate di questo tratto.

POTERI SPECIALI

Alcune creature hanno dei poteri speciali che normalmente sono usati nei passi dei poteri speciali del combattimento (vedi pag. 27)

Quando una creatura ha un potere speciale, questo è rappresentato sulla carta creatura da un quadrato contenente un'icona di un potere speciale.

Aura di Fuoco



La creatura irraggia una potente aura di fuoco fiammeggiante.

Durante il combattimento, in ogni passo dei poteri speciali, la creatura infligge 1 danno per ogni truppa nella prima linea dell'avversario.

Raffica di Vento



La creatura evoca potenti raffiche di vento che rallentano i guerrieri nemici.

Durante il combattimento, aggiungete +1 all'iniziativa di ogni truppa presente nella prima linea dell'unità della creatura.

POTENZIAMENTO

Alcuni incantesimi hanno un effetto più potente quando sono usati su truppe che hanno determinati tratti. Come promemoria di questo effetto, questi incantesimi hanno un'icona che corrisponde all'icona di quel tratto, associata a una o più icone delle caratteristiche.

Potenziamento di Armi a Distanza



Quest'incantesimo è più potente quando viene giocato su una truppa col tratto Armi a Distanza.

Esempio: l'incantesimo Brezza (pag. 36) conferisce un +1 ulteriore a iniziativa, attacco e danno delle truppe con armi a distanza.

ICONA DEL GIOCATORE



Attaccante/Difensore

Ogni carta terreno presenta un'icona nell'angolo in alto a sinistra. Se questa icona rappresenta due spade incrociate, la carta deve essere data all'attaccante; se l'icona rappresenta uno scudo, la carta deve essere data al difensore.

GLOSSARIO

Questo glossario elenca i termini di gioco più importanti usati in questo manuale.

TRUPPE E UNITÀ

- **Base:** una piattaforma che può contenere fino a quattro figure e uno stendardo, per creare un'unità.
- **Carta dell'unità:** la carta numerata che identifica una particolare unità.
- **Figura:** una miniatura in plastica. Quattro figure sono poste su una base per creare l'unità.
- **Stendardo dell'unità:** uno stendardo di plastica piazzato su una base per identificare una particolare unità in gioco.
- **Truppa:** un gruppo di guerrieri dello stesso tipo forma una truppa, rappresentata nel gioco da una carta truppa. Più truppe formano un'unità.
- **Unità:** più truppe che si muovono e combattono insieme. Un'unità è composta da un minimo di due fino a un massimo di sei truppe.
- **Unità, Grande:** un'unità composta da quattro o più carte truppa, rappresentata sul campo di battaglia da due basi.
- **Unità, Piccola:** un'unità composta da tre o meno carte truppa, rappresentata sul campo di battaglia da una base.

MAGIA

- **Casella di incanalamento:** uno spazio posto sulla scheda del mago, di forma circolare, dove i punti energia sono immagazzinati temporaneamente prima di essere usati per lanciare incantesimi.
- **Casella dell'incantesimo:** qualsiasi spazio sulla scheda del mago che non sia una casella della fonte o una casella di incanalamento.
- **Casella della fonte:** uno spazio di forma circolare sulla scheda del mago, contrassegnato dal simbolo del mago, dove ogni round vengono generati nuovi punti energia.
- **Incantesimo d'evocazione:** un incantesimo usato durante il combattimento per evocare creature; ha una casella pentagonale.
- **Incantesimo generico:** un incantesimo usato sia nella fase di combattimento che in quella strategica; ha una casella ottagonale.
- **Incantesimo strategico:** un incantesimo usato nella fase strategica; ha una casella esagonale.
- **Incantesimo tattico:** incantesimo usato in combattimento; ha una casella rettangolare.
- **Punto energia:** l'energia magica è espressa in punti energia, usati come "carburante" per gli incantesimi. Un mago può avere un massimo di 25 punti in gioco allo stesso tempo.

MOVIMENTO E STRATEGIA

- **Limite di cumulo:** il massimo numero di unità (due, indipendentemente dalle loro dimensioni) che possono essere presenti in un esagono allo stesso tempo.
- **Punti strategici:** unità di misura che rappresenta l'abilità di comando e la disciplina di un esercito. Sono usati per manipolare gli obiettivi e riorganizzare le unità.
- **Riorganizzazione:** un giocatore può usare ordini strategici (fondersi, riordinarsi, dividersi) per riorganizzare la composizione delle unità all'interno dello stesso esagono.
- **Segnalino obiettivo:** un segnalino obiettivo (chiamato anche semplicemente "obiettivo" per brevità) è un obelisco in plastica, usato per indicare un esagono che è la meta di un esercito. Le unità si muovono verso il più vicino obiettivo del proprio esercito. Un massimo di quattro obiettivi di proprietà dello stesso giocatore può essere in gioco allo stesso tempo.
- **Stop:** un segnalino stop è piazzato su un'unità per impedire che si muova verso il più vicino obiettivo.

COMBATTIMENTO

- **Attaccante:** il giocatore attivo del turno attuale.
- **Carte attive:** le carte effettivamente coinvolte in combattimento, incluse la prima linea di truppe, le creature evocate, gli incantesimi e le carte terreno.
- **Danno massimo:** il danno inflitto da una truppa quando un attacco va a buon fine. Il valore di danno massimo è indicato su ogni carta truppa.
Nota: quando un incantesimo o altro effetto modifica il danno, solo il valore di danno massimo viene modificato, a meno che non si specifichi altrimenti.
- **Danno minimo:** il danno inflitto da una truppa quando l'attacco fallisce. Il valore di danno minimo non è indicato sulle carte, ma è 2 per le truppe di qualsiasi tipo e 1 per le creature evocate.
- **Difensore:** il giocatore inattivo nel turno attuale.
- **Passo di ingaggio:** il primo passo di un combattimento.
- **Passo di mischia:** il secondo passo di un combattimento.
- **Prima linea:** solo quattro truppe in un'unità possono combattere attivamente in un combattimento. Queste quattro truppe formano la prima linea.
- **Riserva:** se ci sono più di quattro truppe in un'unità, le truppe oltre la quarta compongono la riserva.

connettono due caselle. La quantità di puntini su un collegamento indica il massimo numero di punti energia che un giocatore può spostare lungo quella linea in un round.

Per la maggior parte, i maghi hanno uno o più **caselle di incanalamento** (circolari) connesse alla casella della fonte. I punti energia presenti in una casella di incanalamento non sono ancora pronti per essere usati per il lancio di un incantesimo.

Quando i punti energia raggiungono una **casella dell'incantesimo**, sono pronti per essere usati per lanciare un incantesimo. Il giocatore può togliere un segnalino punto energia dalla casella dell'incantesimo per lanciare l'incantesimo indicato.

Le caselle dell'incantesimo hanno forme diverse. La forma di una casella corrisponde al tipo di incantesimo che può essere lanciato attraverso la casella stessa (vedi **Incantesimi**, più avanti).

INCANTESIMI

Gli incantesimi a disposizione di un mago sono rappresentati dalle **carte incantesimo** (si trovano nel **mazzo degli incantesimi**) oppure descritti nella **scheda degli incantesimi** del mago.

Alcuni incantesimi richiedono l'uso di segnalini effetto dell'incantesimo specifici.

Diversi tipi di incantesimi sono rappresentati da caselle diverse sulla scheda del mago.

- Gli **incantesimi tattici** sono usati durante il combattimento. Gli incantesimi tattici sono rappresentati da una casella di forma rettangolare sulla scheda del mago.
- Gli **incantesimi strategici** sono usati durante la fase strategica. Gli incantesimi strategici sono rappresentati da una casella di forma esagonale sulla scheda del mago.
- Gli **incantesimi d'evocazione** sono usati durante il combattimento per evocare creature. Gli incantesimi di evocazione sono rappresentati da una casella di forma pentagonale sulla scheda del mago.
- Gli **incantesimi generici** sono usati sia nella fase strategica che in quella di combattimento. Gli incantesimi generici sono rappresentati da una casella di forma ottagonale sulla scheda del mago.

La descrizione di ogni incantesimo indica il bersaglio colpito dall'incantesimo. Esistono cinque tipi di bersagli possibili:

- **Esagono**: l'incantesimo influenza un esagono presente sul tabellone (per esempio, modificandone il tipo di terreno), o tutte le unità che si trovano in un esagono.
- **Unità amica**: l'incantesimo può influenzare un'unità amica.
- **Unità nemica**: l'incantesimo può influenzare un'unità nemica.
- **Qualsiasi Unità**: l'incantesimo può influenzare un'unità amica o nemica.
- **Dado**: l'incantesimo può influenzare un lancio di dado.

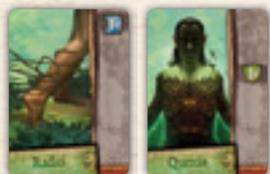
Molti incantesimi strategici elencano una durata e/o un limite, che sono auto esplicativi.

LANCIARE INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO

Il numero di incantesimi tattici e d'evocazione che un mago può lanciare durante un combattimento è limitato dalle carte incantesimo presenti nel proprio mazzo degli incantesimi. Quando un incantesimo è lanciato durante il combattimento, la carta incantesimo appropriata deve essere usata in un modo specifico:

- Quando un giocatore lancia un incantesimo tattico, piazza la carta incantesimo immediatamente dopo l'ultima carta truppa della prima linea dell'unità bersaglio.
- Quando un giocatore lancia un incantesimo d'evocazione, piazza la carta (rappresentante la creatura evocata) in qualsiasi posizione della prima linea dell'unità bersaglio, tranne che davanti alla prima carta truppa.
- Svartati incantesimi hanno un effetto basato sul numero di truppe presenti nella prima linea di un'unità. Le creature evocate non contano come truppe, quindi la loro presenza non influenza l'effetto di tali incantesimi.

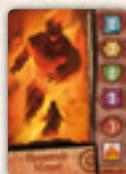
Esempio di incantesimi tattici



La Druida lancia un incantesimo Radici e un incantesimo Quercia su un'unità Láusjan. Gli incantesimi sono piazzati alla fine della prima linea.



Esempio di incantesimo d'evocazione



Il Mago del Fuoco evoca all'interno di un'unità Kragis un Elementale del Fuoco. L'Elementale deve essere inserito nella prima linea, ma non come prima carta.



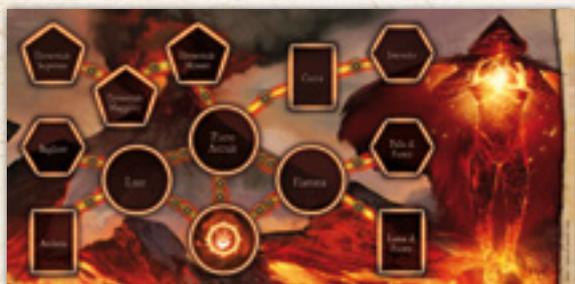
PREPARAZIONE DEL GIOCO

Magestorm si gioca usando scenari che forniscono disposizioni prefissate del tabellone di gioco. Ogni scenario può essere giocato diverse volte, con esiti diversi.

Per iniziare a giocare, scegliete uno scenario dal Libretto degli Scenari, poi preparate il campo di battaglia, seguendo queste istruzioni e le istruzioni dello scenario.

- Ponete il **tabellone di gioco** al centro del tavolo e piazzateci sopra gli esagoni di terreno come indicato nello scenario.
- Ogni giocatore prende la **scheda del mago** corrispondente al mago indicato nello scenario e la piazza sul tavolo davanti a sé. Poi piazza il numero di **punti energia** indicato per il suo mago nella casella della fonte. Poi prende le **carte incantesimo** del suo mago e forma il proprio **mazzo degli incantesimi**, piazzandolo a fianco della sua scheda del mago.
- Ogni giocatore prende un set di **carte terreno**.

KRAGIS



SCHEDA DEL MAGO DEL FUOCO



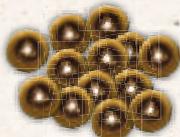
SCHEDA DEGLI INCANTESIMI DEL MAGO DEL FUOCO



SCHEDA DELL'ESERCITO DEL GIOCATORE KRAGIS



SEGNALINI EFFETTO DELL'INCANTESIMO DEL MAGO DEL FUOCO



SEGNALINI PUNTO ENERGIA



CARTE INCANTESIMO DEL MAGO DEL FUOCO



TABELLONE DI GIOCO



SEGNALINI STOP



SEGNALINI PUNTEGGIO DEL GIOCATORE KRAGIS

TRACCIA SEGNAPUNTI



SEGNALINO ROUND



UNITÀ DEL GIOCATORE KRAGIS



CARTE TERRENO



SEGNALINI 5 FERITE

- Ogni giocatore prepara il suo esercito usando le **carte truppa** specificate per lo scenario. Deve organizzarle in un numero di **unità** secondo le restrizioni indicate dallo scenario e seguendo le regole presenti nella sezione **Preparare l'esercito** a pag. 14.
- Seguendo l'ordine di schieramento stabilito dallo scenario, i giocatori schierano le loro unità sulla mappa. Non più di due unità possono occupare lo stesso esagono, seguendo la regola sul limite di cumulo (vedi **Fase di movimento**, pagg. 22-23).

