

ARCAINE LEGIONS™



REGOLAMENTO

**Giochi
Uniti**

CREDITS

Progetto Originale:

Ethan Pasternack & Jordan Weisman

Sviluppo & Design del Gioco:

Tyler Bielman, Kelly Bonilla,

Jonathon Loucks, Ethan

Pasternack, Jordan Weisman

Art Direction:

Dawne Weisman & Ethan Pasternack

Illustrazioni:

Idea & Design Works, LLC (Ricardo

Sanchez Arreola, Luis Czerniawski,

Diego Jourdan Pereira, Diogo

Saito, Oscar Yañez), Imaginary

Friends, J. Lonnee, R. K. Post

Design Grafico:

Sarah Baynes, Mat McInelly,

Megan Gangi, Ethan Pasternack,

Kimberly Johnson

Fotografie:

Dawne Weisman & Sarah Baynes

Sviluppo:

Jordan Weisman, Ethan Pasternack,

Sharon Turner Mulvihill, Jason

Schmetzer, Randall Bills

Editing:

Sheelin Arnaud, Sharon

Turner Mulvihill

Project & Production Management:

Tina Wegner

Brand Management:

Tiffany O'Brien

Marketing & Pubbliche Relazioni:

Tiffany O'Brien, Ray Wehrs,

Mark Chase, Shana Doerr

Vendite:

Ray Wehrs, Mort Weisman

Playtesting:

Kelly Bonilla, Wade Sugiyama,

Rolland Watson, Shana Doerr,

Jonathon Loucks, Jon Missall e gli

altri, James Topa e gli altri, Richard

Tropak e gli altri, Matthew Nagler

e gli altri, Codie e Cara Wegner e

gli altri, Zach Weisman e gli altri,

Nathan Weisman e gli altri, The

Game Matrix, e molti altri ancora...

Ringraziamenti speciali:

Jim Long, Matt Robinson e Jon

Leitheusser, per il loro epico

sfuerzo in epoche passate, Buggy

& Rachel, Shiv, Luke, Pam, Ben,

Emilee, Claritin, Beulah, Shorty,

Bing & Brando e molti, molti

altri che ci hanno permesso da

dare vita a questo progetto -

Voi sapete chi siete.

INDICE

IL MONDO DI ARCANI LEGIONS

La Notte delle Nebbie 3

L'Impero Romano 3

L'Impero Egiziano 4

La Dinastia Han 4

I Nomadi Xiongnu 5

I *Dvergar* Slavi 5

PANORAMICA DEL GIOCO

Miniature, Basi & Schede delle Unità 6

I Quattro Simboli Base 8

La Barra dell'Unità 8

Il Codex 8

Abilità Speciali 8

PREPARAZIONE DI UNA PARTITA NORMALE

Costruire il tuo Esercito 9

Preparare il Campo di Battaglia 10

Preparare le Unità 12

Determinare l'Ordine di Gioco 12

Scegliere i Latì e Piazzare le Unità 12

Turno di Agguato 13

IL GIOCO

Ordini 13

Forzare 14

ORDINE DI RISCHIERARE 14

ORDINE DI MOVIMENTO 14

Movimento Dritto 16

Compiere una Rotazione ad Angolo 16

Svolte a Destra/Sinistra 16

Adiacenza 17

Accostare e Scorrere 17

Disimpegno 19

Terreno 19

ORDINE DI MISCHIA

Tiro e Allineamento 20

Il Confronto 21

ORDINE DI TIRO

Raggio 22

Linea di Vista 22

Penalità per il Tiro in Mischia 23

Risolvere il Combattimento a Distanza 23

INFLIGGERE DANNI

VINCERE LA PARTITA... 25

MODI DIVERSI DI GIOCARE 26

ABILITÀ SPECIALI DELLE UNITÀ 27

DOMANDE E RISPOSTE 31

LA NOTTE DELLE NEBBIE

Come una delle piaghe di Mosè, una nebbia ultraterrena strisciò sulla terra, scatenando poteri arcani su un mondo ignaro. Ebbe inizio nel Medio Oriente e, mentre la Terra girava e la notte scendeva sul globo, la nebbia spettrale veniva da presso; in un sol giorno, il mondo fu gettato nel caos.

Il potere arcano delle Nebbie lasciò la maggior parte dell'umanità inalterata, ma quelli toccati furono completamente trasformati. La magia li permeò fin nelle ossa, si manifestò nei loro figli, si scatenò dalle dita delle loro donne, e invase le terre con ondate incontrollate di potere.

Le Nebbie trasformarono le bestie selvagge in creature leggendarie. Intere tribù umane vennero alterate dal flusso scatenato della magia, trasformandosi nelle antiche razze mitologiche sotto gli occhi dei loro amici e vicini. Gli Antichi Dei e gli spiriti dei morti furono risvegliati dal loro sonno per camminare tra i vivi.

Il mondo non sarebbe stato più lo stesso.

Ora è l'anno 37 a.C., il quinto anno di una nuova e terribile era e il Medio Oriente si trova al centro di un vasto conflitto per controllare il destino dell'umanità.

Tre nazioni hanno imbrigliato il potere scatenato dalla Notte delle Nebbie. Mentre esse si battono per dominare il mondo conosciuto, tu potrai controllare le loro Legioni Arcane.

L'IMPERO ROMANO

GOVERNATORE: Cesare Augusto, Imperatore
PROTAGONISTI PRINCIPALI: Atia della gens Iulia, madre di Augusto. Marcus Agrippa, Magister della Cavalleria. Vercingetorix, Re dei Galli. Diviciacus, Arcidruido. Minos, Re di Creta, Senatore aggiunto



Cesare Augusto, una volta noto semplicemente come Ottaviano, è il nipote ed erede adottivo di Giulio Cesare, e un giovane

e astuto politico. Dopo l'assassinio di Cesare, Ottaviano fece uso della sua ricca eredità per mantenere il controllo di una parte del potere di suo zio, ma le circostanze e la politica lo forzarono a dividerlo con altri due; un anziano e accorto generale di nome Lepido e il Magister della Cavalleria di suo zio, Marco Antonio. Questo difficile triumvirato fu messo in crisi e in seguito spezzato dalla Notte delle Nebbie.

Mentre il caos spazzava l'Impero, Antonio fu mandato a rendere sicuro l'Egitto e Lepido fu inviato in Africa settentrionale, lasciando al giovane Ottaviano la sfida di riportare l'ordine a Roma e nella Gallia.

Un anno dopo, quando le forze di Antonio uccisero Lepido e presero il nord dell'Africa, Ottaviano aveva finalmente la forza di cui necessitava per riunire l'Impero sotto la sua bandiera.

Egli approfittò del tradimento di Antonio e cavalcò l'onda dell'indignazione pubblica per essere eletto Imperatore.

Appena incoronato, Cesare Augusto cercò immediatamente alleati per ingrandire le sue legioni.

Strinse un patto con i vicini Galli e forgiò un'alleanza con i minotauri di Creta, mentre contemporaneamente lavorava per perfezionare la macchina da guerra romana, impegnando massicce risorse nel tentativo di imbrigliare il potere rilasciato dalla Notte delle Nebbie.

A questo scopo, egli assoldò una tribù di *dvergar* Slavi, per aggiungere il potere della magia e del vapore, migliorare la protezione dei suoi legionari e la potenza delle sue macchine d'assedio.

Sua madre, la potente strega Atia della casa Iulia, usò la sua influenza per raccogliere giovani fanciulle che dimostrassero un'attitudine alla stregoneria e portarle al servizio degli Dei, in modo da focalizzare e controllare il loro potere.

I tre templi da lei fondati finora hanno creato un'inesauribile scorta di leali sacerdotesse da battaglia che vanno a potenziare le legioni di suo figlio.

Roma è ancora una volta pronta alla guerra e Augusto è ansioso di colpire.

L'IMPERO EGIZIANO

GOVERNATORE: Cleopatra VII, Regina.

Marco Antonio, Re

PROTAGONISTI PRINCIPALI: Decidius Saxa, Generale. Masika, High Hand of Isis (Alta Mano di Iside). Amenhotep III, Signore dei Morti. Dario del Ponto, Signore della Greece (Grecia)



La Regina Cleopatra VII è una maga scaltra, manipolatrice, e incredibilmente potente, che governa il neonato Impero

Egiziano assieme al suo consorte romano, Re Marco Antonio.

Appena giunto in Egitto, Antonio si ritrovò incantato da Cleopatra. Era bella, sensuale e tatticamente brillante. Lei aveva già a disposizione un intero battaglione di maghe da guerra addestrate, denominato la Mano di Iside; qualcuno si sarebbe chiesto come una tale unità fosse stata assemblata così rapidamente dopo la Notte delle Nebbie, ma per Antonio rese più semplice il compito di controllare l'Egitto, così non ci furono domande sulla sua origine.

Con la Mano di Iside che riportava la pace in Egitto, ci volle davvero poco a convincere l'inquieto e innamorato Antonio a prendere con la forza quello che non era riuscito a prendere con le trame politiche. Antonio lanciò una campagna contro Lepido in Africa, e si alleò con la Grecia, sfruttando i disordini seguiti alla Notte delle Nebbie per aiutarla a liberarsi del dominio romano.

Nel frattempo, Cleopatra arruolò o rese schiava ogni tipo di creatura magica che riuscisse a trovare.

Trasformò le orde di mummie risorte dopo le Nebbie in un esercito capace di rigenerarsi continuamente e, determinata a controllare sia Antonio che l'Egitto, evocò Amenhotep III, il più grande dei faraoni, perché li comandasse in sua vece.

La guerra con Roma era inevitabile, così quando un'orda di misteriosi nomadi Xion-

gnu raggiunse i territori settentrionali della Grecia, Antonio pagò una somma favolosa per ottenere l'aiuto della loro cavalleria. Cleopatra spese anche altre cifre astronomiche per unire la sua necromanzia con gli strani disegni dei golem dei *dvegar* Slavi.

L'Impero Egiziano ha ammassato un'enorme armata di uomini, creature mitologiche, costrutti e nonmorti. Quando verrà il momento, persino il potente Impero Romano sarà incapace di resistere a una tale valanga.

LA DINASTIA HAN

GOVERNATORE: Imperatore Wu

PROTAGONISTI PRINCIPALI: Himiko, *Jotei del Giappone*. Zhongli Quan, Generale, uno degli Otto Immortali. Lord Muira, Generale dei *Goryo*. Nuwa, creatore dell'Esercito di Terracotta



Il tanto agognato sogno d'immortalità dell'Imperatore Wu era quasi alla sua portata, se solo avesse potuto domare la sua portatrice,

una notevole e giovane maga giapponese di nome Himiko. Costei, potente esponente del clan Yamato, aveva riunito da sola le tribù dell'arcipelago. I Giapponesi la onoravano chiamandola *Jotei*, Imperatrice – un titolo che l'oltraggiato monarca della Cina disapprovava decisamente.

