

# KINGS OF WAR

CLOSED BECHI

BY ALESSIO CAUACORE

## UNITA'

Tutte le unità sono composte da modelli che devono essere incollati alle basi fornite con essi e irreggimentati in unità come descritto sotto. Ogni unità appartiene a una delle seguenti categorie:

### FANTERIA

Le unità di fanteria sono normalmente schierate in formazioni larghe 5 modelli, come descritto nel diagramma A. Le più piccole unità di fanteria sono formate da solo 5 modelli, ma sono rare e normalmente comprendono guerrieri estremamente potenti. Più comunemente, le unità sono composte da 10 modelli in due ranghi da cinque, 15 in tre ranghi, 20 in quattro ranghi o 25 in cinque ranghi, che sono l'unità standard più grande, come mostrato nel diagramma A. Il numero di modelli che compongono un'unità è specificato nelle proprie statistiche (come spiegato più avanti), e normalmente corrisponderà al numero di modelli forniti dalla Mantic nelle scatole.

### Orde

Le orde sono le più larghe unità presenti in KoW e sono estremamente resistenti e pericolose. Esse hanno un fronte di 10 modelli e sono profonde tre, quattro o cinque ranghi (un'unità di Orda profonda quattro ranghi è mostrata nel diagramma A).

### CAVALLERIA

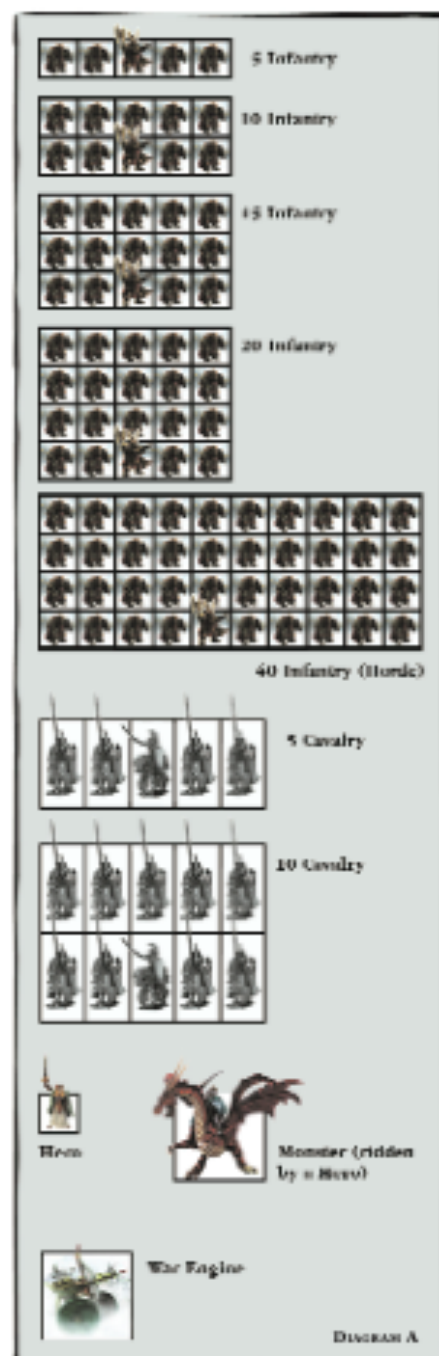
Le unità di cavalleria sono larghe 5 modelli. Esse sono normalmente meno larghe e numerose delle unità di fanteria, per cui non possono essere schierate in orde.

### EROI E MOSTRI

Un Eroe o un Mostro è un'unità composta da un singolo modello, magari una grossa creatura o un potente leader, o anche una combinazione dei due, come un potente eroe in arcione ad una grossa cavalcatura da guerra!

### MACCHINE DA GUERRA

Una macchina da guerra è un'unità che consiste di una sola macchina, come una catapulta o una balista. Essa ha anche un numero di modelli di serventi, ma



essi sono puramente decorativi e dovrebbero essere posizionati attorno alla macchina in una posizione sufficientemente evocativa!

### FRONTE, RETRO, FIANCO

Ogni unità in KoW ha quattro lati: fronte, retro, fianco sinistro e fianco destro. Di fronte a questi lati si estendono quattro aree chiamate archi, che sono determinati durante il gioco semplicemente tracciando delle linee immaginarie che hanno origine dagli angoli dell'unità, con un angolo di 45°. Queste linee delimitano gli archi dell'unità come mostrato nel diagramma B.

### LINEA DI VISTA

Durante il gioco, avrai bisogno di determinare se una delle tue unità possa vederne un'altra, normalmente un'unità nemica che tu intenda caricare o alla quale tu voglia tirare.

### Arco di Vista

Innanzitutto, diamo per scontato che la tua unità possa vedere unicamente le cose che si trovano anche solo parzialmente nel suo arco frontale, il suo Arco di Vista. Gli archi che si trovano sul fianco o sul retro sono completamente ciechi.



### Linea di Vista

Chiarmente, terreni e altre unità possono sempre frapporsi e nascondere i bersagli che si trovano nell'arco di vista della tua unità.

Per determinare se una tua unità possa realmente vedere qualcosa che si trovi nel suo arco di vista, verifica se il bersaglio si trova nella sua linea di vista. Per fare ciò, semplicemente abbassati sul tavolo da gioco dai uno sguardo da dietro la testa del Campione dell'unità (vedi dopo). Se il Campione dell'unità può 'vedere' il bersaglio, allora l'intera unità può farlo. Per le Macchine da Guerra, una il barile (??) o un altro punto chiaramente identificabile (comunica al tuo avversario da dove stai misurando e segnalo) Se non sei sicuro se puoi vedere o meno, lancia un dado. Con un 4+ puoi vedere, con 3 o meno, non puoi.

