

Popoli Liberi

Turno di gioco

1)Eventi

I giocatori pescano una carta da ciascun Mazzo Evento

2)Compagnia

La Compagnia può essere dichiarata

La Compagnia può attivare le Nazioni dei Popoli Liberi

La Compagnia può cambiare la Guida

3)Preparare la Caccia

L'Ombra piazza i dadi nel riquadro della Caccia, fino a un numero massimo pari al numero dei Compagni

ancora nella Compagnia

4)Tiro Azione

Entrambi i giocatori tirano i Dadi Azione

l'Ombra pone i risultati Occhio nel Riquadro della Caccia

5)Risolvere le Azioni

Iniziano i Popoli Liberi. Chi ha meno dadi può passare.

6)Condizioni di Vittoria

- In qualsiasi momento la Compagnia si trova sul cerchio della Voragine del Fato e ha meno di 12 Punti Corruzione

- Alla fine di un turno i Popoli Liberi controllano 4 Punti Vittoria di Insedimenti dell'Ombra

PERSONAGGIO

- La Compagnia avanza - Caccia - il dado va nel riquadro della Caccia
- Nascondi la Compagnia se è rivelata
- Separa dei Compagni
- Muovi i Compagni sulla mappa.
- Un Comandante si muove/Attacca con un Esercito
- Gioca una carta evento PERSONAGGIO

ESERCITO

- Muovi fino a 2 Eserciti diversi
- Attacca un Esercito Nemico, oppure conduci un Assedio o Sortita
- Gioca una carta Evento ESERCITO

MOBILITAZIONE

- Pressione Politica. Sposta in avanti una Nazione sulla Tabella Politica
- La casella In Guerra può essere raggiunta solo se la Nazione è attiva
- Gioca una carta Evento MOBILITAZIONE
- Recluta i Rinforzi (solo per le Nazioni in Guerra) :
 - . 1 unità d'Elite in un Insedimento Libero
 - . 2 Comandanti in 2 diversi Insedimenti Liberi
 - . 2 unità Regolari in 2 diversi Insedimenti Liberi
 - . Un Personaggio seguendo le regole riportate sulla Carta

ESERCITO/MOBILITAZIONE

- Scegli una qualunque azione delle voci ESERCITO e MOBILITAZIONE

EVENTO

- Pesca una Carta Evento da un Mazzo a tua scelta
- Gioca una Carta Evento qualsiasi

VOLERE DELLOVEST

- Può essere utilizzato come qualunque Dado Azione