- I giocatori si alternano nel piazzare tutti i loro **segnalini obiettivo** uno alla volta, iniziando dal primo giocatore (come stabilito dallo scenario).
- Prendete la **traccia segnapunti/segna-round** e ponete il segnalino del round sulla prima posizione. Piazzate i segnalini punteggio vicino alla traccia segnapunti, se richiesto dallo scenario.
- Ogni giocatore mette da parte i componenti non utilizzati durante la preparazione iniziale (come carte unità, segnalini e così via), tenendoli a portata di mano. E quindi, la battaglia inizia!



LAUSJAN



SCHEDA DEL MAGO DELLA DRUIDA



SCHEDA DEGLI INCANTESIMI DELLA DRUIDA



SCHEDA DELL'ESERCITO DEL GIOCATORE LAUSJAN



SEGNALINI EFFETTO DELL'INCANTESIMO DELLA DRUIDA



SEGNALINI PUNTO ENERGIA



CARTE INCANTESIMO DELLA DRUIDA



TRACCIA SEGNA-ROUND



SEGNALINI PUNTEGGIO DEL GIOCATORE LAUSJAN



SEGNALINI STOP



SEGNALINI FERITA



CARTE TERRENO



UNITÀ DEL GIOCATORE LAUSJAN

PREPARARE L'ESERCITO

Durante la fase di preparazione del gioco, dovete comporre le vostre unità usando le carte truppa a vostra disposizione.

Ogni scenario specifica un massimo numero di unità che ogni partecipante può preparare. Potete preparare meno unità se lo desiderate. Alcuni scenari inoltre specificano un numero minimo di unità. Non potete preparare meno unità del numero minimo previsto per la vostra fazione.

COMPOSIZIONE DELLE UNITÀ

Innanzitutto dovete decidere come assegnare le vostre carte truppa tra le varie unità che vorrete creare. Ogni unità deve avere almeno due e non più di sei carte truppa.

Se un'unità ha tre o meno carte truppa, è considerata un'unità **piccola**; se ha quattro o più carte truppa, è considerata un'unità **grande**.

Tenete segreta al vostro avversario la composizione iniziale di ogni unità. Le carte assegnate a un'unità restano nascoste finché quell'unità non entra in combattimento.

Poi, ordinate ogni unità piazzando le sue carte truppa nell'ordine che preferite; piazzatele a faccia in giù (in ordine) in una pila sotto la carta unità numerata di vostra scelta.

L'ordine in cui sistemate le carte truppa di un'unità è importante. Le prime quattro carte truppa di un'unità formano la sua **prima linea** e le sue rimanenti carte truppa formano la sua **riserva**.

Quando un'unità subisce danno in combattimento o da un incantesimo, la prima truppa subisce danno per prima. Quindi mettere le truppe nel giusto ordine nell'unità è una parte importante della strategia di gioco.

FIGURE, BASI E STENDARDI

Ogni unità è rappresentata sul tabellone di gioco da una o più basi di unità che portano uno stendardo dell'unità, il cui numero corrisponde a quello sulla carta dell'unità.

Scegliete la composizione di basi e figure per ognuna delle vostre unità a seconda delle carte truppa ad essa assegnate.

Se l'unità che state formando è piccola, essa è rappresentata sul tabellone di gioco da una base con quattro figure. Se è grande, l'unità è rappresentata da due basi ognuna con quattro figure.

In battaglia, non è facile riconoscere da lontano il tipo e la qualità delle truppe nemiche. Per simulare ciò, le figure che ponete su una data base non corrispondono esattamente alle carte truppa presenti nell'unità. Invece, ogni esercito usa una composizione di figure standard in diverse pose, come mostrato sulla pagina a fianco. La stessa composizione è usata per tutte le basi di unità in quell'esercito.

Nota: potete sistemare le figure sulle basi in modo diverso dalla composizione standard. Ciò non ha effetto sul gioco.

Dopo aver preparato la base (o le basi) di un'unità, inserite l'apposito stendardo dell'unità nel foro della base (una qualsiasi delle basi a vostra scelta per un'unità di due basi) e schierate l'unità sul tabellone di gioco.

Quando schierate le vostre unità sul campo di battaglia, non più di due unità possono occupare lo stesso esagono (la loro dimensione, piccola o grande, non conta).

Truppe con figure uniche

Alcuni eserciti includono truppe facilmente riconoscibili dal nemico.

Nella scatola base di **Magestorm**, le uniche truppe di questo tipo sono i Waldwika Kragis, rappresentati dalle figure di cavaliere mostrate qui a fianco.



Se un'unità include uno o più Waldwika, piazzate almeno una figura di cavaliere sulla base per mostrare che questo tipo di truppa è presente (il numero esatto non è importante).

Se l'unità è interamente composta da Waldwika, tutte le figure sulla base o basi dell'unità devono essere cavalieri.

Se, nel corso di una partita, la composizione di un'unità che contiene Waldwika cambia – cioè, se i Waldwika abbandonano l'unità, si uniscono all'unità, o sono eliminati – potreste aver bisogno di modificare la disposizione di figure sulla base o basi per mostrarne l'effettiva composizione.

Esempio di composizione dell'unità (carte)

Carta dell'Unità



Prima linea



Riserva



L'unità Láusjan mostrata (unità numero 3) è composta da sei carte truppa. Le prime quattro carte (Walthus, Hairus, e due Hneiwan) formano la prima linea. La quinta carta (Ahma) e la sesta (Unagands) formano la riserva.

Dato che l'unità ha più di tre carte, è un'unità grande.

Esempi di composizione dell'unità (figure)



Un'unità piccola Láusjan con composizione standard



Un'unità grande Láusjan con composizione standard



Un'unità piccola Kragis con composizione standard



Un'unità grande Kragis con composizione standard



Un'unità piccola Kragis interamente composta da Waldwika



Un'unità grande Kragis contenente Waldwika, ma non interamente composta da Waldwika

IL GIOCO

SEQUENZA DI GIOCO

Magestorm si gioca in round. Ogni round è composto da due turni, uno per ogni giocatore. Lo scenario indica quale giocatore è il primo giocatore (ovvero, che agisce nel primo turno di ogni round).

In ogni turno, il primo giocatore esegue le seguenti fasi nell'ordine indicato:

1 Fase magica

Il giocatore attivo sposta i segnalini punto energia presenti già sulla sua scheda del mago e quindi genera nuovi punti energia.

2 Fase strategica

Il giocatore attivo può lanciare incantesimi strategici e usare i punti strategici a sua disposizione.

3 Fase di movimento

Il giocatore attivo deve muovere tutte le sue unità in gioco.

4 Fase di combattimento

Se la fase precedente ha dato luogo a un qualsiasi combattimento, deve essere risolto. Se ci sono più combattimenti, il giocatore attivo sceglie l'ordine della loro risoluzione.

A seguire, il secondo giocatore inizia il suo turno, giocando le stesse fasi nello stesso modo, per completare così il round. Alla fine del round, il segnalino del round viene fatto avanzare di una posizione sulla traccia segna-round.

Lo scenario indica quanti round sono giocati prima che finisca la partita. Nella maggior parte degli scenari, i giocatori controllano le condizioni di vittoria alla fine dell'ultimo round. In alcuni scenari, invece, le condizioni di vittoria possono essere raggiunte prima dell'ultimo round; se ciò succede, la partita finisce in quel momento.

Nota: se non è esplicitamente indicato, quando una regola si riferisce a unità, segnalini e così via, si riferisce agli oggetti in questione di proprietà del giocatore attivo.

Un sommario della sequenza dei turni si trova sulle schede dell'esercito, che inoltre elencano le abilità e i poteri speciali delle truppe degli eserciti.

Esempio delle fasi magiche



1 All'inizio della partita, il Mago dell'Aria ha quattro segnalini punto energia nella propria casella della fonte.



2 Durante la propria fase magica nel primo round, il giocatore sposta in avanti i segnalini esistenti attraverso i collegamenti di potere che si connettono alla sua casella della fonte. Su ogni collegamento ci sono due puntini, quindi un massimo di due segnalini può essere spostato attraverso ognuno di essi.

Il giocatore decide di spostare due segnalini sulla casella di incanalamento del Vento e uno su ognuna delle altre caselle di incanalamento.



3 Alla fine della sua fase magica del primo round, il giocatore piazza quattro nuovi segnalini punto energia sulla sua casella della fonte.



4 Durante la sua fase magica del secondo round, il giocatore muove di nuovo i segnalini punto energia già presenti sul tabellone.

Prima muove i quattro segnalini sulle caselle di incanalamento...



... e poi muove i quattro segnalini sulla casella della fonte.

Ora sarà in grado di iniziare a lanciare incantesimi, dato che ha segnalini punto energia nelle caselle degli incantesimi Elementale Minore, Velocità e Brezza.

Alla fine della sua fase magica del secondo round, quattro nuovi punti energia saranno piazzati sulla casella della fonte del giocatore (non mostrato nell'illustrazione).

FASE MAGICA

Durante questa fase, il giocatore attivo gestisce i segnalini punto energia presenti sulla sua scheda del mago.

In questa fase il giocatore attivo compie i seguenti passi:

- 1 Spostare i segnalini punto energia
- 2 Piazzare nuovi segnalini punto energia sulla casella della fonte

SPOSTARE I PUNTI ENERGIA

Prima, il giocatore sposta i segnalini punto energia che sono già presenti sulla sua scheda del mago. Ogni punto energia può essere spostato sulla scheda da una casella a un'altra casella adiacente (cioè, di un passo in qualsiasi direzione) lungo i collegamenti di potere.

Prestate attenzione ai puntini posti sui collegamenti: indicano il massimo numero di punti energia che possono essere spostati lungo quel collegamento in un turno.

Spostare i punti energia non è obbligatorio: un giocatore può spostarli tutti, solo alcuni, o nessuno.

Ricordate che solo un segnalino punto energia presente nella casella di un incantesimo può essere usato per lanciare un incantesimo. I punti energia che si trovano nella casella della fonte o in quella di incanalamento non possono essere usati per lanciare incantesimi.

Nota: il più delle volte vi troverete a spostare i punti energia dalla fonte verso le caselle degli incantesimi. Comunque, dato che i punti energia possono essere spostati in qualsiasi direzione, è concesso (per esempio) spostare un segnalino dalla casella di un incantesimo a ritroso verso una casella di incanalamento, o dalla casella di un incantesimo verso un'altra casella di un incantesimo ad essa collegato. Ricordatevi in ogni caso che i punti energia spostati attraverso un collegamento, in qualsiasi direzione vadano, contano per il limite di quel collegamento.

Esempio: il Mago dell'Aria può spostare a ritroso un segnalino punto energia dalla casella dell'incantesimo Volare a quello di Uragano. Ma dato che il collegamento tra le due caselle ha solo un puntino, nessun altro segnalino punto energia può essere spostato tramite quel collegamento in questo turno.

PIAZZARE NUOVI PUNTI ENERGIA

Dopo che il giocatore ha ultimato lo spostamento dei segnalini punto energia esistenti, piazza nuovi segnalini punto energia sulla sua casella della fonte. Il numero di punti energia che piazza è indicato dallo scenario.

Un giocatore non può mai avere più di 25 segnalini punto energia in gioco. Se un giocatore raggiunge questo limite, non può piazzare ulteriori punti energia sulla scheda del mago finché non ne ha usato qualcuno per lanciare incantesimi.

FASE STRATEGICA

Durante questa fase, il giocatore attivo completa i seguenti passi:

- 1 Lanciare incantesimi strategici
- 2 Usare punti strategici per manovrare le unità

LANCIARE INCANTESIMI STRATEGICI

Per lanciare un incantesimo strategico, il giocatore attivo prima annuncia quale incantesimo vuole lanciare. Poi rimuove un segnalino punto energia dalla casella dell'incantesimo corrispondente sulla sua scheda del mago. Infine, risolve l'effetto dell'incantesimo.

Normalmente, il giocatore attivo può lanciare in un singolo turno tutti gli incantesimi strategici dello stesso tipo che vuole, fintanto che ha sufficienti segnalini punto energia nella casella di quel tipo di incantesimo. Comunque, alcuni incantesimi strategici sono limitati: possono essere lanciati un numero massimo di volte a turno, come indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Se non c'è almeno un segnalino punto energia in una determinata casella dell'incantesimo, quell'incantesimo non può essere lanciato. Lanciare incantesimi è sempre opzionale.

Quando un giocatore lancia un incantesimo strategico che richiede un segnalino effetto dell'incantesimo, ponete quel segnalino vicino all'unità bersaglio sul tabellone di gioco come promemoria.

Vedete la descrizione dei maghi (pagg. 36-39) per una lista degli incantesimi strategici a loro disposizione. Durante il gioco, la scheda degli incantesimi vi fornisce un sommario degli effetti degli incantesimi.

USARE I PUNTI STRATEGICI

Dopo aver lanciato incantesimi strategici, il giocatore attivo può usare i suoi punti strategici per manovrare le sue unità.

Il numero di punti strategici disponibili per un esercito in ogni round è indicato dallo scenario.

Ogni punto strategico rappresenta un ordine dato dal comandante dell'esercito ai suoi guerrieri. Il totale dei punti strategici a disposizione del giocatore rappresenta la qualità dei suoi ufficiali, così come l'addestramento e la coesione delle sue truppe.

