INTRODUZIONE

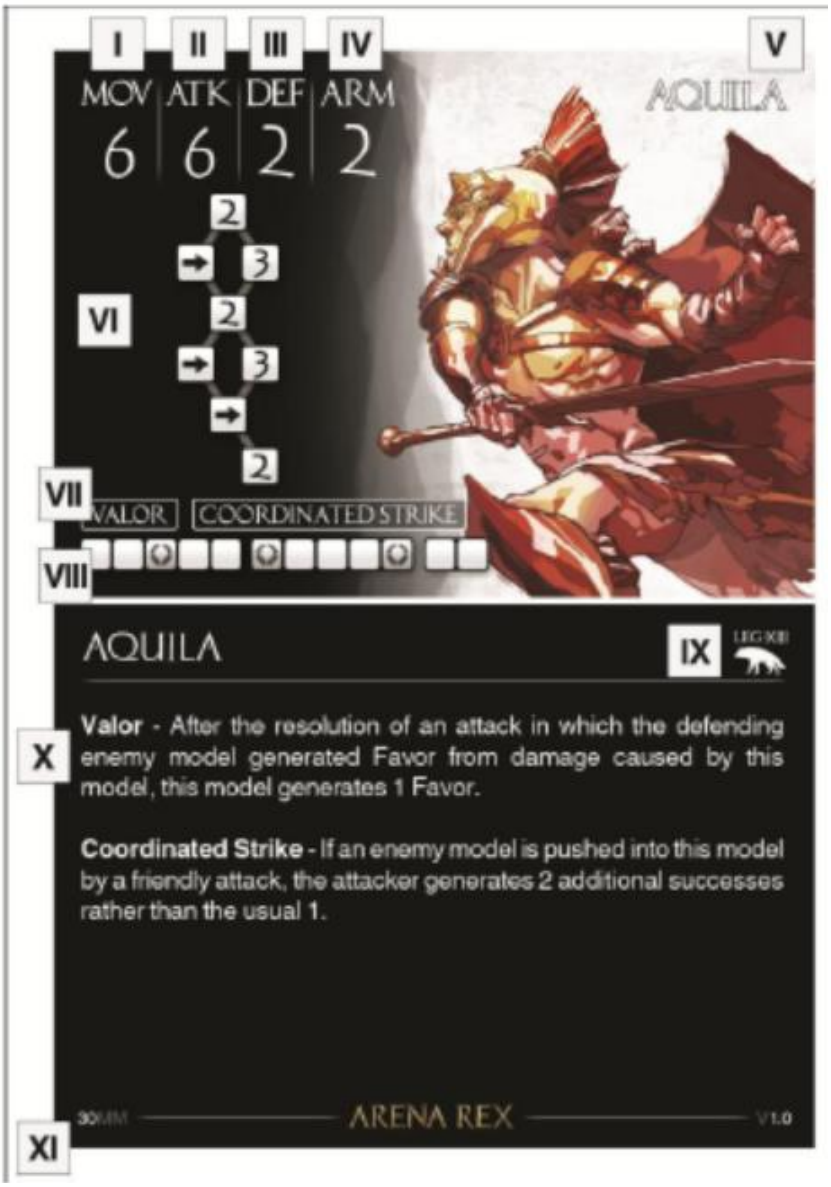
Il seguente regolamento è stato creato con l'intenzione di guidare i nuovi giocatori attraverso i concetti principali di Arena Rex, un passo alla volta.
Il linguaggio è preciso e intenzionale, e se qualche domanda o disputa emerge tra i giocatori, il primo passo deve essere rileggere attentamente il regolamento.
Ricorda, lo scopo di un gioco non è semplicemente quello di competere, ma anche divertirsi.

Abbiamo realizzato regole che sono facili da imparare e giocare, un'esperienza attraente dove ogni giocatore ha interesse in ogni azione e deve compiere scelte significative che dettano il flusso del gioco.

"La fortuna, che ha molto potere in altre questioni, ma particolarmente in guerra, può causare grandi cambiamenti in una situazione attraverso forze molto leggere." - Cesare, La Guerra civile, il Libro III

ANATOMIA DI UNA CARTA

Tutti i modelli hanno carte di gioco corrispondenti che descrivono le loro capacità e statistiche. Le informazioni su queste carte servono in ogni parte del gioco. Quando richiesto, i giocatori devono scambiarsi le informazioni delle carte di gioco dei loro modelli con i loro avversari.



I - MOV - Movimento: Il Massimo numero di pollici che un modello può avanzare durante l'azione di movimento.
II - ATK - Attacco: Il numero di dadi (d6) che il modello lancia quando attacca.
III - DEF - Difesa : Il numero di dadi (d6) che il modello lancia quando difende un attacco.
IV - ARM - Armatura: Il danno subito da un attacco diminuisce di questo importo.
V - Nome del modello – Alcune abilità si riferiscono in specifico al nome del modello.
VI – Albero del danno – vedi pagina 7 per dettagli.
VII – Abilità ed Effetti
VIII – Barra della vita – Il danno subito viene registrato qui, da sinistra a destra.
IX – Tipo di Modello : I modelli affiliati con una fazione hanno il logo della fazione corrispondente. I modelli Titani e Bestie sono descritti qui.
X – Descrizione delle Regole e Abilità: Regole Speciali e abilità sono spiegate qui
XI – Grandezza della Base: il valore va' sommato a quella degli altri gladiatori per determinare la grandezza della squadra.

MISURAZIONE

In qualsiasi momento durante la partita i giocatori possono misurare la distanza fra due modelli. La distanza fra due modelli è la linea dritta più corta tracciabile fra le loro due basi.

ORDINE DEL TURNO

Arena Rex consiste di turni alternati dove i giocatori attivano un singolo modello. Questa attivazione può includere azioni multiple, ciascuna delle quali può far guadagnare "fatica" al modello attivato. Movimento, Attacco, e Attacco Potenziato sono le opzioni base accessibili da qualsiasi modello durante la sua attivazione. Attivando un modello gli permette di muovere una volta senza guadagnare fatica. Altre azioni, come attacco o movimenti aggiuntivi faranno guadagnare fatica al modello. Un modello attivato può continuare a muovere finché non eccede lo stato di "esausto".

LIVELLI DI FATICA

Ci sono tre livelli di fatica in Arena Rex: Pronto, Affaticato, ed Esausto. Quando un modello guadagna una "fatica", passa da pronto ad affaticato o da affaticato ad esausto. Quando un modello rimuove una "fatica" passa da esausto ad affaticato o da affaticato a pronto. I modelli esausti possono rimuovere la fatica solo durante un "turno di pulizia" o attraverso un'abilità speciale. I segnalini di fatica devono essere posizionati sul tavolo di gioco di fianco ai modelli di gioco.

