



ARIKENDOM

- CONQUISTA -



REGOLAMENTO

ARKENDOM

- CONQUISTA -

Game design:

LORENZO CAPPELLINI, PAOLO CAPPELLINI

Artwork:

MARCO SADA

Grafica:

UMBERTO

SPATICCHIA

Fotografia:

DARIA PICCOTTI

SITO WEB: **WWW.ARKENDOM.COM**

E- MAIL: **INFO@ARKENDOM.COM**

PRODOTTO E IMPORTATO DA

Briantine Games & Publishing P.IVA 12989510966

Viale Sarca 324B, 20126 Milano (MI). IT

e-mail: **info@briantine.com**

SOMMARIO

GALLERIA FOTOGRAFICA	1	REGOLE D'ORO	30
NELLA CONFEZIONE	6	IL GIOCO E LE CONDIZIONI DI VITTORIA	31
ESERCITI INCLUSI	9	IL ROUND	31
PREPARAZIONE DEL GIOCO	10	IL TURNO ATTIVAZIONE	34
1. SCEGLI MODALITÀ E DIMENSIONI DELLA PARTITA; PRENDI I SEGNALINI DELLE RISORSE INIZIALI	10	ATTIVAZIONI	34
		Focus Box 6: Attivazione	
		Carica e requisiti di successo.	36
2. SELEZIONA L'ESERCITO	12	IL SISTEMA DI COMBATTIMENTO	39
3. POSIZIONA IL TABELLONE DI GIOCO	12	Focus Box 7: Esempio di	
4. POSIZIONA LE TESSERE TERRENO	13	Combattimento Ravvicinato (CR)	43
5. PESCA GLI OBIETTIVI DI BATTAGLIA	15	ATTACCHI A DISTANZA (DST):	
6. SCHIERA L'ESERCITO E POSIZIONA LE TESSERE DI RIFERIMENTO PER I PERSONAGGI USATI	17	POOL DI DADI E RISULTATI	47
Focus Box 1: Dimensioni del		Focus Box 8: Vantaggi e	
Mazzo unità	17	poteri speciali	49
Focus Box 2: Personaggi e		POSIZIONAMENTO DELLE CARTE UNITÀ	50
Segnalini Corona	20	Focus Box 9: Segnalini	
Focus Box 3: Comandante		Ingrandimento Mischia	52
in Capo	22	FERITE, SEGNALINI E STATO DI SALUTE	53
7. POSIZIONA LE TESSERE DELLE AZIONI BASE E COMONI IL MAZZO DELLE CARTE AZIONE	23	Focus Box 10: Ferite subite e	
Focus Box 4: carte Azione e		stato di salute	55
starter set	25	IL TEST MORALE	56
8. PRENDI I SEGNALINI ESERCITO, ATTO E INFLUENZA	25	Focus Box 11: Carte come cause di	
9. PESCA GLI OBIETTIVI D'ARMATA	26	Ferite e di Test Morale	57
10. DECIDI L'ORDINE INIZIALE DEI GIOCATORI	28	DIMENSIONE DELLE UNITÀ E BONUS DI MASSA	58
Focus Box 5: Preparazioni alternative		CARTE AGGIUNTIVE	59
del gioco	29	CARTE AZIONE	61
		Focus Box 12: Azioni di tipo	
		<i>Lancio</i> e bersagli	63
		OBIETTIVI	64
		INFLUENZA	65
		TERRENI	66
		REGOLE SPECIALI	69
		SEGNALINI	77

GALLERIA FOTOGRAFICA





NELLA CONFEZIONE

ARKENDOM CONQUISTA è un gioco competitivo di carte e dadi per 2 o 4 giocatori, che simula battaglie nelle terre di Arkendom, il mondo oltre il Sipario. Ogni giocatore prende il comando di un esercito e lo conduce in battaglia contro le forze nemiche.

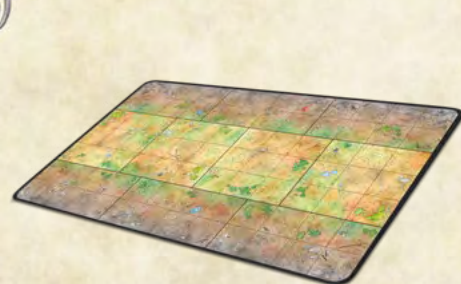
Con unità, ordini, abilità, poteri soprannaturali e possenti eroi, sconfiggi i tuoi nemici e ottieni la vittoria!

Questa confezione (starter set) fornisce tutti i componenti di base necessari per giocare ad **ARKENDOM CONQUISTA**. La scatola contiene due mazzi unità da 10 carte ciascuno: uno per l'esercito dei Principati Uniti ed uno per l'esercito delle Tribù Barbariche. Questi due mazzi, in aggiunta alle relative carte accessorie, sono predisposti per apprendere tutti i meccanismi del gioco. Si possono giocare partite complete sulla scala dei 150 o dei 200 punti (Monete d'Argento) di valore per ciascun esercito, in modalità un giocatore contro un giocatore, oppure squadra di due giocatori contro squadra di due giocatori. I due eserciti inclusi rappresentano alcuni dei tanti appartenenti al mondo di Arkendom. Con future espansioni, verranno presentati al completo sia questi due eserciti, sia quelli di altre culture in lotta per la supremazia.

Questo regolamento è strutturato in modo da presentare la preparazione del gioco e le regole in modo lineare, e comprende poi dei riquadri di approfondimento (Focus Box) per esempi, dettagli sulle regole ed informazioni aggiuntive.

Grazie ad un manuale tutorial incluso nella scatola, è possibile apprendere in modo facile e graduale le regole del gioco, provando una serie di scenari preimpostati a complessità crescente. Se lo si desidera, si può leggere direttamente tutto il regolamento; oppure si può scegliere il percorso indicato dal tutorial, leggendo via via solo le parti di regolamento necessarie per ciascuno scenario presentato in sequenza.





1 TABELLONE DI GIOCO

1 MANUALE DEL REGOLAMENTO
1 MANUALE TUTORIAL12 CARTE OBIETTIVO
D' ARMATA3 CARTE OBIETTIVO
DI BATTAGLIA10 CARTE AZIONE
(5 per ogni Esercito)12 CARTE
AGGIUNTIVE20 CARTE UNITÀ
(10 per ogni esercito)2 TESSERE
AZIONE BASE4 TESSERE
PERSONAGGIO

20 TESSERE TERRENO



5 DADI DIFESA



1 DADO GIALLO



6 DADI OFFESA



4 DADI POTERE



4 DADI BLU

12 BASI
IN PLASTICA4 SEGNALINI
INGRANDIMENTO MISCHIA

2 SEGNALINI ESERCITO



2 SEGNALINI CORONA

18 SEGNALINI
MEDAGLIA14 SEGNALINI
MORALE27 SEGNALINI
UNITÀ NON COMUNI18 SEGNALINI
UNITÀ RARE4 SEGNALINI
INFLUENZA10 SEGNALINI
TEMPO10 SEGNALINI
LANCIO

24 SEGNALINI ATTO

27 SEGNALINI
FERITA VERDE11 SEGNALINI
FERITA GIALLA11 SEGNALINI
FERITA ARANCIONE11 SEGNALINI
FERITA ROSSA

68 SEGNALINI DENARO



10 SEGNALINI PEPITA D'ORO



10 SEGNALINI GEMMA



10 SEGNALINI PUNTI VITTORIA

ESERCITI INCLUSI

PRINCIPATI UNITI

Per quanto conservino elementi di divisione, i Principati mettono da parte gli interessi individuali ogni volta che un grande pericolo li minaccia tutti. Circa 87 anni fa, nemici sconosciuti muniti di nuove armi terrificanti arrivarono dal mare su grosse navi dalle grandi vele. Gli invasori provenivano dall'altra parte del Sipario e iniziarono a conquistare, a stabilirsi e a costruire le loro colonie. Quella gente portava con sé il segreto della polvere nera, una potente e nuova forza di progresso fino ad allora sconosciuta. I Principati furono costretti a cooperare per scacciare il nuovo nemico, potente ma piccolo nei numeri e con risorse limitate: fu la prima guerra coloniale. Dopo la seconda guerra coloniale, 64 anni dopo, sancirono definitivamente dei veri e propri trattati di gestione politica comune. Attualmente, i Principati Uniti sono guidati dal Consiglio dei Principi. Ogni Principato elegge un Principe, come consigliere rappresentante con diritto di voto per prendere decisioni importanti, o emanare leggi ordinarie e straordinarie durante le riunioni del Consiglio. I popoli dei Principati Uniti si dedicano ai lavori più disparati e di conseguenza sono eclettici: possono adattarsi ad ogni situazione, anche a quelle peggiori. Grazie ad una rete di relazioni prospera e sviluppata, i Principati sanno trarre il massimo dal commercio delle risorse e dei beni accumulati.

TRIBÙ BARBARICHE

I barbari vivono tra le montagne vicine ai Principati Uniti, al Regno del Fiume e alle terre di Tzarkash. Sono i discendenti di quei popoli esiliati dai loro paesi d'origine, a causa della loro devozione a divinità naturali come Shax, Re delle Bestie. Attraverso secoli di combattimenti, le tribù barbariche hanno creato nazioni per proprio diritto: alcune di loro hanno iniziato a cooperare pacificamente con quei paesi che le avevano esiliate nell'antico passato, mentre altre, quelle più selvagge, continuano ad essere il flagello di tutti i loro vicini civilizzati. Lo spirito guerriero che alberga nei clan delle tribù barbariche è forte ed impetuoso: esso in battaglia è un potente alleato, forse a discapito di un poco di ordine e disciplina.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il contenuto di questa scatola può essere utilizzato per una partita a 2 o 4 giocatori. Viene qui presentata la preparazione per una partita standard completa. Prima di giocare, esegui i seguenti passaggi nell'ordine. Per alternative alla procedura standard di preparazione, consulta il Focus box 5 a **pag. 29**.

D) SCEGLI MODALITÀ E DIMENSIONI DELLA PARTITA; PRENDI I SEGNALINI DELLE RISORSE INIZIALI

In questo gioco ci sono diversi tipi di risorse, coi loro segnalini dedicati che le rappresentano.

- Tre sono Risorse Iniziali: il Denaro (Monete d'Argento), le Corone e le Medaglie.
- Altre due vanno invece guadagnate e spese nella Fase di Schieramento (vedi il passaggio 6 della preparazione): i punti Unità Non Comuni ed i punti Unità Rare.
- Una viene guadagnata durante il passaggio 8 della preparazione e può poi essere spesa durante la partita per ottenere effetti particolari: l'Influenza.
- Gli altri tipi di Risorse sono quelli guadagnabili solo durante lo svolgersi della partita stessa: le Pepite d'Oro e le Gemme.

Ciascun Segnalino Denaro può avere valori differenti, da 1 a 100 Monete d'Argento; mentre ogni altro Segnalino vale come unità singola della propria Risorsa.

Le modalità di gioco sono le seguenti:

- UN GIOCATORE CONTRO UN GIOCATORE:** due eserciti che si affrontano, ogni giocatore controlla un esercito.
- SQUADRA DI DUE GIOCATORI CONTRO SQUADRA DI DUE GIOCATORI:** due eserciti che si affrontano, ogni squadra controlla un singolo esercito.
- COPPIA DI GIOCATORI CONTRO COPPIA DI GIOCATORI:** due eserciti affrontano altri due eserciti, ogni giocatore controlla un esercito. In questo caso, due giocatori in coppia ed i loro due eserciti formano una Alleanza e si definiscono Alleati.

I giocatori devono scegliere modalità e dimensioni della partita da giocare. A seconda della scelta, la quantità delle Risorse Iniziali in loro possesso sarà differente, secondo le tabelle riportate a seguire.

Se la modalità scelta è 1 contro 1 o squadra contro squadra, fare riferimento alla Tabella 2. Se la modalità scelta è coppia di giocatori contro coppia di giocatori, fare riferimento alla Tabella 3.

Il contenuto della scatola base consente partite secondo le modalità di Tabella 2, sulla scala delle 150 o delle 200 Monete d'Argento come Denaro iniziale.

Ciascuna stima della durata di partita riportata nelle tabelle include sia la preparazione, sia il tempo di gioco.

RISORSE INIZIALI PER OGNI GIOCATORE O PER OGNI SQUADRA (UNO CONTRO UNO, O SQUADRA CONTRO SQUADRA)				
DIMENSIONE PARTITA	MONETE D' ARGENTO	CORONE	MEDAGLIE	DURATA STIMATA (ORE)
Minima	150	0	6	1 - 2
Piccola	200	1	4	1,5 - 2,5
Media	300	1	7	3 - 4
Grande	400	1	11	4 - 5

Tabella 2

RISORSE INIZIALI PER OGNI GIOCATORE (COPPIA CONTRO COPPIA)				
DIMENSIONE PARTITA	MONETE D' ARGENTO	CORONE	MEDAGLIE	DURATA STIMATA (ORE)
Media	150	0	6	3 - 4
Grande	200	1	4	4 - 5

Tabella 3

Dopo aver scelto modalità e dimensione della partita, ciascun giocatore o squadra (per i due componenti di ogni squadra, le Risorse sono in comune) prende i Segnalini Denaro necessari per raggiungere il corretto ammontare di Monete d'Argento, prendendo inoltre il corretto ammontare di Segnalini Corona e di Segnalini Medaglia. Tutti questi Segnalini formano il *Pool delle Risorse* di quel giocatore o di quella squadra.

Nota che modalità e dimensioni della partita determinano anche il numero di carte Obiettivo a disposizione dei giocatori. Questo aspetto del gioco viene definito durante i passaggi 5 e 9 della preparazione.

2) SELEZIONA L'ESERCITO

Ogni esercito è rappresentato dalle proprie carte unità, carte Aggiuntive e carte Azione. Ogni giocatore o squadra sceglie un esercito, prende le carte corrispondenti a quell'esercito e le mette da parte. Nel caso di 2 squadre, i 2 giocatori di ogni squadra si divideranno, durante la preparazione e lo svolgersi della partita, le carte unità e le carte accessorie del loro esercito.

3) POSIZIONA IL TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco rappresenta una griglia rettangolare di caselle quadrate: 12 caselle di larghezza x 7 caselle di lunghezza (per un totale di 84 caselle). La griglia stessa è divisa in tre Zone principali: due Zone di Schieramento esterne e una Zona di Battaglia interna. Ogni Zona è anch'essa divisa in Aree più piccole. In particolare:

- ciascuna delle due Zone di Schieramento è formata da 3 Aree di Schieramento; essendo ogni Area composta da una griglia 4x2 di caselle; per un totale di 24 caselle (12 larghezza x 2 lunghezza).
- La Zona di Battaglia ha 4 Aree di Battaglia; essendo ogni Area composta da una griglia 3 x 3 di caselle; per un totale di 36 caselle (12 larghezza x 3 lunghezza).

Vedi sotto, in Figura 1, lo schema che rappresenta il tabellone di gioco e le sue Zone. I contorni più marcati della figura delimitano la divisione delle Zone nelle loro Aree.



Figura 1

Quando il tabellone è stato posizionato sul tavolo da gioco, una delle due Zone di Schieramento è data ad un giocatore, ad una squadra o a una coppia di giocatori, mentre l'altra va agli avversari: ciascuno starà al lato del tavolo della Zona assegnata.

4) POSIZIONA LE TESSERE TERRENO

In questa fase, vengono posizionati i Terreni usati durante il gioco. I Terreni rappresentano caselle particolari con regole specifiche. Alcuni Terreni offrono copertura per le truppe, altri possono generare risorse o sono necessari per rivendicare alcuni Obiettivi e così via. Vedi **pagine 66 - 68** per la loro descrizione.

In questa confezione ci sono 20 terreni: 4 Boschi, 3 Colline, 1 Fortificazione, 1 Miniera di Gemme, 1 Miniera d' Oro, 2 Sorgenti Nascoste, 4 Terreni Aperti, 2 Terreni Rocciosi, 2 Villaggi. Alcuni terreni possono essere posizionati solo sulle Aree di Schieramento (griglie 2x4 caselle), altri invece solo sulle Aree di Battaglia (griglie 3x3 caselle).

Ogni Area del tabellone di gioco non può contenere più di una tessera Terreno. Ogni tessera Terreno ha stampata su di essa la descrizione di quali caselle di un'Area sono selezionabili per contenerla (vedi i segni verdi: ✓): una delle caselle selezionabili può essere scelta per contenere la tessera Terreno.

A seguire in Figura 2, c'è un esempio di Terreno per un' Area di Schieramento (Area 2x4 caselle), e in Figura 3 ce n'è uno per un'Area di Battaglia (Area 3x3 caselle).

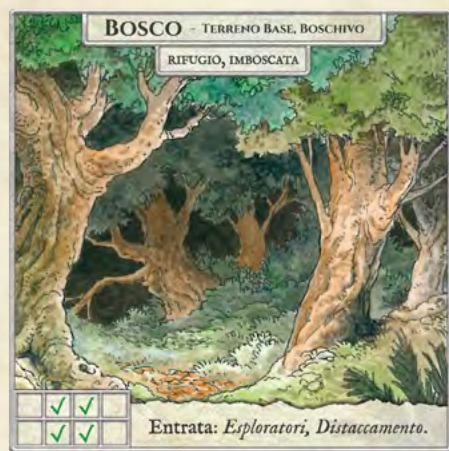


Figura 2

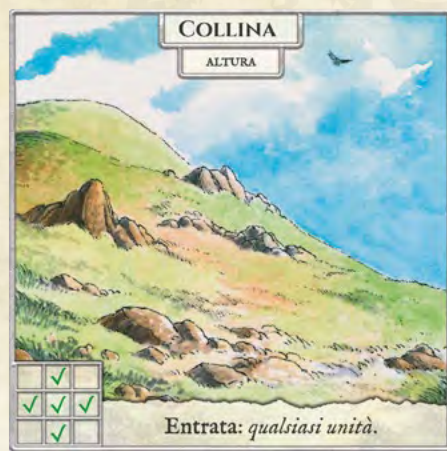


Figura 3

Inoltre, ogni Terreno può essere un Terreno Base oppure no.

I Terreni Base sono: Bosco, Terreno Roccioso e Terreno Aperto.

Le tessere Terreno da usare vengono selezionate e distribuite come segue:

1. Tirando 1d10, un giocatore chiama pari mentre un giocatore avversario chiama invece dispari. Il vincitore del tiro inizia per primo a selezionare i Terreni.
2. Il primo giocatore o la prima squadra (di comune accordo tra i due componenti) deve scegliere una tessera Terreno Base tra quelle posizionabili nelle Aree di Schieramento (2x4 caselle), prendendo quindi la tessera Terreno scelta. Allo stesso modo farà poi un giocatore avversario o la squadra avversaria. Di seguito i contendenti si alterneranno per un'altra volta, scegliendo di nuovo una tessera Terreno Base tra quelle posizionabili nelle Aree di Schieramento. I contendenti quindi si alterneranno per una terza volta, scegliendo una qualunque tessera Terreno rimasta tra quelle posizionabili nelle Aree di Schieramento. Alla fine di questo procedimento, ciascun giocatore, ciascuna squadra o ciascuna coppia di giocatori avrà selezionato tre tessere Terreno: due Terreni Base ed un Terreno scelto a piacere, tutti posizionabili solo nelle Aree di Schieramento.
3. Il primo giocatore o la prima Squadra sceglie ora una tessera Terreno Base tra quelle posizionabili nelle Aree di Battaglia (3x3 caselle), prendendo la tessera Terreno scelta. Allo stesso modo farà poi un giocatore avversario o la squadra avversaria. I contendenti si alterneranno poi per un'altra volta, scegliendo una qualunque tessera Terreno rimasta tra quelle piazzabili nelle Aree di Battaglia. Alla fine di questo procedimento, ciascun giocatore, ciascuna squadra o ciascuna coppia di giocatori avrà scelto due tessere Terreno: uno Base ed uno scelto a piacere, tutti posizionabili solo nelle Aree di Battaglia.
4. Tutte le tessere Terreno scelte per le Aree di Schieramento vengono prese e mescolate (6 in tutto). Vengono poi ridistribuite casualmente ai giocatori, così che ogni giocatore, squadra o coppia di giocatori ne riceva 3.
5. Tutte le tessere Terreno scelte per le Aree di Battaglia vengono prese e mescolate (4 in tutto). Vengono poi ridistribuite casualmente tra i giocatori, così che ogni giocatore, squadra o coppia di giocatori ne riceva 2.

Bisogna quindi posizionare le tessere Terreno sul tabellone di gioco. Tirando 1d10, un giocatore chiama pari mentre un giocatore avversario chiama invece dispari. Il vincitore del tiro inizia per primo a posizionare una tessera Terreno. I due giocatori, le due squadre o le due coppie di giocatori si alternano fino a quando tutte le tessere Terreno sono state posizionate, ciascuna in una diversa Area.

Ricorda:

- Non più di una tessera Terreno può stare nella stessa Area.
- Quando si posiziona una tessera Terreno destinata ad un' Area di Schieramento vuota, è possibile scegliere una qualsiasi di tali Aree, anche se l' Area scelta appartiene alla Zona di Schieramento dell'avversario.

