

## Nascita di un Eroe

Nascita di un eroe è una campagna progressiva pensata per far giocare più giocatori sfruttando una mappa a caselle ed il regolamento di Mighty Empire.

In aggiunta alle normali regole del manuale di Mighty Empire, si aggiungeranno una serie di regole che permetteranno di creare un contingente in espansione, con un solo Leader al comando, il quale rimarrà invariato fino al conseguimento dell'obiettivo ultimo.

### Scelta Leader

Ad inizio campagna dovrà essere scelto, dal proprio libro degli eserciti, un personaggio di Rango Eroe e **NON** Mago, questo sarà il Leader che accompagnerà la propria forza verso una ascesa inarrestabile o la rovina più totale, dovrà **SEMPRE** essere il generale anche se non sarà il personaggio con la disciplina più alta.

Ad inizio campagna, il Leader, è poco più di un apprendista dell'arte della guerra, non ha ancora un nome tra le fila dei guerrieri ed è forgiato dal fuoco di ben poche battaglie, questo si rappresenta, oltre al rango Eroe, con l'impossibilità di utilizzare oggetti magici e cavalcature diverse da quelle con la classificazione bestie da guerra; proseguendo otterrà sia equipaggiamenti che talenti che lo aiuteranno a dominare il campo.

*Es. Utilizzando Orchi&Goblin si ha a disposizione per la scelta del Leader un Orco Nero, un Orco Comune, un Orco Selvaggio, un Goblin comune o un Goblin delle Tenebre; solo uno di questi potrà diventare il Leader! Inoltre, diversamente da quanto scritto, non avrà a disposizione nessun massimale per oggetti magici, in quanto nei suoi forzieri non vi sono ancora tesori da utilizzare!*

### Talenti del Generale

Combattere infinite e sanguinose battaglie rende ogni generale più astuto e prestante, col progredire della campagna, sarà possibile acquistare talenti che miglioreranno in maniera permanente le Stat del Leader e sarà possibile acquistarli più volte fino ad un massimo di volte prestabilito, in ogni caso non sarà possibile superare il 10.

**Nota:** i talenti si applicano soltanto alla tabella del Leader e non ad una eventuale cavalcatura!

*Es. Il Leader ha Corridore Rapido e Duro a Morire, essendo a cavallo di un pegaso, non ottiene bonus alle ferite dato dalla creatura mostruosa, inoltre non si ottiene un bonus al movimento che rimarrà 8(10).*

Corridore Rapido: +1M

Maestria: +1Ac

Mira Salda: +1Ab

Forza Bruta: +1Fo

Tempra Ineguagliabile: +1Re

Duro a Morire: +1Fe

Prodezza Marziale: +1 A

Riflessi Fulminei: +1I

Nervi d'Acciaio: +1D

Stat	Costo PT impero	Massimo acquistabile
1M	1	..+2
1Ac	1	..+3
1Ab	1	..+3
1Fo	2	..+2
1Re	2	..+2
1Fe	3	..+2
1A	2	..+3
1I	2	..+3
1D	1	..+2

La tabella riporta il costo di ogni talento e il massimo di volte che può essere acquistato.

### Composizione Armata

Essendo una campagna progressiva nei primi turni si avranno forze molto limitate a disposizione, per questo sarà fondamentale espandere il proprio territorio non solo per avere il predominio, ma anche per ottenere vantaggi dalle varie mattonelle, le quali, in base al loro "contenuto", forniranno effetti diversi alla composizione dell'armata.

Di seguito una tabella che mostra come, nel passare del tempo, le fila del proprio esercito si ingrossino, rimanendo tuttavia molto vincolati ad una struttura che non concede troppe libertà, ciò è volontario per mettere i giocatori in una condizione in cui non è sufficiente acquistare mattonelle, ma anche svilupparle per ottenere quei bonus che porterebbero ad una partita comune a Wh.

Turni	Composizione lista	Punti
1°	Generale, Truppe 2+	750
3°	Generale, Truppe 2+, Speciali 0-1	1000
5°	Generale, Truppe 2+, Speciali 0-2	1250
7°	Generale, Truppe 2+, Speciali 0-2, Rare 0-1	1500
9°	Generale, Truppe 2+, Speciali 0-3, Rare 0-1	1750
11°	Generale, Truppe 2+, Speciali 0-3/1, Rare 0-2	2000
13°	Generale, Truppe 2+, Speciali 0-3/2, Rare 0-2	2250
15°+	Generale, Truppe 2+, Speciali 0-3/2, Rare 0-2	2500

Come si può notare, senza alcun tipo di sviluppo delle mattonelle non sarà mai possibile schierare un secondo personaggio o più, allo stesso modo le scelte rare non possono essere duplicate, la dicitura 0-2 indica che sono schierabili due unità rare ma diverse tra loro.

Le scelte speciali, ottengono progressivamente la duplicazione delle scelte uguali, tuttavia è possibile ottenere questa possibilità anche nei primi momenti della campagna utilizzando le mattonelle che permettono di farlo; con 3/1 si indica che le unità possono essere duplicate una volta soltanto, fino ad un massimo di 3/2 come sarebbe per una composizione di armata comune!

*Es. Dal terzo turno, un giocatore di nani potrà schierare la prima Scagliarancori, se possiede un castello nella zona di un bosco (vedi pag. 3) potrà schierarne due!*

Dal settimo turno in poi, sarà possibile "evolvere" il proprio Leader da rango Eroe a Grande Eroe, una volta fatto non sarà più possibile tornare sui propri passi, la scelta viene lasciata libera in quanto i diversi costi per gli eroi possono

incidere in maniera differente sul punteggio in quel momento disponibile; inoltre si dovrà mantenere la stessa tipologia di personaggio.

