

RICHARD HAMBLLEN

# MAGIC REALM

## Regolamento



RIDISEGNATO DA KARIM CHAKROUN



# Aggiornamento non ufficiale alla TERZA EDIZIONE del Regolamento di Magic Realm

Benvenuti a Magic Realm.

Magic Realm è un gioco di avventure fantasy, ambientato in una terra piena di mostri, favolosi tesori, grandi guerrieri e maghi. È ambientato nelle rovine di un potente regno, ora abitato da sparuti gruppi di nativi e da orde di mostri. E oltre a loro vi sono le ricche vestigia di una civiltà che utilizzava la magia, perdute e disperse per tutta la mappa.

Qui sono arrivati gli avventurieri, alla ricerca di ricchezze e fama, per farsi un nome in questo promettente campo. Lo Spadaccino e il Nano, il Mago e lo Stregone, umani e semiumani sono arrivati per saccheggiare le leggendarie ricchezze di una civiltà perduta. Ora potete calarvi nei panni di uno di questi avventurieri ed entrare in uno sconosciuto reame di magia e mostri, battaglie e tesori.

Come giocatori, diventerete uno dei sedici personaggi principali, che sono rappresentati dettagliatamente nel gioco. Controllerete dove andranno, cosa cercheranno di fare, come si gestiranno in combattimento e molto altro ancora. Nel corso della partita vi imatterete in mostri micidiali, gruppi di umani che vi tratteranno come vecchi amici o mortali nemici, e tesori che potranno aumentare le vostre capacità in molti modi.

Magic Realm è un gioco complesso, progettato per catturare la suspense e le disperate battaglie della letteratura fantasy. Il gioco crea un piccolo ma completo mondo fantasy, dove ogni partita è una nuova avventura con una nuova mappa dove tutto si trova nascosto in differenti locazioni. Il gioco include più componenti di quanti vengono effettivamente utilizzati in una singola partita. I componenti addizionali sono piazzati e possono apparire a seconda della direzione in cui i giocatori esploreranno, ma molti dei tesori e degli incantesimi rimarranno nascosti alla fine della partita, e molti dei mostri e dei nativi non verranno mai incontrati. Il risultato è un gioco estremamente imprevedibile e ricco di sorprese, un gioco che verrà giocato in modo molto differente ad ogni partita.

Il sistema completo include inseguimenti, imboscate e ricerche, fatiche, ferite, riposo, commercio, assoldare i nativi e il combattimento tra personaggi, mostri e nativi utilizzando diverse armi, in sella e a piedi, assieme a svariati effetti magici.

Tra l'esplorazione di una nuova terra dove le montagne, le caverne, le valli e i boschi cambiano ad ogni partita e il non sapere cosa si troverà in ogni locazione, scoprirete in ogni partita una nuova e imprevedibile avventura, ricca di sorprese. Scoprirete che questo non somiglia a nessun altro gioco da tavolo che abbiate mai giocato.

E ora, entriamo nel Magic Realm.

Versione 3.2

# Capitolo 1

## Introduzione alla Terza Edizione del Regolamento

### 1.1 Scopo del secondo aggiornamento della Terza Edizione del Regolamento

Lo scopo di questo secondo aggiornamento è quello di inserire tutti i riferimenti di gioco relativi alla nuova grafica di Magic Realm ridisegnata da Karim Chakroun, più ricca di dettagli e informazioni di gioco, che potete scaricare in inglese dal suo sito personale: <http://homepage.mac.com/karimc/FileSharing14.html>.

(N.d.T.: questa traduzione del regolamento in italiano, assieme ad altro materiale che potrebbe essere tradotto in futuro, può essere scaricato dal sito della Tana dei Goblin: <http://nuke.goblins.net/>).

### 1.2 Scopo dell'aggiornamento della Terza Edizione del Regolamento

La terza edizione del regolamento è il prodotto del lavoro di appassionati giocatori di Magic Realm, che lo hanno ritenuto necessario per far apprezzare maggiormente il gioco. Sebbene non sia ufficiale, nel senso che non è prodotto dalla Avalon Hill, la casa editrice di Magic Realm (che non è più esistente), questo regolamento è il prodotto di oltre 50 anni di esperienza di gioco e rappresenta la più completa interpretazione del gioco che possiamo fornire. Siamo stati aiutati in questa impresa da molti dibattiti e considerazioni con l'autore di Magic Realm, Richard Hamblen, e dai giudizi raccolti della comunità on line di Magic Realm. Vi invitiamo ad adoperare a vostro piacimento questo regolamento, a riprodurlo e a distribuirlo, purché non venga fatto a scopo di lucro.

A differenza della seconda edizione del regolamento, che rispetto alla prima (edizione) aveva razionalizzato e ampliato il gioco, questa Terza Edizione riorganizza e snellisce la precedente senza effettuare modifiche nelle regole. La terza edizione del regolamento è completamente compatibile con la seconda (come noterete, ci sono meno eccezioni), e i giocatori potranno usare la seconda o la terza edizione indifferentemente, a seconda delle preferenze.

Perché una nuova edizione del regolamento? Innanzitutto, seguendo l'esempio della prima edizione del regolamento, la seconda edizione era stata scritta basandosi su Incontri di complessità sempre maggiore, per insegnare gradualmente il gioco, un Incontro alla volta. Mentre era ottima per distinguere le regole di base (turno di gioco, movimento, nascondersi, commerciare, tesori) da quelle più complesse relative al combattimento, all'assoldare i nativi e alla magia, la struttura di questo regolamento aveva il difetto che molti argomenti venissero analizzati in modo sparpagliato nei diversi Incontri. Quando ci si riferiva ad un argomento del 4° Incontro, era spesso necessario andare a rileggere parti dei precedenti tre. Inoltre l'interazione delle regole del primo Incontro con le caratteristiche del gioco degli Incontri successivi spesso non era chiara. In alcuni casi le regole negli Incontri successivi sostituivano o modificavano le regole degli Incontri precedenti.

Nella terza edizione del regolamento, la struttura "a Incontro" è stata abbandonata. Le regole sono organizzate secondo l'ordine di gioco, e le regole degli Incontri che hanno a che fare con le attività che si svolgono durante il giorno o il combattimento, per esempio, sono inserite nella stessa sezione. Speriamo che il risultato sia un'organizzazione più pulita delle regole per il gioco nel complesso, con meno ripetizioni. I nuovi giocatori possono giocare i primi Incontri servendosi della seconda edizione del regolamento, o seguire i suggerimenti nella sezione "Consigli per i principianti" e incrementare gradualmente la complessità del gioco usando questo terzo regolamento.

Il secondo motivo per la creazione di questo terzo regolamento è di colmare alcune persistenti lacune della seconda edizione. Generalmente la seconda edizione del regolamento ha retto nel tempo, ma l'esperienza di gioco ha rilevato alcune ambiguità e omissioni che sono sfuggite a causa delle complesse interazioni che sono possibili in Magic Realm. In alcuni casi, l'interpretazione di una particolare regola può avere conseguenze importanti nel gioco. Questi casi possono essere risolti da un amichevole tiro di dadi, ma dà più soddisfazione una risposta dal regolamento. All'interno del regolamento abbiamo cercato di dare risposte definitive a tutte le problematiche di gioco di cui siamo venuti a conoscenza.

Altri temi che sono stati esaminati nel regolamento della terza edizione sono fastidiose questioni sul bilanciamento del gioco e su strategie irreali o indesiderabili che sono permesse nella seconda edizione del regolamento. Questi problemi non vengono riscontrati dal giocatore occasionale, ma la comunità on line di Magic Realm è diventata molto esperta nelle tattiche dei personaggi e nelle strategie di gioco. Alcune di queste tattiche e strategie sono talmente potenti che, anche se permesse dal regolamento, rendono il gioco troppo prevedibile e riducono anche il divertimento per chi le mette in pratica. Il fascino di Magic Realm è che ogni partita è diversa dalle altre. Quando ogni partita inizia a somigliare alla precedente, si perde l'obiettivo del gioco.

Mentre ci siamo trattenuti dall'apportare cambiamenti strutturali nel sistema di gioco per voler mantenere la compatibilità con la seconda edizione del regolamento, abbiamo risolto le questioni di bilanciamento aggiungendo alcune nuove regole opzionali. Molte di queste regole non sono nuove: dovevano essere già inserite nella seconda edizione, ma sono state escluse oppure sono state testate dalla comunità di giocatori on line. Abbiamo unito le regole avanzate e quelle opzionali e le abbiamo riorganizzate in aree di argomenti correlati che seguono il modello delle regole basilari. Sono incluse tutte le regole avanzate e opzionali della seconda edizione del regolamento, anche se potrebbe volerci un po' per trovare la collocazione di una regola opzionale che conosci.

## 1.3 Organizzazione del Regolamento

Le sezioni 2, 3 e 4 raggruppano tutte le regole della seconda edizione riguardanti le componenti, il set up e le meccaniche di gioco. Le regole generali riguardanti i tesori e la magia si trovano qui; discussioni su specifici tesori, oggetti, incantesimi e desideri/maledizioni si possono trovare nella sezione. La sezione 5 è un elenco dettagliato della sequenza di gioco, che può essere usato come guida di gioco. Il resto del regolamento è organizzato secondo la sequenza di gioco: Sezione 6 alba e mattino, Sezione 7 attività che si svolgono durante il giorno, Sezione 8 attività serali (incluso il combattimento), Sezione 9 fine del gioco e calcolo del punteggio. Le regole opzionali, organizzate secondo argomenti, seguono le regole di base. La sezione Liste contiene informazioni sulle attività, le azioni, i nativi, i mostri, i tesori e gli incantesimi che potete trovare nel gioco.

Per risolvere dei problemi durante il gioco, si può andare alla sezione di gioco relativa all'evento in questione e trovare tutte le regole riunite. Altrimenti si può cercare il soggetto nell'indice, dove si elencano i riferimenti agli argomenti in ogni fase del gioco. Dato che contiene tutti i dettagli necessari a giocare in modo completo, la terza edizione del regolamento è indicata per chi ha già dei rudimenti del gioco. I principianti dovrebbero consultare la prossima sezione per alcuni consigli su come essere iniziati a Magic Realm.

## 1.4 Consigli per i Principianti

Se non hai mai giocato a Magic Realm, ecco alcuni suggerimenti. Dato che la terza edizione del regolamento è compatibile con la seconda (che può essere scaricata dal web in uno qualsiasi dei siti elencati nella sezione relativa), puoi iniziare il tuo viaggio in Magic Realm giocando inizialmente il primo Incontro e poi il secondo seguendo la seconda edizione del regolamento. Le sezioni relative al set up del tabellone e alla preparazione del gioco sono identiche nelle due edizioni. Il primo Incontro ha tutti gli elementi di gioco relativi alla ricerca dei tesori e il secondo Incontro introduce il combattimento con i mostri. I nativi assoldati, i combattimenti tra personaggi o tra personaggi e nativi vengono introdotti nel terzo Incontro. Le regole per la magia sono invece all'interno del quarto.

Dato che la struttura del terzo Incontro nella seconda edizione del regolamento è molto confusa, dopo aver giocato (varie volte) il secondo Incontro, il giocatore novizio può passare alla terza edizione del regolamento. Tra i primi due Incontri e il terzo ci sono alcuni cambiamenti nelle regole sull'apparizione dei mostri, sul bloccare, l'inseguimento, e lo scambio di oggetti. Questi cambiamenti sono evidenziati nel riassunto del terzo Incontro della seconda edizione del regolamento. Questa sezione, così come le altre due su "inseguimento" e "bloccare i personaggi" dovrebbe essere riletta prima di iniziare ad usare la terza edizione del regolamento. Altrimenti, se preferisci iniziare con la terza edizione del regolamento, ecco alcuni suggerimenti per imparare a giocare usando questo regolamento.

- a. Scarica il file del riassunto delle regole, "The Least You Need to Know to Play Magic Realm" da Boardgamegeek (<http://www.boardgamegeek.com/game/22>). E' un sommario di 8 pagine della sequenza del gioco e contiene, in una forma ristretta, informazioni sulla sequenza di gioco, le attività da svolgere durante il giorno, le attività serali delle sezioni 5, 6, 7 e 8 della terza edizione del regolamento. Leggere "The Least You Need to Know to Play Magic Realm" ti darà un'idea sulla sequenza di gioco e sulle attività che si possono fare e può servire come riassunto durante il gioco. Dovrai seguire le istruzioni nelle sezioni 2, 3 e 4 della terza edizione del regolamento per fare il set up del tabellone e preparare per giocare, e dovrai fare riferimento alle relative sezioni della terza edizione del regolamento per maggiori informazioni quando sorgono dei dubbi.
- b. Inizialmente gioca senza la magia, i nativi assoldati, o i combattimenti tra personaggi (più o meno sono equivalenti al secondo Incontro della seconda edizione del regolamento). Puoi saltare o ignorare qualunque riferimento alle fasi "assoldare" o alle fasi "incantare" nella sezione del giorno, e al colore magico, al lancio di incantesimi, combattere contro personaggi o nativi assoldati alla Sera. Le carte incantesimo non vanno preparate, e gli oggetti magici e gli artefatti possono essere trattati come comuni oggetti secondo i prezzi elencati di fama, notorietà e oro. Quando usi questa variante, seleziona i personaggi tra quelli raccomandati per i primi due Incontri nella lista di personaggi della seconda edizione del regolamento (i personaggi che usano la magia non saranno competitivi se la magia viene ignorata!) Dopo aver preso confidenza con il gioco a questo livello, aggiungi le regole dei nativi assoldati e del combattimento tra personaggi e gioca così una volta o due (circa lo stesso numero di volte del terzo Incontro). Ora puoi finalmente aggiungere le regole relative alla magia.

- c. Permetti ai giocatori di giocare la prima partita (la prima settimana o le prime due della prima partita) senza dichiarare precedentemente le mosse. Durante il loro turno, possono fare qualunque cosa in ciascuna fase senza le restrizioni degli ordini scritti durante la fase “alba”. In pratica ogni giocatore giocherà come se possedesse il Gioiello Eterno.

Joel Yoder ha scritto un regolamento a paragrafi, “Magic Realm in Plain English”, che equivale alla seconda e terza edizione dei regolamenti. Molti giocatori alle prime armi la hanno trovata una valida alternativa allo stile più formale delle regole numerate della seconda e terza edizione del regolamento. “Magic Realm in Plain English” è scaricabile gratuitamente sulla pagina di Magic Realm su Boardgamegeek: <http://www.boardgamegeek.com/game/22>

Infine, se puoi giocare con qualcuno che già conosca il gioco, il tuo ingresso nel Magic Realm sarà più semplice! Puoi trovare nelle pagine web elencate in seguito i riferimenti alle partite giocate via e-mail destinate ai principianti.

## 1.5 Sommario del Gioco

*Nota: Questa sezione fornisce un sommario delle regole che si possono trovare in modo più dettagliato nelle sezioni da 2 a 9. Se ci fossero incongruenze tra questa e le sezioni successive, fanno testo le regole dettagliate che troverete successivamente.*

- 1.5.1 Ogni giocatore ha un personaggio. Controlla i componenti di quel personaggio e usa l’equipaggiamento relativo per rappresentarlo sul tabellone. I personaggi competono per accumulare Tesori Importanti, Incantesimi Utilizzabili, punti Fama, punti Notorietà e Oro. Prima di iniziare a giocare, ogni personaggio annota il numero di punti necessari in ogni categoria per vincere il gioco. Guadagna questi punti possedendo o vendendo armi, protezioni, cavalli, e carte Tesoro, leggendo le rune nei siti del tesoro o su Artefatti magici e leggendo Libri degli Incantesimi per impararne di nuovi, o combattendo e uccidendo mostri, nativi o altri personaggi.
- 1.5.2 Si gioca nelle locazioni della mappa. I personaggi iniziano il gioco nelle locazioni con le Residenze e si muovono di locazione in locazione seguendo le strade. Ogni personaggio mostra la sua posizione mettendo la pedina ottagonale del personaggio nella locazione dove si trova.
- 1.5.3 Sulla mappa, ribaltate all’inizio del gioco, ci sono le pedine che rappresentano i siti del tesoro, suoni e avvertimenti di mostri che potrebbero arrivare sulla mappa. Quando i personaggi hanno terminato un turno in un esagono, queste pedine vengono rivelate. Man mano che i personaggi si spostano sulla mappa e le pedine verranno scoperte, e i giocatori sapranno dove trovare i mostri e i tesori.
  - a. In alcune locazioni della mappa i personaggi possono trovare i siti del tesoro, rappresentati dalle pedine con il lato dorato. I giocatori possono saccheggiarle per prendere i tesori (rappresentati dalle carte del tesoro) o, in alcuni siti, per leggere le rune per imparare gli incantesimi che si trovano sulle Carte degli Incantesimi.
  - b. Sugli esagoni ci sono anche avvertimenti di mostri (rappresentati dalle pedine gialle con Ossa, Rovine, Fumo, Puzza e Umido) e suoni (rappresentati dalle pedine rosse con Ululato, Battito d’ali, Ruggito, Scalpiccii e Strisciare). Quando i personaggi entrano in un esagono e rivelano queste pedine, i mostri attivi (determinati ogni giorno da un tiro di dadi) possono arrivare sul tabellone alla fine del turno e, la sera, combattono con i personaggi. I mostri già attivi sul tabellone andranno sulla locazione di un personaggio e bloccheranno i personaggi visibili che non potranno effettuare il loro turno.
  - c. I combattimenti si svolgono alla fine di ogni giorno. Durante il combattimento i personaggi possono scappare o evitare i mostri, o possono ucciderli e guadagnare punti Fama e Notorietà per i requisiti della vittoria. D’altro canto, i mostri possono uccidere il personaggio, forzando il giocatore a ricominciare nella Locanda con lo stesso o un altro personaggio, perdendo tutte le proprietà, Fama, Notorietà, Oro e scoperte. I personaggi con abilità o oggetti magici possono lanciare incantesimi la sera, durante i round di combattimento.
  - d. Nelle residenze negli esagoni della Valle o dei Boschi, i personaggi troveranno gruppi di nativi con cui possono commerciare per vendere tesori in cambio di oro o per comprare tesori o oggetti tenuti dal leader del gruppo. Possono anche tentare di assoldare i nativi per farsi aiutare nella ricerca dei tesori e nei combattimenti con i mostri, i personaggi o altri nativi. I personaggi possono combattere con i nativi, sperando di ucciderli e guadagnare punti Notorietà e Oro, e saccheggiare i possedimenti abbandonati. D’altro canto i personaggi possono essere uccisi combattendo con i nativi, perdendo tutto e dovendo ricominciare da capo. I nativi che non sono amichevoli o alleati possono inaspettatamente bloccare e impegnare un personaggio in combattimento.
  - e. Accompagnando i gruppi di nativi in un determinato sito del tesoro, i personaggi possono trovare pedine che rappresentano visitatori, individui che vendono tesori o incantesimi e comprano oggetti in cambio di oro, missioni che il personaggio può effettuare sempre per guadagnare oro, e campagne che i personaggi possono intraprendere con vari gruppi di nativi come alleati.

- 1.5.4 I personaggi possono cooperare tra loro per aumentare le chance di trovare tesori utili e guadagnare punti Fama e Notorietà combattendo mostri e nativi. Ma attenzione! I personaggi possono anche attaccarsi e uccidersi tra loro per guadagnare Notorietà e rubare oro e beni.
- 1.5.5 Alla fine del gioco, i Punti Vittoria vengono calcolati comparando i punti Fama, Notorietà, Oro, Tesori Importanti, e Incantesimi utilizzabili con le Condizioni di Vittoria annotate all'inizio del gioco. I personaggi che hanno ottenuto quanto richiesto, e hanno ottenuto un punteggio positivo, hanno vinto il gioco. Il personaggio che ha accumulato più punti, oltre a quanti richiesti, è il vincitore assoluto.

## 1.6 Dove scoprire qualcosa di più su Magic Realm

Un sito ottimo con molti riferimenti è il Magic Realm Keep, <http://www.geocities.com/finiasjynx/>.

Vi sono le istruzioni per iscriversi alla newsletter e ricevere informazioni sui giochi via e-mail e partecipare a discussioni sugli aspetti più dettagliati di Magic Realm. Un altro ottimo sito di Magic Realm, con file, software e articoli generici è [http://www.geocities.com/n\\_and/mr00.htm](http://www.geocities.com/n_and/mr00.htm). Boardgamegeek ha una buona collezione di link e risorse su Magic Realm <http://www.boardgamegeek.com/game/22>. Anche se il gioco è fuori produzione, parti del tabellone possono essere trovate su <http://www.tarotmoon.com/MRParts/mrparts.html>.

Sul web si possono trovare anche molte varianti. Nuove condizioni di vittoria sotto forma di imprese da compiere sono state raccolte da Jay Richardson e sono disponibili per il download su: [http://www.geocities.com/n\\_and/mr00.htm](http://www.geocities.com/n_and/mr00.htm).

Teresa Michelsen è stata gamemaster di una partita del gioco on line per oltre 4 anni. Le sue regole testate si possono trovare in <http://www.tarotmoon.com/DEVMR2/rules.html>.

Robin Warren ha sviluppato un'espansione del gioco con nuovi esagoni, nuovi mostri, nuovi tesori, nuove pedine e nuove regole su: <http://magicrealm.dewkid.com/expansion.htm>

Infine, *RealmSpeak*, la versione del gioco per computer che si può giocare da soli o in gruppo, continua a essere sviluppata da Robin Warren per racchiudere sempre più regole del gioco. Può essere scaricato su: <http://magicrealm.dewkid.com>. RealmSpeak fornisce l'opportunità di testare le strategie di un personaggio in avventure solitarie in Magic Realm ed è raccomandato per imparare il gioco.

## 1.7 Definizioni

- Abitante** Un Mostro o un Nativo di Magic Realm.
- Abitanti Attivi** Gli abitanti che sono attivi nella giornata corrispondono a quelli che si trovano nella fila indicata dal Tiro Mostri Attivi del giorno. Gli Abitanti Attivi si sposteranno dalla Scheda delle Apparizioni alla mappa di gioco se richiamati dalle pedine degli esagoni, e i Mostri Attivi si sposteranno all'interno del loro esagono quando i personaggi e i Leader assoldati completeranno il loro turno.
- Assegnato** Un abitante è assegnato se si trova sulla scheda di un personaggio o di un altro abitante e lo sta attaccando, oppure si trova su una propria scheda ed è attaccato da un personaggio o un altro abitante.
- Bestia** Una Rana, uno Scoiattolo, un Passero, un'Aquila, un Leone o un Drago Volante creati dall'incantesimo Trasformazione.
- Creatura** Una Bestia o un Mostro.
- Esagono di caverna** Un esagono con almeno una caverna, nel quale possono trovarsi siti di tesori.
- Esagono di montagna** Un esagono con almeno una Locazione di Montagna, nel quale possono trovarsi siti di tesori. Include anche il Bosco Oscuro (anche se non contiene montagne) per arrotondare a 5 gli Esagoni di montagna, uguali ai 5 Esagoni di caverna, dove possono trovarsi siti di tesori.
- Giocatore** Una persona che interpreta uno dei personaggi. In alcune regole viene distinto il personaggio dal giocatore.
- Leader assoldato** Il Leader (indicato dal simbolo ★) di ogni gruppo di Nativi. Quando viene assoldato esegue i turni come se fosse un personaggio. I Mostri controllati giocano come se fossero Leader assoldati.
- Locazione di Bosco** Qualunque locazione che non sia di caverna o di montagna.
- Locazione di caverna** Una locazione che si trova in una caverna.
- Locazione di montagna** Una Locazione con un dislivello disegnato intorno che si trova in un esagono di montagna; non tutte le Locazioni di un esagono di montagna sono Locazioni di montagna.
- Nativi assoldabili** Ogni abitante che è assoldato da un personaggio, inclusi i Leader assoldati, i sottoposti e i Mostri assoldati.
- Nativi delle Residenze** I gruppi di Nativi che si trovano all'inizio della partita in mappa, in una Residenza, ovvero l'Ordine, le Guardie, i Soldati e i Furfanti.
- Nativo** Un membro di un gruppo di Nativi che può essere assoldato, col quale si può commerciare o combattere.
- Pedina** Qualunque componente del gioco che non sia un esagono di mappa o una scheda personaggio.
- Pedina Attenzione** La pedina che ha il simbolo del personaggio su un lato e la parola "Attenzione" sull'altro.
- Pedine attive** Vedi "Pedine in gioco".
- Pedine fuori gioco** Pedine azione che non sono disponibili per l'utilizzo durante il Giorno o la Sera. Sono incluse le pedine affaticate, ferite e i Colori Magici per gli incantesimi.
- Pedine in gioco** Ogni pedina che può essere giocata durante il Giorno o durante la Sera, per qualunque scopo. Inclusive le normali Pedine azione che non sono affaticate, ferite o trasformate in Colore Magico.
- Personaggio** Uno dei 16 avventurieri che vengono interpretati dai giocatori. Sono descritti sulle schede personaggio.
- Seguace** Ogni Nativo o Mostro che è assoldato o controllato da un personaggio.
- Sottoposti** Nativi assoldati che non sono Leader (indicati dal simbolo ★) e Mostri assoldati. I Sottoposti non ottengono turni propri e possono soltanto seguire i personaggi o i Leader assoldati.
- Visitatori** Uno dei quattro studiosi che possono apparire sulla mappa quando la fila 6 viene attivata. Si può commerciare con loro ma non possono essere assoldati o combattuti.



# Capitolo 2

## Una Guida ai Componenti

*Questa guida consiste in un riferimento rapido alle informazioni sui componenti. Non è necessario memorizzare queste informazioni.*

Note:

- I grandi esagoni di cartone saranno chiamati nel regolamento “esagoni”, mentre i pezzi quadrati e ottagonali di cartone saranno chiamati “pedine”.
- Le pedine ottagonali rappresentano i personaggi e gli oggetti che posseggono. Le pedine quadrate rappresentano Residenze, mostri e nativi (e i loro cavalli).

### 2.1 La Mappa

2.1.1 **ESAGONI:** La mappa è formata da tessere esagonali (o “esagoni”) e mostra le terre di Magic Realm. Il lato verde di ogni esagono è il lato frontale o “normale”; il lato multicolore è il lato “incantato”. Il lato “incantato” rimane a faccia in giù a meno che l’esagono non venga incantato durante la partita (normalmente da un personaggio che utilizza una fase Incantare).

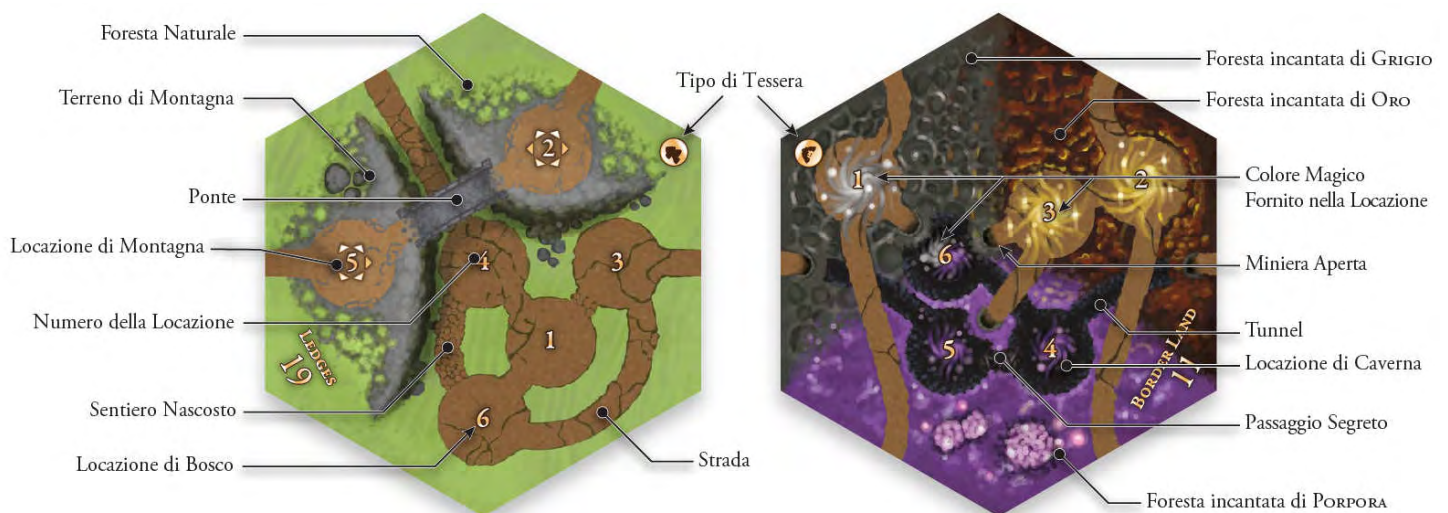


Figura 2.1: Esagono Mappa

- Gli esagoni vengono piazzati adiacenti tra loro, con il lato verde verso l’alto, per creare la mappa di Magic Realm. Quando viene assemblata, la mappa mostra una foresta montagnosa, punteggiata da locazioni e caverne collegate tra loro da una rete di strade. Caverne sotterranee e tunnel sono disegnati in nero, contornati da un tratteggio bianco. I vari tipi di terreno sono mostrati nella Figura 2.1.
- La maggior parte delle azioni vengono compiute nelle locazioni circolari. I personaggi iniziano la partita nella stessa locazione delle Residenze e si muovono da locazione in locazione seguendo le strade. Ogni locazione contiene un numero in giallo, così può essere identificata dal nome dell’esagono e dal numero. Per esempio, “Bosco dei Noccioli 2” (o l’abbreviazione “BN2”) identifica la locazione numero “2” nell’esagono Bosco dei Noccioli. Ci sono tre tipi di locazioni: le locazioni di colore nero sono locazioni di caverna o “caverne”; locazione di colore marrone chiaro circondate da creste montagnose grigie (ed evidenziate da sei triangoli intorno al numero) sono locazioni di “montagna”; e tutte le altre locazioni sono locazioni di “foresta”.
- Le locazioni sono collegate da quattro tipi di strade: “tunnel” sotterranei di colore nero, “strade” di colore marrone chiaro, “sentieri nascosti” di colore marrone scuro e “passaggi segreti” di colore nero punteggiato di grigio. Non ci sono incroci o bivi tra le locazioni - le strade passano sopra ai tunnel senza collegamenti tra loro, e i ponti indicano dove una strada passa

sopra un'altra strada sempre senza collegamenti. Le strade collegano tra loro gli esagoni. Le strade che escono dalla mappa normalmente non vengono utilizzate, tranne che per lasciare la partita (vedi Regola 9.2.2b).

*Nota: Le "entrate di miniera" mostrano soltanto dove le strade vanno sottoterra e diventano tunnel. Non hanno effetto sul gioco.*

2.1.2 Quando un esagono ha il lato "incantato" verso l'alto, fornisce un illimitato rifornimento di colore magico a chiunque si trovi in quell'esagono (vedi Regola 4.6.2e). Il lato verde dell'esagono non fornisce colore magico.

2.1.3 Le pedine della mappa sono posizionate a faccia in giù in ogni esagono per stabilire segretamente che cosa si trova in ogni esagono (Vedi Figura 2.2).



Figura 2.2: Pedine Allarme, Rumore e Sito

- Ogni pedina Sito con il bordo rosso indica un sito in cui si trovano dei tesori. Il numero sulla pedina indica la locazione in cui si trova il sito, il nome della pedina identifica il sito e il simbolo sulla pedina indica il risultato del tiro per i mostri sulla Scheda delle Apparizioni che fa comparire il corrispondente guardiano. Le pedine rosse "Città Perduta" e "Castello Perduto" indicano concentrazioni significative di pedine Sito e Rumore. Identificano regioni in cui si trovano molti mostri e molti tesori.

*Esempio: Nell'esagono contenente la pedina "Ammasso 6" c'è il sito di tesori Ammasso nella locazione numero "6".*

- Le pedine Rumore (lato posteriore rosso) identificano i rumori della foresta (rumori fatti dai mostri) e segnalano le locazioni dove i mostri possono apparire. I numeri sulle pedine indicano la locazione, e il simbolo sulla pedina stabilisce quali mostri possono apparirvi.
- Le pedine Allarme (lato posteriore giallo) rappresentano altre tracce che indicano la vicinanza di mostri e residenze. I simboli sul lato anteriore della pedina indicano quali mostri possono comparire dalla Scheda delle Apparizioni. I simboli sul lato posteriore definiscono il tipo di esagono in cui vengono posizionate: per gli esagoni di Valle, per gli esagoni di Bosco, per gli esagoni con Caverne, e per gli esagoni con Montagne (e il misterioso Bosco Oscuro). Le pedine Allarme implicano che i mostri possono apparire in qualunque locazione nell'esagono.

2.1.4 Le pedine Residenza rappresentano edifici e accampamenti abitati da umani (Vedi Figura 2.3).



Figura 2.3: Residenze

## 2.2 ABITANTI

2.2.1 Le pedine dei mostri, nativi e visitatori rappresentano gli “abitanti” che vivono in Magic Realm.

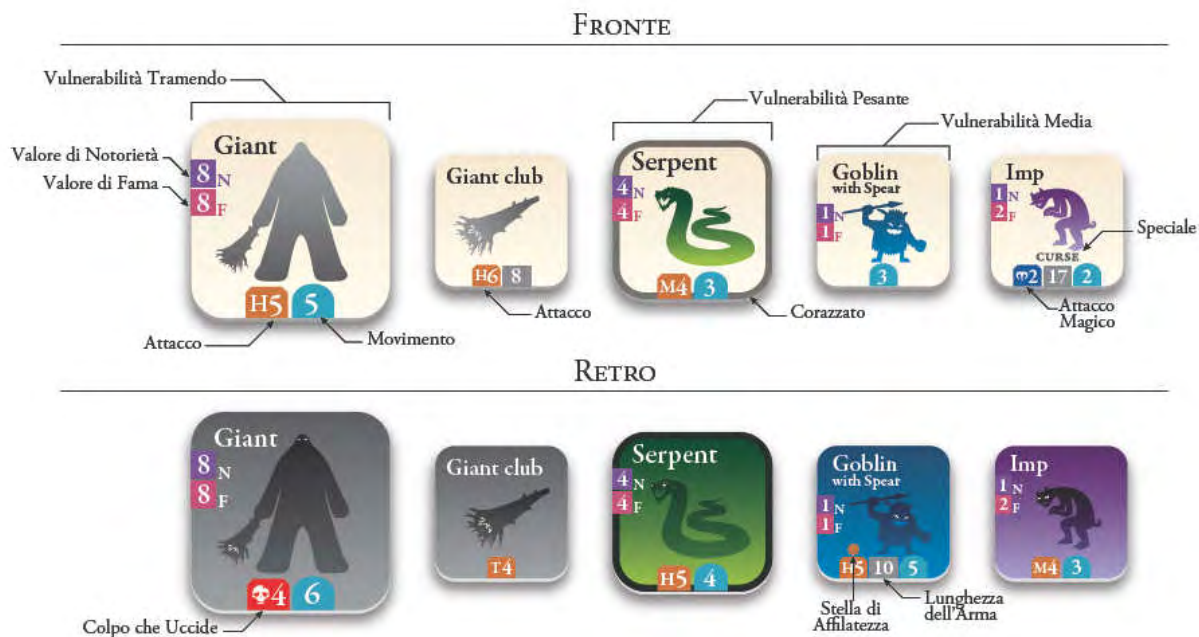


Figura 2.4: Mostri

2.2.2 Le pedine mostro e le pedine nativo rappresentano i mostri e gli umani rappresentati. I numeri, le lettere e le stelle sul lato inferiore della pedina sono i valori di combattimento.

- Le lettere nella casella marrone sul lato inferiore di ogni pedina indicano la forza e il danno inflitto dal suo attacco, e ogni stella è una “stella di affilatura” che si aggiunge al danno che infligge. Il numero associato alla lettera definisce la sua velocità, mentre l’altro numero nella casella azzurra indica la velocità del movimento o della manovra difensiva. Questi numeri indicano quanto tempo impiega l’abitante a completare un attacco o un movimento. I valori più bassi identificano azioni più rapide. Su alcune pedine si può trovare un terzo numero in una casella grigia, questo numero indica la lunghezza dell’arma. Le caselle in alto a sinistra della pedina indicano i valori del mostro o del nativo in Notorietà (casella viola con la lettera “N”), Fama (casella rosa con la lettera “F”), e Oro (casella gialla con la lettera “O”).
- Ogni lato della pedina mostra differenti valori di combattimento (di solito, il lato più scuro viene girato a faccia in su quando il mostro o il nativo diventa più aggressivo). Ogni mostro o nativo utilizza sempre i valori sul lato a faccia in su. I mostri e i nativi che non sono assoldati o controllati sono sempre con il lato più chiaro a faccia in su durante il Giorno. Questi si girano soltanto durante il combattimento.

2.2.3 **MOSTRI:** Ogni pedina mostro rappresenta il mostro disegnato sulla pedina. La grandezza di ogni pedina identifica la taglia e la “vulnerabilità” del mostro – le pedine più grandi identificano i mostri più grossi e resistenti. La “vulnerabilità” del mostro è il danno che gli deve venire inflitto per ucciderlo, ed indica anche la sua taglia e la capacità di trasporto durante il movimento o il volo. Le pedine più grandi sono i mostri Tremendi, le pedine medie sono i mostri Pesanti mentre le pedine più piccole sono i mostri Medi (Vedi Figura 2.4).

Il lato anteriore (più chiaro) della pedina indica i valori per un mostro non allertato. In combattimento le pedine mostro possono girarsi (Vedi Regola 8.4.6) sul loro lato posteriore (più scuro), e cambiare i loro valori di combattimento.

