

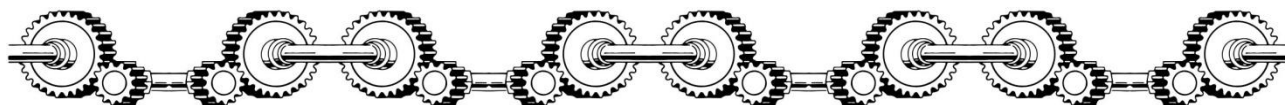
LE GARE DEI GOLEMI



ALEX

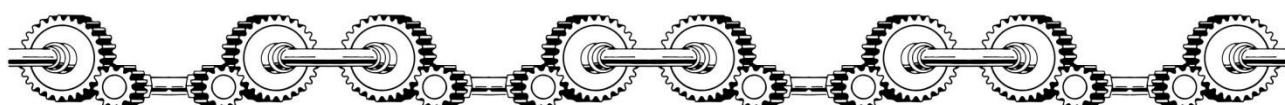
BERNARDI

# LE GARE DEI GOLEMI



**AUTORE**

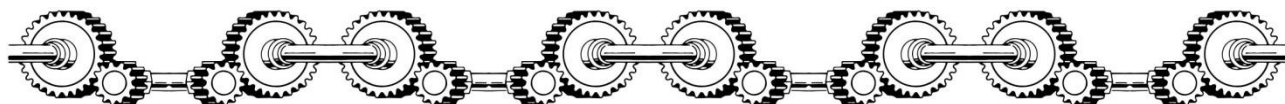
Alex Hernandez



**COPERTINA**

Elisa Claes

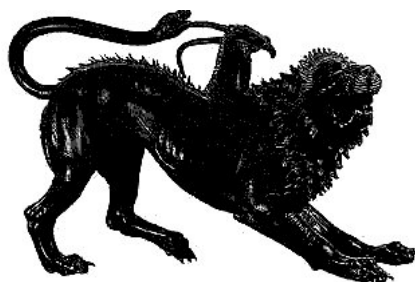
<https://www.facebook.com/ElisaClaesart/>



Traduzione, impaginazione e realizzazione File PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2018 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHB10 – 1ª Edizione – Gennaio 2018



# LE GARE DEI GOLEM

Ruparstein è una terra che non si era distinta dal resto del mondo fino a che i suoi governanti non decisero di esportare lo sport nazionale: le gare dei golem. Al giorno d'oggi è uno sport parecchio diffuso, con molti corridori e un pubblico appassionato e numeroso. Abili gnomi preparano i loro golem di ferro, i negromanti cuciono insieme i corpi per creare il loro ultimo golem di carne, evocatori nanici scolpiscono la pietra per dare alla luce un corridore solido, e un centinaio di altri partecipanti attendono di essere chiamati alla linea di partenza. Sono stati invitati tutti i migliori corridori. Ora è tempo di rendere il tuo allenatore un uomo ricco e catapultarlo nella gloria del golem.

## IL GOLEM

Queste grandi macchine hanno tutte le forme che puoi immaginare, perché la grande varietà di partecipanti, provenienti da tutto il mondo, rende possibile vedere i progetti più diversi. Secondo il regolamento della LGR (Lega delle Gare dei Golem) un golem ha le seguenti statistiche di base:



Movimento	1D6+10 cm
Tiro guasto	5+

## IL PERCORSO

Puoi costruire il percorso in qualsiasi modo, ma quello di base è una linea dritta da 100 cm con una larghezza di 10 cm per ogni golem in gara.

## IL TURNO

Una gara dei golem è divisa in turni, e ogni turno è diviso in quattro fasi:

Fase 1 – Iniziativa

Fase 2 – La gara

Fase 3 – Tiro guasto

Fase 4 – Fase dell'arbitro



## **IL PRIMO TURNO**

Il primo passo è posizionare le miniature. Metti i golem dietro la linea di partenza e i loro meccanici a contatto con il retro della base. Ci devono essere 10 cm tra ogni golem. Posiziona l'arbitro al centro della pista sul lato opposto della linea di partenza.

