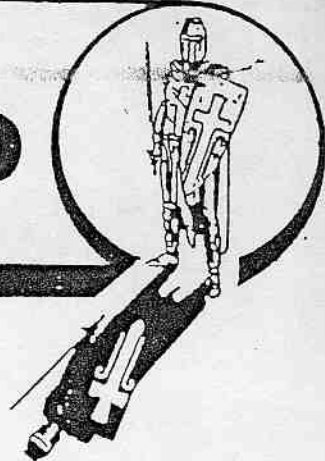


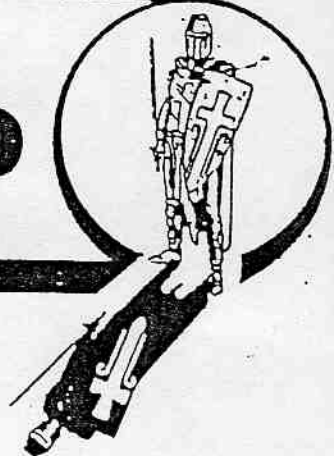
Signori del Gioco

NOTIZIARIO APERIODICO DEI SOCI

EDIZIONE SPECIALE a cura dei Soci Romani



Signori del Gioco



La COORTE TIBERINA è lieta di averVi di nuovo con se a questa nuova manifestazione che segue quella ben riuscita del 29 giugno scorso.

In questo mese le nostre file si sono ingrossate nuovi "legionari" si sono arruolati nella Coorte e nuove idee stanno maturando ed è nostro convincimento che saranno realizzate quanto prima per il bene del gioco e dei giocatori a Roma.

Ancora una volta ringraziamo i Signori del Gioco per il loro patrocinio senza il quale l'APPIACON 90 non si sarebbe potuta tenere e soprattutto ringraziamo Voi che ci avete dato fiducia iscrivendoVi e/o partecipando a questo che solo un mese fa sembrava solo un sogno ed ora sta diventando sempre più una splendida realtà: riunire i giocatori di Roma senza polemiche e soprattutto farLi giocare!

Anche questa volta abbiamo dato fondo alle nostre energie ed abbiamo prodotto un altro numero speciale del bollettino, speriamo che abbia il successo del precedente e che altri di Voi ci facciano avere del materiale per poterLo pubblicare nella prossima edizione speciale ma forse non dovremmo più dire speciale data la loro frequenza....

AugurandoVi buon divertimento coltiviamo la segreta speranza che qualcun altro di Voi che auspica alla diffusione del "gioco", faccia visita al nostro "centurione" per arruolarsi ne saremmo veramente onorati oltrechè lieti.

Che i dadi siano con Voi!

COORTE TIBERINA
Signori del Gioco

Roma, li 21 luglio 1990.

JERUSALEMME 66 - 72 D.C.

LE LEGIONI IN GIUDEA ED IN ORIENTE

BY RENATO CENCI

quando nel 66 D.C. scoppiò la rivolta in Giudea, la situazione sui confini orientali dell' impero era ancora incerta: Nerone, grazie ad una serie di offensive militari e soprattutto diplomatiche, era riuscito a stabilizzare una difficile situazione venutasi a creare con la vicina Partia. Infatti, contravvenendo agli accordi con l' Impero Romano, Vologese I, re dei parti, aveva scacciato dal trono dell' Armenia Radamisto, un usurpatore, e vi aveva posto il proprio fratello Tiridate. Tutto ciò avrebbe significato il completo controllo della Partia sull' Armenia, e quindi un consistente e perenne pericolo di invasione per gli stati clienti di Roma del Ponto e della Commagene. Gneo Domizio Corbulone fu inviato da Nerone in Cappadocia per risolvere la difficile situazione, e dopo una campagna, prima solo diplomatica, quindi, con l' ausilio di tre Legioni (III Gallica, IV Scythica e VI Ferrata) militare, Corbulone riuscì ad ottenere il controllo dell' Armenia ponendovi quindi sul trono un fidato cliente di Roma, Tigrane. Dopo poco, però, una pesante sconfitta subita ad opera dei parti da L. Cesenio Peto, che aveva sostituito Corbulone, restaurò l'equilibrio politico-militare preesistente tra Roma e la Partia e fu addirittura necessario l' invio di una legione dalla Pannonia, la XV Apollinaris. Quindi si dovette raggiungere l' accordo che Tiridate fosse investito direttamente da Roma re dell' Armenia, lasciando un certo controllo del paese a Roma.

Nel frattempo Corbulone aveva iniziato, come governatore della Siria, a riaddestrare le due legioni di stanza in quella provincia (X Fretensis, e XII Fulminata) con tutta la sua famosa severità. Nonostante ciò, quando nel 66 D.C. C. Cestio Gallo, successore di Corbulone, marciò alla testa di 14.000 uomini (oltre alla XII Fulminata vi era un distaccamento di 2.000 uomini dalle altre due Legioni della Siria, e 6 coorti di fanteria ausiliaria e 4 ali di cavalleria fornite da stati clienti) su Gerusalemme, per sedare la ancor piccola rivolta degli Zeloti, pur trovandosi di fronte solo truppe non addestrate e armate solo di lance e archi, non riuscì ad assaltare il monte del Tempio, il fulcro della resistenza giudaica, e fu costretto a ritirarsi. Durante la ritirata l'esercito subì gravi perdite: la XII Fulminata perse l'insegna dell' Aquila, una vergogna abbastanza rara e che indica un probabile sbandamento, tutti i bagagli, l' artiglieria e le macchine d' assedio oltre a 5730 uomini secondo G. Flavio. Ciò trasformò una piccola rivolta in una guerra durata 7 anni, fino al 72 D.C., se si eccettua l' isolata resistenza di Betsaia fino al 73 D.C., e costrinse l'Impero ad inviare la V Macedonica dal Danubio e a trattenere ancora la XV Apollinaris in oriente. Le truppe occidentali erano sicuramente meglio addestrate di quelle di stanza in oriente. Quest'ultima doveva ad un buona serie

LA LEGIONE

CONTINGENTI E ORGANIZZAZIONE

120									
A B C D E N									
I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
160	80	80	80	80	80	80	80	80	80
160	80								

A-LEGATO
 B-TRIBUNO LATICLAVIO
 C-5 TRIBUNI ANGUSTI CLAVI
 D- AQUILIFERO
 E- COMANDANTE ACCAMPAMENTO
 F- PRIMIPILLO (CENTURIONE DI GRADO PIU' ALTO)
 G-SUONATORE DI CORNO
 H- SIGNIFERO
 I- TESSERARIO (CHE TRASMETTE GLI ORDINI)
 L- SOLDATO SCELTO

M-CENTURIONE
 L- PER TUTTE LE CENTURIE
 N- CIRCA 60 BALIS
 E CATAPULTE.

PER TUTTE LE CENTURIE

di motivi la loro minore efficienza: oltre all' intrinseca debolezza dovuta al reclutamento locale e al naturale rilassamento dovuto all' inattività e allo stazionamento prolungato incideva molto anche la pratica, molto criticata, di alloggiare le truppe in baraccamenti urbani anziché rurali. A questo punto con tre legioni (V Macedonica, X Fretensis e XV Apollinaris) e 15.000 uomini dati come contributo da quattro sovrani di stati clienti (Antioco IV di Commagene, M. Giulio Agrippa II, soemo di Emesa e il capo arabo Malco) Vespasiano, inviato da Nerone, avanzò in Giudea conquistando velocemente in nord del paese. Queste operazioni però avevano lasciato solo tre legioni "siriache" (IV scythica, VI Ferrata e XII Fulminata) a controllare i difficili confini, da poco stabilizzati, con la Partia. Inoltre la XII Fulminata era in piena ricostituzione terminata la quale fu nuovamente inviata in Giudea. Questo indebolimento fece ricadere gran parte dell' impegno della difesa dei confini sugli stati clienti come il regno dell' Arabia Natabea a sud e l' Osroene e la Commagene sull' Eufrate, e inoltre costrinse Vespasiano ad accelerare i tempi nel timore di una ripresa delle ostilità da parte della Partia. Quando poi nel 70 D.C. Tito, che aveva sostituito il padre impegnato nella guerra civile, mosse all' assalto di Gerusalemme, la scelta di un assalto diretto anziché di un lungo assedio, fu dettata oltre che dalla necessità di risolvere la rivolta in tempi brevi, anche dalla volontà di dare un esempio ed una dimostrazione della potenza militare imperiale; a tal proposito si può spiegare, anche se non giustificare il feroce trattamento riservato ai Giudei sopravvissuti. Roma dominava e governava su gran parte del mondo conosciuto e aveva dimostrato, una volta di più, che aveva le capacità sia politiche che diplomatiche e soprattutto militari per poterlo fare.

LE QUATTRO LEGIONI DI TITO

LEGIO V MACEDONICA.

E' una delle legioni costituite da Bruto per combattere Ottaviano. Combattè infatti a Filippi e, dopo la vittoria dei triumviri, fu destinata da Augusto, prima per un breve periodo in oriente, poi in Mesia ad Oescus. Partecipa sotto la guida di Nerone alle operazioni contro i parti. Dal 67 D.C. partecipa alla repressione

DISPOSIZIONE DELLE LEGIONI DURANTE LA RIVOLTA EBRAICA DEL 66 - 72 D.C.



ne della rivolta giudaica. Prima con Domiziano, poi con Traiano, partecipa a tutte le campagne contro i Daci. Dal 161 al 180 è al comando di Marco Aurelio contro i parti. Al termine della guerra è di stanza a Potaissa in Dacia. Durante le guerre civili che seguono, parteggia prima per Settimio Severo (193-211) poi per Gallieno (260-268). Quando Aureliano decide nel 270 l'abbandono della Dacia viene stanziata ad Oescus fino al V secolo. Da origine ad una legione di comitatensi e sotto Diocleziano ad una seconda legione V Macedonica stanziata in Egitto.

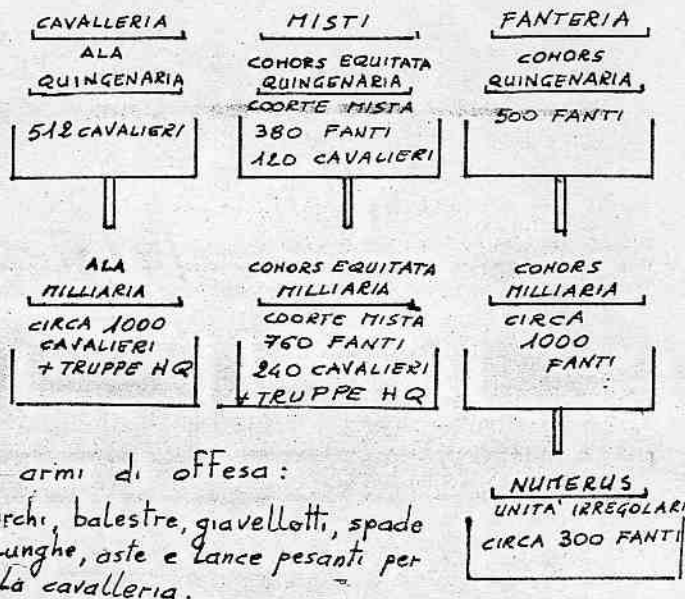
LEGIO X FRETENSIS.

Originata dalla X legio di Cesare, combatte in seguito sotto Ottaviano contro Sesto Pompeo, e ciò le frutta l'insegna della Trirème e il nome Fretensis che vuol dire "che appartiene a stretto di mare" con riferimento allo stretto di Messina. Dal 6 D.C. è di stanza in Siria, a Cyrrhus. Partecipa con Domizio Corbulone alla guerra contro i parti. Fornisce una vessillazione a Cestio Gallo nello sfortunato tentativo di sedare la rivolta nel 66 D.C. Quindi è interamente impegnata fino al 72 D.C. nell'assedio di Gerusalemme, al termine del quale pone il suo accampamento nel luogo ove sorgeva il Tempio distrutto. Partecipa dal 114 al 116 D.C. alla spedizione di Traiano in Partia. Nel 132/135 è nuovamente in Giudea a sedare l'ennesima ribellione degli ebrei. Quindi è tenuta di stanza a Gerusalemme. Nel 166 fornisce delle vessillazioni per combattere i Marcomanni in Europa. Parteggia per Pescennio Nigro contro Settimio Severo. Partecipa, nuovamente solo con vessillazioni alla spedizione di Settimio Severo in Britannia con il tentativo non riuscito per la morte dell'imperatore di conquistare la Caledonia. Alla fine del III secolo è stanziata ad Aila sul mar Rosso ove se ne perdono le tracce a metà del IV secolo.

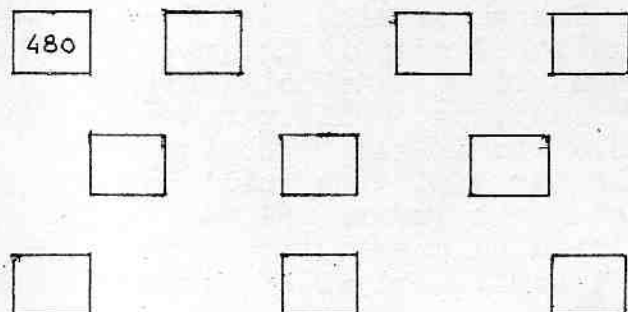
LEGIO XII FULMINATA.

Formatasi in epoca cesariana combatte con Ottaviano nella guerra di Perugia. Poi è destinata in Siria ove combatte contro i parti al seguito di Nerone. Tenta la riconquista di Gerusalemme agli ordini di Cestio Gallo, ma è sconfitta e perde anche l'Aquila.

AUXILIA



DISPOSIZIONE SUL CAMPO



SCHIERAMENTO "TIPO" DI UNA LEGIONE
PER COORTI

Finita la rivolta giudaica è stanziata a Melitene in Cappadocia. Con Marco Aurelio combatte contro i marcomanni. Il curioso nome è dovuto, secondo la storia ad un intervento divino in un momento di difficoltà giunto sotto forma di fulmini. E' ancora in Cappadocia nel V secolo.

LEGIO XV APOLLINARIS.

La legione favorita di Augusto. E' stanziata prima in Illiria, quindi a Carnuntum. Affronta i parti con Corbulone e reprime la rivolta giudaica. Di nuovo a Car

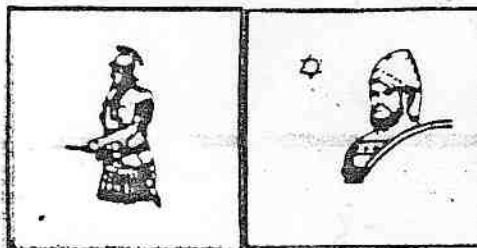
nuntum combatte con Domiziano sul Danubio. Quindi Traiano la impiega in oriente e Adriano, nel 117, la trasferisce a Satala in Cappadocia. Rimane fedele a Marco Aurelio durante il tentativo di ribellione di Avidio Cassio, e perciò riceve dall'imperatore l'appellativo di Pia fidelis. E' ancora presente in Cappadocia nel V secolo;

TITO

Tito Flavio Vespasiano, 79-81, primogenito di Vespasiano e di Flavia Domitilla Maggiore, nacque nel 39 D.C. Intimo amico di Britannico, figlio di Claudio, rimase anch'egli lievemente avvelenato quando Messalina fece uccidere il giovane successore di Claudio. Tribuno militare prima in Germania, quindi in Britannia fu nominato questore nel 65 al comando di una legione di stanza in Giudea, dove nel 67 si mise in mostra con la rapida presa delle città ribelli di Taricheae e Gamala. Durante il breve regno di Galba fu inviato dal padre a Roma per porgere le congratulazioni paterne al nuovo imperatore, ma tornò in anticipo per la notizia della morte di Galba. Prese parte attiva nell'allacciare alleanze con i vari governatori delle province orientali, che portarono alla proclamazione a imperatore di Vespasiano. Nel 69 assunse l'incarico di sostituire il padre nella repressione della rivolta giudaica, e dopo 4 mesi di assedio riuscì ad espugnare Gerusalemme. Esistono voci contraddittorie sulla volontà o meno, da parte di Tito, di salvare il Tempio, la cui distruzione risuonò per secoli. La conquista di Gerusalemme lo riempì di onori, ed in Egitto egli concesse addirittura di essere incoronato con un diadema, tanto che alcune coniazioni orientali lo riportano come "imperator", cosa finora concessa solo agli imperatori regnanti. Il senato a Roma gli offrì un trionfo solo per lui, ma alla fine furono celebrati congiuntamente lui e suo padre; ancora si possono ammirare i celebri bassorilievi sull'arco di Tito nel foro romano. I timori che il successo lo potesse rendere sleale verso il padre furono fugati nell'estate del 71 quando si affrettò a rientrare a Roma. Il motivo del rapido rientro dovrebbe essere stato il timore che Muciano esercitasse la sua influenza sul padre, ma Vespasiano chiarì in maniera inequivocabile che il suo successore sarebbe stato suo figlio Tito. Fu console con il padre nel 70, e poi, sempre a fianco del padre ricoprì la carica Tribunizia e della censura (71, 73-4). Infine fu nominato prefetto del pretorio, carica che, nonostante le minime dimensioni della guardia pretoria, ricoprì con energia e severità. Per allontanare le critiche popolari, che già parlavano di una nuova Cleopatra, fece allontanare la principessa ebrea Berenice che viveva con lui. Come prefetto del pretorio fece massacrare Cecina ex generale di Vitellio accusato di cospirare ai danni di Vespasiano, e costrinse al suicidio Eprio Marcello con la stessa accusa. Nel 79 alla morte del padre salì al trono, e si dette da fare per togliersi di dosso quell'aurea di spietatezza acquisita come prefetto del pretorio. Sotto il suo regno vi furono tre grandi calamità: nel 79 la famosa eruzione del Vesuvio che distusse Pompei ed Ercolano, nell'80 scoppiò un gravissimo incendio a Roma che durò tre giorni distuggendo molti edifici importanti, ed infine, nello stesso anno, una delle più tragiche epidemie di peste che si ricordino. Sotto il suo regno inoltre si inaugurò l'anfiteatro Flavio e la terme di Tito sull'Esquilino di cui oggi ne rimane ben poco. La breve durata del suo regno rende difficile un giudizio obbiettivo su questo imperatore che ebbe comportamenti molto contraddittori. Morì il 13 settembre dell'81 ad Aquae Cutiliae.

