

TU SEI IL WARLORD?

In *Warlord: Saga of the Storm* giochi il ruolo di un potente generale nel mondo fantastico delle Terre dell'Accord. Le tue genti sono in guerra con i tuoi nemici e devi abatterli sul campo di battaglia. Non c'è alternativa.

Le tue carte rappresentano le forze, gli equipaggiamenti e le tattiche che hai a disposizione per ottenere il potere assoluto. Inoltre, le carte seguiranno una fantastica saga epica che si evolverà nei successivi set che verranno prodotti.

VITTORIA

Questa è la guerra: il tuo unico scopo è distruggere le armate che si schierano contro di te. Uccidi le truppe ma, ancora più importante, distruggi i Warlord nemici!

Non c'è altro modo per trionfare: sopravvivere. Quando il Warlord di un giocatore viene ucciso, quel giocatore ha perso la partita. L'ultimo giocatore che rimane vivo vince la guerra.

COSA GLI SCRIBA HANNO CREATO

Warlord: Saga of the Storm è un gioco di carte collezionabili. Ciò significa che ci sono una varietà di carte che puoi usare per giocare, che puoi comprare nei mazzi o nelle buste. Giocherai le partite con mazzi costruiti con una selezione di queste carte, una specie di "squadra delle stelle" composta dalla tua collezione di figurine.

Ci sono tre tipi generici di carte in Warlord: personaggi (character), oggetti (item) ed azioni (action). Dai un'occhiata ad ognuno di questi tipi e guarda come variano le caratteristiche. (Ricorda: in tutti i casi, i valori più alti sono migliori)

PERSONAGGI

I personaggi (character) sono le persone che combattono le battaglie al tuo posto. Il tuo Warlord è una carta personaggio.

- Nome della carta:** Questo è il nome o la descrizione generica del personaggio.
- Attacco (Attack, ATK):** Il numero nella lama dell'ascia indica quanto facilmente il personaggio può uccidere i nemici. Alcuni personaggi possono eseguire più di un colpo quanto attaccano; questi personaggi hanno due o più numeri separati da una barra.
- Classe Armatura (Armor Class, AC):** Il numero nello scudo dice quanto ben protetto sia il personaggio.
- Livello (Level) / Classe (Class) / Allineamento (Alignment):** Questo simbolo definisce molti aspetti del personaggio.



Il simbolo mostra di quale classe è il tuo personaggio.



• Guanto d'arme: Guerriero (Fighter) (principalmente guerrieri affetta e distruggi)



• Esplosione: Chierico (Cleric) (sacerdoti sacri - o sacriloghi - e guaritori)



• Pergamena: Mago (Wizard) (maghi, incantatori e stregoni)



• Guanto: Ladro (Rogue) (ladri, spie o personaggi con capacità furtive)

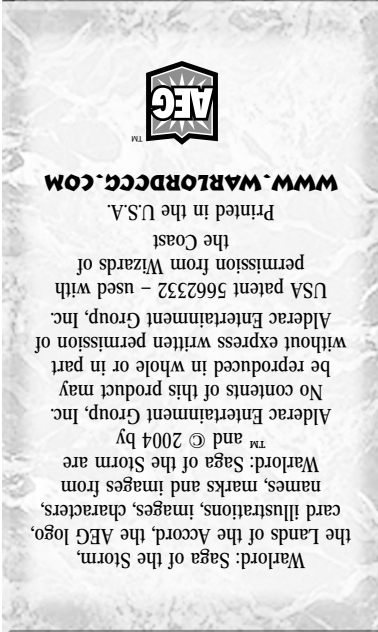
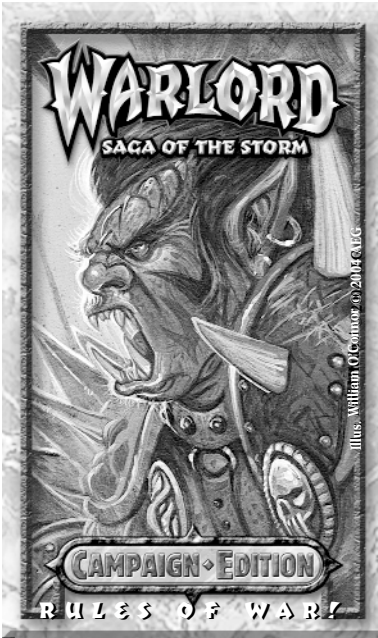


• Ovale: Nessuna delle precedenti (nobile, mercante e altre strane carriere)

Il numero all'interno dell'icona indica il livello del personaggio, e perciò quanto è potente rispetto ai membri della sua classe.

Infine, il colore dell'icona ti dice di quale allineamento sia il personaggio. I simboli bianchi rappresentano i personaggi buoni, mentre quelli neri sono i malvagi.