### CAMPIONI DELLE UNITA'

I Campioni delle unità sono molto importanti, e dovrebbero essere rappresentati da modelli sufficientemente ... cosicché possano distinguersi chiaramente dal resto dell'unità. Per togliere ogni dubbio, essi sono sempre collocati al centro del rango frontale di un'unità (o più vicino possibile al centro per unità che abbiano un minor numero di modelli nel rango frontale). Essi sono i comandanti delle unità, coloro che impartiscono ordini ai loro camerati. Questo significa che sono importanti punti di riferimento per diverse regole descritte in seguito. Se un'unità è composta da un singolo modello (come una Macchina da Guerra, un Eroe o un Mostro), quel modello conta come il Campione.

### STATISTICHE

Ogni unità in KoW ha un nome e una serie di statistiche (abbreviate 'stats'), che definiscono il suo tipo e quanto sia potente nel gioco. Queste sono:

**TIPO:** Quale tipo di unità e da quanti modelli essa è composta. Se non è presente un numero, significa 1.

**VELOCITA' (Ve):** quanto velocemente si muove, in pollici.

**COMBATTIMENTO (Co):** il risultato di cui necessita per colpire in combattimento.

**ATTACCO A DISTANZA (AD):** il risultato di cui necessita per colpire con attacchi a distanza. Se l'unità non possiede attacchi a distanza, questo è rappresentato con - .

**DIFESA (Di):** il risultato che il nemico necessita per danneggiarla.

**ATTACCHI (At):** il numero di dadi che l'unità tira quando attacca, sia con attacchi a distanza che in combattimento.

**NERVI (Ne):** la combinazioni della dimensione dell'unità, del suo addestramento e della sua disciplina, questa statistica mostra quanto l'unità sia resistente ai danni sofferti.

**SPECIALE:** qualsiasi equipaggiamento inusuale (come armi a distanza) e regole speciali che l'unità possiede.

### ESEMPI

Truppa di Lancieri Elfi  
 Tipo      Ve    Co    AD    Di    At    Ne  
 Fan (10)    6    4+    -    4+    10    3  
 Speciale: Elitè

(Eccetera eccetera)

**DADI**

In queste regole, quando ci si riferisce a dado, si intende un dado a sei facce, che chiamiamo D6. Alcune volte si usano anche termini come 'D3?', che è il risultato di un dado diviso per 2 (arrotondando per eccesso), o 'D6+1', che significa tirare un D6 e aggiungere 1 al risultato, o 2D6, che è tirare due dadi e sommare i loro risultati.

**Ritirare i dadi**

Quando ti è consentito ritirare un dado, semplicemente prendi in numero di dadi che ti è concesso ripetere e ritirarli. Il secondo risultato è definitivo, anche se è peggiore del precedente.

**IL TURNO**

Similarmente agli scacchi, KoW viene giocato in turni. Normalmente tira un dado per decidere chi ha il primo turno. Il giocatore che vince il tiro di dado ha il primo turno, nel quale muove, tira e combatte in corpo a corpo con le due unità esatto ciò conclude il Turno 1 della partita. Quindi, il suo avversario ha un turno, chiamato il Turno2, del gioco, e i giocatori si alternano in questo modo finché non si raggiunge un limite di tempo o turni stabilito.

Nel suo turno il giocatore attraversa le seguenti tre fasi:

- 1) Fase di Movimento
- 2) Fase di Tiro
- 3) Fase di Combattimento

Esaminiamo ciascuna di queste fasi nel dettaglio.

**MOVIMENTO**

Durante la fase di movimento, prendi ciascuna delle tue unità a turno, e il Campione dell'Unità darà loro uno dei seguenti ordini:

**Alt!**

L'unità non si muove.

**Cambiare Lato!**

L'unità rimane stazionaria e può ruotare attorno al suo centro e rivolgersi in una qualsiasi direzione. Vedi diagramma C.

**Avanzare!**

L'unità può avanzare direttamente in avanti di un numero di pollici massimo uguale alla sua Velocità. In qualunque punto di questo movimento (es: prima di avanzare, dopo aver avanzato o in qualunque momento dell'avanzare) l'unità può che ruotare ru sé stessa attorno al proprio centro fino ad un massimo di 90° rispetto alla posizione originale. Vedi diagramma D.

**Indietro!**

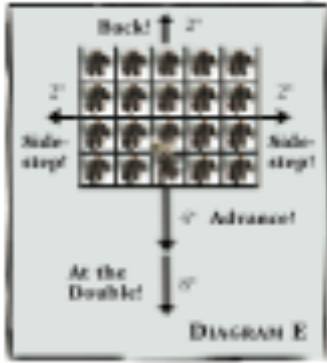
L'unità può muovere direttamente indietro di un numero di pollici massimo pari alla metà della sua Velocità. Vedi diagramma E.

**Passo Laterale!**

L'unità può muovere lateralmente a sinistra o a destra di un numero di pollici massimo pari alla metà della sua Velocità. Vedi diagramma E.

**Al doppio!**

L'unità può avanzare direttamente in avanti di un numero di pollici massimo pari al doppio della sua Velocità. Vedi diagramma E. Nota che le macchine da guerra non possono ricevere quest'ordine.



### Carica!

Questo è di gran lunga il più eccitante tra gli ordini. E' anche il più complicato e per questo è descritto nel dettaglio sotto. Per adesso, sappi che le Macchine da Guerra non possono ricevere l'ordine di caricare. Questo non è quello per cui sono in campo.

### INTERPENETRABILITÀ DELLE UNITÀ

Le unità amiche possono muovere attraverso un'altra unità, ma tu non puoi far finire il movimento di un'unità se questo finirebbe su un'altra, quindi devi accertarti che le unità abbiano movimento sufficiente per terminare oltre alle unità amiche. Le unità nemiche, d'altra parte, bloccano il movimento. Per rendere le cose chiare, assicurati sempre che vi sia un pollice di distanza minima tra le unità di fazioni opposte. Questo assicura che sia tu che il tuo avversario possiate chiaramente differenziarle.

