

Nuove Regole per Mighty Empires

NUOVE TESSERE

DELTA DEL FIUME

Il fiume non termina con un estuario, bensì a delta; questo rende il terreno particolarmente fertile e ben irrigato, ma allo stesso tempo rende problematico la stabilirsi di grandi insediamenti. Pertanto la tessera va trattata come una normale costa, ma costruire una fortezza da un villaggio costerà 7 corone d'oro e 12 se era arida. E' impossibile costruire delle città su questa terra, pertanto se dovesse uscire tale risultato dalla tabella di esplorazione, andrà ritirato. Qualunque tipo di insediamento in questo territorio garantirà 3 corone d'oro in più di rendita annuale.

DIRUPO

Il movimento delle zolle tettoniche ha causato l'aprirsi di un profondo dirupo nella pianura, che comunque è abbastanza stretto da poterci costruire un ponte per attraversarlo. Qualunque esercito volesse attraversare il dirupo, dovrebbe fare un tiro sulla tabella di attraversamento (Route) per vedere se vi sono incidenti. Se costruite un ponte sopra il dirupo, vi costerà il doppio rispetto a quello su un fiume. Una città situata in questa tessera, ha un ponte per attraversare il dirupo, soltanto con 4+ su un d6 (il tiro va effettuato al momento della scoperta). Altri tipi di insediamento non avranno ponti. Battaglie che si dovessero verificare in questa tessera avranno un modificatore di -1 sul tiro strategico. Il dirupo genera anche una rendita di 1 corona d'oro aggiuntiva se c'è un ponte (pedaggio).

PROMONTORIO ROCCIOSO

Ogni volta che una nave passa in questa tessera, deve tirare sulla tabella dei rischi sulla navigazione (vedi di seguito), a causa delle rocce.

ISOLA COSTIERA

E' come una tessera di costa, ma può anche essere parte delle tessere di mare aperto. Può avere qualunque tipo di insediamento costiero, ma in fase di combattimento ha un modificatore strategico di -2; inoltre è accessibile soltanto via nave.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



COSTA ROCCIOSA

Benché vada messa tra le tessere costiere, viene trattata come fosse collina (Highland) per quanto concerne l'esplorazione, il movimento, e la ritirata invernale. La tessera a causa dell'impervia scogliera, risulterà del tutto inaccessibile dal mare.

FAGLIA

La terra è attraversata da una grossa faglia creata da un forte movimento tettonico. La faglia è impossibile da attraversare, ne vi si può costruire un ponte sopra, pertanto nessun esercito può uscire da un lato opposto a quello d'entrata oltre la faglia. L'area, inoltre, è altamente sismica; pertanto bisogna lanciare 1d6 in ogni fase invernale, se esce 1 c'è un terremoto con i seguenti effetti: tutti gli insediamenti sulla tessera si considerano saccheggianti; qualunque esercito viene distrutto. C'è, inoltre, la possibilità che l'attività sismica si propaghi nelle zone adiacenti, tirate 1d6 per ogni tessera adiacente, con 3 o meno anche questa subisce gli effetti del terremoto.

VULCANO

Questa tessera è a tutti gli effetti di collina (Highland) con una differenza, in ogni fase invernale tirate 1d6, con 1 il vulcano erutta. Qualunque insediamento e/o esercito nella tessera viene distrutto e il territorio diventa arido; inoltre la lava si propagherà in 1d6 territori adiacenti, numerate da 1 a 6 i territori confinanti, quindi tirate tanti d6 quanti sono i territori in cui si propagherà la lava (contemporaneamente, in modo che alcuni numeri possano essere uguali). Ogni territorio colpito dalla lava diventa arido e tutto ciò che vi si trovava sopra, sarà distrutto.

BANCHI DI SABBIA

Questa tessera si mette in gioco soltanto se usate le regole per il mare aperto. I banchi di sabbia sono un rischio per la navigazione, pertanto le navi devono effettuare un tiro sulla tabella dei rischi sulla navigazione (vedi di seguito). I banchi di sabbia non possono essere esplorati e non possono avere insediamenti.

ALTOPIANO

Questa tessera vi fornisce l'opportunità di avere un altro sito per la capitale. Va trattata come una tessera di collina (Highland) eccetto che fornisce un modificatore di -1 sul tiro strategico in combattimento.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



TABELLA RISCHI NAVIGAZIONE

D6	Effetto
1	La flotta incappa nel maltempo proprio durante una manovra per evitare gli scogli: viene completamente distrutta insieme agli eserciti che trasportava.
2	Le navi hanno qualche problema e si schiantano sugli scogli. Tutte le provviste vengono distrutte ed ogni esercito perde 1d6x100 punti. Inoltre all'inizio di ogni turno successivo tirate 1d6, con 3 o meno la flotta non potrà muovere, con 4 o + riescono a disincagliarsi dagli scogli. Navi che fossero ancora incagliate all'inizio della fase invernale, verrebbero automaticamente distrutte.
3	La ciurma ed i soldati vengono spinti, durante la manovra per evitare gli scogli, oltre le murate. Ogni esercito perde 1d6x100 punti e tutto il vettovagliamento.
4	Per evitare gli scogli la ciurma è costretta a gettare in mare il carico. Tutto il vettovagliamento è perso.
5 / 6	La flotta supera brillantemente l'ostacolo.

TERRE SELVAGGE

Gli esagoni “aridi” non sono necessariamente disabitati, ma possono contenere degli insediamenti speciali, queste ultime tipologie di tessere vengono definite Terre Selvagge. Un esercito che dovesse iniziare il suo turno in un esagono arido, può decidere di spendere un turno nell'esame della tessera rinunciando all'esplorazione e al movimento. In questo caso si considera che tutto l'esercito è proteso nell'esplorazione, addentrandosi nel territorio e chiedendo informazioni ai nativi invece di limitarsi a controllare la strada maestra. Tutto ciò viene simulato con un tiro per d'esplorazione sulla tabella di Esplorazione delle Terre Selvagge. Se decidete di esplorare tirate un d100 e consultate la tabella qui di seguito riportata:

Pianura	Costa	Fiume	Montagna	Risultato
01 - 50	01 - 50	01 - 50	01 - 50	Nulla di Nuovo
51 - 55	51 - 55	51 - 55	51 - 55	Rovine di Città / Tomba
56 - 60	56 - 60	56 - 60	56 - 60	Necropoli
61 - 65	61 - 65	61 - 65	61 - 70	Torre di Magia
---	---	---	71 - 75	Miniera
66 - 70	66 - 70	66 - 70	76 - 80	Tempio
71 - 75	71 - 75	71 - 75	81 - 85	Stazione di Cambio
---	76	---	86 - 87	Vulcano
---	---	76 - 78	---	Inondazione Improvvisa
76 - 79	77 - 78	79 - 80	---	Foresta di Lornalim
80 - 82	---	81 - 83	88 - 89	Foresta di Cristallo
83 - 84	79 - 81	84 - 86	---	Foresta di Querce
85	82 - 83	87	90	Cultisti
86 - 87	84 - 85	88 - 89	91	Banda di Briganti
---	86 - 88	---	---	Tana di Creatura
---	89 - 90	90	---	Predatori del Nord
88 - 90	---	---	---	Orda del Caos
91 - 94	91 - 94	91 - 94	92 - 94	Taverna
95 - 96	95 - 96	95 - 96	95 - 96	Torre Nera
97 - 98	97 - 98	97 - 98	97 - 98	Fonte Mistica
99	99	99	99	Tesoro
00	00	00	00	Piuma di Viverna

Se non viene scoperto nulla di nuovo, l'esagono rimane arido, ma può essere esplorato nuovamente.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



ROVINE DI CITTÀ / TOMBA

I vostri esploratori hanno scoperto un'antica tomba o le rovine di una città ormai dimenticata. Se desiderate esplorarla/e effettuate un tiro sulla seguente tabella:

D6	Risultato della Ricerca nella/e Tomba / Rovine
1	Tana di una Creatura Mostruosa - Avete scoperto la tomba di un antico eroe, ma ormai è già stata depredata. L'unica cosa che trovate al suo interno è una creatura mostruosa. Tirate sulla Tabella delle Creature Mostruose per determinarne il tipo.
2	Rovine di un'Antica Città - Avete scoperto le rovine di un'antica città, ma queste sono abitate da un folto gruppo di banditi. Tirate sulla Tabella dei Banditi per determinare il loro comportamento.
3	Ratti della Peste - Avete trovato una tomba ormai vuota nel cui interno vi sono dei ratti portatori di pestilenza. Qualunque esercito, ad esclusione degli Skaven, presente nella tessera perde 1d6x50 punti.
4	Tomba Profanata - Avete trovato una tomba ormai svuotata di tutto da precedenti cercatori.
5	Tesoro di un Eroe - Trovate una tomba di un antico comandante (lo determinate dalle iscrizioni). Sui muri trovate dei bassorilievi che vi indicano altre 1d6 tombe. Per determinare dove si trovano assegnate ad ogni lato della tessera un numero da 1 a 6, quindi, una volta determinata la direzione tirate 2d6 per determinare la distanza. Quando esaminerete queste tombe tirate sulla Tabella delle Scoperte delle Tombe.
6	Grande Scoperta - Avete effettuato una particolare scoperta, effettuate un tiro sulla Tabella delle Scoperte di seguito riportata.