- Tratti (Trait):** Le parole in grassetto in cima al riquadro di testo sono tratti ed hanno un impatto sul gioco. Le parole che non sono in grassetto non sono tratti, ma danno semplicemente ulteriori informazioni sul personaggio. Uno o più tratti sul personaggio indicano la fazione del medesimo - rappresentano a quale delle sei fazioni principali che prendono parte alla guerra egli ha giurato fedeltà. Le sei fazioni sono: i Nani (Dwarf), gli Elfi (Elf), i Regni Liberi (Free Kingdom), i Devereniani (Deverenian), i Nothrog, ed i Mercenari (Mercenary).
- Testo di gioco:** La parte principale del riquadro di testo contiene le capacità speciali, o le azioni che il personaggio può utilizzare.
- Storia:** Il testo in corsivo infondo al riquadro fornisce alcuni indizi sulla ricca trama della Saga della Tempesta.
- Abilità (Skill):** Il numero nella gemma indica la capacità del personaggio nelle attività non direttamente in relazione alla sua professione.
- Punti Ferita (Hit Points):** Il numero all'interno della goccia rossa mostra quante ferite (wound) è



necessario infliggere al personaggio per ucciderlo. Una singola ferita uccide la maggior parte dei personaggi.

- Colore del margine:** Ciascuna fazione ha un margine differente attorno alla carta; questo non influenza il gioco.

OGGETTI (ITEMS)

Gli oggetti (item) rappresentano l'equipaggiamento particolare o magico che il tuo esercito usa nelle proprie battaglie.

- Nome della carta:** Questo è il nome o la descrizione generica dell'oggetto.
 - Bonus all'Attacco e all'Armatura (Attack and Armor Bonus):** Alcuni oggetti influenzano l'ATK e/o l'AC del personaggio. Se così è, i numeri appaiono sulla carta in queste posizioni, altrimenti non viene indicato nulla.
 - Requisiti:** Il simbolo sulla carta indica la classe di personaggi a cui è permesso usare l'oggetto.
- Guanto d'arme: Guerriero (Fighter)
 - Esplosione: Chierico (Cleric)
 - Pergamena: Mago (Wizard)
 - Guanto: Ladro (Rogue)
- Ovale:** Qualunque classe può usare l'oggetto (dipendentemente dal testo della carta).

Il numero all'interno dell'icona mostra di quale livello è l'oggetto; questo influenza la facilità con cui può essere equipaggiato (vedi Equipaggiare il tuo arsenale, di seguito).

- Tratti (Trait):** Le parole in grassetto in cima al riquadro di testo sono i tratti; un personaggio non può avere due oggetti con lo stesso tratto.
- Testo di gioco:** La parte principale del riquadro di testo contiene le capacità speciali e le azioni che l'oggetto



permette di effettuare.

- Storia:** Ulteriori informazioni sul mondo di gioco.

CARTE AZIONE (ACTION CARDS)

Le azioni (action) sono le tattiche paricolari utilizzate dalle forze a tua disposizione. Un'azione può essere un **Order** dato durante la fase degli ordini, o una **React** che viene giocata nel momento più opportuno.

- Nome della carta:** Il nome dell'azione.
- Requisiti:** Tutte le azioni sono limitate alle classi ed ai livelli che possono eseguire quel determinato compito. Il simbolo sulla carta indica a quali classi di personaggi è permesso effettuare l'azione.

• Guanto d'arme: Guerriero (Fighter)

• Esplosione: Chierico (Cleric)

• Pergamena: Mago (Wizard)



• Guanto: Ladro (Rogue)

• Ovale: Qualunque classe può usare l'azione (dipendentemente dal testo della carta).

Il numero all'interno del simbolo mostra qual'è il livello minimo che il personaggio deve possedere per effettuare quell'attività.

- Testo di gioco:** La parte principale del riquadro di testo contiene gli effetti speciali prodotti dall'azione. Alcune carte azione hanno più di un'azione indicata: - puoi scegliere quale usare.

- Storia:** Da un'idea sul mondo di gioco.

LE BASI

LA REGOLA D'ORO

Quando il testo di una delle carte contraddice specificatamente una regola del gioco, la carta ha la precedenza.

TIRI DI DADO

Quando tiri un dado per raggiungere una soglia, se il dado mostra un 1, il tiro è un Fallimento Critico (Critical Failure). Se il lancio è un 20, il tiro è un Successo Critico (Critical Success), indipendentemente da quanto fosse alto il numero da ottenere. Gli effetti delle carte non possono cambiare i risultati di un Successo o di un Fallimento Critico. Se stai tirando il dado senza un particolare numero da ottenere (come per l'iniziativa), gli effetti delle carte non possono costringerti a ritirare un 1 o un 20, ma possono ancora modificare il risultato con bonus o penalità. In tali tiri, un Successo Critico è considerato un tiro di 20 ed un Fallimento Critico è considerato un 1.

PRONTI , SPESI E STORDITI (READYING, SPENDING & STUNNING)

I termini pronto (ready), speso (spent), e stordito (stunned) rappresentano lo stato di ciascuna delle tue truppe. Le carte pronte (ready) sono rivolte verso l'alto nella prospettiva del proprietario, e sono pronte a reagire ai tuoi comandi. Le carte spese (spent) sono ruotate di 90 gradi su di un lato, e sono già state utilizzate da te (o danneggiate in qualche maniera dai nemici) in questo turno. Le carte stordite (stunned) sono in verticale ma rivolte verso il basso nella prospettiva del proprietario (a testa in giù), e sono così stremate che non potranno agire per un po' di tempo.