### CARICA!

Una carica è l'unico modo che hanno le tue unità per muoversi a contatto con un'unità nemica. Un'unità può caricare una singola unità nemica ('il bersaglio') se si verificano le seguenti condizioni:

- il bersaglio è anche solo parzialmente nel tuo arco di vista frontale.
- il bersaglio è visibile dal Campione dell'Unità.
- la distanza tra la base del Campione dell'Unità e il punto più vicino del bersaglio è uguale o inferiore al doppio della Velocità della tua unità.
- vi è spazio sufficiente per la tua unità per muoversi fisicamente a contatto con il bersaglio, come descritto sopra.

### Muovere le cariche

Come muovono, le unità che caricano possono muoversi in avanti e ruotare una volta attorno al loro centro di massimo 90° (come in 'Avanzare!'), senza misurare quanta distanza esse coprono realmente.

Le unità devono, comunque, usare sempre la più corta strada possibile, aggirando qualunque terreno bloccante e unità. Nota che devono passare attraverso ogni terreno o ostacolo che si frapponga che normalmente li rallenterebbe. Questi elementi di terreno non rallentano mai i movimenti di carica, ma le unità caricanti subiranno una leggera penalità

durante il combattimento seguente.

L'unica cosa che conta durante il movimento di carica è che l'unità abbia fisicamente spazio per muovere in contatto col bersaglio. Una volta che l'unità che carica è in contatto con bersaglio, avvicina l'unità finché il Campione non si trova direttamente a contatto col modello al centro dell'unità bersaglio, o il più vicino possibile a esso.

### Cariche sul fianco o retro

Se il Campione di un'unità che sta caricando si trova nell'arco frontale dell'unità bersaglio quando ordina una carica, l'unità deve caricare il fronte dell'unità bersaglio.

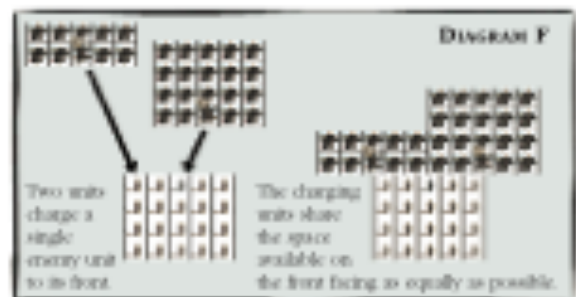
Se il Campione di un'unità che sta caricando si trova maggiormente nell'arco del fianco destro o sinistro dell'unità bersaglio quando ordina una carica, l'unità deve caricare il fianco dell'unità bersaglio verso il quale è rivolta.

Se il Campione di un'unità che sta caricando si trova maggiormente nell'arco del retro dell'unità bersaglio quando ordina una carica, l'unità deve caricare il retro dell'unità bersaglio.

### Cariche multiple contro lo stesso bersaglio

Se due o più delle tue unità possono caricare la stessa unità, possono se possono farlo fisicamente. Semplicemente, stabilisci un ordine per tutte le unità che stanno caricando lo stesso bersaglio nello stesso tempo.

Una volta che il contatto è stato portato a termine, ogni unità che ha caricato lo stesso lato dell'unità bersaglio deve dividere lo spazio disponibile su quel lato il più equamente possibile, quindi avvicinale finché questo non è ottenuto (vedi diagramma F). Ricorda che, quando carichi, le unità non devono stare a 1" di distanza dalle unità amiche e nemiche. Se non c'è spazio sufficiente perché tutte le unità caricanti giungano a contatto con il bersaglio, alcune di esse non caricano, e possono ricevere un ordine differente.



### **Difendere gli ostacoli**

Alcune volte un nemico sarà schierato giusto dietro a un ostacolo, e questo la rende una forte posizione difensiva. Le tue unità possono ancora caricare il bersaglio, per combatterlo attraverso l'ostacolo, e necessitano solo di raggiungere il lato opposto dell'ostacolo, misurando la distanza dall'ostacolo invece che dall'unità bersaglio.

### **MISURARE DISTANZE**

Puoi misurare le distanze ogni volta che desideri. Le distanze sono sempre misurate da o verso il più vicino punto tra le basi dei modelli più vicini nelle due unità. Nota che in alcuni casi, le regole ti chiederanno di misurare la distanza dalla base del Campione dell'Unità, invece.

Per evitare confusione, mantieni le tue unità a minimo 1" di distanza l'una dall'altra (eccetto quando carichi!)

### **TERRENI E MOVIMENTO**

Gli elementi di terreno rendono il tuo tavolo più ricco, ma anche rendono il gioco più complesso, quindi ti invitiamo a non usare troppi terreno, in particolare per le tue prime partite a KoW.

Nei wargames, il terreno è normalmente considerato in due diverse maniere: singoli elementi di terreno o terreni ad area. Le regole di entrambi sono qui sotto. Ricorsa, è sempre una buona idea, prima di decidere il lato del tavolo sul quale giocherai, di scambiare due rapide parole con il tuo avversario per decidere come trattare ciascuno degli elementi terreni sul tavolo.

### **Singoli Elementi di Terreno**

Questi sono elementi individuali come un albero solitario, un edificio, una roccia, un'ostacolo, un cespuglio o un muro. Questi possono essere considerati terreni bloccanti, ostacoli o terreni decorativi

- Terreni bloccanti: le unità non possono muovere attraverso i terreno bloccanti s devono aggirarli. Raccomandiamo di trattare edifici, muri alti e altri grossi elementi come terreno bloccante.
- Ostacoli: gli ostacoli sono lunghi elementi di terreno, come un lungo muro, un cespuglio, un ruscello... Talvolta una creatura di taglia umana può vedere oltre un ostacolo facilmente. Le unità possono muovere attraverso gli ostacoli normalmente, ma non possono attraversarli mentre si stanno muovendo tramite l'ordine "Al doppio!"
- Terreni decorativi: un'unità può muovere attraverso un terreno decorativo come desidera, ignorandolo e rimuovendolo dal percorso della tua unità se questa terminerebbe il proprio movimento su di esso (ma ricordati di rimetterlo nella sua apposizione originale quando l'unità muove nuovamente!). Questo è la soluzione migliore per piccoli elementi di terreno come un cespuglio o un albero solitario.