ASSALTO AL TEMPIO

SCENARIO

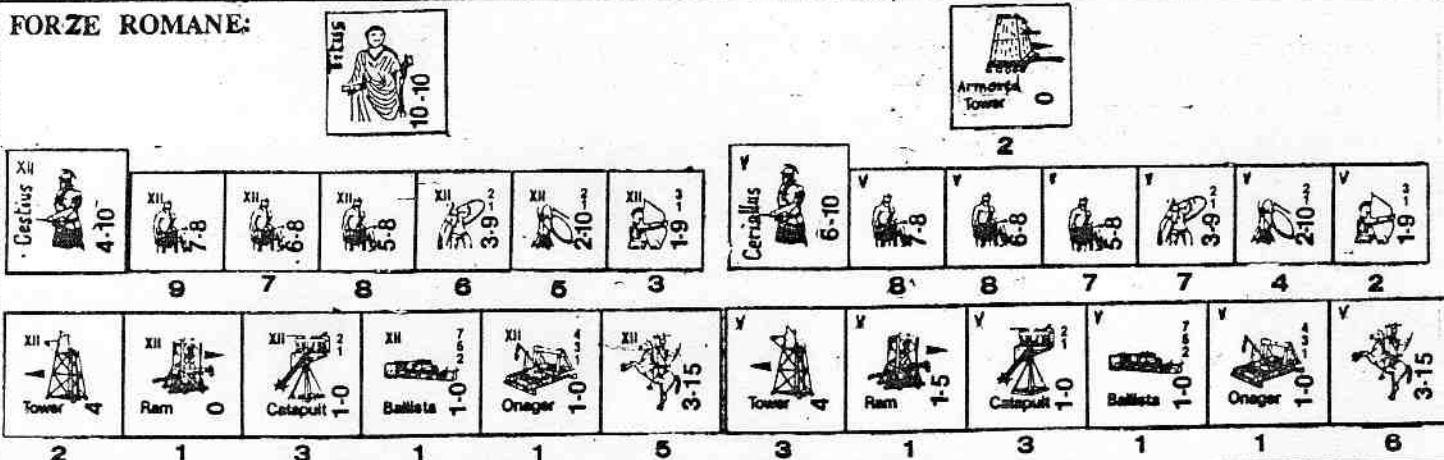


AGOSTO, 70 D.C. Dopo due mesi di continuo assedio a Gerusalemme, Tito lancia due legioni contro la fortezza Antonia, cogliendone impreparati i difensori. Quindi le rivolge contro il Tempio nel tentativo di assumere il controllo della parte più importante della città. La riuscita dell'operazione avrebbe significato avere a portata di mano una rapida vittoria sulle demoralizzate truppe giudee; di contro, la sconfitta avrebbe avuto conseguenze assai più pericolose di un semplice ritardo.

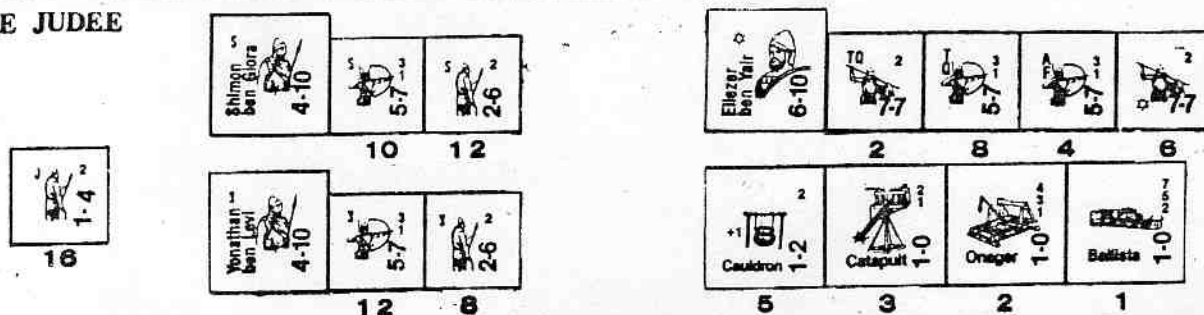
PIAZZAMENTO

1. Il Romano posiziona le 4 rampe in qualsiasi ex adiacente ad ex elevati controllati dal Giudeo.
2. Il Giudeo segna segretamente la posizione della sua artiglieria.
3. Il Romano posiziona e risolve 2 danni da mina secondo la normale procedura.
4. Il Romano posiziona le sue unità sulla mappa, fuori dalla città, nella città Nuova o nella città Tiropea a minimo un ex da qualsiasi ex della fortezza Antonia, del Quartiere del Tempio, della città di Davide o della città Bassa.
5. Il Giudeo posiziona le sue unità in qualsiasi ex del Quartiere del Tempio o della fortezza Antonia, e posiziona la sua artiglieria negli ex segnati eliminando, eventualmente le unità a causa di brecce.

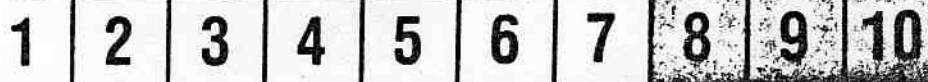
FORZE ROMANE:



FORZE JUDEE



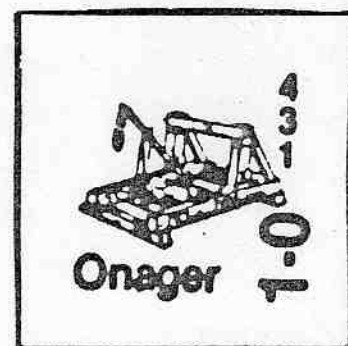
TURNO



REGOLE PARTICOLARI

1. EX GIOCABILI Lo scenario è giocato dall'ex QQ42 all'ex II41 esclusi; sono comunque giocabili tutti gli ex del Quartiere del Tempio.
2. FORTEZZA ANTONIA. Non più di due fanterie possono essere posizionate inizialmente nelle 4 fortezze. Non più di una fanteria può essere inizialmente posizionata nei rimanenti ex della fortezza; Artiglieria Capi e calderoni non hanno limitazioni al piazzamento.
- 2a. Prima di iniziare il primo turno romano ogni unità nella fortezza Antonia deve tirare due dadi sulla seguente tabella per vedere la condizione in cui l'unità comincia il gioco (Le unità sul muro che congiunge la F.A. con il Q.T. non sono soggette a questa regola.).
3. FAZIONI. Ci sono 3 fazioni giudee: Ben Levi, Ben Giora e Ben Yair; se unità di fazioni diverse si trovano nello stesso ex in un qualsiasi momento, le unità con più punti forza risolvono immediatamente un attacco a mischia contro le unità più deboli applicando immediatamente il risultato. Se le unità hanno la stessa forza le unità che stanno muovendo attaccheranno se le unità di una fazione non sono ordinate, vengono eliminate immediatamente. Se tutte le unità coinvolte non sono ordinate non succede nulla. Queste limitazioni cessano nel turno in cui i romani controllano 2 ex dell'edificio del Tempio.
4. CIVILI. Le 16 unità 1-4 rappresentano numerosi civili presenti nel Tempio e si devono considerare delle 0-4. Esse devono essere posizionate nel T.Q. e non possono muoverne fuori fino a quando il romano non controlli almeno 1 ex di edificio del Tempio; nel momento che ciò avviene devono muovere fuori dal T.Q. più velocemente possibile attraverso la porta di Hulda e Coponio. Le unità di civili contano ai fini del raggruppamento, non possono mai occupare ex elevati, e non possono raggrupparsi tra loro. Qualsiasi unità giudea che si difenda raggruppata con un'unità di civili da un +2 di modifica all'attaccante. Inoltre il costo per passare in un ex occupato da civili è maggiorato di 2 Pm. Se i romani entrano in ex occupati da civili, questi ultimi sono immediatamente rimossi.
5. PASSAGGIO TRA A.F. E Q.T. Nel ex LL35 esiste un passaggio al livello del suolo che permette il passaggio alle unità giudee come se fosse una porta; il passaggio è permanentemente chiuso nel momento in cui un'unità romana arriva ad essere di fianco al passaggio stesso.

UNITA'	SANA	DISORD.	IN ROTTA
Milizia	2	3/9	10/12
Regolari	2/3	4/10	11/12
Zeloti	2/4	5/12	-
Calderoni	2/4	5/11	12
Artiglieria	2/3	4/12	-



YIG STRIKES BACK

by Marco Ramadori

Questo scenario, prevalentemente investigativo, è raccomandato ad un Keeper di una certa esperienza, che sappia gestire al meglio gli inevitabili conflitti che si vengono a creare, durante lo svolgimento del gioco, fra i vari personaggi.

Il Keeper deve comunque sentirsi libero di aggiungere eventi o personaggi che conservino lo spirito dello scenario.

INFORMAZIONI PER GLI INVESTIGATORI

Boston, 13 luglio 1927

Lara Mindscrape, giovane e promettente scrittrice, si rivolge agli investigatori. Lara è la sorella di Paul un vecchio amico d'infanzia di uno dei giocatori, scelto dal Keeper, amico del quale si erano perse le tracce da tempo.

Paul Mindscrape, carattere ribelle ed estroverso, dopo una giovinezza segnata da viaggi e da svariate esperienze, si era convertito alla religione cristiana, ed aveva, tra l'incredulità degli amici, vestito addirittura gli abiti religiosi.

Si era così trasferito nella tranquilla cittadina di Silverstone dove amministrava la diocesi locale. Lara, anche lei desiderosa di pace, l'aveva raggiunto là dove aveva, in seguito, conosciuto e sposato il sindaco della città, Anton Blasky.

E' da oramai qualche settimana che Paul è stato preso da strane manie depressive ed improvvisi vuoti di memoria; passa ore ed ore immobile a meditare per entrare poi in periodi di agitazione violenta dove balbetta frasi sconnesse. Lara è molto preoccupata e chiede agli investigatori, rivolgendosi in particolar modo all'amico di Paul, di andare a Silverstone ad indagare.

INFORMAZIONI PER IL KEEPER

Yig, il Signore dei Serpenti (Great Old One), sta preparando il suo ritorno. La sua prima apparizione, a memoria d'uomo, è avvenuta nel 225 a.C., nell'attuale Giordania, dove seminò morte e distruzione spianando montagne e radendo al suolo interi villaggi. Un solo uomo riuscì infine a fermarlo, un giovane sciamano che era entrato fortunosamente in possesso di un libro, una raccolta di storie maledette le cui origini si perdono nei tempi. Il libro, in una sua approssimativa traduzione dall'arabo antico "I Sette Libri di Jaffhy", fu usato da Mussa Daihm, questo era il nome dell'eroico ma sfortunato sciamano, per innestare un tale incantesimo che avrebbe dovuto, nelle sue intenzioni, confinare per

sempre Yig nell'Oltrespazio, attraverso la Bolla di Sheertha. Mussa Daihm era purtroppo molto giovane ed inesperto e l'incantesimo funzionò solo in parte. Yig fu sì confinato ma non definitivamente: ogni 500 anni Mussa sarebbe dovuto reincarnarsi in qualcuno e ripetere l'incantesimo per riconfinare Yig per altri 500 anni ancora. Così era avvenuto, fino al 18 luglio del 1427.....

Paul Mindscape aveva, in gioventù, fatto largo uso di droghe che gli avevano in gran parte indebolito le difese mentali. Ciò lo aveva reso vulnerabile ai tentativi di controllo da parte del vecchio Mussa le cui ultime spoglie mortali erano (guarda caso) sepolte in una cripta sulla quale era stata costruita la chiesa di Silverstone. Mussa si rendeva conto dell'urgenza del problema e stava oramai intensificando i suoi assalti mentali al povero Paul nel tentativo di impossessarsi del suo corpo mortale per poter dar luogo alla sua Missione.

Il culto di Yig rinasce negli anni precedenti al possibile Avvento, anni nei quali uomini senza scrupoli morali, civili o religiosi (dunque veramente molto cattivi!) si riuniscono sotto la guida di un Gran Sacerdote, ispirato da Yig stesso, con l'unico fine di favorire il Ritorno del loro Signore.

Il nome del Gran Sacerdote della Setta attuale (Setta molto feconda a Silverstone) è Anton Blasky, di professione sindaco.

LA CITTADINA DI SILVERSTONE

Silverstone sorge in una fresca e piovosa vallata. La cittadina è molto mal collegata da un pullman che lascia il centro del paese due volte a settimana. E' naturalmente possibile procurarsi altri mezzi di fortuna presso gli abitanti (all'umana discrezione del Keeper). La gente è cordiale ma diffidente verso gli stranieri. Il Keeper può improvvisare personaggi caratteristici (tra i quali anche appartenenti alla Setta) che interagiranno con gli investigatori.

DATA

-) Padre Paul non è stato mai ben visto in paese per il suo passato di tossicodipendente;
-) Si dice che egli abbia ripreso ad usare stupefacenti;
-) Recenti ed improvvise apparizioni di rettili di vari tipi e forme, alcuni di tipo sconosciuto che invadono case e negozi;
-) Ottima l'immagine sociale del sindaco Anton Blasky, il marito di Lara;

LA BIBLIOTECA

Un tiro vincente sul Library Use può portare all'acquisizione di varie

notizie. Consultando i primissimi archivi cittadini si trova traccia di terribili avvenimenti nell'anno 1427, avvenimenti che culminarono nello sprofondamento una parte del paese e nell'invasione di miriadi di serpenti e di rettili in generale. Il 18 di luglio di quell'anno tutto finì però inspiegabilmente come era cominciato ed il tutto venne attribuito ad un castigo divino.

Un altro tiro può portare ad un'altra scoperta: vi sono tracce dell'arrivo di uno strano mercante arabo ricco di gioielli tra cui spiccava un medaglione a forma di occhio (questo mercante era Mussa reincarnatosi, con l'Occhio di Jaffhy, che doveva fungere da catalizzatore per l'incantesimo).

Nella biblioteca è possibile incontrare Buck un ragazzo del posto, in apparenza molto socievole e cordiale. In realtà è un membro della Setta e cercherà di fuorviare il più possibile gli investigatori.

Buck

STR 13 CON 11 SIZ 15 INT 12 POW 10

DEX 13 APP 16 EDU 11 SAN 16 HP 13

SKILLS: Listen 64 Track 55 Hide 45 Handgun 59

CHIESA

Nella chiesa vi è un affresco raffigurante un mostro mitologico, simile ad un serpente, che assale una cittadina ma che viene repulso da un uomo solitario vestito in stile orientale. Uno Spot Hidden potrà rivelare che l'uomo raffigurato regge in mano un occhio che emette una tenue luce.

Nella SAGRESTIA vi è la stanza di Paul ed alcuni libri dell'occulto, fra i quali "Angar Reptilius" (in Francese, +7 to knowledge, -1d6 SAN), scritto da uno studioso francese che elenca le varie manifestazioni delle divinità nei rettili; vi sono accenni anche al mito di Yig, a discrezione del Keeper.

Nella chiesa vi è l'entrata alla CRIPTA sotterranea, attraverso un cancello di ferro, (la chiave la tiene Paul). All'interno della Cripta vi è un fetore tremendo che proviene dalla porta segreta a Nord. Sotto il pavimento vi è un sarcofago con gli ultimi resti di Mussa Daihm dai quali il suo spirito cerca di prendere possesso del corpo di Paul. Dentro al sarcofago si trova l'Occhio di Jaffhy. La seconda notte dopo l'arrivo degli investigatori a Silverstone Paul cercherà di violare il sarcofago per impossessarsi dell'Occhio permettendo così a Mussa di impadronirsi del suo corpo. Se Paul viene sorvegliato anche la notte dagli investigatori è possibile che essi si accorgano dell'avvenimento e cerchino di impedirlo.