Spendendo **un punto strategico**, un giocatore può eseguire uno dei seguenti ordini:

- Spostare un segnalino obiettivo.
- Piazzare un segnalino obiettivo.
- Rimuovere un segnalino obiettivo.
- Dare un ordine di stop a un'unità.
- Togliere un ordine di stop da un'unità.
- Fondere due unità presenti nello stesso esagono in un'unica unità.
- Spostare una carta truppa tra unità diverse presenti nello stesso esagono.
- Riordinare un'unità.
- Dividere un'unità in due unità.

È possibile eseguire questi ordini più volte finché il giocatore ha punti strategici da spendere. Le seguenti descrizioni degli ordini sono presentate in gruppi per facilitarne la spiegazione.

Esempio di ordini strategici – Segnalini obiettivo e stop



Il giocatore Kragis ha 5 punti strategici. In questa situazione, le sue unità 1 e 2 si muoveranno verso l'obiettivo H, il più vicino, a meno che il giocatore non modifichi la situazione.

Il giocatore usa un punto strategico per piazzare un nuovo segnalino obiettivo, K [1], nell'esagono con l'unità 1. Poi spende altri due punti strategici [2, 3] per spostare l'obiettivo K sull'esagono di foresta che contiene l'unità Láusjan.



Poi spende il suo quarto punto per spostare di un esagono l'obiettivo H (4). Infine, spende il suo quinto ed ultimo punto strategico per piazzare un segnalino stop sull'unità 2 (5).

Nella nuova situazione, l'unità 1 avanzerà verso l'obiettivo K, che è il più vicino, per affrontare l'unità Láusjan. L'unità 2 non si muoverà, mantenendo invece la propria posizione.

L'unità 2 inizierà a muoversi di nuovo solo se, in un round successivo, il segnalino stop viene tolto spendendo un punto strategico.

Manipolare gli Obiettivi

Gli ordini in questo gruppo sono usati per manipolare gli obiettivi e quindi influenzare il modo in cui le unità si muovono durante la fase di movimento.

- **Spostare un segnalino obiettivo:** il giocatore sposta uno dei suoi segnalini obiettivo da un esagono a un altro esagono adiacente a sua scelta (indipendentemente dal tipo di terreno).
- **Piazzare un segnalino obiettivo:** il giocatore aggiunge sul tabellone uno dei suoi segnalini obiettivo, ponendolo in un esagono che contenga una o più delle sue unità.

Nota: un massimo di quattro segnalini obiettivo di proprietà dello stesso giocatore possono essere in gioco allo stesso tempo. Se un giocatore ha già quattro obiettivi in gioco, deve toglierne uno prima di piazzarne un altro.
- **Rimuovere un segnalino obiettivo:** il giocatore rimuove uno dei suoi segnalini obiettivo dal tabellone.

Nota: è possibile avere più segnalini obiettivo nello stesso esagono, indifferente a quale giocatore appartengano.

Unità in posizione

Gli ordini di questo gruppo servono a manipolare i segnalini stop delle unità e quindi influenzano il modo in cui le unità si muovono nella fase di movimento.

- **Dare un ordine di stop a un'unità:** il giocatore piazza un segnalino stop a fianco di una delle sue unità presenti sul tabellone. Quell'unità non si muove finché il segnalino stop non viene tolto.
- **Togliere un ordine di stop a un'unità:** il giocatore rimuove un segnalino stop da una delle sue unità.

Riorganizzare le Unità

Gli ordini in questo gruppo servono a modificare la composizione e/o l'ordine delle carte truppa.

- **Fondere due unità presenti nello stesso esagono in una sola unità:** il giocatore sceglie una delle due unità come unità principale. Poi pone tutte le carte truppa dell'altra unità dopo le carte dell'unità principale, senza cambiarne l'ordine.
- **Spostare una carta truppa tra diverse unità presenti nello stesso esagono:** il giocatore sceglie una carta truppa da un'unità e la sposta ad un'altra unità. La carta truppa spostata diventa l'ultima carta nell'unità di destinazione.
- **Riordinare un'unità:** il giocatore può cambiare come vuole l'ordine delle carte truppa che compongono l'unità.
- **Dividere un'unità in due unità:** il giocatore separa una delle sue unità in due unità. Le due unità rimangono nello stesso esagono dell'unità originaria. Ogni nuova unità deve avere un minimo di due carte truppa. Il giocatore può liberamente ridisporre l'ordine delle carte truppa in ognuna delle unità appena formate.

Nota: dato che si deve sempre rispettare il limite di due unità in un esagono, non potete dividere un'unità se ci sono già due unità presenti nel suo esagono. **Inoltre, se avete già dodici unità sul tabellone, non potete dividere un'unità.**

Ricordate che un'unità può essere composta da un massimo di sei carte truppa. È possibile avere temporaneamente più di sei carte in un'unità nella fase strategica (per esempio, perché un giocatore sta fondendo due unità). Comunque, se alla fine della fase una qualsiasi unità ha più di sei truppe per qualsiasi motivo, il proprietario deve togliere abbastanza truppe da portare il numero a un totale di sei.

Esempio di ordini strategici – Dividere un'unità

Il giocatore Láusjan spende un punto strategico per dividere la sua unità 3 in due unità.



Quando inizia, l'unità 3 è composta da 5 carte truppa:
un Walthus, due Hairus, e due Hneiwan.
Separandola, crea la nuova unità 5 (oltre a mantenere l'unità 3).



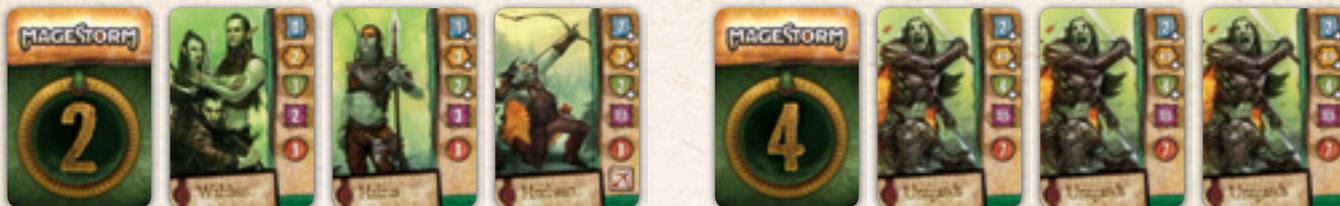
Il giocatore lascia tre carte truppa nell'unità 3 – un Walthus, un Hairus, e un Hneiwan.

Le restanti due carte truppa dell'unità originaria – un Hairus e un Hneiwan – adesso compongono l'unità 5.

L'ordine di dividere permette al giocatore di riordinare le truppe in ogni unità in qualsiasi sequenza.
Il risultato della sua scelta è mostrato qui sopra.

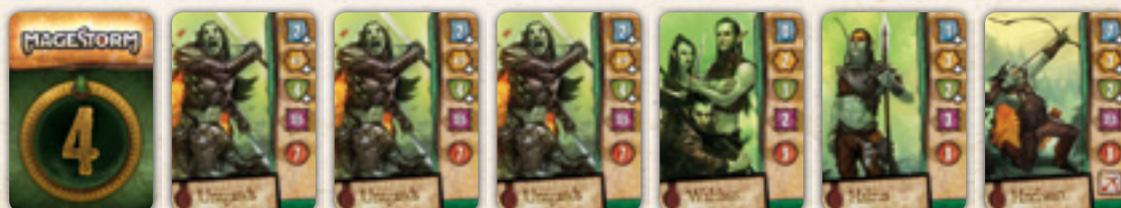
Esempio di ordini strategici – Fondere le unità

Il giocatore Láusjan spende un punto strategico per fondere le sue unità 2 e 4 e creare un'unità più grande.
Il giocatore decide di mettere l'unità 4 davanti, come unità principale, e l'unità 2 dietro ad essa.



L'unità 2 è composta da tre carte truppa
(un Walthus, un Hairus, e un Hneiwan).

L'unità 4 è composta da tre carte truppa
(tre Unagands).



L'unità risultante dalla fusione – la nuova unità 4 – è composta da 6 carte truppa, nell'ordine:
Unagands, Unagands, Unagands, Walthus, Hairus, Hneiwan.

Se il giocatore vuole le carte truppa dell'unità in un ordine diverso,
dovrà spendere un punto strategico in più per riordinarle.

Esempio di danno e riorganizzazione – Riordinare un'unità

Il giocatore Kragis decide di riordinare l'unità 2.



Ci sono 7 punti danno sull'unità, che si applicano alla prima carta truppa, i Geltz.



Dopo la riorganizzazione, la nuova prima truppa sono i Waiks. Il giocatore immediatamente controlla se la nuova carta truppa deve essere rimossa. In questo caso, i Waiks hanno resistenza 10, così la loro carta non è rimossa.

Se il giocatore avesse riorganizzato l'unità, in modo che i Waldwika diventassero la prima truppa, essi sarebbero stati eliminati perché la loro resistenza è 7. In quel caso, tutto il danno sarebbe stato rimosso dall'unità.

Unità e riorganizzazione

Quando un giocatore divide o fonde unità, deve fare attenzione a modificare correttamente le basi e le figure.

Quando un'unità viene **divisa**, una nuova unità è creata, quindi dovete piazzare sul tabellone una nuova base con figure (o due nuove basi, se la nuova unità è grande), e assegnare un numero alla nuova unità usando una carta unità non ancora usata e lo stendardo corrispondente. Piazzate la nuova carta unità in cima alle carte truppa della nuova unità e inserite il nuovo stendardo in una delle basi della nuova unità.

Quando **fondete** due unità, un'unità viene rimossa dal tabellone di gioco. Identificate l'unità sopravvissuta usando la carta e lo stendardo dell'unità che avete scelto come principale, e mettete via la carta e lo stendardo dell'altra unità.

Dopo ogni divisione o fusione, ricordate che dovete usare una base per rappresentare un'unità piccola o due basi per rappresentare un'unità grande. Inoltre, ricordate che le unità devono mostrare, tramite figure uniche, la presenza di truppe come i Waldwika, quindi ricordate di toglierle dalle unità separate, se necessario.

Effetti e riorganizzazione

Durante il gioco, le unità possono accumulare effetti attivi, come effetti dell'incantesimo e l'effetto di un segnalino stop. Quando fondete o dividete unità che hanno effetti su di loro, seguite queste regole:

— Quando dividete un'unità, entrambe le nuove unità restano soggette agli effetti che si trovavano sull'unità originaria.

***Esempio:** il giocatore del Mago dell'Aria decide di separare un'unità che ha l'effetto Volare su di essa. Le due nuove unità risultanti dalla divisione sono entrambe soggette all'effetto Volare. Il giocatore pone segnalini effetto dell'incantesimo Volare accanto ad entrambe le unità.*

— Quando due unità presenti nello stesso esagono si fondono, possono riscontrarsi due diverse situazioni:

- se una sola delle unità che si fondono ha un certo effetto, l'unità risultante dalla fusione non eredita l'effetto.
- se entrambe le unità che si fondono hanno un certo effetto, l'unità risultante dalla fusione eredita l'effetto.

***Esempio:** il giocatore che controlla la Druida decide di fondere due unità. Entrambe le unità hanno effetti: la prima ha un segnalino stop e un segnalino effetto dell'incantesimo Passa-Foreste, mentre la seconda unità ha solo un segnalino stop. La nuova unità risultante dalla fusione ha un segnalino stop, perché entrambe le unità avevano questo effetto, ma non ha un segnalino Passa-Foreste, perché solo una delle unità che si sono fuse aveva questo effetto.*

Esempio di danno e riorganizzazione – Fondere un'unità

Il giocatore Kragis decide di fondere le unità 2 e 5 per creare una nuova unità.
Il giocatore decide che l'unità 2 sarà alla guida della nuova unità.



L'unità 2 è composta da tre carte truppa (un Waiks, un Geltz, e uno Skaitan) e ha 6 punti danno.



L'unità 5 è composta da tre carte truppa (un Kirtais e due Waldwika) e ha due punti danno.



La nuova unità è composta da sei carte truppa e ha 8 punti danno. La prima truppa sono i Waiks, con resistenza 10. Dato che questo supera gli 8 punti danno che sono sull'unità, questa truppa non viene rimossa.

Se il giocatore avesse piazzato l'unità 5 davanti, gli arcieri Kirtais sarebbero stati la prima carta truppa. Dato che hanno resistenza 7, sarebbero stati rimossi, insieme con 7 punti danno (lasciando 1 punto danno sull'unità composta da 5 truppe).

Danno e riorganizzazione

Quando riorganizzano, dividono o fondono le unità, i giocatori devono fare attenzione a come il danno viene distribuito ed applicato alle truppe componenti l'unità:

- Il danno si applica all'unità iniziando sempre dalla prima carta truppa. Per questa ragione, quando un giocatore riorganizza le carte truppa di un'unità, deve controllare se il danno che l'unità ha già sostenuto è maggiore della resistenza della truppa che diventa la nuova prima truppa. Se il danno è uguale o superiore alla resistenza della nuova prima truppa, quella truppa viene eliminata e solo il danno residuo resta sull'unità.
- Quando un giocatore **divide** un'unità, il danno su quell'unità deve essere tutto assegnato a una delle due unità risultanti, a scelta del giocatore. Controllate immediatamente se il danno è superiore alla resistenza della prima carta truppa della nuova unità, come sopra.
- Quando un giocatore **fonde** due unità in una singola unità, tutto il danno su entrambe le unità che si fondono viene assegnato alla nuova unità. Controllate immediatamente se il danno è superiore alla resistenza della prima carta truppa della nuova unità, come sopra.