Quando giunse la Notte delle Nebbie, Wu e Himiko erano già invischiati in una complessa ragnatela d'intrighi e ambizioni che minacciava di lacerare la Dinastia. Himiko era pronta a concedere l'immortalità a Wu, e in cambio ricevere l'onore di andare sposa al suo figlio maggiore, ma le Nebbie colpirono prima che questo evento potesse accadere.

Himiko salvò la vita all'Imperatore moltissime volte durante il caos di quella notte; come ricompensa le fu dato il comando di ciò che rimaneva dell'esercito, e l'incarico di riportare la Cina sotto il controllo imperiale.

Questa missione la tenne occupata per tre anni ma Himiko tornò dall'Imperatore alla testa di un incredibile e spaventoso esercito di spiriti, fantasmi e leali volontari cinesi cui aveva salvato la vita.

A questo punto un confronto tra lei e l'Imperatore sembrava inevitabile ma Wu trovò il modo di rimandarla, rivelando che aveva approssimativamente determinato il punto di origine della Notte delle Nebbie. Egli mandò Himiko e il suo immenso esercito in una crociata verso l'Occidente, oltre il grande deserto, oltre il tetto del mondo, per trovare e punire coloro che erano responsabili per il caos magico che aveva quasi distrutto la loro terra.

Wu conta su questa guerra per eliminare Himiko o, in caso sopravviva, sul fatto che i suoi leali sudditi nell'esercito si ribelleranno a Himiko. Al contrario, Himiko ha deciso di usare il tempo concesso per raccogliere abbastanza potere da deporre finalmente l'Imperatore Wu e prendere il trono al suo posto. Una vera Imperatrice Himiko quindi governerebbe non solo la Cina, ma il mondo intero.

FORZE MERCENARIE

I NOMADI XIONGNU

PROTAGONISTI PRINCIPALI: Modu Shanyu, spirito, capo degli Xiongnu. L'Anziana, sciamana, ospite dello spirito di Shanyu



I nomadi Xiongnu hanno combattuto contro la Dinastia Han fin da quando Modu Shanyu li riunì quasi 200 anni fa. Le tribù si dispersero

dopo la sua morte ed erano sull'orlo della sconfitta quando arrivò la Notte delle Nebbie.

Le Nebbie alterarono alcuni Xiongnu, rendendoli più grandi e potenti, ma fornendoli anche di una pelle verdognola e di prominenti zanne. Le tribù chiamarono questi individui Kōr, "orgogliosi".

Essendo troppo grossi per andare a cavallo, domarono le tigri delle steppe per usarle come cavalcature.

Lo spirito di Shanyu stesso fluttua sull'anziana sciamana della tribù – una donna Kōr il cui vero nome nessuno ricorda. Gli Xiongnu migrarono a ovest su comando di Shanyu, dove combatteranno per chiunque voglia pagare il loro prezzo.

I DVERGÀR SLAVI

PROTAGONISTI PRINCIPALI: Savros Kuznetzov, capo meccanico dei golem. Bogomir Litvinov, signore dei Giganti



Gli Slavi furono tutti trasformati dalle Nebbie. La maggior parte di loro divenne più bassa e robusta, ottenendo una profonda

e istintiva conoscenza del nuovo mondo. Questi Slavi, ferocemente indipendenti, presero quindi il nome di *dvergar* e divennero sinonimo di magia. Essi crearono una piccola armata di golem meccanici per difendersi e divennero pronti ad aiutare qualsiasi nazione nello sviluppo di tecnologie e armi uniche – qualsiasi nazione pronta a pagare il costo della ricerca, a dire il vero.

Alcuni Slavi furono trasformati in maniera opposta, diventando giganteschi e fortissimi. Molti subirono danni mentali dalla trasformazione, ma nonostante questo handicap i Giganti, come vennero chiamati, restano ferocemente leali ai loro fratelli più piccoli.

PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco è collocato temporalmente nell'anno 37 a.C., cinque anni dopo che la Notte delle Nebbie ebbe spazzato il mondo. Le tre più potenti armate mai conosciute si sono incontrate sul campo di battaglia e l'umanità è stata spinta in una massiccia guerra diversa da qualsiasi altra mai vista. Benvenuti nel mondo di **Arcane Legions™**.

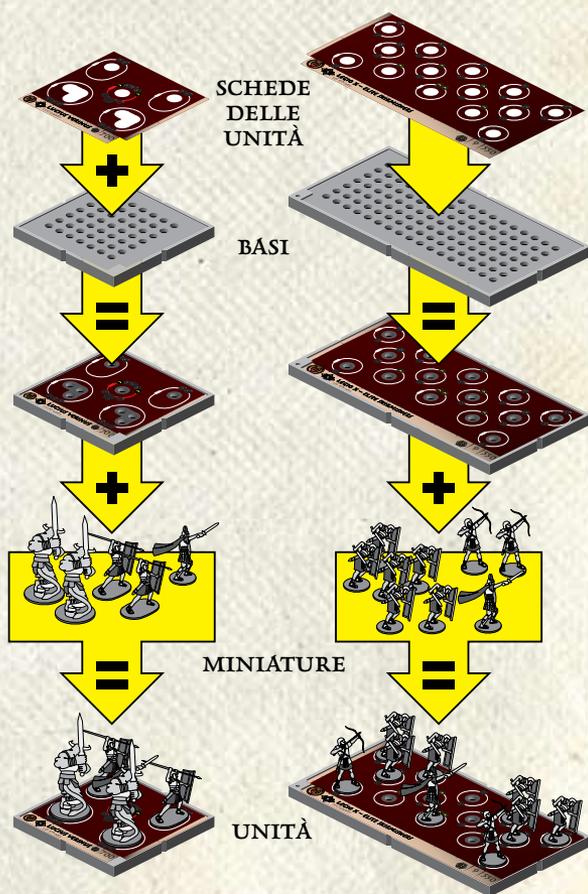
Questo gioco è una simulazione di combattimento strategico su scala epica, in cui i giocatori comandano centinaia di miniature su un tavolo. Il gioco è stato progettato per un numero di giocatori da due a sei, dai 14 anni in su. In queste regole troverai collegamenti al nostro sito web (www.arcanelegions.com/videos), che fornisce istruzioni video e suggerimenti che renderanno il gioco più semplice da capire. Buon divertimento!

Miniature, Basi & Schede delle Unità

Le **miniature** questo gioco sono in scala 25 mm e ciascuna miniatura presenta una piccola base, o "piede", che indica il numero di collezione della figura ed ha anche un certo numero di pioli al di sotto.

Per gestire le miniature del tuo esercito, le dividerai in gruppi piazzandole sulle **basi** che contengono fori per i pioli sotto le miniature. Ci sono due dimensioni per le basi: la più grande è detta "formazione", la più piccola "sortita". Tra le miniature e la base c'è la **scheda dell'unità** che è tagliata in modo da lasciare aperti solo alcuni dei fori della base, per piazzarvi specifiche miniature; questi fori si chiamano **spazi**.

L'insieme di miniature, base e scheda dell'unità prende il nome di **unità**.



La scheda dell'unità riporta tutte le informazioni necessarie durante il gioco. Ciascuno spazio è circondato da un cerchio che contiene simboli, che cumulativamente determinano le statistiche generali dell'unità. Questi cerchi indicano anche gli spazi iniziali e il numero identificativo di ciascuna miniatura inclusa nell'unità.

Il colore del cerchio indica quale tipo di miniatura può occuparlo durante una partita.

- **Bianco:** truppe di base di qualsiasi forma e dimensione
- **Verde:** miniature arcane (maghi)
- **Rosso:** miniature marziali (combattenti)
- **Giallo:** miniature di comandanti

Un'unità che abbia uno spazio giallo viene definita **unità di comando**. Una miniatura che inizia il gioco in uno spazio giallo si chiama **miniatura di comandante**.

Ciascuna scheda di unità richiede una specifica serie di miniature, che indica non solo le statistiche e i punti vita dell'unità, ma anche le possibili scelte strategiche a disposizione del giocatore.

La maggior parte delle unità ha più spazi che miniature, specialmente dopo esser state in combattimento. Spostando le miniature tra gli spazi, il giocatore cambia il modo in cui l'unità funziona nel gioco. Un simbolo o un'abilità speciale in uno spazio si può attivare soltanto se lo spazio è **pronto**, cioè occupato da una miniatura.

Notare che una miniatura può occupare uno spazio differente dal suo spazio di partenza (vedi "Preparazione delle Unità") solo se soddisfa tutti e tre i requisiti descritti nella sezione "Ordine di rischierare".

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Components."
(solo in Inglese)

I Quattro Simboli Base

Ci sono quattro simboli base che compaiono sulle schede delle unità:



Un simbolo bianco di difesa. Indica quanti dadi tirare quando l'unità si sta difendendo.



Un simbolo rosso di attacco per il combattimento in mischia. Indica quanti dadi tirare per colpire un'unità avversaria adiacente.



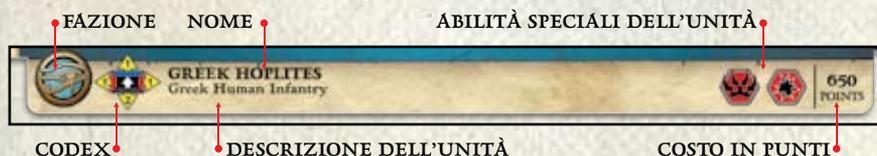
Un simbolo blu di tiro per il combattimento a distanza. Indica quanti dadi tirare per colpire un'unità avversaria distante.



Un simbolo giallo e nero di movimento. Questi simboli indicano quanti punti movimento l'unità può usare per muoversi sul campo di battaglia.

La Barra dell'Unità

Su ogni scheda dell'unità sono stampate delle informazioni lungo un lato. Questa **barra dell'unità** indica il nome dell'unità, il costo in punti, la fazione, il codex, e alcune abilità speciali.



Il Codex

Il **codex** si trova a sinistra del nome dell'unità all'interno della barra dell'unità e descrive diverse statistiche critiche riguardanti il movimento e il combattimento.

Il centro ha la forma della base che descrive: rettangolare per la formazione, quadrata per la sortita.

La freccia all'interno della forma

della base punta al lato del "fronte" dell'unità, il lato anteriore. Il bordo colorato attorno alla forma della base indica quali lati di essa sono considerati "vantaggiosi" e "svantaggiosi" per il combattimento. Un'unità ingaggiata in qualsiasi tipo di combattimento sul suo lato svantaggioso tira 3 dadi in meno del normale (minimo 0). Ecco cosa indicano i colori:

- **Grigio** indica un lato svantaggioso per qualsiasi tipo di combattimento.
- **Rosso** indica un lato vantaggioso per tirare i dadi d'attacco in mischia, ma svantaggioso per i tiri a distanza.
- **Blu** indica un lato vantaggioso per la difesa, l'attacco in mischia e l'attacco a distanza.