### **Aree e Terreni difficili**

Questo tipo di terreno consiste in elementi quali i boschi, le fattorie, campi coltivati, aree di rovine, terreni rocciosi o tumuli. Essi sono normalmente realizzati incollando un numero di pezzi di terreno su una apposita larga base di cartone, che mostra convenientemente l'area coperta dal terreno. Le unità possono muoversi attraverso queste aree, ma ogni pollice percorso su questi terreni conta come due pollici.

### **TIRO**

Quando hai completato il movimento di tutte le unità, è il momento di tirare con ognuna di esse che possiede un valore di Attacco a Distanza. Prendi ognuna a turno, scegli un bersaglio, e tira!

### **Muovere e tirare**

Le unità che ricevono un ordine "Al doppio!" sono troppo occupate a muovere per poter tirare in quel turno.

Le unità armate con balestre o fucili, e tutte le macchine da guerra, possono tirare solo se hanno ricevuto un ordine "Alt!" in quel turno.

Se un'unità possiede due o più Attacchi a Distanza, può usarne solo uno per turno.

### **Combattimento e Tirare**

Le unità che sono in contatto con dei nemici stanno per scontrarsi nella Fase di Combattimento e per questo non possono tirare, né possono essere bersagli per il tiro.

### **Scegli un Bersaglio**

Un'unità può scegliere una singola unità nemica come bersaglio per i suoi attacchi a distanza se si verificano le seguenti condizioni:

- il bersaglio si trova anche solo parzialmente nell'arco frontale dell'unità
- il bersaglio risulta visibile al Campione dell'Unità
- la distanza tra la base del Campione dell'Unità e il punto più vicino del bersaglio è uguale o minore della gittata dell'arma in possesso della tua unità

### **Gittate**

Le Gittate delle più comuni armi usate in KoW sono:

- Archi, balestre, fucili.....24"
- Pistole, giavellotti, armi da lancio.....12"
- Macchine da Guerra.....48"

Se un'unità possiede un attacco a distanza con una gittata differente a quelle indicate sopra, essa sarà specificata nelle regole speciali.

### **Fuoco!**

Una volta che il bersaglio è stato scelto, tira un numero di dadi uguale al valore di Attacchi dell'unità che sta tirando.

**Colpire il bersaglio**

Per colpire il bersaglio, un dado tirato per la tua unità, deve ottenere un numero uguale o superiore del suo valore di Attacco a Distanza, meno qualunque modificatore che si applichi. Scarta tutti i risultati che hanno ottenuto un punteggio inferiore a quello richiesto.

**Modificatori**

Un discreto numero di fattori può influenzare il tiro e farlo mancare. I più comuni sono:

- -1 lunga gittata. Il bersaglio si trova a più di 12" di distanza
- -1 copertura. Il bersaglio si trova in copertura (vedi sotto)

Per ognuno di questi fattori, sottrai uno dal risultato di ogni dado. Per esempio, se stai tirando con un'unità che normalmente necessita di un risultato di 4+ per colpire, ma il proprio bersaglio si trova in copertura, avrai bisogno di un risultato di 5 o più per colpire. Se il bersaglio fosse anche in lunga gittata, avresti bisogno di un 6.

Ogni dado che ottenga un 1 è sempre un fallimento, indipendentemente dai modificatori. Comunque, se i modificatori richiedono che la tua unità debba ottenere un risultato maggiore di 6 per colpire, questa può ancora tirare e avrà bisogno di un 6 per colpire, ma dovrà effettuare solo la metà dei proprio attacchi.

**Coperture contro gli Attacchi a Distanza**

Per decidere se l'unità bersaglio si trovi in copertura, dai un'occhiata da dietro la testa del Campione della tua unità.

- Se egli può vedere più della metà dell'unità bersaglio, il bersaglio non è in copertura.
- Se come minimo metà dell'unità bersaglio è fuori vista, o parzialmente oscurata da terreni o modelli che si frappongono, il bersaglio è in copertura.
- Se non sei sicuro che il bersaglio sia in copertura o meno, tira un dado. Con 4+ non lo è, con 1-3 invece lo è.

**Danneggiare il Bersaglio**

Dopo aver scartato ogni dado che ha mancato il colpo, prendi i dadi rimanenti e tirali nuovamente, per provare a danneggiare il nemico. Il numero che la tua unità necessita per danneggiare il bersaglio è uguale al valore di Difesa di quest'ultimo. Scarta ogni dado che abbia un risultato minore di esso. Questo può essere talvolta modificato da regole speciali, ecc.

Ogni dado che ottenga un 1 è sempre un fallimento, indipendentemente dai modificatori. Comunque, se un modificatore richiede che il tiro di dado necessario sia maggiore di 6, allora il bersaglio non può essere danneggiato.

**Registrare i Danni**

Per ogni unità che subisca dei danni, piazza un segnalino dei danni vicino a questa unità. Questo rappresenta i danni fisici e le perdite che possono influire sul morale e sulla coesione dell'unità.

Se un'unità accumula segnalino danno, sarebbe conveniente registrarlo scrivendolo su un foglio, piazzando un dado (possibilmente un dado particolare, di differenti dimensioni e colore, per evitare errori) vicino ai segnalino di danno, oppure usando qualsiasi altro mezzo utile.