Comprese nei terreni ci sono anche le tessere Terreno Aperto, che sono equivalenti a nessun terreno. I Terreni Aperti servono ad occupare Aree quando le tessere Terreno vengono piazzate, affinché in tali Aree non venga messo alcun tipo di terreno particolare. Ciò può essere utile a quei giocatori che desiderano tenere sgombre tutte le caselle di alcune particolari Aree del terreno di gioco. Dopo aver disposto i terreni sul tabellone, le tessere Terreno Aperto posizionate possono essere rimosse.

5) PESCA GLI OBIETTIVI DI BATTAGLIA

Il mazzo degli Obiettivi di Battaglia è unico, condiviso tra tutti i giocatori. Esso si usa per generare quegli obbiettivi noti che ogni giocatore singolo, squadra o giocatore di ciascuna coppia può provare a raggiungere durante la partita. Gli Obiettivi di Battaglia servono a rappresentare, in termini di storia, dei motivi importanti per cui gli eserciti si affrontano. Vedi sotto in Figura 4 un esempio di carta Obiettivo di Battaglia.



Figura 4

Il mazzo degli Obiettivi di Battaglia viene mescolato e poi, dalla sua cima, viene pescato un certo numero di carte, in base alla modalità e alla dimensione scelte per la partita (vedi a seguire, le Tabelle 4 e 5). Le carte pescate diventano gli Obiettivi di Battaglia da utilizzare nella partita corrente, e vengono posizionate a faccia in su in uno spazio libero del tavolo da gioco, in modo che chiunque possa vederle.

Il completamento di alcuni Obiettivi di Battaglia può essere correlato alle tessere Terreno presenti sul tabellone di gioco: ogni volta che si pesca una carta Obiettivo di Battaglia, ma alcuni requisiti in essa contenuti non si possono soddisfare con la disposizione corrente del tabellone, quella carta va scartata e bisogna pescarne un'altra che la sostituisca.

DIMENSIONE PARTITA	OBIETTIVI DI BATTAGLIA DA PESCAR (UNO CONTRO UNO O SQUADRA CONTRO SQUADRA)
Minima	1
Piccola	1
Media	1
Grande	2

Tabella 4

DIMENSIONE PARTITA	OBIETTIVI DI BATTAGLIA DA PESCAR (COPPIA CONTRO COPPIA)
Media	2
Grande	2

Tabella 5

Ricorda che le tabelle indicano, per ogni modalità e dimensione, il numero TOTALE di carte Obiettivo di Battaglia da usare in partita e da pescare dal mazzo, che è unico per tutti i giocatori.

6) SCHIERA L'ESERCITO E POSIZIONA LE TESSERE DI RIFERIMENTO PER I PERSONAGGI USATI

Questo passaggio di preparazione si chiama *Fase di Schieramento*: durante tale fase, i giocatori si alternano effettuando più *Turni di Schieramento* e posizionando così i loro eserciti sul tabellone di gioco. Giusto all'inizio di questo passaggio, ciascun giocatore singolo, ciascuna squadra o ciascun componente delle coppie di giocatori prende le carte unità del proprio esercito (quelle con il simbolo ) e fa quanto segue:

- Sceglie 2 carte dal proprio mazzo delle carte unità. Le carte scelte vengono messe da parte e diventano *carte di Riserva* per quel giocatore o per quella squadra. Esse vengono poste a faccia in su, fuori dal tabellone di gioco, in modo tale da essere visibili chiaramente a tutti.
- Mescola il proprio mazzo delle carte unità (formato dalle carte unità rimanenti), e poi pesca 3 carte dalla sua cima.

Focus Box 1

DIMENSIONI DEL MAZZO UNITÀ

I due mazzi unità inclusi nel set base sono composti da 10 carte ciascuno, e garantiscono sia una variabilità utile ad imparare le regole, sia una buona longevità in termini di sfide e situazioni di gioco. Grazie alle future espansioni dedicate ai singoli eserciti, la dimensione standard per il mazzo unità di ciascun esercito sarà di 30 carte.

Tirando 1d10, un giocatore chiama pari mentre un giocatore avversario chiama invece dispari. Il vincitore del tiro inizia per primo ad effettuare un *Turno di Schieramento*. I giocatori si alternano, in modo tale che uno stesso giocatore e/o una stessa squadra non possa effettuare due turni consecutivi.

Ricorda:

- Dopo aver terminato un *Turno di Schieramento*, uno stesso giocatore non può farne un altro prima che ogni altro giocatore ne abbia fatto uno.
- Una stessa squadra o coppia di giocatori non può fare due *Turni di Schieramento* consecutivamente. Le due squadre o le due coppie si devono quindi alternare.

Da ciò ne consegue che nella modalità squadra contro squadra, due giocatori della stessa squadra dovranno alternarsi per decidere come eseguire i *Turni di Schieramento* dell'esercito usato in comune.

Un *Turno di Schieramento* va eseguito come segue: un giocatore pesca una carta dal mazzo delle carte unità dell'esercito utilizzato. Quindi sceglie una carta dalla mano di carte unità pescate o tra le *carte di Riserva*, e schiera la carta scelta a faccia in su in una casella della Zona di Schieramento del proprio esercito. La casella scelta deve essere libera da altre unità, ma può avere un Terreno su di essa, purché l'unità da schierare su quel Terreno possa normalmente entrarci.

Nota: il corretto posizionamento di una carta unità all'interno di una casella del tabellone prevede che i lati della carta siano a due a due paralleli coi corrispondenti lati della casella. In pratica, è necessario far capire bene qual'è l'orientamento della carta unità dentro la casella occupata: non sono consentiti posizionamenti storti o fantasiosi di sorta. Ciò vale sia in questo passaggio, sia per l'intera durata della partita.

Durante il *Turno di Schieramento*, è possibile anche scegliere una carta unità dalla mano e quindi scartarla: ciò può essere fatto come costo da pagare per pescare una nuova carta dalla cima del mazzo delle unità dell'esercito usato. Chi effettua il proprio *Turno di Schieramento* può fare ciò in un qualunque momento di tale Turno, ma non più di una volta per Turno. Le unità scartate vanno impilate a faccia in su, andando a formare la *pila di scarto delle unità* di ogni giocatore o squadra.

Dopo aver schierato una unità, bisogna modificare il proprio *Pool delle Risorse* di un ammontare pari a quanto indicato su quell'unità schierata, come mostrato a seguire negli esempi delle Figure 5 e 6. Ovviamente, non è possibile spendere Risorse che non si possiedono già nel proprio *Pool delle Risorse*. Ad esempio, per schierare una carta unità con un valore negativo di Punti Unità Non Comuni (☆), o di Punti Unità Rare (☀), bisogna già avere quelle Risorse nel proprio Pool. Poiché il *Pool delle Risorse* non include inizialmente Segnalini Unità Non Comuni o Segnalini Unità Rare, non è possibile spenderli fino a quando non si riesce ad ottenerli. Per guadagnare Segnalini Unità Non Comuni o Segnalini Unità Rare, bisogna prima posizionare sul tabellone di gioco quelle carte che, per il fatto di esser state schierate, forniscono come ricompensa esattamente quei tipi di Segnalini, da mettere nel proprio *Pool delle Risorse*.



Figura 5

Osservando la Figura 5, quando si schiera la carta unità degli Spadaccini, il *Pool delle Risorse* di chi l'ha schierata viene modificato come segue:

- Il totale di Monete d'Argento viene ridotto di 15.
- 2 Segnalini Unità Non Comuni e 2 Segnalini Unità Rare vengono aggiunti al Pool.



Figura 6

Nel caso di Figura 6, schierando la carta unità degli Scout Barbari, il *Pool delle Risorse* di chi l'ha schierata va modificato come segue:

- 21 Monete d'Argento vengono rimosse dal Pool.
- 1 Segnalino Unità Non Comuni viene rimosso dal Pool.

Ovviamente, per poter schierare l'unità degli Scout Barbari, bisogna aver ottenuto almeno un Segnalino Unità non Comuni, avendo prima schierato un'altra carta che lo fornisca come ricompensa.

Nota che i Segnalini Unità Rare possono essere spesi nella Fase di Schieramento anche come se fossero Segnalini Unità Non Comuni, con un tasso di conversione 1 a 1. I Segnalini Unità Non Comuni possono invece essere spesi solo come tali.

Dopo aver schierato un'unità, nello stesso *Turno di Schieramento* è possibile anche schierare UNA carta Aggiuntiva applicandola su di una qualsiasi unità già schierata. Quell'unità viene definita come unità madre della carta Aggiuntiva.

Quando si schiera una carta Aggiuntiva sul tabellone di gioco, bisogna pagare il costo riportato su di essa, modificando il proprio *Pool delle Risorse* di conseguenza.

Le carte Aggiuntive sono quelle di piccole dimensioni a due facce, possono essere riconosciute da questo simbolo (+) stampato su di esse, e possono essere di tre tipi diversi: *Equipaggiamento*, *Compagno d'Armi* o *Personaggio*. Su ciascuna di esse è specificato il tipo di unità su cui quella carta è posizionabile (*Fanteria*, *Cavalleria*, *Tiratori*, ecc...)

Si noti che la stessa unità non può avere due o più carte Aggiuntive dello stesso tipo. Può quindi avere ad essa associate: 1 *Equipaggiamento*, 1 *Compagno d'Armi* e 1 *Personaggio* (una per ogni tipo). Se lo si desidera, è possibile utilizzare le basi in plastica fornite nella confezione, per posizionare in verticale sul tabellone le carte Aggiuntive sopra le loro unità.

Nella *Fase di Schieramento*, ogni giocatore o squadra può scegliere di spendere il Segnalino Corona (☙) o i Segnalini Medaglia (🏅) posseduti: tali risorse, assieme alle Monete d'Argento, servono per schierare le carte Aggiuntive di tipo *Personaggio*.

I *Personaggi*, che sono il tipo di carta Aggiuntiva più importante, sono identificati da questo ulteriore simbolo (👤). Tutte le Risorse necessarie a schierare un *Personaggio* sono riportate nella sua tessera di riferimento dedicata (vedi ad esempio figura 7 a pagina 22). In particolare, una carta Aggiuntiva di tipo *Personaggio* che richiede la spesa di un Segnalino Corona, rappresenta uno tra gli eroi più potenti o più influenti disponibili e, se schierata, conta in automatico come *Comandante in Capo* del proprio esercito.

In un qualunque momento nella Fase di Schieramento, un Segnalino Corona può anche essere convertito dal suo possessore in 5 Segnalini Medaglia. Ciò è irreversibile, poiché le Medaglie non possono MAI essere convertite in Corone.

Focus Box 2

PERSONAGGI E SEGNALINI CORONA

Nota che nel set iniziale di carte presente in questa scatola, non sono inclusi Personaggi che per essere schierati richiedono Segnalini Corona. Tali Personaggi verranno introdotti con le future espansioni dedicate ai singoli eserciti. La confezione fornisce comunque tutto il materiale necessario per imparare gli aspetti fondamentali del gioco, permettendo di disputare partite in modalità uno contro uno o squadra contro squadra, per valori pari a 150 o 200 Monete d'Argento (vedi Tabella 2 a pagina 11). Sulla scala delle 200 Monete d'Argento, il Segnalino Corona previsto come Risorsa Iniziale può essere convertito in 5 Segnalini Medaglia, come da regolamento generale.

Durante ogni *Turno di Schieramento*, è possibile schierare una o più carte Aggiuntive anziché una carta Unità; a patto che nella Zona di Schieramento ci siano già unità proprie sulle quali sia possibile piazzare tali carte Aggiuntive. Ciò vale per ogni tipo di carta Aggiuntiva diversa da quelle di tipo *Personaggio*: in ogni *Turno di Schieramento*, tra le carte Aggiuntive schierate non è possibile includerne più di una di tipo *Personaggio*.

Quindi, riassumendo, nel proprio *Turno di Schieramento* è possibile schierare:

- una carta unità (non di più),

OPPURE

- una carta unità e poi una carta Aggiuntiva (non di più. La carta Aggiuntiva può essere posizionata su una qualunque carta Unità propria già schierata, che non abbia ancora su di essa quel tipo di carta Aggiuntiva),

OPPURE

- una o più carte Aggiuntive, ma non più di un Personaggio (ognuna di esse può venir posizionata su una qualunque carta unità propria già schierata, che non abbia ancora su di essa quel tipo di carta Aggiuntiva).

In aggiunta, i giocatori alternano i loro *Turni di Schieramento* come segue:

- Durante l'intera *Fase di Schieramento*, ciascun giocatore o squadra **DEVE** spendere almeno la metà delle Monete d'Argento possedute all'inizio.
- Bisogna spendere almeno 10 Monete d'Argento in ogni *Turno di Schieramento*.
- Se in un Turno di Schieramento, un giocatore non vuole (o non può) schierare unità o carte Aggiuntive, allora **DEVE** pagare 10 Monete d'Argento per finire quel Turno e passare.
- Se un giocatore non può (o non vuole) pagare il prezzo in Monete per passare, allora può comunque passare, ma poi quel giocatore o la sua eventuale squadra intera **DOVRÀ** continuare a far nulla anche in tutti i prossimi *Turni di Schieramento*, passando in automatico fino alla fine della *Fase di Schieramento*.

Si procede effettuando *Turni di Schieramento* l'uno dopo l'altro, fino a quando tutti i partecipanti non hanno più carte da schierare o Risorse rimaste, o fino a quando tutti dichiarano di voler terminare la *Fase di Schieramento*.

Appena terminata la *Fase di Schieramento*, ogni giocatore o squadra tiene le rimanenti Monete d'Argento non spese, e converte tutti i Segnalini Unità Non Comuni / Rare non spesi in Monete d'Argento da conservare: ogni Segnalino Unità Non Comuni (🌟) viene convertito in 2 Monete d'Argento, mentre ogni Segnalino Unità Rare (🌟🌟) viene convertito in 3 Monete d'Argento.

I Segnalini Medaglia o Corona non spesi **NON** vengono convertiti e sono persi.

Nel caso di due squadre che si affrontano, i due giocatori di ogni squadra devono ora dividersi il più equamente possibile sia il controllo delle unità schierate, sia quello dei *Personaggi* schierati: durante la partita, ogni componente della squadra potrà utilizzare solo le carte da lui controllate. Nota che questa equa suddivisione avviene in base al numero di unità schierate, non al loro valore. Ciò vale anche per i *Personaggi*.

Nota inoltre che una carta Aggiuntiva e l'unità in cui si trova devono essere assegnati insieme allo stesso componente della squadra. Cioè non è possibile dividere il controllo di una carta Aggiuntiva da quello dell'unità su cui si trova, cioè la sua unità madre. Per finire, tutte le tessere di riferimento corrispondenti alle carte Aggiuntive *Personaggio* schierate vengono prese e posizionate fuori dal tabellone di gioco, vicino alle Zone di Schieramento dei rispettivi eserciti. Tali tessere funzionano come aiuto per ricordare tutte le caratteristiche dei *Personaggi* utilizzati, e come schede di supporto per conservare i Segnalini che possono riguardare tali *Personaggi*. Ad esempio, vedi sotto in Figura 7 la tessera del *Personaggio Reggente*.



Figura 7

Focus Box 3

COMANDANTE IN CAPO

Ciascun giocatore o squadra deve scegliere uno dei propri *Personaggi* schierati per essere il *Comandante in Capo* del proprio esercito: per rappresentare la scelta fatta, bisogna prendere dalla scatola un Segnalino Corona e metterlo sulla tessera di riferimento del *Personaggio* scelto. In questo caso, il Segnalino Corona serve solamente come indicatore per il *Comandante in Capo*, non è una Risorsa, non viene dal *Pool delle Risorse* e non può essere usato altrimenti. Quando si deve scegliere il *Comandante in Capo*, un eventuale *Personaggio* che è stato schierato pagando il Segnalino Corona ha la precedenza rispetto agli altri *Personaggi* schierati.

Inoltre, se un giocatore o una squadra ha scelto di non schierare nessuna carta Aggiuntiva di tipo *Personaggio*, allora durante la partita quel giocatore o quella squadra non avrà un *Comandante in Capo*. La figura del *Comandante in Capo* può essere necessaria per alcuni effetti di gioco. In particolare, il *Comandante in Capo* garantisce 1 Segnalino Influenza, che viene posto sulla sua tessera *Personaggio*. Vedi il passaggio 8 di preparazione del gioco, e come funziona l'Influenza a pag. 65.

7) POSIZIONA LE TESSERE DELLE AZIONI BASE E COM- PONI IL MAZZO DELLE CARTE AZIONE.

Le carte Azione sono riconoscibili da questo simbolo (👤) stampato su di esse, e sono divise in due diversi gruppi: quelle con il tratto *Base* e quelle senza.

CARTE AZIONE BASE: rappresentano azioni generiche che un esercito può eseguire durante la battaglia. Esse non sono pensate per andare nel mazzo delle carte Azione. Ogni esercito ha le sue carte Azione Base, che non si presentano come carte separate: sono raffigurate invece in gruppi, su tessere di cartone dedicate uniche per ogni specifico esercito. Ogni giocatore o squadra le mette a faccia in su fuori dal tabellone di gioco, vicino alla Zona di Schieramento del proprio esercito. Vedi come esempio, in Figura 8, una Tessera delle Azioni Base delle Tribù Barbariche.



Figura 8

ALTRE CARTE AZIONE: rappresentano poteri, abilità e opportunità forniti dai *Personaggi* schierati sul tabellone di gioco, e concorrono a formare il Mazzo Azione. Se un esercito è schierato senza alcun *Personaggio*, non avrà alcun Mazzo Azione.

Ogni giocatore o squadra deve costruirsi il proprio Mazzo Azione: come ciò viene fatto dipende strettamente dai *Personaggi* che si è deciso di schierare per il proprio esercito.

In generale, ogni *Personaggio* può avere una o più delle seguenti Regole Speciali: *Ordini*, *Abilità* o *Lanci*; con ognuna di queste regole, se presente, seguita da un numero tra parentesi. Il numero indica quante delle carte Azione di quel tipo contribuiscono a formare il Mazzo Azione (vedi anche alle pagine 61 -63). Ne consegue che Mazzi

Azione diversi possono essere composti da un numero diverso di carte.

Le carte Azione non base hanno anche stampato, in alto a destra, dei *Simboli Personaggio*, che sono quelli raffigurati in grande sulle carte Aggiuntive *Personaggio*. (nel caso del set di partenza, ogni carta ha un simbolo tra 🏠, 🗡, 🌟 o 🌀).

In generale, i *Simboli Personaggio* riportati su di una carta Azione non base indicano inoltre tutti quei *Personaggi* che, se schierati, consentono di includere quella specifica carta nel Mazzo Azione.

Come regola generale, in un Mazzo Azione non è possibile includere più di due carte con lo stesso nome. Per questa limitazione, ciò che conta è il nome effettivo della carta. Non contano invece le sue statistiche, la sua descrizione, la sua illustrazione o i suoi simboli.

Dopo che ogni giocatore o squadra ha composto il proprio Mazzo Azione, lo mescola e lo tiene da parte. Vedi sotto nelle Figure 9, 10 e 11 esempi di carte Azione non Base per *Ordini*, *Abilità* e *Lanci*.



Figura 9



Figura 10



Figura 11

Focus Box 4**CARTE AZIONE E STARTER SET**

Nel set incluso in questa scatola ci sono 5 carte Azione per ogni esercito (10 in tutto).

Per le Tribù Barbariche, ci sono 2 Abilità (utilizzabili se si schiera il Personaggio Giovane Ambizioso) e 3 Lanci (utilizzabili se si schiera il Personaggio Mutaforma).

Per i Principati Uniti, ci sono 2 Ordini (utilizzabili se si schiera il Personaggio Reggente) e 3 Lanci (utilizzabili se si schiera il Personaggio Luminifero).

Per quanto riguarda le carte fornite in questa scatola, ciò significa che se un esercito viene schierato con entrambi i suoi Personaggi, allora il suo Mazzo Azione sarà composto in automatico da tutte e 5 le carte disponibili.

Con le future espansioni, il numero di carte Azione verrà ampliato, così che a fronte dell'aver schierato un determinato personaggio, le combinazioni di carte Azione sfruttabili per comporre il proprio Mazzo Azione saranno diversificate.

8) PRENDI I SEGNALINI ESERCITO, ATTO E INFLUENZA

Ogni giocatore o squadra prende il segnalino col simbolo dell'esercito usato; quindi controlla il numero delle sue unità schierate e prende un pari numero di Segnalini Atto.

Ogni giocatore singolo, squadra o giocatore di coppia, prende un Segnalino Influenza e lo posiziona sulla tessera *Personaggio* del proprio *Comandante in Capo*, se ne ha uno.

Se un giocatore ha il controllo di un *Personaggio* schierato che ha la Regola Speciale *Influenza Bonus*, allora ha diritto a Segnalini Influenza aggiuntivi (vedi [pagina 73](#)). Ad esempio, nel caso del set di partenza di questa scatola, se è stato schierato il *Reggente*, il controllore di quel *Personaggio* ha diritto ad un Segnalino Influenza aggiuntivo, grazie alla Regola Speciale *Influenza Bonus (+1)*. Tale Segnalino aggiuntivo va posto sulla tessera *Personaggio* del *Reggente*.



Figura 12

(Simbolo dei Principati Uniti)



Figura 13

(Simbolo delle Tribù Barbariche)



Figura 14

(il Segnalino Atto ha due facce diverse)



Figura 15

(Segnalino Influenza)

9) PESCA GLI OBIETTIVI D' ARMATA

Nota: il gioco nella sua interezza comprende l'utilizzo degli Obiettivi d' Armata. I giocatori possono anche mettersi d'accordo e decidere di non utilizzarli, per semplificare e velocizzare la partita. Nel caso si scelga di non utilizzarli, ignorare completamente questo passaggio di preparazione del gioco e passare al successivo.