Ogni pedina mostro indica i valori base di Notorietà (casella viola) e Fama (casella rosa) che un personaggio ottiene quando uccide il mostro (Vedi Regola 8.7.1), sul lato sinistro (questi valori sono identici sui due lati). Sul fondo della pedina ci sono i valori di combattimento (forza dell’attacco e velocità nella casella marrone, velocità della manovra difensiva nella casella azzurra e lunghezza dell’arma nella casella grigia se è maggiore di zero). Se la pedina mostro ha un bordo grigio il mostro è corazzato.

- La Lista dei Mostri identifica ogni mostro ed elenca la sua taglia, l’arma e la sua lunghezza, il metodo di attacco, la Fama, la Notorietà, se è corazzato ed indica i valori di combattimento di entrambi i lati della pedina. La Fama e la Notorietà vengono usati per determinare quanti punti ottiene il personaggio per l’uccisione del mostro.

- b. Molti mostri hanno una lunghezza dell'arma pari a zero ("zanne/artigli"), e combattono in corpo a corpo. Se il mostro ha un'arma, una testa o una clava, la sua arma e la sua lunghezza sono elencate sul lato inferiore della pedina in una casella grigia. I Demoni e il Diavoletto sul lato più chiaro attaccano utilizzando incantesimi, ma usano zanne/artigli sul lato più scuro.
- c. I Draghi, i Troll e i Serpenti (Vipere incluse) sono i soli mostri corazzati. Questi mostri sono protetti dalla corazza in ogni direzione; ogni attacco che subiscono colpisce la corazza e perde una stella di affilatura. La corazza di un mostro non può essere danneggiata o distrutta finché il mostro è in vita. Tutte le pedine dei mostri corazzati hanno un bordo grigio.
- d. **MOSTRI TREMENDI:** Il lato più scuro delle dodici pedine dei mostri Tremendi ha un significato speciale: mostra i valori di combattimento del mostro quando afferra un nemico per dilaniarlo! Tutte le pedine mostro (incluse le clave, le teste e le pedine mostro Tremendo) sono normalmente girate con il lato più scuro a faccia in giù. Queste pedine si girano solo durante il combattimento, e quando il combattimento termina si girano con il lato più chiaro verso l'alto.
- e. Cinque dei mostri hanno due pedine: ogni gigante ha una pedina extra che rappresenta la sua clava, ed ogni Drago Tremendo ha una pedina extra che rappresenta la sua testa. Ogni pedina extra si sposta con il mostro corrispondente ma attacca indipendentemente, con i propri valori di combattimento. Le pedine extra non possono essere attaccate; l'unico modo per ucciderne una è uccidere il mostro al quale appartengono.  
*Nota: Le teste dei draghi hanno due lunghezze d'arma, il numero tra parentesi viene utilizzato se si usa la regola opzionale "Teste di drago" (Vedi Regola 10.B.3).*
- f. **VALORI DI VOLO:** Alcuni mostri hanno "Valori di volo" al posto dei valori di movimento (vedi la Lista dei Mostri), ed altri abitanti e personaggi possono acquisire valori di volo con la magia. I valori di volo, come i valori di movimento, consistono in una lettera di forza e una velocità. Quando un personaggio o un abitante ha un valore di volo con forza necessaria a trasportarlo, lo può utilizzare per volare. I mostri volanti volano sempre. Essi volano quando caricano in combattimento, e quando sono assoldati o controllati volano quando muovono.

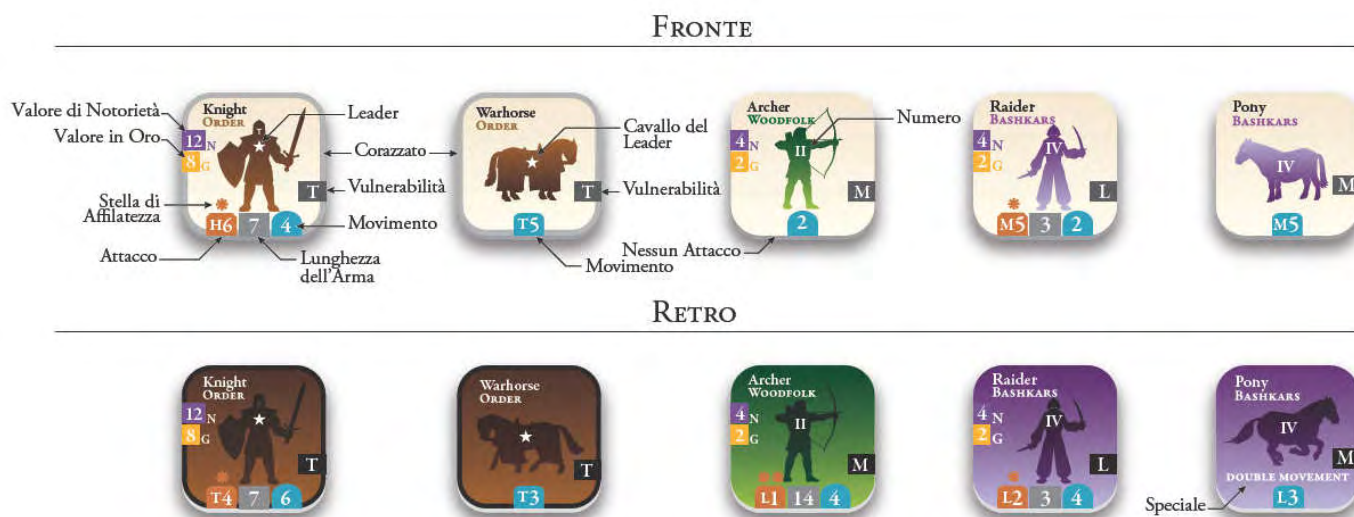


Figura 2.5: Nativi

2.2.4 **NATIVI:** Ogni pedina nativo rappresenta il nativo raffigurato sulla pedina. La Lista dei Nativi identifica ogni tipo di nativo ed indica il valore di Notorietà e Oro che si riceve alla sua uccisione, la lunghezza dell'arma, il metodo di attacco, il peso, la forza del movimento, la vulnerabilità, se è corazzato e la "paga" base che determina quanto Oro deve essere speso per assoldarlo. Ogni nativo ha la lunghezza dell'arma, il metodo di attacco e la protezione descritta dal disegno sulla pedina. Eccezion fatta per i Cavalieri, la forza del movimento e la vulnerabilità di un nativo è identica al suo peso. I Cavalieri sono Pesanti per quanto riguarda il loro trasporto, ma hanno sia la vulnerabilità che una forza di movimento Tremenda (Vedi Figura 2.5).

- a. I nativi sono suddivisi in nove gruppi. Ogni pedina di un nativo ha un nome e un numero romano o una stella che identifica lui e il gruppo al quale appartiene. Le pedine rosse sono la Compagnia, i Ladroni e i Furfanti sono porpora, le Guardie e l'Ordine sono marroni, i Lancieri sono grigi, la Gente dei Boschi sono verdi e la Pattuglia e i Soldati sono blu.
- b. Il numero romano e il nome su ogni pedina di un nativo identifica il nativo e il suo gruppo. Il nome identifica il gruppo e il numero romano o la stella lo identificano all'interno del gruppo: il leader del gruppo ha una stella (★), e i suoi sottoposti sono identificati da un numero romano.

- c. Il leader di un gruppo di nativi è speciale – è l'unico che può commerciare ed è l'unico che può richiamare le pedine Visitatori/Missioni, anche se il suo gruppo è disperso. Quando viene ucciso (o arruolato), nessuno del suo gruppo può commerciare o richiamare pedine Visitatori/Missioni. Il leader ha anche maggiori capacità quando viene arruolato rispetto agli altri membri del suo gruppo di nativi.
- d. Gli altri numeri, lettere e simboli su ogni nativo sono i suoi valori di combattimento. La lettera della forza e le stelle di affilatura nella casella marrone indica il danno che infligge quando colpisce. Il numero con la lettera della forza nella casella marrone indica la velocità del suo attacco, mentre l'altro numero nella casella azzurra indica la velocità del suo movimento. La Tabella dei Nativi elenca tutti i nativi di ogni gruppo, assieme con i loro valori di combattimento, cavalli inclusi.

2.2.5 PEDINE VISITATORI E MISSIONI: Le pedine Visitatori/Missioni vengono utilizzate in vari modi. Quando hanno un nome nella faccia visibile (Megera, Studioso, Sciamano, Stregone) la pedina rappresenta un visitatore – un saggio o un mago che sta visitando Magic Realm. Quando è visibile il nome “Carovana di Provviste” o “Scorta la Comitiva”, la pedina rappresenta un gruppo di persone inermi in missione. Quando è visibile il nome “Conquista”, “Razzia”, “Prova”, “Assalto”, “Rivolta” o “Guerra” la pedina rappresenta un messaggero o un portavoce che ha l'autorità per avviare una campagna (Vedi Figura 2.6). Le missioni e le campagne sono descritte nella Regola 7.2.4.



Figura 2.6: Pedine Visitatori e Missione

## 2.3 Averi e Carte Incantesimi

2.3.1 Le pedine arma e le protezioni, le carte Tesoro e le pedine ottagonali dei cavalli sono “averi” che i personaggi possono possedere; le pedine arma e, protezione, e le carte Tesoro sono “oggetti” che devono essere trasportati. Le carte Incantesimo rappresentano conoscenze che possono essere apprese.

2.3.2 Gli averi trasportati da un personaggio possono essere “attivi” o “inattivi”. Gli oggetti attivi sono disponibili per l'immediato uso da parte del personaggio; gli oggetti inattivi devono essere attivati prima di poter essere utilizzati. Gli oggetti attivi ed inattivi devono essere conservati nelle rispettive caselle nella Scheda del Confronto.

2.3.3 CAVALLI: Ogni pedina Cavallo identifica il cavallo rappresentato nel disegno. Ci sono tre tipi di cavalli: Pony, Cavalli da Tiro e Cavalli da Guerra come elencati nella Lista dei Cavalli. Quando un personaggio ha un cavallo attivo, lo sta cavalcando. I cavalli inattivi sono condotti e rappresentano cavalli da soma. Ogni pedina cavallo ha la forza e la velocità indicati nella casella azzurra sul lato della pedina sul lato visibile.

- a. Le pedine cavallo a forma ottagonale sono le cavalcature che i personaggi possono ottenere ed utilizzare durante la partita. I nativi assoldati non possono mai usare le pedine cavallo ottagonali. Loro possono solo usare solo i propri cavalli. Le pedine cavallo quadrate sono le cavalcature personali dei nativi e non possono essere utilizzate dai personaggi.
- b. Ogni cavallo dei nativi appartiene al nativo con il numero corrispondente.
- c. La lettera nella casella azzurra nella parte inferiore di ogni pedina cavallo definisce la sua forza (che equivale alla sua capacità di trasporto), e il numero a fianco indica la sua velocità di movimento. La lettera nella casella grigia sul lato destro indica la vulnerabilità del cavallo. La casella gialla sul lato sinistro indica il prezzo in Oro del cavallo. Ogni lato della pedina indica differenti valori per forza e velocità; il lato che mostra un cavallo al galoppo è girato verso l'alto quando il cavallo sta “galoppando”, e l'altro lato è girato verso l'alto quando il cavallo è “al passo”. I cavalli hanno sempre i valori indicati dal lato della pedina verso l'alto.  
*Eccezione: Un personaggio riceve le fasi extra indipendentemente da quale lato della pedina cavallo è verso l'alto.*
- d. Ogni nativo e cavallo dei nativi è sempre con il lato più chiaro verso l'alto eccetto durante il combattimento o quando è assoldato.

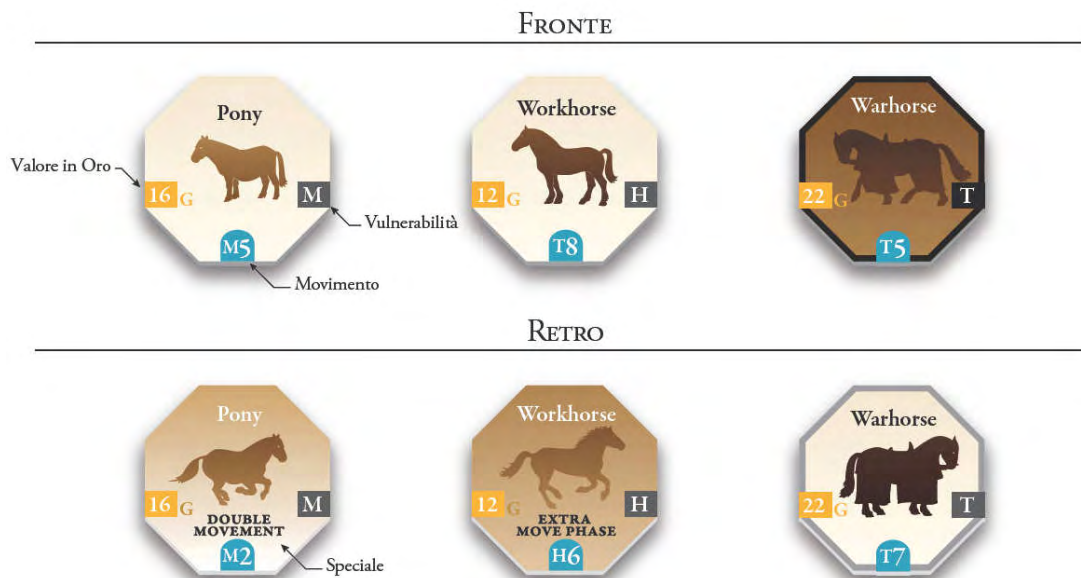


Figura 2.7: Cavalli

2.3.4 ARMI: Ogni pedina arma identifica l'arma rappresentata nel disegno e riportata con il nome sulla pedina. La Lista delle Armi identifica ogni arma e definisce la sua lunghezza e metodo di attacco. Certe carte tesoro sono armi, e i loro attributi sono riportati sulla carta e sulla Lista dei Tesori (Vedi Figura 2.8).

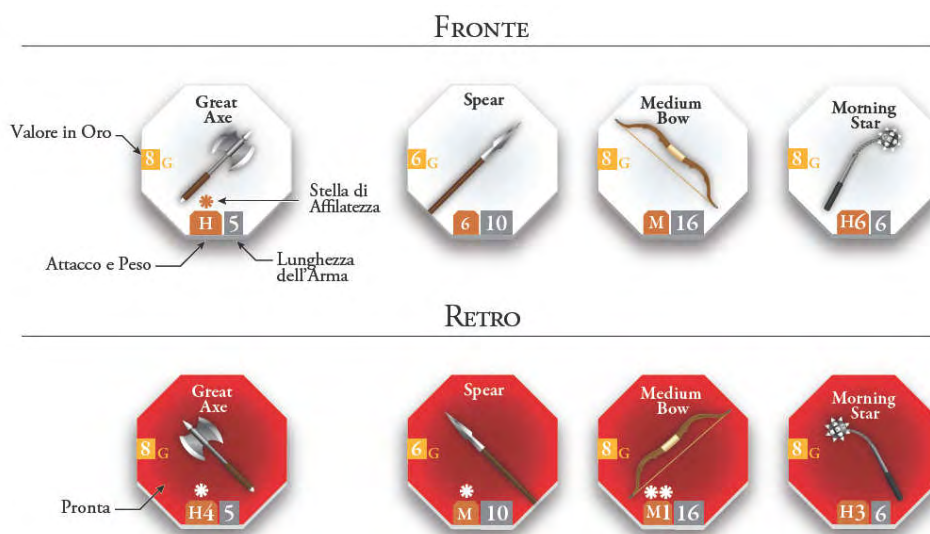


Figura 2.8: Armi

- a. Ogni arma ha una lunghezza da 0 a 18 (questi numeri sono indicati sulla pedina nella casella grigia; sono elencati anche nella Lista delle Armi). I numeri più alti indicano armi più lunghe.
- b. Le lettere, i numeri e i simboli stampati sulla pedina definiscono il funzionamento in combattimento dell'arma.
  - b.1) Il numero nella casella marrone di un'arma è la sua velocità di attacco, che definisce quanto tempo impiega l'arma a completare un attacco (numeri bassi indicano attacchi più veloci).
  - b.2) La lettera nella casella marrone di un'arma definisce il peso dell'arma e anche il danno che infligge quando colpisce, misurata con la stessa scala del peso ("L" per Leggero, e così via).  
*Speciale: Quando una Lancia ha il lato non pronti verso l'alto (senza lettera), infligge un danno Nullo. Ha comunque un peso Medio.*

b.3) Ogni stella di affilatura sull'arma aggiunge un livello al danno, ma quando l'arma colpisce una protezione una delle stelle di affilatura non viene considerata (ulteriori stelle di affilatura incrementano normalmente il danno).

*Esempio: Un'arma Leggera con due stelle di affilatura infligge normalmente un danno Pesante, mentre contro una protezione il danno diventa Medio.*

c. Ci sono due metodi di attacco: in corpo a corpo ("armi da corpo a corpo") e a distanza ("armi da tiro"). Il metodo di attacco modifica il danno che l'arma infligge: per le armi da tiro si devono lanciare i dadi sulla Tabella Armi da Tiro 8.3 per modificare il livello di danno, mentre le armi da corpo a corpo guadagnano un livello di danno quando vengono giocate con un segnalino Attacco di forza superiore alla loro. Il metodo di attacco è indicato nella Lista delle Armi.

d. Una pedina arma è "pronta" quando il lato rosso della pedina è verso l'alto. Quando l'altro lato è visibile, l'arma è "non pronta". Ogni pedina usa i valori che sono visibili al momento. Solo le armi attive possono essere pronte; quando non attiva o non posseduta, un'arma deve mostrare il lato non pronto. Le armi possono attaccare con qualsiasi lato, ma molte armi sono più efficaci quando mostrano il lato pronto.

*Nota: Le carte armi non possono essere pronte. Le carte arma attive rimangono sempre a faccia verso l'alto ed hanno sempre i valori indicati sulla carta.*

e. Le pedine arma sono girate sul lato non pronto all'inizio di ogni giorno. Rimangono col lato non pronto verso l'alto fino a quando non vengono pronte durante il giorno con una fase Allarme o in certi momenti del combattimento. Qualunque lato stiano mostrando, devono mantenere quel lato visibile fino a quando la pedina non venga girata durante una fase Allarme o colpendo o mancando in combattimento.

2.3.5 **PROTEZIONI:** Ogni pedina protezione identifica la protezione rappresentata nel disegno e riportata con il nome sulla pedina. Ci sono quattro tipi di protezioni: elmi, corazze, scudi e armature (Vedi Figura 2.9).

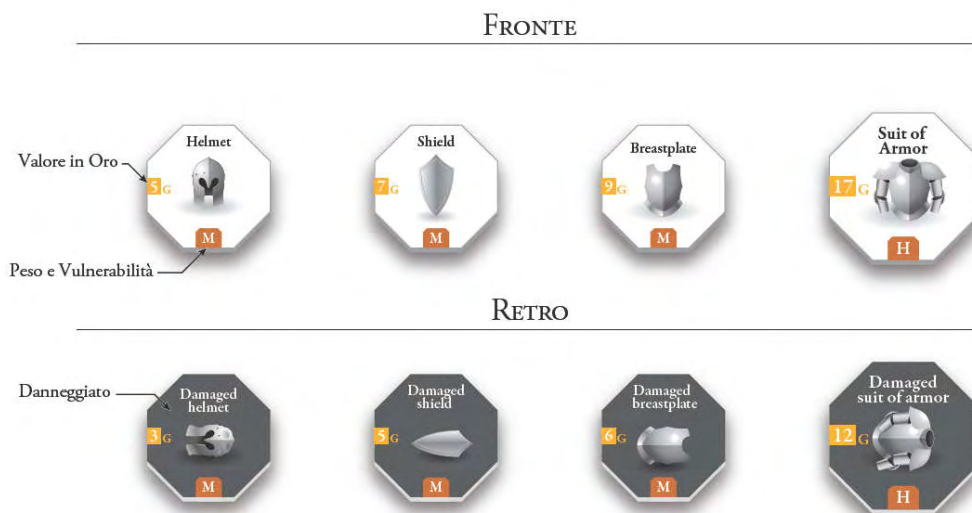


Figura 2.9: Protezioni

a. Ogni carta e pedina protezione mostra una lettera in una casella marrone che definisce il peso e la resistenza della protezione. Questa resistenza indica il livello di danno che la protezione può sopportare – la protezione ignora gli attacchi che infliggono un danno inferiore a tale livello.

*Esempio: Uno scudo Medio ignora completamente i danni Leggeri.*

b. Ogni pedina protezione viene girata dal lato "intatto" all'inizio della partita. Quando è danneggiata viene girata dal lato "danneggiato", e rimane danneggiata fino a quando non viene riparata o distrutta. Mentre è danneggiata, protegge comunque il suo possessore.

2.3.6 **PEDINE TESORO:** Le quattro pedine arma dorate (la Spada del Flagello, la Spada di Vero Acciaio, la Spada Vivente e la Spada Malvagia) e le quattro pedine protezione dorate (l'Elmo d'Oro, la Corazza d'Argento, lo Scudo di Giada e l'Armatura "T") sono "Pedine Tesoro" di valore considerevole; le altre pedine arma e protezione sono oggetti normali. Il pony dorato con i valori L2/L4 e il cavallo da guerra dorato con i valori T3/T5 sono trattati come pedine tesoro; gli altri cavalli sono normali. Vedi Figura 2.10.

## FRONTE



## RETRO



Figura 2.10: Pedine Tesori

2.3.7 **CARTE TESORO:** Le carte Tesoro rappresentano una varietà di oggetti incluse armi, protezioni, stivali, guanti, vesti, gioielli, pozioni e altro. Ogni carta Tesoro rappresenta l'oggetto nominato sulla carta. Le carte con lo sfondo dorato sono "Grandi Tesori" con un notevole valore; le carte con lo sfondo bianco sono "Piccoli Tesori" dal valore inferiore (o con un'utilità non immediata). Le carte con il bordo rosso/nero sono "Tesori importanti" (Vedi Figura 2.11).



Figura 2.11: Carte Tesori

- a. Ogni carta Tesoro ha una lettera che definisce il suo peso nella casella più a sinistra (questa casella è vuota se il peso è "Nullo") e un numero che definisce il suo prezzo in Oro. La frase al centro della carta indica come può essere utilizzata nella partita. La Lista dei Tesori spiega come viene utilizzata ogni carta Tesoro, e la Tabella dei Tesori riporta i dati come Fama, Notorietà, prezzo in Oro, peso, tipo di incantesimo, tipo Magico, tesori Grandi e Importanti, ed altre informazioni che si trovano sulla carta Tesoro.



- a.1) Alcune carte Tesoro hanno anche un valore di Notorietà, un valore di Fama o una ricompensa in Fama. Il valore di Notorietà è indicato da un numero in una casella viola. Un valore di Fama è indicato da un numero in una casella rosa. Una ricompensa in Fama è indicata dal nome di un gruppo di nativi e un numero nella casella rosa.
  - a.2) Un ettagono colorato con le parole “Sorgente di Magia” o un simbolo Magico all’interno indicano le carte Incantate con un colore di Magia o carte con tipi di Magia che funzionano come pedine Magia con alcune limitazioni. Ogni carta Incantata fornisce il colore indicato su di essa ad ogni personaggio nella sua locazione. I personaggi possono usare le carte con un tipo di Magia per lanciare incantesimi.
- b. Le sei carte marrone scuro sono carte “Tesori fra Tesori” che contengono altri tesori. La “Cassa” è un oggetto, ma le “Spoglie di un Ladro” e lo “Scheletro Ammuffito” sono scambiate per altri oggetti, mentre il “Cerchio delle Streghe”, la “Cripta del Cavaliere” e il “Prato Incantato” sono “carte Sito” – luoghi dove sono localizzati i tesori.

2.3.8 **INCANTESIMI:** Le carte Incantesimo identificano incantesimi magici. Ogni carta Incantesimo mostra il nome dell’incantesimo e ne riassume gli effetti. Riporta il tipo di Magia e il colore magico necessario per lanciare l’incantesimo, il bersaglio (o i bersagli) su cui può essere lanciato e ne riassume gli effetti e la durata (per quanto tempo durano gli effetti) (Vedi Figura 2.12). La Lista degli Incantesimi elenca in dettaglio ogni incantesimo.



Figura 2.12: Carte Incantesimi

2.3.9 **ARTEFATTE E LIBRI DI INCANTESIMI:** Ogni Artefatto contiene una carta Incantesimo, e ogni Libro di Incantesimi (ad esempio il Libro Nero nella Figura 2.11) contiene quattro carte Incantesimo. Ogni Artefatto e Libro di Incantesimi può essere usato come pedina Magia per lanciare in modo limitato la (o le) carta Incantesimo contenuta in quell’Artefatto o Libro. Il simbolo Magico su ogni carta identifica il tipo di pedina Magia che può sostituire.

## 2.4 Le Schede delle Apparizioni e delle Esplorazioni

2.4.1 La “Scheda delle Apparizioni” e la “Scheda delle Esplorazioni” sono utilizzate per conservare i componenti che sono presenti sulla mappa ma nascosti oppure sono semplicemente troppo ingombranti per essere tenuti in mappa. La maggior parte degli abitanti e degli oggetti vengono piazzati sulle Schede all’inizio della partita e si sposteranno sulla mappa durante il gioco. La Scheda delle Apparizioni contiene gli abitanti che appariranno sulla mappa. Le sezioni “Posizioni dei Tesori” e “Tesori fra Tesori” contengono i tesori nascosti nei Siti; i personaggi potranno ottenere questi tesori scoprendo e saccheggiando le pedine Sito. Le sezioni “Residenze dei Nativi”, “Guarnigioni” e “Visitatori” contengono oggetti e cavalli posseduti dai nativi e dai visitatori; i personaggi potranno ottenerli andando dai nativi e dai visitatori e commerciano con essi. Vedi Figura 2.13 e Figura 2.14.

- a. Ogni riquadro nelle sezioni “Castello Perduto” e “Città Perduta” contiene il tipo di mostro indicato dalla figura nel riquadro. Il numero nel riquadro indica quanti mostri sono contenuti nel riquadro; i riquadri senza numero contengono solo un mostro.

- b. Ogni riquadro nella sezione “Posizioni dei Tesori” contiene le carte Tesoro, le carte Incantesimo e il mostro indicato nel riquadro. Questi tesori, incantesimi e mostri sono tutti nascosti nelle locazioni della mappa.
- c. Ogni coppia di riquadri nella sezione “Residenze dei Nativi” contiene il gruppo di nativi indicati nel riquadro, più tutti gli oggetti posseduti da quel gruppo. I nativi (e i cavalli che stanno utilizzando) sono messi nel riquadro più piccolo; il numero nel riquadro indica quanti nativi sono contenuti nel riquadro. Ogni oggetto posseduto dal gruppo (incluse le pedine cavallo ottagonali) sono messe nel riquadro rettangolare.
- d. I sette piccoli riquadri nella fila inferiore della sezione “Residenze dei Nativi” sono utilizzati per contenere le pedine Visitatori/Missioni.

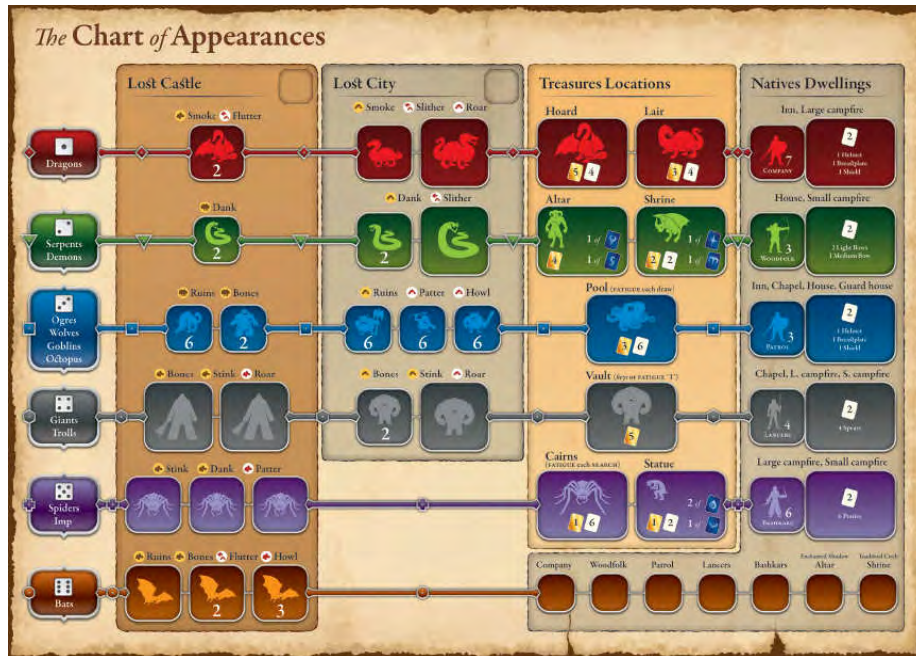


Figura 2.13: La Scheda delle Apparizioni

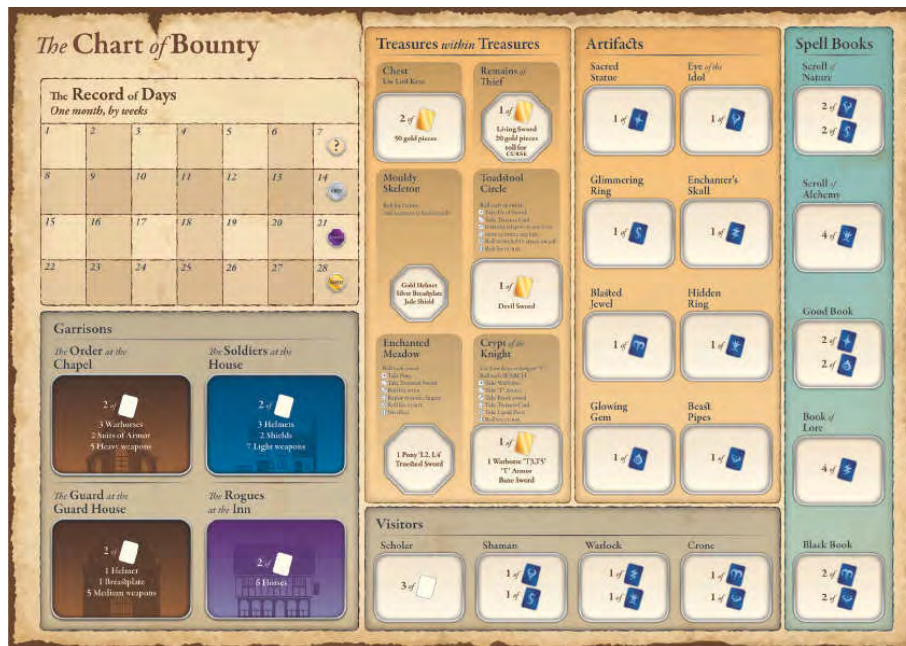


Figura 2.14: La Scheda delle Esplorazioni

2.4.2 Ogni riquadro nella sezione “Guarnigioni” contiene gli oggetti posseduti dal gruppo di nativi indicati nel riquadro. Il gruppo di nativi è sulla mappa, nella Residenza indicata dal disegno nel riquadro.

- 2.4.3 Ogni riquadro nella sezione “Visitatori” contiene gli oggetti e gli incantesimi posseduti dal visitatore indicato nel riquadro.
- 2.4.4 Ogni riquadro nelle sezioni “Artefatti” e “Libri di Incantesimi” contiene le carte Incantesimo che sono associate agli oggetti e ai libri.
- 2.4.5 Ogni riquadro nella sezione “Tesori fra Tesori” contiene tesori aggiuntivi che sono nascosti nei riquadri “Locazioni dei Tesori”.
- 2.4.6 La pedina Giorno (Turno) è posizionata nella sezione “il Registro dei Giorni” per identificare il turno in corso.  
*Nota: Se vengono utilizzate le regole opzionali su Stagioni/Meteo (Vedi Regola 10.D.1), una delle quattro pedine Meteo e una delle sei pedine numerate sono posizionate in questa sezione per indicare il Meteo (Vedi Figura 2.15).*
- 2.4.7 La pedina Mostri Attivi è posizionata nella “Scheda delle Apparizioni” alla sinistra della fila per identificare la fila di mostri Attiva nel turno corrente.

## 2.5 Componenti dei Personaggi

- 2.5.1 Ogni personaggio ha una Scheda Personaggio, una pedina personaggio, una pedina Attenzione e 12 pedine azione (Vedi Figura 2.16).



- 2.5.2 La Scheda Personaggio fornisce un riferimento rapido al personaggio. Sul fronte si trova il nome, sul retro si trova il simbolo che identifica tutti i suoi componenti. Il retro riepiloga le sue qualità ed elenca gli oggetti con cui inizia la partita. Ogni personaggio è spiegato in dettaglio nella Lista dei Personaggi.

- a. Il suo peso/vulnerabilità definisce il suo peso e la sua vulnerabilità. Le sue “Abilità Speciali” sono regole speciali che si applicano a lui solo.
- b. La sezione “Potenziamento” sottolinea i quattro livelli attraverso cui deve svilupparsi per diventare ciò che è. Viene indicato il nome, le armi, le protezioni e gli incantesimi che egli ha in ogni livello, e le pedine azione che guadagna ad ogni livello. I personaggi sono già al quarto livello quando inizia la partita. I livelli inferiori vengono utilizzati solo con le regole opzionali sul “Potenziamento” (Vedi Regola 10.E.5 e Regola 10.E.6).
- c. Il lato inferiore della scheda indica le relazioni commerciali che influenzano il modo con cui egli commercia con visitatori e leader dei nativi.

2.5.3 La pedina personaggio del personaggio è la pedina ottagonale con il suo simbolo. È colorata su un lato e scura sull'altro. Una pedina di un personaggio è girata dal lato scuro quando è il personaggio è nascosto, dal lato colorato quando è visibile.

2.5.4 La pedina Attenzione del personaggio è la pedina con il suo simbolo su un lato e la parola “Attenzione” sull'altro.

2.5.5 Le pedine azione del personaggio sono le dodici pedine con il suo simbolo su un lato e le parole “MUOVI”, “ATTACCA”, “CHINATI”, “FURIA” e “MAGIA” sull'altro. Il personaggio usa queste pedine per effettuare azioni durante la partita. I valori su ogni pedina indicano le sue qualità.

- a. La parola e il simbolo su ogni pedina indica quale azione può essere compiuta con essa. Le pedine “MUOVI” e “CHINATI” sono utilizzate per muoversi ed effettuare manovre difensive. Le pedine “ATTACCA” sono usate per attaccare. Le pedine “MAGIA” sono utilizzate per lanciare Incantesimi ed effettuare incantamenti, e la pedina “FURIA” fa diventare il personaggio una furia selvaggia in combattimento.
- b. Il numero su ogni pedina indica il tempo necessario a compiere l'azione; numeri più bassi corrispondono ad azioni più veloci.
- c. Gli asterischi su ogni pedina indicano lo sforzo extra necessario a compiere l'azione; due asterischi indicano uno sforzo doppio rispetto ad un asterisco, mentre pedine senza asterischi non richiedono alcuno sforzo.
- d. La lettera su ogni pedina “MUOVI”, “ATTACCA”, “CHINATI” e “FURIA” definiscono la loro forza. Le pedine “MAGIA” non hanno l'indicazione della forza.
- e. Il simbolo Magico su ogni pedina MAGIA definisce il suo tipo Magico. Gli otto tipi di pedina MAGIA sono utilizzate assieme ai colori magici per lanciare incantesimi.

## 2.6 Il Registro del Destino

2.6.1 Ogni personaggio riceve un foglio del “Registro del Destino” e lo usa per registrare la sua condizione durante la partita. Durante ogni giorno/turno egli registrerà le informazioni per quel giorno/turno nella linea giorno/turno corrispondente (Vedi Figura 2.17).