D6	Scoperta Effettuata
1	Tana di Drago - Avete scoperto la tana di un drago. Consultate la sezione sulla "Furia dei Draghi" nel regolamento base.
2 - 3	Fortezza Nanica - Le rovine sono in realtà l'entrata superiore di una fortezza nanica. Piazzate una fortezza nanica indipendente nella tessera.
4 - 5	Fortezza - Le rovine della città nascondono una poderosa fortezza ormai dimenticata. Piazzate una vostra fortezza nella tessera.
6	Passaggio Segreto - La tomba porta ad un passaggio segreto sotterraneo che sfocia a 2d6 esagoni di distanza in una direzione casuale. Gli eserciti si possono spostare usando questo passaggio alla velocità di 2 esagoni per turno e non necessitano di esplorazione. All'altra estremità di questo passaggio c'è un'altra rovina/tomba.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



D6	Tabella delle Tombe
1	Maledizione - Non appena gli esploratori entrano nella tomba le parole di una maledizione riecheggiano nei locali. L'esercito viene maledetto all'inizio di ogni turno perde 1d6x50 punti a causa di malattie, inoltre perde tutto il vettovagliamento. l'unico modo di interrompere la maledizione è di tornare nella capitale dal mago di corte o visitare una Fonte Mistica. Se non riuscite a farlo prima della stagione invernale, perdetevi tutto il vostro esercito.
2 - 3	Tomba Razziata - La tomba è già stata visitata da razziatori ed è ormai vuota.
4	Tomba del Mago - La tomba risulta essere l'ultima dimora di un potente mago ormai morto da tempo. C'è la possibilità di recuperare un qualche potente artefatto. Se giocate a livello tattico considerate che l'oggetto magico deve essere assegnato ad un personaggio. Tirate 1d6 e consultate la seguente tabella: 1 - 2 La tomba è già stata depredata ed ora è vuota 3 Trovate 1d6x50 punti di oggetti magici 4 Trovate 1d6x75 punti di oggetti magici 5 Trovate 1d6x100 punti di oggetti magici 6 Trovate 1d6+1x100 punti di oggetti magici
5	Tomba di un Ricco Mago - Trovate 1d6x100 punti di oggetti magici e 1d6 corone.
6	Antico Artefatto - Nella tomba c'è un sfera nera, attraverso la quale si possono osservare le energie magiche che permeano il mondo. La sfera può essere usata, una sola volta per stagione di campagna, soltanto dall'esercito del generale (non obbligatoriamente da lui, ma anche da un altro personaggio). Tirate 1d6 e consultate la seguente tabella per determinare l'effetto: 1 La sfera possiede chi la usa trascinandolo verso il caos. Il personaggio va considerato perso (in alternativa perdetevi 1d6x50 punti di esercito) 2 - 3 La sfera non è di nessuna utilità 4 Venite a conoscenza della composizione di un qualunque esercito, a vostra scelta, entro 2d6 tessere 5 Potete scrutare una qualunque tessera della mappa come al Punto 4 6 Potete scrutare 1d6 esagoni della mappa come al punto 4

NECROPOLI

La Necropoli è una città costituita da centinaia di tombe una sull'altra. Se trovate una di queste città, potete decidere di esplorarla. Le Necropoli possono contenere tesori ed oggetti magici, ma anche incredibili pericoli. Alcuni di questi sono abbastanza comuni (razziatori di tombe, orde di topi carnivori, insetti velenosi, trappole, tunnel pericolanti, ecc.), altri sono molto più particolari e temibili (armate di non-morti).

Un giocatore non è mai obbligato ad effettuare ricerche in una necropoli, ma se decide di farlo deve tirare 2d6 e consultare l'apposita tabella. Se avete un esercito in una casella di Necropoli, potete evitare di muovere e passare il turno alla ricerca di un qualcosa nella Necropoli. Più tempo passate a frugare nelle tombe, maggiori sono le possibilità di disturbare gli occupanti della Necropoli. Per rappresentare ciò aggiungete +1 al tiro di dado sulla tabella della Necropoli per ogni turno, oltre il primo, in cui effettuate delle ricerche.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



I non-morti possono stazionare in una tessera di Necropoli senza alcuna restrizione sul numero massimo di unità che possono essere presenti su una sola tessera; inoltre un giocatore non-morto può effettuare ricerche nella Necropoli normalmente, ma, se non gradisce il risultato ottenuto, può ritirare i dadi (questo secondo risultato va comunque accettato). In luogo della ricerca un giocatore non-morto, può evocare la potenze delle tenebre per evocare dei non-morti da aggiungere al suo esercito, secondo la seguente tabella:

D6	Risultato dell'Evocazione
1 / 2	I morti si rifiutano di sorgere dalle tombe. Non guadagnate alcun rinforzo.
3 / 4	1d6x50 punti di non-morti si uniscono al vostro esercito.
5 / 6	2d6x50 punti di non-morti si uniscono al vostro esercito.

I rinforzi vengono aggiunti immediatamente all'esercito del giocatore (usate l'Army List degli Undead), se il giocatore dovesse incontrare la necessità di formare una nuova armata ricordate che questa deve essere condotta da un Liche, un Negromante o un Vampiro.

2D6	Risultato della Ricerca nella Necropoli
2	Tesoro Favoloso - I cercatori scoprono una tomba contenente un incredibile tesoro di gioielli, oro, monete ed altro. Il tesoro diventa parte integrante del convoglio dell'armata e deve essere riportato nei quartieri invernali per essere aggiunto alle ricchezze dell'impero. Se l'armata fosse attaccata e distrutta lungo il cammino, il tesoro verrebbe conquistato dal vincitore. Il tesoro vale 3d6 corone.
3	Tomba di un Eroe - Avete trovato la tomba di un eroe seppellito con tutto il suo equipaggiamento. Un'arma del valore di 1d6x20 punti ed un'armatura del valore di 1d6x20 punti. Questi oggetti vengono aggiunti al valore dell'armata in punti (oppure vengono assegnati in maniera specifica).
4	Mappa della Necropoli - Avete trovato una stele con incisa la mappa della Necropoli, la copiate e la riportate al vostro accampamento. Benché non abbia un valore intrinseco consente, in ulteriori ricerche di aggiungere o sottrarre 1 al risultato del dado.
5	Grande Deposito - Avete trovato un grande deposito di monete. L'entrata è stretta e pericolante, ma il deposito sembra essere molto grande. Tirate 1d6 con un risultato di 6 il tunnel crolla sigillando l'entrata al tesoro, altrimenti potete prelevare 1d3 corone. Potete continuare a prelevare corone (finché il passaggio non crolla) in ogni turno, ma dovete effettuare un tiro su questa tabella per evitare dei pericoli. Il tesoro va gestito come quello al Punto 1.
6	Tesoro Maledetto - Trovate una tomba contenente oro e argento di provenienza misteriosa. Il tesoro vale 1d6 corone e va gestito come quello al Punto 1. La tomba conteneva una maledizione ed una strana malattia colpisce la vostra armata che subisce perdite per 1d10x10 punti all'inizio di ogni turno seguente. La maledizione cessa nel momento in cui abbandonate la tessera di Necropoli. Giocatori che utilizzano le armate di Warhammer devono, se possibile, rimuovere i punti persi sotto forma di Personaggi.
7	Nulla di Nuovo - I cercatori tornano al campo a mani vuote, ma senza alcuna perdita.
8	Grosso Crollo - Una vasta sezione della Necropoli crolla sugli esploratori, seppellendoli sotto i detriti. L'armata perde 1d6x20 punti.
9	Orrore Incredibile - Gli esploratori tornano raccontando storie di incredibile terrore. Tombe abitate da spettri, zombie, scheletri e quant'altro. Si rifiutano di tornare ad esplorare la Necropoli. L'armata deve ritirarsi da questa tessera come se fosse stata sconfitta in battaglia.
10	Tomba del Negromante - Gli esploratori trovano una porta segreta che si apre su un passaggio scuro e ormai dimenticato. Questo passaggio porta alla tomba di un Negromante che contiene i

