

Regolamento Monofantozze ver. 3.0

Questo regolamento nasce con l'intento di poter rendere giocabili, attraverso qualche piccola regola, unità che solitamente fanno pettare, come sono le fanterie di determinati tipi di eserciti!

EROI

- I personaggi dovranno essere principalmente a piedi, per questo motivo solo a 2 personaggi è consentito avere una cavalcatura destriero o mostro che sia. Sono vietate le cavalcature volanti con Fdu maggiore uguale a 4 (in questa limitazione non rientrano i carri). Se il personaggio è su carro questo rientrerà comunque nel computo delle "Wild option", ciò vale anche per le creature volanti.

- Non c'è limite ai dadi potere generabili da un esercito, ma in ogni fase magica possono essere utilizzati non più di 5 dadi pot. Utilizzare un artefatto conta come aver lanciato 1 dado ma è consentito averne solamente uno per esercito, le abilità che contano come artefatti non contano a questo fine.

TRUPPE

- Tutte le fanterie il cui costo è pari o superiore a 8 p.ti e possono avere lo scudo lo prendono gratis.

- **We are the Champions**: le fanterie il cui costo è superiore o uguale a 8 p.ti hanno gratis l'alfiere il musico e il campione, ma solo se armate diversamente l'una rispetto a le altre, in caso non possano essere armate diversamente solo una avrà tali vantaggi.

- E' concesso un solo upgrade alle unità (fanatici, ratling,...).

- Al max due fanterie possono essere armate con armi da tiro.

- Possono essere schierate 3 delle seguenti "Wild option"(non si può avere più di una Wo per tipo tranne se specificato):

> 1 cavalleria pesante;

> 1/2 cavallerie leggere;

> 1 un carro/unità di carri;

> 1 un'unità di bestioni (Kroxigor, Minotauri, Dragorchi, Troll....)(max 4 modelli);

> un'unità di schermagliatori;

> un'unità volante;

- > una macchina da guerra (modello non scelta);
 - > Un Mostro: Gigante/Shaggoth/Stegadonte/Idra da guerra, o altri mostri.

CHIARIMENTI

DEMONI

- I pirodemoni sono considerati macchina da guerra e schermagliatori ai fini delle limitazioni, ed è consentito schierarne al max 4.
- Le seguenti unità sono da considerarsi cavalleria: schiacciasangue, diavoli di slaanesh (solo ai fini delle "Wild Options"), mastini di khorne, cacciatrici di slaanesh.
- Le seguenti unità sono da considerarsi bestioni: bestie di nurgle.
- Il principe demone è da considerarsi personaggio in arcione, se viene acquistato il dono del volo viene considerato unità volante.
- l'unico demone maggiore acquistabile è il demone maggiore di Nurgle che conta come personaggio in arcione e come cavalleria (occupa quindi una wild option)
- Il palanchino non è considerato una cavalcatura, i carri acquistabili dagli araldi contano come carro per le Wild Option, ma il carro di tzeentch viene considerato anche unità volante (conta come 2 "Wild Options" e non consente di schierare altre unità volanti).
- furie e strillatori contano come unità volante.
- La sirena è considerata macchina da guerra.

LUCERTOLE

- Le salamandre contano come macchina da guerra e schermagliatori, ed è possibile schierarne al max 2.
- Un eroe equipaggiato con il portafortuna del giaguaro conta come schermagliatore, come volante e personaggio in arcione, lo stesso si può dire per l'eroe scinco con mantello di piume. (conta come una sola Wild Option ma non consente di schierare altre unità volanti)
- Le unità di Guardie del Tempio sono 0-1 e non sono vincolate al numero di Slann nell'armata.
- E' possibile schierare uno stegadonte o un carnosauo come cavalcatura ma conteranno come dei mostri ai fini delle "Wild Options"

- E' possibile schierare al max 3 basette di sciami che conteranno come schermagliatori ai fini delle "Wild Options".

