

Si ergeva sulla sporgenza in tutta la sua sicurezza, l'armatura composta di ossa si muoveva ai leggeri sobbalzi del vento. Un Nekromante lo aveva evocato e lui era giunto per uccidere. Era un'ombra da evocazione da chissà quanto tempo, neanche lo ricordava, aveva perso la sua essenza, era un burattino nelle mani incapaci di qualcuno che si metteva a giocare con forze superiori alle proprie. Almeno, queste evocazioni erano un diversivo, poteva tornare a uccidere. Non ricordava nulla della sua vita passata, solo il suo nome, che chiamato dal nekromante gli era rimasto stampato in fronte. Khetagg. Sinonimo di morte violenta.

Una luce abbagliante venne dall'alto e lo investì. Nelle sue mani si materializzò un'arma. La riconobbe all'istante, l'Ascia della Morte. Chi lo aveva evocato aveva un certo buon gusto per le accoppiate. Continuava a girare lentamente la testa guardando la vallata sottostante, cercando un nemico da rispedire nel regno delle anime. In lontananza un fascio di luce precipitò dall'alto fendendo le nubi cerulee, schiantandosi in terra. Finalmente era giunto.

Con una mossa veloce il Khetagg si precipitò in direzione del nemico, l'ascia pronta a mietere. Arrivato vicino alla vittima, si arrestò stupefatto. Sulla terra solo un funghetto, un Kinopio, l'avversario più indegno che gli sarebbe potuto capitare. Alzò ruggendo un piede, facendo cigolare le ossa dell'armatura, lo schiacciò con un sol colpo. Mentre schiantava quell'esserino ecco un'altro bagliore squarciare il cielo più rapido e improvviso del primo. Alle sue spalle comparve un Vendicatore di Libra.

Il nuovo venuto portava con sé la Spada del Sangue, il Khetagg sapeva che la sua armatura non gli sarebbe stata di aiuto in quel combattimento. Un ennesimo bagliore e l'arma del Vendicatore si dissolse come polvere al vento; la Ruggine. Un ghigno di ringraziamento del Khetagg al proprio Nekromante.

Il Khetagg colse l'attimo di esitazione dell'avversario per colpirlo, ma il fendente andò a vuoto e dall'alto si sentì una maledizione in una lingua non conosciuta. Il Vendicatore passò al contrattacco, colpì gravemente il Khetagg. Tra le nubi si aprì un varco e apparvero delle lingue di fuoco dirette verso il guerriero rivestito di ossa, che si preparò a reggere l'impatto con le Fiamme Roventi. Riuscì a reggere il colpo, a rialzarsi per contrattaccare. La sua Ascia della Morte tagliò di netto il Vendicatore. Dal corpo esanime una luce si proiettò verso l'alto, un pensiero attraversò la mente del Khetagg: "Ingozzati pure Nekromante".

Raccolse la sua arma e si riavviò sopra la sporgenza in attesa del prossimo avversario. Una cosa sola rimpiangeva di quando era in vita e gli mancava terribilmente, ora. L'odore del sangue e del metallo mescolati durante il duello.

Sommario

1) Ambientazione.....	2
2) Scopo del Gioco.....	2
3) Per cominciare: preliminari, definizioni.....	3
4) Svolgimento del gioco: le Fasi.....	3
5) Le Magie.....	4
6) I Risvegliati.....	5
6.1) Le Caratteristiche dei Risvegliati.....	5
6.2) Le Abilità dei Risvegliati.....	6
7) Gli Equipaggiamenti.....	7
8) Il Combattimento.....	7
8.1) Dichiarazione del combattimento.....	8
8.2) Dichiarazione degli scontri.....	8
8.3) Risoluzione degli scontri.....	8
8.4) La Dimostrazione.....	8
8.5) Abilità nel combattimento.....	9
8.6) Fine del Combattimento.....	9
8.7) Esempio di Combattimento.....	9
9) Ringraziamenti.....	10
10) Licenza e Contatti.....	10

1) Ambientazione

Kafter, una immensa landa desolata. È in questa terra, vuota d'ogni forma di vita – almeno per come noi la intendiamo – che si scontrano gli enormi poteri dei Nekromanti.

Tre lunghe ere si sono avvicinate su un mondo che ai suoi albori risuonava di una immensa varietà di specie di vita. La prima è detta il Lungo Mattino: è l'età del cammino verso lo sviluppo, verso il pieno splendore di molte civiltà che si incontrarono e scontrarono: e la terra fu popolata.

Le conoscenze scientifiche, giunte alla consapevolezza delle forze immense che sottendono alla natura, permisero un giorno ad una casta di studiosi, i seguaci di Agor, di carpire l'essenza del lento cammino che giunge dalla vita alla morte, del legame terreno che tiene in vita gli esseri viventi. Fu trovata la via per spezzare tale legame senza disperderne il potere, ci si avvide che essa era superiore alle forze conosciute; gli studi furono abbandonati: ma una via era stata tracciata.

