

Defenders of the realms

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

“La situazione è disperata! Non conosciamo la causa che ha risvegliato queste razze maledette, ma Orchi, Dragoni, Demoni e Non Morti si dirigono in fretta verso Monarch City. Il Re e l'intero Regno hanno bisogno di Eroi Valorosi!”

Risponderai alla chiamata del Re?

Nell'antica città di Monarch City il Re richiama alle armi i più valorosi eroi per difendere il regno dall'Oscurità che circonda la terra. Tu e i tuoi alleati dovrete imbarcarvi in un viaggio per difendere le campagne, risanare le regioni infestate e sconfiggere i quattro generali delle quattro fazioni di creature prima che uno di essi entri in città. E attaccano da tutti i lati. Innumerevoli Orchi, Dragoni feroci, Non Morti che seminano il terrore e Demoni. E tutti infestano le terre al loro passaggio. Ci sono molti sentieri che conducono alla sconfitta, ma una sola è la via per la vittoria e solo il più valoroso tra gli Eroi sarà nominato Campione del Re.

Defenders of the Realm è un gioco fantasy cooperativo dove 1-4 giocatori interpretano gli Eroi chiamati a difendere il Regno (Chierico, Nano, Cavaliere di Aquile, Paladino, Ranger, Ladro, Stregone e Mago). Tu sei un eroe che ha risposto alla chiamata del Re ed userai strategie, abilità speciali, cooperazione, carte e un pizzico di fortuna in *Defenders of the realm* per avere un'esperienza unica ad ogni avventura. Ma sei avvisato: non ci sarà tempo per riposarsi. Ogni volta che sconfiggi Generale Nemico le rimanenti Forze Oscure saranno più difficili da sconfiggere e la loro marcia verso Monarch City si farà sempre più rapida dopo ogni vittoria degli eroi.

Componenti del gioco

- Plancia
- 8 Schede Eroe
- 8 Miniature Eroe
- 4 Schede Generale
- 4 Miniature generale
- 100 Seguaci:
 - 25 Neri (Seguaci Non Morti di **Varkolak**)
 - 25 Blu (Seguaci Dragoni di **Sapphire**)
 - 25 Rossi (Seguaci Demoni di **Balazarg**)
 - 25 Verdi (Seguaci Orchi di **Gorgutt**)
- Plancia Avanzamento Stato della Guerra
- Mazzo Avanzamento Oscurità (descritte in seguito)



- Mazzo Carte Eroe (descritte in seguito)
- Mazzo Carte Quest
- 12 Cristalli regione infestata
- 5 token Valico Magico
- 12 dadi – 3 per colore (Nero, Blu, Rosso e Verde)
- 7 Token Status (Stato avanzamento della guerra, 4 token ferita per i Generali e un token Cavaliere di Aquile)¹
- 42 Segnalini Vita

Vincere (o perdere) il gioco

- I giocatori vincono sconfiggendo tutti e quattro i Generali nemici
- I giocatori perdono se si verifica una delle seguenti condizioni:
 - × Uno qualsiasi dei quattro Generali riesce a raggiungere Monarch City
 - × Se una carta Avanzamento dell'Oscurità indica di piazzare dei seguaci sulla plancia ma non ci sono più seguaci a disposizione.
 - × L'ultimo dei 12 cristalli Regione infestata è piazzato sulla plancia.
 - × Se almeno cinque seguaci nemici si trovano contemporaneamente a Monarch City.

Il campione del re

Anche se i giocatori vincono o perdono come gruppo, c'è anche un vincitore finale che viene proclamato Campione del Re. Per determinare chi tra i giocatori è proclamato Campione del Re, ogni giocatore somma le sue carte Quest completate e le carte Generale ottenute (ottiene la carta Generale il giocatore che infligge la ferita mortale al Generale; il combattimento con i Generali è descritto più avanti). Il giocatore che ha ottenuto più punti è il vincitore. Se c'è un pareggio, vince il giocatore che ha completato più quest. Se c'è ancora un pareggio, congratulazioni: siete entrambi nominati Campioni del Re.

***Esempio:** Garrett il Ladro ha completato 6 quest e ha sconfitto 2 Generali, totalizzando di 8 punti. Johnny il Paladino ha completato 4 quest ed ha sconfitto un Generale, totalizzando di 5, Ryan il Ranger ha completato 5 quest e non ha sconfitto nessun Generale totalizzando di 5 punti e Becky il Mago ha completato 3 quest ed ha sconfitto un Generale totalizzando 4 punti. Il Campione del Re è Garrett e le sue gesta saranno ricordate sopra tutte quelle degli altri Eroi della terra nelle canzoni e nei racconti per molti anni.*

Setup

- 1) Posiziona la plancia al centro del tavolo. Posiziona la plancia Stato della Guerra e le schede Generale vicino la plancia principale.
- 2) Piazza un segnalino Status sul numero più alto nella barra ferite di ciascuna scheda Generale. Posiziona un segnalino Status sullo spazio Early War nella plancia Stato della Guerra.
- 3) Sistema i seguaci ed i cristalli regione infestata in modo da poterli raggiungere

¹ La somma fa 6, anche nel regolamento originale



comodamente durante la partita.