## **FASE 1 – INIZIATIVA**

In questa Fase ogni giocatore tira un 1D6. Colui che ottiene il risultato più alto ha l'iniziativa.

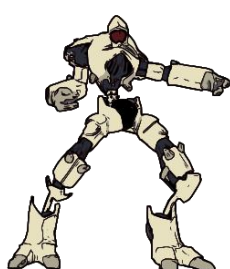
## **FASE 2 – LA GARA**

Durante questa Fase accadono molte cose. Prima di tutto, il giocatore che ha l'iniziativa muove per primo il suo golem di 1D6+10 cm. Il giocatore con il prossimo risultato è secondo, il giocatore con il risultato successivo è terzo, e così via finché il giocatore con il punteggio più basso ha fatto il suo movimento.

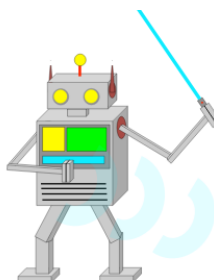
Se un giocatore ottiene un risultato di 6 con il suo tiro di dado può muoversi e poi lanciare di nuovo, aggiungendo il risultato del dado alla distanza percorsa. Se ottieni altri 6, puoi muoverti della distanza extra e tirare ancora fino a quando non esce un risultato diverso da 6. Non devi percorrere la distanza supplementare né tirare ancora i dadi, se non vuoi farlo. Tieni presente che questo è pericoloso, perché stai costringendo il tuo golem a sforzarsi oltre la sua normale soglia, e potrebbe crollare. Devi fare un tiro guasto aggiuntivo ogni volta che lanci di nuovo il dado. Lo spiegheremo in dettaglio dopo.

## **COLPIRE UN AVVERSARIO**

Durante lo spostamento i golem possono colpire gli altri concorrenti, se lo desiderano. Tira normalmente il dado per il movimento e poi decidi se vuoi colpire il golem di qualcun altro. Una volta selezionato un golem, sposta il tuo in modo che le basi si tocchino. Sottrai dal tuo tiro per il movimento la distanza che hai coperto. Quindi confronta il risultato sulla tabella che segue. Devi lanciare di nuovo 1D6 e ottenere il risultato mostrato nella tabella. Se riesci a colpire il bersaglio, questi si romperà all'istante. Lo spiegheremo più avanti in dettaglio.



Cm	Risultato
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5	2+



### Esempio

Lanci il dado per il movimento e ottieni un 4. Ciò si traduce in un movimento di 14 cm. Diciamo che ci vogliono 12 cm per portare il tuo golem in contatto di base con la potenziale vittima e ora provi a colpirla. Hai percorso 12 cm, quindi hai 2 cm a disposizione per dargli un pugno. Guardando la tabella vedi che hai bisogno di un risultato di 5+. Ottieni un 6, quindi l'orgoglioso golem avversario cade ai tuoi piedi con la testa ammaccata, mentre il suo meccanico piange disperatamente e il tuo ride come il maniaco di un film.

### **FASE 3 – TIRO GUASTO**

Una volta che tutti i golem sono stati spostati, tutti i giocatori lanciano un dado. Se ottengono un risultato di 5+, il loro golem inizia a tremare in modo allarmante e a perdere dadi e viti, mentre il meccanico comincia a sembrare disperato. Il golem si ferma immediatamente. Gira la miniatura all'indietro per indicare che è rotto. Non si muoverà fino a che il suo meccanico non arriverà a toccare la sua base.

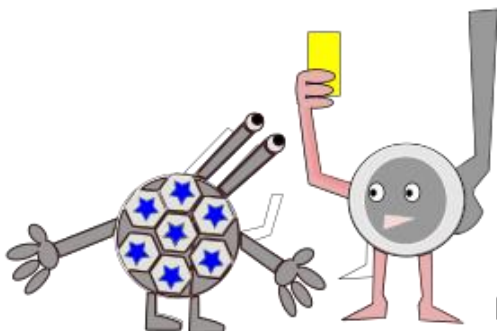
Anche un golem che viene colpito con successo è rotto e ha bisogno delle stesse riparazioni.