REGNI degli OGRE

- Per loro non vale la limitazione sui bestioni.
- Un esercito di ogre può scegliere solo 2 "Wild options".
- La lanciafiamma equivale ad un carro e una macchina da guerra.
- I ruttapiombo contano come macchina da guerra.
- Un cacciatore conta come macchina da guerra.
- I Rinocebuoi contano come due "Wild options", ed è possibile schierarne al max 2.

BESTIE DEL CAOS

- Si ignori la limitazione dei bestigor che devono essere in numero uguale o inferiore ai branchi, al contrario si può avere 2 branchi irreggimentati (cioè con tutte le regole delle unità di fanteria non schermagliatrici - ranghi, visuale, movimento) per ogni unità di bestigor dell'armata.
- possono solo utilizzare il libro Bestie del Caos, non possono mischiarsi ne con i demoni ne con i mortali.

BRETONNIA

- Fino a 3 personaggi possono cavalcare un destriero, se uno di loro sceglie un pegaso allora solo un personaggio in arcione, gli altri personaggi non sono obbligati ad acquistare una cavalcatura.
- Oltre alla cavalleria del regno obbligatoria (non conta nelle "Wild option") possono essere inclusa un'altra cavalleria pesante al costo di 1 "Wild Options".
- I cavalieri su pegaso contano come unità volante +cavalleria, e l'unità può essere composta al max da tre modelli.

CONTI VAMPIRO

- Un vampiro con movimento 9" o superiore è trattato nello stesso modo di un sauro con portafortuna del guerriero giaguaro.

- Le ombre con o senza banshee sono considerate macchine da guerra e schermagliatori è consentito schierarne al max 3.
- I nugoli di pipistrelli sono considerati volanti ai fini delle Wild Options.
- Le basette di fantasmi contano come bestioni ai fini delle Wild Options(max 2 basette).
- Il Varghulf è considerato come mostro ai fini delle "Wild Options"

RE DEI SEPOLCRI

- Ai fini della limitazione della magia, si considerano nel computo dei dadi quelli utilizzati dai Liche e dal Re dei Sepolcri come 1 dado, quelli dei principi come $\frac{1}{2}$ dado.
- Gli scorpioni dei sepolcri sono considerati Bestioni ai fini delle "Wild Options"
- L'arca delle anime conta come Artefatto e Macchina da guerra
- Un personaggio equipaggiato con il mantello delle dune conta come schermagliatore, oltre che come personaggio in arcione.
- Se il re non è schierato su carro, si possono schierare 3 carri al costo di una "Wild Options".

ELFI OSCURI

- L'idra conta sia come macchina da guerra sia come mostro.
- Gli assassini sono considerati schermagliatori ai fini delle "Wild Options"

IMPERO

- I distaccamenti sono considerati up-grades delle unità, quindi sono permessi 1-2 distaccamenti ad un'unica unità madre.
- Le staffette contano come leggera ma è consentito schierarne una sola unità al costo di una Wild Options.
- Non è possibile schierare il carro a vapore.

ELFI SILVANI

- E' possibile includere fino 2 unità di Driadi o di Wardancer irreggimentati (cioè con tutte le regole delle unità di fanteria non schermagliatrici - ranghi, visuale, movimento), per ogni unità di guardia eterna presente nell'armata, queste unità hanno la regola speciale forestali.

- I guardavia contano come schermagliatori e macchina da guerra ai fini delle "Wild Options".
- L'eroe Alter è trattato come un sauro con portafortuna del giaguaro.
- Gli archi magici sono considerati macchina da guerra.
- I cavalieri di Kournos sono considerati cavalleria pesante.

ORDE DEL CAOS

- I Dragorchi contano come bestioni ai fini delle "Wild Options".
- L'Hellcannon conta come macchina da guerra e mostro ai fini delle "Wild Options".
- 2 Progenie contano come schermagliatori, 1 non occupa slot "Wild Options".
- Se si armano i predoni a cavallo con asce da lancio è possibile schierarne 1 sola unità anziché 2.
- Il principe demone conta come personaggio in arcione e come unità volante ai fini delle "Wild Options".