- 4) Ogni giocatore prende una scheda Eroe e la corrispondente miniatura (d'ora in avanti chiamata semplicemente "Eroe"). Posiziona gli Eroi a Monarch City. Prendi il numero di Segnalini Vita indicati nella scheda personaggio e posizionali sulla scheda.

Nota: gli Eroi possono essere scelti o distribuiti casualmente a scelta dei giocatori. Se due o più giocatori vogliono utilizzare lo stesso personaggio il giocatore più eroico sceglie prima.

- 5) Mescola le carte Eroe e distribuisce 2 a ciascun giocatore.
- 6) Mescola le carte Quest e distribuisce 1 a ciascun giocatore.
- 7) Posiziona un segnalino Valico Magico sull'icona del Portale nella casella Pietra Danzante [Dancing Stone]. Prendi gli altri segnalini Valico Magico e sistemali in maniera tale da raggiungerli comodamente durante la partita
- 8) Setup dei nemici (arrivano i Generali ed i loro seguaci!):

➤ *Posiziona ognuno dei quattro Generali sulla plancia nelle caselle contrassegnate con la rispettiva immagine. Posiziona tre seguaci del colore appropriato insieme al Generale. Inoltre posiziona un cristallo Regione Infestata nella casella con Balzarg, il Generale dei Demoni, dato che queste creature infestano una regione con tre soli seguaci anziché con quattro (vedi più avanti).*

➤ *Pesca 3 carte Avanzamento Oscurità: scarta tutte le carte che non mostrano due regioni e pesca un'altra carta. Per ciascuna delle tre carte posiziona 2 seguaci sulle 2 località indicate (un totale di 12 seguaci) e ignora i seguaci indicati sulla carta. I seguaci posizionati dovranno essere dello stesso colore della località indicata sulla carta. Ad esempio se una delle carte mostra la località Foresta del Padre Quercia [Father Oak Forest] (una località Verde) i seguaci posizionati saranno Verdi.*

Nota Se peschi una carta speciale come Tutto Tranquillo [All Is Quiet] o Pattuglia di Orchi [Orc Patrols] scartala e pesca un'altra carta. Le tre carte pescate devono essere carte che mostrano 6 località diverse.

➤ *Pesca altre tre carte Avanzamento Oscurità: Posiziona un ulteriore seguace su entrambe le località indicate sulla carta seguendo le stesse regole. Come prima, la carta pescata deve riportare due località diverse, altrimenti viene scartata.*

Nota: durante questa fase i seguaci possono essere aggiunti ad una località che ha già altri seguaci fino a che il numero totale di seguaci sia inferiore a 4. Se peschi una carta che comporterebbe una tale situazione scartala e pescane un'altra. Come per la casella iniziale di Balzarg, se un terzo Demone è aggiunto ad una località piazza un Cristallo Regione Infestata.

➤ *Mescola nuovamente il mazzo Avanzamento Oscurità: Dopo aver piazzato i seguaci, rimescola tutte le carte del mazzo Avanzamento Oscurità e posiziona il mazzo vicino la plancia.*

Nota: dopo il posizionamento dei Nemici devono esserci in totale 4 Generali e 30 seguaci sulla plancia: 4 località ciascuna con un Generale e 3 seguaci ed altri 18 seguaci distribuiti tra 6 – 12 locazioni.

Ora sei pronto a difendere il Regno!

Il gioco

Il giocatore più aggressivo comincia e poi il turno procede in senso orario (alla sinistra del giocatore). Se non potete stabilire chi è il più aggressivo andate fuori o lanciate un dado per



decidere chi comincia.

Turno di gioco

Durante il proprio turno il giocatore completa le tre seguenti fasi (divise secondo le fasi di una giornata) prima che il turno passi al giocatore successivo: **Mattino** [Daytime] (si compiono le azioni), **Sera** [Evening] (si pescano carte Eroe), **Notte** [Nighttime] (Si pescano carte Avanzamento Oscurità).

Step 1: Mattino

Rinnova i Life Token attivi girando a faccia in su tutti i token che erano stati capovolti sulla scheda dell'Eroe. Il giocatore esegue un numero di azioni uguale al numero di Life Token attivi (capovolgendo un token ad ogni azione compiuta). Ogni token corrisponde ad un'azione che può essere spesa dal giocatore in qualsiasi modo. L'unico modo in cui i Life Token attivi vengono ridotti è **Subire una ferita** (vedi avanti) o **Perdere una battaglia con un Generale** (vedi avanti).