**Testare i Nervi**

A questo punto, devi testare i Nervi di ogni unità alla quale tu abbia inflitto dei danni con un attacco portato nella fase di tiro. Questo test è descritto più avanti, ma principalmente si tratta di determinare se l'unità danneggiata mantiene la posizione, se rimane disordinata o se fugge.

**COMBATTIMENTO**

Quando hai completato il tiro di ogni tua unità, è il momento per i tuoi guerrieri di combattere contro i nemici che hanno caricato durante il turno. In realtà, chiaramente, i guerrieri del tuo avversario starebbero combattendo contro i tuoi, ma per un fatto di giocabilità, immaginiamo che nel tuo turno l'impeto della carica porti i tuoi uomini in un ruolo più di attacco, mentre il nemico sarà più concentrato nella difesa. Se il nemico non è completamente distrutto o mandato in rotta, i tuoi uomini si ritireranno e il nemico si farà avanti nella lotta per cercare di vendicare i compagni caduti!

**Attaccare**

Per attaccare l'unità che hai caricato, tira un numero di dadi uguale al valore di Attacchi dell'unità.

Se la tua unità sta attaccando il fianco di un'unità nemica, raddoppierà il suo numero di attacchi.

Se la tua unità sta attaccando il retro di un'unità nemica, triplicherà il suo numero di attacchi.

Note che, siccome le Macchine da Guerra sono realmente inutili in combattimento, le unità che stanno attaccando una Macchina da Guerra triplicano sempre i propri attacchi, indipendentemente dal fianco che attaccano.

**Colpire**

Per colpire il nemico, i dadi tirati dalla tua unità devono ottenere un risultato uguale o superiore del loro valore di Combattimento, meno qualunque modificatore che si applichi.

**Modificatori**

Alcuni fattori possono far mancare un colpo. I più comuni sono:

- -1 posizione difensiva/ carica spezzata: il bersaglio

si trova dietro un ostacolo e/o l'unità che carica ha dovuto attraversare una parte di un'area di terreno difficile o su un ostacolo.

Somma o sottrai l'appropriato valore dal risultato tirato dal dado. Per esempio, se normalmente la tua unità necessita di un 4+ per colpire, ma sta colpendo un nemico che si trova dietro ad un ostacolo, avrà bisogno di 5 o più per colpire.

Ogni dado tirato che sia un 1 è sempre un fallimento, indipendentemente dai modificatori. Comunque, se i modificatori richiedono che l'unità debba ottenere 6 o più per colpire, questa può ancora attaccare e necessiterà di un 6 per colpire, ma potrà effettuare solo la metà dei suoi attacchi (arrotondando per eccesso).

### **Danneggiare il Bersaglio**

Dopo aver scartato ogni dado che ha mancato il colpo, prendi i dadi e tiranni nuovamente, per provare a danneggiare l'unità nemica. Il numero di cui hai bisogno per danneggiare il bersaglio è uguale al valore di Difesa dell'unità attaccata. Scarta ogni dado che ottenga un risultato inferiore a quello richiesto.

Questo tiro potrebbe essere influenzato da regole speciali ecc. Ogni dado che ottenga un 1, è sempre un fallimento e non danneggia mai il bersaglio, indipendentemente dai modificatori. Comunque, se i modificatori richiedono un tiro di dado superiore al 6, il bersaglio non può essere danneggiato.

### **Registrare i danni**

Per ogni colpo che ottenga un danno, piazza un segnalino danno vicino all'unità. Questo rappresenta i danni fisici e le perdite che possono incrinare il morale e la coesione dell'unità.

### **Testare i Nervi**

A questo punto, devi testare i Nervi di ogni unità nemica alla quale hai inflitto dei danni durante questa fase di Combattimento. Questo test è descritto più avanti, ma principalmente si tratta di determinare se l'unità danneggiata mantiene la posizione, se rimane disordinata o se fugge.

### **Raggruppamento!**

Alla fine del combattimento, se la tua unità riesce a mandare in rotta il nemico che stava combattendo, può decidere di rimanere dove si trova e ruotare attorno al suo centro e rivolgersi in qualunque direzione, oppure di muoversi direttamente in avanti di D6" (fermandosi a 1" di distanza da qualunque altra unità) o in alternativa può muoversi direttamente indietro di D3"

Se, d'altra parte, la tua unità non è riuscita a mandare in rotta i nemici e si trova ancora in contatto con essi, deve muovere direttamente indietro di 1" (i tuoi guerrieri sono stati respinti).

Ricorda anche a questo punto di separare le unità amiche che stavano caricando, in modo che si trovino a distanza di 1" una dall'altra.

### **TESTARE I NERVI**

Se un'unità accumula danni, perde mano a mano la sua coesione, fino che infine essa si volterà e fuggirà dal campo di battaglia, per non ritornarvi.

#### **Quando testare**

Durante la fase di Movimento e quella di Tiro del tuo turno, devi testare i Nervi di ogni unità nemica che sei riuscito a danneggiare. Nella Fase di Combattimento, comunque, questo test è effettuato alla fine di ogni combattimento.

#### **Come testare**

Per mandare in rotta il nemico hai bisogno di tirare un risultato davvero altro sulla tabella dei Nervi (vedi dopo). Per fare ciò, tira due dadi e aggiungi al loro risultato il numero di danni che l'unità nemica ha subito fino a quel punto del gioco, e ogni altro modificatore che si applica (come i musici, vedi dopo). Questo è il totale che userai per "attaccare" il morale dell'unità nemica.

A questo punto il tuo avversario dovrà "difendere" la sua unità sottraendo il valore di Nervi dell'unità dal tuo totale, più ogni modificatore che si applica (come gli stendardi, vedi dopo).

Il risultato finale viene comparato con la Tabella dei Nervi, e l'effetto viene immediatamente applicato.

Quindi, ricapitolando:

Test di Nervi = 2D6+Danni Inflitti - Nervi ± Modificatori

#### **Mantieni la Posizione!**

Se ottieni un doppio uno quando testi di Nervi, l'unità nemica è implacabile e Consoliderà sempre, indipendentemente dai modificatori.