**The Record of Fate**

Date/Time	Actions	Hit Points	Skill	Honor	Discoveries	Special Cases
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						
45						
46						
47						
48						
49						
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						
60						
61						
62						
63						
64						
65						
66						
67						
68						
69						
70						
71						
72						
73						
74						
75						
76						
77						
78						
79						
80						
81						
82						
83						
84						
85						
86						
87						
88						
89						
90						
91						
92						
93						
94						
95						
96						
97						
98						
99						
100						

**Character Details:**

Name: \_\_\_\_\_

Hit Points: \_\_\_\_\_

Skill: \_\_\_\_\_

Honor: \_\_\_\_\_

Discoveries: \_\_\_\_\_

Special Cases: \_\_\_\_\_

**Victory Requirements:**

Category	Points	Total Points
Character	_____	_____
Game	_____	_____
Discovery	_____	_____
Honor	_____	_____
Game	_____	_____

Figura 2.17: Il Registro del Destino

- 2.6.2 Il foglio contiene una grande sezione “Registro dei Turni”, una sezione “Lista delle Scoperte” e un riquadro “Requisiti per la Vittoria”.
- a. All’inizio della partita il giocatore registra i Punti Vittoria che egli necessita per vincere nel riquadro “Requisiti per la Vittoria”. Egli deve registrare ogni cambiamento nelle relazioni commerciali che avviene durante la partita. Egli deve rivelare le relazioni commerciali correnti ogni qual volta gli viene richiesto. I suoi “Requisiti per la Vittoria” sono segreti e non devono essere rivelati.
  - b. La sezione “Registro dei Turni” è suddivisa in nove colonne “Attività”, una colonna “Nemici Trovati”, due colonne “Fama”, due colonne “Notorietà” e due colonne “Oro”. Le colonne sono divise in 28 righe, ovvero un “mese lunare” di 28 turni. Durante la partita ogni personaggio registra ogni turno nella riga corrispondente a quel turno.
  - c. Il personaggio registra le attività che eseguirà durante il suo turno nelle colonne “Attività” della sezione “Registro dei Turni”. Le registrerà da sinistra a destra nell’ordine in cui intende eseguirle. Quando eseguirà il suo turno dovrà effettuare le azioni nell’ordine in cui le ha registrate
  - d. Ogni personaggio possiede un valore di Fama, Notorietà e Oro che può aumentare o diminuire durante la partita. Egli tiene traccia di questi valori nelle colonne “Fama”, “Notorietà” e “Oro” della sezione “Registro dei Turni”.
    - d.1) La sua Fama e la sua Notorietà partono entrambe da zero. Possono aumentare o diminuire senza limitazioni, e possono diventare negative – il personaggio può registrare valori di Fama negativa o valori di Notorietà negativa. La Fama indica quanto egli è ammirato (valori negativi indicano quanto egli sia disprezzato), e la Notorietà indica quanto egli è temuto (valori negativi indicano quanto egli sia deriso). Questi valori non sono segreti: egli deve rivelare la sua Fama e la sua Notorietà ogni qual volta gli viene richiesto.
    - d.2) Il valore in Oro indica il valore delle monete e dei gioielli che stanno trasportando (non ci sono componenti per l’oro e i gioielli). L’Oro non pesa nulla (un numero elevato di pezzi d’Oro indica che si posseggono gioielli di notevole valore). Ogni giocatore deve mantenere segreto il numero di pezzi d’Oro posseduti fino alla fine del gioco. Egli inizia la partita con 10 pezzi d’Oro, e non c’è limite al numero di pezzi d’Oro posseduti.  
*Importante: il numero di pezzi d’Oro posseduti non può mai scendere sotto lo zero – il personaggio non può spendere Oro che non possiede (non si fa credito in Magic Realm).*
  - e. Il personaggio registra le sue scoperte cancellandole dalla sezione “Lista delle Scoperte”, che elenca tutti i sentieri nascosti, i passaggi segreti e i siti di tesori presenti nel gioco, e nella colonna “Nemici Trovati” della sezione “Registro dei Turni”.
    - e.1) Ogni sentiero nascosto e passaggio segreto è identificato dalle locazioni che collega; le strade sui due lati di un esagono sono strade differenti, ognuna delle quali ha la voce corrispondente nella sezione “Lista delle Scoperte”.  
*Esempio: Il passaggio segreto indicato con “Confine (verde) 4-5” è il passaggio segreto che collega la locazione 4 con la locazione 5 sul lato verde dell’esagono “Confine”. Esiste anche un altro passaggio segreto “Confine (incantato) 4-5” sul lato incantato dell’esagono.*
    - e.2) Ogni pedina Sito è elencata nella sezione “Locazioni dei Tesori”. Ogni carta Sito è elencata nella sezione “Carte Speciali”.
    - e.3) Ogni volta che un personaggio ottiene un risultato “Nemici Trovati” tirando i dati sulla tabella Esplorazione 7.2, deve barrare la casella nella colonna “Nemici Trovati”.

2.6.3 Il personaggio usa la “Scheda del Confronto” per il combattimento e la magia. Egli la usa per risolvere gli attacchi e le manovre difensive durante il combattimento.

- a. Il personaggio registra gli incantesimi che può utilizzare nei riquadri “Incantesimi appresi” nel suo “Registro del Destino”. Ogni personaggio inizia la partita con un numero limitato di incantesimi, e ne può ottenere altri apprendendoli o acquistandoli dai visitatori.
- b. All’inizio della partita, le carte Incantesimo sono posizionate sulla “Scheda delle Apparizioni” e sulla “Scheda delle Esplorazioni” per indicare dove possono essere appresi. Quando un personaggio ottiene un incantesimo, lo registra sulla propria scheda e lascia la carta Incantesimo nella locazione originale, a disposizione degli altri giocatori.

## 2.7 Componenti Errati

Sulla Scheda delle Esplorazioni, nel riquadro **L’Ordine alla Cappella** riporta **Cavalli da Tiro**, invece qui vanno posizionati **Cavalli da Guerra**. Due pedine Mostri **Goblin con Ascia** riportano sul lato più scuro la dicitura **Goblin con Lancia** (le immagini sono però corrette). **L’esagono Montagna (20)**: le locazioni 2 e 4 (su entrambi i lati) non sono di montagna, ovvero è sufficiente una mossa per entrarvi.

# Capitolo 3

## Preparare il Gioco

*I giocatori iniziano ogni partita costruendo da capo un nuovo Magic Realm. Essi posizionano gli esagoni per formare una nuova mappa, piazzano le pedine mappa sugli esagoni per definire i luoghi speciali in ciascun esagono, e piazzano i vari componenti del gioco sulla Scheda di Esplorazione dei Tesori per determinare gli oggetti e le creature in ciascun luogo speciale.*

*Costruire il Magic Realm non è complicato come può sembrare. Queste regole spiegano in dettaglio l'intero processo, per chiarire qualsiasi dubbio possa sorgere. Le tabelle riassumono i punti critici, ma la maggior parte delle informazioni necessarie è stampata sulla Scheda di Esplorazione. Una volta che i giocatori abbiano capito come si piazzano i pezzi, possono preparare il gioco senza più fare riferimento alle regole.*

*I giocatori esperti impiegano circa 45 minuti per preparare Magic Realm, ma questo tempo può essere significativamente ridotto se i pezzi sono ordinati e conservati in appositi vassoi o buste.*

### 3.1 Fase 1 – Preparare le Schede delle Apparizioni e delle Esplorazioni

3.1.1 Tutte le carte Tesoro, le pedine arma, le pedine protezione, le pedine cavallo, le pedine nativi, e le pedine mostri (tranne i due Fantasmi) vanno posizionati nelle apposite caselle della Scheda di Esplorazione dei Tesori. Tenete da parte le sei pedine Residenza, i due Fantasmi, le sei pedine visitatore/missione, e tutte le carte Incantesimo. Le pedine visitatore/missione si piazzano sulla Scheda di Esplorazione nella Fase 4, e i Fantasmi e le Residenze vanno messe direttamente sulla mappa nella Fase 6.

3.1.2 **PREPARAZIONE:** Staccate i pezzi ed ordinarli in gruppi.

- Separate le pedine dei mostri a seconda dell'immagine su ciascuna pedina e della dimensione della pedina. Girate le pedine mostro Tremendo con il lato scuro in basso, e girate tutte le altre pedine mostro in modo che il lato più chiaro sia in alto. Tenete ciascuna Testa del Drago assieme al suo rispettivo Drago, e ciascuna Clava Gigante col suo rispettivo Gigante.
- Dividete le pedine nativi nei 9 gruppi di nativi; ciascun gruppo di nativi è identificato dalla prima lettera nel suo codice identificativo. Mantenete ciascuna pedina quadrata "cavallo" col nativo che ha lo stesso codice identificativo. Girate ciascuna pedina in modo che sia visibile il suo lato chiaro.
- Piazzate le 8 pedine tesoro dorate da una parte. Dividete le pedine protezione grigie in elmi, corazze, scudi, ed armatura. Separate le Lance e gli archi e dividete le restanti pedine rosse di armi a seconda delle loro lettere di peso in un gruppo di 7 armi "L" (leggere), un gruppo di 5 armi "M" (medie) ed un gruppo di 5 armi "P" (pesanti).
- Dividete le pedine ottagonali cavallo in Cavalli da Guerra, Cavalli da Tiro e Pony. Identificate il Cavallo da Guerra con un valore "T3" sul suo lato di galoppo, ed il Pony con un valore di "L2" sul suo lato di galoppo, e piazzate questi due cavalli con le pedine dorate tesoro.
- Separate le carte Tesoro in un gruppo di 6 carte TESORI FRA TESORI (queste carte hanno lo sfondo marrone scuro), un gruppo di 23 "Tesori Grandi" (ogni carta Tesoro con lo sfondo dorato è un "Tesoro Grande"), ed un gruppo di 45 "Tesori Piccoli" (ogni carta Tesoro che non abbia lo sfondo dorato o marrone è un "Tesoro Piccolo"). Mantenete i gruppi separati, girate ciascun gruppo in modo che le carte siano coperte, e mischiatelo.
- Il numero romano in fondo a ciascuna carta Incantesimo definisce il tipo di carta. Dividete le carte Incantesimo in otto gruppi, piazzando tutte le carte di tipo I (♠) in un gruppo, tutte quelle di tipo II (♥) in un altro, e così via. Tenete i gruppi separati, coprite ciascun gruppo e mischiatelo.

3.1.3 **PIAZZAMENTO:** piazzate i componenti sulla Scheda di Esplorazione, una sezione alla volta nell'ordine presentato in seguito. Ciascuno spazio indica i componenti che vi vanno piazzati. Quando viene specificato di piazzare un Tesoro in uno spazio, pescate la carta casualmente dalla pila specificata e piazzatela coperta nello spazio senza guardarla. Tutte le carte Tesoro si piazzano segretamente, coperte, in modo che nessuno sappia che carta c'è in ciascuno spazio. Le carte resteranno coperte e segrete finché non vengono identificate durante la partita.

- Sezione Tesori fra Tesori sulla Scheda delle Esplorazioni:** piazzate le pedine dorate tesoro, i cavalli "L2" e "T3", e 5 Tesori Grandi negli spazi dove sono elencati.

*Importante: quando questa sezione è stata riempita, mescolate le restanti carte Tesoro e le carte Tesori fra Tesori insieme, coperte.*

*Spiegazione: le carte Tesori fra Tesori non possono essere messe negli spazi Tesori fra Tesori. Vengono tenute da parte finché quegli spazi non sono riempiti.*

- b. **Sezioni Castello Perduto e Città Perduta sulla Scheda delle Apparizioni:** piazzate ciascun mostro nella casella dove è disegnato. Le dimensioni di ciascuna casella corrispondono alle dimensioni delle pedine che deve contenere – ciascuna pedina entra esattamente nella casella dove è piazzata. Il numero grande nella casella indica quanti mostri sono contenuti nella casella. Se una casella non ha numero, contiene solo un mostro. Quando queste sezioni sono state riempite, ci saranno 8 mostri rimasti (senza contare i Fantasmi).  
*Esempio: nella seconda fila, la prima casella contiene le 2 Vipere (le pedine serpente più piccole), la seconda casella contiene i 2 Serpenti, e la terza casella contiene il serpente Tremendo (il serpente più grande).*
- c. **Sezione Locazioni dei Tesori sulla Scheda delle Apparizioni:** piazzate i Tesori piccoli ed i Tesori grandi nelle caselle dove sono elencati. Piazzate nella casella prima i Tesori piccoli, così che i Tesori grandi siano sopra (di modo che diventino più difficili da ottenere – un Tesoro posto verso la sommità della pila è più difficile da ottenere). Poi piazzate ciascun mostro restante nella casella dove è disegnato; eccetto per il Diavoletto nella casella Statua, questi mostri sono tutti Tremendi in dimensioni (le pedine più grandi).
- d. **Sezione Residenze sulla Scheda delle Apparizioni:** piazzate i Tesori piccoli, e le pedine delle armi, protezioni e cavalli dei nativi nei rettangoli dove sono elencate, nell'ordine in cui sono elencati, con i tesori in basso e le pedine più piccole in alto. Tesori, armi e cavalli sono impilati a caso nella loro sezione della pila. Piazzate ciascun gruppo di nativi nella casella quadrata adiacente. Il numero grande indica il numero di nativi nel gruppo.
- e. **Sezione Guarnigioni sulla Scheda delle Esplorazioni:** piazzate i Tesori piccoli, e le pedine delle armi, protezioni e cavalli dei nativi nelle caselle dove sono elencate, in ordine di dimensione, e piazzate il gruppo di nativi nella casella dove è elencato, (i nativi saranno piazzati con le loro Residenze ovunque esse vengano posizionate sulla mappa).
- f. **Studiolo:** Piazzate i tre Tesori piccoli rimasti nella casella Studiolo nella sezione Visitatori.
- g. **Incantesimi:** piazzate le carte nelle loro caselle nelle sezioni Libri degli Incantesimi, Artefatti, Visitatori e Tesori sulla Scheda di Esplorazione.  
*Suggerimento: Piazzate le Carte Incantesimo nella sezione Artefatti per ultime. In questo modo continuerete ad avere otto pile corrispondenti agli otto diversi tipi di incantesimo finché non avrete terminato il processo di preparazione.*

Sezione	Casella della Sezione	Carte Incantesimi in Casella							
		†	♀	\$	⚡	♯	✂	♁	♃
LIBRI DI INCANTESIMI	Libro del bene	2	-	-	-	-	-	2	-
	Pergamena della Natura	-	2	2	-	-	-	-	-
	Libro delle Tradizioni	-	-	-	4	-	-	-	-
	Libro Nero	-	-	-	-	2	-	-	2
	Pergamena dell'Alchimia	-	-	-	-	-	4	-	-
ARTEFATTI	Statua Sacra	1	-	-	-	-	-	-	-
	Occhio dell'Idolo	-	1	-	-	-	-	-	-
	Anello del Barlume	-	-	1	-	-	-	-	-
	Teschio dell'Incantatore	-	-	-	1	-	-	-	-
	Gioiello Distrutto	-	-	-	-	1	-	-	-
	Anello Nascosto	-	-	-	-	-	1	-	-
	Gemma Incandescente	-	-	-	-	-	-	1	-
Flauto della Bestia	-	-	-	-	-	-	-	1	
TESORI	Altare	-	1	1	-	-	-	-	-
	Tempio	1	-	-	-	1	-	-	-
	Statua	-	-	-	-	-	-	2	1
VISITATORI	Megera	-	-	-	-	1	-	-	1
	Sciamano	-	1	1	-	-	-	-	-
	Stregone	-	-	-	1	-	1	-	-
Totale carte incantesimi in gioco		4	5	5	6	5	6	5	5
Carte incantesimi fuori gioco		-	1	1	1	1	1	-	1
TOTALE CARTE INCANTESIMI		4	6	6	7	6	7	5	6

Tabella 3.4: Carte Incantesimi

- g.1) Ciascuna casella specifica quante carte Incantesimo di ciascun tipo devono esservi posizionate. Quando una casella specifica un particolare tipo di carte Incantesimo, prendete una carta a caso dal gruppo specificato e piazzatela nella casella. La tabella Carte Incantesimo riepiloga dove piazzare le carte Incantesimo.

- g.2) Solo 41 delle carte Incantesimo si usano in ciascuna partita di Magic Realm: le rimanenti 6 carte vanno rimesse nella scatola. Quando tutte le caselle hanno avuto le proprie carte Incantesimo, riponete nella scatola le 6 carte rimaste, senza guardarle.
- g.3) Le carte Incantesimo restano coperte e segrete quando si trovano nelle loro caselle. I giocatori non dovrebbero sapere quali carte sono in ciascuna casella, e non dovrebbero sapere quali carte non sono in gioco.
- g.4) Le carte Incantesimo vanno nelle caselle nell'ordine del tipo di Magia; gli incantesimi con numeri inferiori si trovano sotto quelli coi numeri superiori e sono più difficili da imparare (*Opzione*: se lo si desidera, i tipi di incantesimi possono essere invece mischiati casualmente insieme).

## 3.2 Fase 2 - Costruire la Mappa

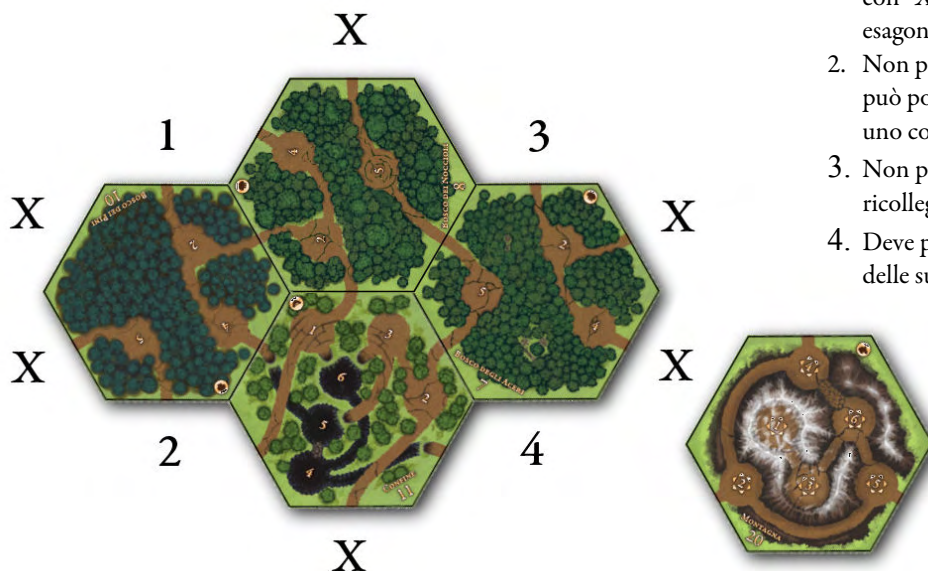
Prima che inizi la partita, i giocatori creano un nuovo Magic Realm usando i 20 esagoni di mappa. Le pedine mappa in ogni esagono indicano i luoghi speciali in quell'esagono, e i componenti di gioco sulla Scheda delle Esplorazioni definiscono cosa contiene ciascun luogo speciale. Pedine e componenti vanno piazzati segretamente, così che nessuno sappia cosa c'è in ciascun esagono all'inizio della partita.

- 3.2.1 I giocatori costruiscono la mappa piazzando gli esagoni fianco a fianco, lato verde scoperto. Ciascun giocatore riceve un gruppo di esagoni da piazzare, ed i giocatori a turno piazzano gli esagoni, uno alla volta.
- 3.2.2 Mescolate tutti e 20 gli esagoni e poi distribuiteli ai giocatori a caso. Distribuite tutti e 20 gli esagoni, anche se qualche giocatore dovesse ricevere più esagoni degli altri.
- 3.2.3 Il primo esagono da piazzare deve essere il CONFINE. Il giocatore che riceve il CONFINE lo piazza al centro del tavolo. Poi ciascun giocatore a turno aggiunge uno dei suoi esagoni alla mappa in costruzione, finché tutti e 20 gli esagoni sono stati piazzati.
  - a. I giocatori posizionano i loro esagoni a turno, in senso orario attorno alla mappa.
  - b. Ogni volta che è il turno di un giocatore, egli può piazzare solo un esagono. Può giocare solo i suoi esagoni. Può piazzare l'esagono in qualsiasi posizione e ruotarlo in qualunque modo, purché obbedisca alle seguenti regole:
    - b.1) L'esagono deve essere con il lato verde scoperto. Gli esagoni sono sempre messi con il lato verde scoperto all'inizio della partita.
    - b.2) L'esagono deve essere messo direttamente sul tavolo. Non può essere messo sopra ad un altro esagono.
    - b.3) L'esagono deve essere adiacente ad almeno altri due esagoni. Deve essere posizionato e ruotato in maniera che almeno due dei suoi bordi siano accanto ai bordi di esagoni già piazzati. Il nuovo esagono non può essere posizionato da solo, né accanto ad un solo esagono.  
*Eccezioni: il primo esagono (CONFINE) va ovviamente giocato da solo. L'esagono successivo deve essere giocato adiacente al CONFINE. Dopodiché ciascun altro esagono deve essere giocato adiacente ad almeno due esagoni.*
    - b.4) Ciascuna strada che esce da un esagono dove esso incontra un altro esagono deve unirsi ad un'altra strada sull'altro esagono. I bordi delle strade devono essere uniti ai bordi delle strade ed i bordi senza strade devono essere uniti a bordi senza strade dovunque due esagoni si incontrino.
    - b.5) Deve esistere una via che segue le strade dal nuovo esagono ad una delle locazioni del CONFINE. Questa via può essere di qualsiasi lunghezza e può usare tutte le strade, inclusi passaggi segreti e sentieri nascosti.
      - Se il nuovo esagono ha sei locazioni, l'intero esagono deve riconnettersi al CONFINE. In pratica, questo ha effetto solo sull'ALTO PASSO e sulle SPORGENZE, dato che tutte le locazioni negli altri esagoni sono connesse all'interno dell'esagono stesso.  
*Nota: questa regola impedisce che l'ALTO PASSO e le SPORGENZE vengano giocate finché non siano stati giocati almeno altri due esagoni. Se il secondo giocatore a piazzare un esagono ha solamente SPORGENZE e/o ALTO PASSO, il suo turno viene saltato ed egli deve attendere fino al suo turno successivo per giocare un esagono.*
      - Se il nuovo esagono è un Bosco (🌲) o una Valle (🏞️), è sufficiente che anche una sola locazione sia connessa con il CONFINE. Locazioni e strade che non si connettono al CONFINE sono ignorate per il movimento normale.
    - b.6) Ciascun giocatore deve sempre giocare in modo che il giocatore successivo abbia una mossa legale. Se un giocatore ha un esagono ma non può giocarlo secondo le regole, allora l'ultimo giocatore prima di lui deve riprendersi l'esagono giocato e giocarne un altro.
  - c. Se un giocatore non ha esagoni rimasti quando è il suo turno di giocare un esagono, egli potrà scegliere il personaggio da giocare (vedi Fase 3). Se ha già scelto un personaggio, piazza una pedina visitatore/missione (vedi Fase 4). Se tutte le pedine visitatore/missione sono state giocate, allora salterà il turno.



3.2.4 I giocatori continuano a turno finché non siano stati piazzati tutti e 20 gli esagoni, tutti i giocatori abbiano un personaggio, e non restino da piazzare pedine visitatore/missione.

## Esempio 1 Piazzamento degli Esagoni



Il giocatore vorrebbe piazzare l'esagono MONTAGNE:

1. Non può piazzarlo in alcuna delle posizioni segnate con "X" perché lo deve piazzare adiacente a due esagoni già piazzati.
2. Non può giocarlo nelle posizioni 1 o 2 perché non può posizionare un bordo senza strada accanto ad uno con strada.
3. Non può piazzarlo nella posizione 3 perché non si ricollegerebbe al CONFINE tramite strada.
4. Deve piazzarlo in posizione 4, ruotato così che una delle sue strade arrivi nel CONFINE.

Sezione	Casella della Sezione	Carte Tesoro		Armi	Protezioni				Cavalli
		Piccolo	Grande		Elmi	Corazze	Scudi	Armatu re	
TESORI FRA TESORI	Cassa	-	2	-	-	-	-	-	-
	Spoglie di un Ladro	-	1	Spada Vivente (L)	-	-	-	-	-
	Scheletro Ammuffito	-	-	-	d'Oro	d'Argento	di Giada	-	-
	Cerchio delle Streghe	-	1	Spada Malvagia (P)	-	-	-	-	-
	Cripta del Cavaliere	-	1	Spada del Flagello (T)	-	-	-	"T"	"T3" da Guerra
	Prato Incantato	-	-	Spada di Vero Acciaio (M)	-	-	-	-	"L2" Pony
LOCAZIONI DEI TESORI	Ammasso	4	5*	-	-	-	-	-	-
	Tana	4	3*	-	-	-	-	-	-
	Altare	-	4*	-	-	-	-	-	-
	Tempio	2	2*	-	-	-	-	-	-
	Pozza	6	3*	-	-	-	-	-	-
	Tomba	-	5*	-	-	-	-	-	-
	Tumuli	6	1*	-	-	-	-	-	-
	Statua	2	1*	-	-	-	-	-	
RESIDENZE	Compagnia	2	-	-	1	1	1	-	-
	Gente dei boschi	2	-	2 Archi leggeri (L) 1 Arco Medio (M)	-	-	-	-	-
	Pattuglia	2	-	-	1	1	1	-	-
	Lancieri	2	-	4 Lance (M)	-	-	-	-	-
	Ladroni	2	-	-	-	-	-	-	6 Pony
GUARNIGIONI	Cappella (Ordine)	2	-	2 Scuri bipenne (P) 1 Spadone (P) 1 Mazzafrusto (P) 1 Balestra (P)	-	-	-	2	3 da Guerra
	Casa (Soldati)	2	-	3 Spade corte (L) 2 Stocchi (L) 2 Bastoni (L)	3	-	2	-	-
	Locanda (Furfanti)	2	-	-	-	-	-	-	6 da Tiro
	Corpo di Guardia (Guardie)	2	-	2 Mazze (M) 2 Asce (M) 1 Spada larga (M)	1	1	-	-	-
	VISITATORE	Studioso	3	-	-	-	-	-	-

Tabella 3.2: Oggetti e Cavalli

### 3.3 Fase 3 – Selezionare un Personaggio

Ciascun giocatore interpreta un personaggio nel gioco. Egli controlla i componenti di quel personaggio ed usa la pedina di quel personaggio per rappresentarlo sulla mappa. La Lista dei Personaggi illustra ciascun personaggio, e la sua Scheda Personaggio riepiloga le sue abilità. Queste informazioni sono di dominio pubblico – chiunque può esaminare le schede e la Lista dei Personaggi in qualsiasi momento del gioco.

3.3.1 Se un giocatore non ha esagoni rimasti quando è il suo turno di giocare, allora invece di piazzare un esagono può scegliere il personaggio da usare nel gioco. Si può scegliere qualsiasi personaggio che non sia stato già scelto da un altro giocatore. Il giocatore prende l'appropriata Scheda personaggio, le sue pedine, la sua pedina Attenzione, e le sue 12 pedine azione.

3.3.2 Il giocatore prende anche le pedine arma le protezioni elencate sotto il quarto livello di Potenziamento sulla sua Scheda del personaggio. Egli riceve solo le pedine elencate per il suo quarto livello (finale), in basso nella sua sezione Potenziamento. Egli riceve ciascun oggetto dal gruppo di nativi che lo possiede. Se diversi gruppi hanno lo stesso oggetto, il giocatore può scegliere da quale gruppo prenderlo.

*Esempio: il Cavaliere Nero (♣) deve prendere una Mazza dalla Guardia, ed un'Armatura dall'Ordine. Non può prendere la balestra o le altre protezioni elencate per i suoi livelli precedenti.*

- a. Tutte le pedine arma sono piazzate con il lato non pronto scoperto all'inizio della partita. Tutte le pedine protezione sono piazzate con il loro lato non danneggiato (intatto) scoperto.
- b. Il giocatore prende anche una scheda Storia Personale e vi registra i vantaggi speciali e le relazioni commerciali del suo Personaggio. Registra anche la sua quota iniziale di 10 Pezzi d'oro.

3.3.3 Ciascun giocatore riceve anche la quantità e tipo di incantesimi specificati nel quarto livello di Potenziamento (non riceve alcuno degli incantesimi elencati nei precedenti livelli di Potenziamento). Egli registra segretamente gli incantesimi scelti nelle caselle incantesimi sul retro della sua scheda Storia Personale.

- a. Ciascun incantesimo richiede uno specifico colore di magia, ed uno specifico tipo di pedina MAGIA; la Lista degli Incantesimi illustra in dettaglio ciascun incantesimo, e le Carte degli Incantesimi riassumono le abilità di ciascuno di essi. I Personaggi possono scegliere soltanto incantesimi iniziali che sono del tipo riportato sulla loro Scheda del Personaggio.
- b. Ogni giocatore sceglie ciascun incantesimo dalla Lista degli Incantesimi, e riporta sulla sua scheda che è uno dei suoi incantesimi iniziali. Può registrare ciascun incantesimo anche più volte, ma ciascuna di esse conta ai fini del numero totale di incantesimi che può imparare. *Non* si trattengono carte Incantesimo per gli incantesimi iniziali.

3.3.4 Quando i personaggi capaci di usare la magia scelgono i loro incantesimi iniziali, possono anche “incantare” le loro pedine MAGIA per creare pedine colorate. Man mano che un personaggio sceglie i suoi incantesimi, può incantare le sue pedine incantabili (tipo di Magia ♠♥♦♣) girandoli segretamente con il simbolo verso l'alto. Egli rivelerà le sue pedine incantate quando vengono piazzate le Residenze nella Fase 6.

3.3.5 Il giocatore sceglie anche segretamente la Residenza dalla quale inizierà la partita. Può iniziare la partita in qualsiasi Residenza elencata per il suo personaggio sulla Lista dei Personaggi (nessun personaggio può partire dall'Accampamento Grande o da quello Piccolo). Egli prende nota segretamente della Residenza sulla sua scheda, e quando la Residenza viene piazzata sulla mappa, la sua pedina personaggio viene posizionata con essa.

3.3.6 Il giocatore registra i requisiti di cui ha bisogno per vincere la partita nella sua casella Requisiti per la Vittoria. I personaggi competono nell'accumulare Tesori Importanti, punti Fama, punti Notorietà, punti Oro, e punti Incantesimo. Prima che inizi la partita, ciascun giocatore scrive il numero di punti in ciascuna categoria di cui ha bisogno per vincere la partita. Questi punti si guadagnano possedendo o vendendo armi, protezioni, cavalli e carte Tesori, imparando incantesimi dalle Locazioni dei Tesori e dagli Artefatti, o uccidendo mostri, nativi o altri personaggi. Ciascun giocatore registra i suoi requisiti per ciascuna categoria nella riga appropriata. I Requisiti di Vittoria vanno tenuti segreti fino alla fine della partita.

- a. Prima si devono assegnare da zero a cinque Punti Vittoria a ciascuna categoria, e si scrivono questi punti nella colonna Punti appropriata. Non si possono assegnare frazioni o numeri negativi. Vanno assegnati 5 Punti Vittoria in totale tra tutte le categorie.

*Nota: Se si gioca con le regole opzionali Stagioni/Tempo (vedi Regola 10.E.1), la Stagione influenza la quantità di Punti Vittoria da registrare.*

- b. Poi si moltiplicano i punti assegnati a ciascuna categoria per il fattore riportato per ciascuna categoria, e si registra il prodotto nella colonna Necessari. Questo risultato indica la quantità di punti da raggiungere in quella determinata categoria.

- b.1) Il fattore nella categoria Tesori Importanti è 1. Ciascun Punto Vittoria assegnato ai Tesori Importanti obbliga il giocatore ad avere un Tesoro Importante alla fine della partita.

- b.2) Il fattore nella categoria Incantesimi è 2. Punto Vittoria assegnato agli Incantesimi obbliga il giocatore ad avere due Incantesimi alla fine della partita oltre a quelli con cui ha iniziato.
- b.3) Il fattore nella categoria Fama è 10. Ciascun Punto Vittoria assegnato alla categoria Fama obbliga il giocatore a guadagnare 10 punti Fama.
- b.4) Il fattore nella categoria Notorietà è 20. Ciascun Punto Vittoria assegnato alla categoria Notorietà obbliga il giocatore a guadagnare 10 punti Notorietà.
- b.5) Il fattore nella categoria Oro è 30. Ciascun Punto Vittoria assegnato alla categoria Oro obbliga il giocatore a guadagnare 30 punti Oro oltre al suo oro iniziale ed al valore del suo equipaggiamento iniziale. Il valore dell'oro e dell'equipaggiamento iniziale di ciascun Personaggio è riportato qui sotto; normalmente i Personaggi useranno la colonna "4° livello" a meno che non si usino le Regole Potenziamento.

Personaggio	1° Livello	2° Livello	3° Livello	4° Livello
Amazzone	16	37	37	35
Capitano	23	35	35	35
Cavaliere Bianco	39	42	42	37
Cavaliere Nero	30	34	37	40
Druido	10	10	10	10
Elfo	10	10	16	16
Grande Mago	10	10	10	10
Berserker	19	26	35	23
Mago	10	10	10	10
Nano	19	19	23	23
Pellegrino	10	11	11	11
Ragazza dei Boschi	10	10	16	16
Re Stregone	10	10	10	10
Spadaccino	10	10	16	16
Strega	10	10	10	10
Stregone	10	10	11	11

Tabella 3.5: Valore in Oro dell'Equipaggiamento Iniziale





- c. Quando un personaggio possiede un oggetto, può contare i suoi valori Fama e Notorietà ai fini del suo punteggio. Questi valori non vanno riportati sulla scheda – avere l'oggetto stesso permette di contare i punti. Se il giocatore vende o perde l'oggetto, non avrà più quei punti. Il prezzo in Oro dell'oggetto non conta, contano solo i punti Oro dei giocatori, per quanto un giocatore possa aumentare i suoi punti Oro vendendo l'oggetto ad un gruppo di nativi, ad un visitatore, o ad un altro personaggio.
- d. Se l'oggetto è un Tesoro Importante, vale anche per il punteggio Tesori Importanti.  
*Nota: ignorate lo sfondo dorato sulla carta Tesoro. Gli sfondi dorati servono solo nella fase di preparazione della partita. I Tesori Importanti sono quelli con il bordo rosso/nero, e possono avere lo sfondo sia bianco che dorato.*
- e. Ciascun personaggio ha anche i suoi punti Fama, Notorietà ed Oro che non sono legati ad alcun oggetto. I giocatori registrano questi punti sul loro Registro Turni. Quando si spendono o si perdono questi punti, vanno sottratti dai propri punti registrati, e quando li si guadagna vanno aggiunti.
- f. Quando un personaggio vende i suoi oggetti, aggiunge il loro valore in Oro al suo Oro registrato. La Lista delle Pedine Tesoro indica il valore delle pedine Tesoro, la Lista dei Prezzi indica i prezzi degli oggetti comuni, e ciascuna carta Tesoro indica il proprio valore in oro. Se una carta Tesoro ha anche una Ricompensa in Fama ed un giocatore vende quel dato tesoro al gruppo attivo menzionato sulla carta, aggiunge la Ricompensa in Fama alla sua Fama. Non si riceve nulla della Ricompensa con il semplice possesso dell'oggetto – l'oggetto va venduto per ottenere le Ricompense.  
*Nota: il Valore di Fama non è la stessa cosa della Ricompensa in Fama. Un personaggio riceve il valore in Fama quando possiede l'oggetto; riceve invece la Ricompensa in Fama quando lo vende al leader nativo menzionato sulla carta.*
- g. Solo gli incantesimi imparati e registrati durante la partita valgono ai fini dei Requisiti di Vittoria degli Incantesimi. Gli incantesimi iniziali di un giocatore non contano.  
*Nota: Se un giocatore ottiene durante la partita un incantesimo che ne duplica uno che già conosceva all'inizio della partita, quell'incantesimo vale ai fini dei punti Incantesimo finali. Solo gli incantesimi registrati valgono ai fini dei Requisiti di Vittoria. Le carte Incantesimo che appartengono ad Artefatti o Libri degli Incantesimi non contano.*



- 3.3.7 Il turno del giocatore ha fine appena egli prende i suoi componenti. Un giocatore non è obbligato a scegliere e registrare i suoi Requisiti per la Vittoria, incantesimi, pedine colore magico, e Residenza fino a quando le Residenze vengano piazzate sulla mappa nella Fase 6; egli può quindi continuare a pensare alle sue scelte mentre gli altri giocatori continuano a giocare e fintanto che le pedine mappa vengono piazzate sulla mappa nella Fase 5.

### 3.4 Fase 4 – Piazzare le Pedine Visitatore/Missione





- 3.4.1 Se un giocatore ha già scelto un personaggio quando è il suo turno di giocare un esagono, egli prende una delle sei pedine visitatore/missione e la posiziona in una delle caselle piccole della riga in basso nella sezione Residenze.
- 3.4.2 Il giocatore può prendere una qualsiasi pedina visitatore/missione disponibile che non sia stata già posizionata in una casella. Tutte e sei le pedine visitatore/missione vengono usate, e possono essere piazzate con qualsiasi lato visibile.
- 3.4.3 Un giocatore può piazzare una pedina in qualsiasi casella libera a sua scelta nella riga più in basso della sezione Residenze. Non può piazzare la pedina in una casella che contenga già un'altra pedina (ciascuna casella può contenere una sola pedina):
- 3.4.4 Una volta piazzata in una casella, la pedina resta lì finché non venga trasferita sulla mappa durante la partita.

### 3.5 Fase 5 – Piazzare le Pedine Mappa

- 3.5.1 Quando tutti i giocatori hanno scelto il loro personaggio e sono state piazzate tutte le pedine disponibili Visitatore/Missione, i giocatori piazzano le pedine mappa sugli esagoni per definire segretamente cosa ci sia in ogni esagono. Le pedine mappa sono piazzate segretamente e casualmente, ed all'inizio della partita sono coperte così che nessuno possa sapere cosa ci celi in ciascun esagono. Le pedine Sito rappresentano siti di Tesori, sei pedine Allarme vengono sostituite dalle Residenze, e le altre pedine Allarme e Suono identificano aree visitate da mostri. La pedina Città Perduta rappresenta cinque pedine mappa segrete piazzate nella sezione Città Perduta della Scheda di Esplorazione, ed il Castello Perduto rappresenta cinque pedine mappa piazzate nella sezione Castello Perduto. Quando una di queste pedine viene scoperta, le relative cinque pedine vengono piazzate nel suo esagono, scoperte.
- 3.5.2 PREPARAZIONE: Staccate le pedine mappa ed ordinatele in gruppi.
- Piazzate le pedine rosse Città Perduta e Castello Perduto da una parte.
  - Piazzate le 8 pedine dorate Sito e le 10 pedine rosse Suono nello stesso gruppo. Esse hanno tutte il simbolo  sul retro rosso.
  - Dividete le 20 pedine gialle Allarme in quattro gruppi a seconda della lettera su ciascuna pedina, così che ci sia un gruppo di pedine "A", uno di pedine "B", uno di pedine "C", ed uno di pedine "D". Ci saranno 5 pedine in ciascun gruppo.
- 3.5.3 SEZIONI CITTÀ PERDUTA E CASTELLO PERDUTO: coprite le 18 pedine Sito e Suono e mischiatele. Poi prendete 10 pedine a caso e senza guardarle mettetele sulla Scheda di Esplorazione. Piazzate 5 pedine nella sezione Città Perduta e le altre 5 nella sezione Castello Perduto. Non vi sono caselle per queste pedine – semplicemente ponetele sopra ogni sezione.
- 3.5.4 PEDINE MAPPA: piazzate le pedine mappa in un gruppo di esagoni alla volta, nell'ordine menzionato più giù. Piazzate le pedine in ciascun esagono nelle foreste dell'esagono, lontane dalle locazioni. Tutte le pedine vengono piazzate coperte, segretamente, così che nessuno sappia esattamente quali pedine ci siano in ciascun esagono. Quando bisogna piazzare una pedina in un esagono, prendete la pedina casualmente dal gruppo specificato e mettetela nell'esagono senza guardarla. I giocatori sapranno da quale gruppo viene la pedina, ma non quale sia esattamente.
-  **Esagoni di Caverna** (*Confine, Caverna, Grotte, Alto Passo, Rovine*): piazzate quattro delle restanti pedine Sito/Suono a caso senza guardarla. Voltate la pedina Città Perduta coperta e mischiatela con queste pedine, e poi piazzate una pedina in ogni esagono. Poi coprite le 5 pedine Allarme "A", mischiatele, e piazzatene una in ciascun esagono.  
*Spiegazione: La Città Perduta si trova in uno dei 5 esagoni di Caverna.*
  -  **Esagoni di Montagna** (*Scogliera, Dirupo, Bosco Oscuro, Sporgenze, Montagna*): coprite la pedina Castello Perduto e mescolatela con le restanti 4 pedine Sito/Suono, e poi piazzate una pedina in ciascun esagono. Poi coprite le 5 pedine Allarme "B", mescolatele, e piazzatene una in ciascun esagono.  
*Spiegazione: il Castello Perduto si trova in uno dei 5 esagoni di Montagna.*
  -  **Esagoni Valle** (*Valle Tremenda, Valle Maligna, Valle Oscura, Valle Infernale, Valle Dannata*): coprite le 5 pedine Allarme "C", mischiatele, e piazzatene una in ciascun esagono.