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



	<p>resti di centinaia di guerrieri ormai morti. Gli scheletri non sembrano essere animati, fortunatamente e gli esploratori giungono fino alla camera mortuaria del Negromante. La tomba è ricca di oggetti ed artefatti. A questo punto dovete decidere se prelevare un oggetto o meno. Se decidete di rubare un oggetto tirate 1d6, con un risultato da 1 a 5 prendete l'oggetto indicato in tabella e potete riprovare, con 6 svegliate il negromante che distrugge immediatamente gli esploratori e, risveglierà l'armata di non morti erompe all'esterno come indicato nel Punto 12.</p> <p>1D6 Oggetto Prelevato</p> <p>1 Arma Magica da 1d6x50 punti</p> <p>2 Armatura/e magica/e da 1d6x50 punti</p> <p>3 Stendardo o strumento magico da 1d6x50 punti</p> <p>4 Pergamena magica da 1d6x50 punti</p> <p>5 Anello magico da 1d6x50 punti</p> <p>6 Il Negromante si sveglia</p> <p>Se avete armate specifiche, l'oggetto va scelto tra quelli permessi al vostro esercito, altrimenti aggiungete semplicemente il valore in punti alla vostra armata.</p>
11	<p>Ratti di Cimitero - L'esplorazione disturba dei ratti che risiedono nella Necropoli, questi attaccano immediatamente gli esploratori divorandoli, quindi escono all'esterno attaccando l'armata. Ogni armata all'esterno perde 1d6x50 punti e deve ritirarsi da questa tessera come se fosse stata sconfitta in battaglia. Se non può ritirarsi perde altri 1d6x50 punti, e perde tutto il suo vettovagliamento, eventuali prigionieri e bottino di guerra.</p>
12	<p>Assalto dei Non-Morti - Gli esploratori disturbano la tomba di un Negromante, il quale conduce all'esterno la sua orda di non-morti per seminare morte e distruzione. L'orda attacca le forze presenti all'esterno secondo le regole di un normale combattimento.</p> <p>L'esercito del Negromante consta di 4d6x200 punti e può avere 1 o più eserciti (ognuno tra i 500 ed i 1.500 punti). Se l'esercito del Negromante viene battuto e se la battaglia si risolve in un pareggio, rimuovete l'armata di non-morti, altrimenti fate ritirare il Vostro esercito come di consueto. Inoltre se il non-morto dovesse vincere, rimarrebbe in gioco muovendo sulla mappa in ogni turno. All'inizio di ogni turno, prima di tutti gli altri giocatori, determinate casualmente il movimento delle unità non-morte. Queste unità non hanno bisogno di effettuare alcuna esplorazione e non sono soggette alla regola dell'instabilità magica relativa ai non-morti, ma con un risultato di 6 sul dado è soggetta allo stesso effetto della mancanza di sussistenza.</p> <p>Quando i non-morti raggiungono un insediamento indifeso, lo razziano; insediamenti indipendenti combattono i non-morti come farebbero contro altre armate. Ogni volta che i non-morti razziano un villaggio, aggiungono ai loro ranghi 1d6x20 punti (abitanti del villaggio morti che si uniscono a loro), ogni volta che razziano una città aggiungono 1d6x100 punti. Se i non-morti entrano in una tessera occupata dall'esercito di un giocatore, combattono contro di questo normalmente, in campo aperto o con un assedio. I non-morti continuano a spargere il terrore in tutta la mappa, finché non vengono distrutti.</p>

TORRE DI MAGIA

Le torri di magia sono le residenze dei maghi più potenti che hanno deciso di ritirarsi dalla vita del mondo comune. Per questo motivo di solito non amano essere disturbati, quindi un incontro con loro può essere tanto proficuo, quanto pericoloso.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



A tal proposito bisogna considerare che un esercito che muove in una tessera con una torre di magia può o effettuare un tiro sulla tabella di Reazione del Mago (2d6) oppure ignorare la torre e lasciare il mago indisturbato, al contrario un esercito che dovesse stazionare per un intero turno nella tessera con la torre di magia, sarebbe obbligato ad effettuare un tiro con 1d6 sulla tabella di Reazione del mago, aggiungendo +6 al risultato, questo poiché i maghi non amano essere né disturbati, né minacciati. L'esercito può, ad ogni buon conto decidere di attaccare la Torre di magia come descritto in seguito.

2D6	Reazione del Mago										
2	Si Unisce all'Esercito - Il mago è particolarmente lieto di vedervi e decide di unirsi al vostro esercito stanco della sua vita solitaria. Il valore del mago e della sua scorta personale è di 2d6x100 punti (se l'armata non è in grado di contenere queste nuove truppe potete creare un nuovo esercito). Se usate un esercito per le battaglie al livello tattico, dovete scegliere il mago dalla vostra Army List; le truppe scelte devono includere almeno 1 mago (o più se lo desiderate), potete scegliere anche degli eroi, ma questi devono essere di livello inferiore al mago di livello più alto che avete scelto. Una volta che il mago ha lasciato la torre si presuppone che un altro prenda il suo posto.										
3 - 4	Fornisce Truppe - Il mago è interessato allo studio delle terre circostanti la sua torre, per questo motivo vi fornisce delle truppe che, unendosi al vostro esercito, effettueranno dei rilievi per suo conto. Aggiungete al vostro esercito 2d6x50 truppe. Queste truppe vanno selezionate dalla vostra Army List e devono includere almeno un Eroe Mago.										
5 - 6	Oggetto Magico - Il mago decide di aiutarvi fornendo al vostro comandante un oggetto magico del valore di 100 punti; aggiungete 100 punti al vostro stendardo. Se usate le regole per i combattimenti tattici assegnate un oggetto magico del valore di 100 punti al vostro generale, tale oggetto diventa parte integrante del suo equipaggiamento.										
7	Esploratori - Il mago vi fornisce un gruppo di esploratori che vi consente di esaminare un'altra tessera. Effettuate immediatamente un altro movimento (spostatevi soltanto se effettuate l'esplorazione con successo).										
8	Informazioni -Il mago non è intenzionato ad offrirvi alcun aiuto materiale, ma è disposto a spiare per voi i vostri nemici. Il giocatore seleziona un'armata nemica entro 12 tessere dalla torre del mago, il proprietario dell'esercito deve dire quale è il valore di quello stendardo.										
9 - 10	Ignora l'Esercito - Il mago ignora totalmente l'esercito presente nella tessera.										
11	<p>Sfida -Il mago è particolarmente irritato dalla presenza del vostro esercito nel suo territorio, pertanto decide di sfidare il mago più potente che avete nell'armata. Se decidete di ignorare la sfida o se non avete un mago nell'esercito (ammesso che prevediate il gioco a livello tattico) andate al Punto 12, altrimenti tirate 1d6.</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th>1d6</th> <th>Risultato</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Il tuo mago viene sconfitto e ucciso</td> </tr> <tr> <td>2-3</td> <td>Il vostro mago è sconfitto e bandito temporaneamente in un limbo del Warp. Tornerà nell'esercito durante la prossima stagione invernale.</td> </tr> <tr> <td>4-5</td> <td>Sconfiggete il mago che si ritira nella torre, Non vi sono ulteriori effetti.</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Uccidete il mago e potete saccheggiare la torre come da Punto 12.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Se il vostro mago viene sconfitto, sottraete i suoi punti dal valore della vostra armata, se non avete un mago specificato, sottraete 1d6x100 punti. Se usate le battaglie a livello tattico potete effettuare un combattimento direttamente tra i due maghi; quello nella torre sarà di pari livello al vostro e verrà generato come di consueto.</p>	1d6	Risultato	1	Il tuo mago viene sconfitto e ucciso	2-3	Il vostro mago è sconfitto e bandito temporaneamente in un limbo del Warp. Tornerà nell'esercito durante la prossima stagione invernale.	4-5	Sconfiggete il mago che si ritira nella torre, Non vi sono ulteriori effetti.	6	Uccidete il mago e potete saccheggiare la torre come da Punto 12.
1d6	Risultato										
1	Il tuo mago viene sconfitto e ucciso										
2-3	Il vostro mago è sconfitto e bandito temporaneamente in un limbo del Warp. Tornerà nell'esercito durante la prossima stagione invernale.										
4-5	Sconfiggete il mago che si ritira nella torre, Non vi sono ulteriori effetti.										
6	Uccidete il mago e potete saccheggiare la torre come da Punto 12.										

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



12	<p>Attacco - Il mago sente la vostra presenza e raccoglie tutte le sue forze per attaccarvi. L'armata del mago vale 4d6x100 punti. Il conflitto si risolve come un combattimento contro una città indipendente. Se i giocatori lo desiderano, l'esercito del mago può essere scelto da una qualunque Army List tra quelle di Warhammer e la battaglia essere risolta a livello tattico. L'esercito del mago deve includere almeno un mago e qualunque eroe presente deve essere di livello inferiore al mago.</p> <p>Se l'esercito del mago dovesse vincere la battaglia, verreste respinti come in caso di normale sconfitta contro una città indipendente.</p> <p>Se sconfiggete il mago, potete saccheggiare la torre prelevando gli oggetti indicati di seguito. Potete aggiungere il loro valore in punti alla vostra armata, oppure, se giocate a livello tattico, scegliere oggetti specifici dal manuale di Warhammer.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1d6x20 punti di armi magiche 1d6x20 punti di armature magiche 1d6x25 punti di stendardi o strumenti musicali 1d6x25 punti di pergamene od anelli 1d6 punti di vettovaglie <p>Un giocatore può sempre decidere di attaccare direttamente la torre del mago per saccheggiarla, in questo caso il mago combatte all'aperto come sopra indicato se le sue forze sono pari o superiori a quelle dell'assalitore, altrimenti rimane asserragliato all'interno della torre (che si considera come una fortezza). Non si effettuano ulteriori tiri su questa tabella.</p> <p>Una volta saccheggiata la Torre di Magia viene distrutta e la tessera ritorna "arida"; potrà essere quindi esplorata nuovamente.</p>
----	---

Le Torri di Magia sono deliberatamente costruite in luoghi dove confluiscono forti energie magiche e servono per condurre tali energie e focalizzarle per il mago che le occupa. Infatti durante gli equinozi, i maghi eseguono i loro esperimenti lanciando varie magie.