*Nota: Con l'eccezione dell'azione **Pettegolezzi nella Locanda** [Rumors at the Inn], le azioni possono essere compiute un numero di volte illimitato durante il proprio turno. I giocatori non possono spendere invece più di due token sull'azione Pettegolezzi alla Locanda.*

Azioni (tutte le azioni richiedono un Life Token se non specificato altrimenti)

- **Movimento a piedi.**
- **Movimento a cavallo.**
- **Movimento con le Aquile.**
- **Movimento attraverso un Valico Magico.**
- **Utilizzare un'abilità speciale.**
- **Costruire un Valico Magico.**
- **Pettegolezzi alla Locanda.**
- **Curare la landa.**
- **Curarsi.**
- **Ingaggiare un combattimento con un seguace.**
- **Attaccare un Generale Nemico.**

Movimento a piedi: Puoi spostarti di una casella verso una regione adiacente a quella in cui ti trovi (connessa da una linea).

Movimento a cavallo: Puoi muoverti di due caselle (connesse da una linea) scartando una carta Eroe con l'icona di un cavallo.

Movimento con le Aquile: Puoi muoverti di 4 caselle (connesse da una linea) scartando una carta Eroe con l'icona di un'Aquila.

Movimento attraverso un Valico Magico: Ci sono due modi per muoversi attraverso un Valico Magico:

1. Scartando una carta Eroe con l'icona di un Valico Magico e spostandosi sulla casella indicata nella carta o su di una qualsiasi altra casella con un Valico Magico sulla plancia.
2. Quando ci sono più Valichi Magici in gioco puoi muovere da un Valico Magico all'altro



spendendo una sola azione e non scartando nessuna carta.

Utilizzare un'abilità speciale: Alcuni Eroi hanno delle abilità uniche che potrebbero richiedere uno o più token per essere attivate. Se un'abilità richiede un'azione sarà indicata sulla scheda Eroe. Altrimenti l'abilità può essere utilizzata senza spendere azioni.

Costruire un Valico Magico: Quando un giocatore si trova su di una casella ed ha anche la carta corrispondente (con indicata la casella stessa NdT) può scartare la carta per costruire un Valico Magico. Piazza un token Valico Magico sulla regione.

Pettegolezzi alla Locanda: Un giocatore può spendere fino a due gettoni per compiere quest'azione e ascoltare i pettegolezzi. Per compiere l'azione, devi nominare un colore (Rosso, Verde, Blu o Nero) e pescare due carte Eroe per ogni token speso per l'azione. Tieni tutte le carte che corrispondono al colore nominato. Tieni anche le carte Viola (carte speciali).

Curare la landa: Se un Eroe si trova su di una regione infestata cercare di curarla. Per fare ciò deve scartare una carta che corrisponde al colore della regione in cui si trova e lanciare due dadi. Se lancia almeno un 5 su ciascun dado², l'Eroe rimuove un Cristallo Regione Infestata dalla casella. Viene rimosso un Cristallo per Azione.

Curarsi: Gli eroi possono curarsi. Il numero di Life Token recuperati dipende dalla regione in cui si trovano:

- A Monarch City e nelle Locande l'Eroe viene curato completamente (tutti i Life Token vengono recuperati).
- In ogni altra casella in cui non siano presenti seguaci nemici, vengono recuperati 2 Life Token.

Nota: gli Eroi non possono mai curarsi oltre il numero iniziale di Life Token. Gli Eroi non possono curarsi in una località con un Generale nemico. I Life Token recuperati con questa azione non possono essere utilizzati per compiere altre azioni fino al turno successivo.

Ingaggiare un combattimento con un seguace: Lancia un dado per ciascun seguace nemico che si trova nella casella. Il dado lanciato dovrebbe essere dello stesso colore del seguace.

Nota: è necessario spendere una sola azione per attaccare tutti i seguaci presenti in una casella.

Esempio 1: se nella casella sono presenti 3 Orchi, l'Eroe lancerà 3 dadi Verdi.

Esempio 2: se nella casella è presente 1 Non Morto e 2 Dragoni l'Eroe lancerà un dado nero e due dadi blu. Il risultato dei dadi si applicherà ai corrispondenti seguaci. In questo esempio il dado nero sarà usato contro il Non Morto (eliminando il seguace con un risultato di 4 o più) e i dadi blu si useranno contro i Dragoni (eliminando un seguace per ogni risultato di 5 o più).