### **TABELLA DEI NERVI**

Risultato	Effetto
6 o meno	Consolidare
7-9	Disordinata
10 o più	Rotta!

**Consolidare:** l'unità continua a combattere.

**Disordinata:** l'unità continua a combattere, ma è seriamente sconnessa. Nella sua prossima fase di Movimento potrà soltanto ricevere uno dei seguenti ordini: "Alt!", "Cambiare Lato!" o "Indietro!".

In più, l'unità è così scombuscolata che non potrà tirare nella sua seguente Fase di Tiro. E' di solito una buona idea segnalare le unità Disordinate con un segnalino.

**Rotta:** l'unità fugge dal campo di battaglia. Rimuovila.

## STENDARDI E MUSICI

Le unità possono essere equipaggiate con standard e/o musici. Questi modelli sono posizionati nel rango frontale dell'unità e conferiscono i seguenti bonus:

### Stendardi

Un'unità con uno stendardo aggiunge 1 al suo valore di Nervi. Questo non si applica agli Alfieri degli Stendardi d'Armata (vedi liste degli eserciti), perché il loro valore di Nervi include già il fatto che stanno portando uno stendardo.

### Musici

Le unità nemiche in combattimento contro una o più unità che includano un musico subiscono una penalità di -1 al loro valore di Nervi.

## REGOLE SPECIALI

Talvolta le unità, o intere armate, possiedono quelle che chiamiamo "regole speciali". Ognuna di queste regole speciali è un'eccezione alle regole normali. Diverse di esse saranno aggiunte in futuro, ma le più comuni sono elencate di seguito:

### Agilità

*Usata da volanti, singoli individui e piccole unità leggere come gli schermagliatori e la cavalleria esploratrice, questa regola rende le unità considerevolmente più manovrabili.*

L'unità può effettuare un ulteriore "Cambiare lato!" in qualunque punto del suo movimento,

### Elite

*Creature con questa regola speciale sono incredibilmente abili, veri maestri dell'arte della guerra.*

Ogni qual volta l'unità tira per colpire o per ferire, può ritirare uno dei dadi che hanno fallito il tiro per colpire/ferire.

### Falange

*Vista dal fronte, queste unità sembrano delle foreste di affilate lance che puntano verso di te, non il miglior invito per effettuare una carica a cavallo... o di chiunque altro, in realtà.*

L'unità può effettuare ulteriori 5 Attacchi in combattimento, o 10 Attacchi se è un'orda (nota che questi sono aggiunti dopo aver moltiplicato gli attacchi per cariche su fianchi e retro). In più, le unità di cavalleria e quelle con la regola speciale Volo che caricano quest'unità sul fronte subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire.

### Felini dai Denti a Sciabola degli Elfi

*Meeeooww!*

Segna un Eroe che è accompagnato da un Felino dai Denti a sciabola con un modello adeguato. L'Eroe conta quindi come equipaggiato con un'arma da

lancio che può essere usata solo una volta per gioco (rimuovi il felino quando è stato usato). Quest'arma può essere utilizzata solo contro Eroi, Mostri, Macchine da Guerra e unità di fanteria o cavalleria che contino fino a 10 modelli. Il gatto, con un tipico esempio di obbedienza felina, si rifiuta di attaccare truppe più grandi di queste.

Quando mandi il felino a cercare la sua preda, tira 5 dadi per colpire, indipendentemente dal valore di Attacchi del possessore. I felini colpiscono sempre con 4+, indipendentemente dai modificatori. Quindi tira per colpire, tenendo a mente che il felino ha la regola speciale Penetrazione (1). Per ogni punto di danno causato tira per colpire e per danneggiare nuovamente, siccome il felino continua a danneggiare le vittime. Ripeti questo processo ancora finché non fallisci tutti i tiri per colpire o danneggiare, perché a questo punto il felino è stato ucciso oppure è fuggito via per leccare via il sangue dalle sue zampe.

### Forza Dirompente (n)

*Questa regola è usata per rappresentare gli effetti devastanti dei colpi in corpo a corpo portati da creature dotate di forza smisurata o equipaggiate con armi da combattimento molto pesanti o ancora un qualche equipaggiamento magico.*

Tutti gli attacchi in combattimento portati dall'unità hanno un +(n) modificatore quando tirano per danneggiare.

### Fuoco Indiretto

*L'unità tira per mezzo di alte traiettorie ad arco, che significa che la distanza dal bersaglio è abbastanza irrilevante e che le coperture sono inutili. Ma, se il nemico è molto vicino, risulta impossibile colpirlo.*

L'unità non subisce mai alcun modificatore per gittata e copertura. Comunque, non può tirare a bersaglio entro 12".

### Guarigione (n)

*Questa regola rappresenta abilità magiche curative verso le unità amiche che sono state colpite e demoralizzate. Nel caso si tratti di unità del bene, potrebbe essere il guarire singoli guerrieri e risollevarne il coraggio delle unità. Per i maghi Nonmorti, invece, "guarire" sta a significare far risorgere i guerrieri caduti (di entrambi gli schieramenti) per unirsi ai ranghi dei morti viventi.*

L'unità ha un attacco da tiro che può bersagliare solo unità amiche (incluse quelle in combattimento col nemico). Tira (n) dadi per questo attacco a distanza invece di usare il valore di Attacchi dell'unità. Questo attacco ha una gittata di 12" e colpisce sempre con 4+, indipendentemente dai modificatori.

per ogni colpi 'inflitto', l'unità amica recupera un punto di danno che aveva precedentemente subito.

