

EPIC BATTLELORE

Avventure su Larga Scala.

Questa espansione per Battlelore offre, ai giocatori esperti, l'opportunità di condurre battaglie su larga scala combinando insieme più tabelloni di gioco in un unico enorme campo di battaglia. Poiché non tutti i giocatori possiedono due copie di Battlelore, abbiamo creato appositamente le prime cinque Avventure Epiche allegate a questa espansione per permettervi di giocare utilizzando una singola copia di Battlelore con gli standardi, le miniature e le carte che contiene.

Tutto ciò di cui avrete bisogno sarà di uno (o più) sfidante(i), un secondo tabellone di gioco ed alcune monete o segnalini (da utilizzare come segnalini Magia "Lore" aggiuntivi).

Contenuto

Questa espansione per Battlelore comprende:

- un tabellone di gioco aggiuntivo
- 19 segnalini Magia "Lore" aggiuntivi
- 36 segnalini Alleanza a doppia faccia, utilizzabili da entrambi gli schieramenti
- 4 indicatori segnaturni per i giocatori, utilizzabili da entrambi gli schieramenti
- 7 Avventure Epiche

Il tabellone di gioco ed i segnalini Magia "Lore" verranno utilizzati in tutte le Avventure Epiche. I segnalini Alleanza e gli indicatori segnaturni verranno, invece, impiegati nelle Avventure Epiche in cui si utilizzerà la variante "Alleati Ostili" descritta nell'Appendice II.



BATTAGLIE EPICHE

Le regole per giocare ad Epic Battlelore sono per lo più le stesse di quelle utilizzate nel gioco base in un singolo tabellone, con le principali eccezioni di seguito elencate:

Campo di Battaglia Epico

Le Avventure Epiche si svolgono su un tabellone di gioco che è grande il doppio di uno singolo. Il lato posteriore di ciascun tabellone, ruotato di 90 gradi, si combina con un secondo tabellone per formare un Campo di Battaglia più ampio composto da un'area di 13X17 esagoni. Come al solito, le linee tratteggiate in rosso definiscono i confini delle tre sezioni del tabellone, l'Ala Sinistra, il Centro, e l'Ala Destra.

Maggior Numero di Giocatori

Il Campo di Battaglia allargato permette fino a 6 giocatori di unirsi in un'esperienza di gioco divertente svolgendo combattimenti su larga scala. Nel gioco a 6 ciascuno degli schieramenti è composto da 3 giocatori – Un **Comandante Supremo**, generalmente rappresentato da chi siede al Centro, e due

Marescialli su entrambi i lati. Il Comandante Supremo decide quali Carte Comando e Magia “Lore” vengono giocate dal suo Schieramento, ma è comunque auspicabile che si confronti con i suoi Marescialli, seguendo lo spirito proprio del Consiglio di Guerra.

Il Comandante Supremo, inoltre, impartisce ordini, effettua movimenti e guida le unità nella sezione Centrale del campo di battaglia, mentre i suoi due Marescialli faranno altrettanto con le unità posizionate nelle loro rispettive Ali di appartenenza.

Se, nel corso di un turno di gioco, un'unità di un giocatore oltrepassa le linee che dividono due sezioni adiacenti del tabellone, il giocatore che ha iniziato il movimento dell'unità all'inizio del turno sarà colui che la controllerà per l'intero turno. Nel turno di gioco successivo, questa unità passerà sotto il controllo del giocatore che ha in gestione la Sezione in cui ora l'unità si trova.

Nel caso in cui si giochi con meno di 3 giocatori per Schieramento, il Comandante Supremo si farà carico di gestire le unità delle Sezioni Ala che sono sprovviste del Maresciallo in comando.

Allestimento del Gioco Epico



Scegliete un'avventura di Epic Battlelore e seguite le regole per l'allestimento del gioco secondo le istruzioni indicate a pagine 8 e 9 della Guida del Giocatore di Battlelore. Nella maggior parte delle Avventure Epiche, entrambi gli schieramenti avranno un proprio Consiglio di Guerra e, di conseguenza, le fasi di allestimento del gioco dovranno essere modificate come descritto nei capitoli 8 e 9 della Guida del Giocatore.