Seguaci nemici

Ci sono quattro differenti razze che compongono l'Esercito dell'Oscuro Signore inviato per invadere il Regno. Ogni razza è rappresentata sulla plancia da seguaci colorati e da un Generale dello stesso colore. Di seguito una breve descrizione di ogni razza.

Nota: il termine "Seguace" e razza nemica (Demone, Orco, Dragone o Non Morto) sono usati intercambiabile e si riferiscono entrambi alle unità base dell'esercito invasore.

- *Demoni (Rosso):* Queste Creature provenienti da un altro Piano di esistenza infestano le regioni più rapidamente delle altre razze. Per sconfiggere un Demone è necessario un lancio di 4 o più.
- *Orchi (Verde):* Gli Orchi sono molto numerosi e si muovono più velocemente delle altre unità nemiche, ma fortunatamente sono più facili da battere. Per sconfiggere un Orco è

² Testo originale: *If a 5 or more is rolled on either die, the hero removes 1 Tainted Crystal from that location.*



- necessario un lancio di 3 o più.
- *Dragoni (Blu)*: Queste potenti Creature sono le più difficili da sconfiggere. Per sconfiggere un Dragone è necessario un lancio di 5 o più.
- *Non Morti (Nero)*: I Seguaci dell'esercito dei Non Morti sono terrificanti da fronteggiare e incutono terrore anche al più valoroso degli Eroi. Per sconfiggere un Non Morto è necessario un lancio di 4 o più.

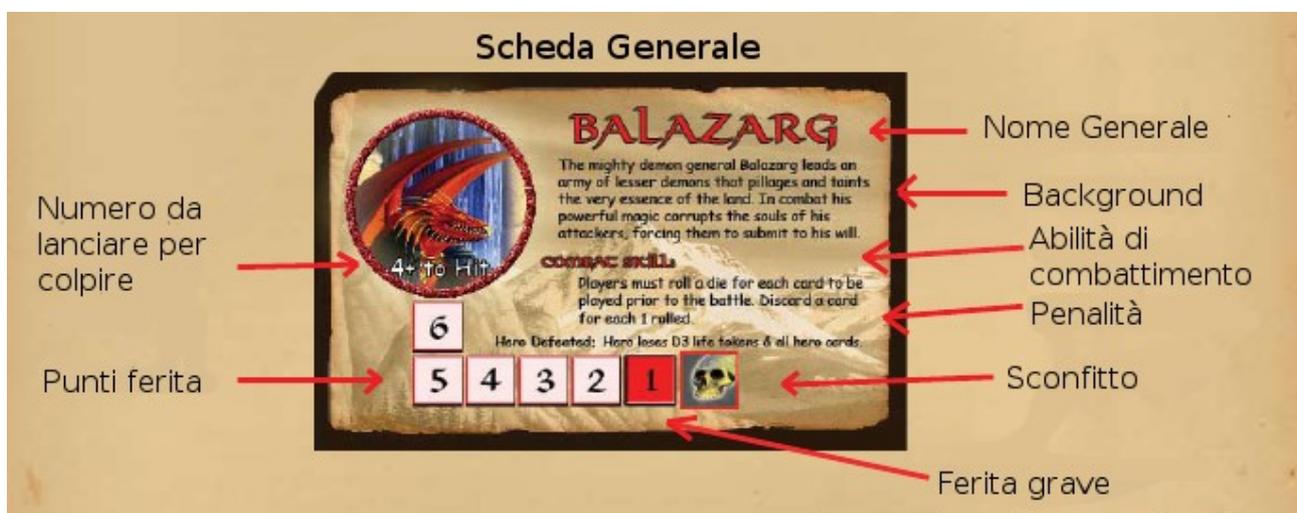
Subire ferite

Se un Eroe termina il turno in una casella con dei seguaci subisce una ferita per ciascuna Creature presente nell'area. In più se sono presenti dei Non Morti nella regione, l'Eroe subisce una ferita addizionale dovuta alla Paura. Quando un Eroe viene ferito un numero di Life Token pari alle ferite ricevute viene voltato e posto da parte sulla scheda Eroe. Gli Eroi devono scegliere l'azione *Curarsi* (vedi in precedenza) per riottenere i punti ferita persi in battaglia. Le ferite subite riducono il numero di azioni che un Eroe può compiere durante il suo turno.

Nota: se un Eroe perde tutti i suoi Life Token allora il personaggio viene sconfitto definitivamente e viene rimosso dalla partita. Il giocatore sceglie un altro Eroe, lo posiziona a Monarch City e pesca 1 carta Quest e 2 carte Eroe.