Niente sembrava potere intaccare la crescita del mondo: e la minaccia venne dall'esterno. I seguaci di Agor, che avevano calcolato l'imminente caduta del meteorite, furono fra i pochi che non ne restarono uccisi: molti degli esseri viventi scomparvero, altri furono mutati in forme sconosciute: Kafter si avviò verso l'era più lunga, il Lungo Tramonto. Non potendo impedire la venuta del meteorite, i seguaci di Agor riuscirono però ad imbrigliarne parte dell'energia gravitazionale, sopravvivendo alla catastrofe ed ampliando il proprio potere personale: divennero Danekar. Iniziarono ad aggirarsi in questa

landa stravolta nella sua più intima essenza, portatori di una nuova e terribile forma di potere: la capacità di rianimare i morti sotto il proprio controllo e di utilizzarli per incamerare l'energia dei vivi.

I Danekar (letteralmente: “coloro che usano le vite”) riuscivano infatti ad instaurare un legame con un organismo in decomposizione, cedendo ad esso parte della propria energia; ma ogni volta che questi Risvegliati mietevano vittime, essi accumulavano il Potere del legame di vita reciso.

La vita lentamente si spense, fino a che la loro fame li spinse a scontrarsi gli uni contro gli altri, per trarre il Potere dai propri legami.

Il Potere cresceva nei corpi dei Danekar, finché la loro mortalità non fu più in grado di contenerlo: furono costretti ad un'ultima trasformazione, abbandonando la loro fisicità. Nacquero i Nekromanti, gli eterni, che trascinarono la terra nella Lunga Notte: gli ultimi barlumi di vita furono spazzati via dal ritorno di fiamma della trasformazione.

Ora la Notte si protrae all'infinito, in un'orda di combattimenti fra esseri che non sono né vivi né morti; e i Nekromanti, esaurita ogni fonte di potere, si rivolgono l'uno contro l'altro, per trarre dalla propria stessa razza la vita necessaria a perpetuare ed accrescere la propria indescritta potenza.

2) Scopo del Gioco

Ogni giocatore (da due in su) impersona un Nekromante, impegnato nella sfida con gli altri Nekromanti, per arrivare ad eliminarli ed acquisirne il potere. I Nekromanti hanno perso la loro fisicità e non possono quindi essere uccisi in uno scontro: l'unica forza che possa sottometterli è lo stesso potere di cui sono fatti.

Lo scopo è quello di accumulare il maggior numero di Punti Potere (P) e infine di lanciare una *Fatality*. Le *Fatalities* sono un tipo particolare di magie, le uniche in grado di interrompere il gioco e di stabilire il vincitore; e ogni carta a modo suo.

Per acquisire il potere necessario ad una magia di questo tipo, la strada principale è quella di evocare mostri e combattenti leggendari, per farli scontrare con quelli dei Nekromanti avversari. Alla loro morte il Nekromante che li uccide spezza il legame che li vincolava ai possessori, incamerando così (sotto forma di punti Potere) l'energia di quel legame.

Da questo punto in poi si userà il *corsivo* per distinguere gli esempi e alcune brevi descrizioni relative all'ambientazione dalle parti puramente regolistiche.

3) Per cominciare:

preliminari, definizioni

Ogni Nekromante è dotato di un mazzo di carte, (**Mazzo da guerra**), che ne rappresenta le capacità magiche. Esso è composto di 60 carte, che il Nekromante sceglie liberamente fra tutte quelle esistenti, a disposizione di tutti, col solo limite di non poter inserire nel mazzo più di tre copie di ogni singola carta (ovvero carte con lo stesso nome, stampato in alto a sinistra).

Per giocare una partita di Necromancya sono necessari dadi a 6 facce (d6 nel prosieguo) e dadi a 20 facce (d20). Essi possono essere lanciati singolarmente (1d6) o in un insieme (3d6; 2d20); o ancora si può stabilire che al lancio del dado si debba aggiungere o sottrarre un certo valore (3d6+1; 1d20-4). Vi sono rari (e giustificati) utilizzi dell'espressione 0d6: il risultato è semplicemente sempre 0.

Si definisce **Check** il lancio di dadi con cui si stabilisce se un'azione è riuscita o meno. Il Check si effettua con un lancio di 1d20 rispetto a un valore compreso fra 1 e 20: è riuscito il Check in cui il risultato del lancio è un valore minore o uguale a quello di riferimento; è fallito il Check in cui il risultato del lancio è un valore superiore a quello di riferimento.

Regola dei critici Ci sono due risultati del tiro di dado che hanno un significato particolare, indipendente dal valore da raggiungere: quando si tira un 1 il colpo è sempre andato a segno, mentre quando si tira un 20 il colpo si considera sempre come fallito.

La partita si svolge sul **Territorio**, che rappresenta una piccola parte del pianeta Kafter. Il Territorio può essere un tavolo o una qualunque superficie piana. Su di esso vengono posti i mazzi dei giocatori e tutte le carte utilizzate dai Nekromanti (risvegliati evocati, carismi, fortificazioni ecc...), ciascuna con la parte bassa rivolta verso chi l'ha giocata, in modo da distinguere i proprietari di ciascuna carta. Viene considerata *in gioco* ogni carta, a parte i mazzi, presente nel Territorio.

I mazzi presenti sul Territorio sono due per ogni Nekromante. Il primo è il **Cimitero**: esso corrisponde, in principio, all'intero Mazzo da Guerra del giocatore; il Nekromante se lo pone accanto all'inizio della partita, dopo averlo mescolato e fatto alzare da un avversario. Non si deve essere ingannati dal nome: il Cimitero rappresenta la potenzialità del Nekromante, sia in termini di magie che egli può lanciare, sia in termini di Risvegliati che egli può utilizzare.