Quando le meccaniche di gioco, o il testo di una carta, ti richiedono di spendere una carta, gira quella carta di 90 gradi per specificare che essa è stata utilizzata. Puoi spendere solamente carte pronte (ready), una carta spesa o stordita non può essere utilizzata nuovamente.

Quando le meccaniche di gioco, o il testo di una carta, ti richiedono di stordire (stun) una carta, allora ruota quella carta verso il basso (ruotata di 180 gradi, non metterla a faccia in giù). Una carta stordita viene considerata anche spesa. I personaggi storditi non possono effettuare azioni, incluse quelle sugli oggetti equipaggiati, ma possono essere bersagliati con azioni da parte di altri personaggi.

COMANDARE IL TUO ESERCITO

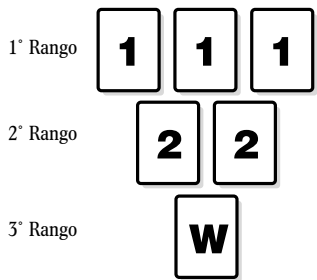
Le forze del tuo esercito sono schierate in una formazione, che consiste di un numero di file di personaggi, chiamate ranghi (rank). Il tuo primo rango è il più vicino all'esercito degli altri giocatori, e viene anche chiamato "rango frontale". I ranghi dietro il primo sono numerati in maniera sequenziale, come illustrato. Non c'è un numero massimo di ranghi che puoi avere nel tuo esercito.

Quando misuri la distanza fra i personaggi, essa è di un rango dal tuo primo rango al primo rango dell'esercito di un qualunque altro giocatore. I primi ranghi avversari sono di fronte ad ogni altro.

Nei ranghi della tua armata non è permesso avere più personaggi di quelli che sono presenti nel rango di fronte. Il tuo primo rango può avere un qualsiasi numero di personaggi all'interno.

Durante una partita, quando i tuoi personaggi cadono in battaglia, potresti trovarti con un rango che ha più personaggi di quello davanti ad esso. Tale rango viene chiamato rango illegale (illegal rank), e deve essere corretto immediatamente.

Se hai un rango illegale, devi immediatamente risistemare il tuo esercito facendo "cadere in avanti" i personaggi. Questa sistemazione del tuo esercito avviene appena hai un rango illegale, e ha luogo al di fuori della normale sequenza di gioco. La sistemazione dei ranghi avviene prima di qualunque altra azione o effetto. Non puoi utilizzare effetti di carte per negare i costi del movimento di sistemazione (a parte per quelle carte che appaiono come "React: Play when you are



reforming your army from an illegal rank". - "React: Gioca quando stai sistemando il tuo esercito a causa di un rango illegale". Sistemare i ranghi non conta come una manovra.

Per risistemare la formazione, muovi i personaggi avanti uno alla volta dal rango illegale, nell'ordine che preferisci, fino a che non hai più ranghi illegali.

Quando muovi un personaggio, puoi posizionarlo all'estrema sinistra, a destra, o fra altri due personaggi nel rango. Puoi muovere un personaggio anche se così facendo fai diventare un altro rango illegale.

I personaggi pronti (ready) che muovi in avanti diventano spesi (spent). I personaggi spesi che muovi in avanti diventano storditi (stun). I personaggi storditi che si muovono in avanti non subiscono ulteriori penalità.

LE REGOLE DI GUERRA

PREPARARSI ALLA BATTAGLIA

All'inizio della partita, ogni giocatore rivela simultaneamente dal proprio mazzo un personaggio con il tratto Warlord, tre personaggi di 1° livello e due di 2°. I cinque personaggi supplementari devono essere della stessa fazione del Warlord prescelto. Non puoi includere più di una copia di uno specifico personaggio unico (unique) nei tuoi ranghi iniziali.

Questi sei personaggi formano il tuo esercito iniziale. Gioca tutti e tre i personaggi di 1° livello nel primo rango, entrambi i personaggi di 2° livello nel secondo rango, ed il tuo Warlord nel terzo rango, come illustrato sopra. Questa è la tua formazione iniziale.

Ci sono quattro fasi per ogni turno di gioco. Esse sono, nell'ordine:

- Fase di Preparazione (Ready Phase)
- Fase di Pescaggio (Draw Phase)
- Fase di Iniziativa (Initiative Phase)
- Fase degli Ordini (Order Phase)

1: PREPARA IL TUO ESERCITO

Durante la Fase di Preparazione (Ready Phase), tutti i giocatori ruotano le loro carte di 90 gradi verso l'alto. Le carte spese (spent) diventano pronte (ready), e le carte stordite (stun) diventano spese.

2: RACCOGLI LE TUE RISORSE

I giocatori possono scartare un qualunque numero di carte dalla loro mano, se lo desiderano. Poi tutti i giocatori pescano fino a che non hanno un numero di carte pari alla loro mano (hand size). La mano normale di un giocatore è di 5 carte.

3: PRENDERE L'INIZIATIVA

Ogni Warlord tira un dado a venti facce (un "d20"). Il giocatore il cui Warlord tira più alto sarà il primo nella Fase degli Ordini, ed il gioco procede in senso orario da quel giocatore. Se c'è un pareggio, i Warlord che hanno pareggiato rilanciano il dado.