Attaccare un Generale Nemico: Se un Eroe è nella stessa casella di un Generale Nemico e tutti i seguaci presenti della stessa casella sono stati eliminati (o non erano presenti affatto), l'Eroe può attaccare il Generale giocando qualsiasi numero di Carte Eroe con l'icona del Generale da attaccare. L'Eroe lancia un dado per ciascun dado rappresentato sulle Carte Eroe giocate (disegnato vicino l'icona del Generale in basso; alcune carte hanno 2 dadi, la maggior parte ne ha uno solo).

Nota: per sconfiggere un Generale è necessario mettere a segno più di un colpo ed i giocatori non dovrebbero attaccare un Generale se non hanno molte possibilità di sconfiggerlo perché le penalità in caso di fallimento possono essere molto svantaggiose. Inoltre, per sconfiggere un Generale è spesso necessario che più Eroi lo attacchino contemporaneamente (vedi oltre).



Guida passo passo per attaccare un Generale

- 1) Devi trovarti nella stessa casella di un Generale ed eliminare tutti gli altri seguaci presenti nella località



- 2) Devi spendere un'azione per iniziare il combattimento. Questo permette a tutti gli altri eroi presenti nella casella di unirsi al combattimento (vedi oltre).
- 3) Gioca le carte Eroe che contengono l'icona del Generale per stabilire il totale dei dadi lanciati.
- 4) Controlla le abilità di combattimento del Generale – alcune (come le abilità del generale Demone) vengono utilizzate prima della battaglia.
- 5) Lancia un numero di dadi pari al numero di dadi sulle carte Eroe giocate ed avanza l'indicatore ferita del Generale (verso la casella “Sconfitto”) di una casella per ogni colpo andato a segno. Il numero di ferite da infliggere per sconfiggere un Generale è indicato sulla sua scheda.
- 6) Sconfiggere il generale: se i colpi inferti sono in numero sufficiente da portare l'indicatore ferita del Generale sulla casella con il teschio questi è sconfitto.
- 7) Se un Generale è sconfitto fai le seguenti cose:
 - a) L'Eroe riceve la carta Generale e la capovolge (questa carta identifica l'Eroe come *Uccisore*). La carta rappresenta sia un punto vittoria che l'abilità Uccisore – quando un uccisore si trova in una località con dei seguaci del Generale Sconfitto può spendere un'azione per eliminare tutti i seguaci senza lanciare i dadi.
 - b) L'Eroe guadagna tre carte Eroe come ricompensa.
 - c) Il segnalino Stato della Guerra viene spostato in avanti di una casella.
- 8) Se l'Eroe non riesce a sconfiggere il Generale fai le seguenti cose:
 - a) L'Eroe subisce la penalità indicata sulla scheda del Generale.
 - b) L'Eroe è spostato a Monarch City, il suo corpo sanguinante viene riportato al Re per essere curato e ricominciare a combattere.
 - c) Il Generale comincia a guarire le proprie ferite in base al colore della casella in cui si trova il segnalino ferita.

Ferita leggera: se il segnalino ferita si trova su uno spazio chiaro il generale ha subito solo ferite lievi e comincerà a guarire alla fine del turno del giocatore successivo (il turno dopo quello dell'Eroe che lo ha attaccato).

Ferita Grave: se il segnalino ferita si trova su di una casella rossa (una ferita grave) il Generale non guarirà fino a che non sia passato un intero round di gioco, ovvero fino a che il giocatore che ha attaccato (o che ha iniziato un combattimento di gruppo) non avrà completato un nuovo turno di gioco.

Nota: un Generale gravemente ferito non avanza se viene pescata una corrispondente carta Avanzamento Oscurità mentre il proprio segnalino ferita si trova in una casella rossa.

Guarigione di un generale: Una volta che un Generale comincia a guarire, recupererà un punto ferita alla fine di ogni turno di gioco da parte di un qualsiasi giocatore.

Nota: Sapphire guarisce completamente alla fine del combattimento a meno che non venga sconfitta o che la sua abilità speciale venga inibita da una carta Quest.

Ogni generale ha differenti abilità di combattimento descritte di seguito:

Lord Balazarg: Quando gli Eroi si trovano a fronteggiare Lord Balazarg la corruzione di questa creatura è così vasta da corrompere l'animo degli eroi. Dopo aver deciso quante carte Rosse utilizzare nel combattimento i giocatori devono lanciare un dado per ciascuna di queste carte. Una carta viene corrotta (scartata prima di sferrare l'attacco) ogni volta che viene lanciato un “1”.

Gorgutt il Selvaggio: Gorgutt entra in uno stato di furia combattiva ogni volta che viene attaccato, parando i colpi e distribuendo la morte con due mostruose asce. In combattimento, ogni “1” lanciato



dai giocatori diventa una parata da parte di Gorgutt, bloccando un colpo andato a segno (a prescindere dal giocatore che ha lanciato l'1").