Pronto (0 fatica) - Un modello che inizia il turno pronto può attivarsi durante il turno del proprio giocatore. I modelli pronti posso fare una reazione durante il turno del giocatore avversario. I modelli pronti non hanno segnalini di fatica.

Affaticato (1 fatica) - Un modello che inizia il turno affaticato non può attivarsi in quel turno. Un modello affaticato non può fare reazioni finché rimane affaticato. All'inizio di ciascuno dei tuoi turni puoi rimuovere una fatica da uno dei tuoi modelli (N.B. inizieranno comunque il turno affaticati). In gioco i modelli affaticati sono indicati dai segnalini in su.

Esausto (2 fatiche) - Un modello che inizia il turno esausto non può attivarsi in quel turno. Un modello esausto non può compiere azioni né reazioni finché rimane esausto. Puoi rimuovere la fatica di un modello esausto solamente durante un turno di pulizia oppure attraverso un'abilità special. Quando viene dichiarato un attacco contro un modello esausto l'attaccante genera un successo aggiuntivo. In aggiunta, se l'attacco ha successo, l'attaccante genera una spinta aggiuntiva; che andrà risolta prima o dopo qualsiasi casella nell'albero di danno dell'attaccante. In gioco i modelli esausti sono indicati dai segnalini in giù.

STRUTTURA DEL TURNO

Se nessuno dei tuoi modelli è "pronto" dovrai iniziare un turno di pulizia invece della seguente normale struttura del turno:
Passo 1: Puoi rimuovere una fatica da una tuo modello affaticato. Quel modello non potrà attivarsi in quel turno;
Passo 2: Attiva un modello pronto. Non puoi attivare un modello che ha iniziato il turno affaticato o esausto. Non puoi dichiarare azioni che porterebbero il modello a guadagnare fatica in modo da eccedere lo stato "esausto".
Passo 3: Ona volta che decidi di non dichiarare alter azioni o sei impossibilitato a dichiarare altre azioni con il tuo modello attivato, il turno passa al tuo avversario.

N.B.: Non sei obbligato a continuare ad agire con il modello finché diventa esausto; puoi terminare l'attivazione dopo qualsiasi azione.

TURNO DI PULIZIA

Quando tutti I tuoi modelli iniziano il turno affaticati o esausti inizia il turno di pulizia. Durante il turno di pulizia non puoi attivare un modello come di solito. Invece ciascun modello nella tua squadra rimuove una fatica, anche se esausto. Dopo aver rimosso le fatiche puoi usare le "tattiche", I cavalieri possono montare o smontare dalla loro cavalcatura; e le bestie nelle squadre diventano "selvagge". L'ordine in cui queste azioni avvengono viene deciso dal giocatore attivo. Le tattiche sono bonus speciali o abilità che possono venire attivate solamente durante il turno di pulizia. Le tattiche sono illustrate a pagina 15.

ULTIMO UOMO SOPRAVVISSUTO

Le condizioni per "ultimo uomo sopravvissuto" si applicano in qualsiasi turno il giocatore attivo inizia il suo turno con un singolo modello rimasto in gioco. Ciascun turno sotto le regole "ultimo uomo sopravvissuto" viene considerate un turno di pulizia con l'unica eccezione: il modello rimasto rimuove tutte le fatiche e può attivare.

N.B. le "tattiche" possono comunque essere usate durante il turno di pulizia dell'ultimo uomo sopravvissuto.

AZIONI

Le azioni base che possono essere dichiarate da qualsiasi modello sono:

Movimento - Costo: Il primo movimento durante l'attivazione è gratis. Guadagna una fatica per ogni movimento aggiuntivo. Effetto: Muovi fino al massimo del valore MOV del modello in pollici. I modelli non possono muovere attraverso i pericoli o basi di altri modelli.

Attacco - Costo: Guadagna 1 fatica. Effetto: Colpisci un nemico dentro la distanza di ingaggio del modello attaccante. Risolvi l'attacco come descritto nella sezione di combattimento.

Attacco Potente - Costo: Guadagna un livello di fatica addizionale per portare l'attacco a diventare un attacco potente. Dichiaralo dopo l'attacco ma prima di lanciare I dadi. Effetto: Durante questo attacco l'attaccante può ritirare (una sola volta) i dadi che non hanno avuto successo.

REAZIONI

I modelli pronti possono "reagire" durante il turno dell'avversario. Le reazioni non fanno terminare prematuramente il turno del modello attivo, semplicemente lo interrompono. Puoi solo dichiarare le razioni con modelli pronti. Puoi solo dichiarare una reazione per turno, durante il turno del tuo avversario.

Reazione: Movimento - Costo: Il modello che reagisce guadagna una fatica. Quando: Dopo che il modello nemico ha completato il suo movimento. Effetto: Esegui un movimento standard. I modelli non possono muovere attraverso I pericoli o le basi di altri modelli.

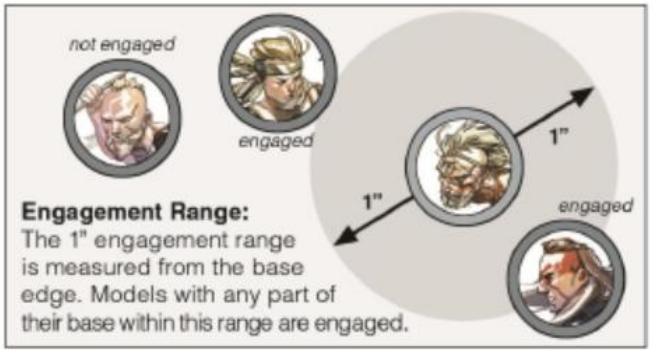
Reazione: Attacco di Opportunità - Costo: Il modello che reagisce guadagna una fatica. Quando: Dopo che il modello nemico dichiara un'azione di movimento e si trova nella tua area di ingaggio. Effetto: Tira d6 ATK +1 bonus successo contro la DEF del modello nemico.

Reazione: Contrattacco - Costo: Costo: Il modello che reagisce guadagna una fatica. Quando: Dopo che il modello nemico dichiara un attacco contro il modello che reagisce. Effetto: Lancia d6 ATK invece di DEF contro l'attacco. Se totalizzi più successi dell'attaccante risolvi questi danni come se avessi fatto un attacco andato a buon fine. Dichiarare una reazione di contrattacco non viene considerato come dichiarare un attacco contro il modello avversario.