Se pensate di giocare un'Avventura Epica con Magia “Lore”, allora utilizzate anche i 19 segnalini Magia “Lore” inclusi in questa espansione unendoli insieme a quelli contenuti nel gioco base per formare una grande Riserva di Magia “Lore”.

Viene comunque utilizzato un singolo mazzo da 60 Carte Comando.

Durante la fase di allestimento del gioco dovrete prendere una sezione del supporto portacarte da ciascuno dei due schieramenti ed assemblarle insieme per formare un portacarte comune denominato **Comando Epico**. Posizionatele a lato del Campo di Battaglia vicino al Mazzo delle Carte Comando.

Prima dell'inizio del turno del primo giocatore, inserite in questo portacarte 3 Carte Comando pescate dalla cima del Mazzo delle Carte Comando. Posizionate le carte in modo che siano visibili e facilmente accessibili a tutti i giocatori di entrambi gli schieramenti. Durante il gioco, queste tre carte – e quelle che

le rimpiazzano quando verranno prese dal portacarte – rappresentano le caratteristiche del campo di battaglia, le manovre e le tattiche militari a disposizione per entrambi gli schieramenti per guidare le truppe in battaglia.

Ciascuno schieramento mantiene le rimanenti sezioni del portacarte, che verranno utilizzate, come di consueto, per sorreggere le rispettive Carte Comando e Magia “Lore”.

Le Strutture, se ce ne sono, possono essere piazzate in un esagono libero delle righe dalla quarta all’ottava contando dal lato del giocatore che le controlla.

Negli Scenari Epici, lo Schieramento con il maggior numero di unità con stendardo Verde schierate sul campo di battaglia all’inizio del gioco diventa il primo giocatore e inizia il primo turno della partita.

MODIFICHE AL TURNO DI GIOCO EPICO

Durante la fase Comando di ciascun turno, uno schieramento può sia:

- **Giocare fino a due carte Sezione.**

Se vengono giocate due carte Sezione, una deve essere obbligatoriamente presa da quelle disponibili nel portacarte comune del Comando Epico, mentre l’altra deve essere giocata da quelle disponibili nella mano dello schieramento di turno.

Se, invece, viene giocata una sola carta Sezione, questa può essere: sia presa da quelle disponibili nel portacarte comune del Comando Epico, sia giocata da quelle disponibili nella mano dello schieramento di turno.

OPPURE

- **Giocare una singola carta Tattica**, sia presa da quelle disponibili nel portacarte comune del Comando Epico, sia giocata da quelle disponibili nella mano dello schieramento di turno.

Le carte Magia “Lore” vengono giocate come di consueto, insieme a o al posto di Carte Comando come indicato nelle rispettive descrizioni.

In nessun caso è permesso ad uno schieramento di giocare qualsiasi altra combinazione di Carte comando durante il suo turno (cioè: non potete giocare una carta Sezione ed una carta Tattica nello stesso turno; nemmeno due carte Tattica nello stesso turno; oppure una carta Magia “Lore” che entra in gioco al posto di una Carta Comando ed un’altra Carta Comando sempre nello stesso turno).

Ripristinare le carte sul portacarte del Comando Epico.

All’inizio di ciascun turno di gioco, dovrebbero sempre esserci tre carte Comando sul portacarte del Comando Epico. Quando uno schieramento termina il suo turno di gioco, scartate le carte che sono state giocate e ripristinate la mano di carte in possesso dello schieramento che ha appena terminato il turno di gioco pescando nuove carte Comando (ed eventualmente anche carte Magia “Lore”) – inoltre dovranno essere pescate nuove carte per ripristinare la riserva di tre carte Comando presente nel portacarte del Comando Epico. Normalmente dovrebbe mancare una sola carta, in tal caso, pescate una nuova carta Comando e piazzatela vicina alle altre che già si trovano sul portacarte del Comando Epico, visibile ad entrambi gli schieramenti.

Quando uno schieramento sceglie di giocare una sola carta Tattica presa dal portacarte del Comando Epico, alla fine del turno NON può pescare una nuova carta Comando da aggiungere alla sua mano, ma verranno ripristinate solamente le tre carte del portacarte del Comando Epico.