- d.  **Esagoni Bosco** (*Bosco dei Tigli, Bosco degli Aceri, Bosco dei Noccioli, Bosco delle Querce, Bosco dei Pini*): coprite le 5 pedine Allarme “”, mischiatele, e piazzatene una in ciascun esagono.


3.5.5 La Tabella Pedine Mappa riassume dove vanno piazzate le pedine mappa. Quando sono tutte in posizione, si trovano piazzate come segue:

- a. Cinque pedine coperte Sito e/o Suono saranno nella sezione Castello Perduto della Scheda di Esplorazione.
- b. Cinque pedine coperte Sito e/o Suono saranno nella sezione Città Perduta della Scheda di Esplorazione.
- c. Ciascun esagono Caverna conterrà due pedine coperte: una pedina Allarme “” ed una pedina Sito, Suono, o Città Perduta.
- d. Ciascun esagono Montagna conterrà due pedine coperte: una pedina Allarme “” ed una pedina Sito, Suono, o Castello Perduto.
- e. Ciascun esagono Valle conterrà una pedina Allarme coperta “”.
- f. Ciascun esagono Bosco conterrà una pedina Allarme coperta “”.








### 3.6 Fase 6 – Rivelare le Residenze

3.6.1 Quando sono state piazzate tutte le pedine della mappa, le pedine Allarme negli esagoni Valle vanno scoperte, ed in questi esagoni vanno piazzate quattro pedine Residenze e due pedine Fantasmì.

- a. Le uniche pedine da scoprire sono le cinque pedine Allarme negli esagoni Valle. Le pedine negli altri esagoni restano coperte e segrete, ed ancora sconosciute quando inizia la partita.
- b. I giocatori non devono scoprire le pedine nelle Valli finché non abbiamo terminato di registrare i loro Requisiti di Vittoria e la Residenza da cui inizieranno la partita. I giocatori non possono cambiare Residenza o cambiare o aggiungere ai loro Requisiti di Vittoria una volta che le pedine nelle Valli sono state scoperte.

3.6.2 La pedina Allarme “” in ciascuna Valle definisce cosa piazzare in quell'esagono. Ciascuna pedina rappresenta una Residenza o una coppia di Fantasmì, e quando la pedina viene scoperta, viene rimossa dal gioco, ed i componenti che essa rappresenta vengono messi nel suo esagono, nella locazione numero 5.

*Eccezione: i giocatori devono poter tracciare un percorso lungo le strade dalle pedine ad una delle locazioni del Confine. Il percorso può essere di qualsiasi lunghezza e può seguire qualsiasi strada, inclusi sentieri nascosti e passaggi segreti. Se la locazione 5 non si connette al Confine tramite una strada, piazzate i componenti nella locazione 4.*

- a. La tabella Sostituzione Pedine Residenza riassume i componenti che vanno messi al posto di ciascuna pedina “”. La pedina Puzza  viene scambiata con la Locanda, la pedina Fumo  con la Casa, la pedina Umido  con la Cappella, la pedina Rovine  con il Posto di Guardia, e la pedina Ossa con la coppia di Fantasmì.
- b. Gli accampamenti non vengono piazzati sulla mappa ora. L'Accampamento Grande viene piazzato al posto della pedina Allarme Puzza , e l'accampamento piccolo al posto di Fumo  quando esse verranno scoperte durante la partita.

3.6.3 Quando viene posta sulla mappa una pedina Residenza, vengono posti sulla mappa con essa anche tutti i nativi nella casella Guarnigione relativa alla Residenza stessa. I nativi della Guarnigione iniziano la partita alle loro Residenze e non si muovono finché non vengono assoldati.

3.6.4 Infine, i giocatori rivelano la Residenza da cui partiranno e ciascun personaggio viene piazzato alla residenza da lui registrata sulla scheda. Tutte le pedine dei personaggi vengono voltate con il lato verde visibile quando sono sulla mappa.  
*Spiegazione: tutti i personaggi iniziano il gioco nascosti.*








Pedina Mappa	Viene scambiata con:		
	Residenza o Fantasmi	Gruppo di Nativi	Tutti i personaggi nella
 OSSA	Due Fantasmi	-	-
 UMIDO	Cappella	Ordine	Locazione della Cappella
 ROVINE	Corpo di Guardia	Guardie	Locazione del Corpo di Guardia
 FUMO	Casa	Soldati	Locazione della Casa
 PUZZA	Locanda	Furfanti	Locazione della Locanda
 FUMO	Accampamento Piccolo	-	-
 PUZZA	Accampamento Grande	-	-

Tabella 3.6: Scambio delle Pedine Residenza

# Capitolo 4

## Meccaniche di Gioco

### 4.1 Lanciare i Dadi

- 4.1.1 Ogni volta che a un giocatore è richiesto di lanciare i dadi e consultare una tabella, per trovare il risultato tira 2 dadi e usa il valore del dado più alto. Prima di lanciare apertamente i dadi deve identificare la tabella che sta utilizzando e rivelare il risultato.  
*Esempio: se ottiene un [1] e un [2], il suo risultato è [2] cioè il valore più alto tra i due ottenuti.*
- 4.1.2 Alcuni Vantaggi Speciali, Carte Tesoro e incantesimi obbligano il personaggio a lanciare un dado per trovare il risultato mentre altri si aggiungono o sottraggono ad ogni dado. Tutte le modifiche sono cumulative. I risultati più grandi di [6] sono considerati [6] e i risultati più bassi di [1] sono considerati [1].  
*Esempio: se un personaggio con due modifiche al tiro del dado di "+1" ottiene un [1] e un [2], il suo risultato è "7" (il risultato più alto +1) che si converte in [6].*
- 4.1.3 Quando si effettuano tiri di dado per il "gioco" come un Tiro per il Mostro si deve lanciare un dado e non modificare il risultato.
- 4.1.4 Le modifiche al tiro del dado che si applicano ad un personaggio non si applicano agli abitanti che egli controlla. Quando un nativo assoldato o un mostro controllato utilizza una tabella, il tiro del dado è variato soltanto dalle modifiche che sono applicabili a quel nativo o mostro. I vantaggi speciali di un personaggio non si estendono ai suoi nativi assoldati o mostri controllati.

### 4.2 Pedine Azione

- 4.2.1 Ogni pedina azione di un personaggio rappresenta le azioni che egli è in grado di compiere. La pedina azione può essere "attiva" o "inattiva". Le pedine attive, comprese le pedine MAGIA incantate come colore magico, sono in gioco e possono essere usate per fare azioni. Le pedine inattive sono fuori dal gioco e non possono essere utilizzate. Le pedine azione sono fuori dal gioco per effetto di fatica o di ferite e possono rientrare in gioco riposando. Una pedina MAGIA è fuori dal gioco se è dedicata ad un incantesimo e può tornare in gioco quando un incantesimo si esaurisce o è spezzato. Quando è richiesto un personaggio deve specificare quali delle sue pedine sono in gioco, quali sono fuori per effetto di fatica, ferite o dedicate ad incantesimi.
- 4.2.2 Ogni personaggio può giocare soltanto le proprie pedine attive. Durante un turno, nel segmento Giorno, egli può giocare le pedine MUOVI per trasportare oggetti muovendosi, può giocare la pedina FURIA per accrescere la sua vulnerabilità a Tremendo, può giocare pedine con asterischi di sforzo per cercare in determinati siti di tesori e può giocare la pedina MAGIA in presenza di un colore di magia appropriato per incantare l'esagono in cui si trova. Nel segmento Sera, le pedine ATTACCA sono utilizzate in combattimento per rendere pronta un'arma o per attaccare, le pedine MUOVI per fuggire o manovrare in combattimento e le pedine MAGIA per lanciare incantesimi.
- 4.2.3 Ogni giocatore tiene davanti a sé, fuori dalla mappa, le pedine del proprio personaggio, le pedine inattive di lato oppure in un contenitore separato, fuori dal gioco, con le pedine affaticate a faccia in su (la faccia con la lettera in su) e le pedine ferite a faccia in giù (la faccia col simbolo in su). Le pedine di colore incantato sono piazzate tra le pedine in gioco, ma a faccia in giù (la faccia col simbolo in su) per distinguerle dalle altre pedine MAGIA.
- 4.2.4 **FATICA:** l'asterisco sulla pedina azione rappresenta lo sforzo extra necessario per fare quella azione. Queste pedine possono diventare "affaticate" quando il personaggio compie azioni estenuanti come cercare in certi siti di tesori o eseguire mosse di combattimento che richiedono forza o velocità extra. Le pedine affaticate sono rimosse dal gioco, ma sono lasciate a faccia in su. La fatica si misura dagli asterischi sforzo sulla pedina.
- Quando un personaggio è chiamato a spendere "un asterisco fatica", deve rimuovere un asterisco di sforzo dal gioco. Egli può esaurire una pedina che mostra un asterisco o una che ne mostra due e "scambiarla" riattivandone un'altra dello stesso tipo con un asterisco (es. se esaurisce una pedina ATTACCA con due asterischi egli deve riattivare una pedina ATTACCA con un asterisco per effettuare il cambio). Se non può farlo deve esaurire la pedina con due asterischi e perdere l'asterisco extra.  
*Nota: allo scopo di effettuare il cambio la pedina "FURLA" è considerata come una pedina ATTACCA e la pedina "CHINATI" è considerata come una pedina "MUOVI".*
  - Quando un personaggio è chiamato ad affaticare due asterischi, può rimuovere una pedina con due asterischi oppure due pedine con un asterisco.
  - Le pedine che non hanno asterischi non possono affaticarsi.

- d. Un personaggio non può portare a termine un'azione che gli richiede di affaticare una pedina fatica (come saccheggiare i tumuli) se non ha in gioco pedine non incantate con asterischi. Se non può fare altro in quella fase, la fase viene considerata come eseguita e il personaggio non fa altro.
- e. Se un personaggio è costretto ad affaticare una pedina (es. per effetto delle regole delle stagioni e del tempo) e non ha in gioco pedine con asterisco, può esaurire le pedine di colore magico, se non ha nessuna pedina in gioco, deve ferire le pedine che sono affaticate. I personaggi non possono affaticare le pedine MAGIA che sono dedicate agli incantesimi.

4.2.5 **FERITE:** quando un personaggio è costretto a “ferire” una pedina, deve rimuovere una delle sue pedine azione dal gioco e girarla a faccia in giù per mostrare che è ferita.

- a. Può scegliere una qualsiasi pedina azione in gioco con le seguenti eccezioni:
  - a.1) Se ha una qualsiasi pedina in gioco che non è affaticata, incantata ad un colore o dedicata ad incantesimi, deve per prima cosa ferire questa.
  - a.2) Se non ha altre pedine, possono essere ferite le pedine MAGIA incantate ad un colore.
  - a.3) Se un personaggio non ha pedine in gioco può ferire le pedine affaticate.
  - a.4) Le pedine MAGIA che sono dedicate ad incantesimi (incluse le pedine Volo) non possono essere ferite e le pedine già ferite non possono essere ferite nuovamente.

- b. Non appena tutte le pedine di un personaggio sono ferite o dedicate ad incantesimi, il personaggio muore. Questo può accadere come conseguenza di una ferita ricevuta o se il personaggio usa la sua ultima pedina non ferita per lanciare un incantesimo, impegnandola per mantenerlo.

*Eccezione: lanciare un incantesimo istantaneo non provoca la morte perché la pedina MAGIA si affatica istantaneamente, diventando disponibile per subire una ferita. Questa eccezione si applica soltanto agli incantesimi istantanei, se usa l'ultima pedina non ferita disponibile per lanciare un altro tipo di incantesimo, il personaggio muore non appena l'incantesimo ha effetto.*

## 4.2 Averi

4.3.1 Ogni giocatore può ottenere armi, protezioni, cavalli e carte tesoro con la ricerca o con il commercio. Ogni giocatore tiene le proprietà del personaggio davanti a sé, fuori dalla mappa; si considerano essere sempre col personaggio nella locazione dove si trova. Ogni proprietà può essere “attiva” o “inattiva”. Le proprietà attive devono stare tra le pedine azione attive, le inattive con le pedine inattive. Le armi, protezioni e carte tesoro inattive rappresentano oggetti che fanno parte del bagaglio, al di là di una facile ricerca. I cavalli sono attivi quando sono cavalcati, inattivi quando sono portati per le briglie.

4.3.2 Ogni volta che un personaggio ottiene un avere è libero di attivarlo, disattivarlo o abbandonarlo. Lo deve fare non appena entra in possesso dell'oggetto, prima di completare la fase o il round di combattimento, indipendentemente da come lo ottiene, se dal saccheggio, dal commercio o dall'uccisione di un altro personaggio.

*Eccezione: le carte incantate si attivano immediatamente indipendentemente dalla volontà del personaggio e rimangono attive per il resto del gioco (vedi regola 4.4.2).*

4.3.3 **CAMBIARE LA POSIZIONE DEGLI AVERI:** Ogni personaggio può cambiare la posizione degli averi soltanto in certi momenti. Quando li ridispone può, a suo piacimento, attivarli, disattivarli o abbandonarli, seguendo le regole che governano gli averi. Un personaggio non può risistemare gli averi in un altro momento del gioco o quando altri personaggi o locazioni stanno facendo il loro turno.

- a. I personaggi possono risistemare i loro averi nella fase iniziale del proprio turno durante il Giorno o la Sera quando sono terminati tutti i round di combattimento.
  - b. Un personaggio può attivare, disattivare o abbandonare un avere non appena lo ottiene per la prima volta.
  - c. Un personaggio può attivare, disattivare o abbandonare un avere nel suo turno durante la fase incontri del combattimento, se non fa altre azioni. Non può commerciare averi con gli altri personaggi prima o durante i round di combattimento.
- Eccezione: vedi regola opzionale sul lasciare gli averi (regola 10.A.5).*

4.3.4 **ABBANDONARE GLI AVERI:** Quando un personaggio abbandona una proprietà la lascia sulla mappa nella locazione dove si trova. Gli averi abbandonati nella stessa locazione devono essere impilati in una sola pila quindi ci può essere una sola pila in ogni locazione. Se un Personaggio abbandona diversi averi tutti in una volta, deve impilarli, ma può ordinarli come vuole. Se la locazione contiene altri oggetti abbandonati deve piazzarli sotto quelli che già ci sono. Gli averi abbandonati non possono essere mai messi sulla Scheda delle Esplorazioni anche quando sono lasciati su un sito del tesoro o nell'abitazione.



- 4.3.5 Ogni personaggio possiede le cose che ha con sé e rinuncia a qualsiasi cosa che abbandona che apparterrà a chiunque la raccolga. Deve rivelare le proprietà a chiunque glielo chieda.  
*Eccezione importante: deve rivelare soltanto le proprie carte Tesoro che sono attive. Le inattive sono tenute a faccia in giù e può rivelarle se lo desidera, ma non è obbligato.*
- Ogni personaggio può utilizzare le sue proprietà come beni di scambio e può contarle alla fine del gioco per raggiungere la vittoria. Può acquistare e vendere proprietà o contarle al fine di raggiungere la vittoria indipendentemente dal fatto che siano attive o inattive.
  - Alcune proprietà quando sono attive hanno funzioni speciali, alcune sono automatiche, altre entrano in funzione a comando del possessore. Le inattive non hanno funzioni speciali.  
*Eccezione: i cavalli inattivi possono trasportare oggetti.*
- 4.3.6 **ARMI:** I personaggi usano le armi per attaccare abitanti o altri personaggi. Le armi possono essere usate soltanto se sono attive.  
*Importante: per il personaggio il numero di armi attive è pari a una (pedina o carta). Può avere un qualsiasi numero di armi, ma soltanto una può essere attiva. Nota: i mostri, i nativi e i visitatori non possono usare pedine o carte armi.*
- 4.3.7 **PROTEZIONI:** Quando un personaggio ha pedine o carte protezione (carte Tesoro che possono essere usate come protezione) attive esse rappresenteranno la protezione che sta vestendo. Un personaggio può avere un qualsiasi numero di carte e pedine protezione, ma esistono dei limiti al numero di componenti che può avere attivi in uno stesso momento. Può avere attiva soltanto una pedina di ciascun tipo di protezione: 1 elmo attivo, 1 corpetto, 1 scudo e 1 armatura. Contemporaneamente può avere attive un numero qualsiasi delle 4 carte protezione esistenti.  
*Esempio: un personaggio può avere attivi 1 armatura, 1 elmo, 1 corpetto, 1 scudo e tutte e 4 le carte Protezione, ma non può avere attivi contemporaneamente 2 scudi.*  
*Spiegazione: si presume che un corpetto possa essere indossato per rinforzare un'armatura e un elmo possa essere indossato sull'elmo leggero dell'armatura.*  
*Nota: i mostri, i nativi e i visitatori non possono usare le pedine protezione o le carte.*
- 4.3.8 **CAVALLI:** Le pedine cavallo rappresentano le cavalcature possedute dai personaggi. Sono cavalcate se attive o condotte alla briglia se inattive.
- Quando un personaggio ha un cavallo attivo lo sta cavalcando. Può attivarlo soltanto se la forza del cavallo, simboleggiata sulla pedina da una lettera, è sufficiente per trasportarlo con tutti i suoi oggetti. In qualsiasi momento può essere attivo soltanto un cavallo.  
*Speciale: i cavalli non possono essere attivi nelle locazioni di caverna.*
  - Un personaggio può usare un cavallo per trasportare oggetti indipendentemente se sia attivo o no. Se inattivo rappresenta un cavallo da soma. Quando un personaggio muove, le cavalcature muovono con lui.
  - Se un cavallo di un personaggio muore è rimosso dal gioco.

## 4.4 Carte Tesoro

- 4.4.1 Le Carte Tesoro rappresentano una varietà di oggetti, quali armi, protezioni, stivali, guanti o altri vestiti, gioielli, pozioni e altro ancora.
- Prima dell'inizio del gioco, le carte tesoro sono preparate sulla Scheda delle Esplorazioni a caso e in segreto. Un personaggio può contare le carte che si trovano in uno spazio, ma non può guardarle o alterarne l'ordine.
  - Quando un personaggio possiede le Carte Tesoro deve girarle a faccia in su se attive e lasciarle a faccia in giù se inattive. Se vuole può rivelare le carte inattive, ma non è obbligato a farlo.
  - Le Carte Tesoro restano segrete a faccia in giù quando un personaggio le trova, le acquista da altri, le abbandona o vende. Devono essere rivelate quando sono acquistate o vendute dai nativi o visitatori, ma sono girate a faccia in giù quando sono messe nella Scheda delle Esplorazioni.  
*Eccezione: le carte incantate, una volta trovate, restano sempre a faccia in su; vedi sotto.*

- 4.4.2 Le Carte Incantate mostrano il nome del colore che irradiano stampato in rosso ed hanno altri effetti. Quando un personaggio trova una di queste carte deve girarla a faccia in su ed essa resterà così fino alla fine del gioco, sia se messa sulla Scheda delle Esplorazioni, sia sulla mappa. Non può essere disattivata.
- Le Carte Incantate sono considerate trovate e attivate se saccheggiate o se viste da un personaggio o leader assoldato durante un commercio con un gruppo di nativi (anche se non sono comprate). Non sono considerate trovate e non sono attivate se un personaggio vede le carte guardando i tesori di un sito tesoro a seguito di *Vista Magica*.  
*Spiegazione: un personaggio o leader assoldato deve maneggiare fisicamente l'oggetto per attivare la carta.*
  - Se la carta ha un effetto speciale, come il +1 al tiro del dado per lo Zoccolo di Capra, l'effetto si applica ad ogni personaggio presente nella stessa locazione della carta, sia se è abbandonata nella locazione sia se è portata da un personaggio, da un nativo o da un visitatore. Questo vale anche se è trasportata da un leader assoldato le cui proprietà non sono disponibili per il commercio.  
*Esempio: il Capitano (♠) commercia con la Pattuglia e vede l'Essenza di Drago, ma non l'acquista. L'Essenza di Drago è attivata ed inizia ad irradiare magia Porpora (attraendo i draghi). Più tardi il Capitano (♠) assolda la Pattuglia. L'Essenza di Drago continua a fornire magia Porpora a chiunque sia presente nella locazione della Pattuglia e continua ad agire come una pedina Fumo anche se è fuori dal gioco e non disponibile per il commercio.*
- 4.4.3 **POZIONI:** Le pozioni riportano in cima alla carta la parola Pozione. Quando una Pozione è attivata rimane attiva fino alla fine del Giorno. A Mezzanotte la Pozione ed i suoi effetti speciali cessano di funzionare e la carta viene messa a faccia in giù sulla Scheda delle Esplorazioni nello spazio indicato nella carta stessa. La Pozione potrà essere presa ed utilizzata di nuovo.
- Una Pozione “riutilizzabile” può essere trasferita, venduta o abbandonata quando è attiva e può essere riutilizzata dal nuovo proprietario.
  - Una Pozione che “si esaurisce una volta attivata”, quando viene attivata, è utilizzata immediatamente e rimossa dal gioco.
  - Una Pozione che “è consumata dall'attivazione” è usata dal Personaggio che l'attiva. Tiene la carta, che non può essere trasferita, per rappresentare l'effetto in corso della Pozione.
  - Una Pozione che si applica ad un'arma è usata da un personaggio sull'arma attiva al momento o sulla daga se non ha altre armi attive. La carta è messa sull'arma fino a Mezzanotte per rappresentarne l'effetto. La Pozione non può essere trasferita su un'altra arma.
- 4.4.4 **STIVALI:** Le Carte Stivali riportano la scritta MUOVI, una lettera rappresentante la forza e un numero che rappresenta la velocità. Quando un Personaggio ha una carta Stivali attiva può utilizzarla al posto di una pedina MUOVI con la forza e la velocità mostrate sulla carta. Può giocarla per trasportare oggetti muovendosi.
- Un personaggio può avere attiva soltanto una carta Stivali, la cui forza uguaglia o supera il peso del personaggio e degli oggetti trasportati. Se ottiene un oggetto e di conseguenza il suo peso eccede la forza della carta, deve istantaneamente disattivare la carta Stivali o abbandonarla.
  - Un personaggio non può attivare più di una carta Stivali.
- 4.4.5 **GUANTI:** Le carte Guanti mostrano la parola “ATTACCA”, una lettera rappresentante la forza e numero rappresentante la velocità. Un personaggio può utilizzare la carta Guanti attiva come una pedina “ATTACCA” con la forza e la velocità indicate sulla carta. Un personaggio non può avere attive più di una carta Guanti.
- 4.4.6 **CARTE ARMI E PROTEZIONE:** Le Carte Arma e le Carte Protezione possono essere utilizzate come armi e protezioni normali. Hanno effetti speciali mostrati nella Lista dei Tesori.
- 4.4.7 **LIBRI DI INCANTESIMI E ARTEFATTI:** Gli Artefatti e i Libri degli incantesimi sono identificati da un certo numero di incantesimi rappresentati su ogni carta. Gli Artefatti hanno un incantesimo ad essi associato mentre i Libri degli incantesimi ne hanno quattro. Gli Artefatti e i Libri degli incantesimi possono essere utilizzati per lanciare incantesimi del tipo associato al numero romano presente sulla carta, se la conoscenza della lettura delle rune del personaggio è sufficiente. Gli incantesimi possono essere appresi dai personaggi in possesso delle pedine magia corrette.
- 4.4.8 **TESORI CON INCANTESIMI:** la Collana di Denti di Drago, l'Occhio della Luna e il Tappeto Volante hanno incantesimi utilizzabili dal loro proprietario. Questi incantesimi non possono essere appresi o trascritti, ma soltanto usati. Sono spiegati nella Lista degli Incantesimi e nella Lista dei Tesori.

## 4.5 Condividere Informazioni e Spiare

- 4.5.1 Questa sezione riassume le informazioni che i personaggi possono apprendere gli uni dagli altri oltre a quelle che possono apprendere attraverso la fase Esplorazione.
- 4.5.2 PEDINE MAPPA: l'unico momento in cui un personaggio può rivelare una pedina mappa è quando la scopre per saccheggiarla, quando la vende agli altri giocatori come una scoperta, quando la scambia (se è una pedina da sostituire con un'altra) o per consentirle di convocare mostri. Non può rivelare le pedine mappa privatamente.
- 4.5.3 CARTE TESORO: un personaggio deve rivelare le Carte Tesoro se le ha attive, se le acquista da un nativo o da un visitatore o nel momento in cui le vende loro. Può rivelarle quando le raccoglie come bottino, quando sono inattive, nel momento in cui le abbandona o le commercia con un altro personaggio. Non può rivelare le carte sulla mappa o nella Scheda delle Esplorazioni.
- 4.5.4 INFORMAZIONI REGistrate: Un personaggio deve rivelare la Fama e la Notorietà registrate quando gli viene richiesto, indipendentemente dal fatto che sia nascosto o no e indipendentemente dalle sue relazioni commerciali. Rivela le sue attività solo quando le compie e le sue scoperte solo quando le usa o le vende. Le restanti informazioni sulla sua scheda sono segrete fino alla fine del gioco.
- 4.5.5 VENDERE O CONDIVIDERE INFORMAZIONI: Le informazioni sulla localizzazione di passaggi segreti, sentieri nascosti e siti di tesori sono trasferibili. Un personaggio o leader assoldato può dare o vendere le scoperte ad altri personaggi o leader assoldati. Il ricevente può depennare la scoperta sulla sua scheda delle esplorazioni e può utilizzarla come se le avesse scoperta lui stesso.
- Entrambi gli individui devono essere nella stessa ubicazione del sito del tesoro, del sentiero nascosto o passaggio segreto per vendere o trasferire la sua localizzazione.
  - L'individuo che vende o cede l'informazione deve avere precedentemente scoperto la posizione del sentiero nascosto, passaggio segreto o sito del tesoro, attraverso una fase Ricerca oppure deve avere ricevuto l'informazione da un altro individuo.
  - Ogni scoperta può essere venduta o ceduta separatamente e a particolari personaggi o leader assoldati e non ad altri.  
*Eccezione: quando un individuo vende o dà l'ubicazione di Tesori fra Tesori, automaticamente vende o dà l'ubicazione del sito del tesoro dove è stata trovata la carta. Il ricevente depenna dalla Scheda delle Esplorazioni l'ubicazione di Tesori fra Tesori e del sito del tesoro.*
  - Quando un individuo vende o cede l'ubicazione di una pedina sito a faccia in giù (o di una carta *Tesori fra Tesori* con una pedina sito a faccia in giù) deve girare a faccia in su la pedina sito in modo che tutti possano vederla. Poi la mette nella sua ubicazione a faccia in giù.
  - Un individuo non può vendere o dare via un risultato "Nemici Nascosti".
  - I personaggi non possono vendere o dar via ad altri personaggi gli incantesimi registrati.
  - Un individuo può vendere o svelare agli altri informazioni segrete, compresi i suoi piani futuri, ma non può permettere a nessuno di verificarle. Per esempio può dire che pedine si trovano in un esagono, ma gli altri non le possono guardare per verificarlo.
  - Le informazioni possono essere vendute o condivise nello stesso modo con cui personaggi o leader assoldati commerciano normalmente – il Giorno all'inizio delle fasi durante e la Sera alla fine del combattimento.
  - Gli individui che accettano di scambiarsi le proprietà, l'oro o le scoperte devono onorare l'accordo e consegnare quello che hanno pattuito. Quando scambiano informazioni non verificate o segrete l'acquirente deve stare attento perché il venditore non è obbligato ad essere onesto.  
*Nota: l'esigenza di onorare gli accordi si applica soltanto ai commerci in essere e non alle promesse di scambi futuri.*
  - Se un personaggio è bloccato o comunque per qualunque motivo non può commerciare con altri, allora non può comprare, vendere o condividere informazioni.
- 4.5.6 SPIONAGGIO: Quando un personaggio o leader assoldato usa una scoperta, gli altri personaggi e leader assoldati possono scoprirla grazie allo spionaggio.
- I personaggi possono spiare gli uni dagli altri quando sono nella stessa ubicazione. Un personaggio non nascosto è automaticamente spiato da chiunque sia nella medesima locazione. Un personaggio nascosto è spiato da chiunque abbia trovato prima nel Giorno i nemici nascosti.
    - Trovare i nemici nascosti non è retroattivo. Un personaggio inizia a spiare i personaggi dal momento in cui ottiene il risultato.
    - Il risultato "nemici nascosti" si esaurisce a Mezzanotte dello stesso giorno. All'inizio del giorno nessuno può spiare i personaggi nascosti.

- b. Quando un personaggio usa una scoperta chiunque lo stia spiando ne viene a conoscenza e lo annota nella Scheda delle Esplorazioni. Le spie scoprono soltanto le scoperte che utilizza, non scoprono nulla quando il personaggio spiato esamina le pedine sulla mappa o fa delle scoperte.
- b.1) Se muove lungo sentieri nascosti o passaggi segreti è scoperto da chiunque stia spiando nella locazione che abbandona e in quella in cui entra.  
*Eccezione: quando un personaggio trasformato in nebbia usa i sentieri nascosti o i passaggi segreti non viene scoperto dagli altri che si trovano nella locazione, così il personaggio trasformato in nebbia può usare queste vie senza farle scoprire.*
- b.2) Se un individuo saccheggia un sito del tesoro, viene scoperto da coloro che stanno spiando. Se raccoglie una carta Tesori fra Tesori coloro che lo spiano scoprono sia la carta che la pedina sito che la contiene.
- b.3) Quando un individuo vende una scoperta, chiunque lo spii la scopre.  
*Nota: spiando l'acquirente non si ottiene nulla, soltanto coloro che spiano il venditore scoprono quello che sta vendendo.*

4.5.7 **SEGRETEZZA:** Quando un personaggio deve mantenere da regolamento un'informazione segreta, può metterne a conoscenza gli altri, ma essi non potranno verificarla. In sostanza può mentire e non si può provare che stia dicendo la verità.  
*Esempio: può dire agli altri giocatori quali siano le sue condizioni di vittoria, ma non può mostrare quelle che ha raggiunto fino alla fine del gioco.*  
*Nota: la possibilità di mentire è limitata alle informazioni che il regolamento classifica come segrete. Il personaggio deve dire la verità sulle informazioni che gli altri hanno il diritto di avere. Deve registrare onestamente i propri valori e non può far scendere il proprio oro registrato sotto lo zero.*

## 4.6 Magia

4.6.1 Sono tre i componenti delle arti della magia: i colori della magia (rappresentanti le energie e gli spiriti che consentono la magia), le pedine MAGIA (rappresentanti i rituali con cui il personaggio controlla gli spiriti) e gli **Incantesimi** (che forzano gli spiriti a fare qualcosa).

4.6.2 **COLORI DELLA MAGIA:** ogni colore magico indica la presenza di energie magiche o di spiriti. La presenza di questi spiriti rende possibile usare la magia, che di conseguenza può essere eseguita soltanto in presenza di colore magico.

- a. Sono cinque i colori della magia, ognuno rappresentante un tipo diverso di spirito che permette un tipo diverso di magia: la Magia **Bianca** rappresentante la Potenza dei Cieli, che produce magia benefica; la Magia **Grigia** rappresentante le Leggi Naturali, che controlla la Natura; la Magia **Dorata** rappresentante gli Spiritelli dei boschi, che produce la magia elfica; la Magia **Porpora** rappresenta le Energie Elementali, che alterano e plasmano la realtà; la Magia **Nera** rappresentante il Potere Demoniaco che produce la magia infernale.
- b. Ogni carta incantata porta stampato in rosso l'indicazione del colore della magia. Esiste una carta incantata per ogni colore. La carta fornisce sempre una riserva infinita di quel colore a chiunque si trovi nella stessa locazione, anche se viene portata da un altro.
- b.1) La carta non fornisce magia finché non è girata a faccia in su. Un volta girata resta rivelata fino alla fine del gioco, cosicché i personaggi sanno sempre quando sono nella stessa locazione del colore.
- b.2) Quando una carta incantata è su una strada tra due locazioni, fornisce colore magico a chiunque sia sulla strada e non nelle locazioni al termine della stessa.
- c. La Cappella fornisce automaticamente una quantità infinita di Magia Bianca a chiunque sia nella locazione. La carta Cerchio delle Streghe, una volta scoperta, fornisce automaticamente un quantitativo infinito di Magia Nera a chiunque sia nella sua locazione.
- d. Al 7° giorno di ogni settimana una fornitura infinita di colore magico è utilizzabile da chiunque sia in gioco. Il Registro dei Giorni identifica il colore magico fornito: bianco e nero il giorno 7, grigio il 14, porpora il 21 e oro il 28.  
*Nota: quando giochi con le regole opzionali delle stagioni/tempo atmosferico (vedi regola 10.E.1), il colore fornito il 7° giorno varia con le stagioni.*
- e. Il lato verde di ogni esagono è il lato "normale". L'altro lato è il lato "incantato". Quando un esagono è con la faccia incantata in su, irradia automaticamente a chiunque sia nell'esagono una quantità infinita di colore magico.
- e.1) Ogni personaggio o abitante è rifornito del colore magico con cui è colorato il lato dell'esagono incantato in cui si trova. La magia grigia è fornita dai cinque esagoni Valle e dall'esagono Rovine. La magia dorata è fornita dai sei esagoni Bosco. La magia porpora è fornita negli esagoni Montagna, Sporgenza, Scogliera, Alto passo, Cave e

Caverne. La magia dorata, grigia e porpora sono distribuite in ogni esagono Dirupo. L'esagono Confine fornisce magia grigia nella locazione 1, la dorata nelle locazioni 2 e 3, la porpora nelle locazioni 4 e 5, la grigia e la porpora nella locazione 6.

- e.2) Quando un esagono incantato fornisce un colore magico, lo distribuisce anche alle strade a lui collegate. Quando un personaggio si trova su una strada tra due locazioni, è rifornito di colore magico da entrambe le locazioni.

*Esempio: quando un personaggio è in una strada tra un esagono Valle e un esagono Bosco, ottiene magia dorata e grigia.*

*Nota: questa regola non si applica al colore magico fornito dalla Cappella, dal Cerchio delle Streghe, dalle Carte Incantate. Il colore magico originato da queste fonti non si estende alle strade circostanti.*

- f. I personaggi possono usare certe magie per creare del colore magico personale che soltanto loro possono usare (vedi regola 4.6.4).

#### 4.6.3 PEDINE MAGIA:

- Ci sono otto tipi di pedina magia ognuna rappresentata da un diverso numero romano/simbolo magico. Ogni tipo di magia causa un risultato diverso. Tipo I (✦) - Invocazioni Virtuose; Tipo II (♠) - Riti Pagan; Tipo III (♠) - Sapienza Elfica; Tipo IV (♠) - Alchimie che legano l'energia; Tipo V (♠) - Cerimonie Diaboliche; Tipo VI (♠) - Tecniche di Evocazione; Tipo VII (♠) - Pratiche di Buon Augurio; Tipo VIII (♠) - Trucchi Maliziosi.
- Ogni pedina di un personaggio rappresenta un tipo diverso di magia che ha perfezionato. Il simbolo magico su ogni pedina ne identifica il tipo mentre la velocità e l'asterisco sforzo ne identificano il tempo e lo sforzo necessari per eseguirla.
- Quando un personaggio esegue un "allerta", ha l'opzione di allertare una magia anziché di rigirare una pedina arma. La pedina allertata può essere utilizzata come una qualsiasi magia, ma ha una velocità di "0" invece di quella stampata sulla pedina. Alla Mezzanotte tutte le magie allertate sono affaticate. *Nota: il personaggio non può iniziare il gioco con magie allertate.*

#### 4.6.4 Pedine di colore magico. Le pedine di tipo I (✦), II (♠), III (♠), IV (♠) e V (♠) possono essere incantate e trasformate in specifici colori di magia nella fase incantare del Giorno. Quando un Personaggio incanta una pedina magia, la pedina si trasforma in uno specifico colore magico. Il tipo di pedina definisce il colore in cui si trasformano:

- pedina Magia Sacra (I - ✦): colore bianco;
- pedina Magia Pagana (II - ♠): colore grigio;
- pedine Magia Elfica (III - ♠): colore oro;
- pedine Magia Elementale (IV - ♠): colore porpora;
- pedine Magia Demoniaci (V - ♠): colore nero.
- pedine Magia di Convocazione (VI - ♠), Magia di Controllo (VII - ♠) e Magia Maligna (VIII - ♠): non possono essere incantate.
- il giocatore gira la pedina incantata a faccia in su lasciandola in gioco. La pedina è considerata come una pedina colore, rappresentante un colore magico. Non può essere utilizzata come magia, ma soltanto per fornire colore magico.
- Ogni pedina di colore magico resta incantata indefinitamente finché non viene utilizzata. Può essere utilizzata una sola volta per uno scopo; quando viene usata torna ad essere una pedina magia normale e viene affaticata. Ogni pedina è sotto il controllo del possessore che decide quando e come utilizzarla.
- Le pedine di colore magico possono essere volontariamente affaticate senza essere utilizzate se il personaggio vuole trasformarle di nuovo in pedine magia. Le pedine di colore magico possono essere affaticate all'inizio di ogni fase durante il Giorno e durante al fase incontro di un round di combattimento.
- Un personaggio può iniziare il gioco con le sue pedine incantate. Non appena il personaggio seleziona un suo incantesimo, può incantare una o più delle sue pedine incantabili girando segretamente il simbolo a faccia in su. Rivelerà la sua pedina quando le residenze sono piazzate.

