

# BATTLE MAGES

*per 2-4 giocatori*

## 1. Elementi del gioco

Per una partita occorrono:

- alcuni dadi da 10 facce e da 6 facce.
- una scheda “Magus” per ciascun giocatore.
- alcuni oggetti rappresentanti colline, montagne, laghi etc.
- una mappa centrale Nodo.
- un esercito per ciascun giocatore così costituito: 8 Fanterie, 2 Cavallerie, 2 Torri, 1 Re, 1 Magus.
- alcune pedine rappresentanti Spiriti e Illusioni.
- mattoni e carte rappresentanti ostacoli e sigilli creabili durante la partita.
- un delimitatore di ZOC.

## 2. Magus

Ogni giocatore compila la scheda del proprio Magus tirando due dadi in modo da assegnare le sfere al Magus seguendo questa scaletta (zero stà per “ritira”).

1	Corrispondenza
2	Entropia
3	Forze
4	Vita
5	Materia
6	Mente
7	Essenza
8	Spirito
9	Tempo

Il primo dado stabilisce la sfera da 3 pallini, il secondo la sfera da 2 pallini. Ogni Magus dispone di 10 caselle da occupare con paradosso e/o quintessenza.

## 3. Preparazione

Si dispone il Nodo sul tavolo e gli eserciti dei giocatori ai 4 angoli. Dopodiché di comune accordo si sistemano montagne e colline (a piacimento).

## 4. Scenario di gioco (opzionale)

Lo scenario di gioco può venire stabilito utilizzando una Ruota Magica realizzata da uno dei partecipanti. Questa viene fatta girare all’inizio del turno di ciascun giocatore allo scopo di far entrare in gioco elementi casuali, i cui effetti sono spiegati in dettaglio sulla ruota stessa.

## 5. Condizioni di vittoria

Quando un giocatore perde il Re il suo esercito viene rimosso dal gioco. Il vincitore è colui che mantiene in vita il proprio Re per tutta la partita.

## Tabella pedine in gioco

LIV.	PEDINA	MUOVE	FORZA	SPARA	NOTE
1	<b>Fanteria</b> <i>Zombie</i>	1	1	---	
2	<b>Cavalleria</b> <i>Fantasma</i>	3	3	---	
3	<b>Corazziere</b> <i>Gigante</i>	2	5	---	
4	<b>Torre</b> <i>Drago</i>	1	2	3/5	
5	<b>Magus</b> <i>Demone</i>	(1)	(1)	(---)	
6	<b>Re</b> <i>Lord</i>	1	2	---	Forza +1 alla squadra (solo stesso esercito)

## 6. Movimento dei pezzi

Il giocatore di turno può muovere tutti i propri pezzi e far sparare ciascun pezzo. I pezzi che si muovono restando in contatto formano una squadra (non oltre 5 pezzi) e sommano la Forza in tutti i combattimenti corpo a corpo. Se alcuni pezzi arrivano a contatto con dei pezzi avversari il giocatore di turno può attaccare (vedi sotto).

Eventuali pedine paralizzate non possono né muovere, né attaccare, né sparare ma difendono normalmente se attaccate da un avversario.

## 7. Danni

Se una pedina subisce un danno (qualsiasi sia la propria Forza) viene rimossa dal gioco. I danni non sono cumulabili tra un turno e l'altro.

## 8. Combattimento

Ogni squadra tira un numero di dadi pari alla Forza totale e si confrontano i successi, il giocatore che ottiene più successi vince lo scontro. Lo sconfitto rimuove tanti pezzi quanti necessari per raggiungere il numero di danni ottenuti, tenendo conto della loro Forza.

Esempio: una squadra composta da 1 Fanteria ed 2 Cavallerie subisce 4 danni. Lo sconfitto può scegliere tra il rimuovere le 2 Cavallerie (Forza 3+3) o 1 Cavallerie ed 1 Fanteria (Forza 3+1).

**Nota:** in caso di botch, dopo aver subito gli eventuali danni, il giocatore deve paralizzare per un turno una pedina per ogni "1" non eliminato da un successo.

## 9. Sparare

Un pezzo in grado di sparare può farlo una sola volta per turno prima o dopo aver mosso (non durante).

Prima di sparare il giocatore deve dichiarare un bersaglio isolato o una squadra entro il proprio *range* di tiro, cumulando i dadi di tutte le pedine impiegate a sparare sullo stesso bersaglio. Ogni successo ottenuto rappresenta un danno.

La vittima elimina dalla squadra tante pedine quante necessarie a ridurre i danni ad un valore contrastabile dalla Forza di una singola pedina, che sarà l'unica a tirare per parare come se avesse ricevuto dei danni in seguito ad un combattimento corpo a corpo. Ovviamente chi spara non può uscire danneggiato dallo scontro.

Esempio: 2 Cavallerie subiscono 5 danni. Una Cavalleria (Forza 3) è eliminata automaticamente lasciando 2 danni (5 meno 3) che la seconda Cavalleria può tentare di parare.

## 10. Magia

Oltre a muovere e combattere un Magus può castare un **incantesimo** per turno con durata e range specificati dalla seguente tabella. Gli incantesimi permettono al Magus di effettuare azioni speciali quali sparare una Fire Ball o Teletrasportarsi. Ogni Magus tira 5 dadi (Arete) più l'eventuale bonus dovuto alla Quintessenza, con un limite massimo di 10 dadi.

Durante il turno dell'avversario un giocatore può ricorrere ad una **magia difensiva** (vedi tabella) per ogni singolo attacco che riguarda le pedine all'interno della ZOC del Magus (Magus incluso). Infine il Magus può **counterare** le sfere di sua conoscenza che agiscono all'interno della sua ZOC.