Quando pescate una nuova carta Comando per ripristinare il portacarte del Comando Epico, se tutte e tre le carte attualmente presenti su di esso sono carte Tattica, scartatele immediatamente e pescatene altre tre. Il portacarte del Comando Epico, una volta ripristinato, deve sempre contenere almeno una carta Sezione.

Se il mazzo delle Carte Comando si esaurisce, mescolate tutte le carte scartate per formare un nuovo mazzo.

“Uguale al Comando”

Negli Scenari Epici, quando una carta Sezione o Tattica attiva un numero di unità pari al “Comando” di quello schieramento, le carte Comando che si trovano sul portacarte del Comando Epico non contano per determinare questo valore di “Comando”, che è invece determinato solamente dalle carte Comando che si trovano nel portacarte dello schieramento che ha giocato la carta.

Giocare due carte Sezione

Quando vengono giocate due carte Sezione, gli ordini vengono impartiti contemporaneamente in entrambe le sezioni. Alcuni esempi di possibili combinazioni di carte Sezioni sono:

- Attacco sull’Ala Sinistra e Pattuglia sull’ala Destra, per impartire ordini a 3 unità sull’Ala Sinistra e a 2 unità sull’Ala Destra.
- Avanti ed In Marcia, per impartire ordini a 3 unità sull’Ala Sinistra, 3 unità nella sezione Centrale e 3 unità sull’Ala Destra.
- Avanzata nella sezione di Centro ed In Marcia, per impartire ordini, nella sezione Centrale, ad un numero di unità pari al Comando più una unità aggiuntiva per l’ordine In Marcia, una nell’Ala Sinistra ed una nell’Ala Destra.
- Avanzata nella sezione Centrale ed Avanzata nell’Ala Destra, per impartire ordini ad un numero di unità pari al Comando nella sezione Centrale e ad un numero di unità pari al Comando nell’Ala Destra.
- Pattuglia ed attacco entrambe nella sezione Centrale per impartire ordini a 5 unità nella sezione Centrale.
- Esplora nella sezione Centrale ed Attacco nell’Ala Sinistra, per impartire ordini ad una unità nella sezione Centrale e a 3 unità nell’Ala Sinistra. Inoltre, quando dovrà essere pescata una nuova carta Comando per ripristinare la mano delle carte Comando, dovranno essere pescate 2 carte scegliendone una e scartando l’altra.
- Esplora nella sezione Centrale ed Esplora nell’Ala Sinistra, per impartire un ordine nella sezione Centrale ed un ordine nell’Ala Sinistra. Inoltre, quando dovrà essere pescata una nuova carta Comando per ripristinare la mano delle carte Comando, dovranno essere pescate 2 carte scegliendone una e scartando l’altra. L’azione di Esplorazione non raddoppia il suo vantaggio quando si pescano nuove carte Comando. Quindi verranno pescate sempre 2 carte scegliendone una scartando l’altra anche se sono state giocate due carte “Esplora”.

Giocare Carte Tattica

Le seguenti tre carte Tattica hanno un uso leggermente diverso durante il gioco Epico:

- **BattleLore** - Le unità che hanno ricevuto ordini combattono con 2 dadi in più per tutto il turno. Quando, i mazzi Comando e Magia “Lore” vengono rimescolati insieme ai rispettivi scarti, le carte Comando che si trovano nel portacarte del Comando Epico non vengono rimescolate.
- **Contrattacco** – Quando si sta contrattaccando una carta Sezione giocata dallo schieramento avversario, solo una delle due carte Sezione può essere contrattaccata.
- **Leadership** – In aggiunta all’unità che normalmente riceve ordini con questa carta, potete impartire ordini ad un numero aggiuntivo di unità pari al livello del Comandante del vostro Consiglio di Guerra. Tutte le unità che hanno ricevuto un ordine combattono con 1 dado in più per tutto il turno. Quindi, quando si gioca la carta Leadership, un Comandante di livello 1 impartisce ordini a 2 unità, uno di livello 2 impartisce ordini a 3 unità e, uno di livello 3 a 4 unità.