Gli Obiettivi d' Armata rappresentano delle opportunità particolari che si manifestano durante la battaglia, che gli eserciti intravedono durante gli scontri e che tentano di sfruttare a loro vantaggio.

Il gioco prevede l'utilizzo di due Mazzi Obiettivo d' Armata: ciascuno è una copia dell'altro. I due mazzi sono contrassegnati sul retro come mazzo Nr 1 e mazzo Nr 2.

Sono usati per generare Obiettivi segreti per l'esercito di ogni giocatore singolo, di ogni squadra, o per ciascuna alleanza di due eserciti nel caso delle coppie di giocatori. Il mazzo numero 1 viene assegnato ad un giocatore, squadra o coppia di giocatori, mentre il numero 2 va all'altro giocatore, all'altra squadra o all'altra coppia di giocatori. Vedi a seguire, in Figura 16, un esempio di Obiettivo d' Armata.



Figura 16

Quando i mazzi degli Obiettivi d' Armata sono stati mescolati, ogni giocatore, squadra o coppia pesca dal proprio mazzo un determinato numero di carte. Di seguito, ogni giocatore, squadra o coppia deve scegliere quali carte tenere tra quelle pescate: il numero di carte da pescare e quello da tenere dipendono dalla modalità e dalla dimensione scelte per la partita (vedi sotto, le Tabelle 6 e 7). Le carte non scelte vanno scartate, insieme a tutte le altre carte che non sono state pescate.

UNO CONTRO UNO O SQUADRA CONTRO SQUADRA		
DIMENSIONE PARTITA	CARTE OBIETTIVO D' ARMATA DA PESCARE	CARTE OBIETTIVO D' ARMATA DA TENERE
Minima	4	1
Piccola	4	2
Media	5	3
Grande	6	4

Tabella 6

COPPIA CONTRO COPPIA		
DIMENSIONE PARTITA	CARTE OBIETTIVO D' ARMATA DA PESCARE	CARTE OBIETTIVO D' ARMATA DA TENERE
Media	6	2
Grande	6	4

Tabella 7

Le carte tenute sono segrete, da rivelare eventualmente durante la partita. Nella modalità coppia contro coppia, i due giocatori di ciascuna coppia devono scegliere come dividersi le carte che hanno deciso di tenere: ogni giocatore della coppia potrà scegliere di rivelare o eventualmente rivendicare col proprio esercito solo le carte che ha tenuto per sé.

10) DECIDI L'ORDINE INIZIALE DEI GIOCATORI

Tirando 1d10, un giocatore chiama pari mentre un giocatore avversario chiama invece dispari. Il giocatore o la squadra che ha vinto il tiro, mette sopra il suo Segnalino Esercito il comune dado da 6 incluso nella confezione, con il numero 1 in alto. Ciò indica che l'esercito selezionato incomincerà per primo nel primo Round di gioco. Nel caso di una partita a coppie (4 eserciti, quindi 4 Segnalini Esercito), la coppia di giocatori che ha vinto il tiro sceglie liberamente su quale Segnalino dei loro due eserciti alleati posizionare il dado da 6. Bisogna posizionare i Segnalini Esercito vicini, col primo Segnalino in testa ed i restanti in fila orizzontale alla sua destra, in una parte libera del tavolo da gioco ben visibile a tutti. L'ordine di priorità è a partire dall'esercito sul cui segnalino è stato posto il dado, andando poi verso destra.



Figura 17

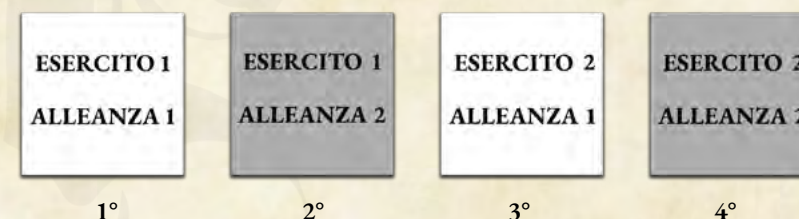


Figura 18

In Figura 17 si può vedere un esempio di partita in modalità 1 contro 1, o anche in modalità squadra contro squadra, in cui l'esercito dei Principati Uniti partirà per primo. In Figura 18 c'è lo schema per i 4 segnalini della modalità coppia contro coppia: i due eserciti di ciascuna alleanza devono alternarsi nella fila. Ogni coppia sceglie la distribuzione iniziale dei propri eserciti nei propri posti. Con le future espansioni, il numero di eserciti diversi disponibili per giocare verrà significativamente aumentato.

Ora che i Segnalini Esercito ed il dado da 6 sono stati posizionati, la preparazione del gioco è completa.

Focus Box 5**PREPARAZIONI ALTERNATIVE DEL GIOCO****VARIANTE TERRENI: CHI SCEGLIE TIENE**

Nella procedura standard, gli avversari scelgono i terreni alternandosi: quelli scelti vengono mescolati e ridistribuiti casualmente prima di essere posizionati sul tabellone di gioco. Con questa variante, subito dopo aver scelto i Terreni, essi non vengono mescolati, ma vengono tenuti proprio da chi li ha scelti. Ogni giocatore o squadra schiererà proprio quelle tessere Terreno che ha scelto, secondo la solita alternanza.

VARIANTE TERRENI: TERRENI CONCORDATI

In questa variante, i giocatori si mettono d'accordo su quali tessere Terreno saranno usate nella partita. Le tessere concordate saranno equamente e casualmente suddivise, per poi essere schierate secondo la solita alternanza. Il numero dei Terreni da schierare non cambia, sia per le Aree di Schieramento che per le Aree di Battaglia.

VARIANTE TERRENI: SCENARIO CONCORDATO

In questa variante, i giocatori scelgono quali tessere Terreno usare, e le posizionano secondo uno schema concordato. Il numero ed il tipo di Terreni utilizzati possono essere scelti a piacere. Anche gli Obiettivi di Battaglia possono essere scelti a piacere.

VARIANTE OBIETTIVI: BATTAGLIA DIRETTA

In questa variante, non vengono utilizzati Obiettivi di nessun tipo. Questa scelta può essere utile per semplificare ulteriormente il gioco, ad esempio in fase di apprendimento. L'uso degli Obiettivi di Battaglia è comunque consigliato.

VARIANTE ESERCITI: ESERCITI PREIMPOSTATI

In questa variante, non si compone il mazzo unità, non si pesca da esso e non si pagano le carte al momento dello schieramento. I giocatori concordano invece modalità e dimensione della partita in anticipo. Ciascun giocatore o squadra potrà poi comporsi separatamente il proprio esercito in autonomia prima della partita. Rimangono in vigore le solite restrizioni, che obbligano ad includere le unità che generano Segnalini Unità Non Comuni e Segnalini Unità Rare, prima che tali risorse possano essere spese per la composizione dell'esercito. I giocatori avranno quindi degli eserciti già preparati, da schierare in modo alternato, secondo le regole usuali dei Turni Schieramento. Questa variante permette di poter giocare avendo la scelta completa su cosa includere nel proprio esercito, ma richiede pianificazione. Le regole standard consentono invece di organizzare partite al volo in ogni occasione, e prevedono l'ulteriore aspetto tattico/strategico di composizione e schieramento degli eserciti grazie ai mazzi unità.

REGOLE D'ORO**LE CARTE VINCONO SULLE REGOLE GENERALI.**

Quando ciò che è scritto su una carta entra in conflitto con una regola generale, vince ciò che è scritto sulla carta.

MISURARE LE DISTANZE CONTANDO LE CASELLE

Se utilizzata per spostarsi, ogni unità ha un numero di Punti Movimento pari al valore del suo Attributo Movimento. Il simbolo di tale Attributo è la freccia verde (↑) e per ogni unità, l'appropriato valore di Punti Movimento è scritto nel simbolo stesso.

Se si effettua un attacco a distanza, esso va eseguito secondo i suoi Punti Gittata. Essi sono pari al valore dell'Attributo Gittata corrispondente. Il simbolo di tale Attributo è la freccia viola (↖), e l'appropriato valore di Punti Gittata è scritto nel simbolo stesso.

Quando si deve valutare una distanza per spostamenti o gittate, ogni casella inclusa che è diagonale dispari (la 1ª diagonale, la 3ª diagonale, ecc...), orizzontale (pari o dispari) oppure verticale (pari o dispari), conta come una sola casella; mentre ogni casella diagonale pari conta come due caselle. Ciò significa che spostare una unità dalla casella occupata ad una subito adiacente, costa sempre 1 Punto Movimento, così come basta sempre 1 solo Punto Gittata per raggiungere una casella adiacente con un attacco a distanza. Per spostamenti o gittate di distanze maggiori, entra in gioco questa regola delle caselle diagonali pari che valgono doppie. Se ad esempio, una unità vorrà spostarsi includendo due caselle diagonali nel suo percorso, per quelle 2 specifiche caselle dovrà avere almeno 3 Punti Movimento da spendere: 1 Punto per la prima casella diagonale inclusa nel percorso e 2 punti per la seconda.

Come altri esempi di distanze e relativi costi in Punti Movimento o Punti Gittata, fare riferimento a **pag. 48** alle figure 24, 25 e 26.

CASELLE ED UNITÀ

Una casella può essere occupata esclusivamente da una singola unità. Due o più unità possono trovarsi nella stessa casella solo se sono impegnate in un Combattimento Ravvicinato (CR), cioè una Mischia. Questo implica che almeno una unità nemica debba essere presente nella stessa casella. Una unità può entrare in una casella già occupata esclusivamente attraverso una Attivazione *Carica* (vedi **pagina 35**), e solo se è presente una unità nemica. Due unità amiche non ingaggiate in Mischia con dei nemici non possono mai stare nella stessa casella.

IL GIOCO E LE CONDIZIONI DI VITTORIA

Lo scopo del gioco è quello di ottenere più Punti Vittoria di quelli ottenuti dagli avversari. Una partita dura 6 Rounds e, terminato il sesto Round, vince il giocatore singolo, la squadra o la coppia di giocatori con più Punti Vittoria. Per ottenere Punti Vittoria, bisogna soddisfare le condizioni scritte sulle carte Obiettivo e/o bisogna accumulare risorse nel proprio *Pool delle Risorse*. Quando un giocatore riesce a rimuovere una unità nemica e le eventuali carte Aggiuntive ad essa associate, guadagna nel proprio *Pool delle Risorse* un numero (valore assoluto) di Monete d'Argento pari alla somma delle monete indicate su tutte le carte rimosse in quel momento. Se una carta Aggiuntiva è rimossa dal gioco prima della sua unità (ad esempio in Rounds differenti), l'avversario che l'ha rimossa guadagna subito le relative Monete d'Argento. Se a rimuoverla dal gioco è stato il suo possessore, l'avversario può guadagnarne il valore solo se riesce a rimuovere dal gioco l'unità su cui era posizionata. Altre circostanze consentono ai giocatori di guadagnare varie risorse durante la partita: Monete aggiuntive, Pepite d'Oro o Gemme.

Alla fine della partita, ogni Pepita d'Oro posseduta va convertita in 1d10 (si tira un dado a 10 facce) Monete d'Argento, ed ogni Gemma posseduta in 2d10 (2 dadi a 10 facce) Monete d'Argento. Infine, ogni giocatore, squadra o coppia prende +1 Punto Vittoria per ogni 20 Monete d'Argento possedute.

IL ROUND

Un Round è composto da 6 Fasi successive: la **Fase di Acquisizione**, la **Fase di Rivelazione**, la **Fase di Attivazione**, la **Fase Morale**, la **Fase di Aggiornamento** e la **Fase di Rivendicazione**.

LA FASE DI ACQUISIZIONE

Questa è la prima fase del Round. Durante questa fase, ogni giocatore singolo, ogni squadra o ogni giocatore delle due coppie fa come segue:

- Pesca dalla cima del proprio Mazzo Azione un numero di carte Azione pari al numero di *Personaggi* ancora in gioco dell'esercito usato, ed una carta in più se uno di essi ha richiesto la spesa del Segnalino Corona per essere schierato. Questo va fatto finché ci sono carte rimaste nel mazzo. Nel caso delle squadre, i due giocatori di ciascuna squadra si divideranno a piacere le carte pescate per l'esercito usato in comune, considerando nel farlo quali sono quelle utilizzabili dai *Personaggi* gestiti da ciascun giocatore.
- Guadagna Segnalini Lancio come descritto nelle regole per i Lanci (pagina 62).

LA FASE DI RIVELAZIONE

Questa è la seconda fase del Round, ed è dedicata a quei meccanismi di gioco che richiedono di rivelare in anticipo degli elementi segreti. Riguardo al set di questa scatola, gli unici elementi di questo tipo sono le carte Obiettivo d'Armata: se si è scelto di non usarle, questa fase va ignorata. In ognuna di queste fasi, ogni giocatore singolo, ogni squadra o ogni giocatore delle coppie sceglie se rivelare una (non di più) tra le carte Obiettivo d'Armata possedute. Questo viene fatto posizionando la carta a faccia in su sul tavolo da gioco in modo che sia chiaramente visibile, e viene fatto dai giocatori secondo l'ordine di priorità valido per il Round corrente. Per completare e rivendicare un qualunque Obiettivo d'Armata, la carta corrispondente deve essere già stata rivelata in precedenza. Vedi **pagina 64** per ulteriori dettagli sugli Obiettivi.

LA FASE DI ATTIVAZIONE

Questa è la terza fase del Round ed è quella principale dell'intero gioco. La *Fase di Attivazione* è composta da una serie di *Turni Attivazione*. Il giocatore che è primo per il Round in corso, sceglie una sua unità e compie con essa un *Turno Attivazione*. Una volta fatto, un giocatore avversario compie un *Turno Attivazione* con una sua unità, e così via, alternando gli eserciti, finché tutti i giocatori hanno compiuto un Turno. Nella modalità a squadre, all'inizio di questa fase i due componenti di ogni squadra scelgono liberamente chi tra loro due inizia ad utilizzare per primo l'esercito in comune, con le carte a lui assegnate e da lui controllate. Si ripete poi il tutto con lo stesso ordine di giocatori, fino a quando tutte le unità in gioco hanno un Segnalino Atto su di esse. I Segnalini Atto sono usati per tenere traccia di quelle unità che hanno eseguito il loro *Turno Attivazione*. Una unità con almeno un Segnalino Atto su di essa è definita *Non Pronta*, mentre è definita *Pronta* se senza alcun Segnalino Atto. Se tutte le unità di un giocatore o di una squadra diventano *Non Pronte*, quel giocatore o quella squadra deve continuare a passare gli altri suoi *Turni Attivazione*. Gli altri giocatori continuano ad effettuare i loro turni, finché tutte le unità diventano *Non Pronte*. Appena ciò accade, la *Fase di Attivazione* termina. Vedi il capitolo successivo per una spiegazione dettagliata del *Turno Attivazione* e delle Attivazioni.

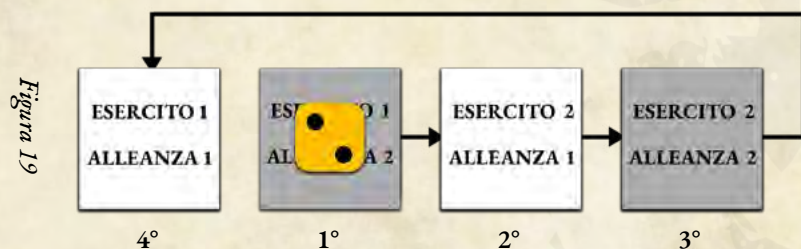
LA FASE MORALE

Questa è la quarta fase del Round. Per prima cosa, bisogna identificare ogni unità in gioco che deve sostenere il *Test Morale*. Ogni giocatore o squadra, dal primo all'ultimo posto secondo l'ordine di precedenza per quel Round, identifica tali unità tra quelle possedute sul tabellone di gioco, ed esegue il Test una volta per ciascuna di esse. Vedi le **pagine da 53 a 57** per ulteriori dettagli su *Ferite*, stato di salute e Test Morale.

LA FASE DI AGGIORNAMENTO

Questa è la quinta fase del Round. Durante questa fase, vengono apportate le seguenti modifiche in successione, secondo i seguenti passaggi:

- Da ogni unità sul tabellone di gioco, viene rimosso 1 Segnalino Atto.
- Da ogni carta Azione ancora in gioco (Ordini, Lanci, ecc....), viene rimosso 1 Segnalino Tempo. Se, a seguito di questa rimozione, una qualsiasi di queste carte Azione non ha più Segnalini Tempo, allora quella carta viene immediatamente scartata, e in questo preciso momento tutti i suoi effetti finiscono.
- Ogni giocatore rimette tutte le carte Azione (non Base) inutilizzate nel proprio Mazza Azione: tali carte vengono spostate dalla propria mano al fondo del Mazza Azione in qualsiasi ordine desiderato. Alcune circostanze e/o regole specifiche possono consentire ad un giocatore di conservare alcune delle carte inutilizzate.
- Bisogna aggiornare l'ordine di priorità coi Segnalini Esercito ed il dado da sei: il dado viene spostato sul Segnalino Esercito alla destra di quello su cui il dado era posizionato in questo Round; e si aggiorna il numero da mostrare col dado da sei col numero del Round successivo. L'esercito sul cui segnalino è stato spostato il dado inizierà per primo nel Round successivo. Il secondo esercito sarà quello il cui segnalino è alla destra del nuovo segnalino col dado e così via, fino al termine della fila di segnalini, riprendendo poi dal primo segnalino della fila (il primo a sinistra). In Figura 19 si può vedere uno schema generico per 4 eserciti, con l'ordine di priorità aggiornato per il 2° Round.



LA FASE DI RIVENDICAZIONE

Questa è la sesta ed ultima fase del Round. Durante questa Fase, ogni giocatore o squadra può rivendicare il completamento degli Obiettivi di Battaglia, se le condizioni necessarie sono soddisfatte. Può inoltre rivendicare i propri Obiettivi d'Armata, a condizione che le carte Obiettivo corrispondenti siano state precedentemente rivelate, e che tutte le condizioni siano soddisfatte. Vedi [pagina 64](#) per ulteriori dettagli sugli Obiettivi. A seguire, in questa Fase ogni risorsa specifica generata nell'attuale Round dai Terreni o da altri effetti di gioco viene rivendicata e presa dal legittimo giocatore o dalla legittima squadra.

Dopo la conclusione della Fase di Rivendicazione, ha inizio il Round successivo.

IL TURNO ATTIVAZIONE

Quando ogni giocatore compie un *Turno Attivazione*, quel giocatore deve selezionare sul tabellone di gioco un'unità *Pronta* a sua disposizione. In quel *Turno Attivazione* il giocatore usa solo quella unità, insieme a tutte le carte Aggiuntive su di essa. Il giocatore deve scegliere e dichiarare quale Attivazione eseguirà l'unità selezionata. Dopo che quella unità ha eseguito l'Attivazione scelta, diventa *Non Pronta* e va messo su di essa un Segnalino Atto. Il Segnalino Atto ha due facce diverse: una con il simbolo *Resistere* (🛡️), e una con il simbolo delle catene (🔗). Se l'unità ha compiuto una Attivazione *Riposizione*, metti su di essa un Segnalino Atto con la faccia col simbolo *Resistere* in su (vedi *Riposizione* a [pagina 35](#), e la Regola Speciale *Resistere* a [pagina 75](#)); usa invece l'altro lato per qualsiasi altra Attivazione diversa eseguita.

Durante ciascuno dei tuoi *Turni Attivazione*:

- Puoi giocare una sola Azione (Base o non-Base).
- Scegli un'unità *Pronta* che controlli e falle eseguire una Attivazione. Insieme alla unità selezionata, puoi usare anche tutte le carte Aggiuntive posizionate su di essa.
- Se non hai alcuna unità *Pronta* sul tabellone di gioco, devi passare il tuo *Turno Attivazione*. Prima di passare puoi comunque giocare la singola Azione prevista per quel Turno, se le condizioni di gioco e l'Azione da usare lo permettono.
- Dopo aver usato l'unità scelta e le carte Aggiuntive collegate, metti un Segnalino Atto su di essa, e quell'unità diventa *Non Pronta*. La faccia del Segnalino che guarda verso l'alto deve essere quella con il simbolo delle catene. Solo se è stata eseguita una Attivazione *Riposizione*, metti verso l'alto la faccia con il simbolo *Resistere*.
- Dopo che l'unità diventa *Non Pronta*, il corrente Turno di Attivazione termina.

ATTIVAZIONI

Durante un *Turno Attivazione*, l'unità selezionata esegue una (non di più) delle seguenti 6 attivazioni:

- | | | |
|--------------------------|-----------------------|-------------------------------|
| (1) <i>Muovi</i> , | (2) <i>Tira</i> , | (3) <i>Muovi & Tira</i> , |
| (4) <i>Riposizione</i> , | (5) <i>Combatti</i> , | (6) <i>Carica</i> . |

(1) **Muovi**: una carta unità può essere scelta per eseguire un'Attivazione *Muovi* solo se non ingaggiata in combattimento ravvicinato. Questa Attivazione consente all'unità selezionata di spostarsi in qualsiasi direzione, spendendo i suoi Punti Movimento lungo un percorso deciso dal giocatore controllante. Ricorda che quando viene utilizzata per eseguire questa Attivazione, una carta unità ha un numero di Punti Movimento pari al valore del suo Attributo Movimento (➡️).