Ricorda che un golem che si è spostato di una distanza extra a causa di risultati di 6 sul tiro per il movimento deve fare più tiri guasto: uno per ogni volta che si è mosso in quel turno.



### **FASE 4 – FASE DELL'ARBITRO**

Rompere intenzionalmente il golem di un altro giocatore è una manovra "non molto legale", ma non preoccuparti troppo. La maggior parte degli arbitri sono corrotti o così sciocchi che non si renderanno conto del pugno impresso nel petto del golem avversario.



L'arbitro si muove di 1D6+5 cm in una direzione casuale. Per scegliere quale, basta far girare una matita sul tavolo. La direzione verso cui punta è quella in cui si muoverà l'arbitro.

L'arbitro vede solo ciò che accade nel suo arco frontale di 90°. Se un golem ne colpisce un altro, l'arbitro lo penalizzerà con un risultato di 3 o più su 1D6. Se l'arbitro assegna la penalità, il golem non si muoverà nel prossimo turno.

# ***I MECCANICI***

I meccanici sono quelli che devono riparare il golem durante la gara. Queste creature iniziano a correre con la loro cassetta degli attrezzi quando vedono il loro golem inciampare e cadere, quindi sono sempre molto, molto nervosi. Un meccanico si muove  $1D6+10$  cm, come un golem. Il meccanico si sposterà nel turno successivo a quello in cui il suo golem si rompe. Se il meccanico ottiene un 6 col dado per il movimento, sarà in grado di lanciare di nuovo il dado e spostarsi della distanza extra, ma non preoccuparti, i meccanici non si rompono come i golem.

Una volta che un meccanico raggiunge il suo golem, questi si alzerà e sarà in grado muoversi al prossimo turno. Il meccanico rimarrà nel punto in cui ha toccato il golem fino a quando questi si guasterà di nuovo, e non potrà muoversi prima di allora.



## ***UCCIDERE UN MECCANICO***

Un golem può correre il rischio di colpire un meccanico. Per farlo deve muoversi e colpire il meccanico come se stesse colpendo un altro golem, ma aggiungendo 3 alla difficoltà.

### Esempio

Un golem tenta di colpire un meccanico. Dopo lo spostamento ha 5 cm residui da percorrere così deve ottenere un 2+. Molto Facile, ma i meccanici sono abituati a schivare i colpi, quindi il golem aggiunge 3 alla difficoltà. Ora deve ottenere un 5+ per colpire il meccanico. Se il golem riesce a colpirlo il meccanico è morto, e se l'arbitro assegna la penalità il golem è Fuori gara e perde automaticamente.

# **LA FINE DELLA GARA: UN CAMPIONE**

Il primo golem a tagliare il traguardo è il vincitore, il successivo è secondo, il seguente terzo e così via.

Il primo riceve 300 monete d'oro, il secondo guadagna 200 mo e il terzo ottiene 100 mo. Il quarto classificato e i golem arrivati dopo di lui non vincono nulla.



## **LE MINIATURE**

Puoi far correre in queste gare le miniature che desideri. Alcune buone miniature potrebbero essere quelle di *IK: Warmachine* o varie miniature Fantasy di produttori come *Reaper Miniatures*.

## **SPERIAMO CHE VI PIACCIA**

Suppongo che tu abbia vinto molte monete d'oro e il tuo golem ora sia un veterano di un centinaio di corse. La prossima volta ti diremo cosa puoi fare con i soldi che hai vinto, come comprare golem migliori, più meccanici e alcuni trucchetti sporchi sul mercato nero. Fino ad allora cerca di coprire il tuo allenatore di oro e fama.

Se hai commenti, domande o vuoi chiarimenti sulle regole, ti preghiamo di inviare una mail (in inglese) a: [droppod40@hotmail.com](mailto:droppod40@hotmail.com).

## **NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE**

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