#### 4.6.5 INCANTESIMI: Gli incantesimi utilizzano il colore magico controllato per eseguire compiti specifici. Ogni incantesimo è identificato da un numero, ha una propria carta incantesimo che riassume le sue caratteristiche e viene spiegato con maggior dettaglio nella Lista degli Incantesimi.

- Ogni incantesimo richiede un colore e una pedina magia specifica; un personaggio può lanciare un incantesimo soltanto se gioca una specifica pedina magia e può alimentarlo col colore magico richiesto. Ogni incantesimo deve essere lanciato su un obiettivo specifico ed ha un effetto determinato che dura per uno specifico periodo di tempo (la durata dell'incantesimo).

- b. Gli incantesimi sono lanciati soltanto nei round di combattimento della Sera (vedi regola 8.3.9b). Gli incantesimi possono essere lanciati durante la Sera anche se non si sono effettuati combattimenti o azioni.

4.6.6 ARTEFATTO LIBRI DEGLI INCANTESIMI: un artefatto contiene una carta incantesimo e mentre un libro ne contiene quattro. Ogni artefatto o libro può essere utilizzato come una pedina magia che si limita a lanciare gli incantesimi delle carte contenute nell'artefatto o libro. La Sera un personaggio può giocare un artefatto o libro come se fosse una pedina magia ed utilizzarlo per lanciare uno dei suoi incantesimi risvegliati (vedi regola 8.3.9c).

- a. Non ci sono limiti al numero di artefatti e libri incantesimi che un personaggio può avere nello stesso momento attivi.
- c. Il simbolo magico su ogni carta identifica il tipo di magia con il quale può essere utilizzata. I libri incantesimi contenenti incantesimi di altri tipi non possono essere usati per lanciarli.  
*Esempio: Il Libro del Bene è designato come Magia Sacra (♣). Può essere usato per lanciare i suoi due incantesimi di Magia Sacra (♣), ma non i suoi due incantesimi di Magia di Controllo (♠).*
- c. Gli incantesimi devono essere risvegliati leggendo le rune durante la fase di Esplorazione prima di poterli lanciare. Quando un incantesimo è risvegliato è tolto dalla Scheda delle Esplorazioni e messo col suo artefatto/libro.
- d. L'unico modo in cui un artefatto o libro può essere utilizzato come pedina magia è per lanciare le sue carte incantesimi risvegliate. Non possono essere incantati o usati per incantare un esagono e non possono essere usati per lanciare altri incantesimi o carte incantesimo.  
*Nota: la regola opzionale Artefatti e Libri di incantesimi potenziati (vedi regola 10.C.3) accresce i modi con cui gli artefatti e i libri possono essere utilizzati.*

4.6.7 VARIETÀ DI INCANTESIMI: questa sezione fornisce una visione d'insieme dei tipi di incantesimo. Ogni singolo incantesimo è ulteriormente approfondito nella Lista degli Incantesimi.

- a. La durata di ogni incantesimo stabilisce quando si esaurisce e come viene implementato.
- b. Gli incantesimi istantanei, d'attacco, di volo e di fase hanno effetto una volta e si esauriscono. La pedina magia giocata per lanciare l'incantesimo viene messa sull'obiettivo per rappresentarne gli effetti finché non si esaurisce. Quando l'incantesimo finisce i suoi effetti si esauriscono e la pedina magia viene affaticata.
- c. Quando un incantesimo istantaneo viene lanciato ha effetto immediatamente e si esaurisce non appena è risolto.
- e. Quando un personaggio lancia un incantesimo di attacco attacca come un'arma. Quando colpisce lo fa come un'arma e può colpire normalmente le protezioni o il cavallo. Tutti gli altri incantesimi provocano i loro effetti su un obiettivo ignorando protezioni e cavallo.  
*Nota: le carte tesoro che alterano le armi non influenzano gli incantesimi di attacco.*
- e. Quando un incantesimo di volo è lanciato non entra in effetto immediatamente, ma ha un effetto ritardato. L'incantesimo crea una pedina speciale "Volo" con la forza e la velocità di volo definiti dall'incantesimo senza asterischi di sforzo. Per rappresentare la pedina Volo metti la pedina MAGIA utilizzata per lanciare l'incantesimo in cima ad una pedina azione inutilizzata e spostala tra le pedine attive del personaggio per mostrare che è pronta per essere usata. Durante il proprio turno o nel combattimento l'obiettivo può giocare la sua pedina volo come una pedina MUOVI, non appena la gioca egli vola. Quando può usare la pedina Volo è specificato in dettaglio dall'incantesimo (vedi la Lista degli Incantesimi).
  - e.1) La pedina Volo resta in gioco indefinitamente finché non è usata (la pedina volo non può essere affaticata o ferita). L'incantesimo si esaurisce quando viene usata. Se utilizzata per caricare si esaurisce alla fine della fase incontro. Se usata per muovere in combattimento si esaurisce alla fine della fase di combattimento. Se utilizzata durante il Giorno per sfuggire a un combattimento o per muovere da esagono a esagono si esaurisce nel momento in cui atterra.
  - e.2) Se un nativo è l'obiettivo dell'incantesimo può utilizzare la pedina volo al posto dei propri valori di movimento.
  - e.3) Se un obiettivo non può giocare una pedina azione a causa di un incantesimo non può giocare la pedina Volo.
- f. L'unico incantesimo di fase è la Protezione dalla Magia. Non ha effetto immediato, ma ritardato. La sua pedina è messa con gli oggetti inattivi dall'obiettivo ed è gestita come un oggetto qualsiasi. Metti la pedina MAGIA su una pedina non utilizzata per distinguerla dalle pedine affaticate. Non ha efficacia finché inattiva, ma può essere attivata nel proprio turno come fosse un oggetto.
  - f1.) Se un personaggio attiva la pedina all'inizio della fase incantesimo ha efficacia fino al termine della fase. Se attiva la pedina come azione durante la fase incontro, l'incantesimo ha efficacia fino alla fine del round di combattimento. Non può fare altre azioni nel corso di questa fase.

- g. Quando un incantesimo di combattimento o di giornata è lanciato, la sua pedina è messa con l'obiettivo. Ci rimane, rappresentando l'effetto continuo, finché l'incantesimo persiste o è spezzato. Quando l'incantesimo finisce si esaurisce anche l'effetto.
- g.1) Ogni incantesimo di combattimento ha effetto per il resto della Sera e finisce a Mezzanotte.
  - g.2) Ogni incantesimo giornaliero dura fino alla fine del giorno, cioè al tramonto del giorno dopo a quello in cui è stato lanciato.
- h. Gli incantesimi permanenti non si esauriscono mai, influenzando continuamente l'obiettivo. Un incantesimo permanente influenza l'obiettivo soltanto quando viene alimentato, altrimenti è inerte.
- h.1) Quando un incantesimo permanente è lanciato la sua pedina è messa con l'obiettivo finché l'incantesimo non viene spezzato, unendo l'incantesimo e la sua pedina MAGIA fino ad allora. L'obiettivo è continuamente sotto l'effetto dell'incantesimo, ma lo influenzerà soltanto se alimentato, altrimenti è inerte.
  - h.2) Ogni incantesimo permanente è alimentato quando è lanciato. D'ora in poi verrà istantaneamente alimentato ogni volta che sarà fornito il colore magico necessario per lanciarlo. Ogni volta che è alimentato influenza l'obiettivo fino a Mezzanotte (a meno che non sia spezzato prima). A Mezzanotte di ogni Giorno del gioco tutti gli incantesimi permanenti diventano inerti.  
*Esempio: l'incantesimo Trasformazione può essere alimentato solo dalla Magia porpora, il colore necessario per lanciarlo. Sfortuna può essere lanciato da qualsiasi colore, di conseguenza può essere energizzato da un qualsiasi colore.*
  - h.3) Le carte incantate, la Cappella o il Cerchio delle Streghe, gli esagoni di mappa incantati e il 7° giorno della settimana energizzano automaticamente gli incantesimi permanenti. Un incantesimo permanente è automaticamente e istantaneamente energizzato ogni volta che l'obiettivo è rifornito del colore magico richiesto da una di queste fonti.  
*Esempio: l'incantesimo Trasformazione è energizzato istantaneamente ogni volta che l'obiettivo è nella stessa locazione della carta Essenza di Drago, in un esagono che fornisce Magia Porpora o se è nel 21° giorno del mese.*
  - h.4) Ogni personaggio può usare le sue pedine di colore magico per energizzare gli incantesimi permanenti, affaticandola immediatamente e convertendola in una pedina MAGIA normale. Ogni pedina di colore magico può energizzare un solo incantesimo prima di affaticarsi.
  - h.5) Un personaggio può energizzare un incantesimo utilizzando la sua pedina di colore magico soltanto se l'obiettivo dell'incantesimo è nella sua locazione e se gioca una pedina che fornisca il colore magico richiesto da quell'incantesimo. Se nella sua locazione ci sono diversi incantesimi che richiedono quel colore, può energizzare uno qualsiasi di essi, ma soltanto uno. Ha il controllo totale sulle proprie pedine di colore magico: non può essere mai forzato a giocare una pedina di colore magico per energizzare un incantesimo anche se lui stesso è l'obiettivo. Se vuole può energizzare gli altri incantesimi nella locazione senza energizzare i propri.
  - h.6) Durante il Giorno un personaggio può giocare pedine di colore magico ogni volta che, lui stesso o qualsiasi altro, inizia una fase del proprio turno in quella locazione. Durante la Sera egli può giocare pedine di colore magico soltanto quando è il suo turno di fare un'azione nella fase incontro di un round di combattimento. Egli può giocare contemporaneamente un qualsiasi numero di pedine di colore magico, ma ognuna di esse può energizzare un solo incantesimo prima di affaticarsi. Giocare una pedina di colore magico non viene considerata un'azione e non è limitata dai mostri o dai nativi presenti sulla propria scheda.
  - h.7) Quando un esagono è l'obiettivo di un incantesimo permanente, l'incantesimo può essere energizzato da ovunque nell'esagono, strade e boschi compresi. Una volta energizzato l'incantesimo influenza l'intero esagono, anche le aree dove il colore magico energizzante non è presente.

4.6.8 **MALEDIZIONI, DESIDERI E POTERE DELL'ABISSO:** le tabelle delle Maledizioni, dei Desideri e del Potere dell'Abisso hanno degli effetti speciali che richiedono una spiegazione più approfondita di quella fornita dalle tabelle.

- a. Quando un personaggio lancia sulla Tabella delle Maledizioni, ottiene una maledizione che limita ciò che potrà fare nel gioco finché non sarà rimossa. Una volta inflitta, la Maledizione rimane in effetto finché non viene rimossa (cancellata o annullata). Se ottiene una Maledizione che già ha, non soffre di effetti addizionali: le ripetizioni della stessa Maledizione non hanno effetto. Le maledizioni addizionali dello stesso tipo sono considerate cancellate.
  - a.1) Le Maledizioni non hanno effetto su mostri o nativi. Gli abitanti assoldati o controllati semplicemente ignorano le Maledizioni.
  - a.2) Un obiettivo che soffre di **Occhio Velato**, **Malattia** o **Squittire** può registrare un'attività proibita dalla Maledizione, ma se la Maledizione è ancora in effetto quando lo fa, l'attività è cancellata.  
*Nota: Occhio Velato impedisce all'obiettivo l'Esplorazione su qualsiasi tabella, compresa la Tabella Guardare, ma non influenza l'Attività potenziata Guardare.*

- a.3) **Avvizzare** impedisce all'obiettivo di avere in gioco una qualsiasi pedina con uno o due asterischi. Egli deve affaticare tutte le sue pedine azione che hanno asterischi, pedine di colore magico incluse, e non potrà attivarle finché la maledizione non sarà rimossa. Può Riposare per convertire ferite in fatica, ma, indipendentemente da quanto riposi, non potrà attivare le pedine affaticate.  
*Speciale: il Desiderio Salute spezza la Maledizione Avvizzare.*
  - a.4) **Genere e Disgusto** non alterano l'oro e la fama registrati dall'obiettivo, ma semplicemente impedisce a questi valori di contare qualcosa. L'obiettivo può registrare l'oro e la Fama normalmente, ma questi valori non conteranno nulla finché la Maledizione non sarà rimossa e si considera come se avesse registrato -1 di oro e di fama.
  - a.5) **RIMUOVERE MALEDIZIONI:** alla Mezzanotte di ogni giorno del gioco, la Cappella rimuove automaticamente tutte le Maledizioni nella sua locazione. Se un personaggio è nella stessa locazione della Cappella a Mezzanotte, tutte le sue Maledizioni sono rimosse. Le Maledizioni possono essere tolte anche dagli incantesimi Amuleto e Rimedio.
- b. Le tabelle dei Desideri e del Potere dell'Abisso infliggono un effetto istantaneo.
- b.1) Quando un personaggio si teletrasporta per effetto di un Desiderio, lui stesso, i suoi cavalli e gli oggetti (indipendentemente dal peso) istantaneamente muovono in una qualsiasi locazione scelta. Se un individuo si teletrasporta all'interno della locazione in cui è già, egli non muove. Quando un abitante si teletrasporta, arriverà nella locazione da dove ha iniziato il gioco: un Fantasma o una Guarnigione andrà nella locazione in cui ha iniziato il gioco e un qualsiasi altro mostro o nativo andrà nel proprio box nella Scheda delle Apparizioni.  
*Nota: se un nativo assoldato si teletrasporta nella Scheda delle Apparizioni diventa istantaneamente non assoldato.*
  - b.2) Quando un personaggio ottiene un Desiderio per una **Visione** egli guarda tutte le Carte Tesoro in una pila, poi le rimette a posto nell'esatto ordine in cui le ha trovate senza girare nessuna a faccia in su.
  - b.3) Il Desiderio Forza Tremenda influenza sempre la prossima pedina Volare (o carta Guanti) che l'obiettivo giocherà. Egli può usare la sua pedina per aprire il Forziere o la Cripta del Cavaliere. Egli non può mai avere da usare più di un risultato Forza Tremenda. Un attacco utilizzando la Forza Tremenda come risultato di un Desiderio non è influenzato o modificato dalle armi o dalle pedine giocate – se colpisce infligge sempre un danno T.
  - b.4) Il Desiderio Salute e i risultati del Potere dell'Abisso Dimenticare, Sventura e Terrore alterano lo status corrente delle pedine azione dell'obiettivo, ma non interverranno su come un personaggio affaticherà o farà riposare le pedine.

4.6.9 **INCANTESIMI DI TRASFORMAZIONE:** Gli incantesimi Assorbi Essenza e Trasformazione trasformano un individuo in una creatura (mostro o bestia minore) e l'incantesimo Forma di Nebbia lo tramuta in una nube di nebbia.

- a. A meno che l'incantesimo non specifichi diversamente, un individuo in trasformazione, muove, blocca e seleziona gli obiettivi normalmente come se non fosse trasformato.
  - a.1) Un personaggio in trasformazione continua a giocare come un personaggio normale: registra e fa attività ed è ancora soggetto alle regole e agli incantesimi che influenzano i personaggi, ma non quelli che influenzano i mostri. Gli abitanti lo riconoscono come personaggio: essi appaiono e muovono alla fine del suo turno, il combattimento è risolto nella sua locazione, i nativi possono combatterlo, i mostri lo bloccano e lo attaccano automaticamente e così via. Egli continua a registrare la Fama e la Notorietà e utilizza i suoi abitanti assoldati e controllati normalmente.  
*Esempio: un Re Stregone (♁) trasformato in un'Aquila deve continuare ad usare la Vista Magica per cercare e i mostri continuano ad apparire alla fine del suo turno.*
  - a.2) Un mostro trasformato o un nativo continua a funzionare come mostro o nativo. Se è assoldato o controllato, il suo proprietario continua a guidarlo. Se non assoldato o non controllato, continua a vagare in cerca di prede e muove ogni volta in cui normalmente muoverebbe.  
*Esempio: un Lanciere che è trasformato in un Drago continua a cacciare, bloccare e è assegnato agli obiettivi come un Lanciere e non come un Drago.*
- b. La trasformazione altera l'abilità dell'obiettivo di portare cose.
  - b.1) A meno che l'incantesimo non specifichi diversamente, quando un individuo si trasforma, anche l'oro, gli oggetti e i cavalli mutano insieme a lui. Quando ritorna normale appare esattamente come era al momento della trasformazione.
  - b.2) Le proprietà trasformate e l'oro sono congelate come sono e non hanno effetto sul gioco: non possono essere utilizzate, risistemate, vendute o abbandonate. Hanno un peso irrilevante e muovono col loro proprietario normalmente. Le proprietà attive rimangono tali, ma non hanno effetto.  
*Eccezione: le carte incantate continuano a irradiare il loro colore magico e i loro effetti anche quando sono trasformate.*



- b.3) Ogni cavallo dei nativi, le pedine “testa” e “clava gigante”, sono sempre trasformati con il loro proprietario. Le proprietà appartenenti ad un gruppo nativo non sono mutate quando il leader del gruppo è trasformato. Le proprietà sono maneggiate come se il leader non fosse trasformato. Se un personaggio si trasforma quando sta cavalcando un mostro alato, il mostro alato non muta con lui.
- b.4) Un personaggio, leader assoldato o mostro controllato che si trasforma in un mostro o bestia può portare oro non trasformato e proprietà e commerciare con gli altri personaggi, leader assoldati o mostri controllati. Egli deve tenere le proprietà inattive (tranne le carte incantate) quando è trasformato e deve portare i suoi oggetti normalmente, usando la forza di movimento della creatura (o di un cavallo non trasformato se lo ha). Gli individui trasformati in Nebbia non possono portare oro o proprietà non trasformate.
- c. Un individuo trasformato, leader assoldato o mostro controllato continua a registrare le attività normalmente, ma deve cancellare certe attività se si è trasformato nel tentativo di eseguirle.
  - c.1) Un individuo trasformato non può mai eseguire attività di Commercio, Assoldare, Riposare, Allarme o di Incantesimo. Può sempre muovere, Nascondersi o Seguire.
  - c.2) Se è trasformato in un mostro o bestia, può eseguire l'attività Cercare e può essere seguito. Se è trasformato in una nebbia, non può cercare e non può essere seguito, in nessun modo può bloccare o essere bloccato.
- d. In combattimento, un individuo trasformato utilizza i valori di combattimento definiti dall'incantesimo invece dei propri. Un individuo non può attaccare o essere attaccato quando è trasformato in nebbia. Quando un abitante è mutato in una creatura, assegna i propri obiettivi normalmente, ma utilizza i valori di attacco, di movimento e di vulnerabilità della creatura invece dei propri. (vedi regola 8.4.5p).
- f. Quando un personaggio è trasformato, le sue pedine azione sono congelate ed inutilizzabili. Non possono essere attivate, disattivate o giocate e non può specificare un obiettivo di un incantesimo.  
*Eccezione: può continuare ad utilizzare le proprie pedine di colore magico per energizzare gli incantesimi permanenti e si affaticheranno normalmente con l'uso. Quando è trasformato, un personaggio non può essere ferito e le sue pedine non sono attivate o disattivate da incantesimi o dalla Maledizione Avvizzire. Quando l'incantesimo si esaurisce, le Maledizioni e gli altri effetti si applicano normalmente.*
- f. Quando un individuo trasformato è ucciso, riassume la forma originale e le sue proprietà, i punti Fama, Notorietà e Oro ritornano ad essere disponibili normalmente. La sua Fama, Notorietà e la ricompensa in oro non sono influenzati dall'incantesimo.
- g. Se un individuo è soggetto a più incantesimi di trasformazione in contemporanea, il più forte annulla gli altri. La Forma di Nebbia è il più forte incantesimo di trasformazione, il secondo è Trasformazione e Assorbire l'Essenza è il più debole.

#### 4.6.10 EFFETTI DI INCANTESIMI E INTERAZIONI:

- a. Quando un incantesimo è attivato o energizzato, i suoi effetti sono istantanei. Se altera i valori di combattimento di un individuo, essi cambiano istantaneamente. Se gli vieta di giocare pedine azione che ha già giocato, la sua mossa è cancellata.
- b. Quando un incantesimo smette di influenzare l'obiettivo, l'effetto è istantaneo – l'obiettivo immediatamente torna a giocare normalmente. Istantaneamente ritorna ai suoi normali valori di combattimento ed è libero di giocare pedine e scegliere obiettivi nel proseguo del suo turno. Bloccare gli effetti di un incantesimo non altera le conseguenze che ha provocato: le scoperte che ha fatto restano tali, gli obiettivi scelti a causa sua rimangono tali, così come gli abitanti assoldati, le pedine attivate o disattivate, e così via.
- c. Alterare le pedine MAGIA: quando un incantesimo altera le pedine MAGIA, l'incantatore può alterare soltanto le proprie attive: non può alterare le pedine inattive, incantate, impegnate in incantesimi, Artefatti, Libri degli incantesimi o pedine possedute da altri personaggi. Può scegliere esattamente quali pedine MAGIA alterare. Mentre un incantesimo è in effetto, ogni pedina alterata utilizza solo i valori modificati, ignorando quelli originari. Quando l'incantesimo termina le pedine ritornano allo status originale.
  - c.1) Se il tipo (il numero romano e simbolo magico) di una pedina MAGIA è alterato, si utilizza il tipo alterato per lanciare incantesimi (quando la pedina ritorna al suo status originario, qualsiasi incantesimo in cui è impegnata è spezzato), per fare incantamenti (se una pedina è incantata quando torna normale è affaticata) e per registrare nuovi incantesimi (l'incantatore mantiene questi incantesimi quando la pedina ritorna ad essere normale).
  - c.2) Le pedine alterate possono essere alterate nuovamente; l'incantatore deve annotare ogni valore corrente della pedina.  
*Esempio: Luci Fatate può cambiare una pedina di Magia Elfica (S) in una di Magia Pagana (V) e Preparato della Strega può cambiare dalla Magia Pagana (V) alla Magia Elementale (Z).*
- d. Annullare, rilasciare o spezzare gli incantesimi: certi incantesimi, Carte tesoro e eventi di gioco hanno effetti che interferiscono con gli altri incantesimi. Possono impedire ad un incantesimo di avere efficacia, annullando

temporaneamente i suoi effetti, liberare uno o più obiettivi dall'incantesimo o spezzare un incantesimo ed esaurire i suoi effetti. Quando un incantesimo ha più obiettivi, i suoi effetti su ognuno di essi è indipendente dagli effetti sugli altri.

- d.1) Quando gli effetti di un incantesimo su un obiettivo sono *annullati*, l'incantesimo e la sua pedina MAGIA restano assegnati al loro obiettivo, ma non lo influenzerà in alcuno modo. Se l'incantesimo è ancora in atto quando si esaurisce l'annullamento, i suoi effetti sull'obiettivo riprendono. Annullare l'effetto di un incantesimo su un obiettivo non lo annulla anche sugli altri obiettivi.
  - d.2) Quando un obiettivo è *rilasciato* da un incantesimo, egli non è più considerato obiettivo di quell'incantesimo. L'incantesimo e la pedina MAGIA non sono assegnati ad esso ed egli non è influenzato dall'incantesimo. Se l'incantesimo ha anche altri obiettivi, rilasciare un obiettivo non spezza l'incantesimo e non rilascia gli altri, che continuano ad esserne influenzati.
  - d.3) Se l'incantesimo è *spezzato*, tutti i suoi obiettivi sono liberati da esso e cessano di esserne influenzati, l'incantesimo e la pedina MAGIA non sono più assegnati ad essi e quest'ultima ritorna al suo possessore affaticata.
- g. Duplicare incantesimi: a meno che sulla Lista degli Incantesimi non sia specificato diversamente, un incantesimo di Combattimento, un incantesimo di Giornata o un incantesimo Permanente non possono avere effetto se duplicano un incantesimo che già ha colpito l'obiettivo. Se un obiettivo è incantato da un incantesimo, quando un duplicato viene lanciato su di esso, l'obiettivo è rilasciato dal secondo incantesimo.




*Esempio: se un obiettivo è già incantato dall'incantesimo Trasformazione, un altro incantesimo Trasformazione non può avere effetto contro di lui.*

- e.1) Il secondo incantesimo non ha effetto soltanto se il primo incantesimo sta incantando l'obiettivo nel momento in cui va in effetto. Se il primo incantesimo è spezzato prima che il secondo incantesimo vada in effetto, quest'ultimo lo influenzerà normalmente.
  - e.2) Se duplicati di incantesimi, con effetti che si escludono reciprocamente, vanno contemporaneamente in effetto su uno stesso obiettivo, si annullano a vicenda e non hanno efficacia.  
*Esempio: se due incantesimi di Trasformazione, che vanno simultaneamente in effetto, mutano un obiettivo in due creature differenti, si cancellano a vicenda. Se lo trasformassero nella medesima creatura gli incantesimi hanno effetto.*
  - e.3) Duplicati di incantesimi Istantanei, di Attacco, di Movimento e di Fase possono essere lanciati sullo stesso obiettivo senza che interferiscano tra loro.  
*Esempio: Un obiettivo può essere attaccato nello stesso momento da più di una Esplosione Infuocata.*
- f. Conflitti di incantesimi: gli incantesimi che entrano in conflitto sono diversi dagli incantesimi che infliggono sullo stesso obiettivo effetti che si escludono a vicenda: Forma di Nebbia è in conflitto con Trasformazione. Se alcuni incantesimi provocano sullo stesso obiettivo effetti in conflitto, l'effetto più potente, finché dura, annulla il più debole. Se hanno la stessa forza si annullano a vicenda. La Lista degli Incantesimi, le Tabelle degli Incantesimi e le regole che li governano stabiliscono la forza di ognuno di essi.
- f.1) Quando incantesimi che entrano in conflitto influenzano diversi gruppi di obiettivi, i conflitti sono risolti separatamente per ogni obiettivo. Se uno di essi è influenzato da uno solo di questi incantesimi, non esiste un conflitto e l'incantesimo ha normalmente efficacia.
  - f.2) Gli effetti usabili solo una volta entrano in conflitto soltanto quando sono utilizzati nello stesso momento. Quando sono usati in momenti diversi, ogni incantesimo ha piena efficacia. Gli incantesimi di Attacco non sono mai in conflitto tra di loro e l'unico incantesimo di Fase non entra in conflitto con duplicati di sé stesso. Gli incantesimi istantanei sono in conflitto soltanto se sono simultanei. Gli incantesimi che influenzano le pedine azione sono tutti uguali in forza: quando provocano simultaneamente effetti in contrasto, il risultato si determina separatamente per ogni pedina.  
*Esempio: se Rigenera entra in conflitto con Terrore causato dal Potere dell'Abisso, gli incantesimi si annullano a vicenda sulle pedine Leggere e Medie che restano invariate. Non ci sono conflitti sulle altre pedine azione o protezione che vengono riparate normalmente dall'incantesimo Rigenera.*
  - f.3) Gli incantesimi di Volo sono in conflitto soltanto quando le loro pedine Volo sono giocate nello stesso momento. La pedina con la forza di volo più grande annulla la più debole. Se hanno la stessa forza si annullano tra di loro.
  - f.4) Gli effetti continui possono entrare in conflitto con altri incantesimi ogni volta che influenzano nello stesso momento lo stesso obiettivo/i. Gli incantesimi permanenti devono essere energizzati per annullare gli altri incantesimi, mentre gli incantesimi inerti non influenzano i loro obiettivi quindi non entrano in conflitto con altri incantesimi.
  - f.5) Gli incantesimi che non hanno effetti in conflitto non interferiscono tra loro e hanno piena efficacia.
- g. Spezzare gli incantesimi: certi incantesimi "spezza-incantesimo" possono liberare i loro obiettivi da altri incantesimi.

*Note: Questi incantesimi liberano gli obiettivi soltanto dagli effetti di un incantesimo, non dagli effetti delle carte Tesoro. Non hanno efficacia sugli incantamenti.*

- g.1) Per liberare obiettivi da un incantesimo, un incantesimo spezza-incantesimo deve essere lanciato in una locazione che contiene l'obiettivo o l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo che si vuole annullare. Se va in effetto nella locazione che contiene l'incantatore, l'altro incantesimo è spezzato. Se va in effetto nella locazione che non contiene l'incantatore, tutti gli obiettivi dell'incantesimo nella locazione, incluso l'esagono stesso, sono liberati dall'incantesimo, ma quest'ultimo resterà in effetto sugli obiettivi che si trovano in altre locazioni.
  - g.2) Uno spezza-incantesimo può liberare obiettivi da altri incantesimi anche se inerti e se gli obiettivi o l'incantatore non possono essere considerati loro stessi come obiettivi: l'incantesimo è un obiettivo diverso dall'individuo.
  - g.3) Quando uno spezza-incantesimo (o l'Amuleto) è utilizzato contro un singolo incantesimo, influenza soltanto un incantesimo lanciato da una pedina MAGIA, i duplicati non sono influenzati.  
*Esempio: Se alcuni nativi, che sono stati incantati da vari incantesimi di Persuasione, lanciati da personaggi diversi, sono liberati da un incantesimo di Persuasione, gli altri incantesimi di Persuasione rimangono in effetto.*
- H. SPEZZA-INCANTESIMO AUTOMATICO: Gli incantesimi sono automaticamente spezzati alla fine del gioco o quando l'incantatore o l'obiettivo vengono uccisi.
- h.1) Tutti gli incantesimi si esauriscono alla fine del gioco. Quando i personaggi calcolano i loro punteggi alla fine del gioco non ci sono incantesimi in effetto.  
*Nota: Alla fine del gioco le Maledizioni scagliate restano in effetto.*
  - h.2) Un incantesimo che è stato lanciato da una pedina Magica è spezzato quando il possessore della pedina viene ucciso. Gli incantesimi lanciati da un personaggio utilizzando un Artefatto o Libro degli Incantesimi restano in effetto anche quando il personaggio muore.
  - h.3) Quando un personaggio o abitante muore è liberato dagli incantesimi di cui era l'obiettivo.

## 4.7 Procedure del Lancio dei Dadi

- a. Quando un personaggio usa una tabella, lancia due dadi e utilizza il risultato più alto.  
*Esempio: se ottiene un  e un  dovrà usare il  per trovare il risultato.*
- b. Il lancio del dado può essere modificato da alcuni Vantaggi Speciali del personaggio, dalle carte Tesoro e dagli incantesimi che lo influenzano. Alcune di queste modifiche si aggiungono o si sottraggono al tiro del dado, altre obbligano a lanciare un solo dado anziché due. Sono tutte cumulative: un personaggio soggetto a due modifiche "+1" aggiunge due al risultato dei suoi dadi.
  - b.1) Un personaggio non potrà mai lanciare meno di un dado.
  - b.2) Un risultato modificato di un valore inferiore a uno è considerato uno. Un risultato modificato di un valore superiore a sei è considerato sei.
- c. Le modifiche al tiro del dado che si applicano al personaggio, comprese quelle dovute ai Vantaggi Speciali e alle carte Tesoro possedute, non si applicano agli abitanti che controlla. Quando un nativo assoldato o un mostro controllato utilizza una tabella, il tiro del dado è influenzato soltanto da quelle modifiche che si applicano a quel nativo o a quel mostro (comprese quelle che si applicano ad ogni individuo presente nella locazione).

# Capitolo 5

## Riepilogo del Turno

*Nota: Questa sezione fornisce un succinto riepilogo della sequenza di gioco della durata di una completa giornata, inclusi i turni di Giorno e i round di combattimento. È da intendersi unicamente come una scheda di riferimento veloce e un aiuto ai giocatori, e non sostituisce il regolamento dettagliato. Qualsiasi inconsistenza dovesse essere riscontrata tra il riepilogo che segue e il regolamento dettagliato, la precedenza va data a ciò che asserisce quest'ultimo.*

### 5.1 Sequenza di Gioco Giornaliera

- a. Inizio di una nuova Giornata:
  - a.1) Nel caso questo sia il settimo giorno di una settimana, la giornata inizia con la fornitura di colore magico su tutta la mappa, energizzando gli incantesimi Permanenti che richiedono tale colore.
  - a.2) Opzionale: Se è l'inizio di una settimana e si usano le regole opzionali delle Stagioni/Meteo, si determina la pedina Meteo per la settimana.
- b. **MATTINO:** Ogni personaggio registra il turno per sé, i comandanti da lui assoldati e i mostri da lui controllati.
- c. **ALBA:**
  - c.1) Ogni personaggio assegna i suoi seguaci e mostri assoldati alle guide che essi seguiranno. Poi ogni personaggio, leader assoldato o mostro controllato che sta eseguendo l'azione di Seguire è assegnato alla guida che sta già seguendo.
  - c.2) I personaggi, i comandanti assoldati e i mostri controllati che non stanno Seguendo mescolano insieme coperte le loro pedine di Attenzione. Si lancia un dado per determinare quali abitanti si attivino; nel settimo giorno della settimana, i mostri attivi e i nativi tornano nella posizione d'inizio gioco e la pedina mostro attivo viene rimessa coperta.
- d. **GIORNO:** Vengono pescate una alla volta e casualmente le pedine Attenzione. Quando viene pescata la pedina appartenente a un personaggio, a un leader assoldato, o a un mostro controllato, questo e i suoi seguaci eseguono i loro turni. Quando tutti hanno eseguito il proprio turno, il Giorno termina.
  - d.1) Il personaggio cui appartiene la prima pedina Attenzione pescata è il "primo personaggio" della giornata. Se come prima pedina attenzione viene pescata quella di un leader assoldato o di un mostro controllato, il "primo personaggio" è chi lo ha assoldato o che lo controlla.
  - d.2) Quando viene pescata la propria pedina Attenzione, un personaggio, o leader assoldato, o mostro controllato diventa visibile e questo e i suoi seguaci eseguono le Fasi registrate. Quando un personaggio, un leader assoldato, o un mostro controllato diventa visibile, altrettanto fanno i suoi seguaci.
  - d.3) In ogni fase questo e i suoi seguaci fanno ciò che segue, in ordine:
    - I) Lui e i suoi seguaci possono scambiarsi gli oggetti e commerciare tra loro e con altri personaggi, comandanti assoldati e mostri controllati nella locazione. Lui e i suoi seguaci possono anche usare pedine di colore magico per energizzare incantesimi permanenti nella locazione, e prelevare pedine di missione o di campagna nella locazione.
    - II) Lui e i suoi seguaci eseguono le attività registrate per la fase in corso, utilizzando le pedine azione richieste dall'attività stessa.
      - A. All'inizio dell'attività ogni seguace può scegliere di smettere di Seguire. Quando un seguace smette di Seguire, il suo turno termina; se si tratta di un personaggio, leader assoldato o mostro controllato, al termine della fase questi può bloccare o essere bloccato, e causa l'apparizione, il movimento o il blocco da parte degli abitanti.
      - B. Se l'attività in corso è la sua ultima attività Vola (es: se è l'ultima attività del turno oppure la sua prossima attività non è Vola), allora lui e i suoi seguaci devono atterrare al termine dell'attività.
    - III) Al termine della fase, l'individuo che sta eseguendo il turno può bloccare ed essere bloccato da personaggi, comandanti assoldati, mostri controllati e mostri non assoldati né controllati nella locazione in cui si trova.

Se è visibile, mostri non assoldati né controllati lo bloccano automaticamente. I mostri già presenti nella locazione bloccano solo l'individuo che muove, non altri individui nella locazione. Tutti gli individui che bloccano o sono bloccati diventano visibili e terminano il proprio turno (o lo perdono se non lo hanno ancora eseguito).

- IV) Quando termina il turno di un personaggio, di un leader assoldato o di un mostro controllato, accade ciò che segue, in ordine:
- A. Ogni mostro attivo non assoldato né controllato nell'esagono in cui questi si trova si sposta nella locazione da questi occupata (i mostri assoldati o controllati non muovono). Poi questi rigira a faccia visibile tutte le pedine mappa presenti nel suo esagono, scambia le eventuali pedine sostitutive, e i componenti di gioco nel suo esagono possono convocare nuovi abitanti dalla Scheda delle Apparizioni. Ogni mostro che muove o appare nella locazione di questi blocca automaticamente qualsiasi leader assoldato, personaggio e mostro controllato visibile presente nella locazione.
  - B. Chiunque lo stia Seguendo smette di Seguire e viene messo nella sua locazione. Personaggi, comandanti assoldati, e mostri controllati tra i seguaci possono bloccare ed essere bloccati, e causano il movimento e il blocco da parte dei mostri come già descritto.
- e. **TRAMONTO:** Si esauriscono tutti gli incantesimi giornalieri. I personaggi che dormono a causa dei Fiori del Riposo si risvegliano. Da ogni locazione che contiene un personaggio, un leader assoldato o un mostro controllato si preleva una pedina di Attenzione. Queste pedine vengono mescolate coperte.
- f. **SERA:** Vengono pescate una alla volta le pedine Attenzione. Quando viene pescata una pedina si risolve il combattimento nella locazione del proprietario della pedina. Finito il combattimento in una locazione, i personaggi, i comandanti assoldati, e i mostri controllati possono commerciare e scambiarsi gli oggetti. Quando il combattimento termina in tutte le locazioni, la Sera termina.
- g. **MEZZANOTTE:** Vengono rigirate a coperte le pedine mappa, le pedine arma diventano non pronte, e le Maledizioni alla Cappella vengono rimosse. Le Pozioni attive si esauriscono, come anche gli incantesimi di Combattimento, gli incantesimi Permanenti diventano inerti, scadono i termini di arruolamento, ed si esauriscono anche le pedine di missione e campagna.
- g.1) Se è la settima giornata della settimana, si conclude la fornitura di colore magico.
  - g.2) Se questo è l'ultimo giorno di gioco, la partita termina.