*Es. Un Leader Orco Nero Grande Capo diventerà un Orco Nero Capoguerra, un Araldo di Khorne diventerà un Assetato di Sangue...ecc*

### **Effetti delle mattonelle**

Oltre alle normali regole, si applicano altri effetti in determinate condizioni.

Ricerca di alleati: per ogni castello, oltre al primo, è possibile schierare un personaggio aggiuntivo di rango Eroe.

Impero in espansione: ogni due castelli, oltre al primo, è possibile schierare un personaggio Mago aggiuntivo di rango Eroe.

Signori del Maniero: ogni due città, oltre alla prima, è possibile schierare un personaggio aggiuntivo di rango Grande Eroe, ciò non sarà utilizzabile se anche il Leader non è già di rango Grande Eroe.

La conoscenza è qui: ogni tre città, oltre alla prima, è possibile schierare un personaggio Mago aggiuntivo di rango Grande Eroe, ciò non sarà utilizzabile se anche il Leader non è già di rango Grande Eroe.

Mercenari al soldo: se si controllano almeno due caselle con un fiume o mare e vi è costruito un castello è possibile duplicare le scelte rare.

Abbattete quegli alberi!: per ogni casella di bosco o foresta in cui vi è costruito un castello è possibile duplicare una singola scelta di macchina da guerra, speciale o rara che sia; se normalmente schierare due macchine conta come una sarà possibile schierarne una in più.

### **Oggetti Magici**

Dal terzo turno in poi, sarà possibile spendere i pezzi d'oro ricavati nella fase "Entrate" per l'acquisto di oggetti magici.

Non vi sono limiti per la quantità di oggetti, non si possono avere più oggetti dello stesso tipo si potranno spendere al massimo un numero di punti pari a quello indicato sul libro degli eserciti, questo effetto si applica a tutti i personaggi ed unità!

Per ogni pezzo d'oro guadagnato si può spendere un punto in oggetti magici, questi oggetti hanno la sola durata di una battaglia, quindi, nel turno successivo si dovranno acquistare nuovamente con i pezzi d'oro disponibili.

L'oro che non viene speso in questo modo, può essere utilizzato per i rinforzi come di consueto.

*Es. Il Leader, rango eroe, ha a disposizione 70 pezzi d'oro, decide di acquistare per sé una spada del colpo sicuro (15pt) e una pergamena di dispersione (25pt) per un mago nella sua armata, quindi rimarranno 30 pezzi d'oro che potranno essere spesi per i rinforzi.*

## FAQ

Risultato	Pt impero	Delta
Sconfitta	1	..-100
Pareggio	2	0-99
Vittoria	3	..+100
Vittoria M	4	..+50%
Massacro	5	..+100%

*D. Nella sezione "Scelta del Leader" si parla di oggetti magici, questo significa che possono essere scelte cose che non lo sono come Grandi Nomi, Doni Demoniaci ecc..?*

R. No, anche se questi non sono veri e propri oggetti magici, sono da considerare tali per quanto riguarda l'impossibilità di acquisto ad inizio campagna.

*D. Nella sezione "Scelta del Leader" è specificato che non si possono avere cavalcature diverse dalle bestie da guerra, ma quando sarà possibile avere accesso anche alle altre?*

R. Come per gli oggetti magici, sarà possibile acquistarle con i pezzi d'oro dal terzo turno.

*D. Alcuni Eserciti sono costretti ad avere un generale Mago, come ci si comporta per la scelta del Leader?*

R. Per gli eserciti che necessitano di un mago come Generale, sarà possibile infrangere la regola che vieta di schierarne uno, quindi un Re dei Sepolcri potrà acquistare un Liche come Leader, tuttavia le rimanenti regole rimarranno invariate.

*D. I guerrieri del caos hanno i marchi, durante la scelta del Leader è necessario specificare quale verrà utilizzato o è da considerare come un equipaggiamento qualunque?*

R. Il marchio deve essere scelto ad inizio campagna, allo stesso modo quando si deciderà di "evolvere" il proprio Leader dovrà essere mantenuto.

*D. Durante le sfide, che tipo di partite si dovranno svolgere?*

R. Le partite saranno casuali in linea generale, sarà comunque possibile accordarsi con il proprio avversario nella scelta di un particolare scenario o nell'eliminazione di alcuni quando viene generato casualmente.

*D. La tabella dell'armata, indica che per giocare è necessario il Generale\Leader e 2 Truppe, questo mi permette di non raggiungere il 25% minimo richiesto dal regolamento base per le truppe?*

R. No, la tabella indica il tipo di scelte disponibili, sarà necessario in ogni caso rispettare tutte le percentuali come di consueto.

*D. Se al settimo turno voglio far evolvere il mio Leader, ma nella versione base il suo costo supera già il 25% delle scelte Grandi Eroi, posso schierarlo comunque, pagando comunque il suo costo?*

R. No, nei rari casi in cui si verifica questa eventualità, non sarà possibile far evolvere il Leader.

*D. L'evento "Armata d'élite" mi permette di schierare liberamente quante scelte rare\speciali io voglia, infrangendo percentuali e tabella di composizione di questo regolamento?*

R. In ogni caso non è MAI possibile infrangere le percentuali di composizione armata, l'effetto di questo evento è da considerarsi valido se si può schierare almeno una scelta speciale o rara, in quel caso si potranno schierare quelle che si desiderano, ma dovranno essere tutte diverse.