Alla destra del Cimitero si colloca il mazzo dello **Scarto**. Esso, vuoto in principio, si riempie di tutte le carte giocate e non riutilizzabili.

Attenzione! Per una carta andare nello scarto non è l'unico modo di **lasciare il gioco** (ovvero di lasciare il Territorio): molte carte lasciano il gioco dirigendosi verso il Cimitero (così fanno per esempio i Risvegliati una volta che vengano uccisi) e quindi potranno nuovamente tornare nella Mano del Nekromante. Quando il Cimitero non presenta più carte, il mazzo dello Scarto viene mescolato e posto come nuovo Cimitero.

Se il Cimitero è la potenzialità di ogni Nekromante, la sua **Mano** corrisponde a ciò che egli è in grado di compiere al momento. Si tratta delle carte che egli tiene in mano, nascoste agli avversari: sono le magie che può lanciare, i Risvegliati che può evocare, gli equipaggiamenti da attribuire ecc... .

All'inizio del gioco ogni Nekromante pesca 7 carte dal cimitero. In nessun momento del gioco la sua Mano potrà comprendere più di 7 carte; qualora ciò accada, il Nekromante sceglie quali carte scartare (senza poterle usare) fino a tornare a 7.

Il punteggio fondamentale di ogni Nekromante è il suo Potere. Il Nekromante deve quindi tenere costantemente aggiornata e visibile la quantità di punti Potere (P) che possiede. All'inizio del gioco ciascun Nekromante possiede 6 punti Potere.

I punti Potere si acquisiscono principalmente rompendo il legame che unisce ai Nekromanti avversari i loro Risvegliati (uccidendoli). Ma vi sono altri modi.

Se una carta si riferisce ad una situazione di **vantaggio** tra i Nekromanti, indica il Nekromante che possiede più punti Potere, in quel determinato momento.

All'inizio della partita si svolgono le seguenti operazioni. Ogni Nekromante:

- mescola le proprie carte, le fa alzare e le ripone accanto a sé come Cimitero;
- appunta di possedere 6 P;
- pesca 7 carte, che vanno a formare la sua Mano.

A questo punto ogni Nekromante lancia 1d20. Chi ottiene il punteggio più alto comincia il gioco.

4) Svolgimento del gioco: le Fasi

Il gioco si svolge a turni, in senso orario. Il turno di ogni Nekromante è diviso in due fasi: l'Aggiornamento e l'Azione.

La fase **Aggiornamento** prelude al gioco vero e proprio. Essa comincia alla dichiarazione di fine turno (“passo!”) del Nekromante del turno precedente. Durante questa fase, nell’ordine:

1. Tutti i risvegliati di ogni Nekromante guariscono completamente, ripristinando i propri punti Vita Base;
2. Sviluppano i loro effetti tutte le carte che influenzano o sono influenzate dalla fase Aggiornamento.

A questo punto, ma sempre entro la fase Aggiornamento, avvengono le azioni più strettamente del Nekromante di turno:

3. se possiede meno di 20 P, guadagna 2 P (tranne il primo turno della partita, in cui si guadagna solamente 1 P);
4. può scartare dalla propria Mano quante carte voglia;
5. può pescare carte dal proprio Cimitero da una ad un massimo pari al numero dei giocatori (e comunque fino ad averne in mano non più di 7); ad esempio, se si gioca in 3, si possono pescare fino a 3 carte. Queste carte vengono aggiunte alla propria Mano;
6. può giocare una Carta-Regola.

A questo punto la fase Aggiornamento termina.

Nota: durante la fase aggiornamento non è quindi possibile giocare carte, fatta eccezione per le **Carte-Regola** (identificate dal simbolo a destra, in alto sulla carta), che invece possono essere giocate esclusivamente in questa fase, dal Nekromante di turno. In ogni momento non può essere presente nel Territorio più di una Carta-Regola; al calare di una nuova Carta-Regola, quindi, una Carta-Regola eventualmente già presente finisce nello Scarto di chi l’ha lanciata.



Nella fase **Azione** il Nekromante può, in qualsiasi ordine:

- Lanciare **Magie** (senza limitazioni di numero).
- Calare **Risvegliati** (in numero di due se non ne ha già altri in gioco, di uno se ne ha altri in gioco).
- Assegnare **Equipaggiamenti** a sé ed ai propri Risvegliati (senza limitazioni di numero).
- Dichiarare un attacco, e quindi effettuare un **Combattimento**

Ciascuna di queste azioni viene illustrata nei seguenti paragrafi relativi rispettivamente a: Magie, Risvegliati, Equipaggiamenti, Combattimento.

Prima di procedere è però necessario un chiarimento: quando una carta impone o consente un comportamento esplicitamente vietato dal regolamento, essa prevale.

L'**effetto** di una carta è il termine generico che descrive i cambiamenti che quella carta apporta nel gioco. Fra gli effetti:

- quelli *persistenti* hanno luogo appena la carta viene giocata e durano per tutto il tempo in cui la carta è in gioco;
- quelli *a innesco* hanno una durata limitata, regolata dalla carta o stabilita dal Nekromante; gli effetti a innesco vengono attivati in diversi modi, ad esempio con il pagamento di punti Potere o lo scarto di una carta;
- anche *guadagnare punti Potere* è considerato un effetto, indipendentemente dalla fonte del guadagno.