Le frecce gialle che partono dalla forma della base indicano i costi direzionali, cioè quanti **punti movimento** l'unità deve spendere per muovere in quella data direzione.

Abilità Speciali

Ciascuna abilità speciale ha il suo simbolo. Ogni scheda dell'unità ha una sua specifica carta delle abilità che definisce tutte le sue abilità speciali. Ci sono due tipi di abilità speciali:

Abilità speciali delle miniature: sono simboli a forma di rombo che si trovano su spazi specifici e che possono essere usati soltanto se quello spazio è pronto (occupato da una miniatura). Quando sulla stessa base ci sono più simboli della stessa abilità speciale, anche un singolo spazio occupato indica che l'abilità è

COSTI DIREZIONALI



INDICATORE DI I FRONTI

LATO VANTAGGIOSO PER COMBATTIMENTO A DISTANZA

LATO VANTAGGIOSO PER COMBATTIMENTO IN MISCHIA

LATO SVANTAGGIOSO

FORMA DELLA BASE

attiva per quell'unità. Alcune abilità speciali diventano più potenti man mano che vengono occupati gli spazi con il simbolo corrispondente, quindi assicurati di leggere la carta speciale delle abilità.

Abilità speciali delle unità: sono simboli esagonali che si trovano a destra della barra dell'unità, a sinistra del costo in punti. Le abilità speciali dell'unità sono abilità costanti, che restano attive fintanto che l'unità su cui appaiono resta in gioco.

Nota: c'è una sottoclasse di abilità speciali delle unità chiamata **difetti** – queste abilità speciali hanno effetti negativi e sono rappresentate da simboli triangolari invece che esagonali.

Alcune abilità speciali hanno effetto a distanza sulle unità. Il raggio di azione è espresso in incrementi di una lunghezza di base di formazione (il lato lungo di una base). Queste distanze si misurano dalla più vicina tacca del bordo dell'unità origine alla più vicina tacca del bordo dell'unità bersaglio.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Components."
(solo in Inglese)

PREPARAZIONE DI UNA PARTITA NORMALE

1. Costruire il tuo Esercito

Ciascun giocatore costruisce un esercito dalle miniature, basi e schede delle unità nella sua collezione. Questo esercito può includere un qualsiasi numero o tipo di unità, ma è limitato dal valore totale di queste unità, che viene chiamato **costo totale** dell'esercito.

Ogni unità ha un costo in punti stampato all'estrema destra della barra dell'unità; questi costi sono sommati per ottenere il costo totale dell'esercito. Tutti i giocatori possono schierare unità fino a coprire il costo totale su cui ci si è accordati prima della partita e nessun esercito può costare più del costo totale deciso. Il costo totale fa sì che gli eserciti siano equilibrati e determina sia la quantità di punti comando ricevuti ogni turno dai giocatori, sia quella di punti vittoria necessari per vincere la partita (vedi "Modi Diversi per Giocare", p. 26).

Ogni unità ha un suo unico **codice di unità** stampato lungo il bordo sinistro. Si possono schierare più unità con lo stesso codice nello stesso esercito, con l'eccezione delle unità di comando. Ciascuna miniatura di comandante, e quindi ogni unità di comando, è limitata a una sola per esercito. Questo significa che, sebbene *si possano* schierare più unità di comando l'una diversa dall'altra, *non si possono* avere nello stesso esercito due unità di comando con lo stesso codice o due diverse unità di comando che schierano la stessa miniatura di comandante.

Si possono avere unità di diverse fazioni nello stesso esercito, ma ciò potrebbe avere effetti negativi sulle abilità speciali nell'esercito. Assicurati di conoscere le tue abilità speciali mentre costruisci l'esercito!

Partita Standard. In una partita standard, i due giocatori costruiscono un esercito da 7000 punti. Questo totale fornisce ai giocatori 8 punti comando (vedi "Ordini", pag. 13), e un giocatore deve fare 21 punti vittoria per vincere (vedi "Vincere la Partita", p. 25).

2. Preparare il Campo di Battaglia

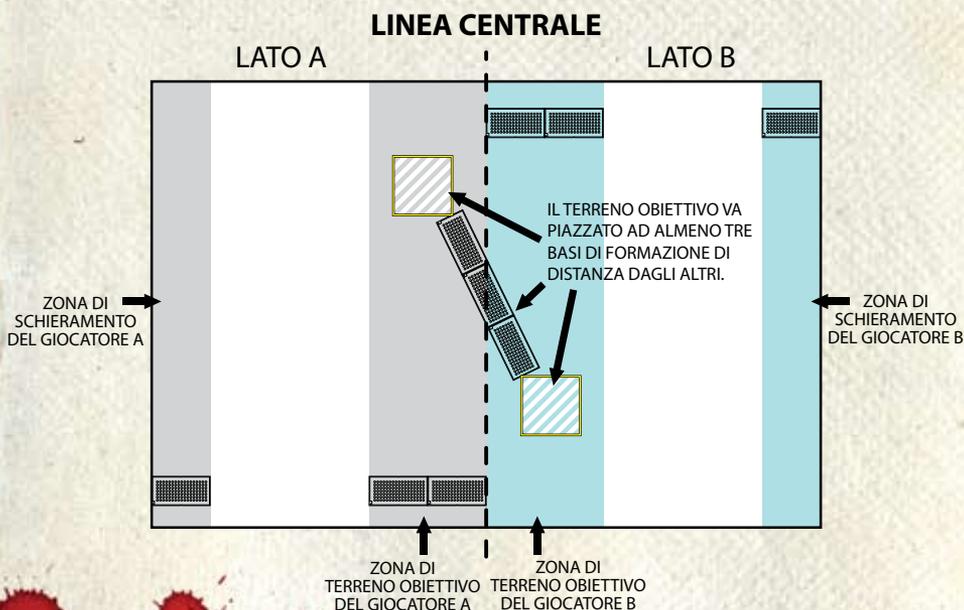
Arcane Legions può essere giocato praticamente su qualsiasi superficie con tanti diversi terreni, ma una partita standard richiede un tavolo di 4 X 6 piedi (1,20 X 1,80 metri). La superficie deve avere i seguenti requisiti:

- Il piano di gioco deve essere piatto.
- I terreni devono avere bordi distinti (vedi "Terreno", p. 19).
- Il tavolo deve includere o permettere il piazzamento dei **terreni obiettivo**.

Un terreno obiettivo è una struttura piatta e quadrata piazzata durante la preparazione, che può essere anche un semplice pezzo di carta. Ciascun lato del terreno di controllo deve essere lungo quanto una base di formazione. I terreni obiettivo forniscono punti vittoria per vincere la partita (vedi "Vincere la Partita", pag. 25), per cui la preparazione richiede una certa quantità di questi terreni, che siano già parte del campo di battaglia o piazzati dai giocatori.

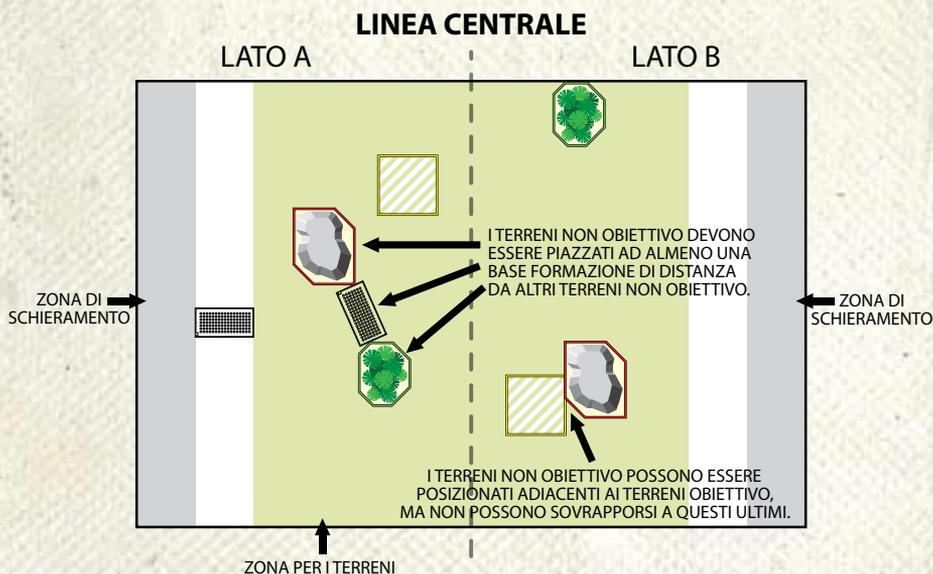
Se i giocatori piazzano i terreni bersaglio, ciascun giocatore ne piazza uno, con i seguenti requisiti:

- Il pezzo deve trovarsi entro due lunghezze di una base di formazione dalla linea centrale del campo e ad almeno tre basi di formazione di distanza da qualsiasi altro terreno obiettivo.
- Ci deve essere lo stesso numero di terreni obiettivo da ogni lato della linea centrale del campo.



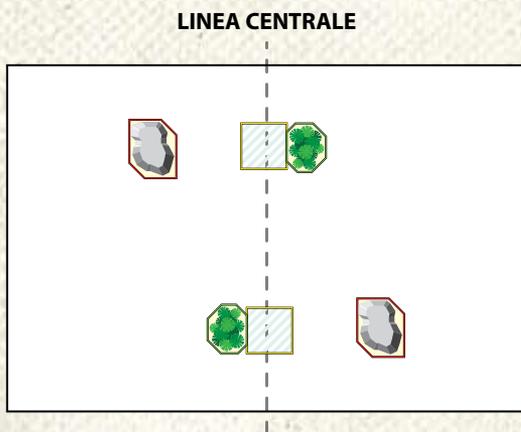
Se si usano altri terreni oltre a quelli obiettivo, bisogna seguire queste regole per il loro piazzamento:

- I terreni non obiettivo vanno posizionati ad almeno una base formazione di distanza da altri terreni non obiettivo o da una zona di schieramento.
- I terreni non obiettivo possono essere posizionati adiacenti a terreni obiettivo ma non possono sovrapporsi a questi ultimi.



La Prima Partita

Puoi usare qualsiasi terreno tu possiedi e sperimentare con le regole di preparazione del campo spiegate prima, ma per la tua prima partita ti raccomandiamo di preparare il tavolo in maniera simile a questo schema, così che tu possa imparare prima le regole base.



Potrai trovare terreni scaricabili su www.arcanelegions.com.