4: DARE GLI ORDINI

E' durante la Fase degli Ordini che può succedere qualunque cosa!

Il gioco procede con ciascun giocatore che fornisce alle truppe un ordine alla volta fino a che tutti i giocatori passano perchè non hanno più ordini che desiderano dare. Il giocatore che ha vinto l'iniziativa dà un ordine (e solo uno). Quando egli ha fatto, il giocatore alla sua sinistra gioca un ordine, e così via. La Fase degli Ordini continua con ogni giocatore che gioca un ordine al turno, fino a che tutti i giocatori decidono di passare consecutivamente. Quando ciò accade, un nuovo turno comincia, incominciando dalla Fase di Preparazione.

Quando è il tuo turno di dare un ordine, puoi fare una delle seguenti cose:

- Attaccare!
- Giocare una carta azione con un Order su di essa
- Portare un personaggio o un oggetto in gioco
- Effettuare un Order su di un personaggio o su di un oggetto che hai in gioco
- Muovere un personaggio (Manovrare - Maneuvering)

Se non hai ulteriori ordini da dare, puoi allora passare. Tutti questi ordini sono spiegati nella sezione che segue.

SPIEGAZIONE DEGLI ORDINI

ABBATTERE I NEMICI

I personaggi possono ingaggiare in combattimento di mischia gli altri eserciti. Per "attaccare" (attack), spendi uno dei tuoi personaggi (normalmente nel tuo rango frontale). Scegli un personaggio dell'avversario entro un rango dal tuo

personaggio come bersaglio del tuo primo colpo di mischia (melee strike). Tira un d20 e aggiungi il primo numero di ATK del tuo personaggio al risultato. Se il totale è pari o superiore all'AC del tuo avversario, allora hai colpito il nemico e gli causi una ferita (wound). Piazza un segnalino ferita sul bersaglio.

Se uno dei tuoi personaggi subisce un numero di ferite pari o superiori ai Punti Ferita (hit point) mostrati sulla carta (nella goccia rossa), il personaggio è ucciso. Sistema il personaggio e tutti gli oggetti di cui era equipaggiato nella tua pila degli scarti.

Se il tuo personaggio ha più di un numero mostrato sulla sua carta, puoi ora scegliere un bersaglio per il secondo colpo. Tira il dado nuovamente, ed aggiungi il secondo bonus di ATK. Ripeti questo procedimento fino a che il tuo personaggio non ha effettuato tutti i colpi di mischia disponibili, o tu decidi di non effettuare ulteriori colpi.

DIFFONDERE GLI ORDINI

Puoi giocare una carta azione dalla tua mano. Le carte azione generano effetti immediati, ma non si aggiungono al tuo esercito e, di solito, non rimangono in gioco a lungo. Quando gli effetti di un'azione si concludono, piazza la carta nella tua pila degli scarti. Puoi giocare esclusivamente carte azione che abbiano la dicitura "Order" (ordine) in grassetto nel testo della carta. Le carte azione che hanno la scritta "React" (reazione) possono essere giocate solo nel momento specificato dalla carta stessa, e vengono spiegate più in dettaglio di seguito.

Quando giochi una carta azione, seleziona un personaggio nel tuo esercito ed esegui quell'ordine. Alcune azioni hanno un simbolo di classe su di esse; solo i personaggi di quella classe possono eseguire quelle determinate azioni. Le altre azioni, che hanno il simbolo generico (un ovale), possono essere eseguite da qualunque personaggio. Un personaggio non può eseguire azioni che siano di livello superiore al suo.

Alcune carte azione richiedono che tu spenda il personaggio. Il testo di tali carte inizia con la parola "Spend". Se una carta azione non possiede la dicitura "Spend", allora il personaggio può eseguire l'azione anche quando è speso e, se è pronto (ready), non diventa spesso quando esegue quell'azione.

Tutte le carte azione da Maghi e Chierici sono da considerarsi incantesimi (spell). Alcune carte azione si attaccano alle carte in gioco - se la carta cui sono attaccate lascia il gioco, la carta attaccata viene scartata.

RICHIAMARE LE TRUPPE

Puoi scegliere un personaggio dalla tua mano e portarlo nel tuo esercito per combattere per te. Devi piazzare il personaggio in un rango esattamente pari al suo livello. Un personaggio può essere posizionato a sinistra, a destra, o fra altri due personaggi presenti nel rango. Non puoi giocare un personaggio se questo dà luogo ad un rango illegale.

I personaggi di fazioni differenti da quella del tuo Warlord subiscono una penalità per la loro differente affiliazione. Questi personaggi entrano in gioco storditi (stunned). I personaggi al il tratto "**Mercenary**" non subiscono mai la penalità di appartenenza (loyalty penalty). Alcune carte hanno il tratto unico (**Unique**); non puoi portare una copia di una carta unica in gioco se ne hai già un'altra con lo stesso nome in gioco.