Durante ogni equinozio tirate 1d6 per ogni Torre presente in mappa e consultate la seguente tabella:

D6	Effetto
1 - 3	Nessun incantesimo
4 - 5	Incantesimo standard
6	Incantesimo sperimentale

I maghi non si curano affatto della possibilità di nuocere alla popolazione e lanciano i loro incantesimi in modo del tutto casuale. Per determinare la direzione in cui viene lanciata la magia, numerate da 1 a 6 le tessere adiacenti a quella con la Torre di Magia quindi tirate 1d6; dopodiché tirate 2d6 per determinare per quante caselle di distanza avrà effetto la magia. Ovviamente la magia potrà colpire territori indipendenti, altri imperi, ecc., se la magia dovesse terminare fuori mappa non avrebbe effetto.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



Per determinare quale incantesimo standard viene effettuato durante l'equinozio, tirate 1d12 sulla seguente tabella:

D12	Equinozio di Primavera	Equinozio d'Autunno
1	Abundance	Blight Crop
2	Chaos Void	Deluge
3	Hold River	Trail of Howling Doom
4	Magical Protection	Forge Magic
5	Portents of Power	Inundation of Blood
6	Quake	Blumper Crop
7	Raise Dead	Prosper
8	Rot	Reign of Madness
9	Scrye	Call of Heroes
10	Storm	Break Siege
11	Summon Host	Shrouding Mist
12	Withershins	Tornado of Peril

Gli incantesimi hanno effetto sulla/e tessera/e determinata/e come sopra, salvo piccole eccezioni. Il *Chaos Void* non può colpire tessere abitate e viene quindi deviato, casualmente, sulla più vicina tessera arida, inesplorata o comunque priva di popolazione. L'*Hold River* o il *Deluge* hanno effetto soltanto su tessere contenenti un fiume, se colpiscono un territorio senza vengo devianti, casualmente, sulla più vicina tessera di fiume. Il *Call of Heroes* ed il *Summon Host* danno truppe addizionali all'impero possessore dell'ultima tessera, se questa dovesse essere non ancora assegnata la magia sarebbe priva d'effetto.

Forge Magic fornisce un oggetto magico all'impero possessore dell'ultima tessera, se questa dovesse essere non ancora assegnata la magia sarebbe priva d'effetto; stessa regola si applica per il *Bumper Crop*. *Break Siege* ha effetto sul più vicino assedio, purché sia entro 12 tessere dalla Torre di Magia, se non ve ne fossero selezionatene casualmente uno di quelli presenti in mappa. La *Shroding Mist* colpisce l'armata più vicina alla Torre di Magia, purché si trovi entro 12 tessere, altrimenti non ha effetto.

Ma il vero motivo per cui i maghi tendono ad isolarsi è il desiderio di compiere ricerche su nuovi incantesimi. In tal senso durante l'equinozio può succedere che facciano degli esperimenti. Se viene lanciato un incantesimo sperimentale, tirate 1d6 e fate riferimento alla seguente tabella:

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



D6	Effetto degli Incantesimi Sperimentali
1	Disastro! - L'incantesimo si rivela disastroso. Il mago e la sua torre scompaiono travolti da un gorgo di magia incontrollabile. La Torre di Magia viene rimossa e la tessera rimane vuota.
2	Flop - La magia si rivela un insuccesso. Gli effetti sono del tutto trascurabili ed, al limite, soltanto noiosi (es. tutto il burro del regno diventa blu, le oche iniziano a parlare bretoniano, tutti i cappelli del regno scompaiono, la popolazione dorme per un giorno intero, ecc.).
3	Piccolo Successo - La fertilità dei campi aumenta, la salute del popolo migliora, qualche statua si trasforma in oro, ecc.. Se è autunno la tessera genera 1d6 corone addizionali, se è primavera genera 1d6 provviste addizionali.
4	Grande Successo - Frutti ed ortaggi crescono fino a raggiungere proporzioni giganti, le galline depongono uova d'oro, la siccità è bandita, non c'è brutto tempo e gli invalidi guariscono, ecc.. Se è autunno l'impero raddoppia le sue entrate monetarie; se è primavera aggiungete 1d6 di provviste in ogni città.
5	Piccolo Insuccesso - I pozzi si avvelenano, i covoni marciscono, la gente si ammala, le monete spariscono, il latte si inacidisce, ecc.. Se è autunno l'impero perde 1d6 corone, se è primavera perde 1 punto di sussistenza da ogni esercito.
6	Grande Insuccesso - Gli edifici crollano, la gente sparisce, le greggi si ammalano e le bestie muoiono, la peste travolge il regno, tutti gli insediamenti subiscono un rallentamento del tempo, i leaders più importanti vengono trasformati in rospi, tutto l'oro del regno si trasforma in piombo, ecc.. Se è autunno la rendita dell'impero viene dimezzata (per difetto), se è primavera ogni esercito perde tutta la sussistenza.

In alternativa a questa tabella potete generare degli eventi personali basandovi sui parametri di massima indicati. tenete presente che eventi particolarmente sbilanciati possono essere molto deleteri per la prosecuzione della partita. Ad esempio potete immobilizzare degli eserciti, spostare delle tessere, isolare delle città con una barriera magica o quant'altro.

MINIERE

Le miniere si trovano soltanto nelle regioni montagnose. Vengono scavate in profondità lungo i vari strati geologici e lungo le faglie vulcaniche alla ricerca di vene di metalli preziosi e di giacimenti di minerali esotici. Dato che l'attività estrattiva si trascina da molti anni in queste zone, si possono trovare numerose miniere abbandonate; molte di queste miniere furono scavate dai nani durante i giorni dell'impero e sono state da allora abbandonate. La scoperta di una miniera dai depositi non ancora esauriti, può portare grandi guadagni al suo possessore. Ovviamente ci sono dei rischi relativi all'esplorazione dei cunicoli e dei vari pozzi, che sono bilanciati dai potenziali guadagni. Ciò significa che le regioni montuose sono zone dal grande valore potenziale e, pertanto, fonte di screzi tra gli imperi.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



Quando viene scoperta una miniera, degli scout vengono mandati a scoprire quali minerali venivano estratti. Talvolta non viene scoperta una vera e propria miniera, bensì un giacimento di minerale che affiora lungo il fianco di una montagna. Tirate sulla tabella seguente per determinare la natura del giacimento:

D6	Stato della Miniera
1	La miniera è stata completamente sfruttata ed è esaurita; effettuate un tiro sulla tabella Miniere Esaurite. I nani sono una razza particolarmente esperta ed hanno maggiori possibilità di scoprire qualcosa, pertanto potete ritirare o su questa tabella o su quella delle Miniere Esaurite.
2 / 4	La miniera ha una ricca vena di metalli base ferro, rame, stagno, ecc., che si rivelano utili per i commerci e per costruire armi e corazza; con il commercio o con la produzione di armi si guadagnano 2 corone d'oro l'anno.
5	La miniera ha una ricca vena di metalli preziosi oro argento, ecc...; questa può essere usata per aumentare le riserve dell'impero. Se il giocatore mantiene il controllo della miniera fino alla stagione invernale, guadagna 3 corone l'anno.
6	La miniera è ricca di minerali preziosi e rari, ritirate sulla tabella delle Miniere Rare.

Quando viene trovata una miniera che fornisce una rendita, piazzate la miniatura che la rappresenta sulla mappa di gioco, questa rimarrà lì per mostrare che la miniera è in grado di produrre ricchezza.

Miniere Rare

D6	Stato della Miniera
1	Il pozzo della miniera crolla sui poveri esploratori. Perdete 1d6x10 punti di truppe dall'esercito in esplorazione.
2 / 3	Trovate una ricca vena di gemme preziose, come diamanti, ametiste, ecc...; questo vi procura un introito aggiuntivo se siete ancora in possesso della miniera durante la stagione invernale. Aggiungetevi 1d6 di corone.
4 / 5	Acciaio Meteorico - Questo metallo dalla durezza eccezionale, può essere usato per forgiare armi magiche. Durante ogni stagione invernale, potete forgiare un oggetto magico, che sceglierete liberamente, per le vostre armate. Il suo valore è di 1d6x20.
6	Warpstone - Questa pietra può essere usata soltanto dagli Skaven o dalle forze del Chaos per forgiare oggetti magici (1d6x20). Le altre razze perdono 1d6x10 punti e rimuovono la miniera dalla mappa.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



Miniere Esaurite

D6	Stato della Miniera
1 / 3	La miniera è totalmente esaurita e tutte le strutture sono pericolanti. Il pozzo e i tunnel crollano seppellendo gli scout: perdetevi 1d6x10 punti dall'armata in esplorazione. I nani (grazie alla loro grande esperienza) possono ritirare se ottengono questo risultato.
4	La miniera è un'entrata ad una roccaforte nanica. Tirate 1d6, con un risultato da 1 a 4 la roccaforte è disabitata, quindi consultate la tabella delle Scoperte nei Labirinti Skaven Abbandonati; con 5 o 6 il posto è ancora abitato e va considerato come una fortezza nanica indipendente.
5	La miniera è l'entrata ad un labirinto Skaven. Tirate 1d6, con un risultato da 1 a 4 la roccaforte è abbandonata, quindi consultate la tabella delle Scoperte nei Labirinti Skaven Abbandonati; con 5 o 6 il posto è ancora abitato e va considerato come una fortezza Skaven indipendente.
6	I tunnel sono infestati da Cave Troll e Night Goblin. Le armate di orchi, goblin o del Chaos possono reclutare 1d6x100 truppe; tutti gli altri perdono 1d6x10 truppe.