Sul muro Nord della Cripta vi sono alcune scritte in arabo. Se esse vengono lette dal possessore dell'Occhio il muro si apre rivelando l'interno. Il pavimento è cosparso di resti umani.

Il libro in arabo è "Seven Books of Jaffhy" (in Arabo, +13 to knowledge, -1d10 SAN) in cui si racconta di Yig. Alla fine del libro vi è la formula dell'incantesimo per confinare Yig. Esso deve essere letto dal possessore dell'Occhio alle ore 24 in punto del 18 luglio, in presenza della Bolla di Sheertha contenente lo spirito di Yig; questo è l'unico modo attraverso il quale è possibile confinare Yig nell'Oltrespazio per altri 500 anni. Va da sé che ciò è esattamente quello che tutti gli appartenenti alla Setta, sindaco Anton Blaski in testa, cercheranno di evitare...

Paul Mindscape

STR 9 DEX 11 INT 15 CON 12 APP 10

POW 16 SIZ-10 SAN 5 EDU 13 HP 11

SKILLS: Occult 65 Sing 80

Paul è oramai irrimediabilmente dagli amici che lo conoscevano. E' ridotto oramai ad una specie di fantoccio animato, solo a sprazzi, fino a quando non riuscirà ad impossessarsi dell'Occhio, dallo spirito di Mussa Daihm. Nel momento in cui l'Occhio sarà in suo possesso il controllo sarà completo. Passa il tempo cantilenando antiche nenie arabe riconoscibili con un tiro su Anthropology. Nei rari momenti di lucidità urla dal dolore e dalla disperazione.

DATA

-) La stanchezza mi assale, una spossatezza crescente;
-) Vi sono presenze malvagie a Silverstone, presenze insospettabili (alludendo al sindaco Anton marito della sorella Lara)
-) Il sindaco in persona mi ha detto di andarmene dalla città;

Un tiro su Psychology o su Psychoanalysis può, a discrezione del Keeper, rendere manifesta la natura esterna del problema. Un tiro su Occult può rendere evidenti alcuni sintomi tipici dell'invasamento.

Nei momenti nei quali Paul è invasato egli riconoscerà i membri della Setta i quali, a loro volta, saranno terrorizzati dalla sua presenza.

Lara Mindscape

STR 7 DEX 11 INT 16 CON 9 APP 16

POW 9 SIZ 9 SAN 87 EDU 15 HP 9

SKILLS: Fast Talk 25 Botany 37 Psychology 45 First Aid 55

Lara è la sorella di Paul. E' molto preoccupata per il fratello le cui condizioni vanno velocemente deteriorandosi di giorno in giorno. E' assolutamente ignara riguardo al marito Anton circa la sua appartenenza alla Setta. Non è superstiziosa ma è disposta a credere ed a fare qualunque cosa pur di salvare il fratello. Lara, finché non scoprirà la sua vera identità, racconterà al marito tutti i progressi degli investigatori di cui è al corrente compromettendo così potenzialmente la Missione di Mussa.

Anton Blasky

STR 16 DEX 13 INT 14 CON 12 APP 11
POW 16 SIZ 14 SAN 31 EDU 15 HP 13
SKILLS: Cthulu Mythos 45 Credit Rating 60 Oratory 75 Law 60 Handgun 55

La sua posizione sociale di sindaco gli apre parecchie porte e sono oramai svariati anni che sta lavorando per preparare l'Avvento del Signore dei Serpenti. E' il Gran Sacerdote della Setta ed è dunque in grado di avere a propria disposizione, in qualunque momento un certo numero di accoliti. Cercherà comunque, per quanto possibile, di evitare di ferire la moglie Lara anche se, pur di impedire che Yig possa rivenire confinato per altri 500 anni, è disposto a qualunque cosa. Il vero problema della Setta è che per un suo membro non è possibile avvicinarsi allo spirito di Mussa e quindi al corpo di Paul quando egli è invasato; è dunque necessario per Anton (e dunque per il Keeper) escogitare qualche stratagemma, compatibilmente con lo svolgimento dello scenario, per poter in qualche modo fermare Paul e dunque Mussa.

YIG, il Signore dei Serpenti

STR 30 CON 120 SIZ 20 INT 20
POW 18 DEX 18 HP 70 MOVE 10
WEAPON: Mano 90% DM 2d6
Morso 95% DM 1d8 + Morte istantanea
ARMATURA: 6 punti di scaglie; qualunque oggetto che penetra la sua pelle prende 3d6 di danno a causa del sangue acido.
SANITA': Ogni personaggio che vede Yig deve fare un tiro sulla sanità o perdere 1d8 di punti;

I suoi accoliti sono immuni dal morso dei serpenti.
Yig si manifesta inizialmente come un tappeto formato da una moltitudine di serpenti.

Egli appare poi come una poderosa forma umana ricoperta di scaglie con la testa di serpente; egli è accompagnato per lo più da schiere di rettili.

Agli appartenenti alla Setta che tradiscono Yig invia un serpente particolare. La vittima è sorpresa a meno che non riesca un tiro su Idea; nei turni seguenti la vittima dovrà cercare di evitare di essere morsa mortalmente attraverso successivi tiri su Dodge.

Nel combattimento corpo a corpo la mano di Yig cerca di afferrare la preda: una volta afferratala Yig cercherà, nei turni successivi, di tirarla a sé (STR vs. STR) e di morderla mortalmente.

EVENTI

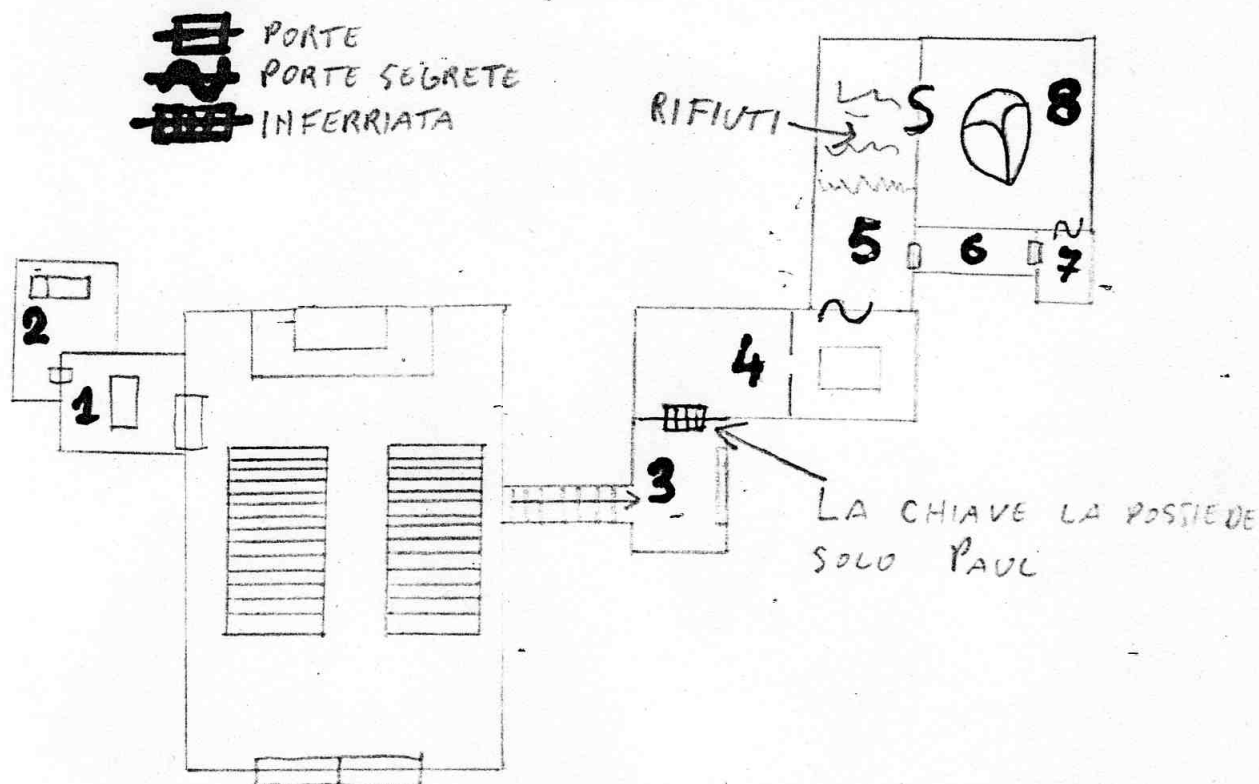
Qui di seguito alcuni possibili sviluppi indipendenti che, a discrezione del Keeper, lo scenario può assumere;

-) Anton cerca di trovare da solo l'entrata della Cripta per impossessarsi della bolla con lo spirito di Yig, cercherà dunque con qualche stratagemma di ottenere la chiave che Paul porta sempre con sé;
-) Paul rivela a Lara la vera identità del marito;
-) Per il motivo di cui sopra Lara viene uccisa da Anton e dell'omicidio incolpato Paul;
-) Gli investigatori vengono affrontati violentemente da appartenenti alla Setta;
-) Paul è ignaro della vera identità di Anton e cerca di parlargli rischiando così di venire catturato;
-) Lara si fa convincere da Anton, all'insaputa degli investigatori, a collaborare con lui;
-) Viene chiesto agli investigatori di uccidere Paul poiché invasato dal demonio;

NOTE FINALI

Il Keeper deve in questo scenario cercare di indicare con chiarezza ai giocatori il trascorrere del tempo. Il problema di fondo è probabilmente il fatto che gli investigatori ignorano la natura benigna di Mussa e cercheranno probabilmente di impedire che egli si impossessi del corpo di Paul, con evidenti poco piacevoli conseguenze. Il momento cruciale dell'intero scenario diventano le fatidiche ore 24 del 18 luglio, momento nel quale, senza l'intervento di Mussa incarnatosi in Paul o di qualche astuto investigatore, Yig sarà finalmente libero di radere al suolo l'intera Silverstone, tanto per cominciare....

Il possesso dell'occhio di Jaffhy può dare la capacità di leggere e capire la lingua araba.



- | | |
|---|--|
| 1) INGRESSO SACRESTIA. | 5) RESTI UMANI E GHOULS.
(a discrezione del Keeper) |
| 2) CAMERA DA LETTO DI PAUL. | 6) LABORATORIO DI MUSSA CON
DIARIO CON LA SUA STORIA. |
| 3) INGRESSO CRIPTA.
Muro N - Cancelli
Muro E - Affresco | 7) BIBLIOTECA DI MUSSA CON
"SEVEN BOOKS OF JAFFHY". |
| 4) CRIPTA.
Una lastra del pavimento si
può spostare scoprendo il
sarcofago con i resti di
Mussa e l'occhio di Jaffhy. | 8) CERCHIO MISTICO CON AL
CENTRO LA BOLLA DI SHEERTA. |

- MESOPOTAMIA - GIOCO DI SIMULAZIONE REALIZZATO DA GIUSEPPE LAMENDOLA
CON LA COLLABORAZIONE PER LE REGOLE BASICHE DI MAURIZIO

Introduzione

Il gioco Mesopotamia si Prefigge lo scopo di ricreare le situazioni cronachistiche e militari che vanno dal 7000 al 2000 A.C..

Il gioco si compone di un sistema basico Per l'apprendimento e la divulgazione del gioco di simulazione ed uno avanzato Per Giocatori piu' esperti con finalita di avanzamento ludico -culturali.

Ogni giocatore avra' la Possibilita' di tenere individualmente Gli uomini e le donne che vissero in quel Periodo, ognuno caratterizzato dalla civiltà e gruppo etnico-linguistico al quale appartiene, imparando ad usare le armi e le arti che hanno fatto grande la culla della civiltà.

Prefazione

MATERIALE DI GIOCO

I materiali di gioco comprendono le regole , la mappa , le Pedine e le tabelle.

Le mappe che vengono fornite sono Geomorfiche con sovraimpresso un reticolo esagonale al fine di regolare il movimento.

Sono inoltre forniti dei counter addizionali Per creare case o villaggi;

si rimanda alla tabella degli effetti del terreno.

Le Pedine rappresentano singoli soldati e singole donne .Le tabelle servono Per risolvere alcune delle funzioni di gioco.

Per questo gioco occorrono due dadi a sei facce.

Preparazione del gioco:

i giocatori dovranno comporre le mappe a secondo dello scenario e Porre i segnalini occorrenti.

Sequenza di gioco

Fase di movimento : il Giocatore cui spetta il turno può muovere tutte alcune o nessuna delle sue Pedine nelle restrizioni imposte dalle regole sul movimento.

Fase di combattimento che si divide in tre sottofasi :

A) Fuoco difensivo: il Giocatore cui non spetta il turno può usare il fattore di combattimento delle sue armi da lancio.

B) Il Giocatore in fase utilizza il fattore di combattimento delle armi da lancio.

C) Combattimento a distanza ravvicinato simultaneo tra i due giocatori.

Fase di mischia e cattura.

Il Giocatore in fase risolve le mischie e le catture che ha volontariamente dichiarato.

Su ogni Pedina sono riportati i seguenti valori:

Punti di movimento -- in basso a destra

morale -- in basso a sinistra

valore di mischia o resistenza alla cattura -- in alto a sinistra

Fattore di combattimento in alto a sinistra

Avvenenza (solo donne) al centro a destra

Special (solo donne) al centro a destra

ZOC (zona di controllo) :

Ogni Pezzo deve essere Posizionato nell'esagono in modo da

Ogni Pezzo esercita sui tre esagoni frontali una zona di controllo.
Ogni Pezzo che entra in una ZOC e' soggetto alla interdizione da
Parte del Pezzo del Giocatore non in fase.
Quest'ultimo Puo' a sua scelta tentare di fermare il Giocatore
avversario ed ingaggiarlo in combattimento. Per farlo deve superare
un controllo del morale con modificatore +1.
Un unita' ingaggiata de interrompere il movimento.

MOVIMENTO

Durante la Propria fase di movimento ogni Giocatore puo muovere tutte
le unita' che desidera con le seguenti limitazioni:
il movimento di ogni unita' e' limitato dal numero di Punti movimento
che possiede.

il movimento deve avvenire attraverso una serie di esagoni adiacenti
tra loro.

Per entrare in un esagono si spendono tanti punti di movimento quanti
indicati dalla tabella effetti del terreno.

I Giocatori devono muovere le unita' una per volta terminando il
movimento di ciascuna Prima di iniziare quello della Pedina
successiva.

Accumulo: solo in fase di mischia o di cattura puo contenere due
unita'.

Combattimento

A) Lanci a distanza:

Prima il difensore e poi l'attaccante

Ogni unita' che abbia un segnalino di arma da lancio (lancia, freccia,
pietra,) puo attaccare sulla TCD (tabella combattimento a distanza)

Si compara il tipo di arma dell'attaccante, il raggio in esagoni del bersaglio sulla TCD e si cerca sulla colonna appropriata il valore FC corrispondente, si modifica lo FC in base alla TMFC, lo si confronta sulla IRC e si applica il risultato ottenuto.

B) Combattimento a distanza ravvicinata :

la fase si svolge simultaneamente. Ogni Pedina può attaccare un'unità nemica nella propria ZOC;

il giocatore effettua un LD (lancio di due dadi) :

Si sottrae lo LD (lancio di due dadi) dal FC (fattore di combattimento) modificato sulla TMFC (tabella modifiche dei fattori di combattimento) e si confronta lo RC ottenutone (risultato di combattimento) sulla TRC (tabella dei risultati di combattimento) e se ne applica il risultato.

MISCHIA O CATTURA

- Nella fase di mischia o cattura ogni Pezzo che abbia unità nella sua ZOC può deciderne di assaltarne una entrando nell'esagono dell'unità obiettivo. - Per far ciò l'unità attiva deve superare un controllo del morale quindi si confrontano i valori di mischia delle unità coinvolte, si aggiunge un lancio di un dado ed il giocatore che ottiene il risultato più alto vince il round di mischia.

La differenza tra i due lanci di dado e' lo RC della mischia che viene applicato ai danni del Perdente sulla TRC.

Se Prima del lancio del dado un Giocatore dichiara di tentare la cattura del proprio avversario, non si infliggeranno ferite al Pezzo nemico ma si dovrà ottenere un differenziale di +4, qualsiasi altro risultato FAVOREVOLE non ha effetto. Fino a che uno dei due Pezzi non risulta ucciso o catturato entrambe le unità rimangono insaggiate e non potranno muovere nei turni seguenti fino alla risoluzione

FERITE

Le ferite diminuiscono la capacità di combattimento (vedi TMFC) e tutti i valori (morale, MF, ~~costo~~) dell'unità che le riceve che vedrà diminuiti i suoi valori di -1 Per ciascuna ferita leggera, di -2 Per ciascuna ferita normale e di -3 Per ciascuna ferita Pesante. Due ferite leggere equivalgono ad una ferita normale, una ferita leggera ed una normale equivalgono ad una ferita Pesante e due ferite normali e/o Pesanti equivalgono alla morte dell'unità.