FASE DI MOVIMENTO

Nella fase di movimento, il giocatore attivo deve muovere tutte le sue unità sul tabellone verso il più vicino segnalino obiettivo.

Il giocatore attivo sposta tutte le sue unità, una alla volta, nell'ordine che vuole, finché tutte le sue unità non hanno mosso. Il movimento di un'unità deve essere completato prima di iniziare il movimento della successiva.

Muovere è **obbligatorio**, non opzionale. Solo le unità con un segnalino stop, o le unità che si trovano nello stesso esagono di un segnalino obiettivo, non si muovono.

COME MUOVERE

Normalmente, un'unità ha due punti movimento. Le unità che includono truppe col tratto Cavalleria sono un'eccezione (vedi **Movimento di Cavalleria**, pagina a fianco).

Per muovere un'unità, il giocatore attivo segue questa procedura:

1) il giocatore attivo identifica il segnalino obiettivo più vicino all'unità che si deve muovere, contando il numero di esagoni tra l'unità e tutti i suoi segnalini obiettivo. Conta semplicemente il numero di esagoni, ignorandone il costo in punti movimento.

- Se due o più obiettivi sono alla stessa distanza in esagoni dall'unità che muove, il giocatore attivo sceglie quale tra questi preferisce.

2) Il giocatore sceglie un esagono dove muovere l'unità. Quell'esagono deve essere adiacente all'esagono attualmente occupato dall'unità. Deve anche essere più vicino, in esagoni, al segnalino obiettivo identificato, di quanto lo sia l'esagono attualmente occupato dall'unità.

- Se è possibile scegliere tra più esagoni, tutti alla stessa distanza dal segnalino obiettivo, il giocatore attivo può scegliere uno di questi. In ogni caso, il giocatore non può scegliere un esagono di terreno intransitabile.

Nota: il terreno intransitabile può essere **piano** o **elevato**. Questa scatola contiene solo terreno intransitabile piano, come gli esagoni di fiume.

- Il giocatore deve rispettare il **limite di cumulo** di due unità per esagono. Se ci sono già due unità amiche in un esagono, quell'esagono è considerato intransitabile, e non può essere scelto.

3) Se l'unità ha abbastanza punti movimento rimanenti per entrare nell'esagono scelto (vedi **Terreno e movimento**, pagina a fianco), l'unità avanza in quell'esagono.

- Se il costo in punti movimento di quell'esagono è maggiore dei punti movimento a disposizione dell'unità, l'unità rimane nell'esagono dove si trova attualmente e il suo movimento termina.
- Se c'è un'unità nemica in quell'esagono, inizia un combattimento nella fase di combattimento (vedi **Entrare in combattimento**, pagina a fianco).

4) Se l'unità ha ancora punti movimento a disposizione, ripetete i vari passi descritti sopra, finché i punti movimento non sono esauriti, e il movimento termina.

Esempio di movimento



L'unità 2, con 2 punti movimento, deve muoversi verso il segnalino obiettivo H, perché è il più vicino all'unità. L'unità può poi muoversi nell'esagono A o nell'esagono B, perché entrambi sono più vicini ad H dell'esagono in cui l'unità si trova attualmente. Il giocatore sceglie l'esagono A e vi sposta l'unità al costo di un punto movimento.



Ora il giocatore può scegliere tra gli esagoni C o D, perché entrambi sono più vicini ad H dell'esagono occupato dall'unità.



In questo esempio, il giocatore sceglie l'esagono C e vi sposta l'unità al costo del suo secondo e ultimo punto movimento.



In quest'esempio, il giocatore sceglie l'esagono D. Comunque, entrare in un esagono di foresta costa due punti movimento e l'unità ha solo un punto movimento rimanente. In questo caso, l'unità termina il suo movimento nell'esagono attualmente occupato, dato che non ha abbastanza punti movimento per entrare nell'esagono scelto.

ENTRARE IN COMBATTIMENTO

Quando una delle unità del giocatore attivo prova a muovere in un esagono occupato da un'unità nemica, l'unità deve terminare il proprio movimento appena prima di entrare in quell'esagono. In questa situazione, l'unità attiva viene piazzata al confine tra i due esagoni per mostrare che sta per combattere e per ricordare da quale esagono proviene.

Nota: se due unità del giocatore attivo stanno già tentando di attaccare un esagono contenente un'unità nemica, non è possibile per ulteriori unità attive provare ad entrare in quell'esagono. Quell'esagono è considerato intransitabile da altre unità in questo round.

Lo scontro tra le due unità opposte sarà risolto nella **Fase di Combattimento** (vedi **Fase di Combattimento**, pag. 26).

Se l'unità attiva sconfigge l'avversario, dopo il combattimento avanzerà nell'esagono in cui provava ad entrare.

Se l'unità attiva è sconfitta, resta nell'esagono da cui proviene, "ritirandosi" dal combattimento.

Se vi sono più unità da entrambe le parti coinvolte in un combattimento, il risultato può essere diverso, come esposto nella sezione **Combattimenti multipli**, pagg. 28-29.

MOVIMENTO DI CAVALLERIA



Alcune truppe seguono particolari regole di movimento. Le uniche truppe di questo tipo nella scatola base sono i Waldwika dei Kragis, che hanno il tratto Cavalleria.

- Se un'unità è composta interamente da truppe di cavalleria, ha quattro punti movimento.
- Se l'unità è composta per metà o più da truppe di cavalleria, ha tre punti movimento.
- Se l'unità è composta per meno di metà da truppe di cavalleria, ha due punti movimento.

Esempi: un'unità Kragis composta da due Waldwika e due altre truppe ha tre punti movimento. Un'unità Kragis composta da due Waldwika e altre tre truppe ha due punti movimento.

Per le unità che hanno un numero di punti movimento non standard, come promemoria ponete un segnalino movimento corrispondente al numero dei punti movimento sulla carta dell'unità.

Ricordatevi di aggiungere o togliere figure di cavalieri e segnalini di movimento quando la composizione dell'unità cambia.

TERRENO E MOVIMENTO

Diversi tipi di terreno influenzano il movimento delle unità. La seguente tabella indica quanti punti movimento un'unità deve spendere per entrare in un esagono di un determinato tipo.

Alcuni scenari presentano tipi di esagoni speciali con costi di movimento e/o regole particolari.

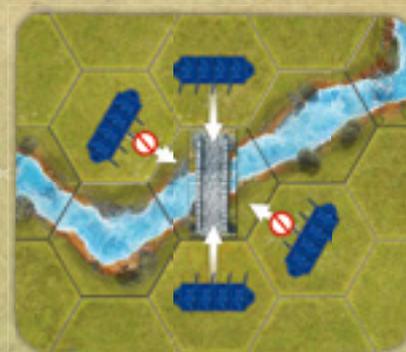
Tipo di Terreno	Costo PM
 Ponte	1
 Aperto	1
 Guado	2
 Foresta	2
 Collina	2
 Miniera/Caverna	2
 Fiume	X*
 Rovine/Tempio	1
 Villaggio	1

*GLI ESAGONI DI FIUME SONO CONSIDERATI TERRENO INTRANSITABILE PIANO.

Ponti e guadi

Quando piazzate una tessera ponte o guado su un esagono fiume, quell'esagono fiume non è più terreno intransitabile.

Comunque, un ponte o guado può essere attraversato solo passando per i lati dell'esagono indicati dalla grafica, come mostrato nell'illustrazione.



Esempio di movimento – Scelte multiple

In questo esempio, il giocatore ha due unità da muovere, l'unità 3 e l'unità 5. Decide di muovere prima la 3, e poi la 5.



L'unità 3 è alla stessa distanza dai segnalini obiettivo H e K, e quindi il giocatore può scegliere di muovere l'unità verso l'uno o l'altro.

Se sceglie H, l'unico esagono in cui l'unità 3 può muovere è A, perché sebbene B sia ugualmente più vicino ad H dell'esagono in cui si trova attualmente l'unità, non è transitabile a causa del fiume.

Se il giocatore sceglie l'obiettivo K, l'unica mossa legittima è entrare nell'esagono C, perché nessun altro esagono porterebbe l'unità più vicina a K di quanto sia nell'esagono che occupa attualmente. Il giocatore sceglie K e fa avanzare l'unità 3 nell'esagono C.



L'unità 3 ora è più vicina all'obiettivo K che all'obiettivo H, quindi adesso può muovere solo verso quell'obiettivo. La sua unica opzione di movimento è l'esagono D, ed entra in quell'esagono.



L'unità 3 ha completato il movimento, avendo speso i due punti movimento a sua disposizione. L'unità 5 normalmente si muoverebbe verso l'obiettivo K, ma essa rimane nel suo esagono attuale perché su di essa c'è un segnalino stop.

Esempio di movimento – Attraversare un fiume



L'unità 2 deve muoversi verso il più vicino segnalino obiettivo, che è H.

Comunque, l'unico movimento che avvicinerebbe l'unità al suo obiettivo è quello di entrare nell'esagono A, che è intransitabile a causa del fiume.

Perciò, l'unità non può muoversi e deve rimanere nell'esagono in cui è attualmente.



Se il giocatore volesse attraversare il ponte con l'unità, potrebbe farlo prima spostando un segnalino obiettivo sull'esagono K, in modo che l'unità si sposti davanti al ponte. Quindi, dovrebbe rimuovere questo segnalino obiettivo, in modo che H diventi di nuovo l'obiettivo più vicino all'unità. Facendo così, l'unità potrebbe attraversare il ponte.

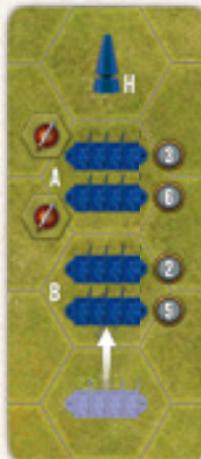
Esempio di movimento – Limiti di cumulo



Il giocatore ha quattro unità da muovere, le unità 2, 3, 5 e 6.

Innanzitutto, il giocatore sceglie di muovere le unità 3 e 6. Queste unità restano negli esagoni attualmente occupati perché entrambe hanno un segnalino stop.

Poi, il giocatore sceglie di muovere l'unità 2. L'unità 2 deve muovere verso il più vicino obiettivo, che è H, ma l'unico esagono che la avvicinerebbe all'obiettivo, l'esagono A, è già occupato dalle unità 3 e 6. Ma la regola del limite di cumulo impedisce all'unità 2 di muovere lì, e quindi l'unità 2 resta nel suo attuale esagono.



Infine, il giocatore sceglie di muovere l'unità 5, la quale deve anch'essa muovere verso il segnalino obiettivo H.

L'unità 5 muove nell'esagono B, che contiene l'unità 2, spendendo un punto movimento.

L'unità 5 ha ancora un punto movimento a disposizione, ma l'unico esagono che la avvicinerebbe all'obiettivo è l'esagono A, e il limite di cumulo le impedisce di muovere lì.

Esempio di movimento – Entrare in combattimento



In quest'esempio, il giocatore ha quattro unità da muovere: le unità 1, 2, 3 e 4.

Le unità 1 e 2 muovono prima, e provano ad entrare nell'esagono H, che contiene il segnalino obiettivo più vicino e un'unità nemica. Rimangono nel loro esagono attuale e sono piazzate vicino al confine tra gli esagoni come promemoria.

Anche l'unità 3 vorrebbe avanzare nell'esagono H, ma ciò non è possibile perché due unità stanno già attaccando quell'esagono. L'unità 3 rimane nell'esagono che occupa attualmente e non attacca.

Infine, l'unità 4 vorrebbe avanzare verso l'obiettivo H, ma non può muovere perché l'unico esagono in cui potrebbe avanzare, l'esagono A, contiene le unità 1 e 2, e quindi entrare violerebbe il limite di cumulo. L'unità 4 resta nel suo esagono attuale.

FASE DI COMBATTIMENTO

Dopo che la fase di movimento è stata completata, se qualsiasi unità attiva entra in combattimento come risultato del movimento, inizia la fase di combattimento. Se nessuna unità attiva entra in combattimento, saltate la fase di combattimento.

Se più combattimenti iniziano in più di un esagono nello stesso turno, il giocatore attivo sceglie in quale ordine risolverli.

Se l'una o l'altra fazione ha più di un'unità in un dato combattimento, vedi **Combattimenti multipli**, pagg. 28-29.

Il giocatore attivo è l'**attaccante**, mentre il suo avversario è il **difensore**.

Solo le prime quattro truppe di un'unità, che formano la prima linea di quell'unità, combattono attivamente. Solo le loro caratteristiche e abilità sono considerate ai fini del combattimento.

Le truppe rimanenti dell'unità, che formano la sua riserva, restano fuori dal combattimento. Saranno usate solo se una truppa della prima linea viene eliminata.

