

-PLAYER'S AID-

-CARICA-

FRONTE: l'attaccante guadagna **1** dado in più al valore di Mischia.

FIANCO: l'attaccante guadagna in tutto **2** dadi in più al valore di Mischia. Il bersaglio deve sostenere un Test Morale Immediato.

RETRO: l'attaccante guadagna in tutto **2** dadi in più al valore di Mischia. Il bersaglio deve sostenere un Test Morale Immediato con -1 Disciplina.

-STATO DI SALUTE-



VERDE: nessun effetto o penalità.



GIALLO: se ha raggiunto questo stato mentre ingaggiata in Combattimento Ravvicinato (CR), l'unità prende un Segnalino Morale.



ARANCIONE: Segnalino Morale. **1** dado in meno ai valori di Mischia e Mira.



ROSSO: Segnalino Morale. **1** dado in meno ai valori di Mischia e Mira. **-1** al valore di Disciplina.

-TEST MORALE-

STANDARD: nella Fase Morale, unità con Segnalino Morale. 1d10 + Disciplina. Una Ferita Subita per ogni punto che manca per arrivare a 10. Rimuovere il Segnalino Morale dopo il Test.

IMMEDIATO: nella Fase di Attivazione, unità caricata su fianco o retro. 1d10 + Disciplina. Una Ferita Subita per ogni punto che manca per arrivare a 10, ma non più del Bonus di Massa dell'attaccante.

REGOLE SPECIALI

(vedi il Regolamento per approfondire)

ABILITA' (X): costruisci il Mazzo Azione con +X carte Azione di tipo *Abilità*.

AD AREA: +1 Ferita Segnata (DST) vs *Brigata* o *Orda*. Le Ferite Segnate (DST) coi Dadi Potere () contano sempre, anche se i Dadi Attacco (d10) non colpiscono.

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

ALTURA: (Collina). Ogni carta su questo terreno guadagna **+1**. Chi carica l'unità che controlla questo Terreno ha **1** dado in meno al suo valore di Mischia. **2** dadi in meno se chi carica è *Cavalleria* o *Carro*.

ARMI AD ASTA: il bonus di **1** dado in più (CR) dato dalla Carica è sempre attivo se l'unità combatte sul fronte. Se una *Cavalleria* o un *Carro* carica sul fronte un'unità che possiede armi ad asta, il caricante subisce un numero di ferite pari al Bonus di Massa dell'unità caricata, ma non superiore al suo.

ATTRAVERSARE: ACQUE/FORESTE/MONTAGNE: l'unità può entrare liberamente in ogni terreno rispettivamente *Acquoso/Boschivo/Roccioso*.

AVANGUARDIA: l'unità può essere schierata anche in una casella libera della Zona di Battaglia adiacente alla sua Zona di Schieramento.

BERSERK: quando l'unità viene attivata, DEVE caricare un nemico se possibile.

CARICA (+X): quando carica, l'unità guadagna +X al suo valore di Movimento ().

DINAMICI: l'unità non prende la penalità dell'Attivazione *Muovi & Tira*, ed i suoi attacchi a distanza hanno un arco di vista di 360°.

DISIMPEGNO: una volta per round, l'unità può tentare un Test Disimpegno, ma non funziona se in contatto con nemici che hanno il Ruolo *Tracciare*. Metti un Segnalino Tempo () su di essa. 1d10 + Disciplina. Successo con risultato di 10+.

Caso 1: se non ancora ingaggiata in mischia, in risposta ad una carica appena riuscita contro di lei. Se supera il Test, spostala gratis di una casella in direzione opposta rispetto a quella di arrivo del nemico caricante. L'unità può essere *Pronta* o *Non Pronta*, indifferentemente.

Caso 2: quando l'unità *Pronta*, e già ingaggiata in mischia (CR), viene attivata. Se supera il Test, può eseguire l'Attivazione *Muovi* anziché l'Attivazione *Combatti*.

ESATTORE DELLE TASSE: nella Fase di Rivendicazione, guadagni 5 Monete d'Argento se un tuo *Personaggio* con questa regola si trova in un Villaggio o in una Fortificazione.

ESPLORATORI: l'unità può entrare in qualsiasi Terreno senza restrizioni o test.

FORMAZIONE APERTA: l'unità, se non ingaggiata, non conta come ostacolo per unità amiche che eseguono una Attivazione *Muovi*, *Muovi & Tira* o *Carica*.

FORTE: (Fortificazione) chi controlla questo Terreno guadagna la regola *Resistere*.