TEMPLI E CIRCOLI DI PIETRA

La diffusione della fede gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo dell'impero, Quando vengono conquistati nuovi territori, l'istituzione all'interno di essi di luoghi di culto completi di prelati, rafforza l'unità dei popoli e mantiene stabile l'impero.

Tutti, perfino le selvagge orde orchesche hanno dei luoghi di culto. In molti monasteri truppe selezionate vengono trasformate in temibilissimi cavalieri templari. Di solito tutto ciò non costa nulla, in termini di denaro, all'impero. Nelle regioni di confine è, spesso, più conveniente costruire il tempio di un culto guerriero piuttosto che una fortezza.

FONDAZIONE DI UN TEMPIO

Un tempio può essere costruito su qualsiasi tessera dell'impero al costo di 10 corone. Il tempio va costruito durante la fase invernale e può essere piazzato anche su esagoni aridi. Oltre alle normali regole che riguardano le fortezze, i templi godono anche dei seguenti benefici:

- I templi contengono molte ricchezze sotto forma di reliquie e artefatti; se un armata lo saccheggia o lo cattura, guadagna 2d6 corone e il modellino del tempio viene rimosso dalla mappa.
- I templi possono essere piazzati su una mappa in aggiunta a qualsiasi altro insediamento presente. Nessun insediamento può essere trasformato in un tempio e viceversa, se l'insediamento presente nell'area viene catturato, anche il tempio può essere raziato.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



- Se un tempio è piazzato su un esagono di costa o di fiume, questo non può fare né da ponte né da porto. Templi costruiti in territori aridi, vengono considerati come monasteri-fortezza. Alcuni culti hanno delle restrizioni sul posto dove costruire il loro tempio (vedi di seguito).
- I templi sono spesso fortificati e moltiplicano il fattore di forza difensiva x3 (come le fortezze), inoltre a questo va sommato il valore di qualunque altro insediamento presente nella tessera.

TIPI DI TEMPIO E LORO POTERI SPECIALI

Bretoni (Bretonnia)

I templi dei cavalieri bretoni sono in realtà dei monasteri dove i soldati vengono addestrati ai dettami della cavalleria. L'impero non sostiene alcun costo e guadagna 1d6x100 truppe di cavalieri bretoni per ogni stagione di campagna finché il tempio rimane attivo. Si effettuerà il tiro per determinare la forza dell'esercito durante la fase di reclutamento, e si piazzerà un "banner" a rappresentare l'armata accanto al tempio. Questa forza verrà rimossa nella stagione invernale e si rifarà il tiro all'inizio della seguente. Se attaccato il tempio conta esattamente come una fortezza.

Restrizioni: L'ordine dei cavalieri bretoni richiede solitudine, tranquillità e possibilità di effettuare imprese eroiche, pertanto il tempio potrà essere edificato soltanto su esagoni aridi preferibilmente in prossimità delle zone di frontiera.

Imperiali (Empire)

Anche questo tipo di tempio viene usato per addestrare i vari ordini di cavalieri dell'impero. Non richiede costi e fornisce 1d6x100 di truppe ad ogni campagna finché il tempio rimane attivo; inoltre il tempio presenta tutte le caratteristiche di una fortezza.

Restrizioni: ---

Orchi & Goblin

Questi templi hanno di solito la forma di Waa-totem e agiscono come focalizzatori delle tribù presenti nella zona per farle combattere insieme come in una guerra santa. Le armate di un impero orchesco guadagnano 2d6x200 truppe ad ogni campagna senza dover sostenere alcuna spesa.

Restrizioni: I templi degli orchi e dei goblin, non hanno alcun valore difensivo, e sono paragonabili (in termini di protezione) ad un villaggio.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



Chaos

Questi templi raccolgono all'inizio di ogni campagna 1d6x100 punti di forze del chaos composte da Beastmen, Centauri, Minotauri e altre creature caotiche.

Restrizioni: Il tempio del Chaos può essere edificato soltanto in tessere aride dove c'è abbastanza pascolo per nutrire i Beastmen e le altre creature.

High Elf (Elfi Alti)

I templi elfi sono il santuario dei loro alti prelati. La presenza di uno di questi templi in una tessera ne garantisce l'immunità ad ogni attacco magico e all'ira dei draghi. Inoltre gli elfi possono costruire il loro tempio, se sono nella stessa tessera di una città, spendendo soltanto 5 corone.

Restrizioni: ---

Dwarf (Nani)

I templi nanici contengono molti oggetti magici. Ogni tempio fornisce 1d6x25 punti di oggetti magici l'anno, che possono essere presi nella fase invernale.

Restrizioni: ---

Dark Elf (Elfi Scuri)

I templi degli elfi scuri sono dei santuari dedicati a Khaine il dio del sangue e dell'assassinio. Ognuno di questi fornisce, ogni anno, 1d6x100 truppe composte da assassini, streghe e maghi.

Restrizioni: Sono necessarie, per i rituali elfici, delle caverne sotterranee, pertanto questi edifici non possono mai essere costruiti in tessere di fiume.

Wood Elf (Elfi Silvani)

Questi templi forniscono, in ogni campagna, 1d6x100 di truppe composte da Wardancers, Scouts o Wizards.

Restrizioni: Questo culto richiede pace e solitudine, pertanto il tempio può essere fondato soltanto in tessere aride o di foresta.

Skaven

Il tempio fornisce, all'inizio di ogni campagna, 1d6x100 punti di Warlock e Seer, più un ulteriore forza di 1d6x100 truppe.

Restrizioni: ---

STAZIONE DI CAMBIO

Gli esploratori hanno scoperto una stazione di cambio molto isolata che commercia con pellami esotici, legno, animali e strani artefatti. La stazione di cambio fornisce un rendita di 1 corona ogni anno che aumenta a 2 corone se costruite un insediamento nella stessa tessera.

VULCANO

Nell'area è presente un grande vulcano ancora attivo che potrebbe eruttare in un prossimo futuro. (vedi regole sulle tessere di Vulcano sopra riportate).

INONDAZIONE IMPROVVISA

La vostra armata viene travolta da un'improvvisa inondazione causata dalle ultime intense piogge e dallo scioglimento dei ghiacciai montani. L'esercito perde 1d6x100 punti e tutti i villaggi a valle lungo il corso di questo fiume si considerano raziati con un tiro di 5 o 6 su 1d6.

FORESTA DI LORNALIM

Gli esploratori hanno scoperto una grande foresta di alberi di Lornalim, probabilmente salvatasi dagli sconvolgimenti tettonici che ne hanno distrutto la maggior parte. Il potenziale di costruzione di questa foresta è notevole. L'impero che la controlla guadagna una rendita di 1d6+2 corone che però possono essere spese soltanto per la costruzione.

FORESTA DI CRISTALLO

Non appena le nebbie mattutine si diradano ai vostri esploratori si presenta una vista incredibile. Un'intera foresta di alberi di cristallo. I cristalli sono facili da recuperare e sono particolarmente richiesti dai maghi e dagli artigiani dell'impero. Aumentate la vostra rendita di 1d4 corone finché controllate questa tessera.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



FORESTA DI QUERCE

Le querce sono un ottimo legno per la costruzione di navi. Il vostro impero può spendere 1d6 corone in più nella costruzione di navi ogni anno.

CULTISTI

Gli esploratori hanno scoperto una setta di fanatici religiosi. Tirate 1d6 sulla seguente tabella per determinare le loro reazioni:

D6	Reazioni dei Cultisti
1 - 3	La setta è particolarmente insidiosa e si oppone a qualunque disegno del vostro impero. Non appena il vostro esercito si avvicina iniziano a spargere il dissenso nel territorio circostante. tirate 1d6 per tutti gli insediamenti entro 2 esagoni con un risultato di 1 o 2 diventano indipendenti. La vostra capitale è incorruttibile.
4 - 6	I cultisti sono una setta segreta fedele al vostro impero. guadagnate 1d3x100 punti al vostro esercito. Se usate le regole per i combattimenti tattici l'unità che aggiungete deve essere di tipo appropriato (es. Flagellanti, Slayers dei nani, Wardancer elfici, Swordmaster di Hoeth, ecc.).

BANDA DI BRIGANTI

L'area è nota per essere infestata da banditi e briganti, tirate sulla Tabella dei Banditi, di seguito riportata, ogni volta che un esercito entra nella tessera.

D6	Reazione dei Banditi
1	I banditi sono in realtà delle creature mostruose, tirate sulla tabella relativa.
2	I banditi vi tendono un agguato. Perdete tutte le provviste dell'armata e perdetevi 1d6+1x50 punti di esercito.
3 - 4	I banditi vi rubano tutte le provviste e fuggono via.
5	I banditi, impauriti dalla vostra armata, non intraprendono azioni ostili.
6	I banditi sono della stessa razza del vostro esercito e sono impressionati dalla vostra potenza, quindi decidono di unirsi a voi. Guadagnate 2d6x50 punti per il vostro esercito.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



D6	Creature Mostruose
1	Si tratta di creature mostruose di miti e leggende. Il vostro esercito è completamente distrutto
2	Le creature sono servi del Chaos, tutti demoni, che attaccano chiunque incontrano.
3	Chaos Dwarf.
4	Servitori del Chaos (es. Beastmen).
5	Dark Elves
6	Orchi e Goblin.