Alla fine dello spostamento, la carta unità può orientare il suo fronte (il suo lato con il bordo bianco) in qualsiasi direzione. Durante l'esecuzione di una Attivazione *Muovi*,

una unità non può passare in una casella occupata, a meno che tale casella non sia occupata da una sola unità amica con la Regola Speciale *Formazione Aperta* (vedi [pagina 72](#)). In ogni caso, una unità non può terminare la sua Attivazione *Muovi* dentro una casella già occupata. La rotazione sul posto di una carta unità non ingaggiata senza lasciare la casella occupata, conta come un particolare spostamento: per farlo, una unità deve eseguire una Attivazione *Riposiziona* o una Attivazione *Muovi & Tira*.

(2) **Tira:** alcune unità e/o alcune delle loro carte Aggiuntive possono eseguire attacchi a distanza. Con questa Attivazione, una carta unità **non ingaggiata in mischia** e le sue carte Aggiuntive eseguono tutti gli attacchi a distanza a loro disposizione.

(3) **Muovi & Tira:** un'unità che può eseguire attacchi a distanza, da sola e/o grazie alle sue carte Aggiuntive, può scegliere di muoversi e tirare nella stessa Attivazione. L'unità può decidere di tirare dopo essersi mossa, o di muoversi dopo aver tirato. Queste due attivazioni combinate sono esattamente la somma della Attivazione *Muovi* e della Attivazione *Tira*, tranne per il fatto che se un'unità viene scelta per eseguire questa combinazione in un singolo Turno Attivazione, allora ogni attacco a distanza eseguito da quell'unità e/o da una delle sue carte Aggiuntive subisce un modificatore -1 al valore del suo Attributo *Mira* (1 dado in meno) per l'intera Fase di Attivazione. Il tirare dopo anche solo una semplice rotazione sul posto di un'unità all'interno di una casella (ad esempio per cambiare l'arco visivo) richiede l'attivazione *Muovi & Tira*.

(4) **Riposiziona:** eseguendo questa Attivazione, l'unità non ingaggiata selezionata non può fare nulla oltre a ruotare (se lo si desidera) all'interno della casella occupata, e tutte le sue carte Aggiuntive non possono essere usate. I *Personaggi* possono ancora essere scelti come fonti per le carte Azione. Un'unità che esegue questa Attivazione ottiene la Regola Speciale *Resistere* fino alla Fase di Aggiornamento del Round corrente (cioè quando il suo Segnalino Atto viene rimosso e, da *Non Pronta*, l'unità ridiventa *Pronta*). Per ricordarlo, il segnalino Atto da mettere sull'unità alla fine del suo *Turno Attivazione* va posizionato in modo che la sua faccia con il Simbolo *Resistere* (🛡️) sia visibile. (vedi [pagina 75](#) per la Regola Speciale *Resistere*).

(5) **Combatti:** se un'unità inizia il suo *Turno Attivazione* già ingaggiata in un combattimento ravvicinato, **deve** usare tale Turno per eseguire l'Attivazione *Combatti* contro uno dei suoi nemici. Ciò viene fatto anche come Attivazione gratuita, aggiuntiva e obbligatoria dopo una carica riuscita.

(6) **Carica:** questa è l'unica Attivazione che permette all'unità selezionata di entrare in una casella già occupata da un nemico. Se questa Attivazione viene scelta per essere eseguita dall'unità selezionata, il giocatore sposta quell'unità in una casella bersaglio contenente un nemico. Per avere successo, l'Attivazione Carica deve rispettare alcuni requisiti: fare riferimento qui sotto al Focus Box 6 per una spiegazione dettagliata.

Focus Box 6

ATTIVAZIONE CARICA E REQUISITI DI SUCCESSO

- La carta unità selezionata non deve essere ingaggiata in alcun combattimento ravvicinato (mischia) e deve essere libera di lasciare la sua casella.
- Un'altra casella e una carta unità nemica all'interno di essa devono essere identificate e dichiarate entrambe come bersagli.
- La casella bersaglio deve essere di un tipo che, se vuota, potrebbe normalmente essere accessibile senza restrizioni a quella carta unità selezionata, attraverso una semplice Attivazione *Muovi*.
Ciò significa anche che l'unità scelta deve avere abbastanza Punti Movimento per raggiungere la casella bersaglio.

- La casella di destinazione deve trovarsi all'interno dell'arco visivo dell'unità caricante selezionata.

L'arco visivo è valutato a partire dal lato anteriore (quello col bordo bianco) della carta unità, come si può vedere sotto in Figura 20. L'arco di vista di una carta unità è composto dalle 3 caselle della prima riga che si trovano direttamente davanti al bordo bianco della carta, dalle 5 caselle della seconda riga e così via, finché righe di caselle sono disponibili nel tabellone di gioco. La stessa procedura viene usata per definire l'arco posteriore, a partire dal bordo nero della carta unità. Gli archi sinistro e destro sono costruiti in modo simile, prendendo come riferimento i bordi rossi della carta; ma per ogni arco laterale, solo una casella è presa di fronte al bordo rosso, 3 caselle sono prese dietro alla prima casella e così via.



Figura 20

Focus Box 6, continua →

e. La carica deve essere fatta, con i Punti Movimento, attraverso il percorso più breve disponibile.

Tra tutte le traiettorie a disposizione dell'unità selezionata per raggiungere la sua casella bersaglio, deve essere utilizzata quella che richiede la minor spesa di Punti Movimento; fino ad una distanza massima pari a quella ottenuta spendendo tutti i Punti Movimento. Tutte le traiettorie che richiedono la spesa della stessa quantità di Punti Movimento sono considerate equivalenti. Ricorda che quando viene utilizzata per eseguire l'Attivazione *Carica*, un'unità ha un numero di Punti Movimento pari al valore numerico scritto nel simbolo del suo Attributo Movimento (↑).

f. Il percorso deve essere privo di ostacoli.

Solo dopo aver definito il percorso più breve, si deve verificare che tale traiettoria sia priva di ostacoli. Se un'altra unità amica, un'unità nemica diversa o una casella inaccessibile bloccano quel percorso più breve, la casella scelta non può essere un bersaglio legittimo: un'altra casella deve essere scelta come bersaglio per l'Attivazione *Carica*, oppure bisogna scegliere una Attivazione diversa. Si noti che per soddisfare questo requisito, la situazione all'interno della casella di destinazione non viene mai considerata. Ciò che conta è l'assenza di ostacoli nelle caselle che devono essere attraversate per raggiungere la casella bersaglio finale: questo significa che eventuali altre carte unità amiche o nemiche all'interno della casella bersaglio e già coinvolte in un combattimento ravvicinato (mischia), non contano come ostacoli ai fini del raggiungimento di uno specifico bersaglio nemico che già si trova in quella stessa casella bersaglio. Se una carta unità amica ha la regola speciale *Formazione Aperta* (vedi [pagina 72](#)), non conta come ostacolo per altre carte unità amiche che eseguono un'Attivazione *Carica*.

Se l'Attivazione *Carica* viene eseguita con successo, l'unità caricante viene posizionata dentro la casella bersaglio, ed esegue immediatamente una Attivazione *Combatti* addizionale e gratuita contro l'unità nemica bersaglio all'interno di quella stessa casella.

Si noti che, sebbene gratuita, l'Attivazione *Combatti* addizionale è obbligatoria e deve essere eseguita. Per la durata di questa Attivazione gratuita, l'unità caricante e le sue eventuali carte *Personaggio* e/o *Compagno d'Armi* hanno, ove applicabile, un modificatore +1 per i loro valori di Attributo *Mischia* (1 dado in più).

Se l'unità caricante proviene da una casella di partenza che si trova nell'arco visivo dell'unità nemica attaccata, le due carte vengono posizionate una di fronte all'altra nella stessa casella (l'unità caricante è quella che viene spostata e allineata, in modo che il loro bordo bianco sia in contatto).

Se l'unità caricante proviene dall'esterno dell'arco di vista del nemico, cioè da una casella laterale o posteriore secondo la prospettiva dell'unità nemica attaccata, il bordo anteriore della carta dell'unità attaccante è allineato e posto in contatto con il bordo laterale o posteriore appropriato della carta unità attaccata.

Una volta che due o più unità sono impegnate in un combattimento ravvicinato (mischia), non possono essere spostate, e sono bloccate in posizione all'interno della stessa casella fino a quando tutte le unità nemiche (dello stesso giocatore, della stessa squadra o coppia di giocatori) non vengono distrutte e la mischia termina.

Dopo il completamento della Attivazione *Combatti* gratuita a seguito di una carica riuscita, l'unità selezionata ottiene il suo Segnalino Atto e diventa *Non Pronta*.

Quando una carta unità viene caricata sul fianco (uno dei suoi due bordi rossi) da un nemico, essa deve sottoporsi a un Test Morale Immediato (vedi [pagina 56](#)); e il nemico in carica guadagna un altro +1 al valore del suo Attributo *Mischia* (1 dado in più). Questo modificatore influisce sull'unità nemica caricante e sulle sue carte Aggiuntive *Personaggio* e/o *Compagno d'Armi*, se hanno un valore per il corrispondente Attributo; e dura fino alla fine della successiva Attivazione *Combatti* gratuita.

Ogni volta che una carta unità viene caricata nella parte posteriore (il suo bordo nero), quell'unità deve sostenere un Test Morale Immediato (vedi [pagina 56](#)) con un modificatore -1 al valore del suo Attributo *Disciplina* (-1), cioè al più alto che può utilizzare. L'unità nemica in carica e le sue eventuali carte Aggiuntive *Personaggio* e/o *Compagno d'Armi* ottengono un altro modificatore +1 al valore del loro Attributo *Mischia* (1 dado in più) (se hanno un valore per quell'Attributo). Questo modificatore dura fino alla fine della seguente Attivazione *Combatti* gratuita.

NOTA SUI BORDI DELLE CARTE

Alcune carte unità non possiedono bordi di colori differenti, ma al contrario, i loro bordi laterali ed il loro bordo posteriore sono bianchi come quello frontale.

Se una carta unità ha tutti i suoi bordi bianchi, ciò significa che:

- Quando esegue una Attivazione *Carica*, *Tira* oppure *Muovi & Tira*, il suo arco di vista è di 360°.
- Quando viene caricata sul suo fianco o retro, non subisce alcuna penalità, non deve effettuare alcun Test Morale Immediato, e chi l'ha caricata non guadagna il dado *Mischia* in più delle cariche sul fianco o sul retro.
- Se beneficia della Regola Speciale *Armi ad Asta* ([pag. 69](#)), ne sfrutta appieno gli effetti su tutti i suoi lati.

IL SISTEMA DI COMBATTIMENTO

Quando si attacca in **COMBATTIMENTO RAVVICINATO (CR)** con l'Attivazione *Combatti*, l'esito si ottiene con il lancio di un singolo pool (manciata) di dadi, chiamato Tiro d'Attacco o semplicemente Attacco. Per raccogliere correttamente tutti i dadi che vanno a costituire il pool, fai come segue:

Per ogni punto dell'Attributo Minaccia (◆) della carta unità attaccante, prendi un dado blu a dieci facce (cioè un d10, che può essere chiamato Dado Attacco).

Per ogni punto dell'Attributo *Mischia* (□) della carta unità attaccante, prendi uno dei *Dadi Offesa* (dO), quelli bianchi a sei facce. Ricorda che l'unità guadagna +1 *Mischia* (1 dado in più) per la durata di ogni Turno Attivazione in cui risulta in carica.

Per ogni punto dell'Attributo *Forza* (■) della carta unità attaccante, prendi uno dei *Dadi Potere* (dP), che sono quelli rossi a sei facce.

Per ogni punto dell'Attributo *Armatura* (■) della carta unità nemica attaccata, prendi uno dei *Dadi Difesa* (dD), che sono quelli neri a sei facce.

Una volta che il pool di dadi è pronto, tutti i dadi vengono lanciati dal giocatore attaccante contemporaneamente; quindi i risultati vengono controllati.

Vedi a seguire la descrizione di ciascun tipo di dado e del significato dei suoi simboli.

Dado Attacco (d10, dado da dieci, blu)

Nome dell'Attributo: *Minaccia*.

Simbolo: ◆

Una *Ferita* viene segnata se il risultato del dado tirato è SUPERIORE al valore dell'Attributo *Protezione in Mischia* (□) stampato sulla carta dell'unità nemica attaccata. Se si ottiene un risultato naturale pari a 1, non si segna alcuna Ferita, mentre se si ottiene un risultato naturale pari a 10 (simbolo '0' sul dado), si segna automaticamente una Ferita. Se dopo l'applicazione di eventuali modificatori, nessuno dei Dadi Attacco tirati permette di segnare una Ferita, l'intero pool di dadi va sprecato e non vengono segnate Ferite.

Dado Offesa (dO, dado da sei, bianco)

Nome dell'Attributo: *Mischia*.

Simbolo: □

Il dado bianco ha simboli speciali, il cui significato è riportato di seguito.

+1 : questo simbolo modifica di +1 il risultato individuale di CIASCUNO dei *Dadi Attacco* (◆) nel pool tirato. Un simbolo +1 non può mai modificare alcun risultato naturale pari a 1 o a 10 ottenuto con un *Dado Attacco* (◆). **In alternativa, ogni simbolo +1 può essere convertito in un risultato di Vantaggio** (✦). Un risultato di *Vantaggio* ottenuto in questo modo o da qualsiasi altra fonte (cioè non direttamente dal tiro di un dO) è definito come "generato" (vedi sotto per ulteriori dettagli).

✦ (VANTAGGIO): i simboli di *Vantaggio* possono essere spesi per attivare un potere speciale tra quelli che le carte possono avere. Un risultato di *Vantaggio* ottenuto direttamente da una faccia di un *Dado Offesa* è definito come "naturale". Almeno due *Vantaggi* (✦) di qualsiasi tipo (generati o naturali) di solito devono essere spesi per attivare un singolo potere una volta. **In alternativa, due simboli naturali di Vantaggio possono essere spesi per aumentare di +1 il risultato individuale di OGNI Dado Attacco** (◆), venendo effettivamente convertiti in un singolo simbolo +1 generato. (✦ → +1)

+2 : questo simbolo modifica di +2 il risultato individuale di CIASCUNO dei *Dadi Attacco* (◆) nel pool tirato; proprio come si fa con il simbolo +1. In alternativa, può essere consumato in modo che l'eventuale risultato naturale 10 di un *Dado Attacco* (◆) tirato mandi a segno due *Ferite* (▶) invece di una: l'atto di spendere un simbolo +2 per ottenere questo effetto è definito come causare un *Colpo Critico*. Nota che la somma di due simboli +1 (naturali o generati) ottenuti **non** può essere consumata per ottenere un Colpo Critico: solo i simboli +2 naturali, ottenuti direttamente col lancio dei dadi Offesa (□), sono utili per l'opzione dei *Colpi Critici*. In aggiunta, un simbolo +2 non può modificare numericamente alcun risultato naturale pari a 1 o a 10 ottenuto con un *Dado Attacco* (◆).

FACCIA VUOTA: una faccia vuota non ha alcun effetto.

Dado Difesa (dD, dado da sei, nero)Nome dell' Attributo: *Armatura*.Simbolo: 

Questo tipo di dado ha simboli speciali, il cui significato è sotto riportato.

**(BARRIERA):** ogni *Barriera* riduce di 1 la quantità finale di Ferite segnate. Questa riduzione va effettuata per ultima, dopo che la somma totale delle Ferite segnate è stata calcolata grazie a tutti gli altri simboli e risultati.**(SVANTAGGIO):** ogni simbolo *Svantaggio* ottenuto annulla un simbolo *Vantaggio* ottenuto, ed entrambi vengono rimossi. Questo viene risolto in automatico prima di qualsiasi altro effetto o decisione di uso sui *Vantaggi*. Solo se proprio non ci sono simboli *Vantaggio* naturali o generati, o se non ci sono più simboli *Vantaggio* naturali o generati da cancellare, allora ogni singolo simbolo *Svantaggio* ottenuto che rimane viene speso per modificare di -1 ogni singolo risultato dei *Dadi Attacco* () lanciati. Uno *Svantaggio* non può mai modificare alcun risultato naturale pari a 10 (o a 1) ottenuto con un *Dado Attacco* ()**FACCIA VUOTA:** una faccia vuota non ha alcun effetto.**Dado Potere (dP, dado da sei, rosso)**Nome dell' Attributo: *Forza*.Simbolo: 

Questo tipo di dado ha simboli speciali, il cui significato è sotto riportato.

**(PENETRAZIONE):** ogni risultato *Penetrazione* ottenuto annulla un risultato *Barriera* () , ed entrambi vengono rimossi. Ciò viene risolto in automatico prima che il risultato *Barriera* possa produrre qualsiasi effetto.**(FERITA SEGNATA):** Ogni simbolo di *Ferita segnata* ottenuto aumenta di uno la quantità di Ferite segnate. Le Ferite che sono state segnate ottenendo direttamente questo simbolo con i Dadi Potere sono le ultime ad essere annullate dai risultati *Barriera* o da altri effetti. Questo ordine di annullamento potrebbe essere necessario per alcuni effetti di gioco, ma normalmente non è rilevante. Ricorda che se nel pool tirato, nessuno dei risultati ottenuti coi *Dadi Attacco* () consente di segnare almeno una Ferita (dopo i modificatori numerici ma prima delle *Barriere*), allora nessuna Ferita può essere segnata e questo simbolo non ha alcun effetto.**FACCIA VUOTA:** una faccia vuota non ha alcun effetto.Una volta definito il numero di Ferite segnate attraverso il tiro del Pool di Dadi, solo allora i restanti simboli *Barriera* () vengono consumati per ridurre tale quantità.Tutte le **Ferite segnate** rimanenti che non vengono eliminate diventano **Ferite subite** dal bersaglio attaccato. Una volta calcolata la quantità di **Ferite subite**, un numero adeguato di Segnalini Ferita viene messo sulla carta attaccata. (vedi **pagine 53-55** per Ferite, Segnalini Ferita e Stato di Salute).

Quando una carta unità ha abbastanza Segnalini Ferita su di essa, allora conta come distrutta. Se una carta unità conta come distrutta, ciò indica che i combattenti che la compongono sono morti, catturati e / o fuggiti dalla battaglia per non tornare mai più. In termini di gioco, significa che la carta unità distrutta viene rimossa dal tabellone insieme a tutte le sue carte Aggiuntive ed ai Segnalini posizionati su di essa. Anche tutti gli effetti che bersagliano solo quell'unità distrutta cessano di esistere.

Quando l'ultima carta unità avversaria coinvolta in una mischia (combattimento ravvicinato) all'interno di una casella viene distrutta, tutte le carte unità del giocatore o della squadra vincente devono aggiustare la propria posizione in modo che non più di una carta unità rimanga in una data casella. Ciò significa che una di queste carte unità vincenti deve essere scelta per rimanere nella casella originale in cui si è svolto lo scontro, mentre le eventuali rimanenti sono distribuite a piacere in altre caselle libere e immediatamente adiacenti. Solo se non ci sono più caselle adiacenti libere, una carta unità può essere messa all'interno di una casella adiacente occupata da un'altra carta unità nemica (contando quindi come coinvolta in una nuova mischia) o dalle carte unità dei due giocatori o squadre che sono coinvolti in una mischia diversa.Si noti che per l'intera durata di qualsiasi mischia, ed eseguendo l'aggiustamento di posizione necessario dopo la fine di qualsiasi combattimento, ogni carta unità deve mantenere l'orientamento originale dei suoi lati. Ciò significa che alla fine di un combattimento ravvicinato, ogni carta unità deve avere il suo lato anteriore (bordo bianco) allineato nella stessa direzione in cui era rivolto quando allineato con il suo nemico durante il combattimento.

Focus Box 7

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO (CR)

In questo esempio, la carta unità *Spadaccini* è ingaggiata in Combattimento Ravvicinato (CR) con la carta unità nemica *Membri del Clan*, e sta per eseguire una Attivazione *Combatti* contro tale nemico. Come si vede nella immagine a seguire (Figura 21), i seguenti valori sono stampati sulla carta dell'unità degli *Spadaccini*, nell'area a sinistra riservata agli Attributi per il Combattimento Ravvicinato (CR):

Minaccia = 2 ; *Mischia* = 3 ; *Forza* = 1 .



Figura 21

Guardando invece la carta dei *Membri del Clan* (Figura 22), si possono notare i seguenti valori stampati nell'area a destra riservata agli Attributi di Difesa (DIF):

Protezione in Mischia = 5 ; *Armatura* = 2 .