IMBOSCATA: (alcuni Terreni) una unità *Distaccamento* o con la regola *Esploratori*, se carica partendo dall'interno di questo Terreno, guadagna    (CR) se il bersaglio è in una casella adiacente al Terreno. Se tira dall'interno del Terreno ad un bersaglio che si trova in una casella adiacente, la stessa unità guadagna  (DST). Un Personaggio dell'unità guadagna questi bonus solo se ha il Ruolo *Tracciare*.

IMPRECISO: l'unità usa  dado in meno (DST) quando tira contro bersagli che sono *Individuo* o *Distaccamento*, oppure col Tratto *Macchina da Guerra* o *Carro*. Questa regola non funziona contro bersagli che hanno il Ruolo *Grande Individuo*.

INCANALARE: una volta per Round, un *Personaggio Mago* può spendere un Segnalino Lancio per recuperare una carta Azione Lancio nella pila degli scarti, tra quelle che potrebbe normalmente utilizzare. Ciò può essere fatto in sostituzione dell'uso di una carta Azione. Metti un Segnalino Tempo () sulla scheda del *Personaggio*.

INFLUENZA BONUS (X): quando schieri una carta con questa regola, quella carta guadagna +X Segnalini Influenza.

LANCI (X): costruisci il Mazzo Azione con +X carte Azione di tipo Lancio.

LANCE A CAVALLO: l'unità in carica guadagna ulteriori   (CR).

LIBRO DI MAGIA (X): alla fine della Fase di Attivazione puoi conservare fino a X carte Azione di tipo Lancio anziché rimetterle nel Mazzo. Le carte tenute devono essere rivelate e restano visibili. Devi scegliere carte utilizzabili dal *Personaggio Mago* con questa regola che ti permette di tenerle.

NASCONDERSI: l'unità può essere schierata anche in uno di questi Terreni liberi della Zona di Battaglia: Bosco, Terreno Roccioso, Sorgente Nascosta.

ODORE DELLA PREDA: l'unità madre del Personaggio ha 4 bordi bianchi.

ORDINI (X): costruisci il Mazzo Azione con +X carte Azione di tipo Ordine.

PARATA DI SPADA: quando l'unità è bersagliata in mischia (CR) da un attacco, rimuovi subito in automatico un vantaggio () dai risultati della manciata di dadi tirati.

PERICOLO (Y): (alcuni Terreni) quando un Terreno genera Risorse, tira Y dadi rossi.



: una risorsa in meno generata.

: una risorsa in meno generata, e la tua unità sul Terreno subisce una ferita.

Scegli di scartare le risorse generate per non dover tirare i dadi.

POTENTE (X): quando si attacca un nemico che ha la regola *Resistenza* (Y), quel valore di *Resistenza* è ridotto di X, fino ad un minimo di zero.

PRESIDIO: (Fortificazione) nell'ultima Fase di Rivendicazione, chi controlla questo Terreno può spendere un Segnalino Influenza per guadagnare +1 Punto Vittoria.

RESISTENZA (Y): riduci di un numero pari ad Y il numero di Ferite segnate di ogni attacco nemico, fino ad un minimo di 1 Ferita segnata per attacco (tiro di manciata di dadi). Questa riduzione va fatta DOPO la riduzione causata dalle Barriere ().

RESISTERE: ogni attacco diretto ad un'unità che ha questa regola subisce una penalità di  dado in meno (CR o DST). Per gli attacchi a distanza, questa penalità è la stessa data dalla regola *Rifugio*, quindi non è sommabile con essa.

RIDUZIONE ARMATURA (X): quando si sta preparando la manciata di dadi per un qualunque attacco che beneficia di questa regola, riduci di un importo pari ad X il numero di dadi difesa () da aggiungere alla manciata, fino ad un minimo di zero.

RIFUGIO: (alcuni Terreni) ogni attacco a distanza diretto ad un bersaglio che si trova dentro questo Terreno subisce una penalità di  dado in meno (Mira, DST).

RISORSE (X): (alcuni Terreni) se hai una unità non ingaggiata su questo Terreno, in ogni Fase di Rivendicazione guadagni un numero/tipo di risorse adeguate pari ad X.

SACRIFICABILI: se distrutta, un'unità con questa regola fa guadagnare al suo nemico 10 Monete d'Argento in meno del dovuto totale, fino ad un minimo pari a 0.

STATICO: l'unità non può effettuare l'attivazione *Muovi & Tira*.

TRAVOLGERE (X): quando l'unità in carica esegue la sua attivazione gratuita *Combatti*, aggiunge +X al numero delle Ferite segnate col suo attacco (CR).