Sapphire: Il Generale Dragone può rigenerarsi, rendendola particolarmente difficile da sconfiggere in battaglia. Se non viene sconfitta, riacquista immediatamente tutti i suoi punti ferita.

Varkolak: Non sono ammessi nuovi lanci di dadi in battaglia con il Campione dei Non Morti.

Attaccare un Generale in gruppo

Il modo migliore per sconfiggere un Generale è attaccarlo in gruppo. Per far ciò è necessario che più eroi si trovino nella stessa casella del Generale e concludano il loro turno non attaccando il Generale. Tieni presente che se sono presenti dei seguaci questi attaccheranno gli Eroi riducendo il loro numero di Life Token attivi. Quando il giocatore corrente si sposta in una casella con un Generale Nemico ed altri Eroi e spende un'azione per attaccare il Generale "attiva" tutti gli Eroi presenti nella casella. Il giocatore corrente probabilmente farà in modo di essere quello che sferra il colpo di grazia e diventare l'Uccisore della Razza, conquistando punti vittoria. In aggiunta alle regole di combattimento con i Generali riportate in precedenza, al combattimento di gruppo si applicano le seguenti regole:

- 1) Il giocatore che ha cominciato il combattimento determina in che ordine gli Eroi attaccheranno (gli Eroi risolveranno i loro attacchi uno alla volta). Il giocatore può decidere chi sarà il prossimo ad attaccare dopo aver visto il risultato del precedente attacco.
- 2) Tutti i giocatori devono scartare tutte le carte che hanno deciso di utilizzare nel combattimento anche se non partecipano direttamente alla battaglia (perché il Generale viene sconfitto prima del loro turno, ad esempio NdT).
- 3) Il giocatore che infligge il colpo di grazia al Generale (spostando il segnalino ferita nella casella con il teschio) diventerà l'Uccisore della razza del Generale ed otterrà la scheda del Generale, che girerà per rivelare le abilità dell'Uccisore e del Vincitore del Generale.
- 4) Se gli Eroi vincono tutti i partecipanti alla battaglia ricevono la ricompensa di 3 carte Eroe e lo Stato di Guerra avanza di una casella.
- 5) Se gli eroi perdono tutti i partecipanti subiscono la penalità indicata nella scheda del Generale e vengono spostati a Monarch City.

Step 2: La Sera.

Il giocatore corrente pesca 2 carte Eroe e le aggiunge alla sua mano.

Nota: Se ha più di 10 carte ne deve scartare tante fino a rientrare nel limite.

Step 3: La notte

Pesca 1, 2 o 3 (dipende dallo Stato della Guerra) carte Avanzamento dell'oscurità ed esegui le seguenti azioni:

- 1) **Posiziona i seguaci:** la parte superiore di una carta Oscurità riporta 1 o 2 seguaci colorati in ciascuna di due località (anche se ci sono delle carte speciali). Aggiungi il numero di seguaci del colore adeguato nelle località indicate dalla carta. Questo posizionamento può dar luogo ad un sovraffollamento (vedi avanti).
- 2) **Avanzamento di un Generale:** Dopo aver posizionato i seguaci, guarda la sezione movimento della carta (la metà inferiore) per determinare se un Generale avanza nel suo percorso verso Monarch City. Se il Generale indicato si trova ad una casella di distanza dalla



località indicata nella carta il Generale avanza verso quella località e guadagna altri seguaci (in numero pari a quelli indicati sulla carta, vicino all'icona del generale). Il posizionamento di questi seguaci può causare un sovraffollamento (vedi avanti).

Nota: i Generali avanzano sempre verso Monarch City e non si allontanano mai dalla Città.

Sovraffollamento e Regioni infestate

Il numero massimo di seguaci che possono trovarsi in una casella, al di fuori di Monarch City è 3. Quando è necessario aggiungere un quarto seguace nella casella la regione diventa troppo devastata perché la gente possa viverci e diventa sovraffollata [*Overrun*] ed infestata [*Tainted*]. Invece di aggiungere un quarto seguace, un cristallo Regione Infestata viene posizionato su quella regione ed i seguaci avanzano verso le regioni circostanti. Aggiungo un seguace dello stesso colore di quello che ha causato il sovraffollamento (che sarà anche dello stesso colore di quello indicato nella carta Avanzamento Oscurità) a ciascuna delle regioni adiacenti (connesse da una linea) a quella sovraffollata). Un Generale non conta come seguace per determinare se una regione è infestata o meno. Durante un sovraffollamento, ciascun “seguace in fuga” può aumentare il numero di seguaci in una regione adiacente oltre il numero consentito di 3, infestando la regione ma non causando ulteriore sovraffollamento e non viene aggiunto nessun seguace in una regione che viene infestata.