Gli effetti che contraddicono una Carta-Regola in gioco sono annullati finché essa rimane in gioco.

Durante il gioco può accadere che più carte agiscano in contemporanea e che sia difficile stabilire la precedenza tra gli effetti. Per prevenire situazioni di questo tipo si utilizza la regola seguente:

Regola dell’alternanza: ogni volta che si gioca una carta, si utilizza un effetto a innesco o si guadagnano punti Potere, bisogna lasciare agli avversari il tempo per poter utilizzare una successiva carta o effetto.

Quindi, se si ha intenzione di giocare una serie di carte o effetti in successione, tra una carta e l’altra bisogna lasciar modo agli avversari di rispondere. Questo porta il gioco a procedere secondo un’alternanza di botta e risposta tra i giocatori.

Può accadere che, nel rispetto della regola suddetta, due o più Nekromanti giochino una carta (non Fatality) o utilizzino un effetto a innesco *contemporaneamente*. In questo caso la precedenza spetta al Nekromante che gioca nel suo turno. Se il turno corrente non è di nessuno tra questi, la precedenza si determina casualmente con un tiro di dado.

5) Le Magie

Le magie, caratterizzate dal simbolo qui a fianco, possono essere suddivise in tre categorie:



- Normali
- Carismi
- Fatality

Tutte le magie si lanciano spendendo un numero di P pari al costo della carta, indicato in alto a destra sulla carta stessa. Una volta spesi i punti Potere necessari, la carta causerà i suoi effetti.

Le magie possono essere lanciate durante ogni fase Azione, propria o dell'avversario, senza limite di numero.

Una magia **Normale** ha effetto immediato e va subito posta nello Scarto.

I **Carismi** vengono posti in gioco appena pagati e comportano effetti duraturi sul gioco. I Carismi si distinguono tra propri e globali; quelli propri hanno effetto sul Nekromante che li ha lanciati, quelli globali hanno effetto su tutti i Nekromanti, o tutti i Risvegliati, oppure solo su alcuni di essi che rispondano a certe caratteristiche. Tali effetti cessano però immediatamente se il Carisma lascia il gioco per qualsiasi ragione.

Regola dei Carismi: non possono trovarsi in gioco:

- due Carismi propri eguali (medesimo nome) assegnati al medesimo Nekromante;
 - due Carismi globali eguali (medesimo nome).
- Di conseguenza l'ultimo Carisma giocato viene scartato.

Le **Fatality** sono le magie più importanti e potenti, ed hanno come effetto quello di concludere la partita (vedi paragrafo Scopo del Gioco). Quando viene giocata una Fatality il gioco si interrompe e possono essere lanciate solamente magie che coinvolgano la Fatality stessa.

SIGILLO DEL KAOS	3	← Costo di Lancio
		
← Permanente Tutti i risvegliati non suicidi di Valore inferiore a 10 aumentano Attacco e Mira di 3 punti.		← Tipo di Magia ← Effetto della Magia
I grandi incendi nascono dalle scintille		
<small>© Ant & Piko productions 2000. Allrights reserved.</small>		

6) I Risvegliati

I Risvegliati sono i protagonisti dell'azione, al servizio del Nekromante da quando vengono calati in gioco, votati ad uccidere gli avversari per incanalare il Potere guadagnato verso il proprio padrone.



Durante il proprio turno un Nekromante può calare in gioco dalla propria Mano un Risvegliato, se ha già altri Risvegliati in gioco; due Risvegliati se non ha altri Risvegliati in gioco.

I Risvegliati si evocano spendendo un costo di lancio (in P) pari alla differenza tra il Valore del Risvegliato (in alto a destra sulla carta) ed il proprio attuale punteggio di Potere. Se il punteggio P supera il valore del Risvegliato, non viene speso alcun punto.

Ad esempio, se il Nekromante possiede 12 P e decide di calare in gioco un Khetagg, il cui valore è 18 P, deve spendere 6 P (18 - 12 = 6), il che lo manda a soli 8 P. Se invece il Nekromante avesse avuto un numero di P almeno pari a 18, non avrebbe dovuto spendere alcun punto.

Quando invece si cala in gioco più di un Risvegliato si calcola il costo di ciascuno separatamente (secondo quanto visto sopra) e quindi si spende la somma dei singoli costi.

Ad esempio: il Nekromante decide di calare in gioco due Risvegliati, ancora una volta un Khetagg, di Valore 18 P, questa volta però insieme ad un Angelo Corrotto di Valore 13 P. Il Nekromante ha 12 P, quindi dovrebbe spendere 1 P per l'Angelo Corrotto (13 - 12 = 1) e 6 P per il Khetagg (18 - 12 = 6). In tutto deve quindi spendere 7 P, (1+6).

6.1) Le Caratteristiche dei Risvegliati

Le caratteristiche sono i tratti che, nell'insieme, descrivono un Risvegliato, definendone le capacità in combattimento - combattere è lo scopo principale per cui queste creature sono evocate dai Nekromanti - ed eventuali ulteriori abilità. Tali caratteristiche sono: Valore, Mischia, Danno in Mischia, Mira, Danno in Mira, Vita, Colpi, Abilità, Abilità Speciali.