Per risolvere un combattimento, seguite questi dieci passi in ordine:

1 Passo di presentazione

2 Primo passo di magia

3 Passo di schieramento

4 Passo di ingaggio

5 Primo passo dei poteri speciali

6 Secondo passo di magia

7 Passo dei rinforzi

8 Passo di mischia

9 Secondo passo dei poteri speciali

10 Terzo passo di magia

1) PASSO DI PRESENTAZIONE

Per ogni sua unità in questo combattimento, ogni giocatore rivela la prima truppa (questo rappresenta le avanguardie dell'unità, che possono essere viste da lontano).

Il combattimento si svolge nell'esagono del difensore. Se quell'esagono contiene terreno diverso da quello aperto, il difensore prende una carta terreno che corrisponde al tipo di esagono. Anche l'attaccante può ricevere una carta terreno in certe situazioni (vedi **Terreno e combattimento**, pag. 28).

2) PRIMO PASSO DI MAGIA

I giocatori scelgono segretamente uno o più incantesimi da lanciare, mettendo da parte le corrispondenti carte incantesimo. Solo gli incantesimi tattici e d'evocazione possono essere lanciati durante il combattimento. Un giocatore può optare di non lanciare alcun incantesimo in questo momento.

Quando entrambi i giocatori hanno fatto le loro scelte, entrambi rivelano la/le loro carta/e incantesimo e spendono i corrispettivi segnalini punto energia, rimuovendoli dalla propria scheda del mago.

Se un giocatore ha più copie di una determinata carta incantesimo tattico o d'evocazione, quel giocatore può lanciare quell'incantesimo un numero di volte pari alle copie della che carta possiede.

Nota: tutti gli incantesimi tattici lanciati durante qualsiasi passo di magia restano attivi fino alla fine del combattimento. Tutti gli incantesimi d'evocazione evocano una creatura che rimane attiva fino alla fine di quel combattimento, a meno che questa non venga eliminata prima.

3) PASSO DI SCHIERAMENTO

I giocatori rivelano tutte le carte truppa delle unità coinvolte nel combattimento.

Poi, tenendo le carte di ogni unità in ordine, fanno scivolare le carte di ogni unità una sotto l'altra, in modo che si vedano solo i valori posti sul lato destro delle carte.

Poi, iniziando con l'attaccante, ogni giocatore inserisce la sua carta terreno, le carte incantesimo tattico, e le carte incantesimo d'evocazione nella sua unità. Il seguente ordine generale deve essere osservato (da sinistra a destra):

- Truppe della prima linea (incluse le creature evocate)
- Carte terreno
- Carte incantesimo tattico
- Truppe della riserva

Ricordate che una creatura evocata non può essere piazzata come prima carta truppa della prima linea.

Nei passi seguenti, il termine **carte attive** si riferisce a tutte le truppe della prima linea, alle creature evocate, agli incantesimi tattici e alle carte terreno. Le truppe della riserva non sono carte attive.

4) PASSO DI INGAGGIO

Il passo d'ingaggio rappresenta la fase iniziale del combattimento mentre gli avversari si avvicinano. In questo passo, gli arcieri e la cavalleria hanno un grande vantaggio sui guerrieri specializzati nel combattimento in mischia.

Nota: in questo passo, ricordate di usare il primo valore numerico delle truppe che hanno due valori per una caratteristica.

Ricordate di applicare tutte le rilevanti modifiche ai valori di caratteristica influenzati dalle icone delle abilità speciali, tratti, poteri speciali e potenziamento (vedi pag. 8).

Tiro di Iniziativa

Innanzitutto, ogni giocatore somma i valori d'iniziativa delle sue carte attive e aggiunge il risultato del tiro di un dado. Il totale è il valore totale di iniziativa del giocatore. I valori delle carte in riserva non vengono aggiunti, dato che queste non sono carte attive.

Poi, i giocatori confrontano i loro totali d'iniziativa. Il giocatore col totale più alto attacca per primo. Se c'è un pareggio, entrambi i giocatori tirano il dado di nuovo e modificano i propri totali.

Tiri di Attacco e Difesa

Il giocatore che ha vinto l'iniziativa somma i valori d'attacco delle sue carte attive e aggiunge il risultato del tiro di un dado.

Il giocatore che ha perso l'iniziativa somma i valori di difesa delle sue carte attive e aggiunge il risultato del tiro di un dado.

Danno

Se il risultato dell'attacco è maggiore del risultato della difesa, tutte le truppe che attaccano infliggono massimo danno. Sommate insieme il valore della caratteristica danno e i modificatori al danno di tutte le carte attive.

Se il risultato dell'attacco è uguale o inferiore del risultato della difesa, tutte le truppe che attaccano infliggono minimo danno. (Per chiarezza, i pareggi non vengono ritirati come succede per l'iniziativa). Normalmente, le truppe infliggono danno minimo 2, ma tutte le creature evocate infliggono danno minimo 1.

Il danno è rappresentato da segnalini danno, che vengono posti sulla prima carta truppa dell'unità in difesa.

Se il numero di segnalini danno della prima truppa di un'unità è maggiore o uguale al valore della resistenza della prima truppa, quella truppa è eliminata e un numero di segnalini danno uguale alla sua resistenza viene rimosso. Eventuali segnalini danno rimanenti sono posti sulla nuova prima carta truppa. Questo procedimento (confrontare i segnalini danno col valore di resistenza delle successive prime truppe) si ripete finché non si verifica una delle seguenti condizioni:

- I segnalini danno rimasti non sono sufficienti ad eliminare la prima truppa.
- Tutte le carte truppa e creatura attive sono eliminate. (I punti danno non possono mai essere assegnati a truppe in riserva).

Le truppe eliminate o le creature evocate sono rimosse immediatamente dal combattimento (cioè, non hanno la possibilità di contrattaccare).

Le truppe eliminate sono scartate. Le carte creatura evocata tornano nel mazzo del proprietario, e possono essere evocate di nuovo nel secondo o terzo passo di magia.

Una volta che il danno è stato risolto, i ruoli di attaccante e difensore si invertono: il giocatore che ha perso l'iniziativa contrattacca, sommando tutti i valori d'attacco e aggiungendo il tiro di un dado, mentre il giocatore che ha vinto l'iniziativa somma tutti i valori di difesa e aggiunge il tiro di un dado. Applicate il danno come sopra, eliminando truppe o creature evocate se necessario.

5) PRIMO PASSO DEI POTERI SPECIALI

Le truppe con poteri speciali (come gli Elementali) possono attivare i loro poteri durante questo passo (vedi **Poteri Speciali**, pag. 8).

6) SECONDO PASSO DI MAGIA

Entrambi i giocatori possono lanciare ulteriori incantesimi tattici o d'evocazione come nel primo passo di magia, se hanno ancora carte incantesimo e segnalini energia a loro disposizione.

7) PASSO DEI RINFORZI

Ogni giocatore con meno di quattro truppe nella prima linea deve ora muovere le truppe in riserva nella prima linea. Non è opzionale.

Per fare ciò, i giocatori muovono dalla loro riserva abbastanza carte truppa per riportare a quattro il numero di truppe della prima linea. Un giocatore che non ha abbastanza truppe in riserva per riportare la prima linea a quattro truppe, muove tutte le truppe possibili.

Le carte truppa che si muovono dalla riserva alla prima linea sono poste dopo l'ultima carta truppa o l'ultima carta creatura evocata dell'attuale prima linea. L'ordine delle carte che si muovono dalla riserva alla prima linea deve essere mantenuto inalterato.

8) PASSO DI MISCHIA

Il passo di mischia rappresenta il combattimento ravvicinato all'arma bianca.

Entrambi i giocatori combattono di nuovo, seguendo le stesse regole usate nel passo d'ingaggio, ma stavolta non c'è tiro d'iniziativa. Invece, entrambe le unità combattono simultaneamente.

Per essere chiari, l'attaccante tira il suo attacco per primo, e poi il difensore contrattacca, ma tutte le truppe e le creature evocate eliminate dall'una e dall'altra parte non sono rimosse finché entrambi i giocatori non completano l'attacco.

Nota: in questa fase, ricordate di usare il secondo valore per le truppe che hanno due valori per le loro caratteristiche.

9) SECONDO PASSO DEI POTERI SPECIALI

Le truppe con poteri speciali possono attivare i loro poteri una seconda volta.

10) TERZO PASSO DI MAGIA

Entrambi i giocatori possono lanciare ulteriori incantesimi tattici o d'evocazione come nel primo e secondo passo di magia, se hanno ancora carte incantesimo e segnalini energia a loro disposizione.

FINE DEL COMBATTIMENTO

Dopo che tutti i dieci passi sono stati eseguiti, il combattimento è terminato.

Ogni giocatore rimette tutte le rimanenti carte incantesimo tattico e d'evocazione che ha usato nel mazzo degli incantesimi.

Ogni giocatore pone le sue carte truppa sopravvissute a faccia in giù sotto la relativa carta unità, senza cambiarne l'ordine. Eventuali segnalini danno rimanenti sono piazzati sulla carta unità.

Se il difensore è stato completamente eliminato, l'unità che attacca può avanzare nell'esagono che adesso è vuoto. (**Eccezione:** se c'era più di un'unità in difesa, vedi **Combattimenti multipli**, pagg. 28-29).

Se invece restano alcune truppe, l'unità dell'attaccante resta nell'esagono da cui proviene.

Nota: alla fine del combattimento, è possibile per un'unità avere una sola carta truppa. Questa è una composizione legittima per l'unità, sebbene normalmente un giocatore non possa avere un'unità di dimensioni così ridotte per sua scelta.

TERRENO E COMBATTIMENTO

Diversi tipi di terreno sono rappresentati dagli esagoni di terreno e dai segnalini ponte/guado.

Il tabellone di gioco presenta solo terreno aperto. Tutti gli altri tipi di terreno sono rappresentati da tessere in cartoncino che vengono piazzate sul tabellone come indicato dallo scenario.

Gran parte dei tipi di terreno fornisce un qualche vantaggio all'attaccante o al difensore. Per mostrare questo vantaggio, i giocatori aggiungono le rispettive carte terreno alle loro unità durante il combattimento.

Ogni carta terreno mostra un'icona sul suo angolo superiore sinistro:



Se c'è questa icona, la carta va data all'attaccante.



Se c'è questa icona, la carta va data al difensore.

La tabella qui sotto descrive gli effetti di ogni tipo di terreno.

COMBATTIMENTI MULTIPLI

Ogni giocatore può avere fino a due unità nello stesso esagono, ed è anche possibile che un attacco provenga da due esagoni diversi.

Per queste ragioni, può succedere che ci sia più di un'unità che attacchi o difenda lo stesso esagono quando il combattimento inizia.

Ognuno dei tre casi che può verificarsi è descritto in una delle seguenti sezioni.

a) Difensore con una unità, attaccante con due unità

L'attaccante sceglie quale delle sue unità entri in combattimento per prima, e viene risolto normalmente un combattimento che coinvolge quell'unità (e l'unica unità del difensore).

Alla fine di quel combattimento, se il difensore è stato eliminato, entrambe le unità in attacco possono avanzare nell'esagono che ora è vuoto. Se il difensore non è stato eliminato, la prima unità che attacca resta nell'esagono da cui proviene, e l'attaccante inizia un secondo combattimento con la seconda unità.

Tessera Effetto



Aperto: nessun effetto.



Foresta: il difensore ha +4 in difesa. Inoltre, in una foresta è difficile ingaggiare il nemico a lunga distanza e quindi i valori d'iniziativa di tutte le truppe (che attacchino o difendano) sono uguali a zero. I valori d'iniziativa ridotti a zero possono poi essere aumentati da abilità speciali quali **Silvano** (pag. 8), dagli effetti degli incantesimi, e da altri poteri speciali.



Collina: il difensore ha +4 all'iniziativa e +4 alla difesa.



Miniera/Caverna: il difensore ha +5 all'iniziativa, +2 all'attacco, e +5 alla difesa.



Fiume: terreno intransitabile. Dato che il combattimento non può avere luogo su un fiume, il gioco non prevede alcuna carta di terreno fiume.

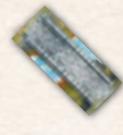


Rovine/Tempio: il difensore ha +2 all'iniziativa e +2 alla difesa.

Tessera Effetto



Villaggio: il difensore ha iniziativa +6, attacco +1, e difesa +2.



Ponte: il ponte può dare un vantaggio sia all'attaccante che al difensore.

- Se il difensore è sul ponte,** l'attaccante ha iniziativa +3, attacco +3/+1, e danno +2/+1. L'attaccante riceve la carta terreno ponte.
- Se l'attaccante sta uscendo dal ponte,** il difensore ha iniziativa +5, attacco +4/+1, difesa +2/+1, e danno +3/+1. Il difensore riceve la carta terreno ponte oltre alla carta terreno in cui si trova, se necessario.



Guado: il guado può dare un vantaggio sia all'attaccante che al difensore.

- Se il difensore è sul guado,** l'attaccante ha iniziativa +4, attacco +4/+1, difesa +1, e danno +3/+1. L'attaccante riceve la carta terreno guado.
- Se l'attaccante sta uscendo dal guado,** il difensore ha iniziativa +6, attacco +6/+1, difesa +3/+1, e danno +3/+1. Il difensore riceve la carta terreno guado oltre alla carta terreno in cui si trova, se necessario.