Importante: è possibile che più di un cristallo sia posizionato su di una regione e che una regione infestata sia nuovamente la causa di un sovraffollamento. Se una regione è già stata Infestata e durante la fase di Piazzamento dei Seguaci o di Avanzamento di un Generale un quarto seguace deve essere aggiunto alla regione si verifica un nuovo sovraffollamento ed un ulteriore cristallo Infestazione viene posto sulla regione. Gli Eroi, quindi, non possono ignorare il proliferare di seguaci in una località già infestata, perché questa può essere infestata più volte.

Nota: I Demoni infestano la regione quando un terzo seguace viene aggiunto in una casella. Tutti e tre i seguaci devono essere Demoni, non un mix di altri seguaci.

Nota: Monarch City non può essere sovraffollata o infestata, ma se sono presenti in città 5 seguaci contemporaneamente, la città viene sconfitta ed i giocatori perdono la partita.

Stato della Guerra

Con l'avanzare della guerra e la sconfitta dei Generali i nemici rimasti si faranno sempre più minacciosi. Il gioco inizia con l'indicatore della Guerra sulla prima casella – Early War.

Early War

Durante questa fase viene pescata una sola carta Avanzamento Oscurità durante la fase Notte del turno di ogni giocatore. La carta viene utilizzata sia per posizionare nuovi seguaci che per muovere il Generale. Quando il primo Generale viene sconfitto il segnalino Stato della Guerra viene spostato nella seconda casella – Mid War

Mid War

Durante questa fase i giocatori pescano 2 carte Avanzamento Oscurità durante il proprio turno; la prima carta viene utilizzata sia per posizionare nuovi seguaci che per muovere il Generale, mentre la seconda viene utilizzata solamente per muovere il Generale. Quando il secondo Generale viene sconfitto il segnalino viene avanzato sulla terza casella (la seconda casella della fase Mid War). Le



carte pescate restano le stesse, perché i giocatori si trovano ancora nella fase Mid War. Quando il terzo generale viene sconfitto il segnalino viene spostato sulla quarta casella – Late War.

Late War

Durante questa fase si pescano 3 carte Avanzamento Oscurità per turno. Le prime due sono utilizzate sia per piazzare nuovi seguaci sia per far avanzare il Generale, mentre la terza è usata solamente per muovere il generale.

Le Carte

Carte Avanzamento Oscurità [Darkness Spreads]

La maggior parte di queste carte mostra 2 regioni e 1 o 2 seguaci che andranno piazzati nelle regioni indicate. Ci sono anche carte speciali – Attività degli Orchi [Orc Activity], Tutto Tranquillo [All is Quiet] e la carta Monach City.

Ciascuna carta ha anche una sezione Avanzamento del Generale nella porzione inferiore che identifica quale Generale avanza e verso quale regione (vedi Avanzamento generale).



Attività degli Orchi: Ci sono due tipi di carte Orco che fanno aumentare velocemente il loro numero (Festeggiamenti di Guerra Orcheschi [Orc War Party] e Pattuglia di Orchi [Orc Patrol]). Segui le istruzioni sulla carta per posizionare gli Orchi (in maniera simile ad una carta Avanzamento normale).

Nota: anche se sono più facili da sconfiggere i giocatori devono tener conto di quanto velocemente cresca il numero di Orchi (seguaci verdi) e tenerli a bada. La landa può essere perduta se tutti gli orchi si trovano sulla plancia contemporaneamente.

Tutto Tranquillo: Non vengono aggiunti dei seguaci e nessun generale avanza.

Esempio 1: in questo esempio Balazarg è il Generale attivo. La località verso cui potrebbe avanzare è la Foresta dei Corvi [Raven Forest]. Se il Generale dei Demoni si trovasse nel Canyon dello Scorpione [Scorpion Canyon] avanzerebbe verso la Foresta dei Corvi e verrebbe piazzato anche un seguace con lui. Se invece il Generale si trovasse già nella Foresta dei Corvi o in una località distante più di una casella da questa, la carta non avrebbe effetto



durante la fase Avanzamento del Generale e Balazarg non si muoverebbe e non riceverebbe nessun nuovo seguace.



Esempio 2: In questo esempio un Orco è aggiunto ad ogni località Verde al



momento vuota. Inoltre il Generale dei Non Morti (Varkolak) è attivato e può avanzare di una casella ed un nuovo seguace Nero viene posizionato nella località dove termina il suo movimento.

Monarch City: Quando viene pescata questa carta un seguace di ciascun colore che sia adiacente alla Città viene aggiunto a Monarch City. Se 5 seguaci sono presenti contemporaneamente a Monarch City gli Eroi perdono la partita. Quindi è molto importante liberare le aree intorno a Monarch City soprattutto se sono già presenti dei Seguaci in città.