LDV (linea di vista)

La LDV è rappresentata da una retta tracciata tra il centro dell'esagono occupato dall'unità attiva al centro dell'esagono occupato dall'unità osservata. Se la retta interseca o tocca un esagono bloccante non la LDV è bloccata.

Prigionieri

Se il catturatore vuole un'unità catturata può essere abbandonata sola nell'esagono, si considera comunque arresa, e non può più muovere né attaccare a meno che un'unità amica trascorra un'intera fase di mischia in un esagono adiacente, liberandola. Nel caso

l'unità nemica sia una donna il catturatore deve lanciare un dado: se il risultato è maggiore del fattore special della DONNA il catturatore può uscire dall'esagono, altrimenti deve trattenerla fino alla fine dello scenario.

Se il catturatore non può o non vuole abbandonare la sua Preda vedrà dimezzati tutti i suoi valori (FC, MF, MD, FM).

Controllo del Morale

Si effettua lanciando un dado e si sottrae dal MD (morale) della unità: se il risultato è positivo o uguale a zero il controllo è superato.

EFFETTI DEL TERRENO:

DURATA DEL GIOCO:

Vedi regole Particolari dello scenario in oggetto.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Vince il Giocatore che otterra' Piu' Punti in base alle regole speciali dello scenario in oggetto .

Bibliografia:

a Presto

TRC (tabella dei risultati di combattimento)

RC<0 minore di zero	RC=0	RC=1	RC=2o3	RC=4 o+
nessuno	ferita leggera	Ferita Media	FERITA GRAVE	K I A

TEC (tabella costi del terreno)

TIPO DI TERRENO	costo in MP	effetto sulla LDW
Esagono sgombro	2	Nessuno
Esagono di Porta	3	consentita solo dal e nell'esagono
Esagono di finestra	5	consentita solo dal e nell'esagono
Esagono di muro di casa	impassabile	BLOCCATA
Esagono di muretto	4	BLOCCATA
Esagono di ruscello	3	nessuno
Esagono occupato da altra unita'	impassabile eccetto mischia	BLOCCATA

TCD :

Tabella combattimenti a distanza

Distanza	1-5	6-10	11-20	21-30	30-40	40-50
lancia	9	7	5	-	-	-
freccia	6	7	6	5	4	3
frambola	5	6	6	5	4	3
Pietra	5	4	2	-	-	-

TMFC

(tabella modifiche fattori di combattimento)

Se il bersaglio e' un fante Pesante:	-2
Se il bersaglio e' un fante irregolare (mercenario):	-1
Se il bersaglio e' in un esagono di Porta	-1
Se il bersaglio e' in un esagono di finestra	-2
Se l'attacco avviene fuori dagli esagoni frontali	+1
Se l'attaccante e' in un esagono di finestra	+1
Per ogni ferita leggera dell'attaccante:	+1
Per ogni ferita media dell'attaccante :	+2
Per ogni ferita Grave dell'attaccante :	+3

1 Miscellanea

Questa versione intermedia si rifa' alla versione basica di Mesopotamia, a meno che non vi siano specifiche diverse, solo alcune azioni sono esaminate in maniera piu' approfondita ed alcune tabelle sono piu' dettagliate.

Della versione basica restano Per ora l'introduzione, le regole sui catturati sul movimento a Parte le diverse capacita' e la TEC lievemente piu' completa, mentre varia drasticamente la scala di tempo e la Possibilita' di scegliere le Proprie azioni.

Resta valido altresì quanto detto Per le condizioni di vittoria.

Con il Gioco intermedio si introduce la scheda Personaggio: essa Puo essere riempita a matita o piu' convenientemente usata con gli appositi counter.

E' opportuno in tal caso che il Giocatore utilizzi segnalini del Proprio colore Per indicare i valori Positivi e segnalini bianchi Per indicare i valori numerici negativi, cosi come Per le armi: una freccia che abbia colpito una mano non si saprebbe se rappresenta un colpo a segno od una freccia impugnata.

Sulle caratteristiche vanno Pertanto Posti segnalini numerici, mentre sulle Parti del corpo vanno Posti gli oggetti indossati o impugnati, nella casella oggetti trasportati tutte le armi meno quelle impugnature, inoltre ove esista una Protezione essa Puo' essere indicata Ponendo un segnalino numerico dell'appropriato colore sulla Parte Protetta.

Per quanto riguarda i valori sulla destra della scheda ecco alcune brevi note.

FD valore massimo +3 , minimo -3

VH 9 0

RA 6 0

SF 9 0

ADD	+3	-3
AG	+3	-3
BE	9	0
IN	+3	-3
AGG	+3	-3
EC	+3	-3
PU	+3	-3
MF	9	0
CA*	29	0
MO	6	0

*Rappresenta il Peso complessivo di tutti gli oggetti trasportati o indossati e di tutte le armi impugnate.

Un'ultima struggente nota ; un controllo del morale normale lo si supera se si effettua con un dado (modificato o no) un lancio Pari o Uguale.

La scala del gioco intermedio e' 5 secondi Per mossa ,2 metri Per esagono, un counter Per uomo animale o cosa.

Il gioco si compone di tre momenti:

1)Momento di avvio

I Giocatori lanciano un dado a testa, il Giocatore con il dado piu' basso muovera' Per Primo in tutti i turni di gioco, Poi il secondo e cosi' via.

2)Momento di azione: ogni Giocatore effettua il Proprio turno di gioco

3)Momento di Vittoria : vengono consultate le condizioni di vittoria e si assegnano gli ambiti riconoscimenti e le temute Penalita'.

2.1 TURNO di GIOCO

Turno di gioco iniziale.

Il giocatore attivo lancia un dado e gli somma un valore fisso di 6. Questo è il suo numero di attivazione Per il Primo turno. Il numero di attivazione dovrà essere diviso Per 2 arrotondando Per eccesso, lo si dovrà sottrarre a sei il ed il valore ottenuto dovrà essere riportato nella scheda del Personaggio sulla casella RA (riporto attivazione).

1.2 Turno di gioco normale

Il Giocatore cattivo* lancia un dado e lo somma al RA ottenendo il numero di attivazione Per il suo turno.

1 A Z I O N I

3.1 Movimento

Ogni unita' attiva Puo scegliere questa azione Purche' la somma del suo VA(valore di attivazione) e del suo SF(stato di fatica) non ecceda lo MA

Un unita' Puo muovere utilizzando i suoi MP in base alla TCT (tabella dei costi del movimento) lungo una catena di esagoni adiacenti, senza Penalita'oppure Puo aumentare di 6 i suoi MP aumentando di uno il suo SF, aumentare di 11 i suoi MP aumentando di 2 il suo SF o aumentare di 14 i suoi MP aumentando di 3 il suo SF.

Un unita' non Puo muovere in un esagono Proibito (vedi TCT) ne' in un esagono occupato da un'altra unita' non Kia.

Per entrare in una ZOC nemica l'unita' deve superare un controllo del morale.

Se un unita' entra o esce da una ZOC nemica tutte le unita' nemiche che esercitano la ZOC nell'esagono Possono effettuare una REAZIONE di COMBATTIMENTO

3.2 Impugnare o cambiare collocazione ad un oggetto

Ogni unita' attiva Puo scegliere questa azione: se l'oggetto e' un arma, dovra' essere superato un controllo del morale a +1, in caso di fallimento del quale si dovra' effettuare un'azione di riposo.

L'azione Permette di trasferire un oggetto da una casella all'altra della SP(scheda Personaggio). Se l'azione e' esercitata all'interno di una ZOC nemica si Provoca una REAZIONE DI COMBATTIMENTO.

3.3 Tirare o lanciare un oggetto.

Per effettuare questa azione occorre aver impugnato precedentemente sia l'oggetto (es. freccia) che l'eventuale vettore (es. arco), dopo di che si consulta la tabella dei lanci TDL.

Nel caso l'oggetto sia un arma occorre passare un normale controllo del morale: se fallito si effettua un riposo. Se l'azione viene effettuata in ZOC nemica si provoca una REAZIONE di COMBATTIMENTO

3.4 RIPOSO

Si riduce di uno lo SF (stato di fatica) Se effettuata in ZOC nemica provoca una REAZIONE di COMBATTIMENTO.

3.5 Raccogliere un oggetto

Per effettuare questa azione occorre che la somma dello NA e dello SF siano uguali o inferiori al VA del Personaggio.

Nel caso l'oggetto sia un arma occorre superare un normale controllo del morale, se fallito si compie un'azione di riposo.

L'oggetto viene messo nella casella oggetti trasportati della SP e viene aggiustato il valore CA sommando il peso dell'oggetto raccolto.

Se l'unità è in ZOC nemica provoca una REAZIONE di COMBATTIMENTO.

3.6

Lasciar cadere un oggetto, lasciare libero un prigioniero, legare un prigioniero.

Quest'azione può essere effettuata purché lo NA sia inferiore al VA.

L'oggetto viene posto nell'esagono occupato dal Personaggio.

Il prigioniero, a meno che non sia legato, ha diritto se vuole ad

una azione di movimento immediata Per allontanarsi dall'esagono.

3.7 Attaccare un unita'

Un Personaggio Puo' scegliere questa azione solo se la somma del suo VA e del suo SF e' inferiore al NA.

Per effettuare questa azione occorre superare un controllo del morale con una Penalita' di +1, se si e' in ZOC nemica con una Penalita' di +2.

Con questa azione si Puo' attaccare qualsiasi unita' nel raggio d'azione delle Proprie armi.

3.8 Liberare un Prigioniero

Per effettuare questa azione occorre che sia l'unita' attiva che il Prigioniero siano fuori da ZOC nemiche ed inoltre l'unita' attiva deve superare un normale controllo del morale.

3.8 MISCHIA

Un azione di mischia Puo' essere scelta soltanto se la somma dello SF+NA e' inferiore al Proprio VA.

Un'azione di mischia Puo' essere effettuata solo contro un unita' nella Propria ZOC.

Occorre Poi Passare uno speciale controllo del morale cosi' concepito:

Ogni Giocatore rolla un dado e vi aggiunge il Proprio valore morale. Si sottrae il risultato ottenuto dall'aggredito dal risultato ottenuto dall'aggressore se l'aggredito e' stato Preso di fianco o dal

retro si aggiunge 2 alla somma.

un risultato di -4 o meno implica un crollo morale dell'aggressore che vede il Proprio morale ridotto a zero e fugge immediatamente di tre esagoni in linea retta verso il Proprio lato di mappa e subisce

Una Reazione di combattimento da Parte del solo aggredito in questo tipo speciale di movimento.

Un risultato negativo implica un abbassamento di un livello del morale dell'aggressore ed il fallimento del tentativo.

Un risultato di 5 o Piu' implica che l'aggredito si arrende ed e' catturato.

In questo caso l'aggressore ha l'opportunita' di sgozzare immediatamente il Prigioniero, ma se viene esercitata questa opzione tutte le unita' nemiche che abbiano una LDV all'esacono dell'aggredito dovranno effettuare un controllo del morale con un bonus di -1: se lo supereranno il loro morale aumentera' di 2, se lo falliranno diminuira' di 1.

Nel caso il risultato sia compreso tra 0 e 4 l'aggressore entra nell'esacono dell'aggredito ed ha luogo la mischia vera e propria.

Nella Prima fase i due avversari si attaccano contemporaneamente in una AZIONE DI COMBATTIMENTO a distanza 0 con le armi impugnate in entrambe le mani, a meno che uno dei due non abbia dichiarato di tentare la cattura nel qual caso attacchera' solo l'altro.

A questo punto ciascun giocatore lancia un dado, vi aggiunge il proprio valore di FO-AG. Si sottrae il risultato minore dal maggiore ed il vincitore ha diritto a compiere un'azione a scelta sul catturato: puo' attaccarlo nuovamente in AZIONE di COMBATTIMENTO senza subirne la REAZIONE o puo' tentare di catturarlo: si lanciano 2 dadi

si somma la FO-AG-MO dell'aggressore, si sottrae la FO-AG-MO dell'aggredito (se si tratta di una donna si sottrae invece FO-AG-PU), se il risultato e' maggiore di 9 il perdente e' catturato e perde la sua ZOC.

Nel caso nessuno dei due resti ucciso o catturato o si arrenda entrambi resteranno nello stesso esacono in sregio alle regole sull'ammassamento.

3.9 Assalto

L'azione speciale di assalto si può effettuare solo se il VA dell'unità attiva è INFERIORE al NA.

Per effettuare questa azione l'unità attiva deve passare un controllo del morale colla penalità di +1, nel caso fallisca deve effettuare un RIPOSO.

L'azione d'assalto combina una azione di movimento ed una di combattimento. Permette cioè di entrare in ZOC nemica ed effettuare un round contemporaneo di combattimento con l'unità nemica assaltata. Questa azione aumenta di 1 il livello di fatica di entrambe i Personaggi. SPECIAL: L'unità aggredita, se non ha ancora utilizzato il suo fattore di REAZIONE di COMBATTIMENTO lo considera utilizzato per questo turno di gioco ma non aumenta il suo valore SF.

4.0 Attivazione

Ogni giocatore può attivare tutte le unità che abbiano un VA minore o uguale al NA del turno di gioco corrente.

Un unità attivata può sempre compiere una 3.1.5 AZIONE DI RIPOSO.

Per compiere le altre azioni indicate al Paragrafo 3.1 l'unità deve soddisfare gli altri requisiti indicati nel Paragrafo 3.1.

Se l'unità non soddisfa i requisiti richiesti le viene automaticamente assegnata un'azione di riposo.

4.1 Valore di attivazione (VA)

Ogni unità ha un valore di attivazione che per i Personaggi viene indicato ponendo sulla Scheda Personaggio (SP) nella casella VA un counter con l'appropriato valore numerico, mentre per le unità non Personaggio (Porci, cani, pecore, cavalli, leoni, o anche uomini) esso viene specificato nelle regole dello scenario e rimane fisso per tutta la durata dello scenario.

Il VA di un Personaggio è invece soggetto a variazioni nel corso dello scenario, per ferite ad esempio, o per fallimento di alcuni controlli del morale. Il VA non può mai essere superiore a 9 o inferiore a 1 :

Qualora si richieda di varcare questi limiti a causa ad esempio di una ferita questa particolare penalità verrà ignorata.

Tutte le unita' attive (escluse quindi quelle stordite, catturate, prigioniere o KIA) esercitano una zona di controllo (ZOC) nei tre esagoni Frontali .

La ZOC non si estende in esagoni di terreno Proibito.

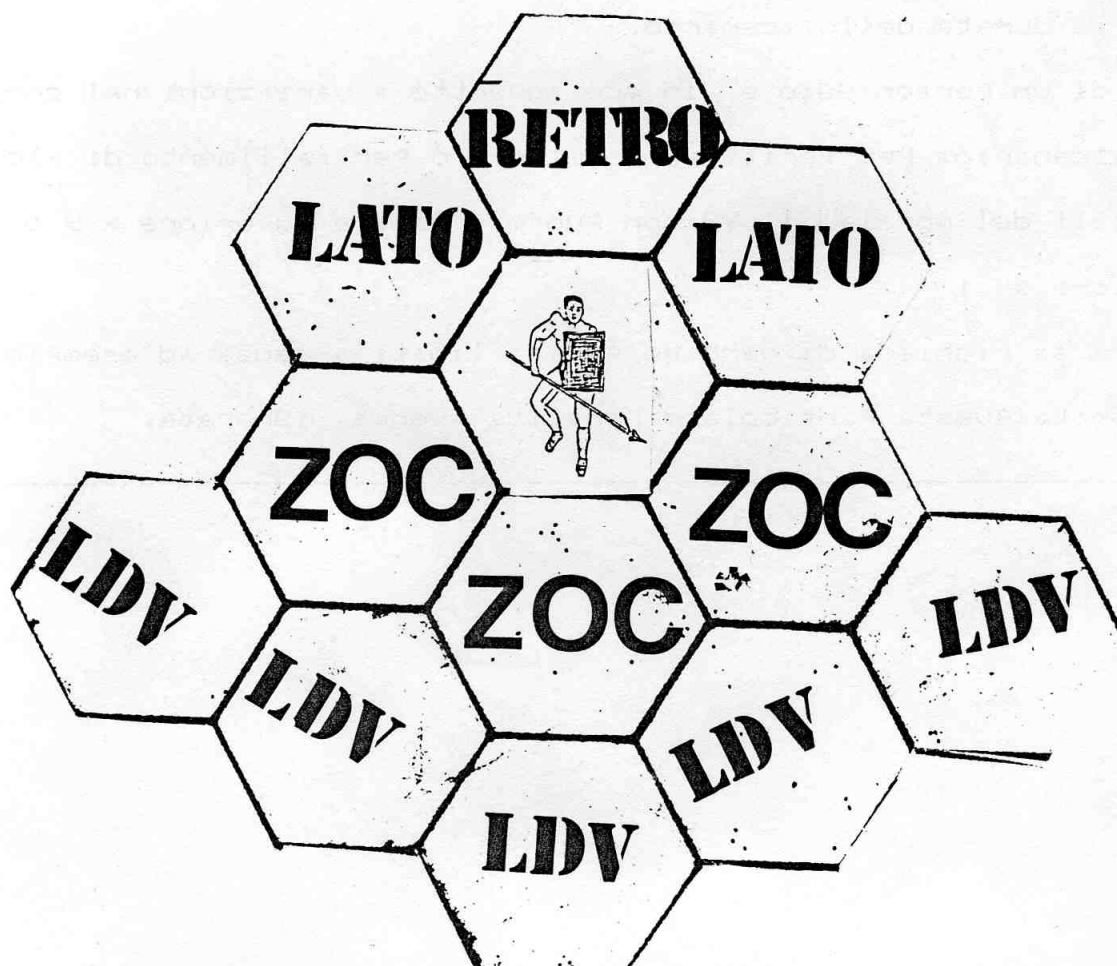
Per un piu' chiara comprensione della ZOC osservare il diagramma allegato.