Il **Valore** di un Risvegliato da un lato serve a calcolare il suo costo di lancio (vedi sopra), dall'altro indica il totale di P che un Nekromante ottiene quando lo uccide o fa uccidere.

Regola della Cooperazione. Nel caso che all'uccisione di un singolo Risvegliato contribuiscano due o più Nekromanti, i P guadagnati andranno divisi equamente tra tutti i partecipanti, avvantaggiando in caso di impossibilità di una divisione perfetta chi ha inflitto la prima ferita.

Un Nekromante non potrà mai ricevere punti per aver ucciso (o contribuito ad uccidere) un suo Risvegliato.

La **Mischia** e la **Mira** rappresentano rispettivamente l'abilità del Risvegliato nel combattimento corpo a

corpo e in quello a distanza. Su di essi si effettuano i Check (vedi sez. 2 – Scopo del Gioco) per verificare se sono andati a buon fine un colpo in corpo a corpo oppure a distanza.

Il **Danno in Mischia** e il **Danno in Mira** rappresentano rispettivamente la portata delle ferite che possono essere inflitte ad un avversario colpito in un round di combattimento corpo a corpo o a distanza; essi sono espressi con un numero di dadidanno da lanciare (3d6), e talora con un modificatore (2d6+3). La presenza di un trattino (-) come valore di Danno in Mira indica che il Risvegliato non può effettuare attacchi in mira, salvo non gli venga assegnata un'Arma adatta.

I punti **Vita** rappresentano la robustezza di un Risvegliato; il numero di punti Vita attuali potrà variare nel corso della partita a causa di effetti benefici o Danni Inflitti. Quando si raggiunge il valore 0 o meno di punti Vita attuali, il Risvegliato è considerato *Ucciso*. Si ricorda che all'inizio di ogni turno i punti Vita di ogni Risvegliato tornano al valore base.

I **Colpi** rappresentano l'armatura o ogni protezione in grado di assorbire almeno parzialmente i danni ricevuti.

Le **Abilità** sono alcune capacità particolari che i Risvegliati possono avere o meno (vedi sotto).

Le **Abilità Speciali** sono della capacità rare e particolari che possiede un unico Risvegliato: esse non sono quindi descritte nel regolamento ma illustrate nella carta stessa. Una carta o un effetto che influenzi "tutte le abilità" influenza anche le Abilità Speciali.

I valori riportati sulla carta vengono detti **valori base**. Quando una carta o effetto modificano i valori base di un Risvegliato, è da considerare come se il nuovo valore venisse scritto sulla carta.

KROGGH		16	Valore
			
Attacco 17	5d6		Attacco / Danno in Mischia
Mira 01	-		Mira / Danno a Distanza
Ferite 30	-		Ferite / Colpi
Abilità	Instabilità		Abilità
<i>Se viene ucciso in combattimento, Kroggh viene scartato.</i>			Abilità Speciali
© Art. & Piko productions 2000. Allrights reserved.			

6.2) Le Abilità dei Risvegliati

Fra le Abilità dei Risvegliati si distinguono Abilità normali e Abilità di Legame.

Le Abilità normali sono:

Agilità - In combattimento ogni Risvegliato avversario che tenta di colpirne uno dotato di Agilità perde 4 punti al valore di Mischia e Mira.

Ambidestro - Consente di eseguire più attacchi in un solo Round di Combattimento.

Aura - E' una particolare capacità che consente al risvegliato di potenziare i propri attacchi durante il combattimento.

Disarmare - Una volta per combattimento, il risvegliato può scegliere un'Arma tra quelle degli avversari coinvolti nello scontro e scartarla.

Imboscata - Indica una particolare capacità del Risvegliato di celarsi all'arrivo del nemico in combattimento.

Immunità - Nessuna magia ha effetto sul Risvegliato.

Iniziativa - In combattimento, consente di mettere a segno il primo colpo in Mischia automaticamente.

Velocità - Il risvegliato può essere calato in gioco in qualsiasi momento, anche nel turno di un avversario o durante un round di mischia. Inoltre permette di intervenire nelle mischie in corso. Tra i due effetti vale la regola dell'alternanza.

Volare - Un Risvegliato con l'abilità Volare può librarsi nell'aria durante i combattimenti.

Le abilità che influenzano il combattimento vengono spiegate dettagliatamente nel paragrafo conseguenze vengono spiegate nel paragrafo 8.5.

Le Abilità di Legame influenzano il collegamento che si instaura tra il Nekromante ed il Risvegliato. L'effetto pratico è di rendere il legame più debole in favore di un Valore inferiore al dovuto.

Instabilità - La forza del risvegliato si affievolisce durante il combattimento.

Richiamo - Il Risvegliato entra in gioco con 2 token. Ad ogni successivo Aggiornamento del Nekromante il Risvegliato perde un token. Nel momento in cui il Risvegliato perde l'ultimo token deve essere scartato; nessun punto è guadagnato. La morte in combattimento di un Risvegliato con Richiamo lo manda come gli altri nel Cimitero.