Se il secondo attacco riesce ad eliminare l'unità in difesa, solo la seconda unità in attacco può avanzare nell'esagono che ora è vuoto.

b) Difensore con due unità, attaccante con una unità

Il difensore sceglie quale delle sue unità entri in combattimento per prima, e viene risolto normalmente un combattimento che coinvolge quell'unità (e l'unica unità dell'attaccante).

Alla fine del combattimento, se l'unità attaccante è stata eliminata, il combattimento finisce. Se l'attaccante non è stato eliminato, si risolve un nuovo combattimento tra la seconda unità in difesa e l'unità attaccante.

c) Entrambi i giocatori con due unità

L'attaccante sceglie quale delle sue unità entri in combattimento per prima. Poi il difensore sceglie quale delle sue unità entri in combattimento per prima.

Dopo aver risolto normalmente il combattimento tra le due unità scelte, si risolve normalmente un combattimento tra le due unità che non sono state scelte.

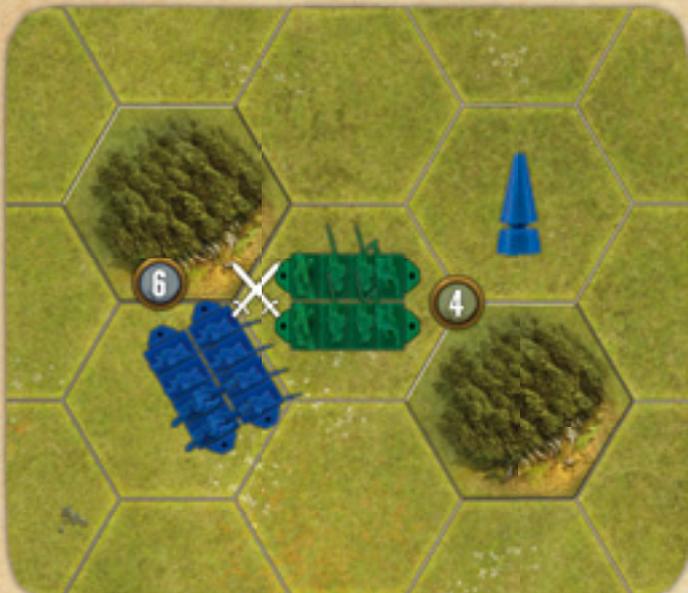
Infine, determinate quale di queste situazioni esista ed eseguite le istruzioni date.

- **Se entrambe le unità in difesa sono state eliminate**, le due unità attaccanti avanzano nell'esagono ora vuoto e il combattimento finisce.
- **Se entrambe le unità attaccanti sono state sconfitte dalle unità in difesa**, le due unità attaccanti rimangono nell'esagono da cui provengono, e il combattimento finisce.
- **Se un'unità attaccante è stata sconfitta ma l'altra unità attaccante ha eliminato il suo difensore**, l'unità attaccante sconfitta resta nell'esagono da cui proviene, mentre l'unità attaccante vittoriosa immediatamente inizia un nuovo combattimento con l'unità superstite in difesa. Se il difensore è eliminato come risultato di questo nuovo combattimento, l'unità attaccante avanza nell'esagono ora vuoto (ma l'unità attaccante sconfitta non può avanzare). Se l'attaccante è sconfitto in questo nuovo combattimento, l'unità attaccante resta nell'esagono da cui proviene.



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

INIZIO DI UN COMBATTIMENTO



L'unità Kragis 6 attacca l'unità Láusjan 4.

L'unità Láusjan è in terreno aperto.

I Kragis sono supportati dal Mago dell'Aria, mentre i Láusjan hanno il supporto della Druida.

L'unità Láusjan inizia la battaglia con già quattro punti danno.

La battaglia inizia!

Nota: vi consigliamo mentre seguite l'esempio di fare riferimento alle effettive carte di gioco.

PASSO DI PRESENTAZIONE

Il giocatore Kragis mostra la sua prima truppa, gli arcieri Kirtais.



Il giocatore Láusjan fa lo stesso, e mostra la milizia Walthus.



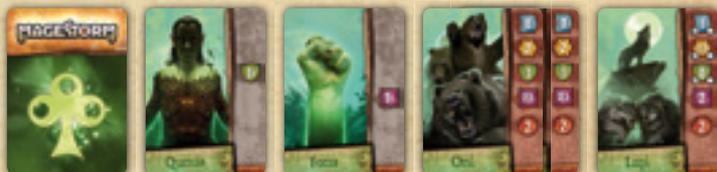
La battaglia è in terreno aperto, quindi non viene usata nessuna carta terreno.

PRIMO PASSO DI MAGIA

Il giocatore Kragis sceglie in segreto gli incantesimi lanciati dal Mago dell'Aria: Velocità, Brezza ed Elementale Minore.



Il giocatore Láusjan sceglie in segreto gli incantesimi lanciati dalla Druida: Quercia, Forza, due Orsi e Lupi.



PASSO DI SCHIERAMENTO

Entrambi i giocatori mostrano le truppe e inseriscono le carte incantesimo nelle loro unità, iniziando dal giocatore Kragis che è l'attaccante.

Il giocatore Kragis mostra un Kirtais, un Waiks, un Geltz e uno Skaitan che formano la prima linea, e un Waldwika in riserva.



Piazza Brezza e Velocità alla fine della prima linea. Sceglie d'inserire l'Elementale Minore dietro alla seconda carta (i Waiks).



Il giocatore Láusjan mostra un Walthus, due Hneiwan, e un Ahma nella prima linea, con un Unagands in riserva.



Piazza Quercia e Forza alla fine della prima linea. Sceglie d'inserire i due Orsi dopo la sua prima carta (Walthus) e sceglie di inserire i Lupi dopo l'ultima carta della sua prima linea (Ahma).



PASSO DI INGAGGIO

Tiro d'iniziativa

Il giocatore Kragis somma i valori di iniziativa delle sue carte: 16 (6 + 0 + 3 + 1 + 2 per truppe e creature, +1 per Velocità, e +3 per Brezza). Inoltre, ha una truppa Kirtais col tratto Armi a Distanza in prima linea, e l'incantesimo Brezza ha il potenziamento Armi a Distanza, quindi l'iniziativa dell'incantesimo aumenta di +1. Inoltre, l'Elementale Minore col potere Raffica di Vento aggiunge +1 all'iniziativa per ogni truppa nella prima linea Kragis, per un totale di +4. Il valore totale d'iniziativa Kragis è 21 (16 + 1 + 4).



Il giocatore Láusjan ha un valore di iniziativa di 16 (0 + 0 + 0 + 7 + 7 + 1 + 1).



Entrambi i giocatori lanciano un dado. Il giocatore Kragis ottiene un 2 e il giocatore Láusjan un 5. I valori finali d'iniziativa sono 23 (21 + 2) per il Kragis e 21 (16 + 5) per il Láusjan.

Il giocatore Kragis attacca per primo.

Tiri di Attacco e Difesa

Il giocatore Kragis somma tutti i suoi valori d'attacco: 17 (3 + 2 + 3 + 3 + 4 per le truppe, +1 per Velocità, e +1 per il potenziamento di Brezza).



Il giocatore Láusjan somma tutti i suoi valori di difesa: 15 (1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 4 + 0 per le truppe, e +4 per Quercia).



Entrambi i giocatori lanciano un dado. Il giocatore Kragis ottiene un 1 e il giocatore Láusjan un 5. I punteggi finali sono 18 (17 + 1) per il giocatore Kragis e 20 (15 + 5) per il giocatore Láusjan.

Il giocatore Láusjan è il vincitore, quindi i Kragis infliggono il loro danno minimo, cioè 2 per ogni truppa e 1 per l'Elementale dell'Aria. Il totale è 9 punti danno (2 + 2 + 1 + 2 + 2). Il potenziamento di Brezza non si aggiunge al danno minimo.



Danno

Il giocatore Láusjan prende 9 punti danno e li aggiunge ai 4 punti danno che l'unità già aveva all'inizio, per un totale di 13.

La prima truppa, i Walthus, ha resistenza 9; il giocatore la rimuove e scarta 9 punti danno. Ci sono ancora 4 punti danno, quindi rimuove la prima e la seconda carta Orsi, che hanno resistenza 2. Anche i corrispondenti 4 punti danno sono rimossi.



Questa è la composizione dell'unità dopo aver applicato il danno:



Tiri di Attacco e Difesa

Ora il giocatore Láusjan attacca.

Somma i valori d'attacco delle sue truppe e creature superstiti: 12 (3 + 3 + 4 + 2).



Il giocatore Kragis somma tutti i suoi valori di difesa: 13 (3 + 1 + 1 + 3 + 4 + 1).



Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore Láusjan ottiene 4 e il giocatore Kragis 1. I punteggi finali sono 16 per il giocatore Láusjan e 14 per il giocatore Kragis.

Il giocatore Láusjan è il vincitore, quindi i Láusjan infliggono massimo danno, che è un totale di 9 punti danno (2 + 2 + 0 + 2, + 3 per effetto dell'incantesimo Forza).



Danno

La prima truppa Kragis, i Kirtais, hanno resistenza 7; il giocatore Kragis la rimuove e scarta 7 punti danno. Restano da assegnare 2 punti danno, ma sono meno della resistenza della prossima truppa, i Waiks, che hanno resistenza 10. I punti danno rimanenti sono lasciati sull'unità.



Questa è la composizione dell'unità dopo aver applicato il danno:

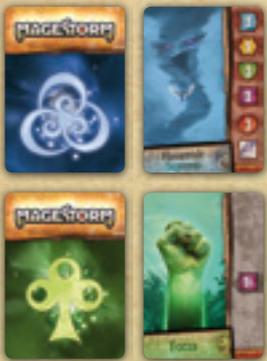


PRIMO PASSO DEI POTERI SPECIALI

Nessun potere speciale è attivo in questo passo, quindi non succede niente.

SECONDO PASSO DI MAGIA

Il giocatore Kragis decide segretamente di evocare un Elementale Supremo dell'Aria. Il giocatore Láusjan decide segretamente di lanciare un altro incantesimo Forza.



PASSO DEI RINFORZI

Il giocatore Kragis prende la carta truppa Waldwika dalla riserva e la inserisce nell'ultima posizione della prima linea, dopo gli Skaitan. Poi, decide di inserire la carta Elementale Supremo dopo la prima carta, i Waiks.



Il giocatore Láusjan prende la carta truppa Unagands dalla riserva e la inserisce nell'ultima posizione della prima linea, dopo i Lupi. Poi, inserisce la carta Forza dopo l'ultima carta incantesimo.



PASSO DI MISCHIA

Tiri di Attacco e Difesa

Il giocatore Kragis somma tutti i suoi valori d'attacco: 23 (2 + 5 + 3 + 3 + 4 + 5, +1 per Velocità, +0 per Brezza). Aggiunge zero per Brezza perché ha perso la sua unica truppa con attacchi a distanza (i Kirtais) nella fase d'ingaggio, e quindi il potenziamento non conta più. Non si aggiunge +2 per l'abilità speciale Carica dei Waldwika perché siamo nel passo di Mischia.



Il giocatore Láusjan somma tutti i suoi valori di difesa: 16 (2 + 2 + 4 + 0 + 4, +4 per la Quercia).



Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore Kragis ottiene 3 e il giocatore Láusjan 4. I punteggi finali sono 26 per il Kragis e 20 per il Láusjan.

Il giocatore Kragis vince ed infligge massimo danno: 16 (2 + 3 + 1 + 3 + 4 + 3 + 0). Il giocatore Láusjan subisce 16 punti danno e li pone sulla sua carta unità.



Ora il giocatore Láusjan attacca.

Somma tutti i suoi valori d'attacco: 18 (3 + 3 + 4 + 3 + 5).



Il giocatore Kragis somma tutti i suoi valori di difesa: 19 (1 + 3 + 1 + 3 + 5 + 5 + 1).



Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore Láusjan ottiene 3 e il giocatore Kragis 4. I punteggi finali sono 21 per il giocatore Láusjan e 23 per il giocatore Kragis.

Il giocatore Láusjan perde e infligge danno minimo. L'Ahma ha l'abilità speciale Danno Imbloccabile, quindi il suo danno minimo è lo stesso del suo danno massimo, cioè 4. Il danno minimo è 2 per le truppe, e 1 per i Lupi. Il danno totale per il giocatore Láusjan è quindi 11 (2 + 2 + 4 + 1 + 2). L'effetto dell'incantesimo Forza non si aggiunge al danno minimo.



Il giocatore Kragis subisce 11 punti danno e li pone sulla sua carta unità.

Danno

Ora entrambi i giocatori assegnano i punti danno che hanno subito.

Il giocatore Kragis deve assegnare 13 punti danno (2 rimasti dopo il passo d'ingaggio e 11 risultanti dalla mischia).

La sua prima truppa sono i Waiks, con resistenza 10. Vengono scartati e si rimuovono 10 punti danno. Poi, 3 punti danno sono assegnati all'Elementale Supremo, che viene rimosso insieme ai corrispondenti punti danno. Nessun punto danno resta sull'unità.



Il giocatore Láusjan deve assegnare 16 punti danno. La sua prima truppa sono gli Hneiwan, con resistenza 8. Scarta la carta Hneiwan e 8 punti danno.

Gli ultimi 8 punti danno sono assegnati alla seconda truppa, anch'essa un Hneiwan, con resistenza 8. Il giocatore Láusjan rimuove la seconda carta Hneiwan e tutti i rimanenti 8 punti danno.