**Individuale**

*Un singolo modello che si muove per il campo di battaglia beneficia di una grande libertà di movimento rispetto alle truppe irreggimentate, ed è difficile da individuare nella confusione della battaglia (a meno che non stia seduto su una grossa bestia volante, chiaro).*

L'unità non si considera avere né fianchi né retro. Di conseguenza, è libero di vedere, e quindi di tirare e caricare, tutto intorno. I nemici non raddoppiano/triplicano mai i loro attacchi quando combattono contro questa unità, e subiscono una penalità addizionale di -1 sui tiri per colpire. L'unità ha anche la regola speciale Agilità.

**Ispiratore**

*Il coraggio di un eroico generale, o un grosso stendardo con i colori da battaglia dell'armata può convincere i guerrieri a mantenere ancora la posizione. Per creature come i nonmorti (che non badano molto ai colori), la presenza del generale o di una bandiera stregata, li colma di energia sovranaturale.*

Se l'unità o qualunque unità amica entro 6" è mandata in Rotta, l'avversario deve ripetere quel test di Nervi. Il secondo risultato rimane.

**Mastini d'Assalto dei Nani**

*I Nani addestrano delle mute di cani da guerra che sono conosciuti per essere persino più violenti e testardi dei loro padroni. In battaglia, vengono lasciati liberi contro il nemico con effetti devastanti, in particolare quando affrontano guerrieri scheletri.*

Segna un'unità che si equipaggiata con i Mastini d'Assalto con uno o più modelli appropriati. L'unità si considera avere un'arma da lancio che può essere usata una sola volta per partita (rimuovi il segnalino dei Mastini quando l'arma è stata utilizzata).

Quando rilasci i mastini, tira per colpire (i cani colpiscono con 4+ indipendentemente dai modificatori) e tira per i danni normalmente. Quindi, per ogni punto di danni inferto, tira per colpire e per danneggiare nuovamente, siccome i cani sopravvissuti colpiscono gli sfortunati avversari. Ripeti questo processo ancora finché non fallisci tutti i tiri per colpire o danneggiare, perché a questo punto anche il più resistente dei cani è stato atterrato o è fuggito per sotterrare un arto nemico. Contro le unità con la regola speciale "Strascicanti" puoi ritirare ogni dado che fallisce il tentativo di danneggiare... sono troppo smaniosi!

**Morto Crudele**

*Il più grande orrore del combattere i nonmorti è sempre il fatto che alcuni dei tuoi camerati si rialzano per unirsi ai ranghi del nemico. Altri mostri non-viventi possono succhiare la forza vitale dei loro avversari, ripristinando la loro forza.*

Ogni volta che un'unità riesce a infliggere uno o più punti di danno contro un'unità nemica in combattimento, riguadagna un singolo punto di danno che aveva perso precedentemente.

**Penetrazione (n)**

*Questa regola è usata per tutti gli attacchi a distanza che penetrano le armature con facilità (come i colpi di un fucile e Macchine da Guerra), come anche per incantesimi e altri attacchi a distanza magici.*

Tutti gli attacchi magici hanno un +(n) modificatori quando tirano per danneggiare.

**Ratti Giganti Nonmorti (o sono cani?)**

*Ogni necromante sa che quando risveglia i morti che camminano è inevitabile che le energie oscure di non-vita influenzino anche i ratti che infestano i cadaveri. Queste creature seguono l'orda barcollante in battaglia, dove i loro morsi velenosi diffondono la maledizione della morte vivente.*

Segna un'unità che sia equipaggiata con i Ratti (cani?) Giganti Nonmorti con uno o più modelli. Questo incrementa gli effetti della regola Morto Crudele e l'unità recupera un punto danno che aveva subito precedentemente per ogni punto di danno che infligge in corpo a corpo, invece di uno solo.

**Soffio (n)**

*Questa regola è usata per i soffi di draghi e altri attacchi in cui una grossa nube di fiamme o gas tossico riempie un'area.*

L'unità ha un attacco a distanza per il quale tiri (n) dadi invece del normale valore di Attacchi dell'unità. Questo attacco ha una gittata di 12" e colpisce sempre con 4+, indipendentemente dai modificatori.

**Strascicanti**

*Cerveeelliiii... cerveeelllllliiii...*

L'unità considera i risultati di Disordinata sui Test dei Nervi come un Consolidamento. Comunque, l'unità non può ordinare un "Al doppio!" e quando carica la sua distanza di carica è pari alla Velocità, senza raddoppiare.

**Testardi**

*"Il Disordinarsi è per piccole ragazze occhione con i fiocchi nei capelli... e per gli Elfi!" - proverbio Nanico.*

Quando l'unità inizia un turno Disordinata, tira un dado, Con 4+ ignora tutti gli effetti del Disordinarsi e può agire come normale per quel turno.

**Volo**

*Questa regola può letteralmente rappresentare il movimento del volo (non realmente volando in alto ma... più come fluttuando e planando, tipo come un pollo) o anche l'abilità degli spettri di muoversi attraverso la materia solida.*

L'unità può muoversi sopra ogni cosa (terreni bloccanti, unità nemiche, unità amiche quando caricano, ecc), ma non possono terminare il proprio movimento su di esse. Di conseguenza, in combattimento non subiscono mai la penalità di -1 per colpire data dal caricare una posizione difensiva o per una carica spezzata. Essi hanno inoltre la regola speciale Agilità.

### **Zap! (n)**

*Questo rappresenta tutti i tipi differenti di schifezza incantata. Conosci il detto: "Palle di fuoco dagli occhi e fulmini di luce dal... ehm!"*

L'unità ha un attacco a distanza. Tira (n) dadi per questo attacco invece di usare il valore di Attacchi dell'unità. Questo attacco ha una gittata di 24" e ha la regola Penetrazione (1).

### **SCEGLIERE UN ARMATA**

Puoi giocare a KoW con poche unità per fazione, senza preoccuparti che i due lati siano equamente bilanciati. Questa è una buona idea per imparare il gioco, ma dopo che hai familiarizzato con le regole e hai collezionato una vasta serie di modelli, potresti voler provare delle partite dove le forze che si affrontano siano bilanciate, e quindi entrambi i giocatori abbiano pari opportunità di vincere la partita.