TANA DI CREATURA

I vostri esploratori hanno scoperto un'immensa caverna lungo la spiaggia che ospita una qualche creatura degli abissi. Tirate 1d4 per determinare quante creature abitano la caverna. Queste creature attaccano qualunque nave dovesse attraversare la tessera (ad eccezione dei pirati). Se questo dovesse accadere tirate sulla seguente tabella:

D6	Reazione delle Creature
1 - 3	Le creature assaltano la flotta e la distruggono totalmente.
4 - 5	Le creature distruggono molte navi. Ogni esercito trasportato perde 1d6x100 punti.
6	I mostri vengono respinti ed uno di questi viene ucciso. Abbassate il numero di creature presenti nella tana. Se si riducono a 0 rimuovete la tana e considerate la tessera come un terreno "arido".

PREDATORI DEL NORD

Gli esploratori scoprono un accampamento di barbari del nord, tirate 1d6 per determinare le loro reazioni secondo la seguente tabella:

D6	Reazioni dei Predatori del Nord
1 - 4	I barbari vi attaccano senza aver subito alcuna provocazione da parte vostra, a parte la vostra semplice presenza. Il vostro esercito perde 1d6x100 punti e mette in fuga i predatori che salpano con la loro nave. Piazzate una nave dei predatori lungo la costa, questa segue le regole delle navi pirata.
5 - 6	Respingete i barbari che rientrano alle loro terre native in 1d6 turni di campagna o all'inizio della prossima stagione invernale.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



ORDA DEL CHAOS

Vi imbattete in un'orda del Chaos del valore $3d6 \times 100$ punti. L'orda si sposta in un direzione casuale in ogni turno. e si imbatte in un esercito non caotico lo attacca, altrimenti si unisce all'esercito con un tiro di $4+$ su $1d6$ (in caso contrario attacca).

TAVERNA

La taverna varia a seconda della razza, da una Birreria nanica ad una distilleria di sangue di Khorne fino ad una vigna elfica. La taverna fornisce sussistenza come un villaggio ed inoltre produce una rendita di $1d6-1$ corone ogni anno (il tiro va ripetuto annualmente).

TORRE NERA

I vostri esploratori scoprono una massiccia torre nera che si innalza verso il cielo, la cui sommità è costantemente avvolta da nuvole nere attraversate da lampi. Effettuate un tiro per ogni oggetto magico presente nel vostro esercito, con 1 il suo potere viene assorbito dalla torre, in alternativa perdete $1d6-1 \times 100$ punti.

FONTE MISTICA

All'interno di un'area desolata trovate una fonte particolarmente pura e cristallina. Qualunque personaggio ucciso in battaglia o oggetto di una qualche altra malattia o maledizione che viene portato qui ed immerso nelle acque, potrà essere completamente curato; si deve tirare $1d6$, con 1 o 2 la cura non ha effetto. Gli eroi morti devono essere portati alla fonte entro 6 turni dal decesso (la stagione invernale conta come 3 turni).

TESORO

Per un incredibile caso la vostra armata si è imbattuta in un grande tesoro di un qualche antico regno. Il tesoro vale $2d6$ corone e viene trasportato trasformandolo in un'armata che deve comunque essere scortata da un esercito fino alla capitale. Se venite sconfitti in battaglia il tesoro passa al vincitore.

VIVERNA

IL destino vi è sfavorevole! La Viverna è l'incarnazione di uno degli antichi draghi progenitori della specie. Comparata ad un drago di oggi la potenza della Viverna è come quella di un'aquila rispetto ad un passerotto. La viverna distrugge immediatamente il vostro esercito dopodiché consultate le regole sull'ira dei draghi, considerando, però, che la viverna si muove di $2d6$ anziché $1d6$.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



PIRATI

La pirateria era molto diffusa nell'antichità e pertanto anche in Mighty Empires può essere incontrata.

Ogni volta che come risultato dell'esplorazione trovate una città indipendente su una tessera di costa, il giocatore deve effettuare un tiro sulla tabella a pag. 20 del regolamento base per vedere se la città ha una flotta commerciale; se questa c'è viene rappresentata con le normali navi fornite nella scatola base, vi è, però, la possibilità che la città sia in realtà un covo di pirati, tirate 1d6 con un risultato di 1, 2 o 3 le navi sono quelle commerciali ordinarie, ma con 4,5 o 6 si tratta di navi pirata.

Le navi dei pirati non rappresentano una sola nave, ma una piccola flotta di vascelli. A differenza delle normali navi, quelle dei pirati possono muovere lungo la costa, durante la stagione delle campagne, per attaccare villaggi o città.

All'inizio di ogni turno di campagna tirate 1d6 per determinare il movimento della nave pirata. Ogni nave pirata presente in mappa muove in maniera indipendente, quindi dovete tirare un dado per ogni nave. Le navi muovono o lungo la costa o rimangono stazionarie (non attraversano mai il mare). Decidete quale è la parte superiore e quale quella inferiore della costa, quindi tirate il dado e consultate la seguente tabella:

D6	Movimento della Nave
1 / 2	La nave muova lungo la parte superiore della costa di 1d6 tessere; se durante questo movimento attraversa una tessera contenente un villaggio indifeso, questo viene raziato con un tiro di 4, 5 o 6 su 1d6. I villaggi indipendenti si considerano sempre parzialmente difesi, pertanto non vengono assaliti.
3 / 4	La nave muova lungo la parte inferiore della costa di 1d6 tessere; se durante questo movimento attraversa una tessera contenente un villaggio indifeso, questo viene raziato con un tiro di 4, 5 o 6 su 1d6. I villaggi indipendenti si considerano sempre parzialmente difesi, pertanto non vengono assaliti.
5 / 6	La nave rimane ferma nell'attuale tessere e non compie alcuna azione in questo turno.

Se la nave pirata dovesse muovere fuori della mappa, verrebbe rimossa dal gioco. La nave può muovere anche in tessere contenenti città o fortezze, ma non le razzia poiché le forze difensive risultano troppo pericolose. Se la nave pirata dovesse muovere in una tessere con navi di un giocatore, questo potrebbe tentare di ingaggiare battaglia; ognuna delle due parti tirerà 1d6 per determinare se la battaglia avrà luogo o meno; se il pirata ottiene il numero più alto significa che ha evitato il combattimento, altrimenti deve ingaggiare il giocatore secondo le normali regole per le battaglie navali. Indipendentemente da quello che sarà l'esito della battaglia la nave pirata non muoverà più per tutto il turno in corso, quindi anche se il giocatore non dovesse riuscire ad eliminare la nave pirata, avrà comunque contenuto l'eventuale devastazione che questa avrebbe potuto portare ai suoi insediamenti.

I combattimenti navali vengono risolti con le normali regole, con l'eccezione che i pirati aggiungono un +1 al loro tiro di dado in considerazione della loro ferocia e dell'innata abilità nei combattimenti navali. Il combattimento, quindi, si svolgerà nel seguente modo, si sommano le navi presenti per ogni parte (per i pirati di solito è una sola, dato che muovono in maniera indipendente),

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



si aggiunge +1 per ogni unità presente sulle navi coinvolte nel combattimento (i pirati non ne hanno), quindi si tira 1d6 e si determina l'esito del combattimento. Chi ottiene il risultato più alto è il vincitore ed il risultato della vittoria dipende da quanto grande è stata la differenza tra i due contendenti, secondo la seguente tabella:

Delta	Risultato del Combattimento
0	Pareggio; nessuno dei due contendenti ha perdite, la nave pirata viene comunque fermata per questo turno.
1	Il contendente viene allontanato; la fazione vincente può muovere le navi di quella perdente di una tessera nella direzione che preferisce, se questo fosse impossibile per mancanza di caselle di mappa le navi sarebbero distrutte.
2	Il contendente viene allontanato con perdite; vedi il punto precedente, inoltre la fazione sconfitta perde 1d6x50 punti da ogni armata presente nello scontro.
3	Affondamento parziale; la fazione sconfitta perde una nave, determinata casualmente, con tutto ciò che trasporta, le restanti navi vengono respinte come per il risultato "1".
4+	Affondamento; la fazione sconfitta prede tutta la sua flotta con tutto il suo eventuale carico.

Durante la stagione invernale le navi pirata tornano automaticamente alla città costiera indipendente più vicina. In questo caso possono attraversare anche tessere contenenti flotte nemiche, ma non possono essere né fermate, né assalite. Ogni città indipendente può dare ormeggio ad un massimo di 3 navi, tra pirata o indipendenti; tutte le navi che non riescono ad ormeggiare si considerano distrutte.

MUOVERE ATTRAVERSO TESSERE DI MARE APERTO

E' piuttosto raro che delle navi si avventurino in mare aperto, ma può accadere. Alcune navi possono tentare questa impresa, ma mai le navi pirata che sono troppo leggere e male equipaggiate per sostenere eventuali condizioni meteorologiche avverse.