ELFI ALTI

- L'arco del navigatore, e l'arco predone sono considerati macchine da guerra ai fini delle Wild Options.
- Soltanto una unità (a scelta del giocatore) e i personaggi beneficiano della regola rapidità di Asuryan.

NANI

- Ai nani è consentito schierare 2 macchine da guerra al costo di due "Wild Options", ma queste dovranno essere diverse, nel caso si voglia schierare una macchina runata questa conterà come 2 macchine da guerra.
- Il cannone a organo e l'incudine del destino contano come 2 macchine da guerra.
- Il girocottero conta come volante ai fini delle "Wild Options".

SKAVEN

- La campana del destino conta come macchina da guerra.
- E' possibile schierare al max 3 basette di sciame che conterranno come schermagliatori ai fini delle Wild Options.

MERCENARI

- In aggiunta alle normali regole verranno utilizzate la lista degli oggetti magici qui allegata, e le regole per i generali di varie razze sempre quivi allegate.

Oggetti Magici:

-Coppia di pistole di Sartosa, 25 pts (Arma Magica): conta come coppia di pistole. Il possessore può ripetere i tiri per ferire falliti. Sia gli attacchi a distanza che in corpo a corpo contano come magici.

-Picca di Remas, 25 pts (Arma Magica): conta come Picca Tileana. Inoltre dona al possessore +1 in Forza. Un modello in arcione (cavallo, mostro o carro) non può volontariamente caricare se così facendo entra in contatto di base col possessore di quest'arma.

-Grande Armatura di Miragliano, 25 pts (Armatura Magica): conferisce un Tiro Armatura di 4+ (combinabile normalmente con altre armature). Conferisce inoltre un Tiro Salvezza di 5+ ma è talmente ingombrante e pesante che chi la indossa subisce un malus di -1 al Movimento e -3 all'iniziativa inoltre non può utilizzare armi che richiedono due mani. Solo modelli a piedi.

-Elmo Splendente di Myrmidia: 20 pts (Armatura Magica): conferisce un Tiro Armatura di 6+, combinabile normalmente con altre armature. I modelli in contatto di base col portatore subiscono un malus di -2 alla AC. Il portatore è soggetto ad Odio contro i modelli di un'armata di Re dei Sepolcri.

-Corona di Luccini, 25 pts (Oggetto Incantato): il modello ottiene un +1 al valore base di Disciplina (se è il generale le truppe entro 12" potranno utilizzare la sua Disciplina modificata). Se il portatore viene ucciso, l'avversario guadagna ulteriori 100 Punti Vittoria. Solo Generali Mercenari (Grande Eroe).

-Cappa Estaliana, 20 pts (Talismano): Il possessore e l'unità a cui è aggregato hanno Resistenza alla Magia(1).

-Staffa dei Fulmini, 25 pts (Arcano): Artefatto, Livello Potere 5. Contiene un incantesimo che, se lanciato con successo, genera un "proiettile magico" che causa D3+1 colpi a forza 6 all'unità bersaglio e un

colpo a forza 4 senza Tiro Armatura al possessore. Dopo l'utilizzo tira un dado. Con un risultato di 1, la staffa perde temporaneamente il suo potere e non può essere utilizzata per il resto della battaglia.

-Libro del Mago, 20 pts (Arcano): il mago conosce un incantesimo in più determinato a caso tra una delle 7 sfere di magia rimaste, a scelta del possessore.

-Stendardo d'Acciaio, 10 pts (Stendardo Magico): dichiara l'utilizzo all'inizio di un qualsiasi turno, tuo o dell'avversario. L'unità ottiene un bonus di +1 al Tiro Armatura. L'effetto dura un turno. Un solo uso.

Generali Mercenari: In aggiunta al generale umano, l'armata può essere guidata da un generale di razza differente.