Reazione: Assistere - Costo: Il modello che reagisce guadagna una fatica. Quando: Dopo che un nemico dichiara un attacco contro un altro modello che controlli. Effetto: Se il modello in difesa che controlli o il modello attaccante sono dentro l'area di ingaggio del modello che reagisce, aggiungi DEF del modello che reagisce alla DEF del tuo modello in difesa. I modelli che non sono in grado di aggiungere DEF non pagano il costo di questa reazione, pensa come se avessero fatto una reazione.

COMBATTIMENTO

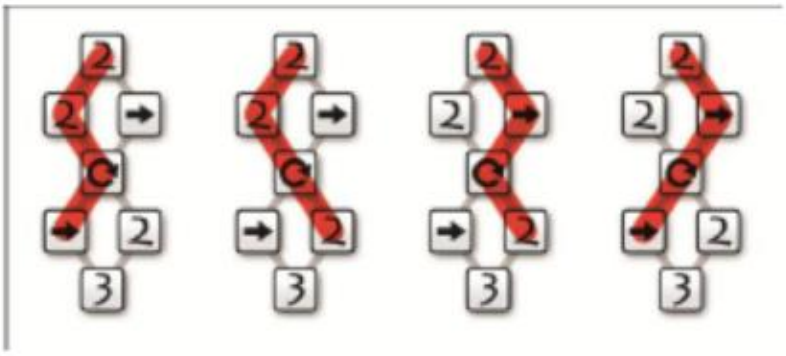
I Combattimenti in Arena Rex sono stati studiati per essere il più lineare possibile. I modelli hanno semplicemente un raggio di ingaggio di 1 pollice. Non c'è direzione: i modelli possono combattere a 360 gradi attorno alla loro base. La linea di visuale non è necessaria in quanto non ci sono attacchi a gittata. Tutte le azioni in Arena Rex sono corpo a corpo e ravvicinate.



Nella sua semplicità il combattimento è un'opposizione di dadi fra l'attaccante e il difensore. Per risolvere un attacco l'attaccante tira un numero di dadi da 6 pari al sui valore di ATK e il difensore equivalente alla sua DEF. Ciascun dado che ottiene 4+ è contato come un successo. I successi del difensore vengono sottratti a quelli dell'attaccante; se l'attaccante ha qualche successo residuo viene considerate un attacco andato a buon fine. Il numero dei successi determina l'efficacia dell'attacco. Gli attacchi andati a buon fine possono essere in diverse forme, e sono rappresentati in Arena Rex dall'albero di danno del modello.

ALBERO DI DANNO

Dopo aver effettuato un attacco andato a buon fine, applica i tuoi successi nell'albero di danno del tuo modello, partendo dall'alto e andando verso il basso. Devi seguire un percorso discendente attraverso le caselle connesse.
Un esempio di percorsi validi di un attacco che ha generato 4 successi:



Qualsiasi effetto applicato viene risolto nell'ordine in cui appare nell'albero, poi il danno viene sommato e applicato alla fine dell'attacco. Se la risoluzione di qualche effetto lascia l'attaccante o il difensore posizionati in modo che l'attaccante non ingaggia più il difensore, l'attacco non potrà continuare e gli altri successi non ancora applicati saranno persi. Il valore ARM del difensore viene sottratto dal totale danno originato dall'albero di danno.
N.B.: ARM viene sottratto solamente dal danno originato dall'albero di danno. Altri effetti che generano danno ignorano il valore ARM.

RISULTATI DELL'ALBERO DI DANNO

Danno (Qualsiasi numero) – L'ammontare del danno che genera quella casella.

Spinta + 1 danno – Il modello in difesa viene spinto di un pollice direttamente dalla parte opposta del modello attaccante. Questa spinta è obbligatoria. L'attaccante può eseguire un inseguimento di un pollice verso il difensore.

Fatica + 1 danno – Il modello in difesa guadagna una fatica.

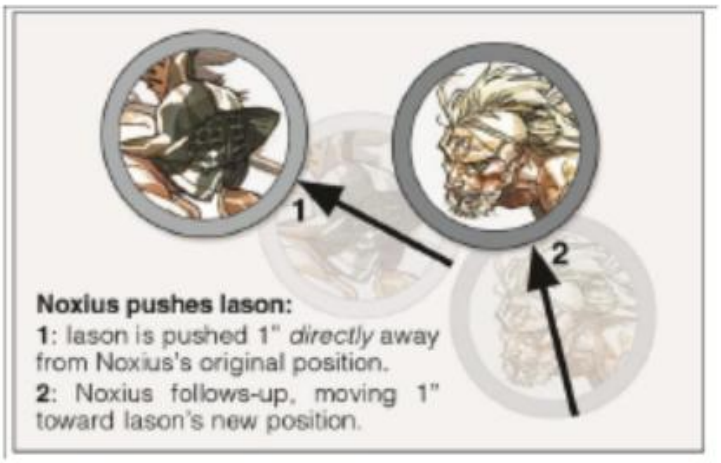
Favore + 1 danno – Il modello attaccante guadagna un "dado favore" per la scorta del suo controllore.

Riposizionamento + 1 danno – Il modello in attacco può muovere fino a 3 pollici. Se il modello non è ingaggiato alla fine del riposizionamento può immediatamente terminare il turno e rimuovere una fatica.
N.B.: I modelli che reagiscono non sono attivati, perciò non rimuovono la fatica dopo il riposizionamento.

Speciale + 1 danno – Questo simbolo indica un risultato sempre diverso che sarà descritto nelle regole speciali del modello.

SPINGERE

Un risultato "spinta" nell'albero di danno muove il nemico di un pollice nella parte opposta dell'attaccante. L'attaccante può eseguire un inseguimento gratuito di un pollice a seguito di ogni spinta verso il modello spinto. Le spinte vengono risolte individualmente e in ordine.



La prima volta durante ciascun attacco che spingi un nemico nella base di contatto di un tuo modello amico questo genera un successo aggiuntivo all'attacco. I modelli esausti sono più facili da spingere, e gli attacchi a buon fine generano una spinta aggiuntiva gratuita per l'attaccante, questo è in aggiunta al successo addizionale.
N.B.: Ricorda, il difensore deve essere esausto quando l'attacco viene dichiarato per fare in modo che l'attaccante goda di questi benefici.
I difensori grandi sono più difficili da spingere: se il difensore è in una base più grande dell'attaccante, il difensore resisterà alla prima spinta generata dall'attacco. Resistere alla spinta: se il difensore resiste alla spinta, il danno per la spinta è comunque applicato, ma il movimento di spinta e il relativo inseguimento non avverranno.