3. Preparare le Unità

Ciascun giocatore posiziona le miniature appropriate nelle sue unità, piazzandole negli spazi di partenza. Ciascuna miniatura ha un numero inciso sulla bassetta; per esempio Cleopatra ha 1E10. Ogni scheda delle unità nel tuo esercito ha una data quantità di spazi di partenza che mostrano uno di questi codici. Prima di iniziare la partita, ogni spazio di partenza su ognuna delle tue unità deve essere riempita con la corrispondente miniatura.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Unit Setup." (solo in Inglese)

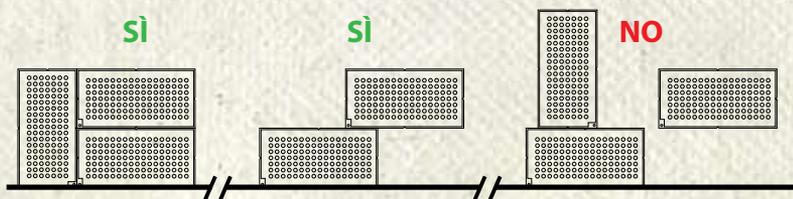
4. Determinare l'Ordine di Gioco

Ciascun giocatore tira due dadi a sei facce (2d6); questo si chiama **tiro per l'iniziativa**. Il vincitore decide se vuole essere il Giocatore 1 o il Giocatore 2. Il Giocatore 1 può scegliere il suo lato del tavolo per primo, deve iniziare per primo a piazzare le unità sul campo e riceve uno speciale "turno di agguato" (vedi "6. Turno di Agguato" più avanti) prima che inizi la partita vera e propria. Il Giocatore 2 sceglie il suo lato per secondo, può reagire alla disposizione del suo avversario e gioca il primo vero turno (dopo il turno di agguato).

5. Scegliere i Lati e Piazzare le Unità

Ciascun giocatore sceglie uno dei lati corti del tavolo da cui iniziare. Il Giocatore 1 sceglie per primo.

Ogni unità deve iniziare il gioco nella **zona di schieramento** del suo controllore, con il suo fronte puntato verso la zona di schieramento avversaria. La zona di schieramento è un'area larga quanto il tavolo e che si estende di una base di formazione dal lato corto del tavolo verso il suo centro. Ogni unità schierata deve avere uno dei suoi lati che tocca il bordo del lato corto del tavolo, oppure deve essere in contatto con un'altra unità tra esso e il bordo. Tutte le unità di un giocatore devono essere schierate nella sua zona di schieramento – tienilo a mente quando costruisci il tuo esercito!



I giocatori, a turno, piazzano un'unità alla volta, a cominciare dal Giocatore 1, finché tutte le unità non sono piazzate.

6. Turno di Agguato

Il Giocatore 1 riceve un mezzo turno speciale prima che il gioco normale inizi (con il turno del giocatore 2). Nel suo turno, il Giocatore 1 riceve metà dei normali punti comando, arrotondato per difetto (minimo 1).

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Getting Started."
(solo in Inglese)

IL GIOCO

Ordini

In una normale partita, ciascun giocatore riceve 8 **punti comando** da usare durante il suo turno. Questa quantità può cambiare a seconda degli scenari (vedi "Modi Diversi di Giocare", p. 26).

I punti comando si spendono per dare **ordini** alle unità. Solo il **giocatore attivo** (il giocatore di turno) può usare punti comando. Non è obbligatorio usarli tutti ma una volta finito il turno tutti i punti non utilizzati vanno perduti. Ci sono cinque tipi di ordine, ciascuno dei quali permette a un'unità di fare qualcosa di diverso. Gli ordini possono essere combinati in qualsiasi sequenza. I primi tre ordini sono:

- **Ordine di Movimento:** muove l'unità usando i suoi punti movimento disponibili.
- **Ordine di Mischia:** permette all'unità di attaccare un nemico adiacente in corpo a corpo.
- **Ordine di Tiro:** permette all'unità di attaccare con armi da tiro un nemico distante.

Dare uno di questi ordini a una sortita costa 1 punto comando, mentre costa 2 punti comando dare uno di questi ordini a una formazione.

I due ordini successivi costano sempre 1 punto comando indipendentemente dal tipo di base:

- **Ordine di Rischierare:** cambia la disposizione delle miniature di un'unità sulla sua base e/o cambia l'orientamento della base come descritto in "Ordine di Rischierare", a p. 14.
- **Ordine Speciale:** un ordine per attivare un'abilità speciale. Non si può forzare un'unità per dare un secondo ordine speciale (vedi "Forzare", p. 14).

Talvolta una regola o un'abilità speciale richiede che un'unità esegua un dato tipo di ordine per ottenere qualcosa di differente da ciò che è consentito dal normale ordine. In tali casi, si applica quella data regola o abilità speciale invece del normale risultato dell'ordine. Per esempio, un'abilità speciale che richiede di impartire a un'unità un ordine di tiro per fare una certa azione significa che dai un ordine di tiro, ma invece di fare un normale attacco a distanza farai quella data azione.

Forzare

Dare un altro ordine *dello stesso tipo* a una data unità in un singolo turno si chiama **forzare** l'unità. Forzare un'unità viene penalizzato perché l'unità perde automaticamente una delle sue miniature (vedi "Infliggere Danni", p. 24). Il controllore dell'unità decide quale miniatura perdere e la deve perdere prima che sia eseguito l'ordine. Si possono forzare diverse unità in uno stesso turno, ma ci sono due importanti restrizioni al forzare:

1. Non si può forzare una singola unità più di una volta a turno.
2. Non si può forzare un'unità per impartirle un secondo ordine speciale.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Game Play."
(solo in Inglese)

ORDINE DI RISCHIERARE

La prima funzione dell'ordine di rischierare permette di cambiare le statistiche di un'unità durante il gioco, cambiando di posizione alle sue miniature. Spostare le miniature è limitato da tre elementi – colore del cerchio, dimensioni della bassetta e numero di pioli – elementi che devono tutti corrispondere per cambiare spazio a una miniatura.

Colore del cerchio. Una miniatura può essere spostata solo in uno spazio il cui cerchio colorato sia dello stesso colore del cerchio dello spazio di partenza della figura.

Dimensioni della bassetta. Si può rischierare una miniatura solo in uno spazio che abbia le dimensioni della sua bassetta.

Numero di Pioli. Una miniatura si può rischierare solo in uno spazio che corrisponda al suo numero di pioli.

La seconda funzione di un ordine di rischierare permette di cambiare la direzione in cui è rivolta l'unità. Una formazione può cambiare il suo fronte di 180° come parte di un ordine di rischierare. Una sortita, invece, può cambiare il suo fronte di 90°, 180°, o 270°.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Regroup."
(solo in Inglese)

ORDINE DI MOVIMENTO

In *Arcane Legions*, le unità vengono mosse usando una base di formazione vuota e uno speciale attrezzo per girarle. L'attrezzo per girare può essere incastrato nelle tacche sui bordi delle basi, permettendo a un'unità di compiere

rotazioni ad angolo (45°) e svolte a destra/sinistra (90°), facendo “saltare” l’unità oltre l’attrezzo. Le basi di formazione vuote si usano per misurare le distanze per i movimenti dritti.

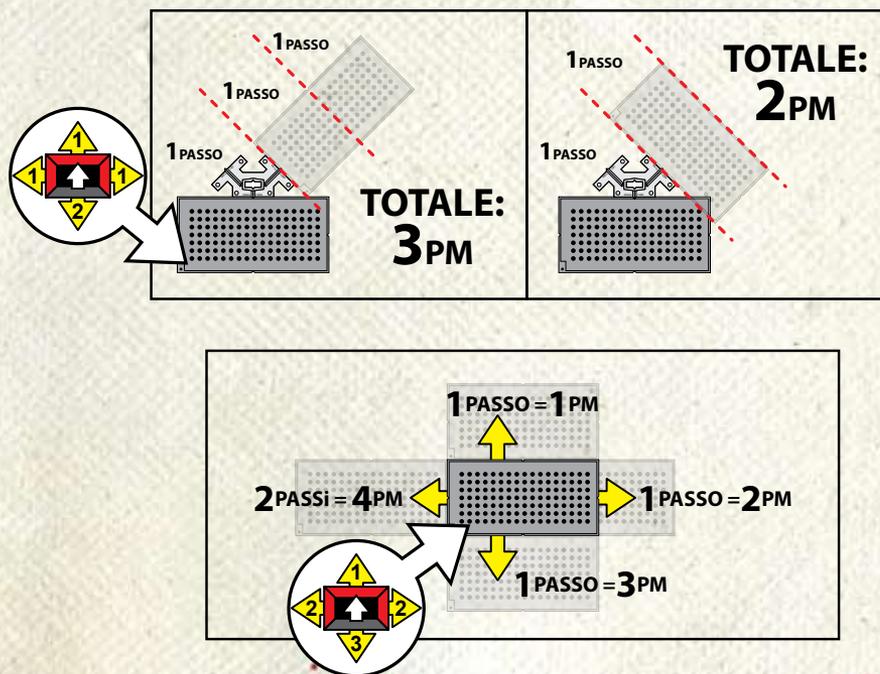
Le unità si muovono in incrementi chiamati **passi**, che sono della lunghezza di una base di sortita. Dato che le basi di formazione sono esattamente delle stesse dimensioni di due basi di sortita messe di fianco, si possono usare sia per misurare la distanza sia per guidare l’unità che si sta muovendo.

Quando si dà un ordine di movimento, l’unità riceve 1 punto movimento per ogni simbolo di movimento pronto. Alcune abilità speciali possono cambiare questa regola, per cui è utile leggere con attenzione la carta delle abilità speciali delle proprie unità. Una volta stabilito il totale dei punti movimento, si possono spendere per muovere l’unità.

Un’unità si può muovere in qualsiasi direzione; è solo una questione di costo. Il costo direzionale stampato sul codex dell’unità indica il costo di movimento di un passo in quella direzione.

Se il codex di un’unità mostra un “1” per la direzione in cui la si vuole muovere, costerà 1 punto movimento per spostare l’unità di un passo (la lunghezza di una base di sortita) in quella direzione. Se il codex mostra un “2”, costerà 2 punti movimento e così via.

Usare l’attrezzo per girare per cambiare direzione costa gli stessi punti movimento di fare un passo. Perciò svoltare costa un totale di punti movimento pari al costo direzionale del lato su cui si piazza l’attrezzo per compiere la svolta.