SECONDO PASSO DEI POTERI SPECIALI

Nessun potere speciale è attivo in questo passo, quindi non accade niente.

TERZO PASSO DI MAGIA

Nessun giocatore sceglie di lanciare incantesimi in questo passo.

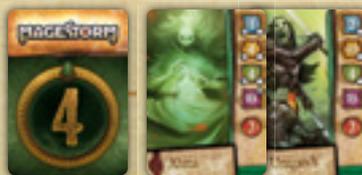
FINE DEL COMBATTIMENTO

Il combattimento è finito. Tutte le carte delle creature evocate sono rimosse dall'unità e rimesse nei mazzi degli incantesimi.

L'unità Kragis è ora composta da tre truppe. È ora un'unità piccola, quindi la sua composizione in figure è modificata di conseguenza.



L'unità Láusjan è ora composta da due truppe: anch'essa è ora un'unità piccola, e viene modificata di conseguenza.



Dato che l'unità Láusjan non è stata eliminata, l'unità Kragis resta nell'esagono da cui ha iniziato l'attacco.



L'ESERCITO KRAGIS

I Kragis sono un popolo umano nativo di Val, il continente occidentale. Val è lontano da Tys, dove hanno luogo gli eventi di **Magestorm**.

In tempi antichi, i Kragis erano un popolo tribale che viveva sulle montagne nella parte meridionale di Val. Col tempo i Kragis divennero minatori esperti, vendendo metalli agli altri popoli. Divennero rinomati in qualità di fabbricanti delle migliori armi ed armature. Si guadagnarono anche una reputazione di grandi guerrieri, e offrirono i propri servigi come mercenari.

I Janah, un ricco popolo dedito al commercio, spesso chiamavano mercenari Kragis in loro difesa. Quando i mercantili Janah riscoprirono Tys, il vecchio continente delle leggende, e i loro coloni furono attaccati dai Láusjan, assoldarono i Kragis perché sostenessero la loro conquista di Tys. Trasportarono un grosso esercito Kragis aldilà dell'oceano.

Presto, comunque, i Kragis realizzarono che questa era una possibilità di stabilire una nazione indipendente nei nuovi territori. Si "misero in proprio", dichiarandosi indipendenti dai Janah.

I Kragis vogliono ritagliarsi un nuovo paese su Tys. Si sono stabiliti sulla costa meridionale, lungo le rive di un grande fiume al confine col territorio Láusjan. Ora stanno tentando di espandersi nelle fitte foreste a est.

I Kragis ora hanno molti nemici, inclusi i loro precedenti signori, i Janah. I loro più feroci avversari sono i Láusjan che lottano per tenerli fuori dalle loro terre natie.

I Kragis in battaglia

I Kragis schierano un esercito permanente di soldati esperti, a cui si aggiunge una milizia inesperta, chiamata Waiks.

Le loro truppe migliori includono la fanteria pesante d'élite Skaitan e i formidabili cavalieri Waldwika.

Questi sono supportati da un ben addestrato corpo di arcieri, i Kirtais, e dalla disciplinata fanteria Geltz.

L'esercito Kragis è ben organizzato ed addestrato. Entrano in battaglia in formazioni compatte, equipaggiate con le più pesanti armi ed armature che possono costruire. I loro cavalieri di norma cavalcano cavalli bardati.

I Kragis stanno lottando per forgiare una nuova nazione, e sono pronti a sguainare le loro spade contro chiunque si frapponga tra loro e questo scopo.



KRAGIS



CAVALLERIA
WALDWIKA KRAGIS
x 8



FANTERIA KRAGIS
CON SPADE
x 20



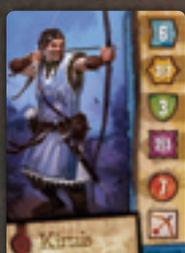
FANTERIA KRAGIS
CON ALABARDE
x 24



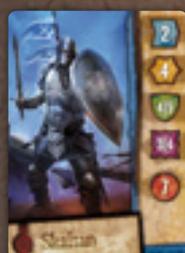
CARTA TRUPPA KRAGIS
(DORSO)



GELTZ
x 9



KIRTAIS
x 5



SKAITAN
x 4



WAIKS
x 6



WALDWIKA
x 4



CARTA UNITÀ KRAGIS
x 12

L'ESERCITO LÁUSJAN

I Láusjan sono un'antica razza di umanoidi che vive in comunione con la Natura. Abitano le più antiche e pure foreste del mondo, e si possono trovare anche in molte altre foreste più piccole. Vedono loro stessi come guardiani della Natura, e si prendono cura di tutte le piante e gli animali che vivono nelle loro foreste.

I Láusjan una volta vivevano da soli all'aperto, lontani dalle altre culture. Facevano del loro meglio per evitare gli altri popoli, a meno che la Natura non fosse in pericolo.

Quando i Janah e i loro mercenari Kragis arrivarono su Tys e si stabilirono sulle coste e sulle pianure, i Láusjan li osservarono solamente, sperando che i nuovi arrivati vivessero e lasciassero vivere. Ma quando le foreste Láusjan furono minacciate e sfruttate, i Láusjan reagirono duramente, provando a respingere gli invasori.

I Láusjan non vogliono altre razze nei loro territori, specialmente quelle che non rispettano i loro costumi e la Natura.

I Láusjan sono esseri scaltri e veloci. Hanno la pelle verdastria e le orecchie a punta. I loro occhi sono completamente neri e i loro nasi, orecchie e dita sono delicati e sottili. I loro corpi sono molto flessibili; sono sì agili e veloci, ma anche forti e resistenti.

I Láusjan non sono esperti nel lavorare i metalli. Invece, usano legno, osso, cuoio e tessuti naturali per confezionare vestiti, corazze, strumenti ed armi.

I Láusjan in battaglia

In guerra i Láusjan si trasformano in accesi combattenti. Tutti i Láusjan combattono, incluse le donne.

Quando la Natura è in pericolo, anche gli spiriti dei morti dei Láusjan – i tremendi Ahma – si ergono a fronteggiare la minaccia.

I Láusjan prediligono l'uso di archi e lance. Normalmente non usano lame lunghe, sebbene usino pugnali e spade corte come armi secondarie.

Sebbene l'organizzazione dell'esercito Láusjan risulti spesso un mistero per i loro nemici, i Láusjan sono ben coordinati in battaglia.

I migliori guerrieri dei Láusjan sono gli Uganands, il cui nome significa "Impavidi". Sono supportati dalla milizia Láusjan, i Walthus, e dalla fanteria leggera, gli Hairus.

I micidiali arcieri Láusjan, gli Hneiwan, sono spesso usati come schermagliatori per circondare le truppe nemiche e infastidirle restando in copertura. Gli spaventosi e misteriosi Ahma sono la presenza più temuta dai nemici dei Láusjan.



FANTERIA LÁUSJAN
CON ARCO
x 12



FANTERIA LÁUSJAN
CON SPADE CORTE
x 12

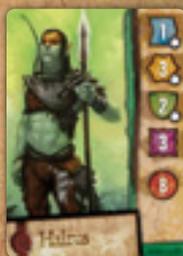


FANTERIA LÁUSJAN
CON LANCE
x 24

LÁUSJAN



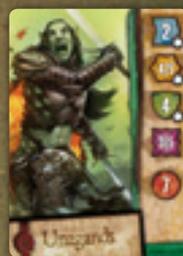
CARTA TRUPPA LÁUSJAN
(RETRO)



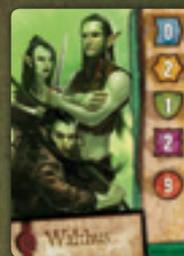
HAIRUS
x 6



HNEIWAN
x 10



UGANANDS
x 3



WALTHUS
x 6



AHMA
x 3



CARTA UNITÀ LÁUSJAN
x 12

IL MAGO DELL'ARIA

ASPETTO DEL VENTO

Brezza

Un vento soffia a favore delle truppe.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna iniziativa +3, attacco +0, e danno +0.



Quantità 2

Potenziamento Armi a Distanza:

 almeno una truppa nella prima linea amica ha il tratto Armi a Distanza, Brezza è più potente e assegna un +1 addizionale all'iniziativa, +1 all'attacco, e (massimo) danno +1.

Turbine

Un turbine inatteso ostacola i guerrieri mentre avanzano.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: qualsiasi unità

Limite: un massimo di un solo incantesimo Turbine può essere lanciato su un'unità allo stesso tempo.

Durata: fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che guida il Mago dell'Aria.

L'unità bersaglio perde un punto movimento. Piazzate un segnalino Turbine sull'unità bersaglio come promemoria.



Quantità 1

ASPETTO DEL MOVIMENTO

Velocità

Le truppe amiche ottengono una rapidità in battaglia incrementata dalla magia.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna iniziativa +1, attacco +1, e difesa +1.



Quantità 2

Corsa

Le truppe amiche schizzano attraverso il campo di battaglia senza stancarsi.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: unità amica

Limite: un massimo di due incantesimi Corsa può essere lanciato sulla stessa unità allo stesso tempo.

Durata: fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che guida il Mago dell'Aria.

L'unità bersaglio guadagna un punto movimento. Piazzate un segnalino Corsa sull'unità bersaglio come promemoria.



Quantità 1

PIANO ASTRALE DELL'ARIA

Uragano

Un violento uragano si scatena, arrecando distruzione a tutti quelli che colpisce.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: esagono

Ogni unità nell'esagono bersaglio subisce un danno pari al risultato di un tiro di un dado da sei. Lanciate separatamente per ogni unità.

Volare

Un potente vento solleva i guerrieri amici in aria.

Tipo: incantesimo strategico

Bersaglio: unità amica

Limite: un massimo di due incantesimi Volare può essere attivo allo stesso tempo.

Durata: fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che guida il Mago dell'Aria.

L'unità bersaglio spende solo un punto movimento per ogni esagono in cui entra. Può attraversare ogni esagono di terreno intransitabile piano (come, per esempio, un fiume), sebbene non possa terminare il proprio movimento in tale esagono. Gli esagoni che sono intransitabili a causa del limite di cumulo o per la presenza di unità nemiche restano intransitabili anche per le unità volanti.

Elementale dell'Aria

Una creatura del Piano Astrale dell'Aria appare sul campo di battaglia.

Tipo: incantesimo d'evocazione

Bersaglio: unità amica

Un Elementale dell'Aria è evocato. L'Elementale evocato è piazzato in una qualsiasi posizione della prima linea, tranne la prima posizione.

Gli Elementali sono di tre diversi tipi: minori, maggiori e supremi.

Il potere speciale degli Elementali dell'Aria è Raffica di Vento: durante il combattimento, aggiungi +1 all'iniziativa di ogni truppa nella prima linea dell'unità di cui l'Elementale fa parte.



Quantità 1



Quantità 1



Quantità 1

MAGIA DELL'ARIA

Il Mago dell'Aria ha il potere di controllare le energie dell'Aria.



Come altri maghi elementali, il Mago dell'Aria deve aprire un portale su un Piano Astrale – in questo caso, il Piano Astrale

dell'Aria – per chiamarne a raccolta le potenti energie e lanciare i suoi più potenti incantesimi.

Il Mago dell'Aria è capace di plasmare l'elemento dell'Aria come desidera. Più si affina la sua sintonia con l'elemento grazie all'uso della magia, più l'elemento diventa parte integrante del suo essere.

Il Mago dell'Aria è permanentemente circondato da un'aura elementale, visibile come una luce blu che lo avvolge mentre i venti turbinano senza posa e le sue possenti ali battono, inculcando paura nei cuori dei suoi avversari.

La magia dell'Aria presenta due differenti aspetti: vento e movimento.

LA DRUIDA

ASPETTO DELLA FLORA

Quercia

La leggendaria resistenza delle querce tramuta la pelle dei guerrieri in una scorza dura come il legno.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna difesa +1 per ogni truppa che fa parte della sua prima linea.



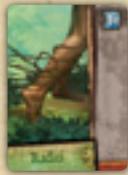
Quantità 2

Radici

Radici erompono dal suolo per intrappolare i guerrieri nemici, dando il vantaggio dell'iniziativa alle truppe della Druida.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna iniziativa +1 per ogni truppa che fa parte della sua prima linea.



Quantità 2

PIANO ASTRALE DELLA FLORA

Passa-Foreste

I guerrieri amici entrano in forte sintonia con la foresta, e attraversano con velocità il sottobosco.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: unità amica

Limite: un massimo di un incantesimo Passa-Foreste può essere lanciato sulla stessa unità allo stesso tempo.

Durata: fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che controlla la Druida.



Gli esagoni di foresta costano solo un punto movimento per l'unità bersaglio. Piazzate un segnalino Passa-Foreste sull'unità bersaglio come promemoria.

Foresta

Nuovi alberi spuntano, evocati sul campo di battaglia, formando una foresta che prima non esisteva.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: esagono
Durata: permanente

Il giocatore che guida la Druida piazza una nuova tessera terreno foresta sul tabellone di gioco. La tessera può essere piazzata solo in un esagono su cui non è già presente una tessera terreno, e che non è occupato da una qualsiasi unità.