5.1 Effetti della ZOC

Se un unita' muove in una ZOC nemica , esce da una ZOC nemica, impugna o cambia un oggetto, tira o lancia un oggetto, si riposa , raccoglie un oggetto in ZOC nemica Provoca immediatamente una REAZIONE DI COMBATTIMENTO da parte di tutte le unita' nemiche che esercitano la ZOC.

P

PP



S L O V

La LDV (linea di vista) e' rappresentata da una retta che ha origine nel centro dell'esagono occupato dall'unita' attiva, (vedere diagramma) e termina nel centro dell'esagono occupato dal bersaglio. Se questa retta interseca o tangente un esagono o lato di esagono bloccante non esiste LDV tra unita' e Bersaglio. Un'unita' in Piedi, anche se catturata, blocca la LDV, un unita' caduta o KIA non blocca la LDV.

6.1 EFFETTI DEL BLOCCO DELLA LDV

Se la LDV ad un bersaglio risulta bloccata non e' possibile attaccarlo. Qualunque sia la distanza ne subire gli effetti di azioni effettuate o subite dal bersaglio.

7 COMBATTIMENTO

L'azione di combattimento può essere espletata contro una unità adiacente o o lontana. Per combattere contro un unità lontana occorre disporre sia del missile che del vettore, si devono aver impugnate ad esempio un arco nella mano destra ed una freccia nella sinistra.

NON E' CONSENTITO IL TIRO RAPIDO, nel senso che un arciero che abbia effettuato un azione di combattimento deve compiere una azione di impugnare l'arma. Per prendere un'altra freccia e poter utilizzare di nuovo l'arco.

Se una azione di combattimento viene espletata in ZOC nemica genera una REAZIONE di COMBATTIMENTO da parte di tutte le unità nemiche che esercitano quella ZOC.

Una volta designata l'unità bersaglio il giocatore attivo controlla la LDV, se essa non esiste o e' bloccata l'azione si considera comunque conclusa.

Successivamente il giocatore va a consultare la TMTPC per conteggiare le modifiche che dovrà applicare al lancio di due dadi il cui valore modificato dovrà essere confrontato sulla TCP per vedere se si e' ottenuto un colpo a segno.

A questo se si tratta di un lancio il giocatore toglierà l'arma dalla SP (scheda Personaggio) e la Piazzera' nell'esagono del bersaglio se il colpo e' andato a vuoto, altrimenti essa verrà posta sulla scheda del Personaggio avversario in base alla Posizione ottenuta dalla TLC (tabella localizzazione dei colpi).

Una volta individuato quale parte del corpo l'arma e' andata a colpire si passa a consultare la TADF (tabella armi e fattori di

La LDV (linea di vista) e' rappresentata da una retta che ha origine nel centro dell'esagono occupato dall'unita' attiva, (vedere diagramma) e termina nel centro dell'esagono occupato dal bersaglio. Se questa retta interseca o tangente un esagono o lato di esagono bloccante non esiste LDV tra unita' e Bersaglio. Un'unita' in Piedi, anche se catturata, blocca la LDV, un'unita' caduta o KIA non blocca la LDV.

5.1 EFFETTI DEL BLOCCO DELLA LDV

Se la LDV ad un bersaglio risulta bloccata non e' possibile attaccarlo. Qualunque sia la distanza ne subire gli effetti di azioni effettuate o subite dal bersaglio.

7 COMBATTIMENTO

L'azione di combattimento può essere espletata contro una unità adiacente o o lontana. Per combattere contro un unità lontana occorre disporre sia del missile che del vettore, si devono aver impugnate ad esempio un arco nella mano destra ed una freccia nella sinistra.

NON E' CONSENTITO IL TIRO RAPIDO, nel senso che un arciero che abbia effettuato un azione di combattimento deve compiere una azione di impugnare l'arma. Per Prendere un'altra freccia e poter utilizzare di nuovo l'arco.

Se una azione di combattimento viene espletata in ZOC nemica genera una REAZIONE di COMBATTIMENTO da parte di tutte le unità nemiche che esercitano quella ZOC.

Una volta designata l'unità bersaglio il giocatore attivo controlla la LDV, se essa non esiste o e' bloccata l'azione si considera comunque conclusa.

Successivamente il giocatore va a consultare la TMTPC Per conteggiare le modifiche che dovrà applicare al lancio di due dadi il cui valore modificato dovrà essere confrontato sulla TCP Per vedere se si e' ottenuto un colpo a segno.

A questo se si tratta di un lancio il giocatore toglierà l'arma dalla SP (scheda Personaggio) e la Piazzera' nell'esagono del bersaglio se il colpo e' andato a vuoto, altrimenti essa verrà posta sulla scheda del Personaggio avversario in base alla Posizione ottenuta dalla TLC (tabella localizzazione dei colpi)

Una volta individuato quale parte del corpo l'arma e' andata a colpire si Passa a consultare la TADF (tabella armi e fattori di

danno) si applica il DF modificato alla TDC (tabella dei danni di combattimento) e si verifica la gravita' della ferita, conosciuta la quale si applica l'indicatore di ferita appropriato sulla scheda del bersaglio dopodiche' si passa a consultare la TEF (tabella degli effetti delle ferite) e li si applicano la bersaglio modificandone opportunamente i valori riportati sulla SP.

=====

La reazione di combattimento può essere espletata contro una unità adiacente.

Al Giocatore non in fase è concessa una REAZIONE DI COMBATTIMENTO Per ciascuna delle sue unità nell'arco del turno del Giocatore avversario.

Una volta designata l'unità bersaglio il Giocatore Passivo controlla la LDV, se essa non esiste o è bloccata l'azione si considera comunque conclusa.

Successivamente il Giocatore va a consultare la TMTPC Per conteggiare le modifiche che dovrà applicare al lancio di due dadi il cui valore modificato dovrà essere confrontato sulla TCP Per vedere se si è ottenuto un colpo a segno.

Una volta individuato quale Parte del corpo l'arma è andata a colpire si Passa a consultare la TADF (tabella armi e fattori di danno) si applica il DF modificato alla TDC (tabella dei danni di combattimento) e si verifica la Gravità della ferita, conosciuta la quale si applica l'indicatore di ferita appropriato sulla scheda del bersaglio dopodiché si Passa a consultare la TEF (tabella degli effetti delle ferite) e lì si applicano la bersaglio modificandone opportunamente i valori riportati sulla SP.

10.1 Azione speciale di rialzarsi: si effettua all'inizio del Proprio turno di gioco indipendentemente dal numero di attivazione:

si lasciano cadere tutti gli oggetti o armi che si vuole, quindi si lancia un dado si somma AG si sottrae CA/10 arrotondato Per eccesso ed 1 Punto Per ogni ferita leggera alle zone 4-5-9-12 e 2 Per ogni ferita media alle zone 4-5-6-9-12 e tre Per ogni ferita Grave: se il Risultato e' Positivo o uguale a zero il ferito riesce a rialzarsi.

10.2 Azione speciale di rotta: all'inizio del Proprio turno tutte le unita in Piedi che abbiano un valore morale di zero fuggono nella maniera piu veloce possibile verso il Proprio lato di fuga; sono soggette alla normale REAZIONE di COMBATTIMENTO ma hanno i Propri MF raddoppiati ed il loro SF aumentato di 2.

10.3 Azione speciale di resa: se all'inizio di un qualsiasi turno amico tutte le Proprie Pedine Presenti sulla mappa hanno valore morale (MO) 0 si arrendono in massa e lo scenario ha termine

T E F

TABELLA DEGLI EFFETTI DELLE FERITE

Per ogni Ferita leggera:

alle mani (2-11) riduce di 1 il valore di ADD ed il valore di FO

Alla testa (8): riduce di 1 il valore di bellezza

Al torace (7) o all'addome (6): nessun effetto.

All'inguine: riduce di 1 i valori di MD-MF, aumenta di 1 il valore di PU

All'omero (3-10): riduce di 1 il valore di forza.

Alle cosce(4-9) o ai Piedi (12): riduce di uno AG-MF

Per ogni Ferita Media:

Alla testa(8): riduce di 2 i valori BE,VA ed e'Possibile causa di stordimento:

si lancia un dado e si sottrae il valore di costituzione; il numero ottenuto rappresenta i turni che dovranno Passare Prima che la Povera vittima (ugh!) Possa di nuovo muovere o combattere o effettuare mischie. Se lo stordimento deve durare tre o piu' turni il Personaggio si considera inoltre caduto a terra.

el caso di assalto in mischia contro un unita' stordita quest'ultima e' alla completa merce' dell'avversario che puo' ad esempio infliggergli una ferita a sua scelta in una parte del corpo Parimenti a sua scelta o catturarla.

Al torace (7) o all'addome(6): riduce di 1 i valori FO-BE-AG-MO-VA-MF

All'inguine(5): riduce di 2 i valori di AG, MO riduce di 1 i valori FO-BE aumenta di 2 il valore PU.

Alle mani (2-11): riduce di 2 i valori FO-ADD , riduce di 1 i valori BE-MO;

inoltre Per ogni oggetto impugnato occorre tirare un dado e sommare i valori di FO ed ADD e se il risultato e' inferiore al peso dell'arma impugnata essa cade immediatamente a terra nello stesso esagono del Personaggio.

All'omero (3-10): riduce di 2 il valore di FO, riduce di 1 i valori BE-MO inoltre Per ogni oggetto impugnato occorre tirare due dadi e sommare i valori di FO ed ADD e se il risultato e' inferiore al peso dell'arma essa cade immediatamente nello stesso esagono del Personaggio.

Alle cosce (4-9) o ai Piedi(12): riduce di 2 il valore AG-VA-MF, riduce di 1 i valori di FO-BE-MO e inoltre :

Possibile caduta: si lancia un dado, si sommano il valore AG e si sottrae il valore CA/10 arrotondato Per eccesso: se il risultato e'

negativo il Personaggio cade a terra: un Personaggio caduto non può più muovere.

Il fatto che un Personaggio sia caduto si indica rovesciandone il counter.

Per ogni ferita grave:

Alla testa (8): riduce di 3 i valori BE-MO-EC-MF, riduce di 2 i valori COS-FO-AGG inoltre si deve lanciare un dado e sottrarre la metà del risultato arrotondato Per difetto dal valore IN, lasciar cadere tutti gli oggetti o armi in eccesso del valore CA di 10.

Infine si lanciano due dadi: il numero ottenuto rappresenta i turni che il Personaggio (caduto OVVIAMENTE a terra) dovrà trascorrere sotto l'effetto dello stordimento Prima di poter effettuare qualsiasi azione o reazione.

Il Personaggio caduto a terra e stordito Perde la Propria ZOC, non è più un ostacolo alla LDV ed è alla completa merce' di qualunque avversario si fermi nel suo esagono in azione di movimento o in azione di mischia. Può cioè essere ucciso o catturato o mutilato o depredato ecc. a Piacimento dell'aggressore.

Al torace o all'addome(7,6): riduce di 2 i valori di FO-BE-AG-MO-VA-MF riduce di 1 il valore AGG inoltre il ferito deve Passare un normale controllo del morale fallendo il quale ridurra di 1 i valori MO-PU.

All'inguine (5): riduce di 3 i valori AG-MO, riduce di 2 i valori FO-BE-MF, aumenta di 3 il valore PU inoltre il Personaggio lascia cadere a terra tutti gli oggetti e le armi che trasporta e lancia un dado il cui risultato rappresenta il numero di turni che dovrà Passare rotolandosi a terra e strillando Per il dolore e lo

spavento il numero dei turni può essere indicato ponendo un counter numerico (ridotto di 1 per ogni turno) ; tutti i Personaggi amici che abbiano una LDV allo sfortunato finché rimane a terra devono all'inizio del turno Passare un normale controllo del morale fallendo il quale il loro MO viene ridotto automaticamente di 1. Una volta trascorsi i turni assegnati il ferito smette di lamentarsi, non si effettuano più controlli del morale e il Poveretto tenta l'azione speciale rialzarsi.

Alle Mani ed agli Omeri (2-3-10-11): riduce di 2 i valori FO-ADD, riduce di 1 i valori BE-MO inoltre qualunque oggetto impugnato dalla mano o dall'omero feriti cade automaticamente a terra ne potrà più (essa stessa od un'altra) essere impugnata e il ferito deve Passare un controllo del morale fallendo il quale il suo valore MO si riduce di 1.

Alle Cosce ed ai Piedi (4-9-12): riduce di 3 i valori AG-VA-MF, riduce di 2 i valori FO-BE-MO inoltre il ferito lascia cadere tutti gli oggetti trasportati o impugnati in eccesso del valore CA e cade a terra. Per rialzarsi dovrà effettuare l'azione speciale rialzarsi.

+++++
Ferita Gravissima o KIA

Alla Testa, al torace, all'addome, all'inguine (5,6,7,8): il Poveretto cade fulminato e raggiunge i venerati antenati. Viene posto su di lui un indicatore KIA e la sua presenza sulla mappa non ha più che un valore ammonitore: per il resto l'esagono è come se fosse vuoto, vi si può Passare e fermarsi liberamente.

Tutte le unità amiche che abbiano una chiara LDV allo sventurato devono Passare un normale controllo del morale fallendo il quale il loro MO viene ridotto di 1. Tutte le unità nemiche possono Passare un

normale controllo del morale superando il quale il loro MO aumenta di 1

Alle cosce (4-9): si lancia un dado , il risultato rappresenta i turni che il Poveretto deve agonizzare Prima di spirare.All'inizio di ogni turno tutte le unita' amiche devono Passare un normale controllo del morale fallendo il quale il loro MO si riduce di 1.Arriivati al turno fatale si Procede in maniera identica a quanto visto Per le ferite alle zone 5-6-7-8.

Alle mani,alle gambe , agli omeri (2-11-12-3-10): si lancia un dado;raPPresenta il numero di turni che il ferito agonizzera' a terra con le stesse modalita' delle ferite alle cosce solo che raggiunto il turno finale non dovra' necessariamente morire, con un lancio di dado modificato dal valore di CO di 6 o piu' egli sopravvivera' restando Pero' mutilato.Questo fatto ha valore solo Per il Gioco camPagna Poiche'nei singoli scenari contera' ugualmente come KIA.

+++++

T A D F

Tabella di armi e oggetti

ARMA	(fattori di danno)DF	Peso
Freccia	6	2/5
5freccie	-	2
Lancia	8	4
Spada	8	3
Scuri	9	4
Ascia	7	3
Mazza	7	4
Bastone	5	3
Daga	7	2
Coltello	4	1
Pietra	5 lanc.da frombola	2
Pietra	3 impugnata	2

=====

T P F P

Tabella di oggetti e Protezioni

OGGETTO	VP	AREE	PESO		
Scudo Grande	6	?	6		
Scudo Piccolo	5	?	4		
Scudo vimini	4	?	2		
Elmo bronzeo	6*	8	2		
Veste Pesante	1	4-5-6-7-9	2		
Veste leggera	1	-	1		
Gonnellino P.	2	4-5-6-9	1		
Mantello di		3-10 davanti	cuoio	2	4-5-6-7 dietro
3					
Sacco Piccolo	-		9		
Sacco Grande	-		18		
Cintura	-		1		
Corda	-		1		
Telo tenda	-		5		
Torcia	-		2		
Pagnotta	-		1		
Pesce secco	-		1		
Lardo	-		1		
Carne secca	-		1		
Borraccia	-		1		
Anfora	-		3		
Pentola Grande	-		2		
Pentolino	-		1		

TEC (tabella costi del terreno)

TIPO DI TERRENO	costo in MP	effetto sulla LDV
Esagono sgombro	2	Nessuno
Esagono di Porta	3	consentita solo dal e nell'esagono
Esagono di finestra	5	consentita solo dal e nell'esagono
Esagono di muro di casa	impassabile	BLOCCATA
Esagono di muretto	4	BLOCCATA
Esagono di ruscello	3	nessuno
Esagono occupato da altra unita'	impassabile eccetto mischia	BLOCCATA
Movimento retrogrado	raddoppia tutti i costi del terreno	
CARICO da 10 a 19	aumenta di 1 tutti i costi del terreno	
CARICO da 20 a 29	raddoppia tutti i costi del terreno	

=====

T D C

Tabella dei danni di combattimento

FR=

DF dell'arma +FO dell'attaccante-VP della zona del corpo colpita.