BARRA DELLA VITA

Dopo che il danno totale è stato calcolato dall'albero di danno dell'attaccante, sarà ridotto dal valore ARM del difensore. Il modello ferito segnerà le ferite rimanenti riempiendo un egual numero di caselle nella barra della vita, da sinistra a destra. Tutti I danni provocati da un singolo attacco sono considerati marcati simultaneamente.
Le caselle vita possono anche generare effetti quando vengono marcate. Le più comuni generano favori. Quando una casella favore ( ) viene marcata nella barra della vita del modello, il controllore aggiunge un dado favore alla sua riserva. Stelle ( ) o altre icone nelle caselle dalla vita indicano effetti unici che vengono attivati quando la casella viene marcata (l'effetto viene descritto nella carta del modello).
N.B.: Alcune abilità speciali permettono ai giocatori di scegliere favori o altri effetti quando una casella vita viene marcata. Questi modelli hanno le caselle favore modificate ( ) come promemoria di queste opzioni aggiuntive.
Quando un modello non rimane caselle vita vuote nella sua barra della vita è sconfitto. Rimuovilo dal campo di gioco.

DADI FAVORE

Il favore del pubblico è una risorsa concreta in Arena Rex. Alimenta diverse abilità speciali e può essere usato per aumentare attacco o difesa. Ciascun giocatore inizia la partita con 3 dadi favore nella sua riserva. Il giocatore e qualsiasi modello della sua squadra possono spenderli dalla sua riserva. Quando il favore è guadagnato, va' nella riserva. Finché un giocatore ha dadi favore nella sua riserva può spenderli in tattiche, o I suoi modelli possono spenderli per aumentare attacco, difesa o per attivare abilità speciali. Ciascun modello può spendere fino a due dadi favore per turno. Quando il favore è speso per aumentare attacco o difesa, semplicemente aggiungi questi dadi al tuo normale valore di attacco o difesa e lanciali tutti assieme. Un 4+ ottenuto da un dado favore conta come due successi.

L'attaccante deve dichiarare quanti dadi favore intenderà usare nell'attacco poi il difensore dichiarerà quanti ne intende usare per la difesa. Il dado favore è considerato speso quando viene aggiunto in attacco, in difesa o per attivare effetti speciali. I favori spesi in tattiche sono considerati spesi dal giocatore ed è limitato solamente da quanti ne ha nella propria riserva.
I dadi favori sono guadagnabili in diverse maniere, il modo più comune è quando si marcano le caselle ( ) della barra della vita, danni nell'albero del danno e abilità speciali. I giocatori guadagnano anche favori per le seguenti: il primo modello per gioco che attacca un nemico guadagna un favore. Guadagna un favore alla fine della tua attivazione se un modello ha sofferto danno da un pericolo ed è stato sconfitto.

TERRENI

Pericoli: (Colonne, Mura, Macerie) – La prima volta durante ciascun attacco che un modello è spinto in contatto di base contro un pericolo guadagna una fatica.

Pericoli che feriscono: (Punte, Spade, Fuochi) - La prima volta durante ciascun attacco che un modello è spinto in contatto di base contro un pericolo che ferisce, subisce 3 ferite. Questo danno ignora ARM. Un pericolo che ferisce è considerato un pericolo.

Pericoli letali: (Precipizi, Fosse, Acque Profonde) – Se qualsiasi parte della base del modello tocca un pericolo letale, il modello è sconfitto. Marca tutte le caselle vita residue e risolvi i loro effetti (se ne ha). Poi rimuovi il modello dal gioco. Tutti i successi addizionali dopo che il modello è stato spinto contro un pericolo letale sono persi.

N.B.: Cadere: (Ponti, Passerelle, Fosse Basse, Rampe) - In Arena Rex, molte cadute sono trattate come pericoli mortali. Puoi stabilire con il tuo avversario di considerare le cadute da basse altezze come pericoli o pericoli che feriscono.

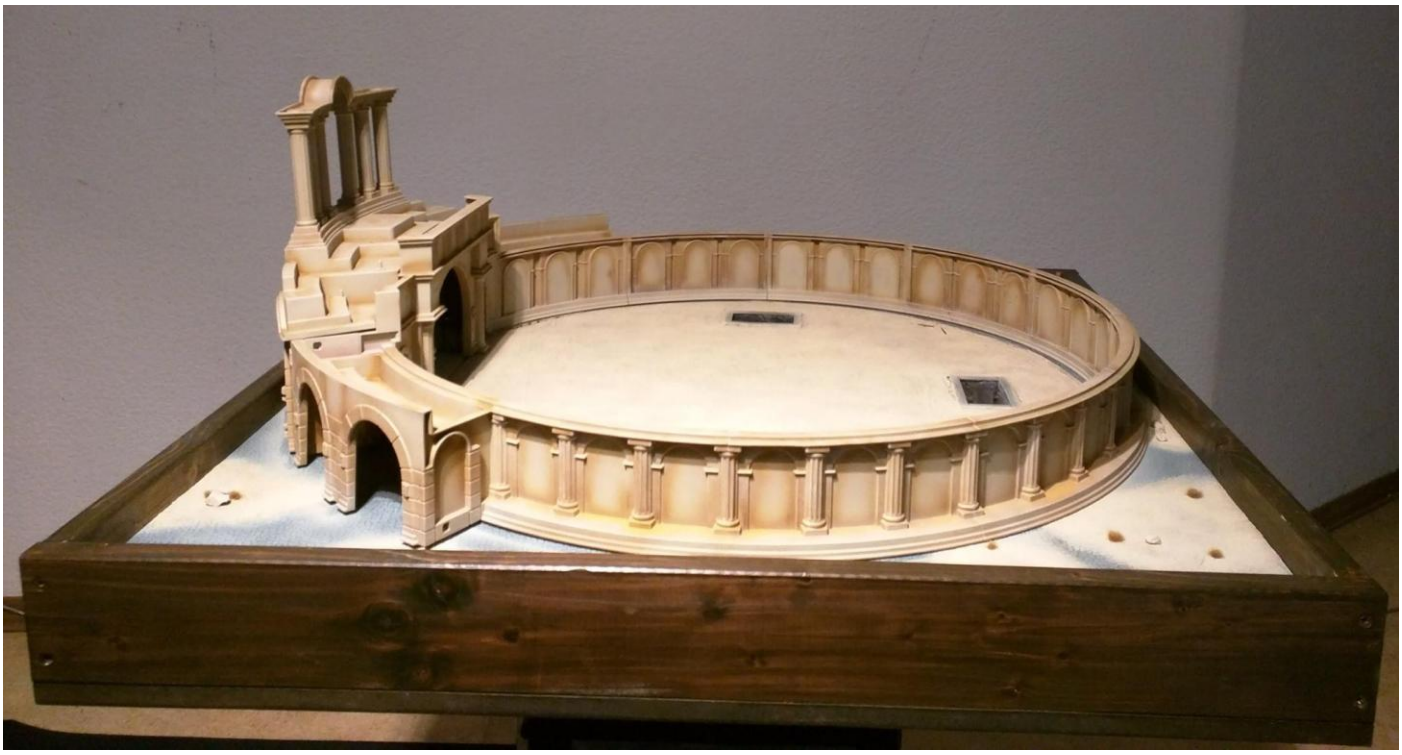
Pericoli Viventi: I modelli di bestie possono essere messi nell'arena come pericoli viventi. I pericoli viventi non sono controllati da nessun giocatore a meno che non vengano attivati attraverso qualche abilità special. Se un modello è spinto e finisce il suo movimento entro 3 pollici da un pericolo vivente, come risultato di un attacco o di una regola special, il pericolo vivente si attiverà e attaccherà il modello spinto. Il pericolo muoverà fino al Massimo del suo valore MOV per ingaggiare il modello spinto, se necessario, percorrendo il percorso più diretto possibile, e muoverà attorno altri pericoli o modelli, se necessario.