Figura 22

Focus Box 7, continua →

Il Pool per l'Attivazione *Combatti* degli *Spadaccini* contro i *Membri del Clan* è quindi composto da questi dadi:

- due *Dadi Attacco*; 2d10 blu (Attributo *Minaccia* degli *Spadaccini*; 2)
- tre *Dadi Offesa*; 3dO bianchi (Attributo *Mischia* degli *Spadaccini*; 3)
- un *Dado Potere*; 1dP rosso (Attributo *Forza* degli *Spadaccini*; 1)
- due *Dadi Difesa*; 2dD neri (per l'Attributo *Armatura* dei *Membri del Clan*; 2)

Una volta formato il pool di Dadi, il giocatore attaccante lancia subito tutti i dadi che compongono quel pool. In questo esempio, supponiamo di avere i seguenti risultati:

- un 4 e un 10 dai 2d10 blu (*Dadi Attacco*).
- un simbolo +2 e due facce vuote dai 3dO bianchi (*Dadi Offesa*).
- un simbolo ✱ (*Penetrazione*) dal 1dP rosso (*Dado Potere*).
- un simbolo ■ (*Barriera*) ed un simbolo ✧ (*Svantaggio*) dai 2dD neri (*Dadi Difesa*).

Il risultato complessivo è calcolato come riportato a seguire.

Il simbolo ■ (*Barriera*) è negato dal simbolo ✱ (*Penetrazione*) ottenuto dall'1dP tirato.

Poiché non sono disponibili simboli ✧ (*Vantaggio*) per cancellare il simbolo ✧ (*Svantaggio*) ottenuto, tale simbolo ✧ verrà speso in seguito per modificare di -1 ciascuno dei due risultati ottenuti con i 2d10.

I due numeri provenienti dai 2d10 dovrebbero alla fine essere modificati di -1.

Il 4 naturale ottenuto si trasformerà effettivamente in un risultato non naturale (modificato) pari a 3. Poiché l'altro numero ottenuto non è nell'intervallo che va da 2 a 9, ma è invece un 10 naturale, non verrà modificato, perché un 10 naturale (così come un 1 naturale) non può mai essere modificato.

Il giocatore attaccante può ora scegliere di utilizzare in uno dei due modi seguenti il simbolo +2 che ha ottenuto:

- Il giocatore può usarlo come modificatore +2 per i risultati numerici. Se viene fatta questa scelta, alla fine il 3 diventerà un 5; mentre il 10 naturale rimarrà invariato (se fosse stato un numero nell'intervallo 2-9, sarebbe stato modificato di +2).
- Il giocatore può consumarlo per causare un *Colpo Critico*. Poiché tra i risultati dei *Dadi Attacco* tirati c'è un 10 naturale, un *Colpo Critico* può essere causato consumando un simbolo +2, segnando così un'altra *Ferita*. Se verrà effettuata questa scelta, l'altro risultato non sarà influenzato e rimarrà uguale a 3.

Focus Box 7, continua →

Poiché l'unità attaccata (*Membri del Clan*) ha un valore di Attributo *Protezione in Mischia* pari a 5 (5), ciò significa che l'attaccante segna una *Ferita* per ogni risultato finale ottenuto che è uguale o superiore a 6.

- Se il giocatore attaccante scegliesse di utilizzare il simbolo +2 come modificatore, la quantità complessiva di Ferite mandate a segno resterebbe comunque pari a 1; perché in termini di Ferite segnate, contro tale nemico non c'è alcun guadagno nel trasformare un 3 in un 5 (serve infatti almeno un 6).
- Se il giocatore attaccante scegliesse invece di consumare il simbolo +2 per causare un *Colpo Critico*, la quantità complessiva di Ferite segnate salirebbe da 1 a 2.

Quindi, in questo esempio, il giocatore attaccante sceglie di causare un *Colpo Critico*, e la quantità totale di *Ferite* segnate contro i *Membri del Clan* diventa pari a 2. Questo numero di *Ferite* segnate non viene ridotto, poiché non ci sono più Simboli *Barriera*: le due *Ferite* segnate diventano entrambe *Ferite subite* dai *Membri del Clan*. Ciò viene rappresentato mettendo due Segnalini Ferita sull'unità attaccata (vedi [pagine 53 - 55](#) per le *Ferite* subite e i Segnalini *Ferita*).

In una successiva Fase di Attivazione, il giocatore che controlla la carta unità *Membri del Clan*, la usa per eseguire a sua volta una Attivazione *Combatti* contro la carta unità *Spadaccini*, che è già ingaggiata in Combattimento Ravvicinato (CR) nella stessa casella.

I seguenti valori Attributo sono stampati sulle due carte unità:

Minaccia = 1 ; *Mischia* = 3 ; *Forza* = 2 . (carta unità *Membri del Clan*, CR).

Protezione in Mischia = 6 ; *Armatura* = 2 . (carta unità *Spadaccini*, DIF).

Il nuovo pool di Dadi è così composto:

- un *Dado Attacco*; 1d10 blu (Attributo *Minaccia* dei *Membri del Clan*; 1)
- tre *Dadi Offesa*; 3dO bianchi (Attributo *Mischia* dei *Membri del Clan*; 3)
- due *Dadi Potere*; 2dP rossi (Attributo *Forza* dei *Membri del Clan*; 2)
- due *Dadi Difesa*; 2dD neri (per l'Attributo *Armatura* degli *Spadaccini*; 2)

Focus Box 7, continua →

In questo esempio, il nuovo pool di Dadi viene lanciato e si ottengono i seguenti risultati:

- un 7 dal 1d10 blu (*Dado Attacco*).
- Un simbolo +1 e due simboli ✨ (*Vantaggio*) dai 3dO bianchi (*Dadi Offesa*).
- Un simbolo ☀ (*Penetrazione*) e un simbolo 🗡 (*Ferita*) dai 2dP rossi (*Dadi Potere*).
- Due simboli 🛡 (*Barriera*) dai 2dD neri (*Dadi Difesa*).

Il risultato complessivo viene calcolato come segue:

1. Un simbolo ✨ (*Vantaggio*) è rimosso dalla Regola Speciale *Parata di Spada* degli *Spadaccini* (vedi [pagina 74](#)). Questo è un esempio di effetto automatico, che si attiva subito e influenza i risultati naturali ottenuti (cioè quelli ottenuti direttamente dai dadi lanciati).
2. Uno dei due simboli 🛡 (*Barriera*) ottenuti è cancellato dal simbolo ☀ (*Penetrazione*) dei 2dP lanciati.
3. Il simbolo +1 può essere utilizzato in due modi diversi:
 - a. Il giocatore attaccante può usarlo come modificatore +1 per il risultato ottenuto col *Dado Attacco*. Se viene fatta questa scelta, il 7 ottenuto diventa un 8 (ma in questo esempio, farlo contro gli *Spadaccini* è inutile, poiché un 7 è già sufficiente per segnare una *Ferita*).
 - b. Il giocatore attaccante può convertirlo in un altro simbolo ✨ (*Vantaggio*).
4. In questo caso, viene effettuata la scelta di ottenere il simbolo ✨ (*Vantaggio*) aggiuntivo. Quindi, quel simbolo guadagnato e quello già disponibile, possono essere entrambi spesi attivando per una volta il potere riportato sulla carta unità *Membri del Clan*. Attivandolo, si ottiene un simbolo ☀ (*Penetrazione*), che può poi essere speso per cancellare il restante simbolo 🛡 (*Barriera*).
5. Poiché non ci sono più modificatori numerici automatici e/o negativi che possono essere applicati, e poiché il risultato ottenuto tirando il *Dado Attacco* (un 7) è maggiore del valore dell'Attributo *Protezione in Mischia* (6) degli *Spadaccini*, viene segnata una *Ferita*.
6. Un'altra *Ferita* (per un totale di 2) viene segnata grazie al simbolo 🗡 (*Ferita*) ottenuto con i 2dP.

Non ci sono più simboli 🛡 (*Barriera*), quindi la quantità di *Ferite* segnate non viene ridotta, e viene interamente trasformata in un numero uguale di *Ferite* subite dagli *Spadaccini*. (vedi [pagine 53 - 55](#) per le *Ferite* subite e i Segnalini *Ferita*).

ATTACCHI A DISTANZA (DST): POOL DI DADI E RISULTATI

Se una unità o una carta Aggiuntiva può effettuare un attacco a distanza, ciò è descritto in un' area dedicata della carta, che appunto riporta i valori degli attributi da utilizzare per il suo attacco a DISTANZA (DST). Ad esempio, vedi a seguire Figura 23 per il caso della carta unità *Balestrieri*.



Figura 23

Se un'unità non è ingaggiata in mischia, può attaccare a distanza con una Attivazione *Tira*, assieme alle eventuali sue carte Aggiuntive che hanno attacchi a distanza, prendendo come bersaglio una unità nemica **non ingaggiata**.

Per essere scelta come bersaglio, una carta unità nemica deve trovarsi nell'arco visivo dell'unità attaccante che esegue l'Attivazione *Tira*. Inoltre, quella stessa unità bersaglio deve trovarsi, in termini di distanza misurata, entro un numero massimo di caselle pari al valore raggiungibile con l'Attributo *Gittata* (♣) dell'attacco a distanza utilizzato.

Quando si misura la distanza, si inizia a contare da una qualsiasi casella desiderata che sia adiacente a quella dell'unità attaccante e che sia dentro il suo arco visivo; si continua poi a contare fino alla casella che contiene il bersaglio. Le distanze sul tabellone di gioco sono, come sempre, misurate come si fa nel caso degli spostamenti. Ciò significa che ogni casella diagonale pari inclusa nella distanza misurata conta come doppio. Se tutte queste condizioni non sono soddisfatte, non è possibile eseguire una Attivazione *Tira* contro il bersaglio desiderato. Vedi gli esempi riportati di seguito.

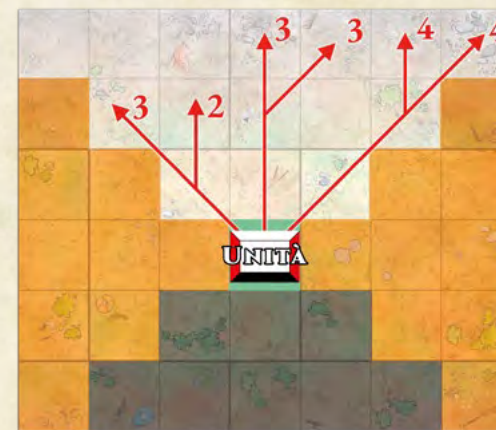


Figura 24

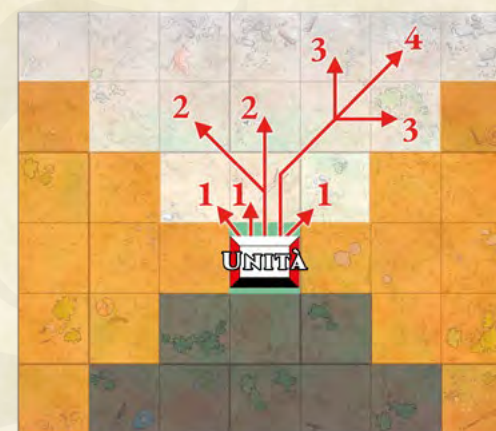


Figura 25

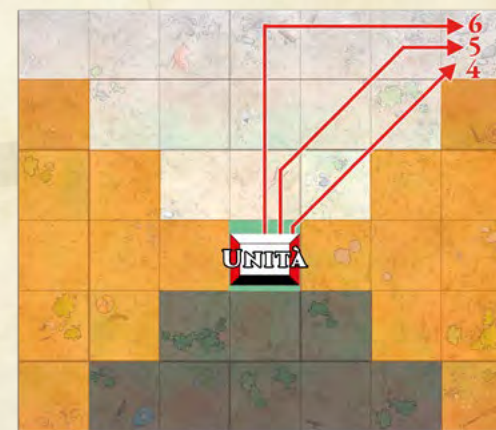


Figura 26

Ovviamente, i valori di distanza riportati nelle figure possono cambiare, a seconda della lunghezza e della forma del percorso che viene scelto. Come si può vedere sopra in Figura 26, i tre numeri riportati sono diversi, sebbene si riferiscano ad una stessa casella finale. In questi casi, ai fini degli attacchi a distanza, la distanza corretta è sempre quella valutata lungo il percorso più breve (in Figura 26, 4 è il valore corretto).

La procedura per ottenere l'esito di ogni attacco a distanza eseguito con una Attivazione *Tira*, è quasi la stessa di quella richiesta per il combattimento ravvicinato con un' Attivazione *Combatti*: le uniche differenze sono che, in termini di Attributo che indica il numero di dadi bianchi da utilizzare, per convenzione e facilità di riferimento si usa il termine *Mira* anziché *Mischia*; e si utilizza poi la *Protezione dal Tiro* () anziché la *Protezione in Mischia* () per la difesa del bersaglio.

Di fatto, *Mira* è l'Attributo specifico per gli attacchi a distanza, ed è il numero di *Dadi Offesa* () da utilizzare quando viene eseguito uno specifico attacco a distanza.

L'Attributo *Protezione dal Tiro* () del bersaglio viene utilizzato al posto di *Protezione in Mischia* () quando si controllano i risultati dei *Dadi Attacco* ()

Ogni attacco a distanza (DST) ha i suoi valori di *Minaccia* () e *Forza* (): tali valori riportati devono essere utilizzati solo ai fini della composizione del pool di Dadi associato a quel tipo di attacco.

Se un attacco a distanza permette anche di colpire *Personaggi* nemici, questo deve essere espressamente scritto sulla descrizione di quell'attacco stesso.

Focus Box 8

VANTAGGI E POTERI SPECIALI

Generalmente, per attivare una volta un potere speciale, bisogna spendere almeno due simboli Vantaggio. Uno stesso potere speciale può inoltre essere attivato più volte, spendendo più volte il corretto numero di Vantaggi.

I poteri speciali più comuni permettono di aggiungere dei simboli a quelli ottenuti con un tiro attacco, o di aggiungere, al pool di dadi già tirati, ulteriori dadi da tirare.

Ad esempio, la carta unità dei Balestrieri (figura 23), ha il seguente potere speciale:

‘  (Balestra, DST):  ’.

Attivandolo, verrà aggiunto un simbolo di Penetrazione a quelli ottenuti coi dadi tirati. La scritta DST indica un potere attivabile solo durante un attacco a distanza, mentre CR ne indica uno attivabile solo in combattimento ravvicinato/mischia.

Focus Box 8, continua →

Come altro esempio, un potere speciale del tipo:

‘  (Due armi, CR):  dado in più ’,

indica che attivandolo in combattimento ravvicinato, è possibile tirare un d10 (dado Attacco) in più, il cui risultato andrà nel gruppo di quelli già ottenuti col tiro dei dadi.

POSIZIONAMENTO DELLE CARTE UNITÀ

Fintanto che non sono impegnate in una mischia (combattimento ravvicinato), le carte unità occupano ciascuna una casella. Quando invece è in corso una mischia, in una stessa casella possono essere presenti due o più unità. Infatti, le caselle del tabellone di gioco non indicano esclusivamente lo spazio fisico occupato da una unità, ma rappresentano al contrario una area relativamente vasta del territorio in cui si svolge la battaglia. Una singola casella può inoltre includere una tessera Terreno, che a sua volta identifica un pezzo di territorio con caratteristiche particolari.

L'unità che occupa una casella rappresenta quindi, figurativamente, quella truppa che è incaricata di presidiare quel territorio. Risulta poi naturale che, nel caso di un combattimento ravvicinato, più unità possano trovarsi in uno stesso territorio (una stessa casella) per disputarsi la vittoria.

Nota comunque che, come regola/limitazione generale, non più di 6 carte unità possono entrare in una stessa casella e/o prendere parte alla stessa mischia.

Questa restrizione va a rappresentare il limite massimo di spazio fisico e di manovrabilità che ciascun territorio (casella) può fornire alle unità. Arrivare a 6 unità coinvolte nella stessa mischia è comunque un evento assai raro, in quanto normalmente, persino in mischie importanti di grandi battaglie, non si superano le 4 o 5 unità per singolo combattimento ravvicinato.

Di solito poi, per la maggior parte del tempo di una partita, moltissime mischie coinvolgono solamente due unità. A questo proposito conviene notare che le carte unità sono state concepite per agevolarne al massimo la lettura, soprattutto nella situazione più comune di combattimento ravvicinato tra due unità.

Nelle immagini di seguito riportate (Figure 27 e 28), è possibile infatti osservare esempi di comodi posizionamenti, in una stessa casella, di due carte unità ingaggiate in mischia. In Figura 27, è rappresentata una disposizione in cui i Membri del Clan hanno caricato frontalmente gli Spadaccini. In Figura 28, la disposizione indica un caso in cui i Membri del Clan hanno caricato gli Spadaccini sul loro fianco destro. In tutti i posizionamenti illustrati, i valori degli Attributi delle due carte sono chiaramente visibili e consultabili.



Figura 27



Figura 28

Focus Box 9

SEGNALINI INGRANDIMENTO MISCHIA

I combattimenti ravvicinati più grandi, che coinvolgono più di due unità nella stessa casella, possono comunque essere gestiti agilmente. I giocatori esperti o gli appassionati di quei giochi in cui molte carte interagiscono e vengono sovrapposte, non hanno problemi nella gestione di più carte unità, dei loro Segnalini e carte Aggiuntive, anche qualora questo materiale vada ad occupare fisicamente più spazio della singola casella. Una soluzione spesso adoperata è quella di sfruttare temporaneamente lo spazio di caselle vicine libere, fino alla risoluzione della mischia e al riposizionamento corretto delle carte. Chi desidera invece gestire le mischie più impegnative in modo più visivamente ordinato, può farlo sfruttando i Segnalini Ingrandimento Mischia forniti in questa confezione (Figura 29).



Figura 29

Ci sono in totale due coppie di Segnalini Ingrandimento Mischia, ogni coppia di colore e forma diversa. Ogni coppia serve per una casella (ed una mischia) differente. Nel caso di una mischia dalle dimensioni importanti, è possibile posizionare un Segnalino Ingrandimento Mischia sulla casella in cui essa si svolge. Le carte coinvolte in tale mischia vengono quindi rimosse dal tabellone di gioco e poste all'esterno di esso in un luogo comodo e libero (ad esempio, in una parte libera del tavolo da gioco).

Quando si posiziona un Segnalino Ingrandimento Mischia su di una casella, bisogna orientare la freccia presente sul segnalino in modo da avere un riferimento per come andranno poi riposizionate le carte al termine della mischia. Ad esempio, è possibile prendere come riferimento il lato frontale della prima carta che è stata caricata (ingaggiata in mischia), cioè quella che per prima occupava la casella.

Le carte coinvolte nella mischia e posizionate fuori dal tabellone, avranno l'altro segnalino della coppia posizionato vicino, con la sua freccia per fare da riferimento, ad esempio per quella stessa prima unità. In tal modo, al termine della mischia, sarà agevole riposizionare le carte unità nel tabellone, rispettando per ciascuna il corretto orientamento del proprio lato frontale. Le due coppie di segnalini incluse nella confezione permettono quindi di gestire fino a due mischie fuori dal tabellone.

FERITE, SEGNALINI E STATO DI SALUTE

Le carte unità e le carte Aggiuntive *Personaggio* vengono rimosse dal gioco se subiscono abbastanza Ferite. Ognuna di queste carte ha la propria barra dello stato di salute, essendo la barra stessa composta da una sequenza di cerchi colorati che rappresentano i PUNTI FERITA (PF). Di fatto, non è possibile attaccare direttamente né segnare Ferite contro carte che non hanno una barra dello stato di salute. Le carte Aggiuntive *Compagno d'Armi* non hanno mai una propria barra dello stato di salute, e quindi non possono essere rimosse da attacchi diretti. Il numero totale di cerchi della barra indica la quantità massima di Ferite che una carta può subire senza essere rimossa. Ad esempio, se una carta unità ha una barra dello stato di salute composta da un totale di 4 cerchi colorati, ciò significa che può sostenere fino ad un massimo di 4 Ferite subite senza essere rimossa. Se la stessa carta subisce la quinta Ferita, allora essa viene rimossa dal tabellone di gioco. Quando una Ferita viene subita da una carta, metti un numero adeguato di Segnalini Ferita del colore corretto su di essa. I Segnalini Ferita inclusi in questa scatola sono di 4 diversi colori (verde, giallo, arancione e rosso). Mentre per il colore verde ci sono dei Segnalini che indicano un diverso numero di Ferite subite (da 1 a 4 Ferite subite per Segnalino, a seconda della faccia), per gli altri colori, ogni Segnalino indica solo una Ferita subita.

Segnalini verdi	   
Segnalini gialli	
Segnalini arancioni	
Segnalini rossi	

Tabella 8

I colori per i cerchi e per i Segnalini Ferita sono descritti di seguito.

• VERDE:

I cerchi verdi di solito rappresentano la prima parte della barra dello stato di salute, e i Segnalini verdi sono di solito i primi ad essere messi su una carta quando inizia a subire Ferite. Ad esempio, se la barra di stato di salute di una carta ha 2 cerchi verdi, ciò significa che la prima o la seconda Ferita che potrebbe subire deve essere rappresentata mettendo il numero corretto di Segnalini verdi sulla carta (uno o due Segnalini con il numero 1, o solo un Segnalino con il numero 2). Finché una carta non ha Segnalini Ferita su di essa, o ha solo Segnalini Ferita verdi, quella carta ha uno **stato di salute verde**. Solo i cerchi verdi possono essere più di uno.

• GIALLO:

Un solo cerchio giallo indica la parte di barra dello stato di salute che di solito è seconda, da “riempire” con un Segnalino giallo, dopo che non si possono più mettere Segnalini verdi. Finché una carta ha un Segnalino *Ferita* giallo su di essa non avendo invece quelli arancioni o rossi, quella carta ha uno **stato di salute giallo**.