-Generale Nano: M=3,Ac=7, Ab=4 Fo=4, Re=5, Fe=3, I=4, A=4, D=10
135p.ti.

Armi: arma bianca. Grande arma +6p.ti; pistola +10p.ti; balestra +15p.ti; archibugio nanico +21p.ti.

Armature: armature leggera +3p.ti, armatura pesante +6p.ti, armatura di gromril +12p.ti, scudo +3p.ti.

Può portare fino a 125p.ti di oggetti magici, e può scegliere un oggetto dall'armybook dei nani.

-Generale Orco: M=4,Ac=6, Ab=3 Fo=4, Re=5, Fe=3, I=4, A=4, D=9
110p.ti

Armi: zpakka. Arma bianca +6p.ti; grande arma +6p.ti; se è su cavalcatura lancia +3p.ti.

Armature: armatura leggera +3p.ti, armatura pesante +6p.ti, scudo +3p.ti.

Può montare un cinghiale +24p.ti.

Può portare fino a 100p.ti di oggetti magici, può scegliere un oggetto dall'armybook degli O&G.

-Generale Alto Elfo: M=5, Ac=7, Ab=6, Fo=4, Re=3, Fe=3, I=8, A=4, D=10
125pti.

Armi: arma bianca. Alabarda +6p.ti, grande arma +6p.ti, 2 arma bianca +6p.ti, picca +6p.ti, arco lungo +15p.ti, lancia da cavaliere +6p.ti.

Armature: armatura leggera +3p.ti, armatura pesante +6p.ti, armatura del drago +8p.ti, scudo +3p.ti, bardatura di Ithmar +8p.ti.

Può cavalcare una Grande Aquila +50p.ti, destriero elfico +18p.ti.

Può portare fino a 100p.ti di oggetti magici, può scegliere un oggetto dall'armybook degli elfi.

-Generale Elfo Oscuro: M=5, Ac=7, Ab=6, Fo=4, Re=3, Fe=3, I=8, A=4, D=10 125pt.

Armi: arma bianca. 2 arma bianca +6p.ti, grande arma+6p.ti, lancia da cavaliere +6p.ti, balestra a ripetizione +15p.ti.

Armature: armatura leggera +3p.ti, armatura pesante +6p.ti, mantello di drago marino +9p.ti, scudo +3p.ti.

Può cavalcare un destriero elfico nero +18p.ti, un pegaso nero +55p.ti, un naggaronte +39p.ti

Può portare fino a 100p.ti di oggetti magici, può scegliere un oggetto dall'armybook degli elfi oscuri.

-Generale Ogre: M=6,Ac=6, Ab=4, Fo=5, Re=5, Fe=5, I=4, A=5, D=9 200p.ti

Armi: mazza degli ogre. 2arma bianca +10p.ti, grande arma +14p.ti, pugno di ferro +12p.ti, spada del catai +10p.ti, coppia di archibugi +12p.ti.

Armature: armatura leggera. Armatura pesante +6p.ti

Può portare fino a 100p.ti di oggetti magici, può scegliere un oggetto dall'armybook.

Il generale umano può scegliere un oggetto dall'armybook dell'impero, e fino a 100p.ti di oggetti magici

Per le regole speciali di ogni generale vedere sugli appositi libri degli eserciti. In caso il generale odi una razza in particolare questa non potrà far parte dell'esercito (un esempio è rappresentato dal reggimento di nani che non potrà essere incluso in caso il generale sia un orco!!!)

Vorrei chiedere a tutti coloro che vogliono giocare questo regolamento di evitare sgravi eccessivi, quali unità improponibili armate di armi da

tiro(max 10-12) o di schermagliatori e cavallerie (max 10), per evitare di rovinare il clima scherzoso e di divertimento che questo sistema di gioco vuole rappresentare, senza però togliere l'aspetto di competitività.

Un ringraziamento particolare va a Woshie per il supporto tecnico e i suggerimenti e a Filippo per l'idea iniziale, oltre al Magic Lair team e la LIUT per il playtesting.

TAZ