Rito - E' l'abilità propria del popolo dei Recisi. L'abilità può essere utilizzata solamente nel proprio turno; se il reciso riesce un check in Mischia infligge automaticamente il suo danno base ad un avversario a scelta (il danno può essere assorbito normalmente da Colpi o Armature); appena inflitto il danno, il reciso torna obbligatoriamente nel Cimitero. L'abilità

non può essere utilizzata da un risvegliato che abbia partecipato ad un combattimento durante quel turno.

Suicidio - Il risvegliato torna obbligatoriamente nel Cimitero appena il Nekromante che lo controlla arriva a possedere almeno 30 P. Nessun punto è guadagnato.

7) Gli Equipaggiamenti

I Nekromanti forgiarono armi ed armature per i propri Risvegliati, aumentando la loro forza per proteggerli dagli attacchi dei nemici. Furono creati sigilli e medaglioni che rafforzavano l'energia del legame. Alcuni si spinsero fino ad erigere costruzioni incantate e veri e propri bastioni contro l'avanzata degli avversari.



Gli equipaggiamenti possono essere di quattro tipi: Fortificazioni, Armi, Armature e Speciali. Un Nekromante può assegnare gli equipaggiamenti durante la propria fase Azione, ma non durante un combattimento. Un equipaggiamento, appena calato, va pagato spendendo un numero di P pari al costo della carta (indicato in alto a destra) e va assegnato a sé o ad un proprio Risvegliato. Quindi esso comincia a produrre i suoi effetti.

Le **Fortificazioni** sono equipaggiamenti che il Nekromante assegna a se stesso. Un Nekromante non può assegnarsi (calare in gioco) copie di Fortificazioni che già possiede.

Le Fortificazioni vanno intese come grandi costruzioni edificate dai Nekromanti sul Territorio. Ogni fortificazione protegge magicamente tutti i risvegliati del Nekromante che la possiede.

Armi e Armature vengono assegnate ad un proprio Risvegliato senza limitazioni nel numero; nel combattimento però egli si può servire di una sola di esse (un'arma e una armatura), a scelta del Nekromante ad inizio del combattimento.

Le **Speciali** vengono assegnate ad un proprio Risvegliato senza limitazioni nel numero e possono cumulare i loro effetti. Un Nekromante non può assegnare a un Risvegliato copie di Speciali che egli già possiede.

Armi, Armature e Speciali, una volta assegnate ad un Risvegliato, ne seguono le sorti: quando il Risvegliato lascia il Territorio diretto nel Cimitero, vi tornano anch'esse; analogamente esse vanno scartate quando il Risvegliato è diretto allo Scarto.



8) Il Combattimento

Il momento principale del gioco è quello del **Combattimento**, in cui i Risvegliati si scontrano per guadagnare il Potere racchiuso nei loro avversari.

Il modo migliore per comprendere il combattimento è pensare all'enorme distesa di Kafer in cui il gioco è ambientato. I gruppi dei Risvegliati, evocati dal richiamo dei loro Nekromanti, se ne stanno arroccati nelle loro reciproche zone, nel mezzo una brughiera spezzata da fossi e terrapieni.

*Comincia il Combattimento: il Nekromante che è all'attacco chiama alla lotta i Risvegliati degli avversari, che si incamminano dalle loro rispettive zone, ciascuno in una direzione diversa, sperduti. Ora il Nekromante incita i suoi: li fa dividere in gruppi e ciascun gruppo s'indirizza verso uno degli avversari. Stanno per cominciare i singoli **Scontri**, ciascuno in un luogo diverso e lontano dagli altri.*

*In ogni scontro, ogni diversa zona, stanno i Risvegliati attaccanti e un Risvegliato difensore, o forse più difensori, poiché al primo se ne possono essere aggiunti degli altri. Non solo **Duelli** (un attaccante, un difensore), quindi, ma intere mischie di decine di bestie affamate di un sangue che non berranno loro, ma chi ne muove come pupazzi le braccia.*

Quindi:

Combattimento è tutta l'azione che si sviluppa dopo la dichiarazione che lo apre (vedi sotto).

Scontro è la singola mischia, che può comprendere più attaccanti e più difensori (ma in partenza un solo difensore).

Duello è lo scontro uno contro uno.

Il combattimento si compone delle seguenti fasi:

1. dichiarazione del combattimento;
2. dichiarazione degli scontri;

3. risoluzione degli scontri;
4. dichiarazione dei vincitori e conteggio dei punti.

8.1) Dichiarazione del combattimento

Con la Dichiarazione del Combattimento il Nekromante annuncia agli avversari la prossima azione d'attacco. Si tratta di una fase preliminare, del tutto esterna al combattimento, in cui non vanno dichiarati né gli attaccanti né i difensori (poiché ancora non sono definiti i singoli Scontri), e durante la quale si possono giocare carte che influenzano il combattimento (ad esempio interrompendolo).

8.2) Dichiarazione degli scontri

La fase successiva serve a determinare i singoli Scontri che il Nekromante attaccante mette in atto. Il punto centrale è che si dichiarano tanti scontri quanti sono i Risvegliati attaccati – cioè in ogni Scontro dichiarato non vi può essere più di un Difensore. Questa situazione può mutare dopo la fase di Dichiarazione (ad esempio per effetto dell'abilità Velocità).