EQUIPAGGIARE IL TUO ARSENALE

Puoi prendere un oggetto dalla tua mano e darlo ad uno dei personaggi nel tuo esercito per migliorare le sue capacità. Alcuni oggetti hanno un simbolo di classe su di essi: questi oggetti possono essere dati solamente a personaggi di quella determinata classe. Altri oggetti hanno un simbolo generico (un ovale); tali carte possono essere consegnate a personaggi che appartengono a una qualsiasi classe (anche se alcuni oggetti hanno limitazioni specificate nel riquadro del testo). Alcuni oggetti sono unici (unique); non puoi portare in gioco una copia di una carta unica se ce n'è già una nel tuo esercito.

Per ricevere un oggetto, il livello del personaggio più il rango che attualmente occupa devono essere almeno pari al livello dell'oggetto in questione. Un personaggio non può equipaggiarsi di un oggetto se possiede già un oggetto con lo stesso nome. Inoltre, alcuni oggetti hanno tratti particolari segnati sulla carta (bow - arco, helmet - elmo, weapon - arma, ecc.). Se equipaggi un determinato personaggio con un oggetto che abbia lo stesso tratto di un altro che il personaggio già possiede, devi scartare l'oggetto di cui era precedentemente equipaggiato. Un personaggio non deve scartare oggetti che portava con sé in precedenza se il nuovo oggetto ha il tratto unico (**unique**), epico (**epic**) o tesoro (**treasure**).

Gli oggetti che concedono bonus all'ATK potenziano tutti i colpi di quel personaggio.

DELEGARE LE TRUPPE

Certi personaggi ed oggetti possono effettuare azioni particolari legate ad essi, mentre sono in gioco. Tali carte hanno la parola "Order" (ordine) nel riquadro di testo, seguita da un testo che descrive cosa possono fare.

Alcuni ordini sulle carte personaggio e oggetto richiedono che tu spenda il personaggio come costo per l'azione. Questi ordini iniziano tutti con la dicitura "Spend". Se un ordine non specifica "Spend", allora il personaggio può eseguire l'ordine quando è già speso, e, se pronto, non diventa spesso eseguendo quell'ordine.

All'interno del testo dell'ordine, la parola "this" (questo) si riferisce al personaggio che esegue l'azione

MANOVRARE

Puoi spendere uno dei tuoi personaggi pronti per muoverlo avanti o indietro di un rango, o per cambiargli posizione all'interno del rango attuale. Se ciò dà luogo ad un rango illegale, devi immediatamente sistemare il tuo esercito come descritto al paragrafo "Le Basi". Quando muovi un personaggio, puoi posizionarlo ovunque a sinistra, a destra o fra due altri personaggi nel rango.

ASPETTARE IL MOMENTO

Quando non puoi più dare ordini (o semplicemente non vuoi), passa. Passare non è un ordine. Se tutti i giocatori passano consecutivamente, il turno finisce immediatamente, e incomincia un nuovo turno. Se passi, ma il turno non finisce, puoi ancora eseguire azioni anche più tardi durante il turno, non perdi il diritto di compiere azioni, ma rischi di vedere il turno concludersi se stai preparando una sorpresa per i tuoi avversari. Passare non è un ordine.

MISCELLANEA

COSTRUIRE IL TUO MAZZO

Puoi giocare con i mazzi proprio come li hai acquistati, oppure puoi mettere insieme un mazzo personalizzato composto da un qualunque numero di carte appartenenti alla tua collezione.

Quando costruisci il tuo mazzo personalizzato, devi inserirci un minimo di 50 carte. Non puoi avere più di tre copie di una stessa carta. Un singolo tipo di carte (character - personaggio, action - azione, item - oggetto) non può occupare più di metà del tuo mazzo. Conta tutte le carte nel mazzo, inclusi i personaggi iniziali. Se una carta ha il tratto epico (**epic**), non puoi averne più di una copia con quel nome nel tuo mazzo. Non puoi avere personaggi nel tuo mazzo diversi dal tuo Warlord che hanno il tratto **Warlord** e non puoi avere più di un personaggio con il tratto **Overlord**. Devi inserire qualche personaggio per rendere il tuo esercito iniziale legale.

COLPI A DISTANZA

Alcune carte ti concedono un colpo a distanza (**ranged strike**), che è identico ad un colpo normale eccetto che il colpo a distanza scavalca un rango. Per esempio, un personaggio che esegue un colpo a distanza dal tuo secondo rango bersaglia un personaggio presente nel primo rango dell'avversario, e un colpo a distanza dal tuo primo rango attacca qualcuno nel secondo rango dell'avversario. Non puoi bersagliare un personaggio distante solo un rango con un colpo a distanza.

Per eseguire un colpo a distanza devi dichiarare un bersaglio, tirare un d20 e sommarvi il bonus del colpo a distanza (il numero prima delle parole "**ranged strike**"). Se il risultato è uguale o maggiore della AC del bersaglio lo hai colpito e gli causi una ferita.

Quando esegui colpi a distanza, i personaggi non ricevono bonus da armi, carte azione, o dal loro bonus di attacco (a meno che il bonus non dica espressamente di sommarsi ai colpi a distanza). Inoltre, i personaggi con attacchi da mischia supplementari non ricevono colpi a distanza extra.