### Tabella effetti magici

Sfera	Effetto	#Successi	Turni	Range	Note
Corrispondenza ●●	Radare	Danni schivati	1	ZOC	Solo in difesa
Corrispondenza ●●	Sigillo	Forza sigillo	∞	ZOC	Cumulativo
Corrispondenza ●●●	Teletrasporto	N. pedine	1	∞	
Entropia ●●	Fortuna	N. pedine	∞	ZOC	Forza ±1
Entropia ●●●	Erosione	N. mattoni	1	ZOC	Distrugge mattoni
Entropia ●●●	Benedizione	N. pedine	∞	ZOC	Forza ±2
Forze ●●	Invisibilità	N. pedine	∞	ZOC	Termina se attacca
Forze ●●	Devviare	Danni schivati	1	ZOC	Solo in difesa
Forze ●●●	Fire Ball	Danni	1	5	
Forze ●●●	Volare	Nuova velocità	∞	0	
Vita ●●	Cura	Danni parati	1	0	Solo in difesa
Vita ●●●	Guarigione	Danni parati	1	ZOC	Solo in difesa
Vita ●●●	Potenza	Forza bonus	∞	0	
Vita ●●●	Velocità	Velocità bonus	∞	0	
MATERIA ●●	Creazione	N. mattoni	∞	ZOC	Crea dei mattoni
MATERIA ●●●	Alchimia	N. pedine	∞	ZOC	Forza ±1
MATERIA ●●●	Distruzione	N. mattoni	1	ZOC	Distrugge mattoni
MATERIA ●●●	Alterazione	Nuova gittata	∞	ZOC	Solo su Torri
MENTE ●●	Sonno	N. pedine	1	ZOC	Paralisi
MENTE ●●	Disincanto	Livello illusione	1	ZOC	Vedi note ...
MENTE ●●●	Dominazione	N. pedine	∞	ZOC	Cambio esercito
MENTE ●●●	Illusione	Livello illusione	???	ZOC	Vedi note ...
Prime ●●	Scossa Vitale	N. pedine	1	5	Paralisi
Prime ●●	Incantamento	N. pedine	∞	ZOC	Forza ±1
Prime ●●●	Furto della Vis	N. punti QE	1	5	
Spirito ●●	Evocazione	Livello spirito	???	ZOC	Vedi note ...
Spirito ●●	Esorcismo	Livello spirito	1	ZOC	Vedi note ...
Spirito ●●●	Umbra	N. pedine	∞	ZOC	
TEMPO ●●	Veggenza	---	∞	0	Vedi note ...
TEMPO ●●	Celerità	N. pedine	∞	ZOC	Velocità ±1
TEMPO ●●●	Velocità	N. pedine	∞	ZOC	Velocità ±2

## 11. Regole effetti magici

### Quintessenza

Per ogni punto QE speso il Magus ha diritto ad un dado extra da sommarsi all'Arete. Notare che nelle vicinanze del Nodo alcuni dadi extra sono automatici.

### Nodo

Restando fermo un turno nel Nodo un Magus può *meditare* (tirare Prime + 3 dadi) ed assorbire un punto QE per ogni successo. Un Magus senza la sfera di Prime non può contenere più di 3 punti QE.

### Paradosso

In caso di botch il Magus riceve 1 punto paradosso per ogni "1" uscito sui dadi, se durante la partita il Magus satura il proprio livello di paradosso esce dal gioco. Restando inattivo un turno (senza muovere né altro) il Magus scarica un punto paradosso.

### Evocazione/Illusione

I successi ottenuti vanno distribuiti in modo da ottenere una pedina di livello corrispondente. Ad esempio, 4 successi danno 4 Fanterie (Livello 1) oppure 1 Cavalleria (Livello 2) e 2 Fanterie.

### Spiriti/Illusioni

All'inizio del proprio turno di gioco ogni spirito tira 1d6. Se esce "1" lo spirito è rimosso, se esce "6" lo spirito si ribella e attacca il pezzo più vicino (il pezzo più debole in caso di dubbio).

Si procede poi allo stesso modo per le Illusioni, con l'unica differenza che se esce "6" non accade nulla.

### Esorcismo/Disincanto

Spiriti e Illusione sono immuni a tutti gli incantesimi tranne Esorcismo e Disincanto, i quali permettono di distruggere uno Spirito o un Illusione usando le stesse regole di Evocazione/Illusione.

### Teletrasporto

Se il luogo d'arrivo è difeso da un sigillo, quest'ultimo resiste tirando un numero di dadi pari alla sua Forza. Una volta violato il sigillo è rotto e viene rimosso dal gioco.

### Veggenza

Quando casta un incantesimo il Magus può tirare i dadi prima di dichiarare quale incantesimo intende utilizzare.

### Magia congiunzionale

Gli effetti di una stessa sfera non sono mai cumulabili, ma hanno effetto solo l'ultimo incantesimo subito.

Ad esempio, se una Fanteria riceve prima una Benedizione da +1 e successivamente una da +2, avrà in totale solo un +2.

Le cose sono diverse se gli incantesimi agiscono l'uno contro l'altro o se appartengono a sfere diverse.

Ad esempio, una Fanteria può ricevere un bonus di +2 sulla Forza tramite Entropia e un bonus +2 sul movimento tramite Tempo, arrivando così a combattere 3 e muovere 3.

Se in un secondo tempo la stessa pedina subisce una Maledizione tramite Entropia (Forza -2) il suo livello di combattimento andrà a 1.

### Malus

In nessun caso una pedina può avere dei parametri di gioco negativi. Questo significa che nel caso peggiore i Malus dovuti ad incantesimi possono ridurre una pedina a combattere 0 e muovere 0.