Quando un modello è attaccato dal pericolo vivente il suo avversario lancerà i dadi e sceglierà il danno attraverso l'albero di danno. Le caselle favore nell'albero di danno genereranno favore per il giocatore che ha lanciato I dadi. I danni inflitti al pericolo vivente verranno registrati nella barra della vita, normalmente. Quando una casella favore viene marcata, il modello che ha causato il danno guadagna il favore. Se un pericolo vivente viene attaccato risponderà con una spinta. Subito dopo aver risolto un attacco contro un pericolo vivente, tratta il suo attaccante come se fosse spinto e termina il suo movimento entro 3 pollici dal pericolo. I pericoli viventi non sono affetti dalla regola speciale provocazione. Non guadagnano fatica per nessuna ragione e non pagano i costi fatica. Quando I pericoli viventi attaccano un modello cavalcato, scegli casualmente se l'attacco sarà diretto alla cavalcatura o al cavaliere.

Incatenati: I modelli possono essere incatenati a altri modelli o elementi scenici. La lunghezza della catena è determinata prima che il gioco cominci, generalmente 4 pollici. Un modello deve rimanere all'interno della lunghezza della catena dal punto in cui è stato legato. Se una spinta muoverebbe il modello incatenato oltre la lunghezza della catena, ferma il modello alla lunghezza massima della catena e tratta il modello spinto come se avesse colpito un pericolo.
Se un cambiamento muoverebbe il modello incatenato via dal suo avversario, ferma il modello alla distanza della catena. Quando un modello incatenato viene sconfitto la sua catena è distrutta.

Zona di duello: (Anello di fuoco, Piattaforme rialzate, Aree ad alta visibilità) Le posizioni predominanti nell'arena sono designate come "Zone di duello". I modelli dentro le zone di duello guadagnano un favore addizionale quando guadagnano favore. Quando un giocatore inizia un turno di pulizia e controlla una zona di duello guadagna un favore. Un giocatore controlla la zona di duello quando all'interno dell'area ci sono solamente suoi modelli e gli altri giocatori nessuno.

N.B.: Spingere I modelli nei pericoli è una parte importante di Arena Rex. Almeno un paio di pericoli letali o pericoli viventi dovrebbero essere inclusi in ogni Arena. Assicurati di includere anche diversi ostacoli. Sii creative nel creare la tua arena. Arena Rex è stato sviluppato per essere giocato in arene con almeno 30 pollici di diametro. Questo assicura un'azione ravvicinata ma lascia comunque spazio per alcune manovre tattiche.



COSTRUIRE UNA SQUADRA

Il gruppo di miniature che ciascun giocatore sceglie per una partita è la sua squadra. Prima di iniziare il gioco entrambi i giocatori decidono il numero di combattenti in ciascuna squadra. Raccomandiamo 3 vs 3 per i principianti e 5 vs 5 fino a 8 vs 8 per I giocatori più esperti. In generale, ciascun modello conta come un combattente. Modelli con stadi multipli contano per un combattente per ogni stadio.

GLADIATORI

I gladiatori sono I personaggi principali dell'arena e sono il cuore del regolamento di Arena Rex. I modelli che non sono bestie o titani sono considerati gladiatori.

BESTIE

Le bestie possono essere giocate come parte delle squadre, incluse nell'arena come pericoli viventi o usate come obiettivo dello scenario. Quando vengono giocate come parte di una squadra le bestie si attivano e reagiscono come gli altri modelli. Tutte le bestie sono "Selvagge".

Selvaggio: Le bestie non sono addestrate come gli altri membri della squadra perciò rappresentano un pericolo per tutti I combattenti dell'arena.
Durante il turno di pulizia della propria squadra una bestia deve tentare di attaccare il modello più vicino che non sia un "pericolo". La bestia non guadagna fatica a fare questo attacco. Non può essere potenziato in attacco potente. Se la bestia non è ingaggiata con nessun modello, muoverà fino al Massimo del suo valore MOV per ingaggiare il modello più vicino e muoverà attorno ai terreni e altri modelli per farlo. Se ci sono molti modelli equidistanti dalla bestia scegli a caso quale sarà attaccato. Il tiro dei dadi e la scelta del percorso nell'albero del danno sarà a cura dell'avversario del modello attaccato dalla bestia. In aggiunta il giocatore potrà aggiungere dadi favore presi dalla propria riserva di favore.

TITANI

I titani possono essere giocati come parte delle squadre, incluse nell'arena come pericoli viventi o usate come obiettivo dello scenario.
Inamovibile: I titani sono abituati a tenere il loro territorio. Resistono alle spinte, non possono essere spostati o allontanati.
Inarrestabili: I titani possono muovere attraverso modelli non-titani. Durante la loro attivazione i titani possono finire il loro movimento sopra la base di modelli non-titani. Se il titano termina il movimento sopra la base di un modello non-titano, il modello è spostato.