REAZIONI

Alcune carte hanno la dicitura "React" (reazione) su di esse. Le reazioni sono leggermente differenti dagli ordini, l'altro tipo di azioni. Esse non avvengono nella normale sequenza come fanno gli ordini, e non ti richiedono di sprecare l'opportunità di dare un Order.

Una reazione ti dice esattamente quando deve venire giocata. Se più di un giocatore vuole giocare una reazione nello stesso momento, inizia con il giocatore che ha vinto l'iniziativa in questo turno e procedi in senso orario attorno al tavolo. Una singola carta non può reagire allo stesso evento "scatenante" più di una volta (anche se puoi reagire ad un evento con più copie della stessa carta).

Le reazioni (react) e gli ordini (order) sono i due tipi di azioni, che provengano da una carta azione, da una carta in gioco o dalle regole.

BONUS E DURATA

Tutti i bonus e le penalità durano fino alla fine del turno, a meno che non venga specificato altrimenti. Tutti gli effetti permanenti o legati alla carta, incluse le ferite, si concludono quando essa lascia il gioco.

Alcune azioni permettono ai personaggi di effettuare colpi. Quando ciò accade, il personaggio può eseguire solo il suo primo colpo di mischia, anche se sarebbe in grado di effettuare molti colpi.

Qualunque effetto delle carte che descriva un **+# ATK** (dove **#** è un numero) indica di aggiungere **#** ai bonus attuali del personaggio. Se un effetto intende rimpiazzare l'attuale valore di ATK del personaggio, esso dirà "changes to **+# ATK**" (cambia in **+# ATK**). In tal caso, **#** è la nuova capacità di attacco del personaggio fino a che l'effetto della carta non svanisce, e qualsiasi effetto che modificava l'ATK prima di quel momento viene ignorato.

PROVE DI ABILITÀ E TIRI SALVEZZA (SKILL CHECKS AND SAVES)

Alcune carte fanno compiere a un personaggio prove di abilità (skill check) o tiri salvezza (save) contro una determinata Classe di Difficoltà ("DC", Difficulty Class). Per fare questo, tira un d20 e somma il valore di abilità (Skill rating) (nella gemma) del personaggio. Se il personaggio ha un bonus alle abilità (skill) o ai tiri salvezza (save) (ad esempio: "+3 for magic saves", +3 ai tiri salvezza contro la magia, oppure "-2 for Perception checks", -2 alle prove di Percezione), aggiungi anche quello al risultato. Se il totale è pari o superiore alla DC, il personaggio ha avuto successo nella prova o nel tiro salvezza.

La carta che richiede la prova o il tiro salvezza descriverà gli effetti di un successo o di un fallimento a tale prova. A meno che la carta non dica altrimenti, un tiro salvezza eseguito con successo contro una magia nega gli effetti di un incantesimo che avrebbe colpito il personaggio.

REGOLE SPECIALI SULL'ALLINEAMENTO

Alcune abilità delle carte si riferiscono all'allineamento opposto ("the opposite alignment"). Questo indica l'allineamento opposto a quello del personaggio che sta usando la carta, che potrebbe avere un allineamento differente dal tuo Warlord.

Un personaggio creato da un effetto di una carta (come un avatar o un guardiano evocato) ha lo stesso allineamento del personaggio che lo ha creato.

VICINANZA (ADJACENCY)

Un personaggio è adiacente (adjacent) a un altro se è prossimo a questi nello stesso rango. Un rango è adiacente al rango davanti e a quello dietro di esso. Ogni rango frontale di un giocatore è adiacente al rango frontale di un altro giocatore.

CONVENZIONI SUL MAZZO

Se un'azione ti permette di cercare e recuperare una carta dal tuo mazzo, devi rimescolare il mazzo subito dopo aver trovato la carta. Se l'azione richiede che la carta sia di un tipo specifico (un personaggio, un oggetto con un tratto specifico, ecc.), devi mostrare ai tuoi avversari tale carta.

Se esaurisci le carte del mazzo, non c'è alcuna penalità, ma non lo puoi rimescolare.

ASTRALE E ETereo (ASTRAL AND ETHEREAL)

Le energie positive e negative provenienti dai piani di esistenza Astrale ed Etereo circondano certi personaggi rendendoli estremamente difficili da colpire in combattimento. Quando prendi di mira un personaggio Etereo (Ethereal) con un colpo di mischia o a distanza, un risultato di dado dispari (prima che qualsiasi bonus o aggiustamento venga effettuato) è un colpo mancato, anche se il totale di attacco è pari o superiore all'AC del bersaglio. Alla stessa maniera, quando fronteggi un personaggio Astrale (Astral) con colpi di mischia o a distanza, un tiro pari è un colpo a vuoto (incluso un "20" o un "Successo Critico"), ma un tiro naturale di "19" è un colpo a segno e non può essere cambiato con carte effetto anche se non è un Successo Critico.

I colpi provocati da incantesimi (spell) ignorano queste regole e colpiscono normalmente i personaggi. Se un personaggio ottiene i tratti Astrale ed Etereo contemporaneamente, le energie opposte lo uccidono istantaneamente.