• ARANCIONE:

Un solo cerchio arancione costituisce la parte di barra che di solito è terza, ed il suo “riempimento” viene gestito con un Segnalino arancione. Finché una carta ha un Segnalino *Ferita* arancione su di essa non avendone invece uno rosso, quella carta ha uno **stato di salute arancione**.

• Rosso:

Un solo cerchio rosso costituisce sempre l'ultima parte della barra, quella da “riempire” col Segnalino rosso. Finché una carta ha un Segnalino *Ferita* rosso su di essa, quella carta ha uno **stato di salute rosso**.

Si noti che alcune carte potrebbero non avere cerchi verdi nella loro barra dello stato di salute, essendo in quel caso il cerchio giallo il primo elemento della loro barra.

Una carta può quindi possedere uno stato di salute di diversi colori, e questo può influire su quella carta con modificatori e /o condizioni, come descritto di seguito.

Stato verde: non deve essere applicato alcun effetto particolare/aggiuntivo.

Stato giallo: se durante un Round, la carta ha subito almeno una Ferita (in un qualunque modo) mentre ingaggiata in mischia (combattimento ravvicinato, CR) e il suo stato di salute diventa giallo, allora deve fare un Test Morale Standard nella Fase Morale di quel Round. In tal caso va messo un Segnalino Morale su di essa. Se lo stato di salute di una carta diviene giallo quando quella carta non è ingaggiata, non bisogna mettere il Segnalino Morale, poiché essa non è tenuta ad effettuare il Test Morale.

Stato arancione: la carta e i suoi attacchi a distanza ricevono i seguenti modificatori (ove applicabili): -1 *Mischia*, -1 *Mira*. Se la carta ha subito almeno una Ferita (in un qualunque modo) durante un Round, e il suo stato di salute diventa arancione, allora deve fare un Test Morale standard nella Fase Morale di quel Round. Subito dopo che sono state subite una o più Ferite da un'unità, se come conseguenza la sua barra si trasforma da verde o da gialla in arancione, allora metti un Segnalino Morale sull'unità.

Stato rosso: la carta e i suoi attacchi a distanza ricevono i seguenti modificatori (ove applicabili): -1 *Mischia*, -1 *Mira* e -1 *Disciplina*. Se la carta ha subito almeno una Ferita (in un qualunque modo) durante un Round e il suo stato di salute diventa rosso, allora deve fare un Test Morale Standard nella Fase Morale di quel Round. Subito dopo che le Ferite sono state subite da un'unità, se come conseguenza la sua barra si trasforma da verde, giallo o arancione in rosso, allora metti un Segnalino Morale sull'unità.

Focus Box 10

FERITE SUBITE E STATO DI SALUTE



Figura 30

Prendiamo come esempio una barra dello stato di salute come quella di Figura 30.

La barra in Figura 30, partendo dall'alto, è composta da 2 cerchi verdi, 1 cerchio giallo, 1 cerchio arancione ed 1 cerchio rosso. Ciò significa che fino a quando una carta con quel tipo di barra non subisce Ferite, o subisce fino a 2 Ferite, il suo stato di salute è verde. I Segnalini Ferita verdi vengono utilizzati per tenere traccia di quelle 2 eventuali Ferite subite. Non appena quella carta subisce la terza Ferita, un Segnalino Ferita giallo viene messo sulla carta e il suo stato di salute diventa giallo.

I precedenti Segnalini verdi presenti sulla carta possono essere rimossi se lo si desidera, poiché quello giallo è sufficiente per tenere traccia del corretto stato di salute.

Se la carta subisce una quarta Ferita, un Segnalino arancione viene messo su di essa, e il suo stato di salute diventa arancione. I precedenti Segnalini verdi e /o gialli presenti sulla carta possono essere rimossi del tutto se lo si desidera, poiché quello arancione è sufficiente per tenere traccia del corretto stato di salute.

Se quella carta subisce una quinta Ferita, un Segnalino rosso viene messo su di essa, ed il suo stato di salute diventa rosso. I precedenti Segnalini verdi, gialli e /o arancioni sulla carta possono essere rimossi del tutto se lo si desidera, poiché quello rosso è sufficiente per tenere traccia del corretto stato di salute.

Infine, se un'altra Ferita (la sesta) viene subita dalla carta, allora quella carta viene rimossa dal gioco. Ogni volta che un giocatore rimuove una carta nemica dal gioco, guadagna un numero di monete d'argento pari alla quantità (in valore assoluto) stampata su quella carta. Quel giocatore mette le monete d'argento guadagnate nel suo Pool delle Risorse.

Ricorda che utilizzare un singolo Segnalino (giallo, arancione o rosso) per tenere traccia dello stato di salute attuale di un'unità, è solo un modo per una gestione più semplice dei Segnalini, e per mantenere un tabellone di gioco più pulito: ciò non significa che i precedenti Segnalini Ferita che sono stati messi sulla carta siano spariti. Se un effetto consente a quell'unità di recuperare un po' di salute /rimuovere qualche Segnalino Ferita, allora i Segnalini verranno rimossi all'indietro, a partire dall'ultimo che è stato messo sulla carta.

IL TEST MORALE

Quando un'unità è costretta a sostenere un Test Morale, tira 1d10 e somma il valore dell'Attributo Disciplina (D) di quella carta unità. Se il risultato finale è uguale o superiore a 10, il test viene superato e l'unità non subisce alcuna conseguenza negativa. Altrimenti, se il risultato finale è un numero inferiore a 10, l'unità subisce una Ferita per ogni punto che servirebbe per raggiungere il risultato minimo di 10.

Ad esempio, se durante un Test Morale si ottiene un 3 tirando il d10, e la carta unità che sostiene il Test ha un valore dell'Attributo Disciplina pari a 5 (5), allora il risultato finale è $3 + 5 = 8$. Ciò significa che l'unità subisce 2 Ferite, perché il test è fallito di 2 punti ($10 - 8 = 2$). Questo fatto di subire Ferite quando un Test Morale viene fallito, rappresenta una situazione in cui componenti di un'unità la abbandonano, ad esempio quando alcuni soldati fuggono dal campo di battaglia a causa del panico o a causa di una generica perdita di morale.

Come spiegato più avanti (pagina 60), se un'unità ha una carta Aggiuntiva *Personaggio* o *Compagno d'Armi*, e deve sostenere un Test Morale, si effettua comunque un solo Test, ma utilizzando il valore più alto dell'Attributo Disciplina (D) disponibile tra quelli di unità e carte Aggiuntive. Se il test non è superato, solo l'unità subisce Ferite. I *Personaggi* non subiscono mai Ferite a causa di un Test Morale fallito; ma va ricordato che se una carta unità è rimossa dal gioco, anche tutte le carte Aggiuntive di tale unità vanno rimosse con essa.

I Test Morale sono normalmente effettuati durante la *Fase Morale*, e in ogni singola *Fase Morale*, ogni unità non può sostenere più di un Test Morale. All'inizio di tale Fase, qualsiasi unità sul tabellone di gioco con un Segnalino Morale su di essa esegue un Test Morale, quindi il Segnalino Morale viene rimosso da quella carta. Questo tipo di test, eseguito nella *Fase Morale*, è definito come **Test Morale Standard**.

Le condizioni più comuni che possono costringere un'unità a prendere un Segnalino Morale, e quindi a fare un Test Morale Standard nella *Fase Morale*, consistono nell'avere una barra dello stato di salute Gialla, Arancione o Rossa (vedi pagina 54 per i dettagli).

Alcuni effetti di gioco possono invece costringere una carta unità a fare un **Test Morale Immediato** durante la *Fase di Attivazione*: in questo caso, un Test Morale viene effettuato immediatamente da quella carta unità. Si noti che ogni carta unità può anche essere costretta da effetti diversi a fare più di un Test Morale Immediato durante la stessa Fase (o Turno) di Attivazione.

Una carta unità è costretta a fare un Test Morale Immediato ogni volta che viene caricata con successo sul suo fianco o sul suo retro.

Nel caso della carica sul retro, la carta unità caricata dovrà sostenere il test con un modificatore di -1 al valore dell'Attributo *Disciplina* utilizzato (-1). Questo modificatore si somma a quello che una carta unità riceve per avere lo stato della sua barra di Salute rosso. Ciò significa che se una carta unità con lo Stato di Salute rosso viene caricata sul retro, essa dovrà effettuare un Test Morale Immediato con un modificatore complessivo al suo Attributo *Disciplina* pari a -2 (-2).

Si noti che il fallimento di un Test Morale Immediato non causa automaticamente la stessa quantità di Ferite che viene subita nel caso dei Test Morale Standard falliti. Per le conseguenze di un Test Morale Immediato fallito causato da cariche sul fianco o sul retro, vedi a seguire (pagina 58) nelle regole per il Bonus di Massa.

Focus Box 11

CARTE COME CAUSE DI FERITE E DI TEST MORALE

Per alcune meccaniche del gioco (ad esempio gli Obiettivi), può essere rilevante identificare quali delle unità o delle carte Aggiuntive coinvolte sono la causa di uno specifico Test Morale Immediato o Standard.

Non più di una unità può essere identificata come causa di ogni singolo Test Morale Immediato; mentre al contrario, più di una unità può essere contemporaneamente identificata come causa di uno stesso Test Morale Standard.

In particolare, quando un'unità deve sostenere un Test Morale Standard, ogni unità (o carta Aggiuntiva) nemica che ha causato, durante quel Round, una o più Ferite (subite) a quella stessa unità che deve sostenere il Test, è considerata la causa di quel Test.

Quando un'unità è la causa di un Test Morale di qualsiasi tipo, allora essa è anche la causa di qualsiasi Ferita subita derivante dall'aver fallito quel Test.

Se una carta Aggiuntiva *Personaggio* o *Compagno d'Armi* può essere identificata come l'unica causa di una qualunque Ferita subita, o di un qualsiasi tipo di Test Morale, allora l'unità madre diventa anch'essa la causa di quella Ferita o Test, e viceversa.

Se una carta Azione causa una o più Ferite subite, o causa un qualsiasi tipo di Test Morale, sia l'eventuale carta Aggiuntiva identificata come fonte di tale Azione, sia la sua unità madre, diventano entrambe la causa di quelle Ferite o di quel Test.

Se una carta Azione causa una o più Ferite subite, o causa un qualsiasi tipo di Test Morale, sia l'eventuale carta unità identificata come fonte di quella Azione, sia le sue carte Aggiuntive, diventano entrambe la causa di quelle Ferite o di quel Test. Ciò potrebbe accadere in futuro con alcune nuove e particolari carte Azione che identifichino una carta unità come fonte.

DIMENSIONE DELLE UNITÀ E BONUS DI MASSA

In questo gioco, uno stesso tipo di carta unità può arrivare ad avere fino a 5 varianti, differenziata cioè per il numero di combattenti di uno stesso tipo che essa rappresenta. Le 5 varianti, in ordine dalla dimensione più piccola a quella più grande, sono:

Individuo (Ind.), Distaccamento (Dist.), Reggimento (Reg.), Brigata (Brig.), Orda (Orda)

Queste informazioni sono riportate nella parte in alto a sinistra di ogni carta unità. Proprio sotto la sigla abbreviata che indica la dimensione dell'unità, viene inoltre riportato tra parentesi un bonus numerico, cioè il Bonus di Massa. Vedi Figura 31.

**DIMENSIONE
(BONUS DI MASSA)**



Figura 31

La dimensione di una unità può influire sull'Attributo *Minaccia* (♦) e sul Bonus di Massa, nel senso che spesso, a dimensione maggiore corrispondono valori maggiori.

La dimensione determina inoltre i Terreni a cui una unità può accedere (vedi pagine 66 - 68) ed influisce su alcune Regole Speciali, come la regola *ad Area*. (vedi pagine 69 - 70).

Combattere da soli è più stressante che farlo fianco a fianco con molti compagni. Inoltre, una carica di molti individui contro il fianco o il retro di una formazione nemica è più efficace nel provocare il caos, rispetto ad attaccare quando si è pochi in numero.

Quando un'unità fallisce un Test Morale Immediato per essere stata caricata sul fianco o sul retro, essa può subire al massimo un numero di Ferite pari al Bonus di Massa dell'unità caricante che ha causato quel Test. Se, ad esempio, un'unità caricata sul fianco fallisse di 4 punti il Test Morale Immediato, e l'unità nemica che l'ha caricata avesse un Bonus di Massa pari a 2, il numero di Ferite subite sarebbe limitato a 2.

Il Bonus di Massa a volte influisce anche su alcune Regole Speciali, come ad esempio la Regola Speciale *Armi ad Asta*. (vedi pagina 69 - 70).

CARTE AGGIUNTIVE

Le carte piccole, posizionabili direttamente sulle carte unità schierate, e che fungono da potenziamento per tali unità, si chiamano carte Aggiuntive. Sono tessere in cartone 63 x 41 mm, riconoscibili da questo simbolo (). Su ciascuna di esse è specificato il tipo di unità su cui quella carta è posizionabile (*Fanteria, Cavalleria, Tiratori, ecc....*).

Se lo si desidera, è possibile utilizzare le basi in plastica fornite nella confezione, per posizionare in verticale sul tabellone le carte Aggiuntive sopra le loro unità.

Ogni carta Aggiuntiva è permanentemente collegata all'unità su cui è stata posizionata e può lasciarla solo se rimossa dal gioco. L'unità in cui si trova una carta Aggiuntiva viene definita come unità madre di tale carta. I tipi più comuni di carte Aggiuntive sono: *Equipaggiamento, Personaggio e Compagno d'Armi*.

Gli *Equipaggiamenti* forniscono dei vantaggi che possono essere costanti, oppure che possono essere attivati temporaneamente durante il corso della partita.

I *Personaggi* sono carte Aggiuntive speciali e potenti, sono riconoscibili da un ulteriore simbolo dedicato (), e hanno il proprio profilo di Attributi e la loro barra dello stato di salute, che è sempre costituita solo da cerchi verdi. Nonostante ciò, non possono essere presi di mira direttamente con attacchi a distanza, e possono essere attaccati in mischia solo da *Personaggi* nemici.

I *Compagni d'Armi* possono, o non possono, possedere il proprio profilo di Attributi, o possono dare vantaggi di varia natura alle loro unità. I *Compagni d'Armi* non hanno mai una barra dello stato di salute.

In termini di arco di vista, un *Personaggio* o un *Compagno d'Armi* di una unità ha lo stesso fronte, fianco e retro di quella stessa unità. Ai *Personaggi* ed ai *Compagni d'Armi* possono essere applicati anche alcuni degli effetti e/o modificatori degli Attributi che si applicano alla loro unità. Quando ciò è vero, è espressamente riportato nella descrizione del modificatore e/o dell'effetto.

Qui sotto sono elencate le altre proprietà per i *Personaggi* e/o i *Compagni d'Armi*:

- 1. IMPORTANTE:** Finché una carta unità ha un *Personaggio* su di essa, quella unità guadagna +1 cerchio verde nella sua barra dello stato di salute. Come risultato, ciò significa che finché un *Personaggio* è all'interno di un'unità, quell'unità può sostenere una *Ferita* in più prima di essere rimossa (o prima che il suo stato di salute cambi colore dall'iniziale verde, mentre l'unità è ancora in gioco). **Se il *Personaggio* in questione ha richiesto la spesa di un Segnalino Corona per essere schierato, allora fornisce alla sua unità madre +2 cerchi verdi anziché +1.**

- 2. IMPORTANTE:** fintanto che un giocatore o una squadra ha in gioco un *Personaggio* che ha richiesto la spesa di un Segnalino Corona per essere schierato, può pescare 1 carta Azione in più durante ogni *Fase di Acquisizione*.
- Ogni *Personaggio* o *Compagno d'Armi* combatte con la sua unità madre. Quando l'unità esegue un'Attivazione *Combatti*, il *Personaggio* e/o il *Compagno d'Armi* possono attaccare un nemico bersaglio impegnato in una mischia con l'unità madre. Il bersaglio può essere lo stesso scelto per l'unità madre, ma può anche essere diverso. Questo è vero per qualsiasi tipo di carta Aggiuntiva con statistiche di combattimento utilizzabili stampate su di essa. Ricorda che i *Personaggi* sono l'unico tipo di carta che può essere utilizzato per attaccare i *Personaggi* nemici quando si effettua un'Attivazione *Combatti* con le loro unità madri.
- Se un *Personaggio* o un *Compagno d'Armi* può eseguire attacchi a distanza, questo può essere fatto quando l'unità madre è selezionata per eseguire un'Attivazione *Tira* o un'Attivazione *Muovi & Tira*. Come nel caso della mischia, il bersaglio può essere il medesimo scelto per l'unità madre o può essere un altro; a condizione che il bersaglio si trovi nel raggio d'azione dell'attacco eseguito, e dentro l'arco visivo dell'unità madre. Se l'Attivazione eseguita è *Muovi & Tira*, il *Personaggio* e/o il *Compagno d'Armi* possono tirare prima o dopo lo spostamento dell'unità madre; soffrendo del solito modificatore di -1 alla *Mira* ( dado in meno). Ricorda che i *Personaggi* nemici non possono essere bersagliati da attacchi a distanza.
- Le carte Azione (non Base) che vanno a comporre il Mazza Azione sono legate a quei *Personaggi* che vengono schierati sul campo di battaglia durante la Fase di Schieramento. Vedi le operazioni di preparazione del gioco per ulteriori dettagli.
- I *Personaggi* servono anche come fonti attraverso le quali possono essere giocate le carte Azione non Base: per quanto riguarda questa limitazione, le carte Azione giocabili sono quelle che hanno almeno un Simbolo *Personaggio* corrispondente ad uno dei simboli posseduti dai *Personaggi* che ancora sono presenti sul tabellone di gioco. Una carta *Personaggio* con il Simbolo *Personaggio* appropriato può essere scelta come fonte da cui si sviluppano gli effetti della carta Azione giocata. Vedi il capitolo dedicato alle carte Azione per ulteriori dettagli.
- I *Personaggi* (o gli eventuali *Compagni d'Armi* con un valore di Attributo *Disciplina*) possono contribuire ai Test Morale della loro unità madre. Ogni volta che un'unità deve sostenere un Test Morale, quell'unità utilizza il più alto valore dell'Attributo *Disciplina* disponibile tra il suo e quello dell'eventuale *Personaggio* o *Compagno d'Armi* all'interno dell'unità.

CARTE AZIONE

Durante la *Fase di Acquisizione* di ogni Round, ogni giocatore o squadra pesca dalla cima del Mazzo Azione dell'esercito usato un numero di carte Azione (non Base) pari al numero di *Personaggi* posseduti sul tabellone di gioco, ed una carta in più se uno di tali *Personaggi* ha richiesto la spesa di un Segnalino Corona () per essere schierato.

In ognuno dei propri Turni Attivazione, ogni giocatore non può utilizzare più di una carta Azione (base o non base). Nella *Fase di Aggiornamento*, le carte Azione non Base inutilizzate tornano nel Mazzo Azione da cui sono state pescate (nella parte inferiore di esso, in qualsiasi ordine desiderato).

Se una carta Azione ha una durata superiore a quella di un effetto istantaneo, allora ha il simbolo della clessidra () seguito da un numero. Ciò significa che quando la carta viene giocata, viene messa una uguale quantità di Segnalini Tempo su di essa. Quella carta rimane in gioco e ha effetto finché ha dei Segnalini Tempo su di essa. Durante il punto 2 di ogni Fase di Aggiornamento (pagina 33), rimuovi un Segnalino Tempo da ogni carta Azione in gioco. Quando non ci sono più Segnalini Tempo su una carta Azione, rimuovila immediatamente dal tabellone di gioco e mettila nel mucchio degli scarti. Se scartata, una carta Azione non Base non può essere riutilizzata nella stessa partita, a meno che alcune regole non consentano di recuperarla. Una carta Azione Base può invece essere sempre riutilizzata in ogni Round successivo, ma ogni giocatore singolo, squadra, o componente di coppia non può utilizzare più di una carta Azione Base durante ogni Round. Non appena un giocatore utilizza una carta Azione Base, mette un Segnalino Atto col simbolo delle catene () sull'immagine di quella carta nella tessera delle Azioni Base (vedi pagina 23). Ciò consente al giocatore di ricordare quale carta Azione Base è stata utilizzata, e permette anche di ricordare che non gli è più possibile utilizzare le carte Azione Base nel Round corrente. Il Segnalino Atto viene poi rimosso come di consueto durante la *Fase di Aggiornamento*.

Ricorda:

- Non puoi giocare più di una carta Azione (di qualunque tipo) in ciascuno dei tuoi Turni Attivazione.
- Non puoi giocare (come giocatore o squadra) più di una carta Azione Base in un singolo Round. (a questo proposito, vedi anche le regole dell'*Influenza* a pagina 65).

Le carte Azione con il tratto descrittore *Reazione*, se lo si desidera e se si verificano condizioni specifiche, possono essere giocate subito secondo quanto descritto in quelle carte. Quando ciò accade, non contano nel numero di carte Azione giocabili nel proprio Turno Attivazione (normalmente limitato ad 1). In generale, possono anche essere giocate nel Turno Attivazione di un altro giocatore.