Per far ciò, tu e il tuo avversario dovete scegliere un'armata prima di giocare. Innanzitutto stabilite un totale di punti, per esempio 2,000 punti. Quindi iniziate a scegliere unità dalla lista dell'esercito fornita da Mantic - ogni unità costa un determinato valore di punti - come descritto nelle appropriate liste degli eserciti (inclusendo ogni opzione come standardi e musici). Per esempio, un reggimento di Elfi Lancieri costa 100 punti. Come li scegli e li includi nella tua armata, aggiungi il loro costo finché raggiungi il totale stabilito. Puoi chiaramente spendere meno punti di quelli a disposizione, che è una cosa molto coraggiosa da fare!

L'unico limite che mettiamo per evitare che giocatori scaltri mettano su alla svelta eserciti assurdi è che per ogni 'unità solida' (ovvero unità con almeno 20 modelli di fanteria o 10 modelli di cavalleria), puoi includere 1 Macchina da Guerra e 1 Eroe oppure 1 Mostro. Quindi, per esempio, includendo 3 "unità solide" hai accesso a fino a 3 Macchine da Guerra e fino a 3 Eroi o Mostri.

In aggiunta, se un'unità ha un [1] dopo il proprio nome nella lista, significa che puoi includere solo un'unità di quel tipo nell'esercito.

### **Armata alleate - Allineamenti**

Sei libero di mescolare unità di razze differenti nel tuo esercito, purché tu ti ricordi sempre che hai bisogno di un'unità solida di una specifica razza nell'esercito per includere ogni Macchina da Guerra e Eroe o Mostro di quella razza.

Puoi anche unire le tue forze con quelle dei tuoi amici

e giocare con molte armate per ciascuna fazione, finché il valore in punti è bilanciato.

Comunque sia, le alleanze tra eserciti che si odiano nel background di KoW non sono molto realistiche, quindi abbiamo assegnato uno specifico Allineamento per ogni esercito: Buono, Malvagio o Neutrale.

Le razze Buone non possono mai allearsi con le razze Malvagie, ma chiunque può allearsi con razze neutrali. Quindi per favore non mischiare unità di razze Buone e Malvagie nello stesso esercito.

### **PARTITE A TEMPO**

Noi amiamo molto giocare a KoW in un'atmosfera rilassata, con l'accompagnamento di musica epica, birra, pizza e le irrinunciabili truculente prese in giro. Comunque il gioco è pensato in modo che tu e i tuoi amici possiate anche decidere di introdurre un'altra dimensione nello scontro: il tempo! In questo modo potrete provare il livello di pressioni di una vera battaglia, quando uno deve prendere decisioni lampo che possono fare la differenza tra vittoria e sconfitta, tra vita o morte.

### **Orologio da scacchi**

Il miglior strumento per le partite a tempo è un orologio da scacchi, un congegno intelligente che assicura che il tempo sia diviso in modo uguale tra i giocatori, quindi crea un gioco bilanciato.

Semplicemente concorda per il gioco un numero di turni e un totale di tempo per giocatore (per 2,000 punti consigliamo 12 turni e un'ora) e regola l'orologio da scacchi coordinatamente. Quindi, dopo aver tirato un dado per decidere quale giocatore inizia a schierare, attiva l'orologio del giocatore. Quando egli ha finito di schierare la prima unità ferma l'orologio e si attiva quello dell'avversario, e così via. Una volta che lo schieramento è finito, ferma entrambi gli orologi e tira nuovamente per stabilire chi ha il primo turno, quindi attiva nuovamente l'orologio del primo giocatore. Il giocatore gioca il suo turno e quindi ferma l'orologio e si attiva quello dell'avversario, e così via.

Il gioco termina al raggiungimento del numero di turni stabilito e le condizioni di vittoria sono stabilite come normale.

Comunque, se un giocatore sfora del tempo concesso durante uno dei suoi turni, perde automaticamente la partita!

### **Altri Timer**

Se non hai un orologio da scacchi a portata di mano, non preoccuparti, il cronometro del tuo cellulare o orologio, o perfino una clessidra o un timer da uova vanno bene.

Se usi uno di questi, ogni giocatore ottiene un ammontare di tempo per turno concordato (stabilisci prima quanti turni durerà il gioco). Suggeriamo che ogni turno possa durare intorno ai 2 o 3 minuti per toni 500 punti di gioco (ovvero, 10 minuti per un gioco di 2,000 punti). Se un giocatore sfora il tempo

concesso durante un suo turno, il suo turno termina e ogni combattimento che non è stato combattuto è ignorato (muovi i caricanti indietro di 1").

Accertati che si stabilito anche un tempo per lo schieramento. Riteniamo che 30 secondi per unità sia giusto.

### **Sii Gentile!**

Chiaramente è giusto fermare l'orologio da scacchi o il timer se uno dei giocatori è distratto dal gioco (da una chiamata sul cellulare per esempio), o i giocatori hanno bisogno di controllare una regola, una linea di vista poco chiara o qualunque situazione simile dove un giocatore non può continuare il gioco. E' anche bene che le unità che hai distrutto durante il tuo turno siano rimosse dal tuo avversario, assieme a tutti i segnalini danno, all'inizio del suo turno.

In ogni caso, tu e il tuo avversario potete variare il totale del tempo in base a quello che avete a disposizione o il numero di turni in base ai vostri gusti, ma se siete come noi, amerete presto la pressione creata dal gioco a tempo. Dopotutto, nella guerra vera raramente è concesso il lusso del tempo.

Regolamento scritto da: **Alessio Cavatore**

*Tutti i diritti su marchi, nomi, regole e unità sono Copyright © Mantic Entertainment Ltd. 2010 e di River Horse (Europe) Ltd.*