TALENTI (FEATS)

I talenti (feats) sono capacità che permettono ai personaggi di compiere azioni basate su abilità speciali. Quando un talento viene attivato, il personaggio effettua una prova di abilità con una DC di 20, aggiungendo al tiro il suo skill bonus e qualunque altro bonus egli abbia. Per esempio, un personaggio con Riposte +5 ed un'abilità (skill) di +3 aggiungerebbe 8 al tiro di dado, avendo bisogno di un 12 per avere successo. Se un personaggio guadagna un talento da più di una sorgente, come una coppia di oggetti, i bonus si sommano assieme.

I Talent:

Carisma (Charisma) – React: Una volta per turno, dopo che un altro personaggio in questo rango ha effettuato un tiro di dado: Fai una prova di Carisma. Se ha successo, ritira il dado dell'altro personaggio.

Difesa (Defend) – React: Una volta per turno, dopo che un personaggio adiacente nel tuo esercito è stato preso di mira da un colpo di mischia (melee strike) o un'azione: Effettua una prova di Difesa. Se ha successo, questo personaggio diventa il bersaglio al posto di quello precedente.

Resistenza Magica (Magic Resistance) – React: Una volta per turno, dopo che questo personaggio è stato preso di mira da un incantesimo (spell): Effettua una prova in Resistenza alla Magia. Se la prova ha successo, l'incantesimo viene cancellato.

Precisione (Marksmanship) – React: Una volta per turno, prima che questo personaggio scelga l'obiettivo di un colpo a distanza (ranged strike) non provocato da un incantesimo: Effettua una prova di Precisione. Se ha successo, scegli una delle seguenti possibilità: 1. Il bersaglio può essere distante un rango supplementare; 2. Aggiungi +5 al tiro di dado; oppure 3. Il colpo infligge una ferita supplementare se colpisce.

Medicina (Medicine) – Order: Una volta per turno, scegli un personaggio in questo rango ed effettua una prova di Medicina. Se ha successo, rimuovi una ferita dal bersaglio.

Attacco Poderoso (Powerattack) – React: Una volta per turno, prima di tirare il dado per un colpo da mischia (melee strike): Effettua una prova di Attacco Poderoso. Se ha successo, il colpo infligge una ferita addizionale se colpisce.

Cavalcare (Riding) – Order: Una volta per turno, effettua una prova di Cavalcare. Se ha successo, rendi pronto (ready) una cavalcatura (steed) di cui è equipaggiato questo personaggio.

Contrattacco (Riposte) – React: Una volta per turno, dopo che un colpo di mischia (melee strike) che ha preso di mira questo personaggio è stato risolto: Effettua una prova di Contrattacco. Se ha successo, effettua un colpo di mischia (melee strike) contro il personaggio che ha attaccato.

Scriba (Scribe) – Order: Una volta per turno, rivela un incantesimo dalla tua mano che questo personaggio può lanciare quando è pronto (ready): Effettua una prova di Scriba. Se ha successo, attacca l'incantesimo (spell) al personaggio. Il personaggio può in seguito scartare l'incantesimo per lanciarlo come se fosse stato giocato dalla mano. Se la prova di Scriba fallisce, scarta l'incantesimo.

Furtività (Stealth) – 2 capacità: 1. Spend Order: Se questo personaggio è nel primo rango di un'armata, effettua una prova di Furtività. Se ha successo, muovilo nel primo rango di un esercito differente. 2. React: Se questo personaggio viene bersagliato con un colpo di mischia (melee strike) o un'azione: Se questo personaggio è nell'esercito di un altro giocatore e non ha compiuto alcuna azione non furtiva durante questo turno, effettua una prova in Furtività. Se la prova di Furtività ha successo, il colpo di mischia, o l'azione, viene cancellato.

NELLO SCHIERAMENTO AVVERSARIO

E' possibile muovere un personaggio nella formazione di un tuo avversario. Il solo modo per farlo è con azioni che specificatamente permettano ai tuoi personaggi di muoversi negli schieramenti nemici (come Stealth); Manovrare ed altre azioni di movimento non possono essere usate per farlo. Un personaggio nella formazione nemica può Manovrare ed Attaccare normalmente, ma non può equipaggiare oggetti né può utilizzare carte azione. Se uno dei tuoi personaggi è oltre l'ultimo rango occupato dell'esercito nemico, egli viene immediatamente mosso nell'ultimo rango occupato (questo non è un movimento per aggiustare i ranghi). Se un personaggio è nella formazione avversaria e perde l'abilità di muoversi in quello schieramento (ad esempio perde il talento Stealth), egli viene portato immediatamente nel tuo primo rango stordito (stunned). I tuoi personaggi non influenzano la regolarità dei ranghi degli avversari.

FORMATO CAMPAGNA (CAMPAIGN FORMAT)

Per giocare una partita nel Formato Campagna, segui le seguenti regole: usa solo le carte con il simbolo "Campagna" stampato sulla carta - uno scudo ed una spada. In sostanza, questo limita la scelta di carte a Southern Kingdoms, Campaign Edition, e alle successive espansioni. Nel caso di carte ristampate dai sei precedenti, puoi usare tutte le carte intercambiabilmente.

GLOSSARIO

Azione (Action): Un qualunque Order o React, che provenga da una carta o che sia elencato nelle regole.