Per giocare una carta Azione non Base, bisogna avere almeno un *Personaggio* sul tabellone di gioco con lo stesso Simbolo *Personaggio* richiesto dalla carta Azione che si vuole giocare. Se un *Personaggio* ha il Simbolo *Personaggio* richiesto dalla carta Azione, allora può essere selezionato come fonte che fa attivare gli effetti di quella carta. In generale, il *Personaggio* selezionato può trovarsi ovunque sul tabellone di gioco, e non deve per forza essere dentro l'unità che, in quel Turno di Attivazione specifico, è stata scelta per eseguire la sua Attivazione.

Esistono tre tipi principali di carte Azione: *Ordini*, *Abilità* e *Lanci*. Come ulteriore restrizione generale, un *Personaggio* non può essere la fonte di un tipo di Azione se non ha contribuito a comporre il Mazzo Azione con quel tipo di Azione. Se ad esempio un *Personaggio* non ha contribuito alla composizione del Mazzo Azione con carte *Abilità*, non potrà essere una fonte ammessa per il lancio di carte Azione *Abilità*.

Le carte Azione *Ordine* in generale producono effetti a lungo raggio. Di solito possono avere effetto su una qualsiasi carta unità controllata del proprio esercito sul tabellone di gioco, indipendentemente dalla distanza rispetto alla eventuale fonte scelta.

Le carte Azione *Abilità* di solito hanno effetto su di un *Personaggio* del proprio esercito (quello scelto come fonte per l'Azione), e consentono di eseguire un particolare attacco speciale, o di ottenere bonus ai valori degli Attributi. Le carte Azione Base di tipo *Abilità* di solito rappresentano capacità uniche di un determinato esercito.

Le carte Azione *Lancio* rappresentano poteri sovranaturali come forze magiche o manifestazioni divine. Nella Fase di Acquisizione, i giocatori possono ottenere Segnalini Lancio da alcune delle carte schierate: in particolare, se una carta Aggiuntiva *Personaggio* in gioco ha uno o più simboli libro () indicati sulla sua tessera di riferimento, quella è la quantità di Segnalini Lancio generati da quel *Personaggio* ogni Round nella *Fase di Acquisizione*. Metti ogni Segnalino Lancio ottenuto sulla tessera di riferimento del *Personaggio* appropriato. Ogni Segnalino Lancio non è una risorsa condivisa, ma è disponibile solo per il *Personaggio* che lo ha generato.

Una carta Azione *Lancio* potrebbe richiedere la spesa di Segnalini *Lancio* per essere giocata, e quelli necessari sono tolti dall'importo a disposizione del *Personaggio* che è stato scelto come fonte per tale carta. Una carta *Lancio* di solito ha bisogno di zero, uno o due Segnalini Lancio per essere giocata, a seconda della potenza della carta stessa. Il numero di Segnalini Lancio necessari per giocare una carta *Lancio* è riportato sotto forma di un pari numero di simboli libro () stampati sulla carta alla voce 'Costo'. Nessun Simbolo del libro è stampato sulla carta se essa non ha bisogno di Segnalini Lancio per essere giocata (vedi Figura 11 a pagina 24).

Alcune carte Azione (principalmente i *Lanci*) hanno un raggio d'azione definito, indicato dal valore di *Gittata* () appropriato. Quando si gioca una di queste carte, scegli come al solito una fonte. Quindi calcola la distanza tra la fonte e il bersaglio, proprio come si fa nel caso degli attacchi a distanza, ma nel caso delle carte

Azione, non c'è arco visivo o bordo frontale da considerare. Inoltre, il bersaglio di una carta Azione con un valore di *Gittata* (↑), di solito può anche essere nella stessa mischia in cui è ingaggiata la fonte scelta.

Quindi, ricapitolando, per una qualunque carta Azione con valore di *Gittata* (↑):

- non serve valutare fronte o arco di vista della fonte,
- la fonte può anche essere ingaggiata col bersaglio di quella Azione.

Si noti che normalmente, le carte Aggiuntive nemiche non possono essere prese di mira direttamente dagli effetti di una qualunque carta Azione, a meno che ciò non sia chiaramente indicato sulla specifica carta Azione che viene giocata.

Focus Box 12

AZIONI DI TIPO *LANCIO* E BERSAGLI

Dopo che una carta Azione *Lancio* è stata giocata e la sua fonte è stata definita, i bersagli adeguati per gli effetti di tale carta possono essere diversi, a seconda che l'unità madre del *Personaggio* fonte sia impegnata in mischia o meno. Nello specifico:

- Se l'unità madre è ingaggiata in mischia, solo i nemici direttamente ingaggiati (nella stessa casella) possono essere bersagli idonei per eventuali effetti ostili della carta Azione *Lancio*; e solo le unità amiche (o le carte Aggiuntive amiche) nella stessa casella possono essere bersagli idonei per eventuali effetti benefici della carta Azione *Lancio*. Questo punto si può semplificare nella frase riassuntiva:

Se sei ingaggiato, puoi bersagliare con un Lancio solo chi è ingaggiato con te.

- Se l'unità madre non è ingaggiata in mischia (cioè è senza nemici nella sua casella), solo i nemici non ingaggiati (cioè senza nemici nella loro casella) possono essere bersagli idonei per eventuali effetti ostili a distanza della carta Azione *Lancio*; e solo le unità amiche (o le carte Aggiuntive amiche) non ingaggiate (cioè senza nemici nella loro casella) possono essere bersagli idonei per eventuali effetti benefici a distanza della carta Azione *Lancio*. Ciò si può semplificare nella frase riassuntiva:

Se non sei ingaggiato, puoi bersagliare con un Lancio solo chi non è ingaggiato.

- Se la carta Azione *Lancio* ha il tratto descrittore *Ing.* (abbreviazione di Ingaggiato) stampato su di essa, ciò indica che l'Azione può avere effetto anche se il bersaglio scelto (amico o nemico) è ingaggiato in una qualunque mischia (cioè una mischia che si può svolgere anche dentro una casella diversa da quella occupata dall'unità madre del *Personaggio* fonte scelto). Questo è vero indipendentemente dal fatto che l'unità madre della fonte scelta sia ingaggiata in una mischia o meno. Questo punto si può semplificare nella frase riassuntiva:

Con un Lancio che ha il tratto 'Ing.', non devi preoccuparti del tuo stato di ingaggio o di quello del tuo bersaglio.

OBIETTIVI

Gli Obiettivi sono un modo importante di guadagnare Punti Vittoria. Esistono due tipi di Obiettivi: gli Obiettivi di Battaglia e gli Obiettivi d'Armata. Le carte Obiettivo d'Armata sono personali per ogni giocatore o squadra e sono tenute segrete, mentre le carte Obiettivo di Battaglia sono condivise e note a tutti i giocatori fin dall'inizio. Le carte Obiettivo d'Armata possono essere rivelate e rivendicate solo dal giocatore o dalla squadra che le possiede, mentre le carte Obiettivo di Battaglia possono essere rivendicate da qualsiasi giocatore o squadra. I requisiti necessari per rivendicare un Obiettivo sono riportati su ogni specifica carta Obiettivo. Il numero di Punti Vittoria ottenuti rivendicando un Obiettivo è riportato sulla carta Obiettivo stessa, accanto al simbolo Coppa (🏆) dedicato allo scopo. Dopo che l'Obiettivo è stato rivendicato, la carta corrispondente viene di norma scartata. Se la carta rappresenta un Obiettivo di Battaglia rivendicabile da più che un solo giocatore o una sola squadra, rimane sul tavolo di gioco fino a quando tutti i giocatori o tutte le squadre non sono riusciti a rivendicare tale Obiettivo una volta; e uno stesso giocatore o una stessa squadra non può rivendicarlo più di una volta. Segui le istruzioni descritte in ciascuna carta Obiettivo per eventuali eccezioni a queste regole generali.

I requisiti necessari per rivendicare alcuni Obiettivi possono essere soddisfatti solo grazie all'interazione tra carte e Terreni. In tal caso, i Terreni adatti sono indicati su ogni specifica carta Obiettivo.

Alcune carte Obiettivo possono avere la scritta *Influenza* stampata su di esse. Vedere la descrizione della risorsa *Influenza* per ulteriori dettagli (pagina 65)

OBIETTIVI E RUOLI

Diverse unità e/o diversi *Personaggi* sono specializzati in varie combinazioni di ruoli e, di conseguenza, possono svolgere meglio alcuni compiti. Le carte Obiettivo sono solitamente legate ad alcuni Ruoli.

Quando un giocatore o una squadra rivendica un Obiettivo, generalmente quel giocatore o quella squadra può scegliere fino ad una delle carte unità e/o fino ad una delle carte *Personaggio* controllate che in qualche modo hanno contribuito a soddisfare i requisiti necessari. Per essere scelta, ogni carta deve essere ancora in gioco sul tabellone nel momento stesso in cui viene effettuata la rivendicazione.

- Se l'unità scelta ha almeno uno dei Ruoli indicati sulla carta Obiettivo rivendicata, viene guadagnato 1 Punto Vittoria in più.

- Se il *Personaggio* scelto ha almeno uno dei Ruoli indicati sulla carta Obiettivo rivendicata, viene guadagnato 1 Punto Vittoria in più.

Leggi le istruzioni riportate su ogni specifica carta Obiettivo per verificare se rispetta tutte queste regole generali e/o se aggiunge altre condizioni per ottenere ulteriori Punti Vittoria, magari proprio grazie ai Ruoli.

INFLUENZA

L'influenza è rappresentata dai Segnalini Influenza (🟡), ed è un tipo unico di risorsa spendibile nel corso della partita, secondo i tre diversi modi sotto descritti. A fine partita, i Segnalini Influenza non utilizzati vengono persi.

AZIONE BASE AGGIUNTIVA

Una volta a Round, è possibile spendere un Segnalino Influenza per giocare una carta Azione Base in più, oltre al normale limite di una per Round. Ciò significa che un esercito, finché ha Segnalini Influenza a disposizione da spendere, può arrivare a giocare fino a due diverse carte Azione Base ogni Round. Questo utilizzo dell' Influenza non consente di giocare più di una carta Azione durante lo stesso Turno Attivazione.

PUNTO VITTORIA AGGIUNTIVO

Quando una carta Obiettivo che riporta la parola *Influenza* su di essa viene rivendicata, 1 Segnalino *Influenza* può essere speso dal giocatore o dalla squadra che la rivendica per ottenere 1 Punto Vittoria aggiuntivo. Ciò può essere fatto per un qualunque Obiettivo rivendicato in qualunque situazione. Non più di 1 Segnalino Influenza può essere speso in questo modo ogni volta che viene rivendicato un Obiettivo.

CONVERSIONE IN MONETE D' ARGENTO

Durante la Fase di Rivendicazione di ogni Round, ogni giocatore o squadra può convertire un massimo di 1 Segnalino Influenza in 5 Monete d'Argento.

I Segnalini Influenza sono utilizzabili appena le condizioni lo permettono e senza ulteriori restrizioni, ma la loro conservazione prima di essere spesi è legata alle carte schierate che hanno permesso di ottenerli in fase di preparazione del gioco.

Ad esempio, il Segnalino Influenza iniziale del *Comandante in Capo* è conservato sulla sua tessera *Personaggio*, e se un *Personaggio* ha la Regola Speciale *Influenza Bonus* (+X), allora garantisce X Segnalini Influenza iniziali, da tenere sulla sua tessera *Personaggio*.

Tutto ciò significa che se una carta schierata (generalmente un *Personaggio*) viene eliminata dalla partita, tutti i Segnalini Influenza da essa forniti che non sono stati ancora spesi, vengono immediatamente persi ed eliminati assieme a tale carta.

TERRENI

BOSCO

Il Bosco è un **TERRENO BASE**, e concede gli effetti delle Regole Speciali *Imboscata* e *Rifugio* alle unità al suo interno (vedi **pagina 72 e 76**). Solo le unità che sono *Distaccamenti* e/o che hanno la Regola Speciale *Esploratori* possono accedervi. Poiché questo Terreno ha il tratto *Boschivo*, una qualunque unità con la Regola Speciale *Attraversare: Foreste* può accedervi liberamente a prescindere dalla sua dimensione.

COLLINA

La Collina possiede la Regola Speciale *Altura*. Grazie a tale regola, questo Terreno garantisce ad un'unità non ingaggiata al suo interno (e al suo eventuale *Personaggio* o *Compagno d'Armi*) un modificatore di +1 al valore dell'Attributo *Gittata* (👆) di ogni attacco a distanza effettuato. Qualsiasi nemico (unità o carta Aggiuntiva) che esegue un' Attivazione *Carica* contro un' unità che controlla questo Terreno, subisce un modificatore di -1 al suo valore dell'attributo *Mischia* (🎲 1 dado in meno) per la durata del Round corrente. Se il nemico in carica è un' unità con il tratto *Cavalleria* o *Carro*, questo modificatore passa da -1 a -2 (🎲 2 dadi in meno). Un' unità ottiene il controllo di un Terreno non appena si trova da sola e non ingaggiata dentro di esso. Continua a controllarlo (anche da ingaggiata in mischia) finché non lascia quel Terreno. Non più di un' unità può avere il controllo di uno stesso Terreno contemporaneamente.

Non ci sono restrizioni di accesso a questo Terreno, quindi qualsiasi unità può entrarvi secondo le regole standard per l' accesso alle caselle.

FORTIFICAZIONE

Questo Terreno concede la Regola Speciale *Forte* (vedi **pagina 72**) all'unità che lo controlla. Nota che un' unità ottiene il controllo di un Terreno non appena si trova da sola e non ingaggiata all'interno di quel Terreno. Quindi continua a mantenerne il controllo (anche da ingaggiata in mischia) fino a quando un'altra unità non ingaggiata riesce a rimanere da sola su quel Terreno. Non più di un' unità può avere il controllo di uno stesso Terreno contemporaneamente.

Non ci sono restrizioni di accesso a questo Terreno, quindi qualsiasi unità può entrarvi secondo le regole standard per l' accesso alle caselle.

Poiché questo Terreno ha anche la Regola Speciale *Presidio*, nell'ultima Fase di Rivendicazione del gioco (sesto round), il giocatore la cui unità lo controlla può spendere fino ad un Segnalino Influenza per guadagnare +1 Punto Vittoria.

MINIERA DI GEMME

Questo Terreno ha le Regole Speciali *Pericolo* (2) e *Risorse* (🎲🎲).

Grazie alla regola *Risorse* (🎲🎲), durante la Fase di Rivendicazione di ogni Round il giocatore che ha un'unità non ingaggiata su questo Terreno guadagna +2 Gemme.

A causa della regola *Pericolo* (2), bisogna inoltre tirare 2 dadi Potere (2 dadi):

- per ogni simbolo di Penetrazione (☀️) ottenuto, riduci di 1 il numero totale di Gemme guadagnate;
- per ogni simbolo di Ferita segnata (🗡️) ottenuto, riduci di 1 il numero totale di Gemme guadagnate, e l'unità in questo Terreno subisce una Ferita.

Il giocatore a cui andrebbero le Gemme può scegliere di non tirare i dadi Potere se rinuncia interamente ad acquisire le due Gemme generate, che vengono scartate.

Non ci sono restrizioni di accesso a questo Terreno, quindi qualsiasi unità può entrarvi secondo le regole standard per l'accesso alle caselle.

MINIERA D'ORO

Questo Terreno ha le Regole Speciali *Pericolo* (1) e *Risorse* (🎲🎲).

Grazie alla regola *Risorse* (🎲🎲), durante la Fase di Rivendicazione di ogni Round il giocatore che ha un'unità non ingaggiata su questo Terreno guadagna +2 Pepite d'Oro.

A causa della regola *Pericolo* (1), bisogna inoltre tirare 1 dado Potere (1 dado):

- se si ottiene 1 simbolo di Penetrazione (☀️), riduci di 1 il numero totale di Pepite d'Oro guadagnate;
- se si ottiene 1 simbolo di Ferita segnata (🗡️), riduci di 1 il numero totale di Pepite d'Oro guadagnate, e l'unità in questo Terreno subisce una Ferita.

Il giocatore a cui andrebbero le Pepite d'Oro può scegliere di non tirare il dado Potere se rinuncia interamente ad acquisire le due Pepite generate, che vengono scartate.

Non ci sono restrizioni di accesso a questo Terreno, quindi qualsiasi unità può entrarvi secondo le regole standard per l'accesso alle caselle.

SORGENTE NASCOSTA

La Sorgente Nascosta concede gli effetti della Regola Speciale *Rifugio* alle unità al suo interno (vedi [pagina 76](#)). Solo le unità che hanno la Regola Speciale *Esploratori* possono accedervi. Poiché questo Terreno ha il tratto *Acquoso*, una qualunque unità con la Regola Speciale *Attraversare: Acque* può accedervi liberamente, a prescindere dal fatto che abbia o non abbia la Regola Speciale *Esploratori*.

Questo Terreno è inoltre una *Fonte d'Acqua*.

TERRENO APERTO

Il Terreno Aperto è un **TERRENO BASE**. Esso è equivalente a nessun terreno, e serve per occupare Aree quando i terreni vengono piazzati, affinché in esse non possa essere messo alcun tipo di terreno particolare. Ciò può essere utile a quei giocatori che desiderano tenere sgombre alcune particolari Aree del terreno di gioco. Una volta terminata la disposizione dei terreni sul tabellone di gioco, tutte le tessere Terreno Aperto eventualmente posizionate possono essere rimosse.

TERRENO ROCCIOSO

Il Terreno Roccioso è un **TERRENO BASE**, e concede gli effetti della Regola Speciale *Rifugio* alle unità al suo interno (vedi [pagina 76](#)). Solo le unità che sono *Distaccamenti* e/o che hanno la Regola Speciale *Esploratori* possono accedervi. Poiché questo Terreno ha il tratto *Roccioso*, una qualunque unità con la Regola Speciale *Attraversare: Montagne* può accedervi liberamente a prescindere dalla sua dimensione.

VILLAGGIO

Questo Terreno ha la Regola Speciale *Risorse* (5 🎲).

Grazie a tale regola, durante la Fase di Rivendicazione di ogni Round il giocatore che ha un'unità non ingaggiata su questo Terreno guadagna +5 Monete d'Argento.

Non ci sono restrizioni di accesso a questo Terreno, quindi qualsiasi unità può entrarvi secondo le regole standard per l'accesso alle caselle.

Questo Terreno è inoltre una *Fonte d'Acqua*.

REGOLE SPECIALI

ABILITÀ (X): se una carta schierata nella la Fase di Schieramento possiede questa Regola Speciale, essa contribuisce alla costruzione del Mazzo Azioni con un numero di carte Azione *Abilità* pari ad X. Un *Personaggio* che possiede questa Regola Speciale, permette di includere nel Mazzo Azione quelle carte Azione di tipo *Abilità* che hanno il suo Simbolo *Personaggio* stampato su di esse. Un *Personaggio* che non ha questa Regola Speciale, non può essere scelto come fonte per le carte Azione di tipo *Abilità*.

AD AREA: quando si bersaglia una *Brigata* o un' *Orda*, qualsiasi attacco a distanza che possiede questa Regola Speciale aumenta di 1 il numero di *Ferite segnate* ottenute con il pool di dadi. Questa Ferita aggiuntiva viene segnata solo se i risultati del pool di dadi consentono già da soli di segnare almeno una Ferita. In aggiunta, nel caso di Ferite ottenute grazie ai simboli di *Ferita segnata* () dei Dadi Potere (), questa Regola Speciale le fa sempre contare nel totale di Ferite segnate, indipendentemente da dimensioni, Trattati o Ruoli del bersaglio scelto per l'attacco a distanza, e indipendentemente dai risultati dei Dadi d'Attacco lanciati (d10s).

ALONE DI LUCE: L'unità madre del Personaggio guadagna  +1.

ALTURA: questa è una Regola Speciale del Terreno Collina. Grazie a tale regola, questo Terreno garantisce ad un'unità non ingaggiata al suo interno (e al suo eventuale *Personaggio* o *Compagno d'Armi*) un modificatore +1 al valore dell'Attributo *Gittata* () di ogni attacco a distanza effettuato. Qualsiasi nemico (unità o carta Aggiuntiva) che esegue un' Attivazione *Carica* contro un' unità che controlla questo Terreno, subisce un modificatore -1 al suo valore dell'attributo *Mischia* ( dado in meno) per la durata del Round corrente. Se il nemico in carica è un' unità con il tratto *Cavalleria* o *Carro*, questo modificatore passa da -1 a -2 ( dadi in meno). Un' unità ottiene il controllo di un Terreno non appena si trova da sola e non ingaggiata su di esso. Continua a controllarlo (anche da ingaggiata in mischia) finché non lascia quel Terreno.

ARMİ AD ASTA: i fanti equipaggiati con armi ad asta hanno dei vantaggi dovuti all'efficacia delle loro lunghe armi usate frontalmente. Una carta con questa Regola Speciale mantiene costantemente quel modificatore +1 al suo valore di Attributo *Mischia* ( dado in più) che normalmente viene concesso alle carte solo quando caricano. Questo modificatore è concesso a condizione che le Attivazioni *Combatti* siano dirette contro i nemici impegnati sul fronte (bordo bianco). Ciò significa che se una carta unità con questa Regola Speciale esegue un'Attivazione *Combatti* nella direzione del suo fianco o retro, questo modificatore non deve essere applicato.