Il gioco con la Magia “Lore” e le carte Magia “Lore”

Negli scenari Epici, l’estensione del campo di battaglia è così vasta che i gettoni Magia “Lore” vengono guadagnati **solamente** quando il risultato dei dadi in un combattimento in Mischia (inclusi gli attacchi a bruciapelo) mostrano il simbolo Magia “Lore”, e **mai** quando si effettuano attacchi a distanza. Inoltre, in uno scenario Epico, Le seguenti due carte Magia “Lore” vengono così modificate:

- **Falsi Ordini del Ladro** – Se l'avversario ha giocato due carte Sezione, una dal portacarte del Comando Epico e l'altra dalla sua mano, oppure una singola carte Sezione o Tattica dal portacarte del Comando Epico – allora questi dovrà rimettere al suo posto la carta Comando che ha preso dal portacarte del Comando Epico. Poi, il giocatore che sta usando Falsi Ordini, sceglierà una nuova carta Comando per conto del giocatore di turno scegliendola dalla mano dell'avversario come indicato nella descrizione di Falsi Ordini – se la carta scelta è una carta Sezione, il giocatore di turno può, a questo punto, scegliere di giocare un'ulteriore carta Sezione dal portacarte del Comando Epico (e, se decide di farlo, potrebbe addirittura riscegliere quella che aveva precedentemente selezionato prima dell'entrata in gioco di Falsi Ordini).



- **Assalto del Guerriero** – Quando viene giocata questa carta, il giocatore **NON** guadagna gettoni Magia “Lore” in nessun combattimento per tutto il turno.



Condizioni di Vittoria in scenari Epici

Negli Scenari Epici, il punteggio di vittoria è solitamente fissato a 7 Vessilli Vittoria. Lo schieramento vincitore deve però mantenere uno scarto di almeno 2 Vessilli (es: 7-5, 8-6, ecc...) nei confronti dello schieramento avversario per ottenere una vittoria schiacciante. Altrimenti il gioco termina con una vittoria di stretto margine assegnata allo schieramento che per primo raggiunge i 9 Vessilli Vittoria indipendentemente dallo scarto nei confronti dello schieramento avversario.

Appendice I

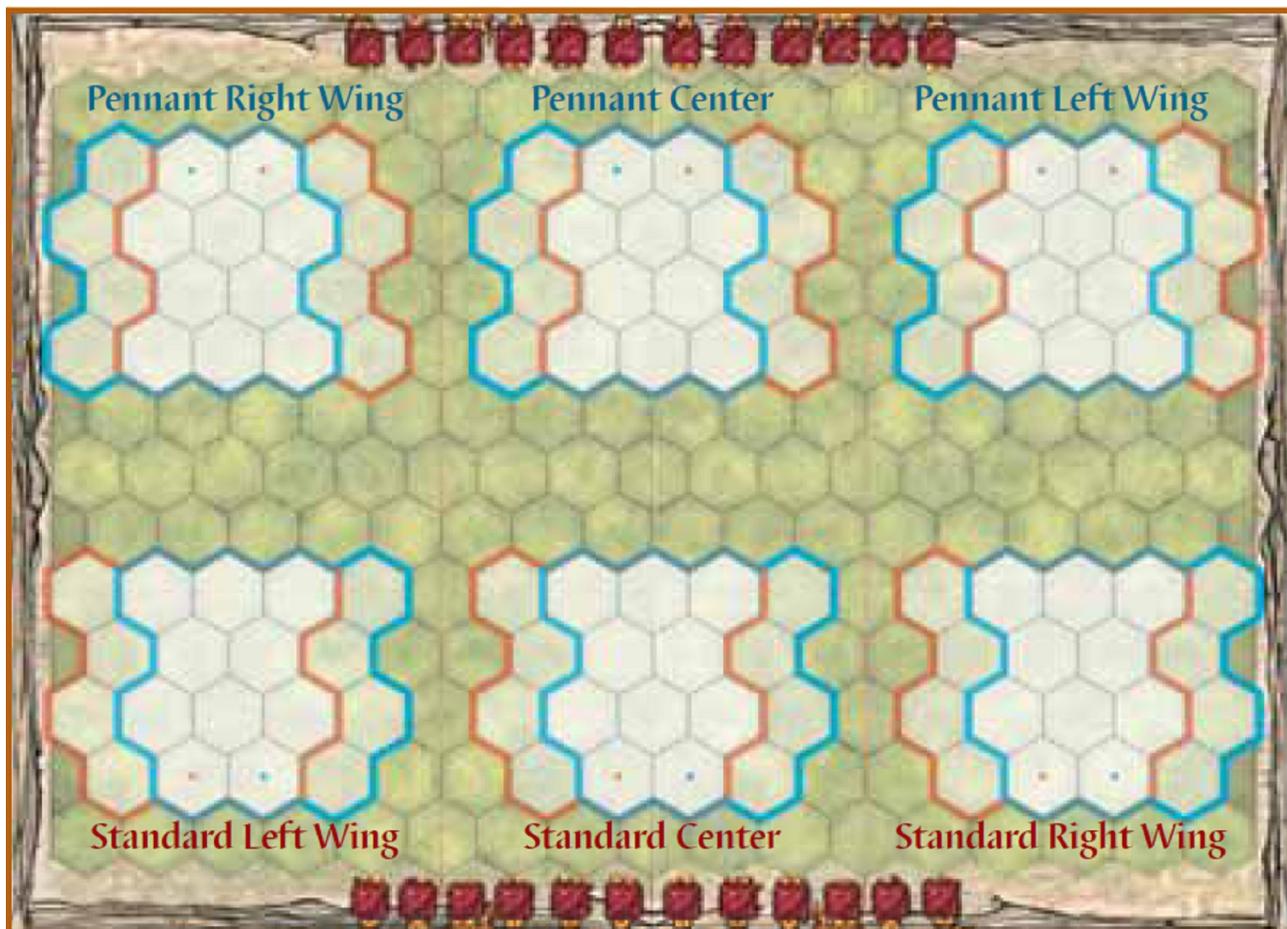
Utilizzare “Call to Arms” negli Scenari Epici