ASPETTO DELLA FAUNA

Forza

La forza degli orsi ravviva i muscoli dei guerrieri amici, che esplodono di energia e potenza.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna (massimo) danno +1 per ogni truppa che fa parte della sua prima linea.



Quantità 2

Rabbia

La rabbia della tigre genera furia bestiale e sete di sangue che fuoriescono dagli occhi dei guerrieri alleati.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna attacco +1 per ogni truppa che fa parte della sua prima linea.



Quantità 2

PIANO ASTRALE DELLA FAUNA

Corvi

Migliaia di corvi attaccano il nemico, poi scompaiono.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: unità nemica

L'unità bersaglio subisce un tiro di un dado da sei di danno.

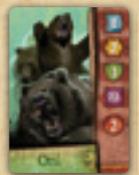
Orsi

Orsi del Piano Astrale della Fauna appaiono sul campo di battaglia.

Tipo: incantesimo d'evocazione

Bersaglio: unità amica

Gli Orsi sono evocati. La carta Orsi è piazzata in una qualsiasi posizione della prima linea, tranne la prima posizione.



Quantità 3

Lupi

Lupi del Piano Astrale della Fauna appaiono sul campo di battaglia.

Tipo: incantesimo d'evocazione

Bersaglio: unità amica

I Lupi sono evocati. La carta Lupi è piazzata in una qualsiasi posizione della prima linea, tranne la prima posizione.



Quantità 3

LA MAGIA DRUIDICA

La Druida è in profonda sintonia con la Natura. Questa relazione le permette di manipolare il potere incredibile degli esseri viventi – Vita e Natura sono due facce della stessa medaglia – ed esprimere tale controllo

attraverso incantesimi che mostrano quanto la Natura possa essere micidiale e potente.

Come altri maghi, la Druida deve aprire un portale su un Piano Astrale per chiamare a raccolta le energie magiche e lanciare i suoi più potenti incantesimi. A differenza degli altri maghi, la Druida

può aprire un portale su due piani astrali diversi e separati: il Piano Astrale della Flora e quello della Fauna.

La magia druidica ha due aspetti diversi: flora e fauna.



IL MAGO DEL FUOCO

ASPETTO DELLA LUCE

Audacia

I guerrieri amici sono pervasi da un'aura di luce che infonde in loro coraggio e sicurezza.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna attacco +4.



Quantità 2

Bagliore

Una colonna di luce scende dal cielo per guidare i guerrieri amici.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: esagono/unità amica
Limite: un massimo di un incantesimo
Bagliore può essere lanciato allo stesso tempo.

Durata: fino all'inizio del turno del giocatore che guida il Mago del Fuoco.

Piazzate un segnalino Bagliore in un esagono scelto. Il segnalino Bagliore è considerato come un segnalino obiettivo (anche oltre il limite di quattro segnalini obiettivo in gioco).

Il Mago del Fuoco può nominare anche un'unità amica. Se un'unità è nominata, soltanto quell'unità considera il segnalino Bagliore come un segnalino obiettivo; le altre unità no. Piazzate un segnalino Bagliore sull'unità nominata come promemoria.

Se un'unità non è nominata, tutte le unità amiche considerano il segnalino Bagliore come un segnalino obiettivo.



ASPETTO DELLA FIAMMA

Lama di Fuoco

Un fuoco crepitante accende le lame delle spade amiche. Grazie a questo incanto, le armi infliggono danni tremendi.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna (massimo) danno +1 per ogni truppa che fa parte della sua prima linea.

Palla di Fuoco

Una palla di fuoco vola verso i guerrieri nemici.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: unità nemica

L'unità bersaglio subisce 3 punti danno.



Quantità 2

PIANO ASTRALE DEL FUOCO

Cecità

Una luce potente conferisce un grande vantaggio alle truppe amiche accecando i guerrieri nemici.

Tipo: incantesimo tattico
Bersaglio: unità amica

L'unità bersaglio guadagna iniziativa +4.

Incendio

Una pioggia di fuoco cade dal cielo, bruciando qualsiasi cosa si trovi nell'area.

Tipo: incantesimo strategico
Bersaglio: esagono

Ogni unità presente nell'esagono bersaglio subisce un tiro di un dado da sei di danno. Tirate il dado separatamente per ogni unità.



Quantità 2

Elementale di Fuoco

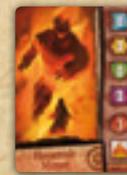
Una creatura del Piano Astrale del Fuoco appare sul campo di battaglia.

Tipo: incantesimo d'evocazione
Bersaglio: unità amica

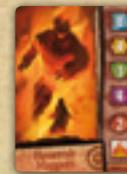
Un Elementale del Fuoco è evocato. L'Elementale evocato è piazzato in una qualsiasi posizione della prima linea, tranne la prima posizione.

Gli Elementali del Fuoco sono di tre diversi tipi: minori, maggiori e supremi.

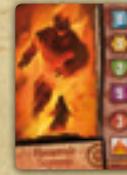
Il potere speciale degli Elementali del Fuoco è Aura di Fuoco: durante il combattimento, in ogni passo dei poteri speciali, l'Elementale infligge 1 punto danno per ogni truppa che fa parte della prima linea del nemico.



Quantità 1



Quantità 1



Quantità 1

MAGIA DEL FUOCO

Per il Mago del Fuoco, l'elemento del Fuoco non ha segreti. Per evocare la sua magia elementale, deve accedere al Piano Astrale del Fuoco, chiamandone a raccolta le energie, e usando

le sue abilità per manipolarle. Lancia incantesimi incredibili che sono micidiali e potenti allo stesso tempo.

Il Fuoco è diventato talmente parte integrante del Mago del Fuoco che brucia nel suo stesso corpo, forgiandone l'aspetto.

La pelle del Mago del Fuoco sembra composta di fuoco vivente, i suoi occhi brillano di una fiamma bruciante, e il suo aspetto terrorizza chiunque osi sfidarlo. È circondato da un'aura rossa; le fiamme fluiscono continuamente attraverso il suo corpo ed eruttano dalle sue mani.

La magia del Fuoco ha due aspetti differenti: luce e fiamma.



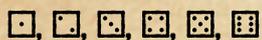
LA GUARDIANA DEL FATO

REGOLE SPECIALI

Gli incantesimi della Guardiana del Fato non utilizzano carte incantesimo. L'abilità della maga di lanciaarli è limitata soltanto dalla disponibilità di punti energia.

Tranne che per l'incantesimo Ritirare, la Guardiana del Fato deve decidere di lanciare un incantesimo prima che i dadi siano lanciati. Quando entrambi i giocatori stanno per lanciare i dadi (per esempio, in un tiro di iniziativa o un tiro d'attacco), questi incantesimi devono essere lanciati prima che qualsiasi giocatore cominci a tirare i dadi.

TOMI DEL DESTINO



Tipo: incantesimo generico
Bersaglio: un qualsiasi dado

Il giocatore che controlla la Guardiana del Fato può decidere il risultato del tiro di un singolo dado.

Ritirare

Tipo: incantesimo generico
Bersaglio: un qualsiasi dado

Dopo che un dado viene tirato, il giocatore che controlla la Guardiana del Fato può decidere se tirarlo di nuovo o forzare l'avversario a tirarlo di nuovo.

Zero

Tipo: incantesimo generico
Bersaglio: un dado del nemico

Il giocatore che guida la Guardiana del Fato può "eliminare" il tiro di un dado. Il risultato ottenuto dal dado bersaglio è considerato pari a zero.

Parità

Tipo: incantesimo generico
Bersaglio: un qualsiasi dado

Il giocatore che guida la Guardiana del Fato decide il risultato di uno dei propri dadi e uno dei dadi del proprio avversario, ma deve scegliere lo stesso risultato per entrambi. Questo incantesimo deve essere lanciato prima che i giocatori tirino i dadi.

Dado

Tipo: incantesimo generico
Bersaglio: un qualsiasi dado

Il giocatore che guida la Guardiana del Fato può aggiungere un dado addizionale a un qualsiasi tiro. Dato che non c'è un limite al numero di volte in cui questo incantesimo può essere lanciato, allo stesso tiro possono essere aggiunti dadi multipli. Lanciate i dadi uno alla volta. Dadi addizionali possono essere cambiati, ritirati, e influenzati dagli incantesimi della Guardiana del Fato, come tutti gli altri dadi.

IL FATO

Ogni creatura ha un Fato. Grazie al cielo, pochi sanno che cosa il futuro riserva loro... ma la Guardiana del Fato lo sa.



La Guardiana del Fato può manipolare il Fato. È una viaggiatrice del tempo

che ha imparato dal passato, vive con coscienza completa il presente, e può plasmare il futuro.

La Guardiana del Fato usa un tipo molto strano di magia. Ha accesso ai tomi del destino e può manipolare la possibilità che gli eventi hanno di verificarsi. Non esiste il caso per lei: tutto è certezza. Sotto il controllo della sua magia, anche la più piccola probabilità può essere controllata.

CONTENUTI

INTRODUZIONE	2
COME SUI GIOCA	2
IL MANUALE DELLE REGOLE	3
CONTENUTI DELLA SCATOLA	3
COMPONENTI DEL GIOCO	4
LE CARTE	6
Caratteristiche	6
Abilità speciali	8
Tratti	8
Poteri speciali	8
Potenziamento	8
Icona del Giocatore	8
GLOSSARIO	9
Truppe e Unità	9
Magia	9
Movimento e Strategia	9
Combattimento	9
MAGIA	10
Usare la Magia in Magestorm	10
Incantesimi	11
Lanciare incantesimi in combattimento	11
PREPARAZIONE DEL GIOCO	12
PREPARARE L'ESERCITO	14
Composizione delle unità	14
Figure, basi e standardi	14
IL GIOCO	15
SEQUENZA DI GIOCO	15
FASE MAGICA	17
Spostare i punti energia	17
Piazzare nuovi punti energia	17
FASE STRATEGICA	17
Lanciare incantesimi strategici	17
Usare punti strategici	17
FASE DI MOVIMENTO	22
Come muovere	22
Entrare in Combattimento	23
Movimento di cavalleria	23
Terreno e movimento	23
FASE DI COMBATTIMENTO	26
1) Passo di Presentazione	26
2) Primo Passo di Magia	26
3) Passo di Schieramento	26
4) Passo di Ingaggio	26
5) Primo Passo dei Poteri Speciali	27
6) Secondo Passo di Magia	27
7) Passo dei Rinforzi	27
8) Passo di Mischia	27
9) Secondo Passo dei Poteri Speciali	27
10) Terzo Passo di Magia	27
Fine del Combattimento	27
Terreno e Combattimento	28
Combattimenti multipli	28
ESEMPIO DI COMBATTIMENTO	30
L'ESERCITO KRAGIS	34
L'ESERCITO LAÚSJAN	35
IL MAGO DELL'ARIA	36
La magia dell'aria	36
LA DRUIDA	37
La magia druidica	37
IL MAGO DEL FUOCO	38
La magia del fuoco	38
LA GUARDIANA DEL FATO	39
Il fato	39

Un gioco di **PIERO CIONI**

MAGESTORM

EPICHE BATTAGLIE NELL'ERA DELLA MAGIA

Progettazione **PIERO CIONI**

Progettazione Aggiuntiva e Sviluppo **LUCA PANSECCHI**

Illustrazioni **KIERAN YANNER / ABYSSAL STUDIOS**

Direzione Artistica e Graphic Design **FABIO MAIORANA**

Grafica Aggiuntiva **MERI DAVINI**

Direzione del Progetto **ROBERTO DI MEGLIO**

Regole e Redazione Testi **FABRIZIO ROLLA**

Produzione **ROBERTO DI MEGLIO** e **LUCA PANSECCHI**

PLAYTESTER Marco Buonaccorsi, Marco Casali, Davide "Dimo" Dimola, Andrea "The Fich" Ficara, Alessandro Filipponi, Lorenzo Filipponi, Riccardo Gianni, Francesca "Raksha" Lagrasta, Alessandro Leati, Massimo Marziali, Giacomo "Capitan Barbossa" Mazzoleni, Nicola "Zeri" Neri Bernardi, Vania Padovan, Claudio "Jones" Padovani, Laura "Bubu" Padovani, Marco Pederzoli, Nicola Poli, Manolo Scatolini, Francesca "Scatta" Scattarella, Luca "Yoghi" Spelta e vari membri de "La Tana dei Goblins" e "Maghi, Guerrieri e Menestrelli".

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A Andrea "Sargon" Cupido, Francesco "ZioCino" Faraci, Graeme "Link" Hinchliffe, Andrea "Liga" Ligabue, Alessandro "Aledrugo" Orlati, Claudio Pansecchi.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione **ANDREA SFILIGOI**

Editing **ROLANDO MORO**

Un Gioco Creato e Pubblicato in Tutto il Mondo da **NG INTERNATIONAL SRL**



Via Pradazzo 6/B, 40012, Calderara di Reno (BO), Italy

www.nexusgames.com

Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per futuri riferimenti.

Edizione Italiana ©2010 NG International Srl.



©2010 NG International Srl.

Magestorm™, Epiche Battaglie nell'Era della Magia™, Kragis™ and Láusjan™ sono marchi di NG International Srl. Prodotto in Cina.
ATTENZIONE! Non adatto a bambini sotto i 3 anni per la presenza di piccole parti. Pericolo di soffocamento.