

MAGIC RANDOMIZER - MR

Bag of Wind (Borsa del Vento): Serve per controllare il vento. Se un Eroe la piazza su una nave o su Airboat, conferisce un bonus di +2 al movimento. Non è necessario che l'eroe resti sulla nave. L'oggetto può operare autonomamente.

Box of Far-Wishing (Scatola del Desiderio Lontano): Questo oggetto permette ad un eroe di teletrasportarsi in un altro spazio sulla mappa, sebbene il Box rimanga nella sua locazione originaria. E' molto difficoltoso spostare il box. Qualsiasi eroe che tenti di spostarlo senza l'ausilio di almeno 1 unità militare, paga il doppio del costo del terreno.

Fakir's Rope (Corda del Fachiro): E' una corda magica che serve per scalare un ostacolo. Permette ad un eroe di entrare o uscire da un castello nemico. Un eroe che sta usando la corda del fachiro non è costretto ad effettuare un Fate Roll quando entra od esce da un castello nemico. Tuttavia se nel castello sono presenti unità da combattimento nemiche, allora il lancio sulla Fate Roll dovrà essere effettuato.

Head of Orlog (Testa di Orlog): E' la testa di un grandissimo genio militare e condottiero del passato. Se un leader non è provvisto di alcun modificatore militare, Orlog gli conferisce un +1 a tutti i lanci di dado in combattimento terrestre (esclusi, quindi gli Assedi e le battaglie navali).

Hirmor's Horn (Corno di Hirmor): Esso è in grado di chiamare rinforzi prima di un combattimento. Per utilizzare il corno lanciate un dado. Se il risultato è 2-6, ogni unità da combattimento amica che si trovi a raggio (cioè entro il numero di spazi indicati dal dado) può giungere in soccorso. Questa sorta di marcia forzata, effettuata nel turno dell'avversario, provocherà l'eliminazione di 1

unità per ogni stack che accorrerà al suono del corno. Tutte le unità che si muovono pagano il normale costo del terreno. Qualora non ceda dovessero fare a raggiungere il suonatore del corno, dovranno abortire la loro azione ed essere riposizionate nello spazio da cui si sono messe in marcia. Se, al contrario, arrivano uniranno le proprie forze a quelle dei compagni sotto attacco. A questo punto l'attaccante non potrà revocare l'attacco, dovrà comunque attaccare. Qualora i rinforzi non siano giudicati sufficienti, l'eroe può risuonare il corno tutte le volte che vuole. Tuttavia se esce un risultato di 1, l'eroe muore per lo

A cura di Marco Fibbi 2003 © - Tutti i Diritti riservati.

sforzo e non potrà essere utilizzato da un altro eroe per tutta la durata di questo turno.

Snakari's Ring (Anello di Sankari): Secondo la leggenda, questo anello fu donato dal Santo Prayaga al suo discepolo prediletto, Sankari. Esso offre un limitato aiuto nella fuga. Un eroe che lo possiede ha diritto a rilanciare un eventuale Hero Fate Roll sfavorevole. Tuttavia sarà costretto ad accettare il secondo lancio.

Shadow Cloak (Mantello Ombra): Questo oggetto rende chi lo indossa come un fantasma. Un eroe che lo usa ignora tutte le restrizioni dovute al terreno, trattando tutti i tipi di terreno come fossero sgombri. Finchè indossa il mantello, l'eroe non potrà mai essere costretto a fare un lancio sulla Hero Fate table, tuttavia come fantasma non potrà compiere alcuna azione se non quella di muoversi o stare fermo. Un Eroe che ha attivato il potere del mantello, non potrà comandare truppe per questo turno.

Un eroe può entrare nell'Ombra a piacimento e può restarvi fino a che lo desidera e gli sarà contato come un solo uso. Ma uscire dal mondo delle Ombre comporta un lancio di dado. Gli eroi magici aggiungono 2 al dado. Se il risultato è minore del numero di volte che l'eroe ha visitato il mondo delle Ombre, vuol dire che si è perso. Dovrà quindi effettuare un lancio sulla tabella delle Ferite. Se esce un 6 sarà irrimediabilmente perdute nel mondo del Ombre (morto ai fini del gioco). Rimettere il Mantello nel Randomizer. Se non si perde, un eroe può uscire dal mondo delle Ombre anche durante il turno di un altro giocatore.

Il Mantello può, inoltre, essere utilizzato in maniera difensiva (per esempio quando delle unità nemiche durante il loro turno stanno cercando l'eroe con il mantello).

Silver Sentinel (Sentinella di Argento): Questo oggetto fu regalato da un Dio della Vittoria ad una razza antica che lo adorava. La sentinella può essere posta in un castello non ancora saccheggiato. Fintanto che sarà presente, tale castello potrà essere messo sotto assedio, ma non si potrà mai effettuare alcun lancio sulla Siege Table. Questo oggetto funziona anche senza la presenza di un eroe.

Wonder Wings (Ali delle Meraviglie): Queste ali permettono ad un eroe di volare con la sua capacità di movimento raddoppiata (non può essere utilizzato da eroi che normalmente volano). Il suo utilizzo è



identico a quello del Tappeto volante, con la sola eccezione che non si possono trasportare passeggeri addizionali o apparecchi.

Witching Stick (Bastone della Stregoneria): Grazie a questo oggetto sarà più semplice rinvenire tesori nascosti. Un eroe che lo dovesse utilizzare sommerà +2 al lancio di dado sulla ricerca.