Quando una nave si avventura in mare aperto non è necessaria alcuna fase esplorativa, ma per ogni tessera che si percorre, bisogna effettuare un tiro sulla tabella delle Condizioni Meteorologiche Oceaniche:

D6	Condizioni Meteorologiche
1 / 3	Mare Calmo - Il mare è calmo e la nave si muove tranquillamente senza alcun rischio.
4	Bonaccia - Non è presente neanche un refolo di vento, la nave può soltanto tornare indietro e può farlo solamente se ottiene un 6 su 1d6. Se la nave non è in grado di uscire dall'esagono prime del termine della stagione delle campagne si considera persa.
5	Vento Forte - I forti venti deviano la nave dalla sua rotta. Assegnate a tutte le tessere adiacenti un numero da 1 a 6, quindi tirate un dado, la nave viene immediatamente spostata nella tessera determinata, se dovesse andare fuori mappa, verrebbe immediatamente distrutta.
6	Tempesta - La nave viene travolta da una terribile tempesta, consultate la tabella delle tempeste.

D6	Effetto della Tempesta
1	La nave si rovescia ed affonda con tutto il suo carico.
2	La nave perde la sua velatura e viene trascinata dalla corrente. La nave può essere mossa soltanto se ottenete un tiro di 4, 5 o 6 su 1d6. Il tiro viene effettuato all'inizio di ogni turno. Potete riparare le vele visitando un porto.
3	I forti venti deviano la nave dalla sua rotta. Assegnate a tutte le tessere adiacenti un numero da 1 a 6, quindi tirate un dado, la nave viene immediatamente spostata nella tessera determinata, se dovesse andare fuori mappa, verrebbe immediatamente distrutta.
4	Il maltempo causa forti perdite umane, qualunque armata trasportata dalla nave perde 1d6x100 punti e tutte le provviste.
5	La nave si arena su un banco di sabbia e deve attendere la prossima alta marea per muovere. Perdete il prossimo turno, ma poi muovete regolarmente.
6	La nave sfrutta i venti della tempesta e le forti correnti. Effettuate immediatamente un altro movimento nella casella che preferite (tale movimento è obbligatorio).

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



PONTI

Potete costruire liberamente dei ponti durante la fase invernale al costo di 1 corona, se entro le prime 4 tessere dalla sorgente, o 2 corone se oltre le prime 4 tessere dalla sorgente (il fiume è più grande). I ponti così costruiti sono normalmente traversabili.

I ponti, come anche le navi, sono soggetti alle restrizioni sulle costruzioni dettate dalla vostra disponibilità di legname (vedi regolamento base a pag. 46).

MACCHINE DA ASSEDIO

Spesso fortezze, città e muraglie possono fermare l'avanzata degli eserciti, pertanto il più sicuro sistema per superare gli ostacoli è assediarli, indebolirli per poi spazzarli via con un vigoroso assalto. Purtroppo questa strategia richiede tempo, soldi e non si dimostra sempre efficace. Talvolta si passa un'intera stagione accampati nei pressi di una fortezza, o si vedono le proprie armate infrangersi costantemente contro la barriera nemica. L'unico sistema sicuro, in questi casi, è l'impiego di poderose macchine da assedio in grado di distruggere le fortificazioni nemiche. Le normali macchine da assedio possono essere facilmente costruite sul luogo (se vi è materiale sufficiente), ma quelle giganti, qui di seguito riportate, devono essere costruite prima, spesso in pezzi da assemblare sul luogo dell'assedio.

Esistono 4 tipi diversi di macchine da assedio, che insieme formano un intero convoglio da assedio:

Il Lancia Massi Gigante

Si tratta di una grande catapulta che viene azionato da un grande contrappeso e che è in grado, grazie al suo braccio molto lungo, di lanciare pietre a lunghissime distanze.

Il Grande Cannone

Questo cannone è così grande che i signori degli imperi devono fare dei calcoli specifici per trovare e lavorare abbastanza ferro da costruirlo; inoltre la sua potenza è devastante: lancia una gigantesca palla di pietra a miglia di distanza; la palla, anche dopo l'impatto con il suolo, continua a rotolare per altrettante miglia.

L'Ariete Gigante

Questo ariete è ricavato dagli alberi più alti e più forti di cui dispone il reame, ed è sormontato da una gigantesca testa d'ariete in bronzo e ferro; questa macchina può abbattere un portone rinforzato, con un singolo colpo.

La Torre da Assedio

La torre viene spostata smontata, una volta assemblata risulta più alta di qualsiasi muro. La sua struttura rinforzata in bronzo può resistere a qualsiasi attacco.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



REGOLE PER L'USO DEI CONVOGLI DA ASSEDIO

Ogni convoglio può contenere fino a 4 dei macchinari sopra descritti; possono essere tutti diversi o in qualsiasi combinazione si desideri (al limite anche 4 dello stesso tipo). La strategia da seguire è a scelta del giocatore; il Lancia Massi Gigante e il Grande Cannone vengono usati prima dell'assalto vero e proprio, mentre l'Ariete Gigante e la Torre da Assedio durante.

Ogni elemento del convoglio da assedio ha un valore di 250 punti, l'attaccante che dovesse avvalersi di questi strumenti durante un assedio, sommerebbe questi punti a quelli dei suoi eserciti. I punti, dati dalle macchine, non possono essere contati in una battaglia in campo aperto, poiché i macchinari non sono facilmente manovrabili e spesso viaggiano smontati. I convogli da assedio contano come se fossero materiali a carico di un esercito, pertanto se questo viene sconfitto, le macchine vengono catturate.

COME COSTRUIRE IL CONVOGLIO DA ASSEDIO

Il convoglio può essere costruito solo all'interno di una città o di una fortezza durante la fase di costruzione invernale ad un costo di 3 corone per pezzo. Si possono costruire soltanto tanti elementi quante sono le tessere di foresta presenti nel regno. Ciò rappresenta il legname necessario alla costruzione delle macchine. Durante la stagione invernale, il convoglio può essere piazzato in qualsiasi città o fortezza dell'impero.

MOVIMENTO

Il convoglio si muove esattamente come tutti gli altri eserciti, ed è soggetto alle medesime regole, tranne la sussistenza. Si possono aggiungere, ad ogni esercito, fino a 4 macchine da assedio che si muovono insieme alle truppe. Il valore delle macchine è addizionale ai 1.500 punti massimi consentiti per l'esercito. Un esercito che trasporta macchine da assedio non può muovere lungo una strada pericolosa (è ovviamente impossibile attraversare sentieri di montagna o guadi con quei macchinari).

Le macchine da assedio possono comunque essere trasportate per mare e non richiedono sussistenza a meno che non viaggino da sole. Tre o più macchine contano come un convoglio e possono muovere da sole senza bisogno di un esercito che le accompagni. Il convoglio viene considerato accompagnato da 500 punti di soldati e scout, che possono partecipare a scontri in campo aperto. La sussistenza necessaria ad un convoglio indipendente è la stessa che per gli eserciti normali. Può essere utile dividere il convoglio dall'esercito se si vuole seguire strade diverse. Le miniature delle macchine da assedio vengono piazzate nella tessera dove terminano il loro movimento, sia che partecipino ad un assedio sia che stiano muovendo, insieme ad un segnalino di armata.

Le macchine da assedio lasciate indietro, vanno rimosse dalla mappa, poiché vengono considerate distrutte dalla popolazione del luogo o dalle intemperie. Le macchine non possono essere montate in cima a muri o fortificazioni di alcun tipo, pertanto non possono essere usate per difendere un posto sotto attacco.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



ABBATTIMENTO DELLE FORTIFICAZIONI

L'assalto ad una fortezza ha più probabilità di riuscita se è preceduto da un assedio con l'impiego di macchine per abbattere le mura nemiche. Per simulare questo, quando fate un tiro sulla tabella per l'abbattimento delle fortificazioni, aggiungete un bonus di +1 per ogni macchinario impegnato nell'assedio in grado di far crollare le fortificazioni nemiche (il cannone e il lancia massi). La tabella di cui sopra si trova a pag. 30 del manuale di regole base.

ASSALTO DELLE FORTIFICAZIONI

Se si assalta una fortezza senza effettuare un assedio, possono rivelarsi utili sia l'ariete che la torre. Ognuno di questi mezzi dà un bonus di +2 sull'assalto. Praticamente si ha la sicurezza quasi certa di riuscire nell'impresa. La formula per calcolare il risultato dell'attacco è riportata qui di seguito (vedi p. 27/29 del manuale base).

Risultato dello scontro: Fattore di Base (riportato sulla tabella di combattimento) + Modificatore Strategico + Moltiplicatore di Danno per ogni 1.000 punti di truppe + Modificatore per le Macchine da Assedio + Modificatore Casuale (2d6).