Movimento Dritto

(costa tanti punti movimento quanto è il costo direzionale per quel lato, come segnato nel codex)

Per compiere questa semplice manovra, basta posizionare il lato lungo di una base di formazione vicino alla propria unità, lungo un lato perpendicolare alla direzione verso cui si vuole muovere. Bisogna assicurarsi che la tacca centrale della base per misurare si allinei con il bordo rivolto verso la direzione di movimento dell'unità che si vuol muovere. Poi basta semplicemente far scivolare l'unità in avanti finché il bordo rivolto verso la direzione di movimento si allinea con il bordo della base per misurare. Questo dovrebbe muovere l'unità di un passo (la lunghezza di una base di sortita). Rimuovere infine la base di movimento, ed ecco fatto.

Vuoi una dimostrazione visiva?

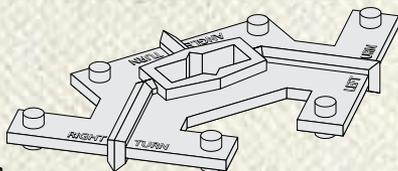
Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Straight."
(solo in Inglese)

Compiere una Rotazione ad Angolo

(costa un costo direzionale per girare, più uno per ogni passo che l'unità compie allontanandosi dall'attrezzo)

Per eseguire questa manovra, piazzare l'attrezzo sul tavolo di piatto, con il bordo "Angle Turn" verso l'unità scelta. Assicurarsi che la sporgenza sull'attrezzo collimi con la tacca nella base dell'unità. Prendere l'unità – lasciando l'attrezzo in posizione – e rimetterla sul tavolo in modo che *una qualsiasi delle tacche* sulla base s'incastri nella sporgenza sui lati "Left Turn" o "Right Turn" dell'attrezzo. Rimuovere l'attrezzo ed ecco fatto.

L'ATTREZZO PER GIRARE



Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Angle Turn."
(solo in Inglese)

Svolte a Destra/Sinistra

(costa un costo direzionale per girare, più uno per ogni passo che l'unità compie allontanandosi dall'attrezzo)

Per eseguire questa manovra, piazzare l'attrezzo sul tavolo di piatto, con il bordo "Left Turn" o quello "Right Turn" adiacente all'unità che deve girare, a seconda di dove si vuol far girare l'unità. Assicurarsi che la sporgenza sull'attrezzo collimi con la tacca nella base dell'unità. Prendere l'unità – lasciando l'attrezzo in posizione – e rimetterla sul tavolo in modo che *una qualsiasi delle tacche* sulla base s'incastri nella sporgenza sul lato opposto dell'attrezzo. Rimuovere l'attrezzo ed ecco fatto.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Right/Left Turn."
(solo in Inglese)

Quando un'unità riceve un ordine di movimento, non è costretta a utilizzare tutti i suoi punti movimento disponibili. Se un'unità non ha punti movimento sufficienti per completare una manovra, non può nemmeno iniziarla. Talvolta le circostanze possono portare un'unità a sprecare punti movimento.

Adiacenza

Due unità sono adiacenti se i loro lati si toccano l'uno contro l'altro. Le unità amiche possono essere adiacenti l'una all'altra.

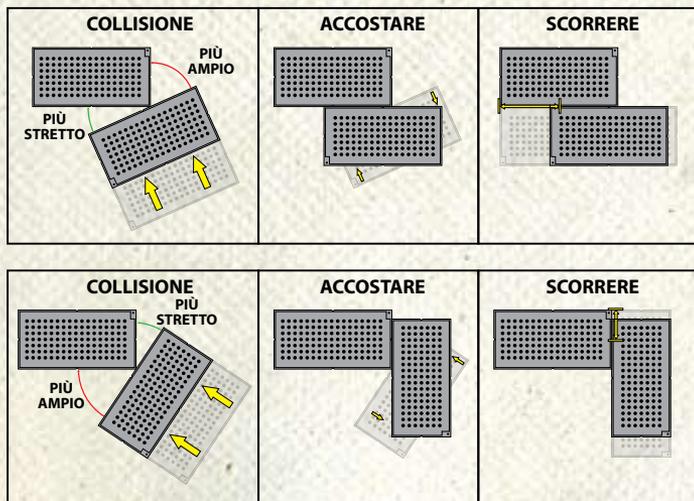
Accostare e Scorrere

Quando un'unità in movimento viene a collidere con una qualsiasi parte di un'altra unità, ruota sul punto di collisione fino a "accostare" all'altra unità e divenire quindi adiacente a essa. Questo non è opzionale, per cui se non si vuole accostare a un'altra unità, si deve evitare di collidere con essa.

Una volta che un'unità abbia accostato al suo bersaglio, il giocatore che muove può scegliere di scorrere l'unità fino a che un bordo o una tacca si allineino con un bordo o tacca dell'unità adiacente. Questo movimento è *opzionale* – talvolta può essere vantaggioso evitare di scorrere.

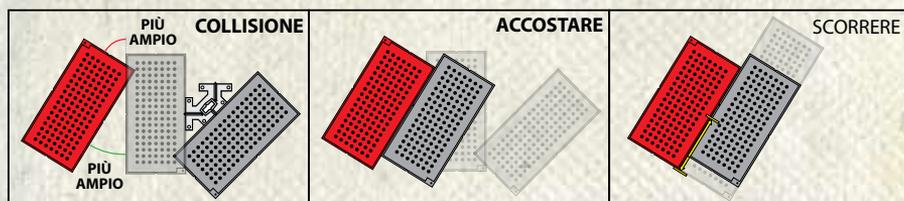
Accostare Mentre Si Muove Dritto

Quando si verifica una collisione durante un movimento dritto, l'angolo con cui l'unità in movimento colpisce quella stazionaria determina su quale lato accosterà l'unità in movimento. Se un angolo è più piccolo (cioè stretto) dell'altro, allora quello sarà il lato su cui accosterà l'unità. Se gli angoli sono uguali, il giocatore di turno decide su quale lato l'unità potrà accostare.

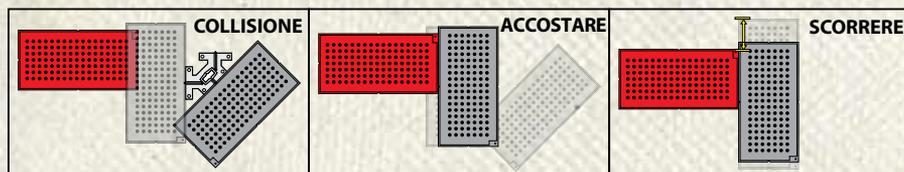


Accostare Mentre Si Gira

Girare rende l'accostare un po' diverso, perché invece di collidere con un'altra unità, l'unità che si muove potrebbe sovrapporsi. Questo rende difficile determinare su quale lato l'unità in movimento dovrà accostare. Se un'unità in movimento contatta l'angolo di un'altra unità ma non vi si sovrappone, si usano semplicemente le regole di accostamento per il movimento dritto; altrimenti, si usano le seguenti linee guida per il sovrapporsi.



Se un'unità che sta girando finirà il suo movimento sovrapponendosi a un'altra unità, la rotazione crea due angoli; uno su ciascun lato rilevante dell'altra unità. L'unità che sta ruotando accosterà sul lato dell'angolo più stretto. Se gli angoli sono uguali, il giocatore di turno può accostare sul lato che vuole.



Se un'unità che sta girando finirà il suo movimento sovrapponendosi a due angoli di un'altra unità, accosterà al bordo che sta tra questi due angoli.

Se una sovrapposizione dovuta a una rotazione impedisse all'unità di accostare senza cambiare posizione a un'altra unità, allora quel movimento non è possibile. Rimettere a posto l'unità dall'altra parte dell'attrezzo di movimento, nella sua posizione originaria e continuare la mossa da lì.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Snap To" (solo in Inglese)

Una volta che un'unità ha accostato su un'altra, ha effettuato uno scorrimento (opzionale), il suo movimento termina e tutti i punti movimento eventualmente rimasti vengono persi. Solo un'unità in movimento attivo può accostare; un'unità non può accostare a un'altra base salvo che non riceva un ordine di movimento. Se un'unità si muove senza aver ricevuto un ordine di movimento e collide con l'angolo di un'altra unità o di un terreno, si limita a fermarsi.

Se la collisione crea una situazione in cui l'unità in movimento *non può* accostare senza che ciò causi una collisione con qualcos'altro (un'altra unità, un terreno), allora *non accosta*. Siccome non accosta, il suo movimento non finisce e quindi eventuali punti movimento rimanenti possono essere spesi per cercare un approccio differente.

Disimpegno

Interrompere il contatto con la base di un'unità nemica è un affare pericoloso.

Se un'unità più grande di una sortita riceve un ordine di movimento mentre è adiacente a un'unità nemica, l'unità nemica riceve un attacco in mischia libero contro l'unità che si sta disimpegnando, come se avesse ricevuto un ordine di attacco in mischia.

Questa azione si chiama attacco da disimpegno e viene portato dopo l'ordine di movimento ma prima che l'unità si muova; per questo, se l'unità è distrutta o danneggiata in modo da non avere simboli di movimento pronti, l'ordine che ha causato l'attacco da disimpegno è sprecato.

Se diverse unità nemiche sono adiacenti all'unità in disimpegno, ciascuna di esse riceve un attacco libero sull'unità in disimpegno. Se giocatori diversi controllano le unità adiacenti, devono tirare 2D6 per decidere chi attaccherà per primo (come per l'iniziativa), ma ciascuno di loro potrà attaccare con le sue unità adiacenti.

Nota: un ordine di rischierare non provoca un attacco da disimpegno; solo un ordine di movimento provoca disimpegno.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Breaking Away" (solo in Inglese)

Terreno

In *Arcane Legions*, si possono usare tanti tipi diversi di terreno, a patto che poggino su una superficie piatta.

Tutti i terreni devono avere bordi chiari e netti, che siano una linea stampata o un bordo rialzato dipinto in quel colore (per quei terreni che aggiungono elementi verticali al campo di battaglia). Questo serve a facilitare la linea di vista (vedi "Ordine di Tiro", p. 22), e per permettere regole di movimento semplici ma consistenti.

Tutti i terreni in *Arcane Legions* devono rientrare in una di queste tre categorie: impraticabile, difficile, o obiettivo.

**NOTA:
LE SORTITE
NON
SUBISCONO
ATTACCHI DA
DISIMPEGNO**



Un terreno impraticabile costituisce un ostacolo completo sul campo di battaglia. Avrà un bordo rosso per indicare che previene il movimento e blocca la linea di vista per il combattimento a distanza. Le unità accostano al terreno impraticabile proprio come farebbero con un'altra unità.



Un terreno difficile aggiunge un ostacolo parziale al campo di battaglia. Avrà un bordo verde per indicare che previene il movimento e penalizza (ma non impedisce) il combattimento a distanza. Le unità accostano al terreno impraticabile proprio come farebbero con un'altra unità.



