

Non Morti

Sui Non Morti è stato detto:

“Dov'è la mia acqua benedetta!?!?”

Introduzione

“Perché scappare da una vita eterna?”

Attribuito al Negromante Obrius prima del massacro del Passo di Termus.

I Non Morti

Vi sono uomini che nella loro paura della morte arrivano al punto di corteggiarla per di sfuggire al suo bacio.

I Non Morti (Composizione libera fino ad un massimo di VDT=18/9)

| <i>Numero</i> | <i>Tipo</i> | <i>M</i> | <i>VBU</i> | <i>I</i> | <i>VD</i> | <i>Note ed armi da tiro</i> |
|---------------|-------------|----------|------------|----------|-----------|---|
| 2 – 6 | FP | 5 | 3 | 1 | 2 | <i>Scheletri guerrieri</i> – Provocano Paura – Frece e Dardi inefficienti |
| 0 – 3 | CP | 7 | 5 | 2 | 3 | <i>Scheletri guerrieri a cavallo</i> - Provocano Paura - Frece e Dardi inefficienti |
| 0 - 1 | FP | 5 | 5 | 1 | 3 | <i>Guardia Scelta Scheletrica</i> - Provocano Paura - Frece e Dardi inefficienti |
| 0 - 2 | CP | 7 | 5 | 2 | 3 | <i>Guardia Scelta Scheletrica a cavallo</i> – Provocano Paura - Frece e Dardi inefficienti |
| 0 – 2 | T | 5 | 3 | - | 2 | <i>Scheletri arcieri</i> – Provocano Paura – Arco Classe B - Frece e Dardi inefficienti |
| 0 – 1 | T | 5 | 3 | - | 2 | <i>Scheletri balestrieri</i> - Provocano Paura – Balestra classe B - Frece e Dardi inefficienti |
| 0 – 1 | FP | 5 | 6 | 1 | 3 | <i>Mummie</i> – Provocano Terrore |
| 0 - 2 | FL | 7 | 5 | 2 | 3 | <i>Ghoul</i> – Carica brutale – Provocano Paura |
| 0 – 2 | Art | - | 4 | - | 1 | <i>Artiglieria classe C</i> - Provocano paura |
| 0 – 2 | FLV | 8 | 3 | 2 | 3 | <i>Pipistrelli giganti</i> – Provocano Paura – Volo |
| 0 – 1 | CL | 8 | 6 | 2 | 3 | <i>Carri da guerra con scheletri</i> – Provocano Terrore – Arco da guerra classe C |
| 0 – 2 | FP | 5 | 7 | 0 | 2 | <i>Zombi</i> – Provocano Paura – Poco svegli – Carica continua – Duri a morire |

Opzioni e nuove regole:

Un giocatore ha a sua disposizione i tre seguenti personaggi da aggiungere alle sue truppe:

Negromante: si può schierare presso una unità di FP, CP, CL. L'unità presso la quale è aggregato acquisisce l'abilità Provoca Terrore. Inoltre subito dopo che una unità di scheletri, entro 15cm da lui, subisce delle perdite, si tira 1d6 per ogni danno subito. Con 6+ il danno viene ignorato. Questa abilità non vale se il danno è stato inflitto da un Paladino, Mago o Chierico o da attacchi specifici portati da dei personaggi. Inoltre può lanciare, se non si muove, due dadi che infliggono danno con un 5+. Il Negromante è il Generale dell'armata. Aumenta il VD della medesima di +2.

Vampiro: può essere assegnato a qualsiasi unità di CP o CL. L'unità presso la quale è schierato Provoca Terrore. Inoltre aumenta il VBU della medesima di 1 ed il valore d'Impeto di +1 anch'esso. Questo bonus rimane per tutta la partita. Il VD dell'unità sale di +1.

Cavaliere della Morte: può essere schierato solo tra le Guardie scheletriche. Siano esse a piedi od a cavallo. L'unità presso la quale si trova aggregato Provoca Terrore ed aumenta il proprio VBU di +1 per tutta la partita. Aumenta il VD della medesima di +1.