Nell'ordine, il Nekromante attaccante dichiara:

1. tutti i Risvegliati attaccati (**Difensori**); nonché i Nekromanti bersaglio di eventuali Dimostrazioni (vedi paragrafo specifico);
2. per ogni Difensore, il Risvegliato o i Risvegliati che lo attaccano (**Attaccanti**).

Ogni risvegliato può partecipare (ed essere assegnato) ad un solo scontro.

A questo punto, per ogni Risvegliato coinvolto, il possessore (a cominciare dal Nekromante attaccante) deve dichiarare:

1. se esso attacchi in Mischia oppure in Mira (la principale differenza è la caratteristica su cui va eseguito il Check);
2. se e quali Armi e Armature eventualmente possedute esso utilizzerà per lo scontro.

Se entro la fine della fase intervengono carte o effetti che rendono illecito uno scontro (es. un Risvegliato non volante che si trovi ad attaccare in mischia un Risvegliato volante), tale scontro non può iniziare.

Con ciò terminano le fasi di Dichiarazione. A questo punto, vengono messi in atto e risolti i singoli scontri, in qualsiasi ordine: ciononostante, essi sono da considerarsi contemporanei.

8.3) Risoluzione degli scontri

Gli scontri si svolgono a round alterni: in un round ad attaccare sono tutti i Risvegliati di una parte, in quello successivo sono tutti i Risvegliati dell'altra parte.

La prima coppia di round dello scontro è riservata ai combattenti in Mira, che hanno a disposizione un tiro a distanza prima dell'inizio della mischia. Al primo round gli Attaccanti in Mira, se ve ne sono; al round successivo, i Difensori in Mira, se ve ne sono. A questo punto tutti i risvegliati attaccanti iniziano la mischia (l'ordine può cambiare a causa dell'abilità Imboscata: vedi il par. 8.5).

All'interno del round ogni Risvegliato che deve attaccare sceglie quale avversario colpire. Quindi si compiono le seguenti operazioni per ciascuno degli attaccanti:

1. l'attaccante effettua il **check** sulla caratteristica relativa al tipo di scontro che è stato iniziato (**Mischia** o **Mira**);
2. quindi, se il check è riuscito, lancia i dadi per verificare i danni;
3. il danneggiato sottrae dai suoi punti Vita tale valore (meno gli eventuali **Colpi** che possiede).

A questo punto lascia il gioco (diretto nel Cimitero) ogni Risvegliato i cui punti Vita siano scesi a 0 o meno. Non vengono guadagnati punti: i punti sono conteggiati tutti alla fine dell'intero combattimento (cioè di tutti gli scontri). A questo punto il round finisce, e comincia quello dell'avversario.

Ogni Scontro termina con la morte di tutti gli Attaccanti, o di tutti i Difensori, oppure per la seguente:

Regola del Ritiro. Il Nekromante attaccante, al termine di ogni round dell'avversario, può scegliere di ritirare i propri Risvegliati dallo Scontro, concludendolo.

8.4) La Dimostrazione

Oltre al Combattimento, l'altro metodo fondamentale per guadagnare punti Potere è effettuare **Dimostrazioni** contro i Nekromanti avversari. Le dimostrazioni consistono in una prova di forza che ogni Risvegliato di un Nekromante può compiere ai danni di un Nekromante avversario che non abbia Risvegliati in gioco. Il Nekromante che svolge la Dimostrazione, per ogni Risvegliato che la effettui, guadagna tanti punti Potere quanto è il numero dei suoi dadi danno base (3d6: 3 P; 1d20: 1 P). A tale

numero si devono aggiungere eventuali modifiche per magie o equipaggiamenti.

Tali Dimostrazioni si comportano come normali Scontri, e vanno quindi dichiarati assieme agli altri nella fase di Dichiarazione degli Scontri, aggiungendo quali Risvegliati la effettuano e con quale tecnica. Se il Check riesce, il Nekromante guadagna i punti, come si è visto.

La Dimostrazione è influenzabile dalle magie che influenzano i combattimenti.

8.5) Abilità nel combattimento

Negli Scontri in Mischia un Risvegliato avente **Ambidestro** effettua due Attacchi (anziché uno) nel proprio Round di Combattimento: i due attacchi possono o meno indirizzarsi verso il medesimo bersaglio. Se il Risvegliato possiede un'arma, può utilizzarla per entrambi gli attacchi; se ne possiede due, può utilizzarle entrambe, una per attacco. I due attacchi non si considerano contemporanei ma ravvicinati; si considerano comunque come un solo attacco ai fini degli effetti di Aura e Instabilità. L'abilità non ha effetto nell'ambito di una Dimostrazione.

Con l'abilità **Aura** alla fine di ogni proprio Round di Combattimento il risvegliato aumenta di 1d6 il proprio Danno in Mischia e in Mira. Alla fine del combattimento i valori originari vengono ripristinati.

L'abilità **Imboscata** consente al risvegliato di iniziare per primo uno scontro in mischia. Quando si scontrano due Risvegliati con Imboscata, le due abilità si annullano. Se vi sono più attaccanti e difensori e solo alcuni fra essi posseggono Imboscata l'ordine è: attaccanti con Imboscata, difensori con Imboscata, attaccanti senza Imboscata, difensori senza Imboscata.

L'abilità **Iniziativa** consente di evitare il Check di Mischia del primo round di combattimento del Risvegliato; il Check riesce automaticamente.