Un terreno obiettivo è sempre piatto ed ha un bordo giallo che non blocca il movimento o il combattimento a distanza. Il suo unico scopo è di dare punti vittoria ai giocatori che lo controllano (vedi "Vincere la Partita", p. 25). Un giocatore può accostare a un terreno obiettivo, o muovere sopra o all'interno del terreno.

Vuoi una dimostrazione visiva?

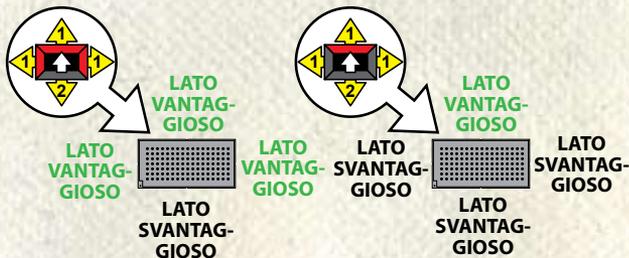
Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Terrain" (solo in Inglese)

ORDINE DI MISCHIA

Un'unità priva di simboli di attacco pronti non può ricevere un ordine di mischia. L'unità che riceve un ordine di mischia è definita attaccante, mentre il suo bersaglio è definito difensore. In seguito ad un ordine di mischia, un'unità può ingaggiare un combattimento in mischia soltanto contro una sola unità adiacente.

L'attacco ha origine dal lato adiacente al difensore. Se l'attacco ha origine da uno dei lati vantaggiosi dell'attaccante (rosso o blu), l'attaccante tira tanti dadi rossi quanti sono i simboli di attacco in mischia pronti sulla sua base; questi sono chiamati dadi di attacco. Un attacco che abbia inizio da un lato svantaggioso (grigio) subisce una penalità di tre dadi di attacco. Un'unità con tre o meno simboli di attacco pronti non può attaccare da un lato svantaggioso.

Se il difensore viene attaccato su uno dei suoi lati vantaggiosi (rosso o blu), tira tanti dadi bianchi quanti simboli di difesa pronti ha sulla base; essi sono chiamati dadi di difesa. Un'unità che venga attaccata sul suo lato negativo (grigio) tira tre dadi di difesa in meno, con un minimo di 0.



Tiro e Allineamento

1. I giocatori tirano i loro dadi
2. I giocatori ordinano i loro risultati dal più alto al più basso.
3. Se tre o più dadi di attacco risultano in un 6, l'attaccante ha messo a segno un colpo critico, che infligge al difensore 1 danno in aggiunta ai risultati dei dadi.
4. Se le unità hanno abilità speciali attive che possono modificare il risultato dei tiri durante il combattimento in mischia (incluso ritirare i dadi), questi modificatori vengono applicati ora (notare che questo non può rendere nullo un danno critico, né causarlo). L'attaccante applica i suoi modificatori per primo, poi il difensore. Una volta che son finite tutti i modificatori, i dadi vanno riordinati dal più alto al più basso, e si procede con il confronto.

Il Confronto

5. Il più alto dado di attacco viene confrontato con il più alto dado di difesa:
 - Se il dado di attacco batte quello di difesa, l'attaccante mette a segno un colpo contro il difensore.
 - Se il dado di difesa batte quello di attacco, il difensore mette a segno un colpo contro l'attaccante.
 - Se i due dadi pareggiano, non viene inferto alcun colpo.
6. Ripetere il punto 5 con i dadi successivi, finché non ci saranno più dadi da confrontare.
7. Se una parte ha più dadi dell'altra (incluse situazioni in cui il difensore ha 0 dadi), il punto 6 vedrà alcuni dadi non confrontati. Questi dadi verranno confrontati con dadi immaginari chiamati dadi fantasma, che hanno un valore di 2 e vengono risolti come i dadi normali, eccetto che i dadi fantasma non possono infliggere danni.
8. Per ogni colpo a segno contro un'unità, quell'unità riceve un danno (vedi "Infliggere Danni", p. 24).



Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Dice-Off" (solo in Inglese)

ORDINE DI TIRO

NON SI PUÒ DARE UN ORDINE DI TIRO A UN'UNITÀ SE:

- non ha simboli di tiro pronti, o
- è adiacente a un'unità nemica.

Un'unità che riceve un ordine di tiro si definisce attaccante; il suo bersaglio è definito difensore. Finché almeno una tacca su un lato della base avversaria è entro il raggio ed entro la linea di vista (vedi più avanti), quell'unità può essere difensore.

Un'unità può attaccare un solo difensore alla volta tramite un ordine di tiro e l'attacco ha sempre origine dal lato che fronteggia il bersaglio. Se due lati fronteggiano il bersaglio, l'attaccante deve scegliere quale dei due è l'origine dell'attacco. Se l'attacco ha origine da uno dei lati vantaggiosi (blu), l'attaccante tira tanti dadi blu quanti simboli di tiro ha pronti sulla sua base. Se l'attacco ha origine da un lato svantaggioso (grigio o rosso), l'attaccante tira tre dadi in meno, con un minimo di 0. Un'unità che abbia tre simboli di tiro pronti o meno non può attaccare a distanza da un lato svantaggioso.

Se il difensore viene attaccato su uno dei suoi lati vantaggiosi (rosso o blu), tira tanti dadi bianchi quanti simboli di difesa pronti ha sulla base; essi sono chiamati dadi di difesa. Un'unità che venga attaccata sul suo lato negativo (grigio) tira tre dadi di difesa in meno, con un minimo di 0. Un'unità senza simboli di difesa pronti riceve solo dadi fantasma.

Raggio

Un attacco a distanza può colpire qualsiasi unità avversaria fino a tre basi di formazione di distanza dall'attaccante. Questa distanza va misurata dalla tacca al centro del lato dell'attaccante da cui parte l'attacco fino alla tacca al centro del lato bersaglio di un'unità avversaria.



Linea di Vista

Perché un'unità possa attaccare a distanza un avversario, la linea di vista dell'attaccante non deve essere bloccata. La linea di vista si determina tracciando una linea dritta immaginaria dalla tacca centrale del lato di origine del tiro dell'attaccante e la tacca centrale sul lato bersaglio del difensore. Secondo cosa attraversi questa linea immaginaria, il tiro può essere libero, ostruito o bloccato.

La tabella seguente spiega in dettaglio le diverse penalità per la linea di vista, che sono cumulative.

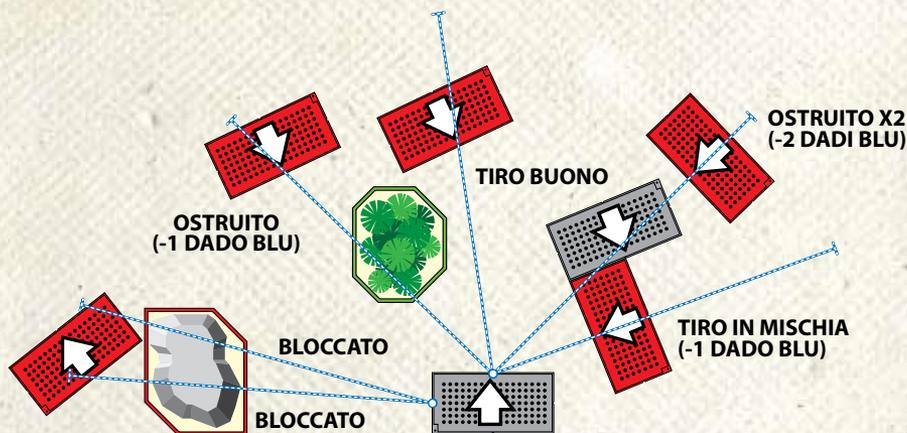
Oggetto Attraversato dalla Linea di Vista	Effetto (cumulativo)
Ogni singola unità	<i>Ostruito</i> : -1 dado blu (minimo 0)
Ogni singolo terreno difficile	<i>Ostruito</i> : -1 dado blu (minimo 0)
Ogni singolo terreno impraticabile	<i>Bloccato</i> : quel lato non si può colpire
La base del bersaglio	<i>Bloccato</i> : quel lato non si può colpire

Penalità per il Tiro in Mischia

Se il difensore è adiacente a una o più unità nemiche (incluse le unità dell'attaccante), l'attaccante sta tirando in mischia. Un tiro in mischia subisce una penalità di un dado (1 dado blu in meno). Questa penalità non aumenta se il difensore è adiacente a diversi nemici.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Line of Sight" (solo in Inglese)



Risolvere il Combattimento a Distanza

Il combattimento a distanza funziona in maniera analoga a quello in mischia, ma senza lo stesso rischio per l'attaccante, poiché i dadi difesa non infliggono danni. L'attacco a distanza si risolve come quello in mischia, con le seguenti eccezioni:

Punto 4. Controllare se ci sono abilità speciali che applicano dei modificatori al risultato dei dadi per il combattimento a distanza.

Punto 5. Se un dado difesa batte quello di attacco, *non infligge danno*.

Punto 7. Se ci sono dadi difesa in più, *vanno ignorati*.

Punto 8. L'attaccante *non subisce danni* nel combattimento a distanza.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Dice-Off" (solo in Inglese)

INFLIGGERE DANNI

Quando si infliggono danni, il difensore decide dove assegnare i danni subiti dal difensore e l'attaccante decide dove assegnare quelli subiti dall'attaccante.

Si possono assegnare danni a qualsiasi miniatura sulla propria unità. Ciascuna miniatura ha tanti punti ferita quanti sono i pioli sotto la sua basetta. Quando una miniatura riceve danni, viene eliminata o **abbattuta**; le miniature abbattute vanno rimosse dalle loro unità di appartenenza e messe da parte.

Si usano le seguenti regole quando si assegna il danno:

- Una volta che un giocatore assegna danni a una miniatura che abbia più di un punto ferita, deve continuare ad assegnare danni a quella miniatura finché non è abbattuta.
- Una miniatura che durante un attacco subisca meno danni di quanti sono i suoi punti ferita non è abbattuta; è però temporaneamente ferita. Le ferite si indicano con un dado vicino alla miniatura che indica il numero di punti ferita subiti. Se alla fine del proprio turno una miniatura ferita non ha subito abbastanza danni da essere abbattuta, non è più ferita: il dado che indica le ferite va rimosso.
- Se un'unità che includa miniature ferite subisce nuovamente danni prima della fine del proprio turno, la miniatura ferita deve subire danni per prima. Se ci sono diverse miniature ferite, il controllore decide chi subisce danni per prima; in ogni caso tutte le miniature ferite devono essere abbattute prima che le miniature indenni possano subire danni.
- Quando una miniatura ferita viene rischierata in uno spazio differente, il dado che indica le ferite viene spostato con essa fino al nuovo spazio.

Quando tutte le miniature di un'unità sono abbattute, l'unità viene **sconfitta**. Le unità sconfitte vengono rimosse dal tavolo.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su "Damage" (solo in Inglese)

VINCERE LA PARTITA...