Attaccare (Attack): Un normale Order che non richiede un effetto con le carte. Un personaggio attacca spendendosi per effettuare un numero di colpi di mischia (melee strike) pari al numero di colpi indicati nel suo ATK (vedi Abbattere i Nemici).

Pescare una carta (Draw a card): Se l'effetto di una carta dice di pescare una carta, ciò significa che il giocatore prende una carta dal mazzo (non necessariamente dalla cima del mazzo) e la mette in mano. Se viene detto di pescare una carta, prendi la carta in cima al mazzo.

Punto ferita (Hit point): Il numero di ferite (wound) che un personaggio può subire prima di morire. Mostrato nella goccia di sangue in basso a destra in ogni carta personaggio.

"Ucciso da un colpo di mischia" ("Killed by a melee strike"): Un personaggio è ucciso da un colpo di mischia quando viene ucciso da ferite causate da un colpo di mischia. Se un'azione effettuata dal personaggio attaccante uccide il personaggio mentre avviene quel colpo di mischia, è l'azione che uccide e non il colpo di mischia.

Richieste di Rango (Rank Requirements): Un personaggio che ignori la regola dei ranghi quando entra in gioco non deve entrare nel rango pari al suo livello. Il personaggio non può comunque entrare in gioco se così facendo crea un rango illegale.

Ritrovare una carta (Retrieving a card): Ritrovare una carta significa prendere una carta dal mazzo o dalla pila degli scarti (le carte specificheranno da quale dei due) e muoverla in un'altra locazione, come la tua mano, la pila degli scarti o la cima del mazzo. (Rimescolare non è ritrovare una carta.)

Colpo (Strike): Alcune carte indicano uno "strike" invece che un "melee strike" o un "ranged strike". In tale caso, il termine "strike" si riferisce esclusivamente ad un melee strike. Dunque i ranged strike saranno influenzati dagli effetti delle carte.

Ferita (Wound): Il danno ricevuto da un personaggio. Tieni traccia di qualunque ferita il personaggio subisca. Se il numero di ferite è pari o eccede i punti ferita (hit point) del personaggio, il personaggio muore.

Il Tuo Esercito (Your army): Una carta nel "Tuo Esercito" è una carta che tu controlli e che è attualmente nei tuoi ranghi.

YOUR MOST VALUABLE SERVANTS

Warlords: Maureen Yates, John Zinser

Initial Design: Raymond Lau, Kevin Millard, Ree Soesbee

Brand Manager: Todd Rowland

Head of Development: David Williams

Lead Designer: Brent Keith

Design Team: Duncan Bachen, Kevin Millard, Nick Simmons, John Zinser

World Creation: Jim Pinto, Ree Soesbee, John Zinser

Creative Direction: Mark Jelfo

Art Direction: Jim Pinto

Digital Prepress: Steve Hough

Packaging: Steve Hough

Editing: D.J. Trindle

Italian Translation: Simone Tampieri

Story Team: Andrew Getting, Chris Burns, Dana Devries, David Scott, Rusty Priske, Nick Simmonds

Artists: Andrew Baker, Anthony Francisco, Anthony Grabski,

April Lee, Attila Adorjany, Beth Trott, Britt Martin, Bryan Heyboer, Chris Seaman, Craig Maher, Cris Dornaus, David Horne, David Hudnut, Ed Cox, Franz Vohwinkel, Garry McKee, Heather Kreiter, Janine Johnston, Jason Engle, Jim Pavelec, John Donahue, John Wigley, Jon Hodgson, Jonathan Hunt, Kevin Wasden, Lynn Hunter, Luis Vazquez, Malcolm McClinton, Marko Djurdjevic, Matthew S. Armstrong, Mike Conrad, Mike Raabe, Phillip Hilliker, Steve Ellis, Steve Snyder, Storn Cook, Thomas Denmark, Thomas Manning, Tony Moseley, Veronica V. Jones, William O'Connor

Playtesters: Aaron Mimura, Angelos Nikolou, Andreas Stoimenos, Andrew Getting, Babis Giannios, Brent Strunk, Brett Franklin, Brian Alfrouiti, Chad Strunk, Chris Farnan, Dale Bragg, Dave Eubank, Dave Hancock, David Scott, Dennis Dreischmeyer, Dennis Quearry, Destry Mason, Dimitris Kaletsaris, Duncan Bachen, Floyd Daye III, Frank Epperson, Frank Rossa, Fred Jowett, Giorgos Sevastos, Jason Green, Jay Earle, Jeff Seifert, Jeremy Black, Jeremy Gray, John Ager, Jon Freeman, Justin Lacey, Kevin Kozak, Konstantinos Rentas, Konstantinos Thoudikides, Laura Scott, Mark Demers, Mark Denny, Mark Slack, Mike Mullins, Mike Walko, Nick Simmonds, Nigel Sellman, Oliver Schaaaf, Ray Roecker, Rich Salus, Richard Bowers-Dean, Sy Hughes, Thomas Bittner, Thomas Kohler, Torben Schaaaf, Vasilis Zitros

Gioca tutte le carte con la dicitura più recente. Per chiarimenti ed errata aggiornate, vai al:

WWW.WARLORDCCG.COM