Se il risvegliato ha l'abilità **Instabilità** alla fine di ogni proprio Round di Combattimento deve sottrarre 1d6 al proprio danno in Mischia ed in Mira. Alla fine del combattimento i valori originari vengono ripristinati.

Con l'abilità **Velocità** il risvegliato può sempre, se non già impegnato in combattimento, intervenire in uno scontro in mischia che coinvolga Risvegliati del suo stesso Nekromante, alla fine di qualsiasi round (e quindi anche se il Risvegliato al cui fianco scende è stato appena ucciso).

L'abilità **Volare** rende il Risvegliato non attaccabile in Mischia se non da un altro Risvegliato volante; è comunque attaccabile se fra gli attaccanti ve ne sia uno che colpisca in Mira.

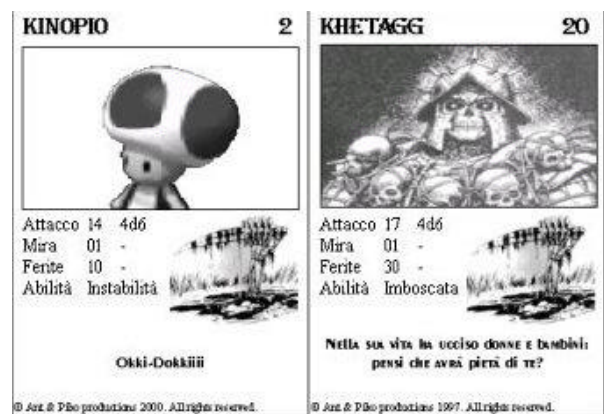
8.6) Fine del Combattimento
Una volta risolti tutti gli Scontri il Combattimento ha termine e si guadagnano (solo ora) gli eventuali P derivanti dall'uccisione dei Risvegliati avversari, sommando il loro Valore.

I Risvegliati uccisi di norma tornano nel Cimitero, a meno di una indicazione differente scritta sulla carta.

8.7) Esempio di Combattimento

Quello che segue è un esempio di Combattimento, in cui si trovano applicate le regole sopra esposte.

Partecipano un Kinopio e un Khetagg:



[1] Questo coraggioso Kinopio ha deciso accattare un potente Khetagg, molto al di sopra delle sue possibilità; ma forse spera nella buona sorte. C'è quindi un solo Scontro, con un attaccante contro un difensore: è un Duello. Il Kinopio ha appena dichiarato che attaccherà in Mischia: non ha altra scelta, non ha alcun danno in Mira.

[2] Il suo avversario dovrebbe normalmente subire il primo colpo prima di reagire: ma il Khetagg è abilmente Imboscato, e comincia lo Scontro.

[3] Il Khetagg attacca, ma il 20 al Check ottenuto dal suo Nekromante gli fa mancare il colpo: il Kinopio festeggia illeso. Adesso è il suo turno: al Check in Mischia (14) il suo Nekromante con 1d20 ottiene 4 – è sufficiente, possono essere inflitti i danni (4d6). Ottiene 4,4,5,3: il totale 16. Un colpo terribile, che il Khetagg, privo di ogni protezione (il valore 0 accanto alla Vita) assorbe completamente: i suoi punti Vita scendono a 14. Il Khetagg non è affatto contento, e tornata a lui la palla, la rabbia fa il suo effetto: il Nekromante ottiene 11 al Check, il colpo è andato a segno. La sfortuna non lo ha abbandonato, però: i

4d6 del suo danno si concretizzano in un triste ammontare di 6 Danni. Il Kinopio sanguina vistosamente, ridotto com'è a 4 punti Vita, ma decide spregiudicato di proseguire. L'1 al Check gli consente nuovamente di verificare i danni: non più 4d6, però, ma 3d6; il legame Instabile che lo lega al suo Nekromante comincia a farsi sentire e a fiaccarlo. Ma la Fortuna sorride al Kinopio che ottiene 6,5,3 per un totale di 14 Danni, quanti bastano per mandare a 0 i punti Vita del Khetagg, che muore.

[5] L'unico Scontro di questo Combattimento è terminato: si passa all'assegnazione dei punti. Il Khetagg sconfitto torna nel Cimitero e il Nekromante possessore del Kinopio guadagna i 20 P del suo valore, all'avversario solo la rabbia per la sfortuna.

9) Ringraziamenti

Ringraziamo in maniera particolare il Khetagg e il Kinopio per le scene pericolose, svolte senza controfigure.

10) Licenza e Contatti

Tutto il materiale relativo a Nekromancya (regole, carte, approfondimenti) è scaricabile gratuitamente dal sito

www.formikaio.it/card

Tutto il materiale può essere stampato e diffuso come meglio si crede, purché non sia rimaneggiato e non si faccia pagare più dei costi di riproduzione: Nekromancya è stato creato e viene diffuso senza scopo di lucro.

Nella versione attuale del gioco la maggior parte delle carte presenta immagini protette da copyright; tali immagini sono utilizzate solamente a scopo riempitivo, nell'attesa che siano disponibili immagini diverse ad opera di un nostro disegnatore. Nella pagina successiva presentiamo un elenco contenente i nomi dei disegnatori delle immagini attualmente utilizzate, a titolo di riconoscimento.

Per informazioni e commenti, di ogni tipo, scrivete a giu@formikaio.it