Qualora vogliate allestire una partita Epica utilizzando le carte di Schieramento e le carte Specialista introdotte con l'espansione di Battlelore “Call to Arms”, dovrete apportare le seguenti modifiche durante lo schieramento:

- Negli Scenari Epici, la linea di base per ciascuno schieramento è **la seconda riga di esagoni a partire da ciascun lato del tabellone di gioco**, e non la prima. Nessuna unità può essere schierata sulla prima riga di esagoni di entrambi i lati.
- Ciascun giocatore pesca, per le sue Guardie, cinque carte Schieramento invece delle solite quattro.
- Questa nuova, quinta carta costituisce l'**Guardia Scout** del giocatore e viene schierata sulla quinta riga di esagoni del tabellone di gioco per prima. Come per gli altri schieramenti di unità, se non ci sono esagoni liberi disponibili, le unità della Guardia Scout devono essere schierate su esagoni liberi a scelta del giocatore nella linea di base (in questo caso la seconda riga di esagoni).
- Le Guardie e le Riserve del giocatore vengono quindi schierate come di consueto. Diversamente da come accade nel gioco a 2 , tutte le unità indicate sulla carta delle Riserve di ogni giocatore possono essere schierate, se possibile, sulle linee di base dei rispettivi schieramenti.

- Quando vengono schierate le Guardie nelle tre sezioni del campo di battaglia, bisogna fare attenzione ad allineare gli esagoni di ciascuna carta Schieramento con le relative zone blu o rosse come indicato nella mappa di seguito riportata.

SCHIERAMENTO DELLE GUARDIE



Se volete utilizzare il sistema di schieramento di Call to Arms negli Scenari Epici con la variante “Alleati Ostili” (Reluctant Allies), dovrete invece effettuare i seguenti cambiamenti durante la fase di schieramento:

- Ciascun giocatore sceglie un singolo Set di 7 carte Schieramento, e pesca 3 carte da quel set che ha scelto.
- Queste carte formano le avanguardie (vanguards), la forza principale (middle-guards) e le retroguardie (rear-guards) del giocatore. In questa variante i giocatori non potranno quindi schierare Riserve o Guardie Scout.
- In ciascuno schieramento, i giocatori scelgono (o decidono a caso) un colore ciascuno: un giocatore schiererà le sue Guardie nelle zone Rosse mentre il suo alleato disporrà le sue Guardie nelle zone Blu, come indicato nella figura (vedi sopra).
- Se lo schieramento delle unità dei giocatori si sovrappone sullo stesso esagono, il giocatore con il numero identificativo della carta più basso (o la lettera del Set che viene prima in ordine alfabetico, se i numeri sono uguali) schiererà la sua unità come indicato nella carta che ha giocato, obbligando il suo alleato a disporre la sua unità in un esagono libero della stessa sezione nella linea di base del suo schieramento (la seconda riga di esagoni dal bordo del tabellone).
- Ciascun giocatore può giocare 2 carte Specialista invece di una.
- In nessun caso i giocatori dello stesso schieramento dovrebbero consultarsi durante la fase di assegnazione delle rispettive carte Schieramento alle rispettive Guardie, e nemmeno durante la scelta delle loro carte Specialista o quando creano il loro Consiglio di Guerra.

Appendice II

Alleati Ostili (Reluctant Allies) – Variante per 4 Giocatori

In questa variante Epica di Battlelore, ciascuno schieramento è composto da due giocatori alleati... fino ad un certo punto!

I giocatori dello stesso schieramento condividono lo stesso tipo di standardo, ma controllano singolarmente le proprie unità. Per identificare agilmente le truppe, in ciascuno schieramento un giocatore piazza i segnalini Alleanza del suo schieramento vicino ad ogni sua unità. Di conseguenza, le unità con lo stesso tipo di standardo ma senza segnalini Alleanza formeranno l'esercito del suo alleato.

In aggiunta allo schierare individualmente le sue unità sul tabellone di gioco, ciascun giocatore formerà il proprio Consiglio di Guerra (un Consiglio di Guerra personalizzato di 6° Livello, a meno che non venga indicato diversamente nella descrizione dello Scenario). Ci saranno quindi due Consigli di Guerra indipendenti in ciascuno schieramento, uno per ogni giocatore.

Come in una normale partita a 2 giocatori, ciascun Consiglio di Guerra determinerà il relativo numero di carte Comando, carte Magia "Lore" e gettoni Magia "Lore" posseduti all'inizio e durante il gioco da ogni giocatore.

Prima che il gioco inizi, a ciascun giocatore viene anche assegnato un indicatore di Turno di Gioco, utilizzando la seguente procedura:

Il giocatore che controlla il maggior numero di unità con standardi verde nello schieramento con il maggior numero di unità con standardi verde sul tabellone riceve il segnalino di Turno di Gioco #1, e consegna il segnalino Turno di Gioco #3 al suo alleato. Il giocatore con il maggior numero di unità con standardo verde dello schieramento avversario riceve il segnalino Turno di Gioco #2, lasciando, di conseguenza, il segnalino di Turno di Gioco #4 al suo alleato. I pareggi verranno risolti a favore del giocatore che ottiene il maggior numero di elmi verdi tirando 6 dadi da Battaglia.

Il gioco procede quindi come in una normale partita di Epic Battlelore, con le seguenti variazioni:

- Ciascuno schieramento alternerà i suoi turni, iniziando dal giocatore che possiede il segnalino Turno di Gioco # 1, quindi toccherà al suo avversario che possiede il segnalino Turno di Gioco #2, seguito dal suo alleato con il segnalino Turno di Gioco #3 ed infine al suo secondo avversario con il segnalino Turno di Gioco #4. Alla fine del suo turno, il giocatore attivo piazza il suo segnalino di Turno di Gioco vicino al tabellone di gioco, e non lo riprende finché tutti i giocatori avranno completato i propri turni di gioco e avranno piazzato i loro segnalini di Turno di Gioco vicino al tabellone.
- Durante il suo turno, un giocatore può impartire ordini solamente alle sue unità. Se un giocatore volesse invece impartire un ordine ad una unità del suo alleato potrà farlo ma solo al costo di DUE ordini per ogni unità a cui vuole impartire ordini e che non fa parte del suo esercito.
- Quando un giocatore impartisce ordini alle sue unità (o a quelle del suo alleato), è lui, e solo lui, che decide come sia meglio impiegarle – dove muoverle, quando farle combattere e contro chi, ecc... Inoltre è l'unico che tira i dadi per quelle unità, e colui che, nell'eventualità, guadagna Vessilli Vittoria per esse.
- I contrattacchi sono le uniche competenze che spettano sempre al giocatore che controlla le unità che contrattaccano. Ciò significa che durante il turno del Giocatore #1, sia il Giocatore #2 che il Giocatore #4 potrebbero avere l'opportunità di contrattaccare e tirare i dadi se le loro unità vengono attaccate e sono nella possibilità di effettuare un contrattacco.
- Solo il giocatore attivo può giocare una carta Magia "Lore" ma entrambi i giocatori dello schieramento avversario hanno la possibilità di giocare carte Magia "Lore" in Risposta a quella giocata dal giocatore attivo. Ad ogni modo ogni schieramento può giocare solamente una carta Magia "Lore" durante un turno di gioco.
- Alla fine del suo turno, il giocatore attivo pesca nuove carte Comando e carte Magia "Lore", e/o guadagna gettoni Magia "Lore" come in una normale partita. Queste carte e gettoni non possono essere condivisi in nessun modo tra i due giocatori alleati.
- Il gioco termina alla fine del turno in cui ciascuno schieramento ha accumulato 8 o più Vessilli Vittoria sommando quelli posseduti da entrambi i giocatori alleati tra di loro. Perciò se il Giocatore #1 conquista l'ottavo Vessillo Vittoria per il suo schieramento, il gioco in realtà termina dopo che i Giocatori #2, 3 e 4 avranno completato i loro turni (dando la possibilità ai Giocatori #2 e 4 di mutare l'esito della battaglia a proprio favore in un ultimo ed estremo gesto eroico).

- Lo schieramento vincitore è quello con il maggior numero di Vessilli Vittoria alla fine del gioco. All'interno di quello schieramento, il giocatore che ha procurato il maggior numero di Vessilli Vittoria è nominato il vincitore assoluto del gioco.

In aggiunta alle modifiche apportate dalle normali regole Epiche alle carte, come indicato nei paragrafi precedenti, le seguenti regole dovranno essere tenute in mente:

- **Oscurate il Cielo:** quando questa carta Tattica dice “attivate tutte le unità equipaggiate con Armi a Distanza” si riferisce alle unità di entrambi gli alleati! Anche se sono sempre soggette alle restrizioni in battaglia indicate nella carta (ad esempio l'impossibilità di muoversi e di tirare a bruciapelo).
- Quando le carte Magia “Lore” vengono giocate da un giocatore attivo, possono colpire, quando possibile, indifferentemente uno o l'altro dei suoi avversari (ad esempio: il Borseggio del Ladro, Ruba Magia del Mago, ecc...).
- Quando un giocatore attivo gioca una carta Magia “Lore” che, in una normale partita a 2 giocatori, influenzerebbe tutte le sue unità, egli può, invece, decidere di influenzare anche alcune unità del suo alleato, ma deve pagare un gettone Magia “Lore” aggiuntivo per ciascuna unità che sceglie di influenzare e che non controlla (ad esempio Curare una unità controllata dal proprio alleato costa un gettone Magia “Lore” aggiuntivo; allo stesso modo far Muovere nelle Ombre due delle sue unità verrebbe a costare 2 gettoni Magia “Lore” aggiuntivi).

Appendice III

Scenari Epici

I primi 5 Scenari Epici di seguito riportati sono stati ideati per essere giocati con una sola copia del gioco base di Battlelore insieme a questa espansione.

I rimanenti 2 Scenari Epici, Logroño e La Strada per Najera, sono stati invece ideati per essere giocati con la variante per 4 giocatori “Alleati Ostili” (Reluctant Allies), e richiedono due copie complete della scatola base del gioco Battlelore.

Si sa ben poco delle cause di queste cinque battaglie, così come dello sfortunato goblin che teneva nella sua mano avvizzita e bruciacchiata i resti di queste mappe, quando lo trovai a sud del Rio Salado di sicuro doveva essere morto già da molto tempo.

Il suo aspetto e i suoi vestiti evidenziavano che si trattava di un giovane sopravvissuto alla Guerra in cui gli Aragonesi conquistarono la Sardegna; attraversò, forse, lo stretto quando Abou al Hassan catturò Gibilterra, in quell'anno mitico del 1333?

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.