SPOSTAMENTO

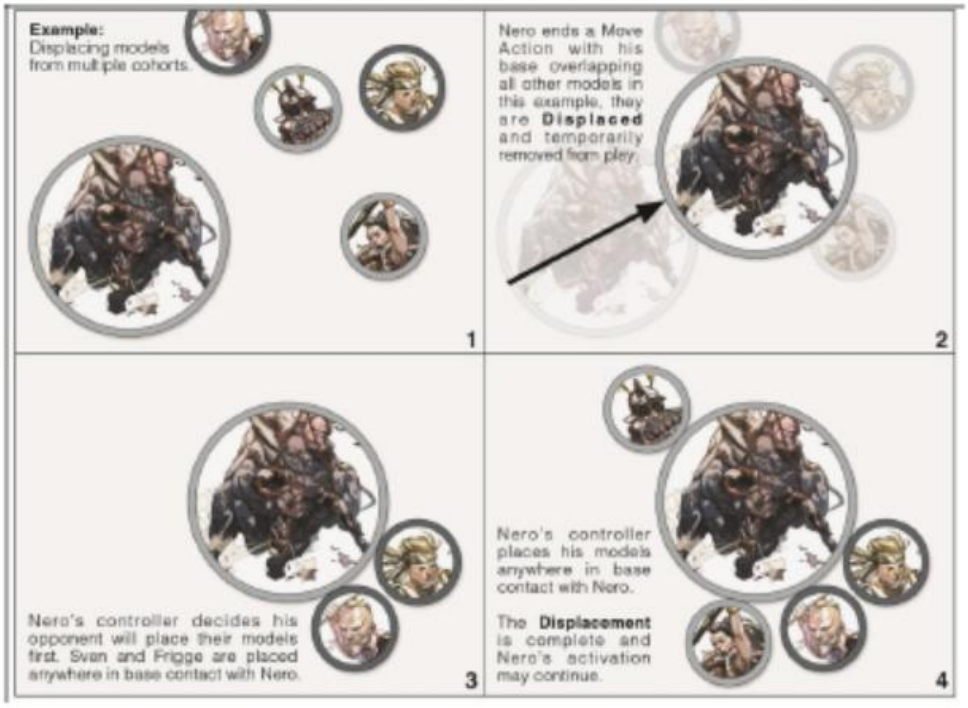
I modelli spostati da un altro modello sono posizionati in base di contatto con il modello che li ha fatti spostare, questo spostamento è a cura del giocatore che li controlla. Se modelli di squadre diverse sono spostati, tutti i modelli di una singola squadra sono piazzati insieme, il giocatore attivo determina l'ordine di piazzamento delle varie squadre. Se un modello non può essere piazzato in contatto di base con il modello che li ha fatti spostare, per colpa di un pericolo, soffrirà gli effetti di quel pericolo poi sarà posizionato in contatto di base con un altro modello in contatto di base con il modello che li ha fatti spostare.

CAVALCATURE

Le cavalcature possono essere incluse in una squadra con o senza il loro cavaliere. Se prese in squadra con il loro cavaliere, possono lavorare in vari modi.
Montare e smontare: Durante un turno di pulizia un cavaliere può montare se in contatto di base con la sua cavalcatura. Quando il cavaliere monta, rimuovi il suo modello dall'arena – ora condivide la stessa base della sua cavalcatura e il cavaliere è considerate avere la stessa dimensione della base della cavalcatura. Le cavalcature non possono attaccare in modalità selvaggio il loro cavaliere finché vengono montate. Durante un turno di pulizia un cavaliere può anche scendere dalla cavalcatura, in quel caso rimetti in gioco il modello del cavaliere a piedi in qualunque parte ad una distanza di un pollice dalla sua cavalcatura. Montare e smontare può avvenire solamente quando entrambi i modelli sono pronti (fatica zero). Il cavaliere può iniziare la partita sia in monta che a piedi.
N.B.: Se un giocatore ha rimasto in gioco solamente la cavalcatura non si applicherà la regola dell'ultimo uomo sopravvissuto sulla cavalcatura.

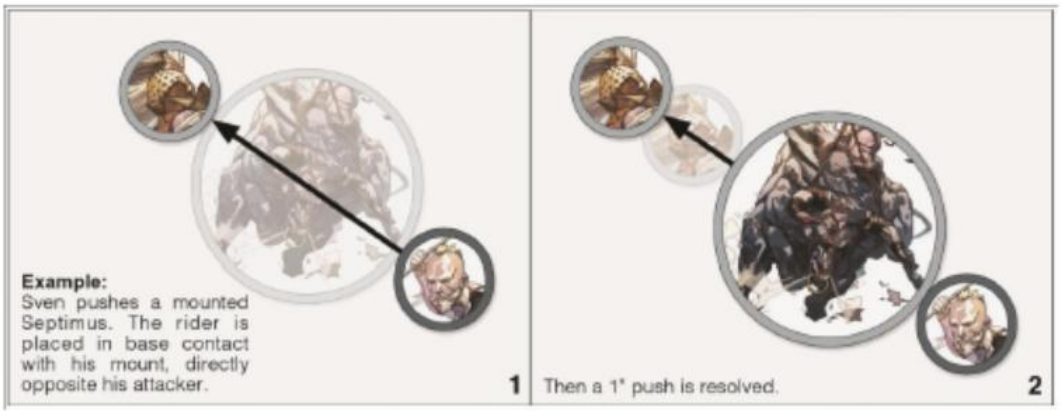
Attivazione: Quando in monta, tratta entrambi i modelli come se condividessero una singola attivazione. Il limite del favore speso si applica a ciascun modello individualmente.
Movimento: Quando in monta, usa il MOV della cavalcatura per le azioni di movimento e le reazioni.
Attacco: La prima volta che la coppia attacca durante la propria attivazione un attacco è portato da entrambi, sia la cavalcatura che il cavaliere. Il giocatore attivo dichiara quale modello attacca per primo; possono anche scegliere diversi bersagli. Il difensore può scegliere a quale attacco reagire, se decide di reagire. Altri attacchi addizionali possono essere dichiarati dal cavaliere o dalla cavalcatura. Quando in monta né il cavaliere né la cavalcatura possono dichiarare attacchi potenti.

Fatica: Quando in monta, la coppia condivide un singolo livello di fatica. Possono dichiarare una reazione e la coppia guadagna fatica. Quando sono separate ognuno ha il proprio livello di fatica.



Attaccare un modello in monta: quando si attacca una coppia in monta, sia il cavaliere che la cavalcatura possono essere dichiarati come bersaglio dell'attacco.