Quando viene pescata questa carta, inoltre, devono essere rimescolati i mazzi di carte Eroe e Avanzamento dell'Oscurezza. Le carte Eroe Viola (carte speciali) utilizzate vengono rimosse dalla partita e non vengono rimescolate.

Carte Eroe



Le carte Eroe sono utilizzate per molteplici scopi e vengono spesso utilizzate in combinazione con un'azione. La maggior parte delle carte riporta una località ed un colore con una banda movimento speciale nella parte superiore.

La località è importante per i seguenti motivi:

- Curare la regione se infestata: trovandosi su di una regione infestata, scartare una carta dello stesso colore della regione infestata si può tentare di curare la località rimuovendo un cristallo Infestazione.
- Se l'Eroe si trova sulla regione indicata, scartando la carta potrai costruire un Valico Magico.
- Se la banda movimento sulla carta ha l'icona di un Portale, puoi scartare la carta e muoverti su qualsiasi altro Valico Magico o direttamente sulla regione indicata sulla carta, da qualsiasi punto di partenza.

Banda Movimento

La banda movimento sulla parte superiore di una carta indica che la carta può essere scartata per ottenere il tipo di movimento indicato. Il costo è di un'azione:

- 1) Viaggio a cavallo (2 caselle).
- 2) Volare con un'Aquila (4 caselle)
- 3) Utilizzare un Valico Magico, ti permette di viaggiare sulla località indicata sulla carta o su di un qualsiasi Valico Magico presente sulla plancia.

Carte Viola (Speciali)

Queste carte possono essere giocate in qualsiasi momento, anche durante il turno di un altro giocatore. Una volta giocate vengono rimosse dal gioco e non vengono rimescolate con il resto del mazzo. Ciascuna di queste carte è molto potente e può aiutare molto gli Eroi se utilizzata opportunamente.



Nota: Le carte possono essere utilizzate durante un attacco contro il Generale indicato sulla carta.

Esaurimento del mazzo carte Eroe

Se vengono esaurite le carte Eroe mescola il mazzo degli scarti escludendo le carte Viola giocate.

Carte Quest

Ogni giocatore comincia la partita con una carta Quest e ne pesca una nuova ogni volta che completa una Quest, fallisce una Quest o, a causa delle condizioni di gioco, non è più possibile completare una quest (ad esempio la sconfitta di un Generale che doveva essere avvistato). Le quest differiscono per difficoltà e ricompensa.

Nota: un giocatore non può scartare una carta Quest solo perché non gli piace.

Nota: Alcune quest richiedono di posizionare dei seguaci sulla carta per tener conto dell'avanzamento dell'Eroe. Se durante la fase 3 – Notte (Posizionamento nuovi Seguaci o Avanzamento di un Generale) non sono più disponibili seguaci nella riserva, dovranno essere utilizzati i seguaci utilizzati sulle carte quest per soddisfare i requisiti imposti dalla fase 3. Con l'avanzare della guerra diventerà sempre più difficile per gli Eroi dedicarsi al completamento delle varie quest per il proprio tornaconto e questo è un sacrificio che gli Eroi devono essere disposti a compiere.

Variante: Vuoi un gioco più facile?

Se i giocatori vengono sconfitti troppo spesso possono utilizzare una o più regole alternative per rendere il gioco più facile. È consigliato non aggiungere più di un cambiamento per volta, a meno che il gioco non sia ancora troppo difficile da completare.

- 1) Durante il setup invece di pescare 3 & 3 carte Avanzamento Oscurità (per un totale di 6 carte) pescane solamente 2 & 2 (così, invece che avere 30 seguaci all'inizio del gioco ce ne saranno solo 24).
- 2) I giocatori non subiscono alcuna penalità se perdono un combattimento con un Generale.
- 3) Comincia il gioco con 3 Eroi per ciascun giocatore.
- 4) Aggiungi un punto ferita ad ogni Eroe.

Variante: Vuoi un gioco più difficile?

Se il tuo gruppo vince troppo spesso per i tuoi gusti e vuoi provare ad aumentare la difficoltà prova una delle seguenti varianti:

- 1) Consenti sovraffollamento ed infestazione anche durante la fase di setup.
- 2) Riduci di 1 i punti ferita degli eroi.
- 3) Rimuovi da 1 a 6 carte speciali – più ne rimuovi, più risulterà difficile il gioco.
- 4) Rimuovi qualche (o tutte) le carte Tutto Tranquillo dal mazzo Avanzamento dell'Oscurità.
- 5) Rimuovi 5 seguaci per ciascuna razza.