CONVOGLI CATTURATI O DISTRUTTI IN BATTAGLIA

A seguito di una battaglia, qualunque risultato che termini con la sconfitta di un'armata e la perdita dei suoi rifornimenti, sta ad indicare anche la cattura delle macchine da assedio. In un assalto ad una fortezza in cui risulti vincitore il difensore in seguito all'uso della carta strategica "Contrattacco", una delle macchine da assedio viene distrutta (a scelta dell'attaccante), questa viene rimossa insieme a tutte le altre perdite subite dall'esercito attaccante e non in sostituzione.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



RELAZIONI DIPLOMATICHE

Se esplorando trovate un insediamento che si unisce al vostro impero, c'è la possibilità che questo non sia della vostra stessa razza. Tirate 1d6 con un 1 non si tratta della vostra stessa razza, ma sarà comunque del vostro stesso allineamento (buono/malvagio). Se invece l'insediamento scoperto risulta essere indipendente dovrete tirare comunque 1d6, ma con un risultato di 1-3 è di allineamento buono, con 4-6 è malvagio. Una volta tirato l'allineamento determinate la tipologia di razza secondo le tabelle di seguito riportate. E' comunque possibile che la vostra stessa razza vi resista (es. un barone rivale).

Di solito, specialmente se unite più espansioni, può accadere che abbiate più tessere su cui si può edificare una capitale, in questo caso potete piazzare su ognuna di queste una città indipendente che fa da capitale per regni indipendenti, usate quindi le tabelle di seguito riportate per determinare allineamento e razza.

Se esplorate una tessera di un regno indipendente, effettuate il normale tiro di esplorazione, ma se trovate un insediamento questo sarà di razza e allineamento uguale al regno di cui fa parte, e quindi non si unirà volontariamente al vostro regno, anche se vorrebbe. Comunque, se fosse dello stesso vostro allineamento potrebbe in futuro unirsi al vostro impero tradendo il suo, ma se è di allineamento opposto non lo farà mai (immaginate dei nani che si alleano con il caos).

CAPITALI INDIPENDENTI

Le Capitali Indipendenti non si uniscono mai al vostro impero a seguito della semplice esplorazione, l'unico modo per annetterle è o con la forza o con la diplomazia.

REGOLE SPECIALI PER LE ARMATE

Abbiamo studiato delle regole speciali per le armate di ogni razza per differenziare il gioco tra una razza e l'altra.

CHAOS

Il Chaos ha molto adepti (cultisti) anche nelle regioni di frontiera e inesplorate. Per simulare ciò ogni volta che un esercito del Chaos assedia una città ha il vantaggio di cultisti che l'aiutano dall'interno; questo si traduce su un malus di -1 sui tiri sulla tabella della mancanza di risorse per l'assedio (Starvation - pag. 30).

BRETONNIA

I Bretoniani sono, da sempre, abituati a lotte e guerre di successione tra baroni locali. Per simulare questo, e l'abitudine a sopportare gli assedi, l'avversario che li assedia ha un malus di -1 sulla tabella del Risultato di Battaglia.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



CHAOS DWARF

Seguono le regole dei Dwarf (Nani).

DARK ELVES

Seguono le regole degli High Elf (Elfi Alti).

DWARF

I nani sono particolarmente resistenti, per simulare questa loro caratteristica aggiungono +1 sulla tabella della mancanza di generi alimentari a causa dell'assedio (Starvation - pag. 30).

EMPIRE

Come i Bretoni sono particolarmente abituati ai combattimenti contro le fortezze. Per simulare questo aggiungono un +1 sul risultato della tabella del Risultato di Battaglia.

HIGH ELF

Gli elfi sono particolarmente schizzinosi, pertanto non si alleano mai con altre razze, comprese razze di elfi (es. Dark o Wood).

ORCHI & GOBLIN

SKAVEN

UNDEAD

Non soffrono i problemi di mancanza di generi alimentari durante l'assedio (Starvation), quindi non effettuano alcun tiro sulla relativa tabella.

WOOD ELF

Seguono le regole degli High Elf (Elfi Alti).

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



ARMATE ALLEATE

Con le regole sopra indicate si impongono alcune restrizioni circa gli alleati che potete avere (vedi High Elf). Per ogni villaggio o fortezza di una particolare razza, che avete nel vostro impero, potete avere un'armata di quella specifica razza. Ad esempio se avete 2 insediamenti nanici, potete avere 2 armate di nani. Se controllate, invece, una città di quella razza, potete avere un illimitato numero di armate di quella razza.

RISULTATI DI BATTAGLIA

Per le motivazioni sopra riportate, è importante monitorare gli eventuali cambiamenti di razza dei vari insediamenti. Inoltre, se sconfiggete in battaglia un insediamento indipendente, avete la possibilità di ripopolarlo con la gente del vostro impero o di lasciarlo con la popolazione preesistente. Se la popolazione del villaggio/città indipendente dovesse essere di allineamento opposto a quello del vostro impero, siete obbligati a sostituirla con quella del vostro regno.

Tabella delle Razze

Malvage	
D6	Razza
1	Caos
2	Nani del Caos
3	Elfi Scuri
4	Orchi & Goblin
5	Skaven
6	Non-Morti

Buone	
D6	Razza
1	Bretoniani
2	Nani
3	Impero
4	Elfi Alti
5	Elfi Silvani
6	Uomini Lucertola

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



LA DIPLOMAZIA

Molte persone ritengono che la guerra sia l'ultima soluzione da adottare, di solito i problemi si possono risolvere con la diplomazia. Il massiccio impiego di forze militari può lasciare le vostre difese sguarnite, quindi, a volte, una soluzione di mediazione può essere preferibile.

Ogni volta che inviate una missione diplomatica in un insediamento o un regno indipendente, dovete usare i modificatori riportati nella seguente tabella (incrociate le due razze coinvolte ed otterrete il modificatore). Se due o più imperi inviano contemporaneamente le loro delegazioni diplomatiche, quella con il miglior modificatore otterrà l'udienza; se vi fosse un'ulteriore parità determinate casualmente la priorità.

	Bretoniani	Nani	Impero	Elfi Alti	Elfi Silvani	Uomini Luc	Caos	Nani Caos	Elfi Scuri	Orchi/Gobl	Skaven	Non-Morti
Bretoniani	+4	-	+1	-	1	-1	No	No	No	No	No	No
Nani	-	+4	+2	-2	-2	-1	No	No	No	No	No	No
Impero	+1	+2	+4	-	-	-1	No	No	No	No	No	No
Elfi Alti	-	-2	-	+4	+2	-3	No	No	No	No	No	No
Elfi Silvani	+1	-2	-	+2	+4	-3	No	No	No	No	No	No
Uomini Luc.	-1	-1	-1	-3	-3	+4	No	No	No	-	-	No
Caos	No	No	No	No	No	No	+4	+1	+1	-	-1	-
Nani Caos	No	No	No	No	No	No	+1	+4	-1	-	-1	-1
Elfi Scuri	No	No	No	No	No	No	+1	-1	+4	-	-	-
Orchi/Goblin	No	No	No	No	No	-	-	-	-	+4	-1	-
Skaven	No	No	No	No	No	-	+2	-1	-	-1	+4	-3
Non-Morti	No	No	No	No	No	No	-	-1	-	-	-3	+4

Il risultato "No" sta ad indicare che non sono possibili scambi diplomatici tra le due razze.

DIPLOMAZIA AVANZATA

A volte un insediamento indipendente vorrebbe aiutare il vostro impero, ma non vorrebbe che altri ne venissero a conoscenza e quindi si limita a piccoli aiuti che non creano screzi con i vicini, come: atti di spionaggio o sabotaggio; in altri casi si allea apertamente con la vostra fazione, e quindi vi consente il passaggio attraverso i loro domini, ostacola altri eserciti e vi fornisce sussistenza. Per simulare queste situazioni c'è la Tabella della Diplomazia Avanzata, che può essere sostituita a quella di base fornita nel manuale del gioco.

Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi



D6	Tabella della Diplomazia Avanzata
0	I vostri ambasciatori vengono scacciati e non potrete più inviare missioni diplomatiche in questo insediamento.
1	I vostri ambasciatori non riescono ad impressionare il governo locale. Potrete ritentare nella prossima stagione invernale.
2 - 3	Il governo locale è ben disposto presso di voi, ma non se la sente, allo stato attuale, di fare promesse. Potrete aggiungere +2 al vostro tiro sulla diplomazia in questo insediamento in un futuro incontro.
4	Il governo locale non se la sente di porsi in aperto contrasto con la fazione opposta. Vi limitate ad ottenere un appoggio spionistico.
5	Il governo locale non se la sente di porsi in aperto contrasto con la fazione opposta. Vi limitate ad ottenere un appoggio spionistico e di sussistenza.
6	Il governo locale si allea apertamente con il vostro impero e vi fornisce aiuti militari e sussistenza.
7	L'insediamento viene assorbito nel vostro impero senza troppe proteste da parte dei suoi abitanti. Innalzate il vostro vessillo sulla tessera.

Termini d'Alleanza

Appoggio Spionistico: Il governo locale vi fornisce 1d3 corone in ogni stagione invernale che possono essere spese per atti di spionaggio.

Appoggio di Sussistenza: Le vostre armate possono sussistere nelle tessere dell'insediamento alleato, ma non lo conquistate, né potete stazionarvi per più di due turni consecutivi. Non potete costituire un esercito in questo insediamento. Non potete allestire quartieri invernali in questo insediamento.

Appoggio Militare: L'insediamento viene trattato come fosse uno dei vostri, anche se di fatto non lo è. Vi fornisce 1d6+2x100 truppe all'inizio di ogni stagione di campagna. Queste truppe possono unirsi ad un esercito già esistente o formarne uno nuovo.