Inoltre, ogni volta che una carta unità con questa Regola Speciale diventa bersaglio di un'Attivazione *Combatti* gratuita diretta al suo fronte, effettuata da un'unità *Cavalleria* o *Carro* nemica in carica, quell'unità *Cavalleria* o *Carro* in carica riceve automaticamente, dopo la fine di quell'Attivazione *Combatti* gratuita, un certo numero di *Ferite subite*. Questo numero può essere al massimo pari al Bonus di Massa dell'unità caricata che possiede questa Regola Speciale, ma non può superare il Bonus di Massa dell'unità *Cavalleria* o *Carro* in carica. Poiché si tratta di *Ferite subite*, non possono essere ridotte. Ad esempio, se un'unità con questa Regola Speciale ha un *Bonus di Massa* pari a +3, ciò significa che può causare in automatico fino a 3 *Ferite subite* ad un'unità *Cavalleria* o *Carro* nemica che la carica frontalmente. Se l'unità *Cavalleria* o *Carro* in carica ha un Bonus di Massa di +2, le *Ferite subite* sono solo 2.

ATTRAVERSARE: ACQUE/FORESTE/MONTAGNE: un' unità con questa Regola Speciale può entrare liberamente in alcuni particolari Terreni.

- Se ha la regola *Attraversare: Acque*, può entrare in ogni Terreno con il Tratto *Acquoso*.
- Se ha la regola *Attraversare: Foreste*, può entrare in ogni Terreno con il Tratto *Boschivo*.
- Se ha la regola *Attraversare: Montagne* può entrare in ogni Terreno con il Tratto *Roccioso*.

AVANGUARDIA: durante la Fase di Schieramento, ogni carta unità con questa Regola Speciale può anche essere schierata in una di quelle caselle della Zona di Battaglia che sono adiacenti (le più vicine) alla Zona di Schieramento del suo Esercito. La casella scelta non deve contenere un Terreno in cui l'unità non può normalmente entrare.

BERSERK: se uno o più nemici sono entro la portata di movimento ed entro l'arco di vista di un'unità con questa Regola Speciale, quando quell'unità è *Pronta* e viene utilizzata in un Turno Attivazione, un' Attivazione *Carica* deve essere eseguita da quell'unità contro uno a scelta di quei nemici.

CARICA (+X): questa Regola Speciale aggiunge +X al valore dell' Attributo *Movimento* () della carta unità che esegue una Attivazione *Carica*.

DINAMICI: durante un'Attivazione *Muovi & Tira*, ciascuno degli attacchi a distanza di carte con questa Regola Speciale, se eseguito, non ottiene il modificatore -1 al suo valore di Attributo *Mira* ( dado in meno) che di solito è dato da tale Attivazione. Qualsiasi attacco a distanza con questa Regola Speciale può essere risolto con un arco visivo di 360 gradi, indipendentemente dall' arco visivo della carta che lo esegue.

DISIMPEGNO: una volta per Round, un'unità con questa Regola Speciale può tentare un Test Disimpegno. Dopo aver tentato il test, per ricordarlo metti sulla carta unità un Segnalino Tempo: verrà rimosso nel passaggio 1 della Fase di Aggiornamento.

Questo Test può essere fatto in due casi diversi:

- **(caso 1)** Se quell'unità, da non ingaggiata, viene poi ingaggiata in mischia in uno dei Turni Attivazione del nemico con una Attivazione *Carica* riuscita. L'unità che effettua il test può essere *Pronta* o *Non Pronta*, indifferentemente. In questo caso, il Test è una risposta immediata e facoltativa al fatto di essere stati caricati con successo durante un Turno Attivazione del nemico.
- **(caso 2)** Se quell'unità è già ingaggiata in mischia e, all'inizio di un Turno Attivazione, quell'unità è *Pronta* e viene scelta per essere utilizzata. In questo caso, il Test viene fatto come opzione facoltativa all'inizio della propria Attivazione.

In entrambi i casi, il test può essere effettuato solo se quell'unità è ingaggiata con almeno un nemico nella stessa casella. Ciò significa che nel caso 1, il nemico deve prima completare lo spostamento di *Carica* con successo, ingaggiando così l'unità.

Prima che qualsiasi attacco possa essere effettuato e/o qualsiasi danno possa essere causato in mischia nel Turno Attivazione in corso, l'unità può sostenere il Test Disimpegno lanciando 1d10 (un dado a 10 facce) e aggiungendo al risultato il suo valore di Attributo *Disciplina* (), o il valore del suo eventuale *Personaggio* o *Compagno d'Armi*. Se si ottiene un totale almeno pari a 10, il test è superato.

Nel caso 1, se l'unità supera il Test, allora può immediatamente allontanarsi in una casella libera adiacente, e il nemico precedentemente ingaggiato non può seguirla (non può essere collocato nella stessa casella). Questo è uno spostamento libero che non conta mai come Attivazione. La casella di destinazione deve essere libera e deve essere opposta alla direzione da cui è arrivato il nemico in carica. Dopo essere stata spostata nella nuova casella, l'unità può essere posizionata dal suo controllore con il bordo anteriore (bianco) allineato a piacere in una qualsiasi delle quattro direzioni.

Nel caso 2, l'unità ingaggiata può tentare il test proprio all'inizio del suo Turno Attivazione. Se il test viene superato, l'unità esegue un'Attivazione *Muovi* invece dell'Attivazione *Combatti* obbligatoria, sfuggendo così alla mischia.

In entrambi i casi, se il test non viene superato e/o se non ci sono caselle liberamente accessibili, non vanno apportate modifiche di posizione e tutto procede come al solito.

Si noti che quando caricata e /o ingaggiata da almeno un nemico con il ruolo *Tracciare*, un'unità non può mai eseguire un Test Disimpegno; quindi è considerata come se non avesse questa Regola Speciale.

ESATTORE DELLE TASSE: se nella Fase di Rivendicazione, un *Personaggio* con questa Regola Speciale si trova dentro un Villaggio o una Fortificazione, il suo controllore guadagna +5 Monete d'Argento.

ESPLORATORI: una carta unità con questa Regola Speciale può entrare in qualsiasi tessera Terreno, senza alcun altro requisito o Test necessario dipendenti dal tipo di Terreno.

FORMAZIONE APERTA: un'unità non ingaggiata con questa Regola Speciale non conta mai come un ostacolo se altre unità amiche passano attraverso la sua casella senza fermarsi in essa, durante una Attivazione *Carica*, *Muovi* o *Muovi & Tira*.

FORTE: questa è una Regola Speciale posseduta dal Terreno Fortificazione. Finché un'unità controlla un Terreno con questa Regola Speciale, quell'unità e il suo eventuale *Personaggio* sono automaticamente considerati sotto gli effetti della Regola Speciale *Resistere*. Un'unità ottiene il controllo di un Terreno non appena si trova da sola e non ingaggiata dentro di esso. Continua a controllarlo (anche da ingaggiata in mischia) fintanto che non lascia quel Terreno.

IMBOSCATA: questa è una Regola Speciale di alcuni Terreni. Qualsiasi unità che sia un *Distaccamento* o con la Regola Speciale *Esploratore*, guadagna +1 *Minaccia* ( dado in più), +1 *Mischia* ( dado in più) e +1 *Forza* ( dado in più) durante ogni Turno Attivazione in cui ha eseguito con successo l'Attivazione *Carica* partendo dall'interno di quel Terreno. Tutti questi bonus sono aggiuntivi al modificatore +1 alla *Mischia* ( dado in più) dell'Attivazione *Carica*. Se una carta unità che è un *Distaccamento* o con la Regola Speciale *Esploratore* si trova all'interno di quel Terreno, ed esegue attacchi a distanza contro un bersaglio nemico, ottiene un modificatore di +1 ai valori dell'Attributo *Mira* ( dado in più) per i suoi attacchi a distanza. Si noti che questa Regola Speciale ha effetto solo se il bersaglio dell'Attivazione *Carica*, o dell'attacco a distanza, si trova in una casella adiacente al Terreno (cioè fino ad un massimo pari alle 8 possibili caselle che circondano il Terreno). Se l'unità che ottiene questi modificatori ha un *Personaggio* con il Ruolo *Tracciare*, allora anche quel *Personaggio* li ottiene. Nessuna altra carta *Personaggio* o *Compagno d'Armi* può ottenerli.

IMPRECISO: quando si effettuano attacchi a distanza (DST) contro un nemico di dimensione *Individuo* o *Distaccamento*, oppure col tratto *Macchina da Guerra* o *Carro*, una carta unità o Aggiuntiva con questa Regola Speciale ha un modificatore di -1 al valore dell'Attributo *Mira* (1 dado in meno) di ogni attacco a distanza eseguito. Questo modificatore non viene applicato contro bersagli che hanno in Ruolo *Grande Individuo*, a prescindere dalla loro dimensione o dai loro tratti.

INCANALARE: una volta per Round, un *Personaggio Mago* con questa Regola Speciale può spendere un Segnalino Lancio per recuperare una carta Azione *Lancio* dalla pila degli scarti. La carta recuperata deve essere una per la quale il *Personaggio* potrebbe normalmente venir selezionato come fonte, e viene riportata nella mano delle carte Azione del controllore. Appena fatto questo, metti un Segnalino Tempo sulla Tessera di riferimento di quel *Personaggio*: ciò va fatto per ricordare che per il Round corrente, quel *Personaggio* ha esaurito questa opzione. Il Segnalino Tempo viene quindi rimosso durante il passaggio 1 della Fase di Aggiornamento. Ogni giocatore può utilizzare questa opzione solo quando quello stesso giocatore effettua un Turno Attivazione, in sostituzione dell'uso di una carta Azione di un qualsiasi tipo. Ciò significa che non è possibile per un giocatore utilizzare sia una carta Azione che questa opzione nello stesso Turno Attivazione. Significa inoltre che durante ogni Turno Attivazione, questa opzione non può essere utilizzata più di una volta, anche se si ha più di un *Personaggio* con questa Regola Speciale sul tabellone di gioco, nemmeno sfruttando l'*Influenza*.

INFLUENZA BONUS (+X): qualsiasi carta con questa Regola Speciale che viene schierata sul tabellone di gioco, fornisce al possessore una quantità di Segnalini Influenza aggiuntivi pari ad X. (vedi **pagina 65**).

LANCI (X): se una carta schierata nella la Fase di Schieramento possiede questa Regola Speciale, essa contribuisce alla costruzione del Mazzo Azioni con un numero di carte Azione *Lancio* pari ad X. Un *Personaggio* che possiede questa Regola Speciale, permette di includere nel mazzo quelle carte Azione di tipo *Lancio* che hanno il suo Simbolo *Personaggio* stampato su di esse. Un *Personaggio* che non ha questa Regola Speciale, non può essere scelto come fonte per le carte Azione di tipo *Lancio*.

LANCE A CAVALLO: un'unità, un *Personaggio* o un Compagno d'Armi con questa Regola Speciale guadagna +1 Mischia (1 dado in più) e +1 Forza (1 dado in più) durante qualsiasi Turno Attivazione in cui ha eseguito con successo l'Attivazione Carica. Tali modificatori sono in aggiunta al +1 di Mischia (1 dado in più) ottenuto con la carica.

LIBRO DI MAGIA (X): questa è una Regola Speciale dei *Personaggi Mago*. Se un giocatore controlla sul tabellone di gioco un *Personaggio Mago* con questa Regola Speciale, al termine di ogni Fase di Attivazione il giocatore può scegliere fino a X carte Azione *Lancio* con il tratto *Magia* che sono ancora nella sua mano di carte Azione. Le carte scelte non vanno scartate e si tengono a faccia in su in una parte libera del tavolo da gioco, usabili nei Round successivi. Ogni *Mago* con questa Regola Speciale permette di mantenere in questo modo solo *Magie* per le quali quel *Mago* può essere una fonte adatta. Se più di un *Mago* è controllato da uno stesso giocatore o da una stessa squadra, allora il totale di carte che possono essere conservate si somma, in base ai valori X che i *Maghi* hanno. Tutte le carte Azione *Lancio* col tratto *Magia* messe da parte da un giocatore o da una squadra in questo modo, sono definite come conservate nel Libro di Magia di quel giocatore o di quella squadra.

NASCONDERSI: nella Fase di Schieramento, una unità con questa Regola Speciale può anche essere schierata in una qualsiasi casella della Zona di Battaglia in cui è presente uno dei seguenti Terreni: Bosco, Terreno Roccioso, Sorgente.

ODORE DELLA PREDA: l'unità madre del *Personaggio* con questa Regola Speciale ha 4 bordi bianchi.

ORDINI (X): se una carta schierata nella la Fase di Schieramento possiede questa Regola Speciale, essa contribuisce alla costruzione del Mazzo Azioni con un numero di carte Azione *Ordine* pari ad X. Un *Personaggio* che possiede questa Regola Speciale, permette di includere nel mazzo quelle carte Azione di tipo *Ordine* che hanno il suo Simbolo *Personaggio* stampato su di esse. Un *Personaggio* che non ha questa Regola Speciale, non può essere scelto come fonte per le carte Azione di tipo *Ordine*.

PARATA DI SPADA: ogni volta che un nemico attacca in combattimento ravvicinato una carta con questa Regola Speciale, bisogna rimuovere un risultato naturale di *Vantaggio* (♣) da quelli eventualmente ottenuti con il tiro del pool di Dadi. Ciò deve essere fatto subito, non appena il pool di Dadi è stato tirato ed i risultati naturali sono stati ottenuti.

PERICOLO (Y): questa è una Regola Speciale di alcuni Terreni che già hanno la Regola Speciale Risorsa (X). Ogni volta che uno di quei Terreni genera delle risorse, bisogna tirare Y dadi Potere (Y dadi):

- per ogni simbolo di Penetrazione (☀) ottenuto, riduci di 1 il numero totale di risorse generate;
- per ogni simbolo di Ferita segnata (🗡) ottenuto, riduci di 1 il numero totale di risorse generate, e l'unità in quel Terreno subisce una Ferita.

Il giocatore a cui andrebbero le risorse generate dal terreno può scegliere di non tirare i dadi Potere se rinuncia interamente ad acquisire quelle risorse, che vengono scartate.

POTENTE (X): quando attacca un nemico con la Regola Speciale *Resistenza* (Y), una carta con questa Regola Speciale riduce di X quel valore di *Resistenza*, fino ad un minimo di zero.

PRESIDIO: questa è una Regola Speciale del Terreno Fortificazione. Nell'ultima Fase di Rivendicazione del gioco (sesto round), il giocatore la cui unità controlla questo Terreno può spendere fino ad un Segnalino Influenza per guadagnare +1 Punto Vittoria. Un'unità ottiene il controllo di un terreno non appena si trova da sola e non ingaggiata dentro di esso. Continua a controllarlo (anche da ingaggiata in mischia) fintanto che non lascia quel terreno.

RESISTENZA (Y): una carta unità o *Personaggio* con questa Regola Speciale riduce di un numero pari a Y le Ferite segnate di ogni attacco nemico (cioè di ogni tiro di pool di dadi) diretto contro di essa, fino ad un minimo di 1 Ferita segnata per attacco. Ciò accade dopo la valutazione di eventuali risultati di *Barriera* (🛡) rimanenti che cancellano le Ferite segnate.

RESISTERE: ogni unità o carta Aggiuntiva che attacca in mischia un bersaglio soggetto a questa Regola Speciale, ottiene un modificatore -1 al suo valore di Attributo *Mischia* (1 dado in meno). Finché una carta ha questa Regola Speciale, conta anche come sotto l'effetto della Regola Speciale *Rifugio*, altrimenti fornita solo da alcuni Terreni. Cioè un modificatore di -1 al valore dell'Attributo *Mira* (1 dado in meno) di qualsiasi attacco a distanza nemico in arrivo.

RIDUZIONE ARMATURA (X): quando si sta preparando il pool di dadi per qualsiasi attacco soggetto a questa Regola Speciale, bisogna ridurre di un importo pari a X il valore dell'Attributo *Armatura* (🛡) del bersaglio, fino ad un minimo di zero.

RIFUGIO: questa è una Regola Speciale di alcuni Terreni. Ogni attacco a distanza diretto contro un bersaglio che si trova all'interno di un Terreno con questa Regola Speciale subisce un modificatore di -1 al valore di Attributo *Mira* (1 dado in meno).

RISORSE (X): questa è una Regola Speciale di alcuni Terreni. Durante la Fase di Rivendicazione di ogni Round, il giocatore che ha un'unità non ingaggiata su di un Terreno con questa Regola Speciale guadagna X risorse, dove X consiste nel tipo e numero di Segnalini Risorsa adeguati che vengono guadagnati.

SACRIFICABILI: qualsiasi unità con questa Regola Speciale riduce di 10 la quantità totale di Monete d'Argento date al nemico quando viene rimossa dal tabellone di gioco con sue eventuali carte Aggiuntive, fino a un minimo di 0 Monete d'Argento.

STATICO: qualsiasi attacco a distanza (DST) di una carta con questa Regola Speciale può essere utilizzato solo quando si esegue una Attivazione *Tira*.

TRAVOLGERE (X): ogni volta che un'unità con questa Regola Speciale esegue l'Attivazione *Combatti* gratuita successiva ad una carica riuscita, quell'unità aggiunge +X Ferite segnate al risultato ottenuto con il pool di dadi del suo attacco (il suo Tiro d'Attacco).

VELOCE: il movimento diagonale delle unità con questa Regola Speciale costa sempre un solo Punto di Movimento per casella.

SEGNALINI



SEGNALINI ATTO: se un'unità ha un Segnalino Atto su di essa, quell'unità è considerata *Non Pronta*. Questo di solito significa che l'unità ha già eseguito il suo Turno Attivazione durante il Round corrente. Durante il Passaggio 1 di ogni Fase di Aggiornamento, 1 Segnalino Atto viene rimosso da ogni unità sul tabellone di gioco. I segnalini Atto vengono anche utilizzati per tener traccia dell'uso delle Azioni Base. Ogni Segnalino Atto ha 2 facce diverse. Per i dettagli, si vedano le **pagine 25, 32 e 34**.



SEGNALINI CORONA: se si gioca una partita in cui ogni esercito ha a disposizione come Risorse Iniziali almeno 200 Monete d'Argento, quell'esercito ha a disposizione anche un Segnalino Corona come Risorsa Iniziale aggiuntiva. Ognuno dei *Personaggi* più potenti di questo gioco necessita anche la spesa di 1 Segnalino Corona per essere schierato. Durante la Fase di Schieramento, 1 Segnalino Corona può essere convertito dal possessore in maniera irreversibile in 5 Segnalini Medaglia. Il Segnalino Corona viene anche utilizzato come indicatore per il *Comandante in Capo* di ciascun esercito.



SEGNALINI DENARO: i Segnalini Denaro permettono di tenere il conto delle Monete d'Argento possedute. Le Monete d'Argento sono la principale Risorsa Iniziale da spendere per schierare il proprio esercito, e possono anche essere guadagnate durante la partita. Quando un giocatore riesce a rimuovere un'unità nemica dal gioco, quel giocatore guadagna una quantità di Segnalini Denaro adatta a rappresentare il costo in Monete d'Argento dell'unità rimossa, più il costo di tutte le eventuali carte Aggiuntive di quell'unità. Se una carta Aggiuntiva viene rimossa dal gioco prima della sua unità (ad esempio in Rounds differenti), l'avversario che l'ha rimossa guadagna le relative Monete d'Argento immediatamente. Se invece a rimuoverla dal gioco è stato il suo possessore, l'avversario può guadagnarne il valore solo se riesce a rimuovere dal gioco l'unità su cui era posizionata. Altre circostanze possono consentire ai giocatori di guadagnare Monete d'Argento durante la partita. A fine partita, ogni 20 Monete d'Argento possedute si guadagna 1 Punto Vittoria.



SEGNALINI ESERCITO: ogni Esercito ha il proprio Segnalino Esercito dedicato. I Segnalini Esercito vengono utilizzati per tenere traccia dell'ordine di precedenza tra i giocatori durante i vari Rounds della partita.



SEGNALINI FERITA: vedere FERITE, SEGNALINI E STATO DI SALUTE, (**pagina 56 - 68**).



SEGNALINI GEMMA: a fine partita, ogni Gemma posseduta va trasformata in 2d10 (due dadi a dieci facce) Monete d'Argento.



SEGNALINI INFLUENZA: i Segnalini Influenza servono a tenere il conto dei Punti Influenza che i giocatori hanno da spendere durante la partita.



SEGNALINI INGRANDIMENTO MISCHIA: vedi Focus Box 9, **pagina 52**.



SEGNALINI LANCIO: uno o più di essi vengono utilizzati per giocare alcune carte Azione *Lancio*. I Segnalini Lancio vengono guadagnati da ciascun giocatore nella Fase di Acquisizione di ogni Round, in base all'importo specificato su ciascuna di quelle carte o effetti sul Tabellone di Gioco che li forniscono. Non vengono ridotti durante la Fase di Aggiornamento.



SEGNALINI PEPITE D'ORO: a fine partita, ogni Pepita d'Oro posseduta viene trasformato in 1d10 (un dado a dieci facce) Monete d'Argento.



SEGNALINI MEDAGLIA: i segnalini Medaglia sono Risorse Iniziali che servono durante la Fase di Schieramento come costo in più per schierare le carte Aggiuntive di tipo *Personaggio*.



SEGNALINI MORALE: se un'unità ha un Segnalino Morale su di essa, ciò significa che nella successiva Fase Morale l'unità deve effettuare un Test Morale Standard; poi il Segnalino Morale viene rimosso. Ogni unità non può avere contemporaneamente più di un Segnalino Morale su di essa.