Si lanciano due dadi, si incrociano col valore FR e si applica il danno

FL=ferita leggera F=ferita media FG=ferita grave FM=ferita gravissima.

FR 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 o +

dadi

2 FL FL F F F FG FG FG FM FM FM

3 FL FL FL F F F F FG FG FM FM

4 - FL FL F F F F F FG FG FM

5 - - FL FL F F F F F FG FM

6 - - FL FL FL F F F F F FG

7 - - FL FL FL FL FL F F F FG

8 - - - FL FL FL FL FL F F FG

9 - - - FL FL FL FL FL FL F F

10 - - - - FL FL FL FL FL FL F

11 - - - - - FL FL FL FL FL F

12 Rottura irreparabile dell'arma

La ferita si indica ponendo sulla SP(scheda Personaggio) un

indicatore della ferita riportata o un KIA in caso di uccisione

TEC (tabella costi del terreno)

TIPO DI TERRENO	costo in MP	effetto sulla LDV
Esagono sgombro	2	Nessuno
Esagono di Porta	3	consentita solo dal e nell'esagono
Esagono di finestra	5	consentita solo dal e nell'esagono
Esagono di muro di casa	impassabile	BLOCCATA
Esagono di muretto	4	BLOCCATA
Esagono di ruscello	3	nessuno
Esagono occupato da altra unita'	impassabile eccetto mischia	BLOCCATA
Movimento retrogrado	raddoppia tutti i costi del terreno	
CARICO da 10 a 19	aumenta di 1 tutti i costi del terreno	
CARICO da 20 a 29	raddoppia tutti i costi del terreno	

=====

T M T P C

TABELLA MODIFICHE alla TABELLA PER COLPIRE

Bersaglio in un esagono di finestra

+3

Bersaglio in un esagono di Porta +2

Personaggio in un esagono di finestra +1

Bersaglio dotato di scudo Grande +4*

Bersaglio dotato di scudo Piccolo

+2*

Bersaglio dotato di scudo di vimini +3*

Modifiche in base alle caratteristiche

Sommare AG e TR dell'attaccante e sottrarre AG e TR del difensore se il bersaglio e' nello stesso esagono o adiacente

Sommare Fo e TR dell'attaccante e sottrarre TR ed AG del difensore se il bersaglio e' a due o piu' esagoni.

T C P

TABELLA PER COLPIRE

Qualunque oggetto od arma Per colpire un unita' nemica devono ottenere un LD (modificato dalla TMTPC) minore o uguale a quello indicato sulla tabella Per quell'arma o quell'oggetto alla distanza in esagoni tra Personaggio e bersaglio , calcolata icludendo l'esagono che contiene il bersaglio ma non quello del Personaggio. Il segno - o la mancanza sia di numeri che di segni indica che l'arma non puo'essere utilizzata a quella distanza.

Distanza	0	1	2	3-5	6-10	11-20	20-30	31-50
Freccia	-	-	9*	8*	7*	6*	5*	3*
Frombola	-	-	-	6*	8*	7*	6*	4*
Lancia	3	6	7*	7*	5*	2*		
Spada	8	8	5*	3*				
Scure	4	7	6*	5*	3*			
Ascia	4	7	6*	5*	3*			
Mazza	3	7	5*	3*				
Bastone	3	7	4*	2*				
Da9a	9	6	6*	5*				
Coltello	9	4	6*	4*				
Pietra	9	3						
Pugno	9	3						

Se il numero e'accompagnato da un * significa che l'arma va tolta dalla scheda del Personaggio (che ne sottrarra' il Peso dalla CA) e posta nell'esagono del bersaglio.

T L C

Tabella localizzazione dei colpi

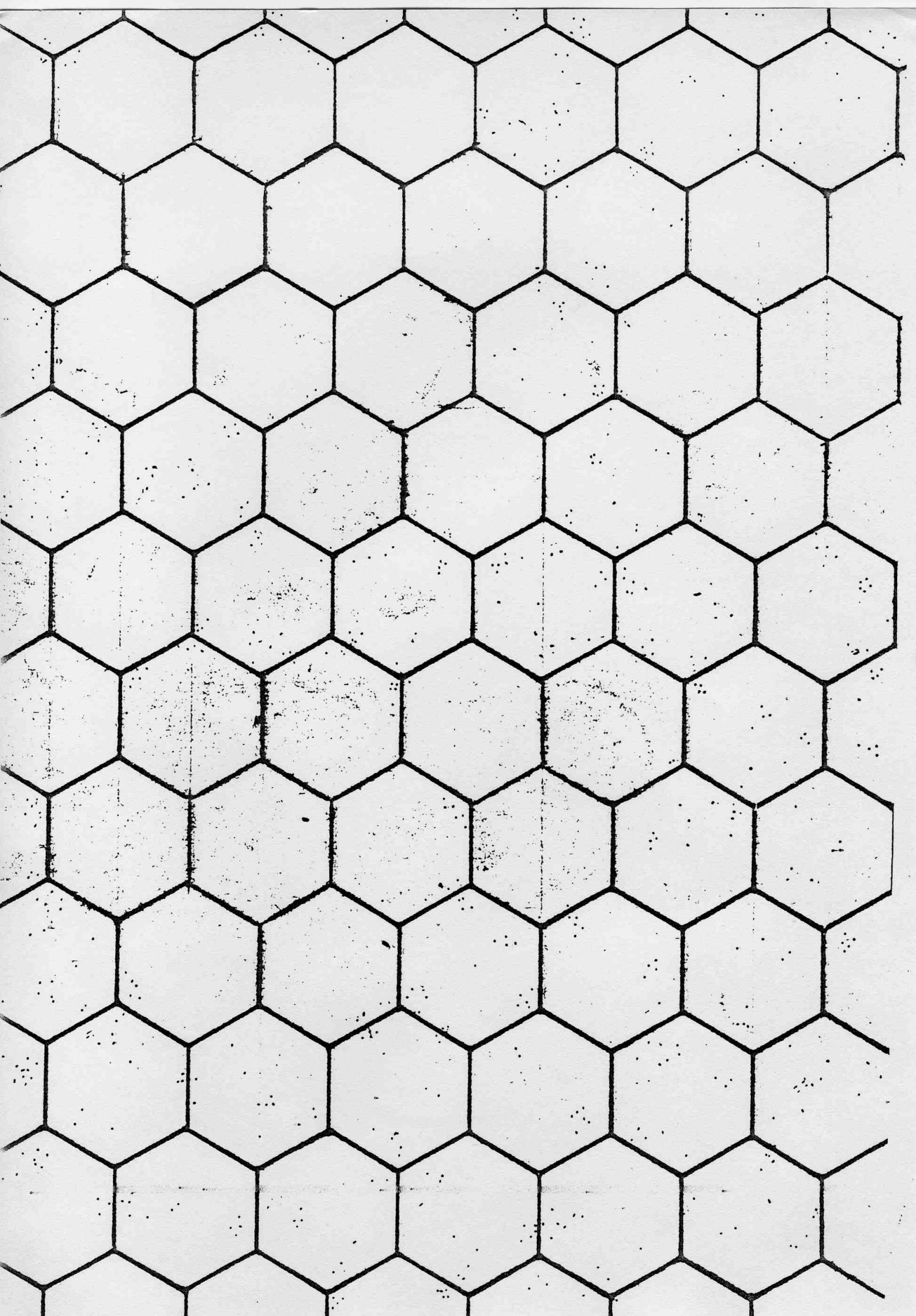
Se sulla TCP il numero e' contrassegnato con un asterisco e comunque e' logico ritenere che l'arma sia stata lanciata la zona del corpo offesa e' selezionata randomicamente.

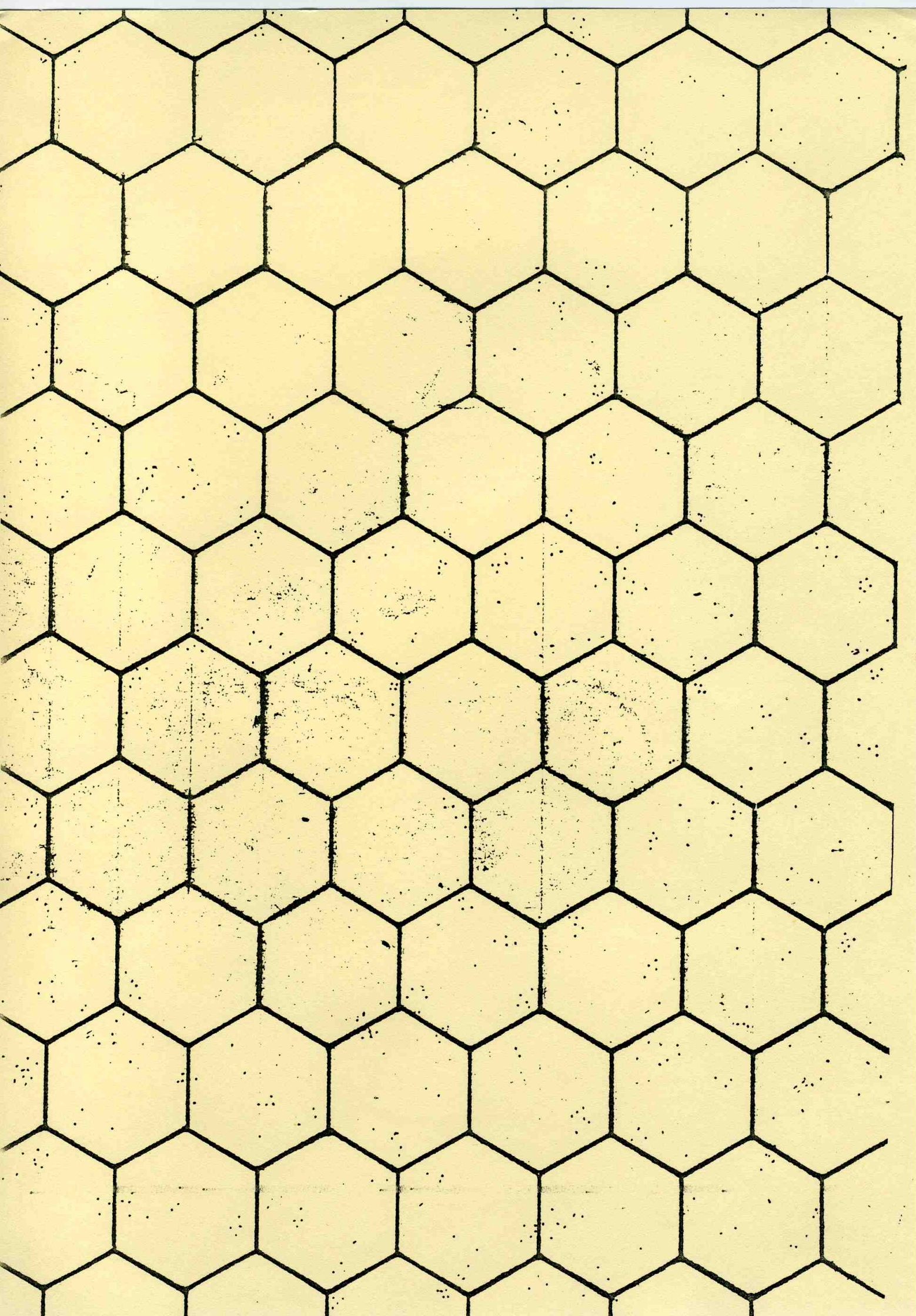
Si tirano due dadi e la zona colpita e' quella a cui il numero corrisponde.

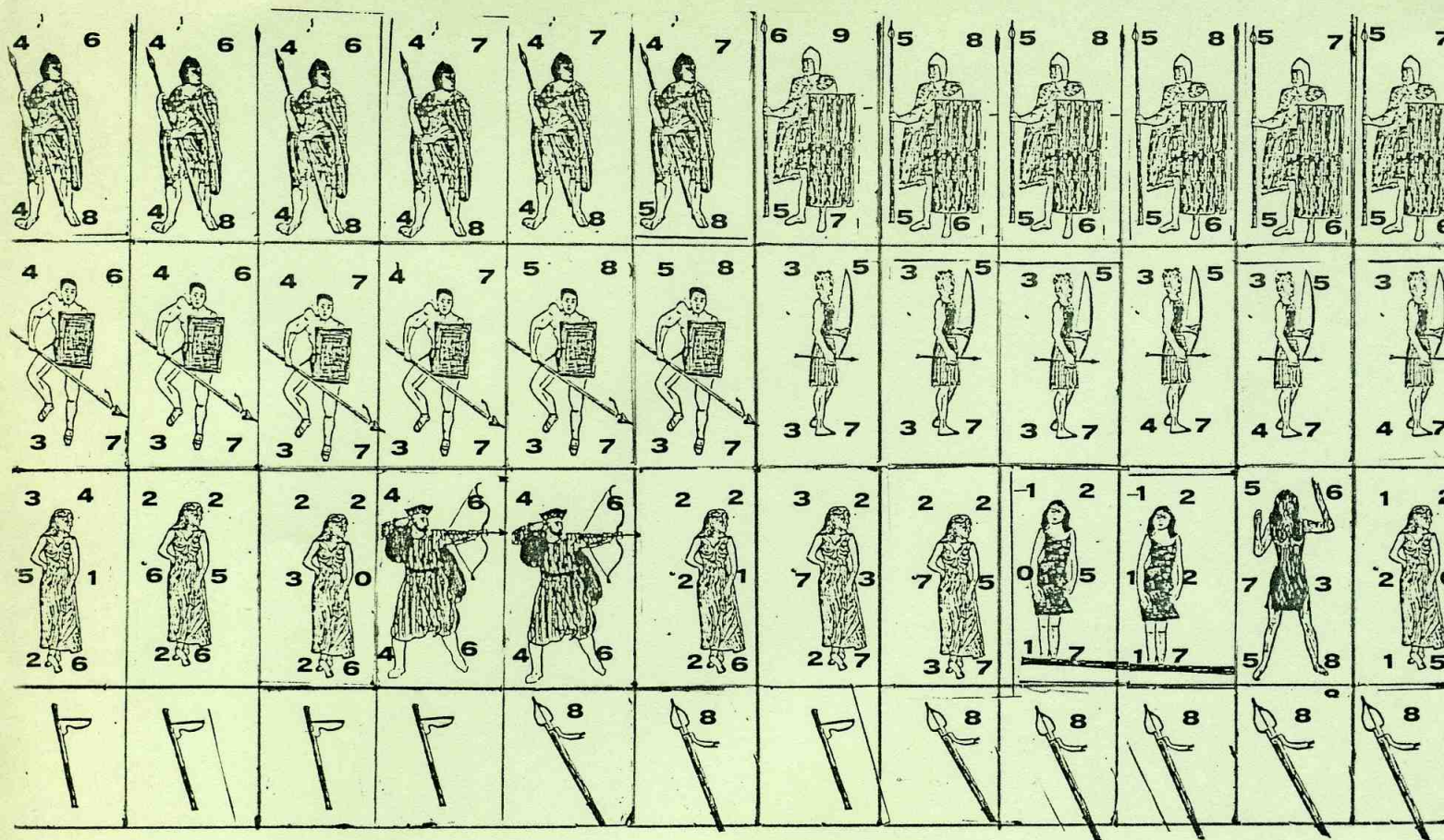
Nel caso l'attacco avvenga in mischia invece l'attaccante e' libero di scegliere la zona colpita.