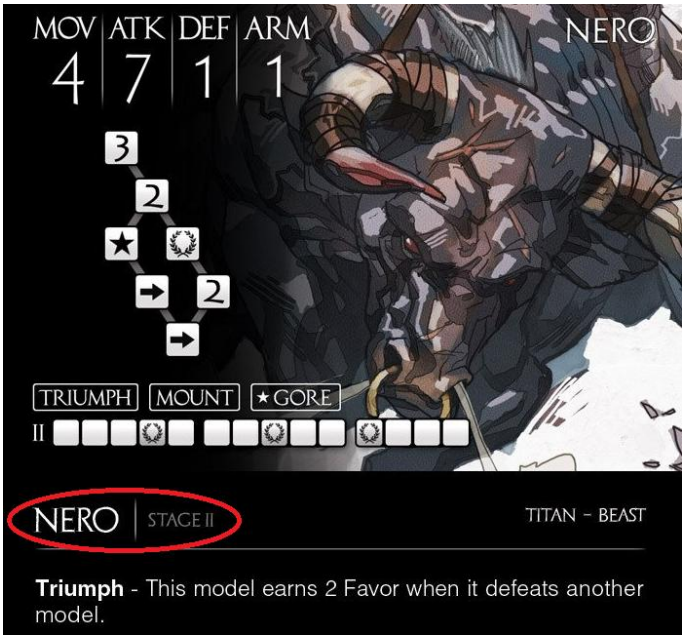
Cavaliere spinto: Se un attacco che bersaglia il cavaliere lo spinge con successo, il cavaliere è disarcionato con forza. Se questo accade posizione il cavaliere in contatto di base con la cavalcatura nella direzione opposta del modello che ha eseguito la spinta. La cavalcatura conserva il livello di fatica che prima condivideva la coppia mentre il cavaliere è considerato esausto. Se il cavaliere non può essere posizionato direttamente nella parte opposta della base della cavalcatura, per via di un modello che ostruisce o di un pericolo, applica gli effetti del contatto fra il modello o il pericolo, tratta il cavaliere come se fosse stato spostato accanto alla propria cavalcatura.



Modelli sconfitti: Se una cavalcatura è sconfitta mentre era montata, piazza il cavaliere ovunque dentro la base della cavalcatura, e poi rendi il cavaliere esausto. Se il cavaliere viene sconfitto durante la monta, la cavalcatura continuerà a combattere per conto suo. Se la cavalcatura è una bestia farà immediatamente un attacco selvaggio.
Nota che le ferrite e gli effetti dei pericoli si applicano sia al cavaliere che alla cavalcatura quando condividono la stessa base.

STADI

Alcuni modelli hanno carte di gioco multiple. Questi modelli funzionano in modo leggermente diverso dai normali gladiatori, bestie e titani. Man mano che il combattimento va' avanti questi modelli cambiano di stadio. Ogni stadio ha la sua carta, con le sue statistiche, albero di danno, abilità, ecc… Il modello è trattato come se questa sia la loro unica carta mentre è attivo, e ogni Stadio deve esser giocato in ordine. Ogni stadio dura finché la sua vita viene ridotta a zero. I danni addizionali non si trasportano nello stage successive. Rimpiazza la carta del modello con quella dello stadio successivo e rendi il modello esausto. Quando anche l'ultima casella vita dell'ultimo stadio viene marcata il modello è sconfitto.



N.B. I modelli con stadi multipli hanno un numero romano alla sinistra della loro barra della vita come promemoria di quale stadio la carta rappresenti. L'ultima casella vita in un modello con stadi successivi è diversa (II). Il numero romano all'interno rappresenta lo stadio successivo. Questa è una casella vita e bisogna che sia marcata prima che il modello passi allo stadio successivo. Ricorda, i danni in eccesso non vengono trasportati nello stadio successivo.

TATTICHE

Le tattiche sono bonus e abilità speciali che possono essere attivate solamente durante il turno di pulizia. Tutte le squadre possono attivare le seguenti:

Manovra - Costo : 1 favore
Puoi dichiarare un movimento standard con un tuo modello senza costo fatica. La manovra può essere effettuata da ciascun modello solo una volta per turno di pulizia;

Riposo - Costo : 1 Favore
Rimuovi una fatica da un modello della tua squadra.

Incitare - Costo : 1 Favore
Esegui una singola azione con un pericolo vivente. Per la durata di quell'azione trattalo come se facesse parte della tua squadra. Ciascun pericolo vivente può essere incitato una sola volta per turno di pulizia.

BENEFICI DELLA FAZIONI

Quando costruisci la tua squadra nell'arena puoi scegliere qualsiasi mix di gladiatori, bestie e titani che desideri. Se almeno il 75% dei gladiatori nella tua squadra appartengono alla stessa fazione allora guadagni l'accesso alle abilità e alle tattiche di quella fazione.

Benefici della fazione "Magnus"

Flourish (VANTARSI) - *Abilità Passiva* – I gladiatori Magnus nella tua squadra guadagnano un favore se, durante un attacco o un contrattacco raggiungono il fondo del loro albero di danni e hanno ancora un successo o più da applicare.

Circus Maximus (CIRCO MASSIMO) - *Abilità Passiva* - I gladiatori Magnus nella tua squadra possono spendere fino a 3 favori per turno.

Rouse (SVEGLIA) - *Tattica* - ***Costo***: Un gladiatore Ludus nella tua squadra guadagna una fatica – Guadagna 1 favore. Questa tattica può essere usata solamente una volta per turno di pulizia.

Benefici della fazione "Legio XIII"

Echelon (Plotoni) - *Abilità Passiva* – I gladiatori Legio XIII nella tua squadra possono muovere attraverso altri gladiatori Legio XIII della tua squadra. Durante la loro attivazione possono terminare il loro movimento sovrapponendo la base di altri gladiatori Legio XIII della tua squadra. Ogni modello sovrapposto viene ridisposto.

Maniple (Manipolare) - *Tattica* - ***Costo*** : 2 Favori – Ciascun gladiator Legio XIII nella tua squadra può immediatamente riposizionarsi.

Benefici della fazione "Morituri"

Will of Antony (Volontà di Antonio) - *Abilità Passiva* – I modelli della tua squadra rimuovono tutte le fatiche durante il turno di pulizia.

Cleopatra's Gift (Il Dono di Cleopatra) - *Tattica* - ***Costo***: 2 Favori – Attiva immediatamente l'effetto "TESCHIO" in un modello della tua squadra. Ciascun effetto TESCHIO di un modello può essere attivato solamente una volta per turno di pulizia.

Offering (Offerta) - *Tactica* - ***Costo*** : Infliggi 2 danni a un tuo modello – Guadagna 2 favori. Questa abilità può essere usata solamente una volta per turno di pulizia.

Benefici della fazione "Zephyri"

Brave (Coraggioso) - *Abilità Passiva* – I gladiatori Zephyri della tua squadra possono reagire anche se affaticati o esausti. Se lo fanno invece di guadagnare fatica spendono un favore e subiscono 3 ferite.

Ambush (Imboscata) - *Tattica* - ***Costo*** : 1 Favore – Scegli un gladiator Zephyri della tua squadra e immediatamente risolvi un attacco da un successo contro un modello ingaggiato con lui. Questa tattica può essere usata da ciascun gladiatore una volta per turno di pulizia.

Blood Brothers (Fratelli di Sangue) - *Tattica* - ***Costo*** : Un gladiatore Zephyri nella tua squadra prende 2 danni – Un altro gladiatore Zephyri della tua squadra guadagna 2 ferite. Questa tattica può essere usata su ogni gladiatore una sola volta per turno di pulizia.