## 5.2 Risoluzione del Combattimento in una Locazione

- a. Tutti i mostri non assoldati né controllati e i nativi non assoldati devono essere girati in modo di mostrare la faccia più chiara della pedina. I mostri Tremendi devono avere il lato scuro nascosto.  
*Nota: Nel caso si usi la regola opzionale dei Mostri Allertati, gli abitanti (eccetto i mostri Tremendi) vengono girati con la faccia più scura visibile se nella locazione è presente almeno un personaggio o uno dei seguaci visibile.*
- b. Se la locazione contiene un qualsiasi nativo non assoldato, ogni personaggio nella locazione o che abbia nella stessa un nativo assoldato o un mostro controllato lancia un dado sulla Tabella Incontri per vedere se i nativi non assoldati entrano in combattimento con lui. Viene fatto un lancio separato per ogni gruppo di nativi non assoldati.
- c. Gli individui nella locazione eseguono round di combattimento fino a che nella locazione ci sono personaggi, nativi assoldati o mostri controllati o assoldati oppure fino a che si svolgano due round consecutivi in cui nessuno venga ucciso, nessuna pedina azione venga affaticata o ferita, nessuna protezione venga danneggiata o distrutta, nessun incantesimo venga lanciato, e nessun mostro Tremendo abbia il lato scuro visibile.
- d. Quando terminano i round di combattimento, i personaggi, i comandanti assoldati e i mostri controllati possono scambiarsi gli oggetti e commerciare tra di loro.

## 5.3 Round di Combattimento

- a. **FASE DEGLI INCONTRI:** Prendono parte al combattimento solo personaggi, mostri e nativi.
  - a.1) Tutti i cavalli nativi non assoldati vengono girati con il lato "Al passo" visibile.

- a.2) **ATTRAZIONE:** Ogni personaggio<sup>1</sup> può assegnare un qualsiasi numero di abitanti<sup>2</sup> non assoldati né controllati a se stesso<sup>3</sup> e uno ciascuno ai suoi seguaci<sup>4</sup>.
- a.3) **ASSEGNAZIONE CASUALE:** gli abitanti non assoldati né controllati rimasti non assegnati vengono assegnati casualmente ad attaccare personaggi non nascosti o loro seguaci presenti nella locazione.
- a.4) **DISPIEGAMENTO:** Ogni personaggio riceve un turno<sup>1</sup> di Dispiegamento durante il quale può assegnare un qualsiasi numero dei suoi seguaci<sup>4</sup> non assegnati ai loro bersagli. Se è egli stesso presente nella locazione, può attaccare un altro personaggio nella locazione. Gli abitanti rimasti non assegnati dopo il Dispiegamento non attaccano per questo round.
- a.5) **AZIONI:** Ogni personaggio<sup>1</sup> nella locazione può giocare la sua pedina di colore magico per energizzare incantesimi Permanenti, e se non ha attaccato può eseguire un'azione: allertare un'arma, scappare o volare via, o lanciare un incantesimo. I personaggi che scappano o volano via lasciano immediatamente la locazione, e gli abitanti che li attaccavano rimangono non assegnati fino al prossimo round. Un personaggio che non abbia attaccato né sia scappato o che non abbia fatto un'altra qualsiasi azione, può attivare/disattivare un oggetto, o abbandonare un qualsiasi numero di oggetti.
- b. **FASE DELLA MISCHIA:** Vengono rovesciati tutti i cavalli nativi. I cavalli dei personaggi che al Momento degli Incontri siano stati giocati sul lato galoppo vengono rovesciati anch'essi. Ogni abitante non controllato che sia già presente sulla propria Scheda viene assegnato ad attaccare il seguace inserito più recentemente nella Scheda di Confronto fra gli Abitanti.
- b.1) **SELEZIONE DEI BERSAGLI:** I personaggi<sup>4</sup> mescolano e pescano casualmente le pedine Attenzione, e quando viene estratta la pedina di un personaggio questo seleziona i bersagli per sé e per i suoi seguaci presenti sulla Scheda.
- b.2) **EFFETTI DEGLI INCANTESIMI:** Tutti gli incantesimi lanciati in questo round hanno effetto nell'ordine definito dal relativo tempo di completamento, dando la precedenza a quelle con tempo di completamento minore.
- I) Quando un incantesimo ha effetto impedisce al suo bersaglio di completare il proprio (se questo non l'ha già completato)
- II) Se un incantesimo impedisce l'attacco da parte di un individuo, questo non può scegliere un nuovo bersaglio fino al prossimo round.
- b.3) **ATTACCHI/MANOVRE:** Ogni personaggio<sup>4</sup> prepara segretamente gli attacchi e le manovre per se stesso (se è nella locazione) e per i suoi seguaci che siano sulla Scheda. I giocatori distribuiscono anche tutti gli abitanti presenti sulle schede dei loro personaggi e su quelle dei loro seguaci, riempiendo il maggior numero possibile di spazi. Collocano i loro seguaci che siano sulle schede degli abitanti non assoldati. I personaggi rivelano simultaneamente la giocata.
- I) Se un personaggio ha lanciato un incantesimo che entra in funzione in questo round, non può fare un attacco normale.
- II) Se un personaggio lancia un incantesimo di Attacco in questo round, gioca la sua pedina Attenzione in un cerchio di Attacco e attacca come un'arma.
- b.4) **CASUALITÀ DEGLI ATTACCHI:** Vengono fatti dei lanci di dado per rendere casuale la direzione di attacco/manovra per tutti gli abitanti ad eccezione di quelli assoldati o controllati sulla propria scheda. Ogni gruppo di abitanti lancia anch'esso per determinare se cambia tattica, eccetto gli abitanti assoldati o controllati che non muovono o cambiano tattica.
- b.5) **RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI:** Viene esaminato ogni attacco per determinare se colpisce per la coincidenza delle direzioni con i bersagli o per tempo inferiore di esecuzione. I colpi non andati a segno vengono rimossi e le pedine arma giocate dai personaggi che abbiano mancato il bersaglio vengono voltate con la faccia allertata visibile.
- b.6) **INFLIGGERE DANNI:** I colpi andati a segno infliggono danni nell'ordine definito dai relativi tempi e durata di attacco.
- I) Nel Round 1, le armi lunghe attaccano per prime e la velocità dell'arma dirime i pareggi; nei round successivi colpiscono prima le armi più veloci e la lunghezza dirime i pareggi.
- II) Gli individui e i cavalli vengono istantaneamente rimossi nel momento in cui vengono uccisi, e le protezioni si rimuovono immediatamente quando vengono distrutte. Un attacco verso o da parte di un individuo o abitante che venga ucciso è annullato.

<sup>1</sup> I personaggi giocano a turno, iniziando dal primo personaggio della giornata e continuando verso sinistra.

<sup>2</sup> "Abitanti non controllati" sono tutti i mostri non assoldati né controllati e tutti i nativi combattenti nella locazione.

<sup>3</sup> Solamente se il personaggio stesso è presente nella locazione.

<sup>4</sup> Un personaggio ha un turno se è egli stesso presente nella locazione o se lo è uno dei suoi seguaci. "Seguaci" sono tutti i nativi da lui assoldati e tutti i mostri da lui assoldati o controllati.

- III) Le pedine arma usate in attacchi che colpiscono e non vengono annullati sono voltate con la faccia non pronta visibile dopo che siano stati inflitti i danni.
- c. FASE DELL'AFFATICAMENTO: Ogni personaggio paga per la sua fatica e le sue ferite. Gli abitanti su una scheda il cui proprietario sia stato ucciso diventano non assegnati; mostri Tremendi non assegnati vengono rigirati con il lato scuro coperto. I mostri Tremendi che colpiscono bersagli che rimangono vivi vengono voltati con il lato scuro visibile.
- d. DISINGAGGIO: Abitanti non assoldati né controllati restano con la stessa faccia visibile chiara o scura con cui abbiano finito il round. Tutti gli abitanti non assoldati né controllati assegnati a personaggi restano a questi assegnati. A parte questo tutti gli abitanti diventano non assegnati, eccetto i mostri Tremendi con il lato scuro visibile e chi sia da questi ultimi attaccati.

# Capitolo 6

## Iniziare un Nuovo Giorno

*Ciascun turno rappresenta un giorno di tempo nel Magic Realm. Sette giorni fanno una settimana, e ventotto giorni costituiscono un mese lunare. La partita dura un mese lunare. Alla fine del 28mo giorno la partita finisce ed i personaggi scoprono quanto successo hanno ottenuto.*

*Ciascun giorno del gioco è diviso in sei periodi di tempo: Alba, Mattino, Giorno, Tramonto, Sera, e Notte. Durante l'Alba, ciascun personaggio determina di quante fasi dispone, sceglie segretamente e registra le azioni che compirà per ogni fase.*

### 6.1 Progredire del Giorno

6.1.1 All'inizio della partita, la pedina Giornata (Turno) viene piazzata nella prima casella della sezione Giornata nella Scheda delle Esplorazioni. All'inizio di ogni giorno dopo il primo, la pedina Giornata (Turno) va spostata alla casella successiva per indicare che è iniziato un nuovo turno.

*Nota: Se si gioca con le regole opzionali Stagioni/Meteo, talvolta si saltano dei giorni a causa del cattivo tempo.*

6.1.2 Al settimo giorno di ogni settimana, viene fornita una scorta illimitata di magia colorata a tutti i giocatori. La sezione Giornata della Scheda delle Esplorazioni identifica il colore della magia fornita a tutti in questi giorni: viene fornita magia sia Bianca che Nera nella Giornata 7, Grigia nella Giornata 14, Porpora nella Giornata 21, ed Oro nella Giornata 28.

*Note:*

1. *Se si gioca una partita più lunga di un mese, viene fornita magia Bianca nel giorno 7 del primo mese e Nera nella Giornata 7 del secondo mese, e si continua ad alternare in questo modo i due colori.*
2. *Se si gioca con la regola opzionale Stagioni/Meteo (vedi Regola 10.E.1), il colore della magia fornito nella Giornata 7 varia a seconda della Stagione.*

6.1.3 Il colore di magia fornito nella settimana Giornata di ciascuna settimana energizza automaticamente agli incantesimi permanenti, indipendentemente dai desideri dei giocatori. Appena ha inizio la settimana Giornata della settimana, tutti gli incantesimi permanenti che usano quel dato tipo di colore di magia si attivano e restano tali fino alla Notte. Se un personaggio ha incantesimi duplicati in effetto (come due Assorbi Essenza), può scegliere quale attivare.

### 6.2 Alba

6.2.1 Ciascun personaggio riceve un turno al giorno in cui può svolgere azioni. Durante l'Alba si pianificano le proprie azioni, e quando arriva il proprio turno nella fase Giorno, si svolgono le azioni pianificate. L'azione Movimento si usa per muoversi sulla mappa, quella di Esplorare per esplorare, quella di Commerciare per commerciare coi native, quella di Nascondersi per nascondersi, quella di Riposare per riprendersi dalla fatica e dalle ferite, quella di Allarme per allertare armi o incantesimi, quella di Assoldare per assoldare gli abitanti, quella di Incantare per incantare esagoni o pedine MAGIA, e quella di Seguire per seguire altri personaggi o leader assoldati. Tutte le Attività sono descritte in dettaglio nella Sezione 7.

- a. Ci sono anche azioni speciali "migliorate", ottenute da alcuni Vantaggi Speciali, incantesimi, e carte Tesoro. Un personaggio può registrare e compiere azioni migliorate soltanto se è in possesso dell'appropriato Vantaggio Speciale, incantesimo, o Tesoro.
- b. Le azioni migliorate sono: Guardare Migliorato che è usato per cercare sulla Tabella Guardare (talvolta in locazioni lontane), Volare si usa per volare sulla mappa, ed Incantare a Distanza che può essere usato per incantare esagoni diversi da quelli in cui si trova il personaggio.

*Nota: La regola opzionale dell'Occultare (vedi Regola 10.A.4) introduce l'azione Occultare che è usata per nascondere oggetti ed oro in una locazione per poi riprenderli in un secondo momento.*

6.2.2 Il turno di ciascun personaggio è diviso in "fasi", e la quantità di fasi varia di giornata in giornata. Si può svolgere una sola azione per fase. Prima di registrare il proprio turno, si determina la quantità di fasi a cui si ha diritto.



- a. Si ricevono sempre almeno *due* fasi – chiamate fasi Base.
- b. Se si passa l'intera giornata fuori dalle caverne, si ricevono *due* fasi aggiuntive di Luce. Se si inizia la giornata in una locazione di caverna, o si registra un'azione Movimento verso una locazione di caverna, non si ricevono queste fasi extra. Perciò, i personaggi possono svolgere normalmente *due* azioni per giornata nelle caverne, *quattro* fuori da esse.  
*Eccezione: Il Nano (♂) non può usare le fasi di Luce a causa delle sue Gambe Corte. Riceve quindi solo le due fasi Base in ciascuna Giornata.*  
*Nota: Se si gioca con le regole Stagioni/Meteo, le quantità e tipo di fasi in ciascuna giornata variano in base alla Stagione ed al tempo che fa.*
- c. Si può ricevere anche una fase "extra" grazie ai propri Vantaggi Speciali, carte Tesoro, incantesimi, o cavalli.  
*Esempio: La fase Movimento extra dell'Amazzone (♄) significa che essa può intraprendere quattro azioni più un Movimento (oppure due azioni più un Movimento nelle caverne).*
  - c.1) Si può registrare una fase extra ottenuta grazie ad una carta Tesoro o ad un cavallo solamente se si ha quella carta Tesoro o quel cavallo attivi durante l'Alba. Per ottenere la fase extra grazie ad un oggetto bisogna averlo già attivato dalla giornata precedente.  
*Chiarimento: Un personaggio non può registrare alcuna fase extra per un cavallo finché si trova in una caverna durante il Giorno, perché non si può attivare un cavallo in una caverna.*
  - c.2) Si può registrare un'azione migliorata ottenuta da un incantesimo solamente se quell'incantesimo è attivo durante l'Alba.  
*Speciale: Si può registrare un'azione extra ottenuta grazie ad un incantesimo Permanente anche se quell'incantesimo è inerte durante l'Alba. Una volta registrata tale azione, il personaggio ha l'obbligo di energizzare quell'incantesimo se può farlo.*
  - c.3) Le fasi extra sono cumulative.  
*Esempio: se monta un cavallo da lavoro, l'Amazzone riceve due fasi Base, più due fasi Luce, più la sua fase Movimento extra, più un'altra fase Movimento extra per il cavallo.*

6.2.3 Durante l'Alba, ciascun personaggio sceglie e registra segretamente le azioni che intraprenderà in ciascuna fase. Deve registrare una sola azione per fase, ma in ogni fase può essere registrata una qualsiasi azione, ripetendo o alternando azioni come si vuole. Quando gli venisse richiesto, ciascun giocatore deve rivelare la quantità di fasi a cui ha diritto, ma deve mantenere segrete le azioni finché non è il suo turno. Tutti i personaggi registrano le loro azioni in segreto ed in contemporanea.

6.2.4 Le azioni vanno registrate nella Scheda del Turno, sulla riga corrispondente alla giornata di gioco corrente. Le azioni si registrano da sinistra a destra nell'ordine in cui si pianificano. Si possono lasciare spazi vuoti e non usarli. Quando si gioca il proprio turno, le azioni vanno intraprese nell'ordine in cui sono state scritte.

- a. Ogni azione per ciascuna fase Base o Luce va registrata. Ogni fase extra che specifichi un'azione deve essere usata per quella data azione – non per altre.  
*Esempio: La fase extra di Allarme del Mago (♁) può essere usata solo per azioni di Allarme.*
- b. Si può registrare una fase extra che sia ristretta ad una specifica locazione anche se il personaggio non si trova nella locazione in cui possa usarla. L'importante è che il personaggio sia nella locazione appropriata quando deve intraprendere l'azione, non quando la registra.  
*Esempio: Un personaggio può registrare una fase extra per la Lanterna Schermata anche se non si trova in una locazione di una caverna. Deve però trovarsi in una caverna quando inizia questa fase extra.*
- c. Ciascuna fase di Movimento extra ottenuta grazie ad un pony deve essere preceduta da una fase Movimento non ottenuta dal pony. Le fasi di Movimento da pony vanno alternate ad altre fasi Movimento, ed il pony non può fornire la prima fase Movimento di un turno. Le fasi di Movimento non devono necessariamente essere consecutive – possono essere intercalate ad altre azioni.  
*Esempio: L'Amazzone (♄) potrebbe registrare la sua fase di Movimento extra, poi qualche altra azione, e poi una fase Movimento da pony. L'Amazzone non potrà poi registrare un'altra fase di Movimento da pony finché non registra prima un altro tipo di fase di Movimento.*
- d. Ogni fase speciale ed azione migliorata registrata va marcata assieme al Vantaggio Speciale, Tesoro, incantesimo o cavallo che la fornisce.  
*Importante: Se un personaggio usa una carta Tesoro o un cavallo per registrare un'azione extra o un'azione migliorata, è obbligato a tenersi l'oggetto che la genera e tenerlo attivo quando compie tale azione. Non si può volontariamente abbandonare l'oggetto finché la fase che ha fornito non sia finita. Lo si può disattivare normalmente, ma deve essere attivo quando inizia la fase extra.*

- e. Si può registrare un'azione impossibile nella speranza che diventi possibile quando è il momento di intraprenderla.  
*Esempio: Si può registrare una fase Movimento attraverso un sentiero nascosto non scoperto, nella speranza di scoprire quel sentiero prima di muoversi.*
- f. Se un'azione non può essere compiuta, viene cancellata, e la fase viene considerata vuota. Il resto del turno non viene modificato. Un'azione viene cancellata se viola le regole che la controllano.
- g. Quanto si gioca una fase vuota, non si intraprendono azioni. La fase vuota può comunque essere usata per commerciare con altri personaggi, riorganizzare gli oggetti, e bloccare.

6.2.5 Durante ciascun giorno, ciascun leader assoldato e mostro controllato ricevono un turno in cui possono effettuare azioni come un personaggio. Durante l'Alba le azioni del leader o del mostro vengono registrate dal personaggio che l'ha assoldato o controllato, su un'altra Scheda Personaggio, nella fase Mattino la pedina Attenzione del mostro o del leader viene mescolata alle altre, e quando viene pescata, esso compie le sue azioni. Esso riceve due fasi Base più due fasi Luce più qualsiasi altra fase extra dal suo cavallo (se ne ha uno), e può registrare qualsiasi azione che possa compiere un personaggio.

*Nota: Non può usare fasi di Allarme o Riposare, ma può registrarle a beneficio del personaggio che lo segue. Non può usare fasi di Incantare, né possono farlo i suoi seguaci. I mostri controllati non possono nemmeno intraprendere fasi di Commerciale o Assoldare; possono solo commerciare con altri personaggi, leader assoldati, mostri controllati. I seguaci assoldati non possono registrare azioni o giocare turni; possono solo seguire altri personaggi o leader assoldati.*

6.2.6 I giocatori usano le abbreviazioni elencate nella Tabella Azioni per registrare le azioni dei loro personaggi e dei leader assoldati. Per alcune azioni, l'esagono, locazione, o individuo associate va specificato insieme all'abbreviazione dell'azione.

*Esempio: Per registrare un'azione Movimento, si segna "M" e la locazione dove si vuole andare. La locazione va identificata col suo numero e con l'esagono in cui si trova. Per muoversi verso il Bosco di Noccioli, Locazione 2, si registra "M BN2".*

6.2.7 Per registrare l'azione Seguire, si segna "S" ed il nome del personaggio o del leader assoldato che si vuol seguire sulla riga relative alla giornata corrente della propria sezione "Azioni". Non si registrano altre attività.

*Nota: i sottoposti non possono essere seguiti.*

- a. Personaggi e seguaci possono registrare l'attività Seguire solo se all'Alba si trovano nella stessa locazione di un altro personaggio o un leader assoldato. Si può scegliere di seguire qualsiasi personaggio o leader assoldato nella propria locazione, che egli voglia o no farsi seguire, ed anche se il personaggio o leader assoldato da seguire è nascosto.
- b. Si può registrare l'azione Seguire solo se ci si trova in una locazione. Non si può fare se ci si trova su una strada, "camminando per i boschi", o volando (dopo esser scappati o volati via).

## 6.3 Mattino





Al Mattino i personaggi si preparano ai loro turni rivelando chi segue chi, effettuando il Tiro per i Mostri, e mescolando le loro pedine Attenzione.

6.3.1 Prima che i personaggi rivelino chi sta seguendo chi, ciascun personaggio può ordinare ai propri seguaci di seguire le guide. Ciascun seguace può seguire qualsiasi personaggio o leader assoldato che si trovi nella sua locazione; i sottoposti non sono obbligati a restare in gruppo – possono dividersi; ciascun sottoposto viene piazzato tra gli averi della sua guida. I sottoposti privi di ordini trascorreranno la giornata dove l'hanno iniziata.

- a. I personaggi che non riescono ad accordarsi su chi assegna per primo i suoi sottoposti, mescolano le loro pedine Attenzione, e le pescano per determinare l'ordine dell'assegnazione.
- b. I sottoposti assoldati sono automaticamente non nascosti all'inizio di ogni giornata. L'unico modo in cui possono nascondersi è seguire un personaggio o un leader quando si nasconde.

6.3.2 Una volta che i sottoposti sono stati assegnati alle loro guide, ciascun personaggio, leader assoldato, e mostro controllato che abbia registrato l'attività Seguire deve dichiarare che sta seguendo qualcuno, e chi sta seguendo. La sua pedina viene immediatamente rimossa dalla mappa e viene piazzata tra gli averi attivi del personaggio o leader assoldato che sta seguendo.

- a. Chi segue mantiene la sua pedina Attenzione e non la mescola con le altre – giocherà il suo turno con la sua guida, quando viene estratta la pedina della sua guida..
- b. Se chi segue viene a sua volta seguito, piazza la sua pedina con la guida, e la pedina di chi lo segue tra i suoi averi. Quando la guida gioca il suo turno, entrambi coloro che seguono seguiranno ciò che fa la guida in quel turno.  
*Speciale: Se ci si segue a vicenda non si fa nulla in quel turno.*

- 6.3.3 **TIRO DEI MOSTRI:** I mostri, I nativi, ed I visitatori sulle sei righe della Tabella delle Apparizioni sono nascosti nelle profondità delle foreste del Magic Realm. In ogni giornata di gioco una di queste righe rappresenta i mostri attivi, i quali si possono muovere (gli abitanti delle altre cinque righe sono “inattivi” e non possono muoversi per quella giornata). All’Alba i giocatori tirano un dado e la riga corrispondente al numero uscito è attiva; per il resto della giornata tutti gli abitanti di quella riga sono attivi, e tutti gli altri sono inattivi. La pedina Tiro dei Mostri viene immediatamente posizionata nella casella a sinistra della riga attiva per segnalarla.
- 6.3.4 **FINE DELLA SETTIMANA – RIGENERAZIONE DEGLI ABITANTI:** Nella settima giornata di ogni settimana (Giornata 7, Giornata 14, Giornata 21, e Giornata 28 di ciascun mese di gioco), appena la pedina Tiro dei Mostri viene piazzata sulla Tabella delle Apparizioni, tutti i mostri ed i nativi non assoldati (ed i loro cavalli) che sono attivi in quel giorno sono tolti dalla mappa e rimessi negli spazi da dove hanno iniziato la partita. I Fantasmi (che sono attivi tutti i giorni) vengono rimessi nella locazione dove hanno iniziato la partita, e tutti i mostri ed i nativi non assoldati che hanno caselle nella riga attiva della Tabella delle Apparizioni vengono rimessi nelle loro caselle. Gli abitanti inattivi delle altre righe restano dove si trovano.
- Mostri, nativi e cavalli dei nativi attivi vengono rimessi nelle loro locazioni di partenza anche se sono stati uccisi; si rigenerano e vengono rimessi in gioco. Questo è l’unico modo in cui gli abitanti uccisi vengono riportati in gioco. Gli abitanti rigenerati rappresentano nuovi arrivi da fuori del Magic Realm. I Fantasmi si rigenerano ogni settimana. Loro semplicemente non possono essere uccisi permanentemente.
  - Quando è attiva la Riga  (6), le pedine dei visitatori, delle missioni e delle campagne restano al loro posto, ma vengono girate sull’altro lato, che siano sulla Tabella delle Apparizioni, o sulla mappa. Le pedine missione e campagna in possesso dei personaggi non vanno girate.
  - Nativi e mostri assoldati e controllati non si rigenerano; restano sulla mappa nella loro locazione corrente. Se alcuni dei nativi in un gruppo sono stati assoldati ed altri no, i nativi non assoldati ed i loro cavalli ritornano ai loro posti, mentre i nativi e cavalli assoldati no. I nativi che erano stati assoldati ma sono stati uccisi rigenerano, perché non sono considerati più assoldati. I cavalli che sono stati uccisi ma appartengono a nativi che sono ancora assoldati non si rigenerano.
  - I nativi della Guarnigione tornano alla loro Dimora quando le pedine native visitatore/missione dello stesso colore sono attive alla fine della settimana. I Furfanti (pedine rosse) sono attivi quando sono attivi i Ladroni, quando la Riga  (5) è attiva alla fine della settimana. I Soldati (pedine marroni) sono attivi quando è attiva la Pattuglia, quando la Riga  (3) è attiva alla fine della settimana. Le Guardie e l’Ordine (pedine oro) ritornano alle loro Dimore quando sono attive le pedine visitatori/campagna, quando la Riga  (6) è attiva alla fine della settimana.
  - Gli abitanti che si rigenerano vengono liberati da tutti gli incantesimi. Se si rigenerano tutti i bersagli di un incantesimo, l’incantesimo si spezza.  
*Nota: I Mostri assoldati e controllati non si rigenerano e non vengono liberati dagli incantesimi.*
  - Gli abitanti rigenerati continuano ad essere attivi per il resto della giornata. Possono (ri)apparire sulla mappa e muoversi normalmente.







Tiro dei Mostri	Abitanti che si Rigenerano:
 (1)	Fantasmi, Draghi, Compagnia
 (2)	Fantasmi, Serpenti, Demoni, Gente dei boschi
 (3)	Fantasmi, Lupi, Orchi, Goblin, Piovra, Pattuglia, Soldati
 (4)	Fantasmi, Giganti, Troll, Lancieri
 (5)	Fantasmi, Ragni, Diavoleto, Ladroni, Furfanti
 (6)	Fantasmi, Pipistrelli, Guardie, Ordine, si girano le pedine Visitatore/Missione

Tabella 6.1: Tabella della Rigenerazione

- 6.3.5 Infine, i personaggi, leader assoldati, e mostri controllati che stanno giocando il loro turno per quella giornata (cioè non stanno seguendo) mescolano insieme le loro pedine Attenzione, con il lato anonimo in alto. Per i leader assoldati ed i mostri controllati, usate qualsiasi pedina Attenzione non assegnata. Queste pedine verranno usate durante il giorno per definire l’ordine di gioco.

# Capitolo 7

## Giorno

*Ogni giorno i personaggi fanno i loro turni in ordine casuale. Durante il Giorno le pedine Attenzione vengono pescate una alla volta, e quando viene pescata la pedina di un personaggio questi esegue le attività che ha registrato sulle fasi di quel giorno. Quando tutti i personaggi hanno fatto le loro mosse, il Giorno finisce con il Tramonto.*

### 7.1 Determinare l'ordine del Turno

7.1.1 Durante il Giorno le pedine Attenzione che sono state mescolate assieme vengono pescate una alla volta, a caso, e quando viene pescata la pedina di un personaggio, leader assoldato o mostro controllato lui fa il suo turno. Lui esegue le sue fasi nell'ordine in cui le ha registrate e quando esegue ogni fase esegue l'attività che ha registrato per quella fase

7.1.2 Anche se nascosto nel giorno precedente, ogni personaggio, leader assoldato o mostro controllato è automaticamente visibile quando inizia il suo turno. Quando viene pescata la sua pedina attenzione il suo segnalino viene capovolto sul lato chiaro.

*Note: Tutti i personaggi sono nascosti all'inizio della partita e diventano visibili all'inizio del loro turno nel Giorno 1*

### 7.2 INIZIO DI UNA FASE

All'inizio di ogni fase, possono essere fatte alcune azioni prima che siano eseguite le attività registrate. Queste azioni possono essere fatte in qualsiasi ordine.

7.2.1 COMMERCiare CON GLI ALTRI PERSONAGGI, LEADER ASSOLDATI E MOSTRI CONTROLLATI: Ogni personaggio, leader assoldato e mostro controllato può commerciare con gli altri personaggi, leader assoldati e mostri controllati all'inizio di ogni sua fase. Gli altri personaggi, leader assoldati e mostri controllati nella sua locazione possono commerciare con lui ma non tra di loro. Lui può commerciare con loro anche all'inizio di una loro fase.

- Loro possono commerciare tra loro solo quando sono nella stessa locazione. Possono dar via o scambiare averi, Oro e informazioni per qualsiasi prezzo concordato (non solo legati al prezzo in Oro dell'oggetto). Non possono scambiare Fama o Notorietà registrate
- Gli individui possono commerciare tra loro anche se alcuni di loro o tutti sono nascosti. Non devono aver trovato nemici nascosti per commerciare con individui nascosti. Gli individui nascosti possono commerciare senza diventare visibili.
- Personaggi, leader assoldati o mostri controllati che stanno seguendo possono commerciare con gli altri personaggi, leader assoldati o mostri controllati nella locazione ogni volta che la guida che stanno seguendo inizia una fase.
- Gli individui non possono commerciare mentre volano o camminano nel bosco o mentre sono in una strada. Inoltre gli individui non possono commerciare o scambiare informazioni mentre sono bloccati.

7.2.2 SISTEMARE GLI AVERI: Ogni personaggio, leader assoldato e mostro controllato può sistemare i suoi averi all'inizio di ogni fase nel suo turno.

- Quando un personaggio sistema i suoi averi può attivare, disattivare o abbandonare ogni avere che possiede a patto che rispetti le regole che governano quell'avere.
- Leader assoldati e mostri controllati possono abbandonare averi ma non possono attivarli o disattivarli.  
*Eccezione: Le Carte incantate rimangono attive quando vengono portate da leader assoldati o mostri controllati.*
- Anche i personaggi, leader assoldati o mostri controllati che stanno seguendo possono sistemare i loro averi ogni volta che la guida che stanno seguendo inizia una fase.
- Gli individui che stanno volando non possono sistemare i loro averi, eccetto per il fatto che possono abbandonarli. Per determinare dove cade l'oggetto abbandonato, il giocatore tira un dado (senza modifiche) e l'oggetto cade nella locazione indicata dal numero tirato (anche se è una caverna) nell'esagono in cui si trovava all'inizio della sua fase. Se l'esagono non ha una locazione con quel numero, si continua a tirare sino a che non si ottiene un numero che combacia con una locazione dell'esagono.

- e. Gli individui non possono sistemare i loro averi mentre “camminano nel bosco” o mentre sono in una strada tra due locazioni. Inoltre non possono sistemare i loro averi se sono bloccati.
- f. Gli individui non possono sistemare i loro averi in altri momenti del giorno o quando altri individui o locazioni stanno facendo il loro turno.

7.2.3 ATTIVARE INCANTESIMI: Ogni personaggio può attivare alcuni tipi di incantesimi all’inizio di ogni fase, sottostando alle restrizioni qui elencate.

- a. Protezione dalla Magia crea una pedina speciale da utilizzare in seguito, che può essere messa assieme agli oggetti inattivi del bersaglio e trattata come un oggetto. Mentre è inattiva non ha effetto, ma il bersaglio può attivarla esattamente come se fosse un oggetto.
  - a.1) Se lui attiva la pedina all’inizio di una fase del suo turno, l’incantesimo dura sino alla fine di quella fase; dopo di che l’incantesimo si esaurisce.
  - a.2) Se un personaggio non può sistemare i suoi averi, non può attivare la pedina.
- b. All’inizio di qualsiasi fase, ogni personaggio può usare le sue pedine di colore magico per energizzare incantesimi Permanenti. Quando una pedina di colore magico viene usata per energizzare un incantesimo, viene immediatamente capovolta e ridiventa una normale pedina MAGIA affaticata. Lui può giocare quante pedine di colore magico desidera, ma ogni pedina di colore magico può energizzare solo un incantesimo prima affaticarsi (vedi Regola 4.6.7h)
- c. Se desidera, può giocare pedine di colore magico senza energizzare incantesimi. Ogni pedina che si capovolge e ridiventa una pedina MAGIA affaticata.
- d. Non può giocare pedine di colore magico se è in una strada tra due locazioni, sta “camminando nel bosco” o sta volando all’inizio della fase.

7.2.4 RACCOGLIERE PEDINE MISSIONE E CAMPAGNA: Ogni volta che un personaggio inizia una fase nel suo turno, può prendere qualsiasi pedina missione e campagna presenti nella sua locazione, sottostando alle regole che governano ogni pedina. La mette tra i suoi averi attivi. I leader assoldati e i mostri controllati non possono prendere queste pedine.

- a. Un personaggio non può avere più di una pedina campagna alla volta. Un personaggio può avere una o entrambe le pedine missione (Carovana di provviste e Scorta la Comitiva) indifferentemente se ha o meno una pedina campagna.
- b. Quando un personaggio prende una pedina missione o campagna, deve pagare un costo in Fama e/o Notorietà e s’impegna a completare il compito entro un certo limite di tempo. Quando questo limite finisce ovvero il personaggio completa il compito ovvero viene ucciso, la pedina viene messa nella sua locazione e può essere presa da chiunque. Il personaggio deve tenere la pedina sino a quel momento a meno che non l’abbandoni in accordo alle regola 7.2.4j.
- c. Quando un personaggio prende una pedina, deve immediatamente sottrarre il costo dai suoi valori registrati.  
*Importante: Non può prendere la pedina se ha punti Fama o Notorietà negativi oppure se, pagando la pedina, si trova ad avere punti Fama o Notorietà negativi.*
- d. Se il personaggio completa il compito entro il limite di tempo riguadagna i punti Fama e Notorietà che ha pagato quando ha preso la pedina (riceve indietro il costo della pedina). Se fallisce il completamento del compito entro il limite di tempo, oppure se fallisce il completamento del compito prima del finire della partita, allora non riceve indietro i punti e deve pagare un’altra volta il costo della pedina come penalità per aver fallito.
- e. Le pedine missione (Carovana di provviste e Scorta la Comitiva) rappresentano gruppi di viaggiatori che stanno andando verso una specifica Residenza e che pagano per avere una scorta.
  - e.1) Ogni pedina missione costa 5 punti Notorietà. Quando un personaggio prende una pedina missione, il suo compito è portarla in quella particolare Residenza entro 14 giorni. Quando prende la pedina, deve contare il numero di locazioni lungo la via più breve partendo dalla sua locazione sino alla Residenza, usando qualsiasi strada. Quando consegna la pedina, per ogni locazione che ha conteggiato, guadagna 2 punti Oro come ricompensa. Per definire il prezzo che gli viene pagato, lui deve contare la strada più breve includendo sentieri nascosti e passaggi segreti, se questi accorciano la via, ma non è obbligato a seguirli quando si sposta.  
*Speciale: Se, quando prende la pedina, non c’è al momento nessuna via legale alla Residenza a cui deve consegnarla (o se la Residenza non è ancora in mappa), quando la consegnerà guadagnerà 30 punti Oro come ricompensa.*
  - e.2) Quando un personaggio prende la pedina **Carovana di provviste** da qualsiasi posto tranne che alla Locanda, il suo compito è portarla alla Locanda. Quando un personaggio prende la pedina Carovana di provviste dalla Locanda, il suo compito è portarla alla Casa.