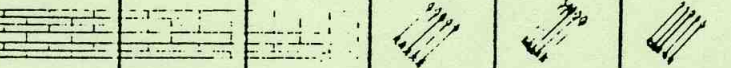
Nel caso il combattimento sia a distanza 1 (o eccezionalmente 2. Per Picche, sarisse, e armi di eccezionale lunghezza) l'attaccante designa la zona Preferita e deve lanciare un dado cui sottrae il proprio ADD e consultare la seguente tabella.

lancio di dado		1 o meno 2	3	4	5	6 o Piu'
zona						
designata						
Mano Destra	2	2	2	3	7	8
Mano Sinistra	11	11	11	9	8	7
Testa	8	8	7	9	3	2
Torace	7	7	7	9	4	6
Addome	6	6	6	7	7	5
Inguine	5	5	7	7	4	9
Coscia Destra	4	4	5	6	9	2
Coscia Sinist.	9	9	12	4	4	5
Piedi	12	12	12	12	4	9
Omero destro	3	3	7	7	8	2
Omero sinist.	10	10	7	7	8	11







1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
1	1	1	1	1	1				2	3	3
2	2	2	2	2	2						
2	2	2	2	3	3						
3	3	3	3	3	3						
3	3	4	4	4	4						
5	5	5	6	6	6						
7	7	8	8	9	9						



1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
1	1	1	1	1	1				2	3	3
2	2	2	2	2	2						
2	2	2	2	3	3						
3	3	3	3	3	3						
3	3	4	4	4	4						
5	5	5	6	6	6						
7	7	8	8	9	9						

1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	3	3
3	3	3	3	3	3
3	3	4	4	4	4
5	5	5	6	6	6
7	7	8	8	9	9

1	1	1	1	2	2
			2	3	3
					
					
					
					
					
					

1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	3	3
3	3	3	3	3	3
3	3	4	4	4	4
5	5	5	6	6	6
7	7	8	8	9	9

1	1	1	1	2	2
			2	3	3
					
					
					
					
					
					

FORZA	ADDESTRAMENTO	AGILITA'	COSTITUZIONE
FO	ADD	AG	COS
BELLEZZA	INTELLIGENZA		
BE	IN	VA	RA
MORALE	AGGRESSIVITA'		
MO	AGG	ECCITABILITA'	PULORE
			PU
PATTORI DI MOVIMENTO	CARICO TRASPORTATO X DECINE	CARICO TRASPORTATO X UNITA'	STATO DI FATICA
MF	CA	CA	SF

FORZA	ADDESTRAMENTO	AGILITA'	COSTITUZIONE
FO	ADD	AG	COS
BELLEZZA	INTELLIGENZA		
BE	IN	VA	RA
MORALE	AGGRESSIVITA'		
MO	AGG	ECCITABILITA'	PULORE
			PU
PATTORI DI MOVIMENTO	CARICO TRASPORTATO X DECINE	CARICO TRASPORTATO X UNITA'	STATO DI FATICA
MF	CA	CA	SF

OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MORTE	7 TORACE MORTE	6 ADLON... MORTE
5 INGUINE MORTE	4 COSCIA DESTRA MORTE	9 COSCIA SINISTRA MORTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POS. ILE AMPUTAZIONE

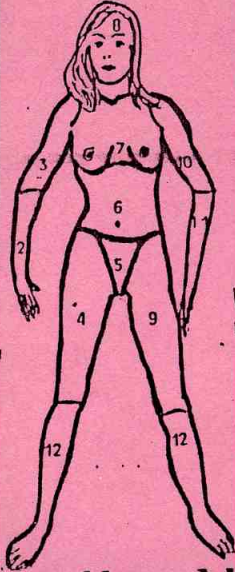
OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MORTE	7 TORACE MORTE	6 ADLON... MORTE
5 INGUINE MORTE	4 COSCIA DESTRA MORTE	9 COSCIA SINISTRA MORTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POS. ILE AMPUTAZIONE

FORZA	ADDESTRAMENTO	AGILITA'	COSTITUZIONE
FO	ADD	AG	COS
BELLEZZA	INTELLIGENZA		
BE	IN	VA	RA
MORALE	AGGRESSIVITA'		
MO	AGG	ECCITABILITA'	PULORE
			PU
PATTORI DI MOVIMENTO	CARICO TRASPORTATO X DECINE	CARICO TRASPORTATO X UNITA'	STATO DI FATICA
MF	CA	CA	SF

FORZA	ADDESTRAMENTO	AGILITA'	COSTITUZIONE
FO	ADD	AG	COS
BELLEZZA	INTELLIGENZA		
BE	IN	VA	RA
MORALE	AGGRESSIVITA'		
MO	AGG	ECCITABILITA'	PULORE
			PU
PATTORI DI MOVIMENTO	CARICO TRASPORTATO X DECINE	CARICO TRASPORTATO X UNITA'	STATO DI FATICA
MF	CA	CA	SF

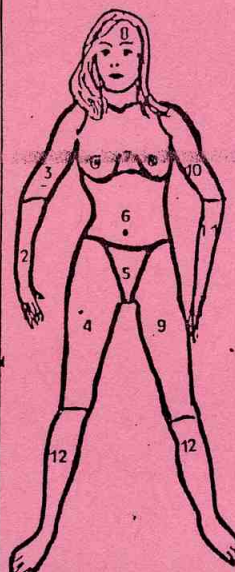
OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MORTE	7 TORACE MORTE	6 ADLON... MORTE
5 INGUINE MORTE	4 COSCIA DESTRA MORTE	9 COSCIA SINISTRA MORTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POS. ILE AMPUTAZIONE

OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MORTE	7 TORACE MORTE	6 ADLON... MORTE
5 INGUINE MORTE	4 COSCIA DESTRA MORTE	9 COSCIA SINISTRA MORTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POS. ILE AMPUTAZIONE



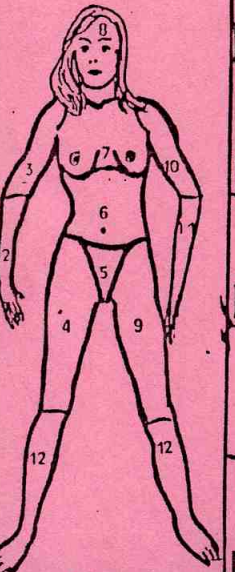
FORZA	ADDESTRAMENTO	AGILITA'	COSTITUZIONE
FO	ADD	AG	COS
BELLEZZA	INTELLIGENZA		
BE	IN	VA	RA
MORALE	AGGRESSIVITA'	ECCITABILITA'	PIU' LORE
MO	AGG	EC	PU
PATTORI DI MOVIMENTO	CARICO TRASPORTATO X DECINE	CARICO TRASPORTATO X UNITA'	STATO DI FATICA
MF	CA	CA	SF

OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	7 TORACE MONTE	6 ADOM. MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POSSIBILE AMPUTAZIONE



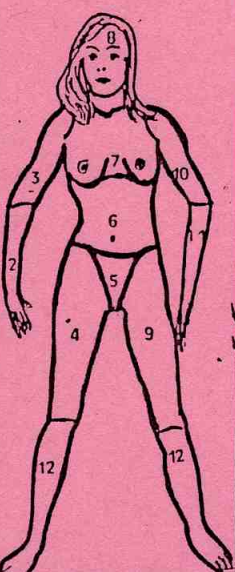
FORZA	ADDESTRAMENTO	AGILITA'	COSTITUZIONE
FO	ADD	AG	COS
BELLEZZA	INTELLIGENZA		
BE	IN	VA	RA
MORALE	AGGRESSIVITA'	ECCITABILITA'	PIU' LORE
MO	AGG	EC	PU
PATTORI DI MOVIMENTO	CARICO TRASPORTATO X DECINE	CARICO TRASPORTATO X UNITA'	STATO DI FATICA
MF	CA	CA	SF

OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	7 TORACE MONTE	6 ADOM. MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POSSIBILE AMPUTAZIONE



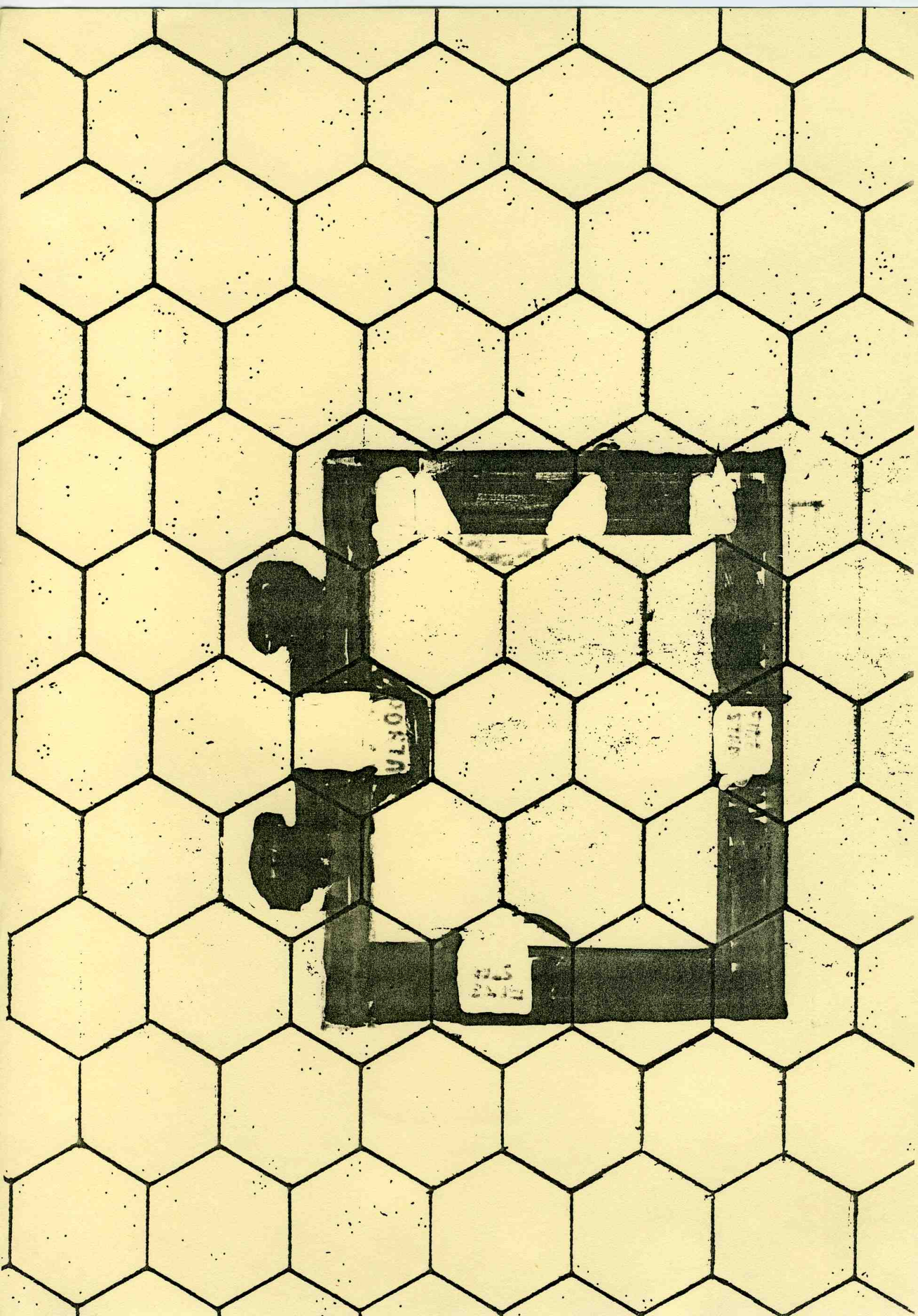
FORZA	ADDESTRAMENTO	AGILITA'	COSTITUZIONE
FO	ADD	AG	COS
BELLEZZA	INTELLIGENZA		
BE	IN	VA	RA
MORALE	AGGRESSIVITA'	ECCITABILITA'	PIU' LORE
MO	AGG	EC	PU
PATTORI DI MOVIMENTO	CARICO TRASPORTATO X DECINE	CARICO TRASPORTATO X UNITA'	STATO DI FATICA
MF	CA	CA	SF

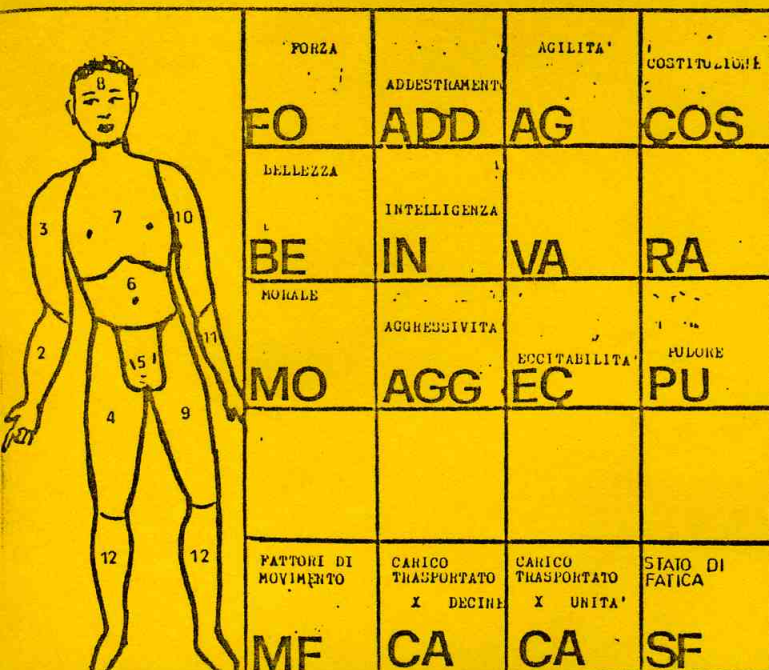
OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	7 TORACE MONTE	6 ADOM. MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POSSIBILE AMPUTAZIONE



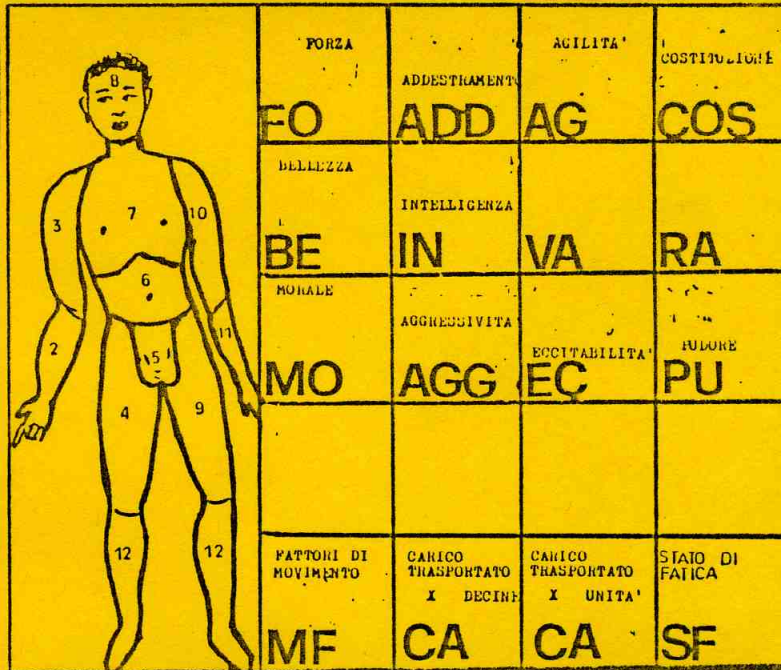
FORZA	ADDESTRAMENTO	AGILITA'	COSTITUZIONE
FO	ADD	AG	COS
BELLEZZA	INTELLIGENZA		
BE	IN	VA	RA
MORALE	AGGRESSIVITA'	ECCITABILITA'	PIU' LORE
MO	AGG	EC	PU
PATTORI DI MOVIMENTO	CARICO TRASPORTATO X DECINE	CARICO TRASPORTATO X UNITA'	STATO DI FATICA
MF	CA	CA	SF

OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	7 TORACE MONTE	6 ADOM. MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POSSIBILE AMPUTAZIONE

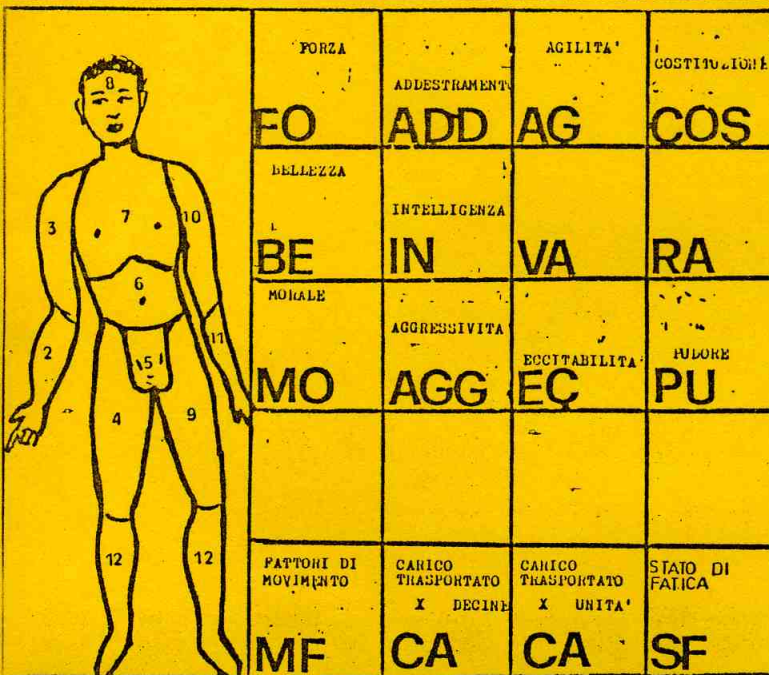




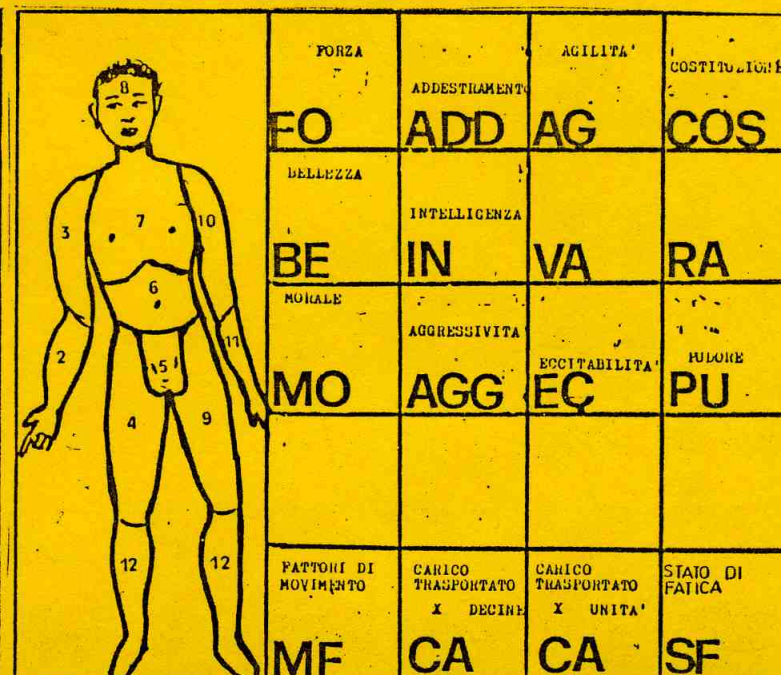
OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	7 TORACE MONTE	6 ADLON... MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POS. IILE AMPUTAZIONE