VELOCE: il movimento diagonale dell'unità costa sempre 1 solo Punto Movimento per casella.



www.arkendom.com

IL ROUND

(una partita dura 6 Rounds, ogni Round ha 6 Fasi)

(1) FASE DI ACQUISIZIONE

Ogni esercito pesca le sue carte Azione dal proprio Mazzo Azione.

Ogni esercito guadagna i suoi Segnalini Lancio.

(2) FASE DI RIVELAZIONE

Ogni esercito sceglie se rivelare uno dei suoi Obiettivi d' Armata.

(3) FASE DI ATTIVAZIONE

Giocatori ed eserciti si alternano eseguendo Turni Attivazione, fino a quando tutte le unità diventano *Non Pronte*.

(4) FASE MORALE

Ogni unità col Segnalino Morale esegue un Test Morale Standard.

Tutti i Segnalini Morale in gioco vengono quindi rimossi.

(5) FASE DI AGGIORNAMENTO

Rimuovere un Segnalino Atto da ogni unità.

Rimuovere un Segnalino Tempo da ogni carta Azione in gioco.

Rimettere le carte Azione non usate in fondo al proprio Mazzo Azione.

Aggiornare l' ordine di priorità per il Round successivo.

(6) FASE DI RIVENDICAZIONE

Gli eserciti possono rivendicare gli Obiettivi completati.

Gli eserciti ottengono le risorse guadagnate nel Round corrente.

IL TURNO ATTIVAZIONE

Devi scegliere una unità *Pronta* che controlli e farle eseguire una Attivazione.

Le carte Aggiuntive dell' unità scelta vengono usate assieme ad essa.

Metti un segnalino Atto sull' unità usata, che diventa *Non Pronta*, ed il Turno Attivazione finisce.

Durante ogni Turno, puoi giocare al massimo una Azione (Base o non Base).

Se non controlli unità *Pronte*, devi passare il Turno Attivazione, ma puoi comunque giocare l' Azione prevista per quel Turno.



ATTIVAZIONI

MUOVI: l'unità non ingaggiata muove secondo il suo Movimento () in una casella libera.

TIRA: l'unità non ingaggiata attacca a distanza (DST), secondo la sua Gittata () , un nemico non ingaggiato.

MUOVI & TIRA: l'unità non ingaggiata può sia muovere che attaccare a distanza, ma ha una penalità di **1** dado in meno ai valori di Mira.

RIPOSIZIONA: l'unità non ingaggiata può ruotare sul posto. Il suo Segnalino Atto viene posizionato dalla parte col simbolo *Resistere*.

COMBATTI: l'unità ingaggiata in combattimento ravvicinato (CR) attacca.

CARICA: l'unità non ingaggiata si muove secondo il suo Movimento () , in una casella occupata dal nemico, ingaggiandolo (CR). Dopo una carica riuscita, l'unità esegue una Attivazione *Combatti* gratuita e obbligatoria, con un modificatore di **1** dado in più al valore di Mischia.

DADI NEL POOL DEL TIRO ATTACCO

Dado Attacco (d10, Blu)

Per segnare una Ferita bisogna colpire. Ciò significa che il risultato del dado deve superare il valore di Protezione (, CR, oppure , DST) del bersaglio. Un 1 naturale è sempre un fallimento, mentre un 10 naturale è sempre un successo.

Dado Offesa (dO, 6 facce, bianco)

+1 : modifica di +1 ogni risultato individuale dei Dadi Attacco tirati. Ogni simbolo +1 può essere convertito in un simbolo Vantaggio (.

+2 : modifica di +2 ogni risultato individuale dei Dadi Attacco tirati. Consuma questo simbolo con un 10 naturale per segnare 2 Ferite (Critico).

 (Vantaggio): spendi i simboli Vantaggio per attivare i poteri speciali. Due Vantaggi possono esser convertiti in un simbolo +1.

Dado Difesa (dD, 6 facce, nero)

 (Barriera): ogni Barriera ottenuta cancella (alla fine) una Ferita segnata.

 (Svantaggio): ogni Svantaggio ottenuto cancella 1 Vantaggio. Se non ci sono più Vantaggi da cancellare, ogni Svantaggio rimasto modifica di -1 ogni risultato individuale dei d10 tirati.

Dado Potere (dP, 6 facce, rosso)

 (Penetrazione): ogni Penetrazione ottenuta cancella una Barriera.

 (Ferita segnata): una Ferita segnata in più, ma solo se i risultati dei Dadi Attacco tirati hanno permesso di colpire almeno una volta.