AREA DI GIOCO

Dimensione: La tua area di gioco può essere di qualsiasi dimensione o forma. Sperimenta le tue arene e gli scenari.

Disposizione: Il vincitore del lancio di dadi deciderà chi giocherà il primo turno. Il primo giocatore disporrà l'intera squadra prima del secondo giocatore. Ciascun modello della squadra dovrà essere entro un pollice di distanza da un altro modello della squadra. Noi raccomandiamo di iniziare il gioco con la tua squadra lontana almeno 24 pollici da quella del tuo avversario.

SCENARI

I seguenti scenari possono aggiungere varietà e un po' di sapore storico al mondo di Arena Rex. Sono semplicemente delle guide che funzionano bene; ti incoraggiamo a modificarle o crearne delle nuove.

MUNUS

Una partita classica evoluta dalla tradizioni funerarie. Munus è il combattimento standard fra squadre bilanciate.
Disposizione: Le squadre si dispongono in base di contatto nell'angolo dell'arena del loro controllore.
Squadre: Entrambi I giocatori portano squadre di egual valore.
Restrizioni: nessuna.
Condizioni di vittoria: Il giocatore che controlla l'ultimo modello rimasto nell'arena è il vincitore.

PRIMUS SUPERIORUM

Un match più lungo, che rappresenta un'intera giornata di spettacolo e spargimenti di sangue. Una quadra di gladiatori affronta il titano della squadra avversaria e poi si invertono le parti. I sopravvissuti poi si affrontano nella finale.
Sequenza: Questo scenario ha 3 round. Nel primo il titano della squadra affronta la squadra di gladiatori avversaria. La seconda fase rovescia le parti. I modelli sopravvissuti si affrontano nel terzo round. I dadi favore e i danni vengono trasportati nei vari round.
Disposizione: nelle prime due fasi il titano si dispone al centro dell'arena e i gladiatori si dispongono in base di contatto nell'angolo dell'arena del loro controllore. Nella terza fase i modelli che sono sopravvissuti vengono disposti in base di contatto nell'angolo dell'arena del loro controllore.
Squadre: Entrambi i giocatori usano squadre dello stesso valore.
Restrizioni: Ciascun giocatore deve includere un titano e il resto dei modelli devono essere gladiatori.
Condizioni di vittoria: Il giocatore che nel terzo round controlla l'ultimo modello rimasto nell'arena è il vincitore.

VENATIO

Una squadra di gladiatori deve sconfiggere tutte le bestie che li circondano.
Disposizione: Il giocatore che controlla i gladiatori li deve disporre al centro dell'arena. Il controllore delle bestie le può disporre in ogni parte dell'arena ma almeno a 15 pollici di distanza dai gladiatori.
Squadre: I giocatori devono scegliere squadre di egual valore.
Restrizioni: Una squadra deve essere di soli gladiatori, l'altra di sole bestie.
Condizioni di vittoria: Il giocatore che controlla l'ultimo modello rimasto nell'arena è il vincitore

DAMNATIO

Un gladiatore condannato a morte si unirà alla squadra di un giocatore. Gli avversari dovranno eliminare il gladiatore condannato.
Disposizione: Le squadre si dispongono in base di contatto nella parte di arena controllata dal proprio giocatore. Il difensore dispone una zona di duello di 6 pollici di diametro nella parte di arena che controlla; il condannato non può abbandonare la zona di duello: è incatenato al centro di quella zona.
Squadre: Entrambi i giocatori portano squadre della stessa dimensione poi il difensore aggiunge il gladiatore condannato alla propria. Il condannato è scelto in modo casuale fra tutti i modelli che non sono stati utilizzati.
Restrizioni: Il gladiatore condannato non deve avere più di uno stadio.
Condizioni di vittoria: Se il gladiatore condannato è sconfitto l'attaccante vince. Il difensore vince se il condannato fa' parte degli uomini rimasti in campo e nessun attaccante è più presente.

VINCULII

Entrambi I giocatori devono sconfiggere i gladiatori condannati avversari e tenere vivo il proprio.
Regole Speciali: I gladiatori condannati sono incatenati ad un altro modello della squadra. I modelli incatenati non possono mai muovere più di 4 pollici l'uno dall'altro.
Disposizione: Le squadre si dispongono in base di contatto nella parte di arena controllata dal proprio giocatore.
Squadre: Entrambi i giocatori portano squadre della stessa dimensione. Entrambi aggiungono alla loro squadra un gladiatore che è scelto in modo casuale fra tutti i modelli che non sono stati utilizzati.
Restrizioni: Il gladiatore condannato non deve avere più di uno stadio**.**
Condizioni di vittoria: Il giocatore con l'ultimo condannato sul campo di gioco è il vincitore.

DUELLUM

Due gladiatori stanno al centro dell'arena mentre le loro squadre combattono per posizione e favore. La grande mischia inizia quando uno dei due duellisti viene sconfitto.
Regole Speciali: Ciascun giocatore sceglie segretamente un gladiatore dalla sua squadra che prenderà parte al duello. I gladiatori che duellano non potranno lasciare volontariamente la zona del duello. Nessun altro modello potrà entrare nella zona di duello finché uno dei due gladiatori non viene sconfitto o spinto completamente fuori dall'area. I gladiatori che duellano DEVONO essere attivati quando sono pronti.
Disposizione: Un anello di 5 pollici di diametro è posizionato al centro dell'arena, quella è la zona di duello. I gladiatori duellanti sono posizionati in contatto di base l'un l'altro al centro della zona di duello. I modelli restanti si dispongono in contatto di base dalla parte dell'arena del giocatore che li controlla.
Squadre: Entrambi i giocatori portano squadre della stessa dimensione**.**
Restrizioni: Ciascun giocatore deve portare almeno un gladiatore. I gladiatori scelti per il duello non possono avere più di uno stadio.
Condizioni di Vittoria: Il giocatore che controlla l'ultimo modello rimasto nell'arena è il vincitore.

GEMINAE

Squadre rivali si affrontano per il controllo del cuore dell'arena e l'amore del pubblico.
Regole Speciali: Piazza 2 zone duello di 5 pollici di diametro nell'arena.

Disposizione: Le squadre si dispongono in base di contatto nella parte di arena controllata dal proprio giocatore.
Squadre: Entrambi i giocatori portano squadre della stessa dimensione.
Restrizioni: Nessuna.
Condizioni di vittoria: Il primo giocatore che controlla entrambe le zone duello vince. Oppure il giocatore che rimane l'ultimo modello in campo.

Tradotto dall'inglese da: Christian Bruni