TEMPLE OF KINGS - TK

Airboat of Armera (Battello volante):

E' una nave volante con una forza da combattimento pari ad 1. E' la sola unità da combattimento che possa entrare nel Temple of Kings. Non subisce mai l'attrito a causa di eventi casuali. Può trasportare 1 unità da combattimento terrestre e un qualsiasi numero di eroi amici. Come tutte le altre unità magiche, l'Airboat può ritirarsi prima di un combattimento (assieme a tutti i suoi passeggeri), con un risultato di 2-6. Durante il turno è considerata essere sempre in aria, a meno che non abbia effettuato un attacco contro unità nemiche terrestri durante la sua ultima fase di combattimento, oppure sia atterrata volontariamente.

Helm of Wisdom - Elmo della Sagghezza:

L'elmo fa diventare chi lo indossa un genio militare (a dispetto della sua reale personalità). Questo monarca aggiungerà

sempre un +1 a tutti gli assedi o gli attacchi nei quali egli sarà a capo di uno degli stack partecipanti.

Mask of Influence - Maschera dell'Influenza:

Questo oggetto è dotato di uno speciale charm ipnotico che permette ad un monarca di agire come fosse un super ambasciatore. Può essere utilizzata sia da un monarca giocante o non giocante. La maschera aggiunge +1 al lancio diplomatico, in aggiunta ad ogni altra carta diplomatica giocata. Essa modifica anche il lancio per il reclutamento di Barbari e Orchi (il solito +1). Se il monarca agisce come un ambasciatore, egli non potrà sfruttare la capacità di movimento speciale dei comuni ambasciatori, al contrario egli dovrà recarsi normalmente alla sede in cui si tiene la normale attività diplomatica. Tuttavia un monarca con la Maschera che viaggia da solo non va incontro ad alcuna sanzione circa la violazione di territori neutrali e può passare attraverso stack nemici o castelli senza alcun pericolo durante la propria fase di movimento (mentre durante la fase degli altri

giocatori potrebbe comunque essere catturato). Nel caso in cui attraversi truppe o castelli neutrali non dovrà comunque effettuare il Fate Roll.

Una monarca con la Maschera può effettuare tutte le funzioni diplomatiche tranne l'Assassinio ed il Duello. Se disponibile, l'Ambasciatore del giocatore potrà comunque continuare a fare diplomazia, ma non verso lo stesso reame.

Qualsiasi unità Barbara, reclutata da un ambasciatore nemico in uno spazio occupato da un monarca con la maschera diventa immediatamente alleata del monarca stesso. (cambiarli con unità barbare alleate).

Sword of Wizardry - Spada della Stregoneria:

Questa è una spada finemente lavorata che trasforma l'eroe che la brandisce, in un eroe magico che potrà ingaggiare battaglia contro il Colosso, esorcizzare il Guardiano Oscuro e distruggere l'incantesimo protettivo che avvolge la Scuola di Taumaturgia. Infine le unità da lui guidate potranno ritirarsi prima del combattimento con un lancio di 2-6.

Talisman of Dispel - Talismano della dispersione:

Esso dispone di un potente incantesimo che difende dalle magie. Nello spazio contenente il Talismano le seguenti manifestazioni magiche non avranno effetto: Oggetti magici, Eroi magici, Unità da combattimento, incantesimi della GreyStaff. Esso regala un bonus di +1 quando si tenta di rimuovere la sfera di protezione della Scuola di Taumaturgia o nel tentativo di esorcizzare il Guardiano Oscuro di Black Hand.

Wand of Healing - Staffa della Cura:

Questa staffa è in grado di salvare la vita. Quando essa è presente all'interno di uno stack che ha appena subito un danno (eccetto negli assedi), essa riduce il numero dei caduti di 2 unità per ogni combattimento. In aggiunta un eroe alleato che dovesse essere ucciso sarà considerato ferito. Essa inoltre previene ogni effetto dovuto all'Epidemia.

Oggetti dei WANDERING PEOPLE - WP

Flying Carpet - Tappeto volante:

A cura di Marco Fibbi 2003 © - Tutti i Diritti riservati.



Può trasportare 1 eroe ed un numero infinito di oggetti. Esso è in grado di volare, ma deve comunque atterrare alla fine del movimento. Un eroe che voli sul tappeto può comunque essere cercato da unità nemiche, tuttavia egli potrà comunque evitare il combattimento ritirandosi in aria (lancio di 2-6). Se la fuga ha successo, egli viene considerato in volo sino alla sua prossima fase di movimento.

Guiding Light - Luce guida:

Essa è in grado di guidare attraverso il terreno più impervio. Un eroe che la utilizza guadagna il bonus di movimento su: Foresta, Palude e Montagna.

Spinning Wheel - Ruota della Fortuna:

La ruota vi fa guadagnare dell'oro. Ogni volta che un evento casuale indica l'arrivo di unità mercenarie, aumentate di 1 il numero di esse.

TEST degli DEI (Tabella) - TEMPLE of KING

Dado	Risultato
1	Il tuo cuore è puro: ricevi un dono.
2	Il tuo cuore è buono: 1 turno di purificazione
3	Il tuo cuore è dolce: 2 turni di purificazione
4	Il tuo cuore è turbato: 3 turni di purificazione
5	Il tuo cuore è torvo: 4 turni di purificazione
6	Il tuo cuore è nero: Vai via dal tempio il prossimo turno e non farvi più ritorno.