- e.3) Quando un personaggio prende la pedina **Scorta la comitiva** da qualsiasi posto tranne che alla Cappella, il suo compito è portarla alla Cappella. Quando un personaggio prende la pedina Scorta la comitiva dalla Cappella, il suo compito è portarla al Corpo di Guardia.
- e.4) Per completare il suo compito, deve muovere nella locazione della Residenza mentre sta portando la pedina; quando entra nella locazione il compito è istantaneamente completato e lui riceve la sua ricompensa e riguadagna i punti Notorietà pagati e la pedina viene messa nella Residenza.  
*Nota: Le destinazioni delle pedine missione e la ricompensa nel portarle cambia nelle Stagioni se i giocatori stanno giocando con Stagioni/Meteo.*
- f. Le pedine campagna rappresentano individui problematici che stanno tentando di fomentare una campagna militare in Magic Realm. Il costo e il limite di tempo delle pedine campagna variano da pedina a pedina. Quando un personaggio prende una pedina campagna alcuni gruppi di nativi diventano “partner” mentre altri gruppi diventano “nemici”. Il suo compito è uccidere tutti i suoi nemici.
- f.1) Il limite di tempo delle pedine Guerra, Conquista, Prova e Rivolta è la fine della partita. *Nota: In una partita che dura più di un mese, il limite di tempo per queste pedine è 28 giorni.*
- f.2) Il limite di tempo delle pedine Razzia e Assalto è 14 giorni, contando come primo giorno il giorno in cui il personaggio prende la pedina. Il personaggio ha tempo sino alla Mezzanotte del quattordicesimo giorno, o la fine della partita se questa giunge prima, per completare il compito.
- f.3) La pedina **Prova** costa 20 punti Notorietà. Quando un personaggio prende la pedina Prova, i suoi partner sono l’Ordine e il suo compito è uccidere tutti i Draghi e i Draghi Volanti nel gioco, di tutte le dimensioni (inclusi i Draghi trasformati in altri esseri ma *non* altri esseri trasformati in Drago).
- f.4) La pedina **Razzia** costa 10 punti Notorietà. Quando un personaggio prende la pedina Razzia, i suoi partner sono i Ladroni e i suoi nemici sono la Pattuglia e i Soldati.
- f.5) La pedina **Assalto** costa 8 punti Fama. Quando un personaggio prende la pedina Assalto, i suoi partner sono i Lancieri e la Gente dei Boschi e i suoi nemici sono i Ladroni e i Furfanti.
- f.6) La pedina **Rivolta** costa 35 punti Notorietà. Quando un personaggio prende la pedina Rivolta, i suoi partner sono i Lancieri, la Gente dei Boschi, i Ladroni e i Furfanti mentre i suoi nemici sono i Soldati, la Pattuglia, la Compagnia e le Guardie.
- f.7) La pedina **Guerra** costa 10 punti Fama e 15 punti Notorietà. Quando un personaggio prende la pedina Guerra, i suoi partner sono i Soldati, le Guardie e la Pattuglia e i suoi nemici sono la Compagnia, i Ladroni e i Furfanti.
- f.8) La pedina **Conquista** costa 40 punti Notorietà. Quando un personaggio prende la pedina Conquista, i suoi partner sono i Soldati, le Guardie, la Pattuglia e la Compagnia e i suoi nemici sono la Gente dei Boschi, i Lancieri, i Ladroni e i Furfanti.
- g. Un personaggio può prendere una pedina campagna solo se uno o più dei suoi nemici sono in mappa. Non può prendere una pedina campagna quando tutti i suoi nemici sono fuori dal gioco o sono sulla Scheda delle Esplorazioni.  
*Nota: i Nativi nei riquadri Guarnigione contano sempre come essere presenti in mappa (non sulla Scheda delle Esplorazioni).*
- h. Quando un personaggio prende una pedina campagna questa modifica le sue relazioni di commercio con i suoi partner e nemici. Le pedine aggiungono due livelli di amicizia nelle relazioni di commercio con ogni gruppo di partner e il personaggio deve sempre usare la colonna Nemici quanto tira sulla Tabella Incontri per i suoi nemici (non può offrire da bere ai suoi nemici).
- h.1) Se una pedina campagna aumenta la relazione commerciale del personaggio al di sopra del livello Alleato, lui tiene traccia dei livelli extra ma questi non influiscono sul risultato del dado.  
*Esempio: Quando un Alleato dell’Ordine prende una pedina Missione, usa ancora la colonna Alleato per commerciare con loro. I livelli di amicizia in più gli permettono solo di accettare dall’Ordine favori extra.*
- h.2) Queste modifiche durano solo mentre il personaggio ha con sé la pedina campagna. Quando la rimette giù in mappa lui sottrae due livelli di amicizia dai suoi ex-partner e i suoi nemici ritornano al livello di relazione normale.
- i. Una campagna di un personaggio è completata quando tutti i suoi nemici sono uccisi nello stesso momento, sia se uccisi da lui sia se uccisi da altri. Il suo compito è soddisfatto solo se non ci sono più nemici in mappa o nella Scheda delle Esplorazioni.  
*Nota: Se i suoi nemici rigenerano, deve ucciderli un’altra volta per poter completare la sua campagna.*
- j. Un personaggio ha l’opzione di abbandonare una campagna in qualsiasi momento in cui nessuno dei suoi nemici è in mappa (per esempio, se un nemico nativo è rigenerato ed è ritornato sulla Scheda delle Esplorazioni). Lui può abbandonare la sua campagna mentre alcuni nemici sono ancora vivi a patto che loro siano tutti sulla Scheda delle Esplorazioni. Quando abbandona la sua campagna non recupera il costo della pedina, ma non deve neanche pagarlo un’altra volta. Lui semplicemente lascia la pedina delle campagna nella sua locazione.

## 7.3 L'Attività Muovere

La partita viene giocata nelle locazioni della mappa. I personaggi muovono da locazione a locazione seguendo le strade, camminando o cavalcando. I personaggi possono usare anche la magia per volare o "camminare nei boschi" per viaggiare tra le locazioni.

7.3.1 **MOVIMENTO NORMALE:** Ogni personaggio, leader assoldato o mostro controllato usa l'attività Muovere per muovere da locazione a locazione. Lui può nello stesso turno registrare diverse fasi Movimento per muovere di diverse locazioni.

- a. Deve seguire le strade quando si muove e deve finire ogni movimento in una locazione. Non può fermarsi sulla strada tra le locazioni, e non può muovere fuori della strada in foresta. Ogni volta che muove, imbecca la strada che esce dalla locazione e muove lungo la strada fino a che non entra in un'altra locazione completando la fase Movimento. La strada può essere aperta, un tunnel, un ponte, un passaggio segreto o un sentiero nascosto ma essa deve andare dalla prima locazione alla seconda senza passare attraverso altre locazioni.
  - a.1) Può muovere liberamente lungo strade aperte, ponti e tunnel.
  - a.2) Non può muovere lungo sentieri nascosti o passaggi segreti sino a che non li scopre usando l'attività Ricerca o ricevendo l'informazione da un altro giocatore. Dopo aver scoperto un sentiero nascosto o un passaggio segreto, può usarli per il resto della partita come se fossero strade aperte.
  - a.3) Se arriva in un posto dove la sua strada passa sopra o sotto ad un'altra, deve rimanere su quella che sta usando. Non può cambiare strada quando un tunnel corre sotto ad una strada aperta e non può cambiare strada quando una strada aperta corre sotto ad un ponte
  - a.4) Lasciare la mappa: Un personaggio muove lungo una strada che porta ad un lato della mappa nello stesso modo in cui muove verso una locazione (lui registra "Uscita" come locazione verso cui sta muovendo). Quando esegue l'attività, lascia il gioco (vedi regola 9.2.2.b)
- b. Quando un individuo esegue l'attività Muovere deve muovere verso la locazione registrata, se questa è connessa alla sua locazione da una strada che può usare. Se non può muovere verso la locazione registrata, salta la fase.
- c. Normalmente è necessaria una fase Movimento per muovere di una locazione, con le eccezioni elencate qui di seguito.
  - c.1) **SCALARE LE MONTAGNE:** Per entrare in una locazione montagna, lui deve eseguire due attività Muovere in fasi consecutive dello stesso giorno. Non muove sino a che non esegue il secondo Movimento, dopo di che muove nella locazione montagna. Deve eseguire due attività Muovere ogni volta che entra una locazione Montagna. Lui ha bisogno di una sola fase Movimento per muovere da una locazione montagna ad una locazione bosco o caverna. *Note: Se si sta giocando con la regola opzionale Stagioni/Meteo (regola 10.D.1), il numero di fasi richiesto per muovere verso una locazione montagna può variare da Stagione a Stagione.*
  - c.2) **ENTRARE NELLE CAVERNE:** Lui non può entrare (o essere) in una locazione caverna nello stesso giorno in cui ha usato una fase Diurna. *Esempio: Il Cavaliere Nero (♣) ha già usato due fasi Base per muovere di due locazioni bosco. Non può muovere dentro una caverna con la sua terza fase perché la terza fase è una fase Diurna.*
- d. Un personaggio può eseguire un fase Movimento extra limitata a certe locazioni solo se *inizia* il Movimento in una di queste. *Esempio: Il Capitano (♠) può usare la fase extra che ottiene alla Residenza per lasciare la Residenza, ma non può usarla per muovere verso la Residenza.*
- e. **PORTARE OGGETTI:** Quando un personaggio lascia una locazione deve avere attiva una pedina MUOVI (oppure un cavallo attivo o una carta Stivali), che stabilisce il peso degli oggetti che può portare con se. Il personaggio *non* ha l'opzione di cancellare un movimento legale, registrato, solo perché è costretto ad abbandonare qualcosa. Lui deve fare il movimento e abbandonare l'oggetto.
  - e.1) Armi, armatura e carte Tesoro sono "oggetti" che devono essere portati. Quando un personaggio muove da una locazione all'altra i suoi cavalli muovono automaticamente con lui, ma le sue armi, l'armatura e le carte Tesoro muovono con lui solo se ha attiva una pedina MUOVI con forza sufficiente per portarli.
  - e.2) Invece che usare una pedina MUOVI, un personaggio può usare un cavallo attivo o una carta Stivali.
  - e.3) La lettera forza sulla pedina MUOVI definisce il peso che può portare. Può portare qualsiasi numero di oggetti a patto che il peso di ognuno di questi sia minore o uguale alla sua forza. Quando muove deve abbandonare tutti gli oggetti il cui peso eccede la forza. La lettera su ogni oggetto ne definisce il peso.

*Esempio: Se il Cavaliere Nero (♄) ha attivo solo la pedina Movimento "M" (Media), lui può portare la sua Mazza "M" (Media) e il suo scudo ma deve abbandonare l'armatura "P" (Pesante). Se ha attiva una pedina MUOVI Pesante, può portare anche l'armatura.*

- e.4) Se non ha attiva una pedina MUOVI (o un cavallo o una carta Stivali), può muovere e portare qualsiasi numero di oggetti di peso "Trascurabile", ma deve abbandonare tutti gli oggetti più pesanti. Non deve avere una pedina MUOVI per portare sé stesso, i suoi cavalli, o gli oggetti di peso Trascurabile.
- e.5) Un personaggio può avere qualsiasi numero di oggetti, indifferentemente dal peso, sempre che lui rimanga nella stessa locazione. Lui deve "portare" gli oggetti solo se si sposta da una locazione all'altra.
- f. Le carte Stivali mostrano la parola "MUOVI", una lettera forza e un numero di velocità. Quando un personaggio ha attiva una carta Stivali, la può usare al posto della pedina MUOVI, con la forza e la velocità mostrati sulla carta, per portare oggetti quando muove.
  - f.1) Un personaggio può avere attiva una carta Stivali solo se la forza della carta eguaglia o eccede il peso del personaggio e di ogni oggetto che possiede. Se ottiene un oggetto che eccede la forza della carta deve istantaneamente disattivare la carta Stivali o abbandonare l'oggetto.
  - f.2) Un personaggio non può mai avere attiva più di una carta Stivali alla volta.
- g. La forza movimento di un leader assoldato definisce il peso degli oggetti che può portare. La forza movimento dei nativi è elencata nella Lista dei Nativi. Il peso/vulnerabilità di un mostro controllato definisce il peso degli oggetti che esso può portare.
- h. Un personaggio o un leader assoldato che agiscono come guida possono usare la forza dei sottoposti che li stanno seguendo, anche se il personaggio che li ha assoldati non approva. Quando muove può usare la loro forza movimento per portare oggetti al posto di una pedina MUOVI attiva o, nel caso di leader assoldato, al posto della sua forza movimento.
- i. CAVALLI DA SOMA: Un personaggio, un leader assoldato o un mostro controllato possono assegnare gli oggetti inattivi ai loro cavalli inattivi. I cavalli caricano questi oggetti riducendo il peso che gli individui devono portare. I cavalli inattivi che stanno portando oggetti sono "cavalli da soma" che automaticamente seguono l'individuo quando muove.
  - i.1) I cavalli sono descritti nella Lista dei Cavalli. Ogni segnalino cavallo ha una lettera forza e un numero di velocità indicati sul lato del segnalino attualmente a faccia in su.
  - i.2) Un cavallo da soma può portare qualsiasi numero di oggetti sempre che la sua forza possa portare il peso di ognuno. Gli oggetti portati da un cavallo da soma vengono trattati come qualsiasi altro oggetto inattivo, eccetto che vengono messi da parte con il segnalino del cavallo. Quando un individuo sistema i suoi averi, può sistemare gli oggetti portati dai suoi cavalli.
  - i.3) Quando un individuo esegue una fase Movimento, i suoi cavalli da soma lo seguono automaticamente anche se esegue delle fasi Movimento extra che eccedono il normale movimento del cavallo. I cavalli da soma (e gli oggetti che stanno portando) vengono lasciato indietro quando un individuo esegue una fase di Volo. Quando un cavallo da soma viene lasciato indietro, o quando il proprietario viene ucciso, il cavallo e gli oggetti che sta portando sono abbandonati nella locazione.
  - i.4) Quando un personaggio usa una pedina MUOVI per muovere da una locazione ad un'altra, non deve portare gli oggetti attualmente portati dai suoi cavalli da soma. Allo stesso modo, quando lui attiva un cavallo o una carta Stivali non deve portare gli oggetti portati dai suoi cavalli da soma. Questo fa sì che possa cavalcare un cavallo veloce ma debole mentre un cavallo lento ma forte porta i suoi oggetti pesanti.  
*Esempio: Lo Spadaccino (♃) può attivare un pony mentre usa un cavallo da guerra per portare i suoi oggetti pesanti. Può usare le fasi Movimento extra del pony durante il suo turno e usarle in combattimento per il suo movimento più veloce e il cavallo da guerra lo segue automaticamente.*
  - i.5) I cavalli da soma possono portare oggetti anche quando sono in caverne, dato che sono sempre inattivi.

### 7.3.2 CAVALCARE UN CAVALLO: Quando un personaggio ha un cavallo attivo, lo sta cavalcando.

- a. Un personaggio può avere attivo un solo cavallo alla volta, e può averlo attivo solo se la forza del cavallo è uguale o superiore al suo peso e al peso di ogni oggetto che sta portando (eccetto gli oggetti portati dai cavalli da soma). Se il segnalino del cavallo ha forza differente nel fronte e nel retro, per soddisfare questo requisito il personaggio può usare la lettera forza di uno dei due lati. Se ottiene un oggetto il cui peso eccede la forza del cavallo, deve immediatamente disattivare il cavallo o abbandonare l'oggetto.  
*Nota: Un personaggio può avere attivi nello stesso momento sia una carta Stivali che un cavallo.*
  - a.1) Un personaggio non può avere attivo un cavallo mentre è in una caverna. Quando il cavallo attivo entra in una caverna viene immediatamente disattivato e può essere usato solo come cavallo da soma.



- a.2) Per entrare in una caverna un personaggio può usare un'attività extra di Movimento data dal cavallo ma il cavallo viene istantaneamente disattivato quando esso arriva nella caverna. Il cavallo non può venir cavalcato mentre è in una caverna – il personaggio non può usarlo per uscire da una locazione caverna.
- b. Alcuni cavalli attivi danno a chi li cavalca delle fasi di Movimento extra. Per usare queste fasi, deve avere il cavallo attivo quando registra la fase extra durante l'Alba e deve averlo ancora attivo all'inizio della fase in cui, durante il Giorno, intende usarlo. Nella stessa fase non può attivare il cavallo e usare il suo bonus di Movimento.  
*Esempio: La fase bonus di un cavallo non può essere usata immediatamente dopo aver lasciato una caverna perché per poter usare la fase bonus il cavallo deve essere attivo all'inizio della fase (prima della fase in cui si sistemano gli averi e dove il cavallo può essere attivato).*
  - b.1) I cavalli da guerra non danno alcuna fase Movimento extra a chi li cavalca.
  - b.2) I cavalli da tiro danno una fase Movimento extra al giorno.
  - b.3) Un pony raddoppia il movimento di chi lo cavalca. Per ogni fase Movimento che riceve da altre fonti, può registrare una seconda successiva fase Movimento data dal pony. Ogni fase Movimento extra data dal pony deve essere preceduta da una fase Movimento che non è stata causata dal pony. Le fasi Movimento causate dal pony devono essere alternate da altre fasi Movimento e il pony non può essere usato per causare il primo Muovere del turno. Non è necessario che le fasi Movimento siano consecutive; possono intervenire altre fasi.
- c. Quando un personaggio sta cavalcando un cavallo, può usarlo al posto della pedina MUOVI per portare gli oggetti quando si sposta a patto che tutti gli oggetti che sta portando sia di peso uguale o inferiore alla forza di movimento del cavallo. I cavalli non devono essere portati. Quando un personaggio muove, tutti i suoi cavalli muovono automaticamente con lui, anche se fa movimenti extra.
- d. I personaggi trasformati non possono cavalcare alcun cavallo.
- e. I nativi assoldati non possono cavalcare i cavalli con la pedina ottagonale. Possono solo cavalcare i propri cavalli (segnalino cavallo quadrato). I mostri controllati non possono cavalcare i cavalli.
  - e.1) I nativi assoldati ricevono le stesse fasi Movimento extra dei loro cavalli, allo stesso modo dei personaggi.
  - e.2) I nativi assoldati e i loro cavalli, come i personaggi, devono obbedire alle regole che riguardano le caverne. Possono cavalcare i loro cavalli per entrare in una caverna ma non per lasciarla. Mentre sono in una caverna i leader assoldati non possono registrare una fase extra data dai loro cavalli.

7.3.3 VOLARE: Alcuni mostri hanno “valori di volo” invece che valori di movimento (vedi la Lista dei Mostri), e i personaggi e gli altri abitanti possono, tramite la magia, acquisire dei valori di volo. I valori di volo, come quelli di movimento, consistono in una lettera forza e una velocità di movimento. Quando un personaggio o un abitante ha una forza di volo che gli consente di portarlo, può usarla per volare.

- a. L'ATTIVITÀ VOLARE: Quando un personaggio ha l'abilità di volare e intende usarla, registra e usa l'attività Volare invece che quella di Movimento. Quando un personaggio o un abitante fa un'attività Volare, muove da esagono ad esagono senza seguire le strade e senza entrare nelle locazioni. Lui deve o volare entro i confini del proprio esagono senza lasciarlo oppure muovere in uno adiacente senza saltare altri esagoni. Può volare direttamente da una locazione del proprio esagono (anche una locazione caverna) a qualsiasi esagono adiacente.
  - a.1) Per registrare ogni attività Volare, scrivere “VO” e l'esagono verso cui si vuole volare. Può registrare “VO” e qualsiasi esagono scelto anche se al momento non ha valori di volo. Se possibile, quando esegue una fase Volare deve fare l'attività e volare verso l'esagono indicato, altrimenti abbandona la fase. Il suo segnalino viene messo in quell'esagono, lontano da ogni locazione.
  - a.2) Per fare l'attività Volare deve soddisfare entrambe le condizioni scritte qui di seguito. Se non soddisfa l'una o l'altra, l'attività è cancellata.
    1. Deve avere una forza di volo che lo possa portare (una pedina VOLA, i propri valori di volo a causa di una Trasformazione, una cavalcatura volante, oppure il Tappeto Magico).
    2. Deve essere nell'esagono che ha registrato o in uno adiacente a quello registrato.
  - a.3) Quando vola, diventa istantaneamente visibile e deve abbandonare i suoi cavalli non trasformati e qualsiasi oggetto che la sua forza di volo non riesce a portare. Mentre vola non può bloccare né essere bloccato.
  - a.4) Un inseguitore può seguire una guida volante solo se egli è capace di volare. Altrimenti viene lasciato indietro.
  - a.5) Gli individui possono volare liberamente dentro e fuori delle caverne; si presume che stiano usando dei condotti che portano alla superficie.

- b. **ATTERRARE:** Quando un individuo finisce l'attività Volare, deve atterrare. Deve atterrare prima di fare qualsiasi altra attività (non può fare altre attività mentre vola) e deve atterrare alla fine del suo turno. Non può atterrare tra due consecutive fasi Volo (eccetto quando atterra dopo aver volato via durante il combattimento, vedi 8.3.8e).  
*Nota: La regola opzionale Attività Volanti (Regola 10.A.3) consente alcune attività mentre si vola.*
- b.1) Lui tira un dado (non modificato) e atterra nell'ultimo esagono in cui ha volato nella locazione indicata dal risultato del dado (anche se è una caverna). Se l'esagono non ha locazioni con quel numero, lui continua a tirare sino a che non risulta una locazione di quell'esagono.  
*Speciale: Se dopo aver usato una fase diurna durante il suo turno atterra in una caverna, le fasi rimanente del turno vengono cancellate.*
- b.2) Quando un individuo atterra, può bloccare o essere bloccato normalmente.
- b.3) Un personaggio o un abitante volante deve atterrare alla fine della sua ultima fase del Giorno. Non può continuare a volare durante la Sera.
- c. Un personaggio o un abitante non volante può ottenere l'abilità di volo in quattro modi; usando la pedina VOLA creata da un incantesimo, essere trasformato in un mostro o una bestia volanti, cavalcando una cavalcatura volante, oppure cavalcando il Tappeto Magico.
- d. Alcuni incantesimi, tipo la Scopa Volante, creano una speciale pedina VOLA che permette agli individui di volare per la mappa, invece che camminare o cavalcare da locazione a locazione.
- d.1) Quando viene lanciato questo tipo di incantesimo, non ha un effetto immediato ma ritardato. La pedina incantesimo Magia diventa una pedina speciale VOLA con la forza di volo e la velocità definiti dall'incantesimo (non ha asterischi sforzo). Il bersaglio durante il suo turno può giocare la sua pedina VOLA come una pedina MUOVI e quando la gioca, vola. Una pedina VOLA creata da un incantesimo rimane attiva per sempre sino a che non viene usata. La pedina VOLA può essere usata per diverse fasi Volare consecutive ma spira nel momento in cui si atterra.
- d.2) Quando il bersaglio dell'incantesimo è un abitante, può usare la pedina VOLA al posto dei suoi valori movimento.
- d.3) Se il bersaglio non può sistemare i suoi averi all'inizio di una fase, per quella fase non può giocare la pedina VOLA.
- e. Se un personaggio viene trasformato in un mostro o una creatura volante, deve usare l'attività Volare al posto di quella Muovere. Può muovere normalmente solo seguendo una guida che stia muovendo normalmente.
- f. Anche i mostri assoldati o controllati che volano devono, quando muovono, usare l'attività Volare al posto di quella Muovere. Possono muovere normalmente solo seguendo una guida che stia muovendo normalmente.
- g. Quando un Pipistrello o un Drago Volante controllati seguono un personaggio, il personaggio può durante il suo turno cavalcare il mostro e volare. Può cavalcare il mostro solo se la forza di volo può portarlo. Può anche cavalcare un personaggio o un abitante trasformato che lo stanno seguendo se la forza di volo può portarlo. Un personaggio non può cavalcare un altro personaggio che sta usando una pedina VOLA per volare.
- g.1) Solo i personaggio possono cavalcare i mostri. Gli abitanti controllati o assoldati non possono cavalcare mostri.
- g.2) I soli mostri che possono essere cavalcati sono i Pipistrelli e i Draghi Volanti. Il Demone Alato e gli altri mostri non possono essere cavalcati.
- g.3) La forza di volo di un mostro equivale al suo peso/vulnerabilità, e la sua velocità è il numero indicato sul lato del segnalino attualmente a faccia in su. I valori di volo delle creature volanti sono dati dalla Tabella Trasformazione.
- g.4) Un personaggio trasformato può cavalcare mostri volanti solo se è stato trasformato in un Goblin, Orco, Diavoleto o Troll Pesante. Se è stato trasformato in qualsiasi altra cosa, non può cavalcare mostri volanti.
- g.5) Se il suo destriero smette di seguirlo, lui e il destriero devono atterrare (nella stessa locazione).
- h. Il Tappeto Volante si considera abbia un incantesimo permanente di volo che può essere energizzato usando il colore magico Viola. Un personaggio che possiede il Tappeto Magico può usarlo ripetutamente e senza limiti di volo durante il giorno a patto che lui e i suoi averi non eccedano il limite di peso del tappeto e che questo sia energizzato dal colore magico Viola. Se lui usa la pedina colore magico Viola per energizzare il Tappeto Magico, questo rimane energizzato per l'intero giorno indifferentemente da quante volte atterra.

7.3.4 **CAMMINARE NEL BOSCHI:** Quando è trasformato in una bestia che "cammina nei boschi", un personaggio o un abitante possono muovere all'interno di un esagono da una locazione all'altra senza seguire le strade. Lui può registrare e fare un Muovere verso qualsiasi locazione del suo esagono. Deve seguire normalmente le strade quando muove da un esagono all'altro.

- a. Quando muove, i suoi cavalli muovono con lui.

- b. Quando una bestia muove da una locazione all'altra, un inseguitore può seguirla solo se anche lui è una bestia o se le locazioni sono connesse da una strada. Se le locazioni sono connesse da un sentiero nascosto o da un passaggio segreto, chiunque stia seguendo la bestia le scopre.

## 7.4 L'Attività Nascondersi

7.4.1 Nel tentativo di nascondersi, un personaggio, un leader assoldato, oppure un mostro controllato usa l'attività Nascondersi. Per registrare un'attività Nascondersi, scrivere "N". Quando esegue l'attività Nascondersi lui tira i dadi e consulta la Tabella Nascondersi per trovare il risultato.

*Importante: Dopo essersi nascosto con successo, lui rimane nascosto. Non deve tirare i dadi per ogni fase Nascondersi addizionale che ha registrato – rimane automaticamente nascosto.*

7.4.2 Il segnalino di un personaggio viene girato con il lato chiaro a faccia in su quando non è nascosto e con il lato scuro, con la scritta "nascosto" a faccia in su quando è nascosto.

7.4.3 Un personaggio, leader assoldato o mostro controllato che si nasconde con successo rimane nascosto sino all'inizio del suo turno successivo a meno che non venga rivelato perché bloccato durante il Giorno, oppure preso come bersaglio in combattimento, oppure selezionato un bersaglio in combattimento (nota: vedi regola 10.A.2 Imboscata), oppure voli o volontariamente diventi rivelato. Lui può scegliere in qualsiasi momento di interrompere di essere nascosto.

7.4.3 I personaggi, i leader assoldati e i mostri controllati possono continuare ad eseguire attività mentre sono nascosti. Rimangono nascosti mentre muovono, esplorano, commerciano, assoldano, ecc.

7.4.5 I sottoposti diventano rivelati all'inizio del giorno e possono nascondersi solo seguendo una guida che riesce a nascondersi con successo.

7.4.6




Tiro del Dado	Risultato
 - 	Nascosto!
	Nessun Effetto.

Tabella 7.1: Tabella Nascondersi

**Chiarimento dei risultati della Tabella Nascondersi 7.1:** Tira per ogni Fase Nascondersi. Con un risultato "Nascosto!", l'individuo è nascosto. Con un risultato "Nessun Effetto" lo stato dell'individuo non cambia – se è nascosto resta nascosto, se non è nascosto resta non nascosto.

## 7.5 L'Attività Esplorare (inclusa l'attività Guardare meglio)

7.5.1 Un personaggio, leader assoldato o mostro controllato usa l'attività Esplorare per esplorare. Per registrare l'attività Esplorare scrivere "E". Quando esegue l'attività indica dove sta esplorando e specifica quale tabella Esplorazione intende usare. Poi usa la tabella specificata per trovare il risultato.

7.5.2 I luoghi che un individuo può esplorare dipendono dalla locazione in cui è e da cosa c'è in quella locazione. La tabella che può scegliere dipende da dove sta cercando e da cosa sta cercando. Ci sono otto tipi di tabella Esplorazione: Guardare, Individuare, Bottino, Leggere Rune, Vista Magica e tre Tesori all'interno di siti Tesoro.

*Nota: I leader assoldati e i mostri controllati non possono usare le tabelle Leggere Rune e Vista Magica.*

7.5.3 Gli individui non devono specificare dove stanno esplorando e quale sarà la tabella che useranno sino anche non eseguono l'attività, un momento prima di tirare i dadi. Per singola attività Esplorare possono tirare i dadi una volta soltanto e usare una sola tabella Esplorazioni.

7.5.4 **GUARDARE E INDIVIDUARE:** I sentieri nascosti, i passaggi segreti e i siti Tesoro sono, nelle locazioni in cui si trovano, da considerare nascosti. Gli individui devono "scoprire" queste strade e questi siti prima di poterli usare.

- a. L'individuo può trovare sentieri nascosti, passaggi segreti o siti tesoro, esplorando la locazione in cui si trova usando le tabelle Guardare e Individuare. (Questi possono essere trovati anche Spiando [4.5.6] un personaggio che usa i sentieri o i passaggi o che saccheggia il sito). Ogni sito tesoro può essere scoperto nella locazione indicata dalla pedina Sito. Ogni passaggio nascosto o sentiero segreto può essere scoperto da una delle due locazioni in cui arriva; quando un individuo

scopre la fine di una strada, scopre l'intera strada. Può scoprire solo quelle strade che si trovano sul lato dell'esagono al momento a faccia in su.

- b. L'unica locazione che può esplorare è la locazione in cui si trova.  
*Eccezione importante: Se è in una locazione montagna, può usare la Tabella Guardare per esplorare qualsiasi locazione bosco o montagna dell'esagono corrente o di qualsiasi esagono adiacente (non può esplorare dentro ad una caverna stando in montagna). Deve usare la Tabella Guardare e può esplorare una sola locazione, che deve specificare prima di tirare i dadi.*
- c. Se un individuo ottiene di guardare segretamente ad una pedina in mappa, con un risultato Indizi, nessun altro può guardarla. Trovare una pedina Sito in questa maniera non equivale a "scoprire" il sito; il numero sulla pedina identifica in quale locazione si trova il sito. Se trova una pedina sostitutiva, la può scambiare oppure rimetterla giù senza rivelarla; se scambia la Città Perduta o il Castello Perduto per le rispettive 5 pedine, può guardarle segretamente tutte e cinque.
- d. Quando l'individuo scopre una strada oppure un sito Tesoro, è l'unico che li scopre; agli altri rimangono nascosti e se vogliono usarli devono trovarseli. Lui non deve ammettere di aver scoperto un sito Tesoro. Deve rivelare il risultato del dato ma non deve rivelare se c'è un sito tesoro nella sua locazione.
- e. Quando un individuo scopre un sentiero nascosto, un passaggio segreto oppure un sito tesoro, non deve riscoprirlo un'altra volta. Lui registra ogni scoperta segnandola sulla lista Scoperte del suo Registro del Destino.
  - e.1) Dopo aver scoperto un sentiero nascosto o un passaggio segreto può usarlo per il resto della partita.
  - e.2) Dopo aver scoperto un sito Tesoro può saccheggiarlo se è nella locazione del sito.
- f. Le Tabelle Guardare e Individuare non possono essere usate per scoprire carte Tesori nei Tesori (l'unico modo per scoprirle è pescare la carta durante un saccheggio o apprendere la locazione da un altro individuo).
- g. Trovare nemici nascosti permette di spiare individui nascosti che si trovano nella propria locazione e di bloccarli (vedi 4.5.6 Spiare). Questa abilità rimane attiva per il resto del giorno, in ogni locazione in cui muove. Quando un individuo trova nemici nascosti, registra questo risultato nella colonna Nemici Trovati del suo Registro dei Turni.
  - g.1) Trovare nemici nascosti non è retroattivo. L'individuo comincia a spiare gli individui nascosti dal momento in cui ottiene il risultato.
  - g.2) Il risultato "Nemici nascosti" si esaurisce alla Mezzanotte di ogni giorno. All'inizio di ogni giorno nessuno può spiare individui nascosti.
- h. I leader assoldati o i mostri controllati hanno il proprio Registro del Destino e registrano le loro scoperte alla stessa maniera dei personaggi, marcandole nella sezione Scoperte.
  - h.1) Un personaggio che ha assoldato un nativo o che controlla un mostro guarda qualsiasi pedina rumore/sito in mappa che un leader assoldato o mostro controllato ha trovato, ma qualsiasi altra scoperta fatta dal leader assoldato o dal mostro controllato viene registrata sulla lista di questo, non in quella del personaggio. Il personaggio non può usare queste scoperte sino a che non gli vengono trasferite, come descritto in 7.7.2a1
  - h.2) Quando un leader assoldato o un mostro controllato trova "Nemici Nascosti", marca la colonna "Nemici Trovati" nella sua scheda, non in quella del personaggio. Questo risultato non può essere trasferito.
- i. **ATTIVITÀ GUARDARE MEGLIO:** Un personaggio può registrare ed eseguire un'attività Guardare Meglio solo grazie ad un Vantaggio Speciale, incantesimo o carta Tesoro. L'attività Guardare Meglio permette ai personaggi di Guardare locazioni in altre aree della mappa. Per registrare un'attività Guardare Meglio, scrivere "G" e la locazione che si sta esplorando. La locazione viene indicata dal suo numero e dall'esagono in cui si trova. Quando esegue l'attività lui tira i dadi e consulta la Tabella Guardare per trovare il risultato. Non può usare altre Tabelle Esplorare. Anche il Fantasma e il Famiglio registrano l'attività Guardare (normale) usando la lettera "G" visto che le loro fasi Esplorazione sono limitate a Guardare.

**7.5.5 SACCHIEGGIARE TESORI:** I tesori sono nascosti all'interno dei siti Tesoro. Ogni pedina Sito ha un riquadro nella sezione Locazione Tesori nella Scheda delle Esplorazioni che contiene le carte Tesoro che sono nascoste in quel sito. Per ottenere questi tesori un personaggio, un leader assoldato o un mostro controllato devono saccheggiare il sito. Ogni volta che saccheggia con successo lui prende un Tesoro dal riquadro del sito. Saccheggiare significa registrare ed eseguire un'attività Esplorare tirando sulla tabella Bottino. Gli individui possono anche saccheggiare i mucchi di averi abbandonati in una locazione.

- a. Per ottenere tesori un individuo deve:
  - 1. identificare la pedina Sito così da sapere dove cercare il sito;
  - 2. scoprire il sito usando la Tabella Individuare o Spiando un altro individuo (4.5.6) o commerciando (7.2.1);
  - 3. saccheggiare il sito prendendo i tesori dal suo riquadro usando la Tabella Bottino.
- b. Se lui è nella stessa locazione di un sito Tesoro che ha scoperto o di un mucchio di averi abbandonati, può saccheggiarli (per prendere i tesori). Lui deve dichiarare esattamente quale sito o mucchio sta saccheggiando prima di tirare i dadi.

- b.1) Può saccheggiare un mucchio di averi abbandonati, in qualsiasi momento in cui si trova nella locazione; può saccheggiare un sito tesoro solo se lo ha marcato nella sua lista Scoperte.
- b.2) Quando saccheggia una pedina Sito a faccia in giù oppure una carta Tesori fra Tesori che è in un riquadro appartenente ad una pedina Sito a faccia in giù, deve girare la pedina Sito a faccia in su e mostrarla a tutti (se la pedina non è stata ancora messa nella sua locazione, può cercarla tra le pedine dell'esagono). Poi rigira la pedina Sito a faccia in giù e la mette nella locazione in cui si trova il sito.
- c. Quando un individuo saccheggia una pedina Sito o un mucchio di averi abbandonati, usa la Tabella Bottino. Il risultato indica quale tesoro riceve, contando dalla cima della pila. Se il risultato è maggiore del numero di oggetti nella pila, non ottiene nulla.  
*Esempio: Se tira un  $\square$  e un  $\square$ , lui riceve il terzo oggetto dall'alto. Se nella pila ci sono solo due oggetti non riceve nulla.*
- d. Per saccheggiare alcuni siti devono essere soddisfatte alcune condizioni. Se un individuo non può soddisfarle non può saccheggiare il sito.
- d.1) Un personaggio deve affaticare una pedina per saccheggiare i Tumuli e la Pozza. Ciò simboleggia lo sforzo per esplorare quei siti. Lui può usare qualsiasi pedina con asterischi, incluse quelle Magia. Non può usare nessun cavallo o oggetto. I leader assoldati, i mostri controllati o i personaggi trasformati in creature o mostri possono saccheggiare quei siti senza pagare una penalità. Saccheggiare un sito Tesori fra Tesori nella Pozza o nei Tumuli non richiede affaticamento di asterischi; invece vengono usate le regole e le tabelle di esplorazione speciali per quei siti.
- ROVISTARE NEI TUMULI: Lui deve affaticare un asterisco ogni volta che tira i dadi per saccheggiare il riquadro dei Tumuli, sia che riceva o meno un oggetto.
  - TUFFARSI NELLA POZZA: Lui deve affaticare un asterisco ogni volta che prende un oggetto dal riquadro della Pozza, sia che lo tenga o no. Non deve affaticare se non riesce a prendere un oggetto. Trovare Tesori nei Tesori non conta come ottenere un oggetto.
- d.2) Per saccheggiare la Tomba o la Cripta del Cavaliere un personaggio deve o avere attiva la carta Chiavi Perdute (per aprire le porte) o giocare un componente con forza Tremenda (per rompere le porte). Può usare una pedina ATTACCA, una MUOVI, una CHINATI, una FURIA, un cavallo, una carta Guanti o una carta Stivali a patto che siano di forza Tremenda. Può usare anche una forza T di uno qualsiasi dei suoi inseguitori. Se gioca una pedina azione, la affatica. Può usare un attacco con forza T creato dal Desiderio di Forza: per aprire quei siti non può usare altri incantesimi con forza T. Un nativo assoldato, mostro controllato o personaggio trasformato possono saccheggiare quei siti se hanno un movimento o un attacco con forza T.
- ENTRARE NELLA CRIPTA: Ogni volta che tira per saccheggiare la Cripta del Cavaliere, sia che riceva o meno un oggetto, lui deve usare le Chiavi Perdute o una forza Tremenda.
  - APRIRE LA TOMBA: La Tomba non può essere saccheggiata sino a che qualcuno non usa le Chiavi Perdute o una forza Tremenda per aprirla. Questa penalità è pagata una sola volta per partita – quando la Tomba è aperta chiunque può saccheggiarla. Non può essere richiusa.
- e. Quando un individuo pesca una Carta Incantata, una carta Sito, lo Scheletro Ammuffito o le Spoglie di un Ladro deve rivelarle istantaneamente (vedi la Lista dei Tesori). Quando ne pescherà una qualsiasi altra la dovrà tenere segreta sino a quando non la attiva.
- f. Non appena un personaggio saccheggia un oggetto può decidere se attivarlo, tenerlo inattivo o abbandonarlo nella locazione. I leader nativi o i mostri controllati possono scegliere se tenere o abbandonare l'oggetto ma non possono attivarlo o disattivarlo. Se l'oggetto è una Carta Incantata viene attivata automaticamente e, dopo aver deciso se tenerla o abbandonarla, vengono energizzati gli incantesimi permanenti.
- g. Tre delle carte nascoste nei siti Tesoro sono carte Tesori nei Tesori che identificano siti tesoro minori (vedi la Lista dei Tesori). Ogni sito minore contiene tesori che si trovano nel rispettivo riquadro nella sezione Tesori nei Tesori sulla Scheda delle Esplorazioni.
- g.1) Quando un individuo pesca una carta sito Tesori nei Tesori la segna sulla sua lista Scoperte e da quel momento la può saccheggiare come qualsiasi altro sito tesoro. L'unico modo per scoprire uno di questi siti è pescare la relativa carta Sito o conoscere la sua locazione da un altro individuo.
- g.2) Dopo aver pescato, la carta Sito viene girata a faccia in su e messa nel riquadro da cui proviene, sotto agli altri tesori di quel riquadro. Questo permette ad altri di pescare la carta e scoprire il sito.
- g.3) Quando un individuo usa una fase Esplorare per saccheggiare una carta Tesori nei Tesori, deve usare la speciale tabella invece che la Tabella Bottino (vedi la Lista dei Tesori).

