

HEXOATL

Possedere questo territorio garantirà al vostro Gruppo di Spedizione 21 Monete d'Oro a turno.

Tutte le unità di Uomini Lucertola si considerano avere anche il marchio di Chotec, gratuitamente.

Tutti i maghi delle armate dell'Gruppo di Spedizione che controlla Hexoatl aggiungono +1 a tutti i tentativi di dispersione.

All'interno di un tempio è custodito lo "Stendardo del sole di Chotec" (Stendardo Magico, 40 punti, Libro degli Uomini Lucertola pag. 55) Un'armata nell'Gruppo di Spedizione che conquista per la prima volta questa città tempio potrà disporre di questo oggetto magico, da assegnare ad un'unità (o Alfiere da Battaglia) se questi non ha già speso tutti i suoi punti a disposizione per gli oggetti magici.

La città tempio di Hexoatl è fin troppo difesa per i conquistatori e non può mai essere effettivamente conquistata ma è possibile conquistare terreno a sufficienza per proseguire la Conquista del Nuovo Mondo !

MASTINI DELLA GUERRA – NUOVI OGGETTI MAGICI

I seguenti oggetti magici **NON SONO UFFICIALI** e hanno valore **SOLO** all'interno di questa campagna!

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 Miraqliano, 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).

Capra Estaliana, 20 pts (Talismano): Il possessore e l'unità a cui è assegnato 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.