...ai Punti Vittoria

Durante la partita, i giocatori ricevono e accumulano punti per vincere la partita, che si chiamano **punti vittoria**. Nel gioco normale, si vince quando si hanno 21 punti vittoria. In altri scenari questo valore può cambiare (vedi “Diversi Modi di Giocare”, p. 26).

Appena il giocatore di turno raggiunge o supera i punti vittoria necessari per vincere, la partita finisce; non si possono dare altri ordini. Se un giocatore che non sia di turno in qualche modo raggiunge i punti vittoria necessari per vincere, non può dichiararsi vincitore finché non diventa giocatore di turno.

I punti vittoria si ottengono in tre modi:

1. Sconfiggere Unità Nemiche

Quando tutte le miniature di un'unità sono abbattute, l'unità è sconfitta. Il giocatore attaccante guadagna 1 punto vittoria per una base di sortita sconfitta e 2 punti vittoria per una base di formazione sconfitta.

2. Abbattere un Comandante

Abbattere un comandante dà all'avversario 1 punto vittoria. Questo punto vittoria non viene perso se in qualche modo quel comandante torna in gioco nella sua unità e un comandante genera 1 punto vittoria ogni volta che è abbattuto.

3. Controllare Terreni Obiettivo

All'inizio del turno del giocatore attivo, prima che vengano dati gli ordini, il giocatore attivo guadagna 3 punti vittoria per ciascun terreno obiettivo da lui controllato.

Un giocatore controlla un terreno obiettivo solo se 1) il giocatore attivo ha almeno un'unità su di esso o adiacente a esso E 2) non c'è alcuna unità nemica adiacente al terreno obiettivo o su di esso.

Più unità amiche che controllano un solo terreno obiettivo non generano punti vittoria addizionali, ma se il giocatore di turno controlla più di un terreno obiettivo, riceve 3 punti vittoria per ogni terreno controllato.

Vuoi una dimostrazione visiva?

Per il video dimostrativo, vai a www.arcanelegions.com/videos e fai click su “Victory Points” (solo in Inglese)

...Spazzando Via i Nemici

Se un giocatore riesce a sconfiggere tutte le unità di tutti gli altri giocatori, vince anche se non ha raggiunto il totale necessario di punti vittoria.

MODI DIVERSI DI GIOCARE

Le regole base di **Arcane Legions** sono state scritte per funzionare con molte modalità di gioco. La costruzione dell'esercito, lo spazio di gioco ed anche le condizioni di vittoria possono essere facilmente riadattate per adeguarsi al tuo stile di gioco. Ti incoraggiamo anzi a sperimentare con queste variabili, giocando su tavoli più grandi o più piccoli (anche l'intero pavimento del salone!), creando schermaglie di poche unità di elite, o coordinando massicci eventi che schierano migliaia di miniature da ogni lato.

Di seguito c'è qualche esempio per alterare la configurazione degli eserciti e per giocare con scenari differenti. Pubblicheremo altre varianti tramite negozi, eventi organizzati di gioco, e naturalmente tramite il nostro sito www.arcane-legions.com, ma principalmente incoraggiamo i giocatori a sviluppare le loro varianti e condividerle con gli altri giocatori nella comunità online.

Giocare con Eserciti di Diverse Dimensioni

Costo Totale Esercito	Punti Comando	Punti Vittoria	Tempo Stimato
5.000	8	15	Meno di un'ora
7.000	8	21	Un'ora e mezza
10.000	10	25	Due ore

Variante "King of the Hill"

Questa variante usa un unico terreno obiettivo centrale (piazzato al centro del tavolo) e un qualsiasi numero di altri terreni non obiettivo scelti dai giocatori prima che inizi la partita.

Costo Totale Esercito	Terreni Obiettivo	Punti Comando	Punti Vittoria
7.000	1	8	15

Variante "Morte Prima del Disonore"

Questa variante non usa terreni obiettivo. Lo scopo della partita è ottenere i punti vittoria necessari solo sconfiggendo le unità avversarie.

Costo Totale Esercito	Terreni Obiettivo	Punti Comando	Punti Vittoria
7.000	0	8	8

ABILITÀ SPECIALI DELLE UNITÀ

AGGRESSIVE (aggressiva): se questa unità termina un ordine di movimento adiacente ad un'unità nemica, questa unità riceve un dado extra di attacco durante il suo prossimo combattimento in mischia in questo turno.

ARMORED RUSH (spinta corazzata): dai a questa unità un ordine speciale per infliggere 2 danni ad un'unità nemica adiacente.

ARTIFICER (meccanico): dai a questa unità un ordine speciale e scegli un'unità costruito entro distanza di una formazione da questa unità (può essere anche questa stessa unità). Recupera miniature abbattute per un massimo di 2 punti (devono essere miniature da cerchio bianco) nell'unità bersaglio e rimettile nelle loro posizioni di partenza.

AURA OF PEACE (aura di pace): qualsiasi ordine che non sia di movimento dato a questa unità ed unità entro la distanza di una formazione da questa costano 1 punto comando extra. Questo si applica sia alle unità amiche che a quelle nemiche.

BAD LUCK (sfortuna): Durante un ordine di mischia, le unità nemiche adiacenti devono ritirare il loro dado più alto.

BATTLE PROWESS (abilità guerresca): quando questa unità sconfigge un'unità avversaria, puoi spostare una miniatura di questa unità in uno spazio differente.

BEAST (belva): Questa unità non può ricevere ordini di movimento quando è adiacente ad un'unità nemica.

BERSERKER (furioso): quando questa unità riceve danni in mischia, infligge 1 danno all'unità che l'ha danneggiata.

BRUTAL (brutale): quando questa unità infligge danni in mischia, infligge 1 danno extra.

BULLY (tracotante): se quest'unità riceve un ordine di mischia contro un'unità priva di icone difesa, questa unità riceve +2 al risultato di ogni dado di attacco, fino ad un massimo di 6.

CALCULATING (calcolatrice): quando questa unità sconfigge un'unità nemica che si trovi sopra o adiacente ad un terreno obiettivo, guadagni 1 punto vittoria.

CALL THE IRON RAIN (chiamare la pioggia di ferro): quando dai ordini di tiro alle altre tue unità, esse possono colpire qualsiasi unità nemica adiacente a questa come se fosse in raggio. Altre penalità ed ostruzioni al tiro si applicano normalmente.

CARNIVOROUS (carnivora): questa unità riceve 2 dadi di attacco extra contro la cavalleria.

CHARGER (assaltatrice): se questa unità termina un ordine di movimento adiacente ad un'unità avversaria, il prossimo ordine di mischia dato a questa unità costa 1 punto comando in meno.

COMMAND POSITION (posizione di comando): se questa unità è adiacente o sopra ad un terreno obiettivo, puoi darle un ordine speciale per guadagnare 1 punti vittoria. Non c'è bisogno che questa unità controlli il terreno obiettivo per usare questa abilità.

CONCENTRATED ATTACK (attacco concentrato): quando dai un ordine di mischia a questa unità, puoi selezionare una qualsiasi miniatura dal cerchio bianco nell'unità in difesa; questa miniatura subirà tutti i danni dal tuo attacco. Una volta abbattuta questa miniatura, tutto il danno rimanente non viene assegnato ed è sprecato. Il difensore infligge i danni normalmente.

CONFUSION (confusione): dai un ordine speciale a questa unità per ruotare un'unità nemica adiacente di 180°.

COWARDLY (vile): quando questa unità difende e l'unità avversaria tira un numero di dadi maggiore, questa unità tira 1 dado in meno in difesa.

CRONE 'S CURSE (maledizione della Vecchia Megera): le unità nemiche adiacenti ricevono -1 ai loro dadi fantasma.

CUNNING (astuta): se questa unità è adiacente al lato svantaggiato di un'unità, riceve 2 dadi extra di attacco contro quell'unità se in mischia.

DEADLY (mortale): Questa unità ha bisogno di un 6 in meno per ottenere un colpo critico.

DEATH CLOUD (nube mortale): all'inizio del tuo turno puoi infliggere 1 danno per ciascuna icona pronta su quest'unità a questa unità ed a ciascuna unità adiacente.

DEATH TOUCH (tocco mortale): dai un ordine speciale a questa unità e tira un dado. Se ottieni 3-6, puoi abbattere una miniatura non di cerchio bianco su una base nemica entro il raggio di una formazione. tale miniatura non può avere più punti ferita delle icone pronte su questa unità.

DEATH TOUCH MASTER (maestro del tocco mortale): dai un ordine speciale a questa unità e tira un dado. Se ottieni 3-6, puoi abbattere una miniatura non di cerchio bianco su una base nemica entro il raggio di una formazione.

DEMOLITIONIST (demolitori): questa unità riceve 3 dadi di attacco extra contro le unità costrutti.

DISCIPLINED (disciplinata): non devi forzare questa unità per darle più ordini di rischierare nello stesso turno.

ELUSIVE (elusiva): un ordine di tiro o mischia contro questa unità costa 1 punto comando extra.

ENTANGLE (intrappolare): le unità adiacenti non possono ricevere ordini di movimento.

FEAR (paura): le unità avversarie tirano un dado in meno contro questa unità in mischia.

FERVOR (fervore): questa unità riceve 1 dado di attacco extra contro qualsiasi unità nemica adiacente purché sia adiacente anche ad un'altra unità amica.

FIRE ARROWS (frecce infuocate): se questa unità infligge danni durante un ordine di tiro, infligge 1 danno extra al bersaglio.

FIREBURST (esplosione di fiamme): dai a questa unità un ordine speciale per infliggere 1 danno ad un'unità nemica bersaglio entro il raggio normale ed 1 danno a ciascuna unità adiacente al bersaglio (incluse quelle amiche).

FRAGILE (fragile): ogni volta che questa unità riceve danni dal combattimento, subisce 1 punto extra di danno.

GOOD FORTUNE (buona fortuna): quando questa unità è attaccante durante un ordine di combattimento, puoi ritirare il suo dado più basso (1 solo dado).

GRAND DRUID (grande druido): quando questa unità genera punti vittoria dal controllo di un terreno obiettivo, puoi riprendere una miniatura abbattuta in una qualsiasi unità gallica amica e posizionarla nel suo spazio di partenza.

HAIL OF ARROWS (pioggia di frecce): questa unità può ignorare le penalità alla linea di vista. Questo non include le penalità per tirare in mischia.

HARSH MISTRESS (crudele padrona): dai a quest'unità un ordine speciale ed abbatti una delle sue miniature col cerchio bianco per infliggere ad un'unità adiacente danni pari ai punti ferita della miniatura abbattuta.