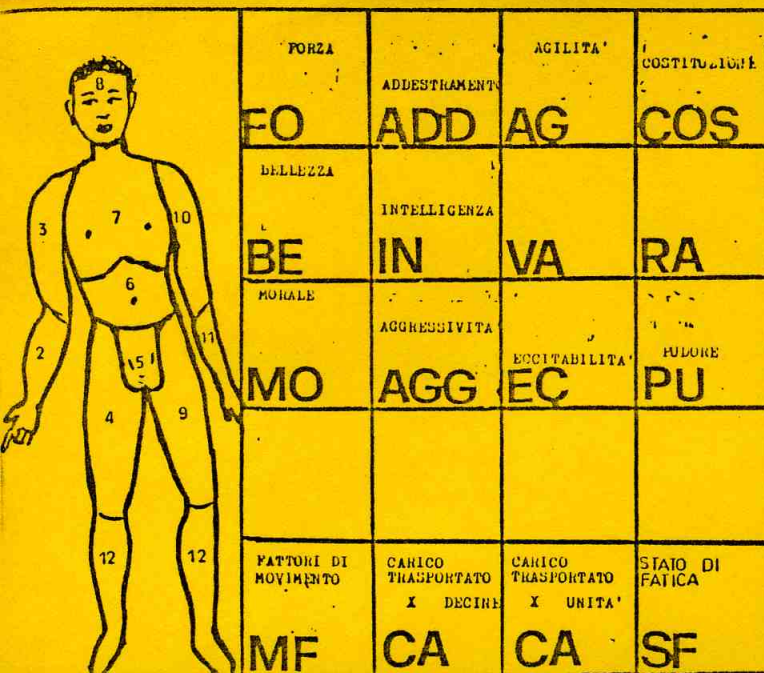
OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	7 TORACE MONTE	6 ADLON... MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POS. IILE AMPUTAZIONE



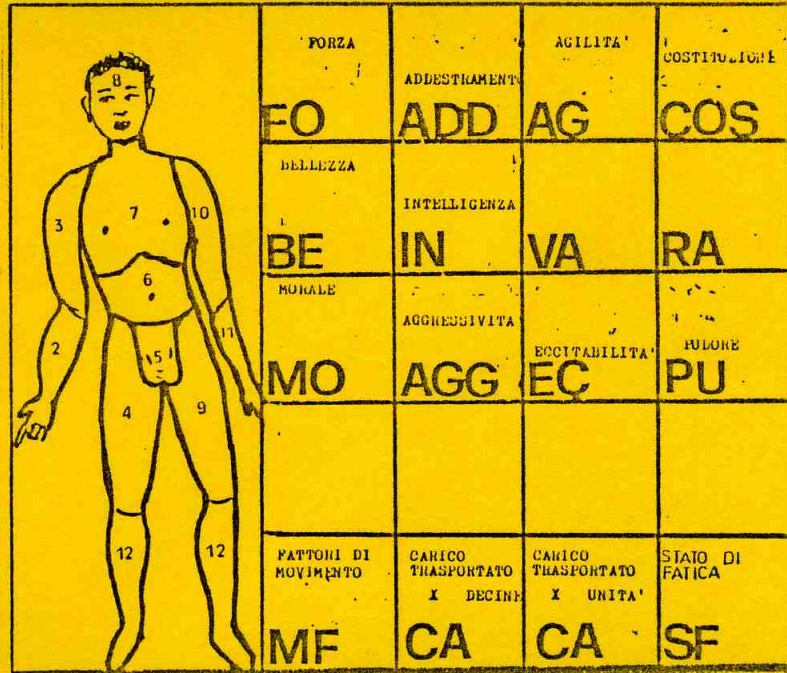
OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	7 TORACE MONTE	6 ADLON... MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POS. IILE AMPUTAZIONE



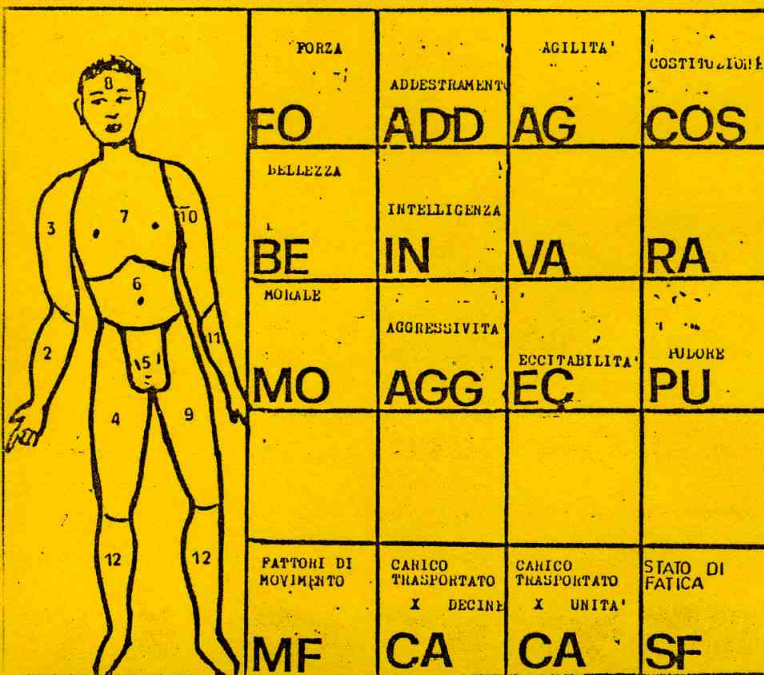
OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	7 TORACE MONTE	6 ADLON... MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMBRO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMBRO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POS. IILE AMPUTAZIONE



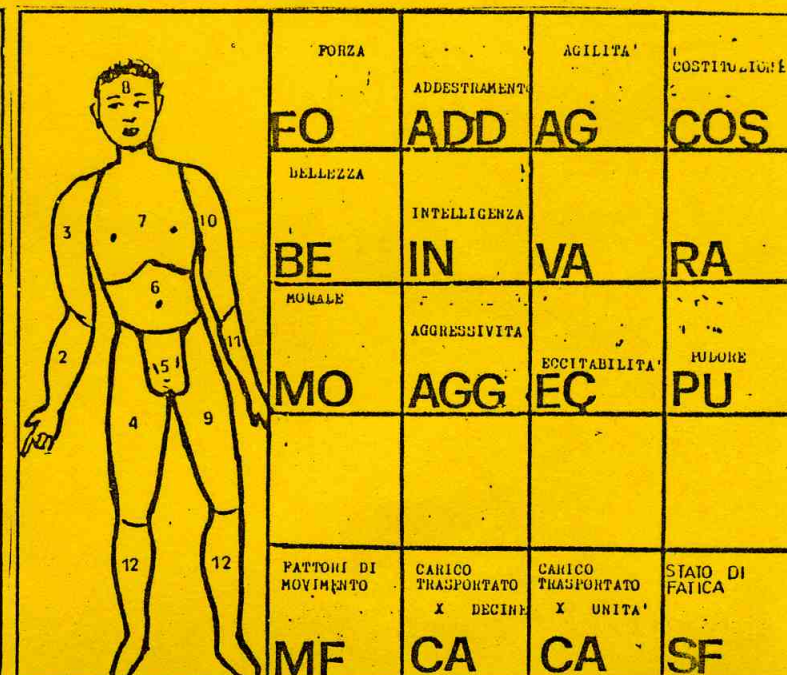
OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	1 TORACE MONTE	6 ADLON... MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMERO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMERO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POSSIBILE AMPUTAZIONE



OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	1 TORACE MONTE	6 ADLON... MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMERO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMERO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POSSIBILE AMPUTAZIONE



OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	1 TORACE MONTE	6 ADLON... MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMERO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMERO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POSSIBILE AMPUTAZIONE

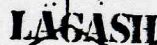


OGGETTI TRASPORTATI	2 MANO DESTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	11 MANO SINISTRA POSSIBILE AMPUTAZIONE	8 TESTA MONTE	1 TORACE MONTE	6 ADLON... MONTE
5 INGUINE MONTE	4 COSCIA DESTRA MONTE	9 COSCIA SINISTRA MONTE	3 OMERO DESTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	10 OMERO SINISTRO POSSIBILE AMPUTAZIONE	12 PIEDI POSSIBILE AMPUTAZIONE



SECRET

SECRET 1 B



Scenario 1d

Il ritorno del guerriero

Urush e' una bella e potente citta' stato. Urush ha combattuto per la sua gente e le sue leggi, ma al ritorno a casa non ha trovato piu' nulla: ne donna, ne averi. Lushan ha preso tutto: affetti ed averi. E' contro la legge delle Teste Nere, ma Urush non da via di scampo a Lushan, un donna' combattere con lui o morire. Tutto il villaggio per il quale Urush ha combattuto e' ora contro di lui, qualcuno e' gia' corso a chiamare le guardie, il duello non durera' a lungo. Poi...

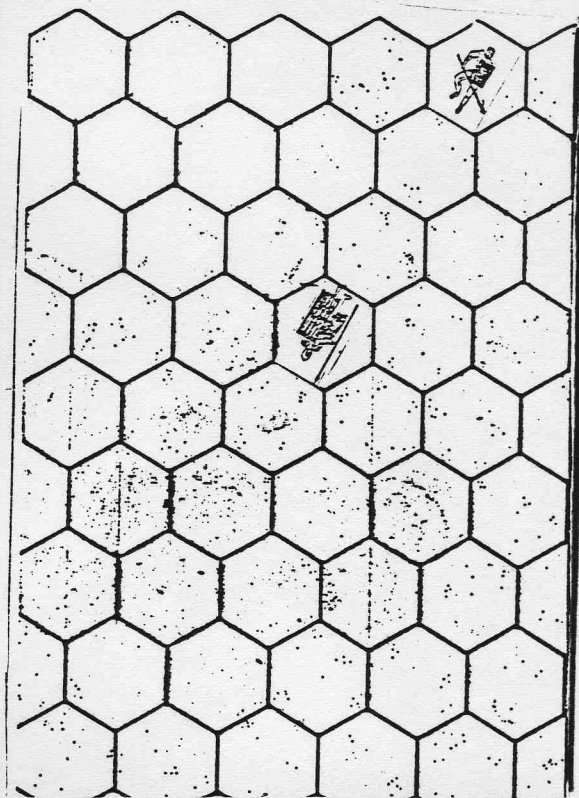
Durata dello scenario:

15 turni.

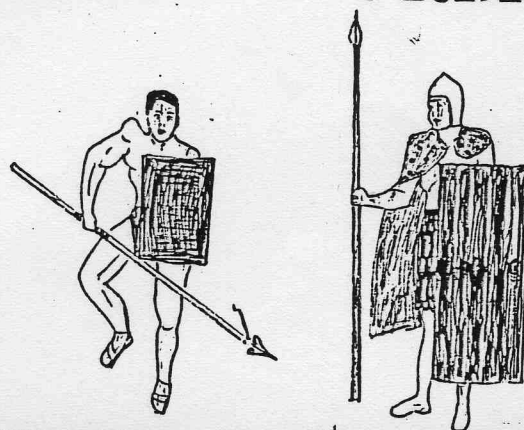
Condizioni di Vittoria: Urush deve uccidere Lushan o ridurlo il morale a zero entro la fine dello scenario o Lushan ha vinto.

Mappe: una sola minimappa: si considera che tutto intorno sia assediata la gente del villaggio e nessuno dei due contendenti puo' uscire dalla mappa.

Regola speciale: non si puo' scagliare nessuna arma, a causa della gente assediata intorno all'improvvisata arena.



LUSHAN URUSH



Condizioni iniziali

Urush: counter fanteria Pesante sumera

armamento: 1 lancia nella mano destra, 1 spada alla cintura (zona 6), veste leggera.

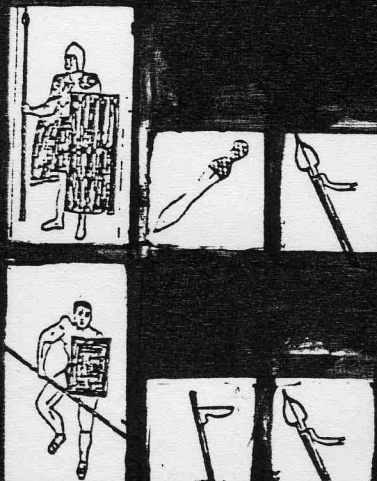
Caratteristiche: FO +2, ADD +2, AG +2, CO +3, BE 2, IN +2, VA 2, MO 6, AGG +1, EC +3, PU 0, MF 8, CR 8, SF 0

Lushan: counter di mercenario

armamento: 1 lancia nella mano sinistra (e' mancino), una scure sull'omero destro (zona 3), gonfiellino leggero.

Caratteristiche: FO +3, ADD 0, AG +1, CO -1, BE 3, IN -1, VA 7, MO 3, AGG +3, EC +3, PU -2, MF 9, CR 8, SF 2

Nel caso nessuno dei due giocatori voglia prendere le parti dell'ambizioso Lushan si possono fare partite, a parti inventite, nel caso finiscano una per parte contera' il turno di vittoria, se sara' finito allora si avra' un pareggio.



scenario 1d bis

Siamo spiacenti di annunciarvi che quello che avete appena giocato era solo il SOGNO DI URUSH e che le cose andarono in realta' leggermente diverse.

In realta' cambia solo il numero di attivazione di Lushan che da 7 scende a 3. Provate di nuovo adesso!

100 Attivazione speciale

Questo tipo speciale di attivazione va usato nei combattimenti individuali.

Invece di seguire i normali turni alternati i due Giocatori sceglieranno un segnalino numerato, ognuno di essi rappresenterà una particolare azione, ad esempio nello scenario 1D si seguirà la numerazione standard delle azioni, cioè il segnalino 1 indicherà una azione di movimento, mentre l'8 una azione di mischia.

I Giocatori lanceranno un dado ciascuno e la somma sarà lo VA di quel turno: si vedrà chi ha scelto l'azione con il numero più basso che tenterà di effettuarla Per Primo in base alle restrizioni e con tutte le conseguenze elencate nei Paragrafi 3.1- 3.n.

Se l'azione non sarà effettuabile il giocatore dovrà effettuare una azione di riposo.

Se entrambi i Giocatori avranno scelto la stessa azione muoverà Per Primo il Giocatore col VA più basso.

Se anche il VA è uguale si tirerà un dado Per vedere chi deve muovere Per Primo.



FANTERIA PESANTE SUMERA



FANTERIA LEGGERA SUMERA



MERCENARIO O IRREGOLARE



ARCIERE IRREGOLARE



ARCIERE DEL LULLISTAN



LANCIA



DONNA

donna..

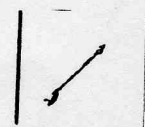


AM-HARA



SCURE SUMERA

SPADA DI BRONZO SUMERA



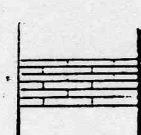
FRECCIA



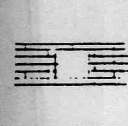
ARCO



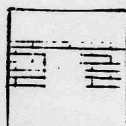
Gruppo 5 frecce



MURO



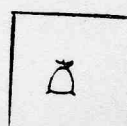
FINESTRA



PORTA



SACCO GRANDE



SACCO PICCOLO

1

INDICATORE NUMERICO

VISTO CHE PER UN TRAGICO DISGUIDO GLI INDICATORI DI FERITA SONO STATI
 ESTIRPATI DAL SET DI COUNTER USARE L'INDICATORE NUMERICO 1 di
 opportuno colore Per indicare la ferita leggera, 2 Per indicare la
 ferita media, 3 Per indicare la ferita grave e 4 Per indicare il KIA.
 Non appena in Possesso dei giusti counter abbandonare questa cattiva