Inoltre i Non Morti possono adoperare le seguenti regole speciali:

Volare: il modello ha la possibilità di staccarsi da suolo e volare. Per decollare deve spendere metà del suo fattore di Movimento (a terra) arrotondato per eccesso ed avere di fronte a se uno spazio libero da ingombri pari ad $\frac{1}{4}$ del suo fattore di Movimento (a terra) arrotondato per eccesso all'Unità più vicina. L'unità si considera sia ad una altitudine tale da poter superare gli ostacoli naturali e le costruzioni. Per atterrare impiega $\frac{1}{4}$ del suo fattore di Movimento (a terra), arrotondato per eccesso all'Unità più vicina. Deve inoltre compiere il movimento in linea retta. Se atterra a contatto di base si considera in carica. Non può lanciare il dado per aggiungere Unità di Movimento. Inoltre un pezzo non può atterrare dentro boschi, mare, laghi profondi (da definirsi prima della partita) palude. Se compie un'intera mossa in volo può muoversi fino a due volte il suo fattore di Movimento (a terra) in aria. Per ruotare si prende come perno il centro del lato anteriore della basetta. Un elemento considerato CPV, FPV ruoterà di un massimo di 45°. Uno di CLV e FLV potrà ruotare di 90°. per potere ruotare bisogna avere percorso almeno metà del proprio valore di Movimento (a terra) in aria. E' possibile compiere una sola rotazione per turno. Si può ruotare ed atterrare od andare in carica. Se si viene fatti oggetto di tiro da terra si aggiunge alla distanza tra tiratore e bersaglio 10 Unità di Movimento. Se chi è in volo tira verso terra aggiunge 5 Unità di Movimento alla distanza orizzontale. Due elementi volanti, purché siano rispettate le norme della linea di tiro, tengono conto solo della distanza orizzontale.

Provoca Terrore: una unità che vuole caricare o che viene caricata da un mostro che causa Terrore deve effettuare un test di Coesione contro il suo VBU attuale, più eventuali modificatori. Se lo fallisce subisce un malus di -2 al proprio VBU nel primo turno in cui è caricata. Se carica oltre ha subire un malus di -2 al VBU subisce anche un -1 all'Impeto. I tiri di Coesione sono calcolati sul VBU effettivo dell'unità (inclusi modificatori vari quali personaggi). Questa abilità deve intendersi come una disorganizzazione temporanea dell'unità e quindi della sua capacità di combattere efficacemente.

Provoca Paura: una unità che vuole caricare o che viene caricata da un mostro che causa Paura deve effettuare un test di Coesione contro il suo VBU attuale, più eventuali modificatori. Se lo fallisce subisce un malus di -1 al proprio VBU nel primo turno in cui è caricata. Se carica oltre ha subire un malus di -1 al VBU subisce anche un -1 all'Impeto. I tiri di Coesione sono calcolati sul VBU effettivo dell'unità (inclusi modificatori vari quali personaggi). Questa abilità deve intendersi come una disorganizzazione temporanea dell'unità e quindi della sua capacità di combattere efficacemente.

Carica brutale: l'unità guadagna un +1 all'Impeto, anche se ne è sprovvista perché ha subito perdite.

Rigenerazione: una unità con questo talento, subito dopo che ha subito perdite a causa del tiro o del corpo a corpo tira un dado per ogni colpo a segno. Con 6+ il danno è ignorato. Questa abilità non serve contro attacchi di origine magica o dei preti o da attacchi che provengono specificatamente da un personaggio.

Poco svegli: all'inizio del proprio turno il giocatore deve tirare 1d6. Con 4+ l'unità può essere mossa come da lui desiderato. Con 2 e 3 avanza verso il nemico più vicino in linea retta e se attraversa truppe amiche le disordina a meno che siano unità FL o CL. Con 1 l'unità rimane ferma a guardarsi stupidamente intorno.

Carica continua: anche se non dispongono di un valore d'Impeto gli zombi possono sempre caricare. Inoltre non vanno mai in rotta. Una volta in corpo a corpo o muoiono fino all'ultimo o... fanno lo spuntino.

Duri a morire: una unità con questa abilità ignora ogni colpo ricevuto tirando un dado ed ottenendo un 6+. Nota che per i Non Morti questa abilità non vale se il danno ha origini magiche od è portato da Chierici e Paladini.

Frecce e Dardi inefficienti: se una unità di Scheletri subisce il tiro da parte di arcieri e balestrieri (non armi da fuoco o macchine da guerra), ignora ogni danno subito con un tiro di 5+ su 1d6.