HEALING (guarigione): fintanto che questa unità non è nonmorta o costrutta, puoi darle un ordine speciale per recuperare una sua miniatura dal cerchio bianco e rimetterla nel suo spazio di partenza. Questa abilità non può riprendere una miniatura con più punti ferita di quante posizioni pronte ci sono sull'unità.

HEAVY ARMOR (armatura pesante): questa unità riceve 1 dado difesa extra contro gli attacchi in mischia.

HELLENIC PRIDE (orgoglio ellenico): se il tuo esercito include solo unità egizie, questa unità riceve 4 dadi extra di attacco. Se il tuo esercito include solo unità greche, questa unità riceve 2 dadi extra di difesa.

HUSTLE (incalzare): quando forzi questa unità per un ordine di movimento, ricevi 2 punti movimento extra per questo ordine.

IMPEDE (bloccante): un ordine di movimento impartito ad un'unità nemica adiacente a questa unità costa 1 punto comando extra.

INTUITION (intuito): tutte le tue unità di fanteria ricevono +1 al loro risultato dei dadi più basso, fino ad un massimo di 6.

KING OF THE GAULS (Re dei Galli): quando questa unità riceve danni in mischia infligge un danno all'unità che l'ha danneggiata per ogni unità amica gallica che sia sopra o adiacente ad un terreno obiettivo.

LEADER OF MEN (leader di uomini): quando questa unità riceve un ordine di rischierare, puoi riposizionare una miniatura su ogni unità amica.

LORD OF THE DEAD (signore dei morti): dai a questa unità un ordine speciale e scegli o questa unità o un'unità adiacente. Riprendi miniature per 1d6 punti ferita (col cerchio bianco) dall'unità scelta e rimettile sulle loro posizioni di partenza.

MOBILITY (mobilità): questa unità non subisce attacchi di disimpegno.

NATURE MAGIC (magia naturale): questa unità riceve 2 dadi extra di attacco quando attacca costrutti, nonmorti o unità mitologiche.

NECROMANCER (necromante): se questa unità è un'unità nonmorta, puoi darle un ordine speciale per riprendere una delle sue miniature dal cerchio bianco che sia stata abbattuta e rimetterla nel suo spazio di partenza. Questa abilità non può riprendere miniature i cui punti ferita eccedano il numero di icone pronte sull'unità.

OPPORTUNIST (opportunist): quando quest'unità sconfigge un'unità avversaria, ricevi 2 punti comando extra da usare solo su questa unità.

POISON (veleno): alla fine di un ordine di mischia, qualsiasi miniatura ferita nell'unità avversaria viene abbattuta.

POWER AT A PRICE (prezzo del potere): quanto questa unità tira un danno critico durante una mischia, scegli una miniatura del difensore ed abbattila. Quando un'unità nemica ottiene un critico contro questa unità, questa miniatura viene abbattuta prima che il danno venga applicato.

PRECISION (precisione): questa unità può ignorare le penalità del tiro in mischia.

REGENERATION (rigenerazione): all'inizio del tuo turno, questa unità riprende una sua miniatura abbattuta, collocandola nel suo spazio di partenza.

RESENTFUL (rancorosa): questa unità riceve 2 dadi extra di attacco contro unità umane.

ROMAN PATRIOT (patriota romano): questa unità riceve 2 dadi di difesa extra contro unità egizie.

SNIPER (tiratore scelto): dai a questa unità un ordine speciale di tiro contro una singola spazio non giallo su una base nemica. Si applicano le normali regole del combattimento a distanza, eccetto che questa unità tira 1 solo dado blu per ogni icona SNIPER pronta e lo spazio bersaglio riceve 1 dado difesa più quante icone difesa siano sullo spazio.

SPEARMEN (picchiere): quest'unità riceve 1 dado extra di difesa contro la cavalleria.

SPECIALIST LEADER (comandante degli specialisti): dai a questa unità un ordine speciale per infliggere 1 danno ad un'unità adiacente mista o irregolare per ciascuna icona SPECIALIST LEADER pronta su questa unità e/o su qualsiasi altra unità amica.

SPECIALIZED (specializzata): questa unità riceve 1 dado extra di attacco quando attacca unità miste o irregolari.

SPIRIT OF CHAOS (spirito del Caos): quando questa unità dovrebbe infliggere danni in mischia, puoi scegliere di infliggere invece 1d6 danni.

STORMRIDER (cavalcatempesta): la tua cavalleria non provoca attacchi di disimpegno. La tua cavalleria Xiongnu non sacrifica una miniatura quando la forzi per un ordine di movimento.

SUPERIOR REACH (portata superiore): quando quest'unità riceve un ordine di mischia, il difensore riceve 2 dadi difesa in meno (minimo 0).

TANGLE VINES (viticci): le unità nemiche adiacenti ricevono 1 danno quando ricevono un ordine di rischierare.

THROWN WEAPON (armi da lancio): questa unità può ricevere un ordine speciale di tiro in cui riceve 3 dadi blu per ogni icona THROWN WEAPON pronta. Questo attacco ha raggio pari ad una base di formazione ed ignora le penalità per tirare in mischia (tutte le altre penalità alla linea di vista sono applicate normalmente).

TOUGH (resistente): ogni volta che questa unità tira dadi di difesa, riduci la quantità di danni subiti di 1.

TRAMPLE (travolgere): questa unità riceve 2 dadi attacco extra quando attacca fanteria o tiratori.

WALL OF SHIELDS (muro di scudi): quest'unità riceve 2 dadi extra di difesa contro attacchi da tiro per ciascuna icona WALL OF SHIELD pronta.

WAY OF THE BOW (via dell'arco): i paraggi in combattimento a distanza di questa unità sono considerati vittorie.

XENOPHOBIC (xenofobica): se il tuo esercito include unità di una sola fazione, questa unità riceve 2 dadi extra di attacco contro unità di qualsiasi altra fazione.

DOMANDE E RISPOSTE

D: Posso forzare una mia unità fino a sconfiggerla?

A: Sì e l'avversario guadagna i punti vittoria appropriati. In una partita a più giocatori, l'ultimo giocatore che ha danneggiato l'unità sconfitta prende i punti vittoria o, se nessun giocatore avversario ha danneggiato quell'unità, il giocatore avversario che abbia una sua unità più vicina a quella sconfitta prende i punti vittoria.

D: Durante il movimento di un'unità, posso toccare o sorpassare il bordo del tavolo con la base dell'unità?

A: No, considera il bordo del tavolo come un terreno impraticabile.

D: Posso piazzare miniature sulla base di un'unità a partita iniziata?

A: No. Vedi "Ordine di Rischiare" per le regole relative a simili casi.

D: Se tento di disimpegnarmi da più unità nemiche, ogni unità nemica riceve l'attacco libero da disimpegno?

A: Sì.

D: Posso decidere di tirare meno dadi di quanti dovrei tirarne per i simboli pronti?

A: No.

PER L'EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Marco Signore

Adattamento Grafico: Simone Peruzzi

Revisione e Coordinamento: Federico Burchianti

Edizione Italiana a cura di Nexus Editrice srl
Via Corridoni 26
58100 Grosseto
www.nexusgames.com



Distribuito in Italia da Giochi Uniti srl
Via dei Metalmeccanici 16
55041 Capezzano Pianore (LU)
Tel. 0584.438501
Fax 0584.969483
www.giochiuniti.it



PROGRAMMA DI GIOCO ORGANIZZATO DI ARCANÉ LEGIONS

Arcane Legions è sbarcato in Italia a fine del 2009 e ha avuto il suo lancio a "Lucca Comics & Games", riscuotendo un ottimo successo di pubblico. Il nostro scopo come distributore italiano è allargare il numero di volontari che supportano il gioco e allargare la rete dei punti vendita che hanno questo prodotto. La Wells Expedition ha preparato un programma di gioco organizzato assai ambizioso, che si incentra su un evento mensile, articolabile in tre eventi separati. Quindi lo scopo dei volontari (d'ora in avanti "Legionari", secondo la dizione della Wells Expedition) è di accordarsi con uno o più negozi della propria zona, fare delle dimostrazioni in tale ambiente in modo che il gioco prenda piede e incentivare poi il programma mensile di gioco organizzato.

Perché diventare Legionari dunque?

Chiaramente per chi è interessato a diventare Legionario ci sono una serie di agevolazione e gadget previsti della Wells Expedition: magliette, spille, modelli in edizione limitata, facilitazioni per partecipare all'attività torneistica, senza contare le fantastiche facilitazioni previste dal distributore italiano, Giochi Uniti.

Tutti i Legionari volontari fanno capo a un coordinatore nazionale, nella figura di Marco Signore, che svolge il ruolo di organizzatore dell'attività dei vari Legionari sul territorio e fa da referente per tutti le tematiche relative al gioco organizzato. In pratica Marco, che ha tradotto le regole e che è già ora uno dei principali promotori del gioco, copre questo ruolo, vaglia le domande degli aspiranti Legionari e segue le iniziative legate al gioco organizzato

Quindi chi aderisce al programma come Legionario riceverà le schede prodotto dei "kit del gioco organizzato" mensile. La scheda, oltre che a conoscere le novità, è utilizzabile per presentare il prodotto al vostro negoziante di fiducia.

Queste regole sono scaricabili gratuitamente dal nostro sito www.nexusgames.com e saranno messe anche sul sito della Wells; inoltre la Wells si appresta ad aprire una sezione italiana del suo forum, che sarà il nostro punto di riferimento per il gioco. Infine il sito della Wells ha anche un'importante applicazione che si chiama "store locator" che permette agli utenti di trovare il negozio che vende **Arcane Legions** più vicino a loro e dove si svolgono le attività di gioco organizzato.

Come diventare Legionario

Tutti gli aspiranti Legionari sono invitati a inviarti tutti i dati sotto indicati, appena pronti a cominciare l'attività di promozione di **Arcane Legions**. Chiaramente questi dati saranno utilizzati solo ed esclusivamente per attività concernenti l'attività di Legionario e non saranno trasferiti a terzi per nessuna ragione.

Le informazioni richieste sono:

- Nome e Cognome,
- Email
- Indirizzo, n. civico
- CAP
- Città
- Nome di registrazione sul sito di Arcane Legions*
- Negozio supportato
- Taglia per le maglie
- Numero di telefono.

**Per registrarvi sul sito di Arcane Legions dovete collegarvi al sito www.arcanelegions.com/ sign up e completare il form in inglese. Se per qualche ragione ciò non è possibile, segnalate nella richiesta che non è stato possibile registrarsi sul sito della Wells.*

Una volta completata la registrazione, scrivete a info@giochiuniti.it specificando nel soggetto "Iscrizione gioco organizzato di Arcane Legions". Sarete poi contattati da noi, ufficialmente registrati ed entrerete nel fantastico mondo di **Arcane Legions**.