7.5.6 LEGGERE RUNE E APPRENDERE INCANTESIMI: Quando un personaggio esegue un'attività Esplorare può specificare un Artefatto, un Libro di Incantesimi o una pedina Sito e usare la Tabella Leggere Rune nel tentativo di imparare uno dei suoi incantesimi. Lui può specificare un Artefatto o un Libro di Incantesimi solo se li possiede e se li ha attivi. Può specificare una pedina Sito solo se l'ha scoperta ed è presente nella sua locazione.

- a. Ogni carta Incantesimo che si trova riquadri del Libro di Incantesimi, degli Artefatti e delle Locazione dei Tesori appartiene all'Artefatto, al Libro di Incantesimi o alla pedina Sito indicati in cima al riquadro. Ogni carta Incantesimo rimane segreta sino a che non viene trovata durante la partita.
- b. Per ogni attività Esplorare lui può cercare di imparare un solo incantesimo. Può specificare un solo oggetto o sito e deve cercare di imparare la carta Incantesimo più in cima nel riquadro relativo della Scheda delle Esplorazioni.  
*Eccezione: Se lui specifica un Artefatto o Libro di Incantesimi con carte Incantesimo risvegliate, può specificare una di queste carte risvegliate invece che la prima del riquadro. La carta specificata rimane segreta e a faccia in giù.*
- c. Lui tira i dadi e consulta la Tabella Leggere Rune per trovare il risultato, come spiegato nella tabella.
  - c.1) Se lui "risveglia" una carta Incantesimo, la può guardare; se appartiene ad un Artefatto o ad un Libro di Incantesimi la mette assieme all'oggetto ma se appartiene ad una pedina Sito la rimette nel riquadro, sotto a tutte le altre carte Incantesimo presenti.
  - c.2) Se risulta "impara", può registrare l'incantesimo solo se ha una pedina MAGIA del tipo necessario a lanciare l'incantesimo; la pedina MAGIA può essere attiva, disattiva o incantata, l'importante è che abbia il simbolo magico corrispondente.
  - c.3) Se non impara né risveglia la carta Incantesimo, lui non può guardarla e la lascia nel riquadro in cima alle altre carte Incantesimo.
- d. Quando un personaggio impara un incantesimo da un sito *non* prende la carta – registra l'incantesimo sulla sua scheda e la lascia perché possa essere trovata da altri.
- e. Ogni personaggio registra gli incantesimi che impara nei riquadri "Incantesimi" della sua scheda. Lui registra un incantesimo per riquadro e ne scrive il nome, il tipo di Magia, il colore magico che richiede e dove l'ha trovata. Lui tiene nascosti i suoi incantesimi sino a che non li usa. Lui può usare solo quegli incantesimi che ha registrato.  
*Nota: I leader assoldati e i mostri controllati non possono registrare incantesimi.*
- f. Da ogni carta Incantesimo, un personaggio può imparare un solo incantesimo. Non può duplicare un incantesimo che ha già registrato – non può imparare due volte lo stesso incantesimo. Lui *può* registrare un incantesimo che duplica uno dei suoi incantesimi iniziali.  
*Esempio: Se inizia la partita con l'incantesimo Persuasione, lo può registrare un'altra volta, in un riquadro diverso, quando trova la carta Incantesimo "Persuasione" e impara l'incantesimo.*
- g. Il numero di incantesimi che un personaggio può registrare è limitato dal numero di riquadri che ha. Può cancellare vecchi incantesimi per far posto ai nuovi, se desidera, ma perde l'incantesimo che cancella. Lui può usare gli incantesimo solo quando sono registrati nella sua scheda.
- h. Quando un personaggio ha attivo un Artefatto o Libro di Incantesimi, può guardare le relative carte Incantesimo risvegliate. Non "impara" l'incantesimo guardando la carta, viene solo a conoscenza di quali incantesimi l'oggetto contiene. Non può guardare le carte che sono ancora nella Scheda delle Esplorazioni.

7.5.7 VISTA MAGICA: La Vista Magica è causata dal Vantaggio Speciale "Incorporeo", dalla carta Tesoro Vetro Fantasma e dall'incantesimo Svanire dal Mondo. Quando un personaggio è affetto da una di queste cause, ogni volta che esegue una fase Esplorare deve usare la Tabella Vista Magica al posto delle tabelle Guardare, Individuare, Bottino o Leggere Rune. Non ha scelta – deve usare la Tabella Vista Magica al posto delle altre.

- a. La Vista Magica influisce su di lui solo quando esegue l'attività Esplora (usa ancora la Tabella Guardare quando esegue un'attività Guardare) e non influisce le tabelle della carta Tesori nei Tesori. Quando saccheggia una carta Tesori nei Tesori continua ad usare le relative tabelle speciali.
- b. La Vista Magica si auto esclude; quando un personaggio è affetto da due diverse cause di Vista Magica si cancellano l'un l'altra e lui deve usare le normali tabelle. Quando è affetto da tutte e tre, deve usare ancora Vista Magica.  
*Esempio: Il Re Stregone (♣) usa di solito Vista Magica. Quando è influenzato da un incantesimo attivo Svanire dal Mondo, si interrompe l'uso della Vista Magica ed esplora normalmente. Se successivamente attiva il Vetro Fantasma, ricomincia ad usare Vista Magica.*
- c. Quando un personaggio usa la Tabella Vista Magica, può trovare nemici nascosti solo se hanno incantesimi o determinati averi. Con il risultato "Incantesimo" lui trova chiunque abbia un incantesimo registrato, con il risultato "Equipaggiamento" lui trova chiunque possieda un segnalino arma, armatura o cavallo, inclusi tutti i nativi, Goblin, Orchi e Giganti. Con il risultato "Carte Tesoro" lui trova chiunque possieda carte Tesoro. Il personaggio annota sulla sua scheda il tipo di nemici

nascosti che ha visto; gli altri nemici nascosti rimangono a lui nascosti. Lui perde di vista questi nemici nascosti se lui perde la sua Vista Magica o se si liberano di incantesimi o averi che consentono a lui di vederli.

*Nota: Se un personaggio ha trovato precedentemente durante il giorno dei nemici nascosti senza usare Vista Magica, lui mantiene quel risultato quando inizia ad usare Vista Magica e può ancora bloccare, spiare e attaccare normalmente tutti i nemici nascosti.*

- d. Quando un personaggio ottiene un risultato “Equipaggiamento” o “Carte Tesoro”, può anche prendere uno degli averi da qualsiasi pedina Sito che lui ha scoperto nella sua locazione o da un mucchio di averi abbandonati lì presenti. Con il risultato “Equipaggiamento” lui prende il segnalino in cima alla pila. Con il risultato “Carte Tesoro” lui prende la carta Tesoro in cima.

*Nota: Deve comunque seguire le restrizioni elencate nella Regola 7.5.5d per saccheggiare i Cumuli, la Pozza o la Tomba. In particolare modo la Tomba deve essere aperta usando una forza T prima che lui possa prendere un oggetto da essa usando Vista Magica. Allo stesso modo, deve affaticare pedine quando saccheggia la Pozza o i Tumuli. Comunque, lui affatica una pedina quando effettivamente prende un oggetto dai Tumuli, non ogni volta che tira sulla Tabella Vista Magica in una locazione con i Tumuli.*

*Spiegazione: A differenza della Tabella Bottino, non tutti i risultati di Vista Magica dovrebbero riferirsi all'esplorazione dei Tumuli, lui ha anche la scelta di prendere oggetti da altri posti, tipo un mucchio di tesori presenti nella locazione.*

- e. Un risultato “Incantesimo” gli permette di imparare un incantesimo senza risvegliarlo. Può specificare l'Artefatto o Libro Incantesimi che ha attivo, o una pedina sito (con carte Incantesimo) che ha scoperto nella sua locazione, guardare tutte le carte Incantesimo che appartengono all'oggetto o al sito (senza cambiarne l'ordine) e scegliere quella da imparare. Lui guarda le carte dopo aver specificato l'oggetto o il sito.
- f. L'unico modo che ha per scoprire sentieri nascosti e passaggi segreti e tirare un , che gli permette di scegliere qualsiasi risultato dalle tabelle Guardare e Individuare. Se tira un  può scegliere solo dalle tabelle Guardare e Individuare; non può scegliere un risultato dalla Tabella Vista Magica.

Vista Magica	Leggere Rune	Bottino (Saccheggiare)	Individuare	Guardare
<p><b>●●</b> <b>NULLA</b></p> <p>Non hai scoperto nulla.</p>	<p><b>●●</b> <b>NULLA</b></p> <p>Non hai scoperto nulla.</p>	<p><b>●●</b> <b>NULLA</b></p> <p>Non hai scoperto nulla.</p>	<p><b>●●</b> <b>NULLA</b></p> <p>Non hai scoperto nulla.</p>	<p><b>●●</b> <b>NULLA</b></p> <p>Non hai scoperto nulla.</p>
<p><b>●●</b> <b>PEDINE SCOPERTE</b></p> <p>Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato. Spunta i Siti della tua lista Scoperte. D'ora in poi, puoi tirare sulla tabella BOTTINO per queste pedine Sito ogni volta che sei nella loro locazione.</p>	<p><b>●●</b> <b>MALEDIZIONE</b></p> <p>Tira per la Maledizione e subisci il risultato.</p>	<p><b>●●</b> <b>OTTIENI IL 6° TESORO</b></p> <p>Prendi il 6° tesoro contando dalla cima della pila.</p>	<p><b>●●</b> <b>TROVA SITI</b></p> <p>Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato. Spunta i Siti della tua lista Scoperte. D'ora in poi, puoi tirare sulla tabella BOTTINO per queste pedine Sito ogni volta che sei nella loro locazione.</p>	<p><b>●●</b> <b>INDIZI</b></p> <p>Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato, ma non spuntare nessun Sito o Scoperta della tua lista.</p>
<p><b>●●</b> <b>PERCEPIRE INCANTESIMI</b></p> <p>I nemici nascosti che hanno incantesimi registrati ti sono rivelati. Se hai un Artefatto o Libro di Incantesimi attivo, o se hai scoperto una pedina Sito con carte Incantesimo nella tua locazione, puoi guardare le sue carte Incantesimo e imparare quello che vuoi senza risvegliare nessun incantesimo. Puoi guardare un solo gruppo di carte Incantesimo e imparare un solo Incantesimo.</p>	<p><b>●●</b> <b>RISVEGLIA INCANTESIMO</b></p> <p>Guarda la carta Incantesimo ma non impari l'incantesimo. Se l'incantesimo appartiene a un Artefatto o a un Libro di Incantesimi, mettila con l'Artefatto o Libro di Incantesimi.</p>	<p><b>●●</b> <b>OTTIENI IL 5° TESORO</b></p> <p>Prendi il 5° tesoro contando dalla cima della pila.</p>	<p><b>●●</b> <b>PASSAGGI</b></p> <p>Spunta (dalla tua lista Scoperte) tutti i passaggi segreti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi passaggi segreti liberamente per il resto della partita.</p>	<p><b>●●</b> <b>NEMICI NASCOSTI</b></p> <p>Spunta la colonna NEMICI TROVATI per questo giorno. Per il resto del giorno puoi spiare i nemici nascosti e/o bloccarli e attaccarli. Puoi spuntare (nella tua lista Scoperte) tutti i sentieri nascosti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi sentieri nascosti liberamente per il resto della partita.</p>
<p><b>●●</b> <b>ODORE DI TESORI</b></p> <p>I nemici nascosti che hanno carte Tesoro ti sono rivelati. Se la tua locazione contiene una pedina Sito tu hai scoperto una pila di averi abbandonati, puoi prendere la carta Tesoro posta più in cima dal Sito o dalla pila. Se ci sono più pile, puoi prendere solo una carta da una pila (non guardare le carte prima di pescarle).</p>	<p><b>●●</b> <b>IMPARA E RISVEGLIA INCANTESIMO</b></p> <p>Se hai una pedina MAGIA che corrisponde al tipo di Incantesimo puoi registrarlo. Se l'Incantesimo appartiene a un Artefatto o a un Libro di Incantesimi è anche risvegliato.</p>	<p><b>●●</b> <b>OTTIENI IL 4° TESORO</b></p> <p>Prendi il 4° tesoro contando dalla cima della pila.</p>	<p><b>●●</b> <b>PASSAGGI E INDIZI</b></p> <p>Spunta (dalla tua lista Scoperte) tutti i passaggi segreti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi passaggi segreti liberamente per il resto della partita.</p>	<p><b>●●</b> <b>INDIZI E SENTIERI</b></p> <p>Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato, ma non spuntare nessun Sito o Scoperta della tua lista. Puoi spuntare (nella tua lista Scoperte) tutti i sentieri nascosti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi sentieri nascosti liberamente per il resto della partita.</p>
<p><b>●●</b> <b>EQUIPAGGIAMENTO</b></p> <p>I nemici nascosti che hanno armi, protezioni o cavalli ti sono rivelati. Se la tua locazione contiene una pedina Sito tu hai scoperto una pila di averi abbandonati, puoi prendere la pedina (arma, protezione o cavallo) più in cima dal Sito o dalla pila. Puoi prendere solo una pedina da un riquadro o da una pila.</p>	<p><b>●●</b> <b>RISVEGLIA INCANTESIMO</b></p> <p>Se hai un risultato qualsiasi sulla tabella GUARDARE o INDIVIDUARE, incluso un doppio risultato come "Passaggi e Indizi".</p>	<p><b>●●</b> <b>OTTIENI IL 3° TESORO</b></p> <p>Prendi il 3° tesoro contando dalla cima della pila.</p>	<p><b>●●</b> <b>SCEGLI</b></p> <p>Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella GUARDARE o INDIVIDUARE, incluso un doppio risultato come "Passaggi e Indizi".</p>	<p><b>●●</b> <b>SCEGLI</b></p> <p>Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella Guardare o Localizzare, incluso un doppio risultato come "Indizi e Sentieri".</p>
<p><b>●●</b> <b>SCEGLI</b></p> <p>Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella GUARDARE o INDIVIDUARE, incluso un doppio risultato come "Passaggi e Indizi".</p>	<p><b>●●</b> <b>INDIVIDUARE</b></p> <p>Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato, ma non spuntare nessun Sito o Scoperta della tua lista.</p>	<p><b>●●</b> <b>OTTIENI IL 2° TESORO</b></p> <p>Prendi il 2° tesoro contando dalla cima della pila.</p>	<p><b>●●</b> <b>SCEGLI</b></p> <p>Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella GUARDARE o INDIVIDUARE, incluso un doppio risultato come "Passaggi e Indizi".</p>	<p><b>●●</b> <b>SCEGLI</b></p> <p>Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella Guardare o Localizzare, incluso un doppio risultato come "Indizi e Sentieri".</p>
Vista Magica	Leggere Rune	Bottino (Saccheggiare)	Individuare	Guardare

Tabella 7.2: Tabelle delle Esplorazioni



## 7.6 L'Attività Commerciale

- 7.6.1 Quando un personaggio o leader assoldato commercia con leader nativi e visitatori, può ricevere oro vendendo loro degli averi e può spendere oro registrato per acquistare da loro. Ogni visitatore e leader nativo possiede gli avere presenti nel proprio riquadro sulla Scheda delle Esplorazioni e ha sempre quegli averi con lui, pronti per essere smerciati (i metodi per trasportare questi averi non sono rappresentati nel gioco). I nativi e i visitatori hanno un'illimitata quantità di oro da spendere (questo oro non è registrato da nessuna parte, appare semplicemente quando comperano qualcosa).
- Il leader di ogni gruppo di nativi è l'unico che può commerciare, anche se il gruppo è sparso. Quando viene ucciso, nessuno altro membro del gruppo può commerciare.
  - I personaggi non possono commerciare con leader assoldati usando una fase di Commercio. Quando un leader viene assoldato, gli averi del suo gruppo non sono più disponibili per il commercio e lui porterà con sé solo gli oggetti e l'oro che otterrà dal momento in cui viene assoldato.
  - Un leader assoldato può usare l'oro e gli averi che ha acquisito per commerciare per conto del personaggio che lo ha assoldato usando le relazioni commerciali del personaggio. Qualsiasi avere che ottiene viene messo con gli averi che sta portando e l'oro che ottiene è registrato sulla sua scheda, ma appartengono al personaggio che lo ha assoldato. Qualsiasi favore che accetta o ripaga influisce sulle relazioni commerciali del personaggio. I mostri controllati non possono commerciare con i visitatori e i leader nativi.
- 7.6.2 Ogni avere ha un prezzo base in Oro che definisce quanto oro registrato lo pagheranno i nativi e i visitatori; questo prezzo è anche usato per fissarne il prezzo quando sono loro a venderlo. Ogni pedina e carta Tesoro mostra il proprio prezzo in Oro, e la Lista delle Armi, la Lista delle Armature e la Lista dei Cavalli mostrano rispettivamente il prezzo per ogni segnalino arma, armatura e cavallo.
- La lista Prezzi del Visitatore definisce i prezzi speciali che i visitatori usano per comperare o vendere determinate carte Tesoro. Quando si commercia con un visitatore, usare questi prezzi speciali al posto dei prezzi indicati sulle carte.
  - La Lista delle Armature elenca i prezzi speciali per le armature danneggiate. Quando si vendono armature danneggiate, usare il prezzo indicato per l'armatura danneggiata. Quando i nativi o i visitatori comperano l'armatura, la riparano istantaneamente. Essa è immediatamente disponibile per essere ricomperata "intatta" a prezzo pieno. Questo è l'unico modo per riparare un'armatura (oltre ad usare l'incantesimo Rigenera).
- 7.6.3 Un personaggio o leader assoldato usa l'attività Commerciale per commerciare con i leader nativi ed i visitatori. Per registrare l'attività Commerciale, scrivere "C". Quando esegue l'attività Commerciale lui deve specificare un leader nativo o visitatore presente nella sua locazione e dichiarare se sta vendendo o acquistando.
- Nota: Gli individui possono commerciare mentre sono nascosti. Pensa a loro come a figure incappucciate nascoste nelle ombre che propongono accordi.*
- Lui può specificare, nella sua locazione, un leader nativo non assoldato o un visitatore, senza tener conto di precedenti individui con cui ha commerciato quel giorno, ma può indicare un solo leader nativo o visitatore. Non può specificare un personaggio, leader assoldato o mostro controllato – questi individui commerciano tra loro come spiegato nella Regola 7.2.1
  - Per ogni attività Commerciale lui può vendere o comperare ma non può fare entrambe le cose nella stessa attività.  
*Eccezione: Quando compera può usare oggetti che contribuiscono in parte o per tutto al prezzo d'acquisto.*
  - Al posto di usarla, ha l'opzione di cancellare la fare di Commercio, se lo desidera.
- 7.6.4 **VENDITA:** I nativi ed i visitatori comperano sempre qualsiasi cosa gli venga venduta. Un personaggio o leader nativo può vendere qualsiasi numeri di averi tutti in una volta. Riceve il prezzo Oro di base per ogni avere venduto. Per verificarne il prezzo, deve rivelare ogni carta che vende. Ogni cosa venduta viene piazzata nel riquadro dell'acquirente nell'ordine di dimensione del segnalino e ogni oggetto viene messo al di sotto di qualsiasi altro oggetto dello stesso tipo già presente nel riquadro.
- Esempio: Un personaggio vende un tesoro, un cavallo, e una spada ad un gruppo di nativi che possiedono già due tesori. Il nuovo tesoro va a finire in fondo, sotto ai due tesori esistenti, il segnalino del cavallo va a finire immediatamente sopra ai tesori e la spada (il segnalino più piccolo) in cima alla pila. Il personaggio o leader assoldato non può guardare le carte dell'acquirente e non può usare la Tabella Incontri. (Le procedure di vendita e acquisto vengono modificate dalla regola opzionale del Commercio 10.D.2).*
- 7.6.5 **ACQUISTO:** Un personaggio o leader nativo può comperare un solo avere per ogni attività Commerciale. Può guardare segretamente tutte le carte Tesoro del venditore e poi specificare l'aver che tenta di comperare; se specifica una carta Tesoro, la

lascia segreta, a faccia in giù (dopo aver guardato le carte del venditore, deve specificare qualcosa e tirare sulla Tabella Incontri, anche se non intende acquistarla).

*Speciale: Se, mentre guarda gli oggetti di un nativo o di un visitatore, trova una carta Incantata, quella carta viene girata a faccia in su e immediatamente inizia ad irradiare colore magico.*

- a. Lui tira i dadi e trova il risultato sulla Tabella Incontri, nella colonna che mostra il suo attuale rapporto con il venditore; quando compera da un Alleato, usa la colonna "Alleato", e così via. Se il venditore non è elencato tra i suoi rapporti commerciali, usa la colonna Neutrale. I leader assoldati usano i rapporti commerciali del personaggio assoldante.

*Esempio: Il Cavaliere Nero (♂) usa la colonna Alleati per comperare dalla Compagnia e la colonna Neutrale per comperare dai Ladroni (che non sono elencati nella sua carta Personaggio).*

*Speciale: Se un incantatore ha lanciato un incantesimo Persuasione ed è ancora attivo, può usare il rapporto commerciale definito dall'incantesimo invece che quello normale.*

- b. Prima di acquistare da un leader nativo, un personaggio o leader assoldato può "offrire da bere" al leader del gruppo. Offrire da bere costa un pezzo d'Oro per ogni membro del gruppo presente nella locazione (sia assoldato che non), ma questo rende il gruppo nativo più amichevole di un livello – usa la colonna Incontro che è di un livello più amichevole della colonna che normalmente dovrebbe usare. Può offrire da bere solo ai nativi, non ai visitatori, e può offrire da bere solo una volta per fase – deve usare la colonna normale se commercia un'altra volta con il gruppo (a meno che non offra da bere ancora).
- c. Se tira un risultato Prezzo può comperare l'aver al prezzo indicato o può finire l'attività non acquistandolo senza pagare niente. Tutto o una parte del prezzo può pagarlo con averi, valutando ogni avere al suo prezzo base in Oro (il venditore tiene il resto). Non può acquistare se, pagando il prezzo, il suo oro registrato scende sotto lo zero.
- d. I risultati "Nessun Accordo" o Blocco/Battaglia significano che il venditore si rifiuta di vendere. Blocco/Battaglia inoltre significa che il venditore blocca il personaggio o il leader assoldato.
- e. Se un personaggio o leader assoldato accetta un favore (dopo aver tirato un risultato "Favore"), l'oggetto non costa oro ma il venditore diminuisce di un livello di amicizia sino a che il favore non viene ripagato. In pratica, paga il favore con la perdita di un livello di amicizia come se l'oggetto avesse lo stesso prezzo in Oro del favore.

*Esempio: Se il Cavaliere Nero (♂) riceve un favore dalla Compagnia, questa scende da Alleato a Amichevole e lui in seguito usa la colonna Amichevole per comperare da loro. Se riceve un secondo favore da loro, loro scendono a Neutrale e così via.*

*Speciale: Se un incantatore che sta usando un incantesimo Persuasione riceve un favore dai nativi, diminuisce il suo rapporto di commercio permanente, non quello causato dall'incantesimo. Il rapporto causato dall'incantesimo non cambia mai.*

- e.1) Per riguadagnare un livello di amicizia perso, il personaggio o leader assoldato deve usare una fase Commerciale per ricomperarlo, esattamente come se fosse un oggetto con lo stesso prezzo in Oro del favore. *Importante:* Lui ha una sola occasione per riacquistare il livello di amicizia perso. Se al primo tiro fallisce l'acquisto, la perdita è permanente. Se lo acquista, riguadagna il livello di amicizia.
  - e.2) Lui nota il cambio di amicizia nella sezione rapporti commerciali della suo Registro del Destino. Qualsiasi cambiamento in amicizia risultante dai commerci di un leader assoldato influisce i rapporti commerciali del personaggio assoldante.
- f. Un personaggio o leader assoldato deve rivelare ogni carta Tesoro che ottiene, sia acquistata che ricevuta come favore.

7.6.6 **RICOMPENSA IN FAMA:** Alcune carte Tesoro specificano una ricompensa in Fama elencato da un gruppo di nativi e un numero di punti Fama (tra parentesi). Quando un personaggio o leader assoldato vende la carta al gruppo specificato, guadagnano i punti Fama indicati; quando compera o accetta come favore la carta dal gruppo, perde i punti Fama. Questo è in aggiunta all'oro che cambia di mano.

*Nota: Con la regola opzionale Rancore e Gratitude (vedi Regola 10.B.6), acquistare o vendere oggetti con una ricompensa in fama influenza i rapporti commerciali del personaggio con quel gruppo.*

7.6.7 **ACQUISTARE INCANTESIMI:** I personaggi possono acquistare e imparare gli incantesimi dai visitatori. Ogni carta Incantesimo nella sezione Visitatori può essere comperata dal visitatore nominato sopra il riquadro. Il prezzo base in Oro di un incantesimo è 10 pezzi d' Oro.

- a. Quando un personaggio usa un'attività Commerciale per comperare o imparare un Incantesimo da un visitatore, lui guarda le carte Incantesimo del visitatore, seleziona quale tenderà di comperare e tira sulla Tabella Incontri per trovare il risultato.
- b. Lui può cercare di imparare un solo incantesimo per fase Commerciale e può imparare un incantesimo solo se soddisfa le condizioni spiegate nella Regola 7.5.6c.2. *Non* rivela l'incantesimo che impara.
- c. Se lui compera o impara un incantesimo, non prenda la carta. La lascia al visitatore perché venga imparata da altri.
- d. I leader assoldati non possono comperare o imparare incantesimi a nome del personaggio assoldante.
- e. I visitatori non comperano incantesimi dai personaggi.

## 7.7 L'Attività Assoldare

I personaggi e i leader assoldati possono usare l'attività Assoldare per "assumere" gruppi di nativi per un tempo limitato, spendere oro registrato per ottenere la possibilità di muoverli e usarli in combattimento. Durante il Giorno i nativi assoldati possono muoversi per la mappa e nascondersi seguendo i personaggi. Nella Sera, i nativi assoldati possono combattere i personaggi, i mostri e i nativi presenti nella locazione in cui sono. Ogni personaggio controlla cosa i suoi nativi assoldati fanno.

Gruppo	Prezzo
Ladroni	12 Pezzi d'Oro
Compagnia	16 Pezzi d'Oro
Guardie	12 Pezzi d'Oro
Lancieri	8 Pezzi d'Oro
Ordine	Devono essere assoldati individualmente
Pattuglia	6 Pezzi d'Oro
Furfanti	Devono essere assoldati individualmente
Soldati	10 Pezzi d'Oro
Gente dei Boschi	6 Pezzi d'Oro

Tabella 7.3: Prezzi per Assoldare i Gruppi

7.7.1 Per registrare una fase Assoldare, un personaggio o leader assoldato scrive "A". Quando esegue l'attività lui indica un gruppo di nativi presenti nella sua locazione e tira sulla Tabella Incontri per determinare quanto Oro gli costerà assoldare il/i nativo/i coinvolto/i. Può o assoldare il/i nativo/i pagando il prezzo indicato oppure non fare niente e non assoldare.

*Nota: Se lo desidera lui può cancellare un'attività Assoldare prima di tirare sulla Tabella Incontri.*

- a. Per ogni fase Assoldare lui può specificare un solo gruppo ma può specificare qualsiasi gruppo di nativi nella locazione che ha uno o più membri non assoldati. Non può assoldare nativi da altre locazioni e non può assoldare nativi che sono assoldati da altri giocatori. I personaggi non possono assoldarsi l'un l'altro i nativi già assoldati.
  - a.1) Se lui specifica i Furfanti oppure l'Ordine, può assoldare un solo nativo per fase Assoldare. Non può scegliere quale – l'unico nativo non assoldato che può essere assunto è quello con il codice ID più alto (il leader è assoldato per ultimo).  
*Esempio: Esegue quattro fasi Assoldare per assumere l'intero Ordine; il "Cavaliere 3" deve essere assoldato per primo, "Cavaliere 2" per secondo, "Cavaliere 1" per terzo e il "Cavaliere ★" per ultimo.*
  - a.2) Quando lui specifica qualsiasi altro gruppo di nativi, deve assumere ogni membro non assoldato di quel gruppo presente nella sua locazione. Non può, nella stessa locazione, assoldare alcuni membri ed altri no. Quando esegue la fase Assoldare lui può assoldare solo i membri di quel gruppo che si trovano nella sua locazione. Usa la stessa fase Assoldare per assumerli tutti in una volta.
- b. Il personaggio o leader assoldato usa, per assoldare nativi, la stessa procedura che usa per acquistare oggetti da loro (vedi Regola 7.6.5). Lui trova il risultato sulla Tabella Incontri nella colonna che combacia con l'attuale suo rapporto di commercio con quel gruppo, e può anche "offrire da bere" prima di tirare (se offre da bere, lo deve fare per tutti i membri del gruppo nella locazione, assoldati o meno, anche se intende assumerne solo uno). I risultati sono spiegati nella tabella.
  - b.1) La "paga" di base di ogni nativo definisce il prezzo base in Oro per assumere quel nativo; se risulta Prezzo, per trovare l'ammontare di oro registrato che gli costa assoldare quei nativi, lui lo moltiplica per il totale di paghe di tutti i nativi che sta assoldando. Per assoldare i nativi, deve pagare il prezzo in oro registrato (non oggetti). Se risulta "Favore" lui può assoldare il/i nativo/i senza pagare, come spiegato nella Regola 7.6.5e.  
*Nota: Se il favore viene ripagato, deve essere ripagato al leader del gruppo, se non assoldato.*
  - b.2) La paga di base è la stessa sia che abbia un cavallo o meno.
  - b.3) Se un incantatore ha lanciato l'incantesimo Persuasione ed è ancora in uso, per assoldare nativi lui usa la relazione commerciale definita dall'incantesimo.  
*Speciale: Se l'incantatore riceve un favore dai nativi, lo sottrae dalla relazione commerciale permanente, non da quella causata dall'incantesimo.*

## Incontro con OSTILI

### BLOCCO/BATTAGLIA

Quando tiri durante la fase di COMMERCIO o di ASSOLDARE, il gruppo di nativi blocca l'individuo che sta cercando di trattare con loro.

### SFIDA

Il personaggio che ha tirato questo risultato può scegliere di perdere 5 punti FAMA registrati, e considerarlo come "NIENTE TRATTATIVA", anche se causa un risultato negativo di FAMA. Se non paghi i punti (o se non puoi), consideralo come un risultato BLOCCO/BATTAGLIA.

Nota: Non puoi pagare se sei sotto gli effetti della Maledizione DISGUSTO.

### INSULTO

Il personaggio che ha tirato questo risultato può scegliere di perdere 5 punti NOTORIETÀ registrati e considerarlo come "NIENTE TRATTATIVA", anche se causa un risultato negativo di NOTORIETÀ. Se non paghi i punti (o se non puoi), consideralo come un risultato BLOCCO/BATTAGLIA.

### NIENTE TRATTATIVA

Nessun risultato. Nessuna transazione è fatta e i nativi non bloccano o combattono.

### PREZZO X4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

## Incontro con ALLEATI



### PREZZO X4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### PREZZO X3

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 3. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### PREZZO X2

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 2. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### PREZZO X1

Il prezzo finale è uguale al prezzo base. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### FAVORE O PREZZO X1

Puoi considerare questo risultato come "Prezzo x1", oppure puoi prendere l'oggetto o assoldare i nativi gratuitamente, come un 'favore'. Se prendi un 'favore', il gruppo diventa meno amichevole di un livello nei tuoi confronti finché non ripagherai il favore (vedi Regola 105/3). Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

## Incontro con AMICHEVOLI

### NIENTE TRATTATIVA

Nessun risultato. Nessuna transazione è fatta e i nativi non bloccano o combattono.

### PREZZO X4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### PREZZO X3

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 3. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### PREZZO X2

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 2. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### OPPORTUNITÀ

Tira ancora, cerca il risultato nella tabella ALLEATI.

## Incontro con NEUTRALI

### AGITAZIONE

Tira ancora, cerca il risultato nella tabella OSTILI.

### NIENTE TRATTATIVA

Nessun risultato. Nessuna transazione è fatta e i nativi non bloccano o combattono.

### PREZZO X4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### PREZZO X3

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 3. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### OPPORTUNITÀ

Tira ancora, cerca il risultato nella tabella AMICHEVOLI.

## Incontro con NEMICI



### BLOCCO/BATTAGLIA

Quando tiri durante la fase di COMMERCIO o di ASSOLDARE, il gruppo di nativi blocca l'individuo che sta cercando di trattare con loro.

### PREZZO X4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

### INSULTO

Il personaggio che ha tirato questo risultato può scegliere di perdere 5 punti NOTORIETÀ registrati e considerarlo come "NIENTE TRATTATIVA", anche se causa un risultato negativo di NOTORIETÀ. Se non paghi i punti (o se non puoi), consideralo come un risultato BLOCCO/BATTAGLIA.

## Incontro con NEMICI

## Incontro con NEUTRALI

## Incontro con AMICHEVOLI

## Incontro con ALLEATI

- c. Ogni nativo rimane assoldato per 14 giorni di gioco (contando come primo il giorno in cui è assoldato); questo è il “termine di assunzione” del nativo. Quando un personaggio assolda dei nativi deve registrarne il codice ID e il giorno in cui termina il termine di assunzione.
- d. Mentre i nativi sono assoldati, il personaggio che li ha assunti può usare le fasi Assoldare per assoldare un'altra volta quei nativi usando esattamente la stessa procedura che ha usato la prima volta che li ha assoldati. Ogni riassunzione aggiunge 14 giorni al termine di assunzione. Lui deve riassumere individualmente i Furfanti e l'Ordine, e quando riassume qualsiasi altro gruppo di nativi deve riassoldare tutti i membri del gruppo che si trovano nella sua locazione. Lui può scegliere quale dei suoi assoldati Furfanti o Ordine riassumere e può scegliere di usare una fase Assoldare per riassoldare i propri nativi invece che altri nativi non assoldati presenti nella sua locazione. Può riassoldare solo quei nativi che sono nella sua locazione; non può pagare per (e neanche assoldare) nativi in altre locazioni.
- e. Quando sono assoldati, i nativi interrompono le loro funzioni normali. Nessuno può commerciare con loro e l'unico personaggio che può assoldarli è il personaggio che li ha assoldati originariamente. Mentre sono assoldati, i leader nativi non evocano pedine visitatore/missione. Mentre sono assoldati, i nativi *non* ritornano nella Scheda delle Apparizioni quando la loro riga è attiva alla fine della settimana (e i nativi Guarnigione *non* ritornano nelle loro Residenze). Inoltre i loro cavalli uccisi non rigenerano. Se parte del gruppo viene assoldato e parte no, i nativi non assoldati (e i loro cavalli) rigenerano normalmente.
- f. I nativi assoldati funzionano come estensioni del personaggio che li ha assoldati. *Importante: Ogni personaggio controlla cosa fanno i suoi nativi assoldati. Questa sezione si riferisce ai nativi assoldati che fanno qualcosa, ma è sempre il personaggio che li ha assoldati che decide cosa fanno.*
  - f.1) Ogni nativo assoldato tratta con gli altri abitanti come se fosse il personaggio che l'ha assoldato. I mostri lo attaccheranno, così come i nativi che lottano con il personaggio e lui usa le relazioni commerciali del personaggio quando tratta con nativi non assoldati.  
*Eccezione: Quando un nativo assoldato tira i dadi e consulta una tabella, il risultato è modificato solo da quei modificatori che possono essere applicati. I modificatori al risultato del dado del personaggio non si applicano ai nativi assoldati. Inoltre un Vantaggio Speciale del personaggio non si applica ai suoi abitanti assoldati.*
  - f.2) Il personaggio riceve sempre i crediti di Fama e Notorietà che i suoi nativi assoldati guadagnano. Quando un nativo assoldato guadagna punti Fama o Notorietà, immediatamente il personaggio assoldante registra quei punti sulla sua scheda, indifferentemente dalla sua posizione in mappa.
- g. Durante il Giorno i nativi assoldati e i loro cavalli sono piazzati con il lato più chiaro verso l'alto quando sono visibili o con il lato più scuro verso l'alto quando sono nascosti.

7.7.2 **LEADER ASSOLDATI:** Il leader di ogni gruppo è molto più potente del resto del suo gruppo. Quando è assoldato, funziona come un personaggio: riceve una pedina Attenzione e Registro del Destino, registra le attività per le sue fasi Giorno, può essere seguito come un personaggio, e può registrare le scoperte e portare averi e registrare oro per il personaggio assoldante. Lui non registra Fama e Notorietà (vedi 7.7.1.f.2). Come pedina Attenzione il leader prende una pedina non usata del personaggio oppure una pedina con i numeri rossi (una pedina rossa numerata dall'1 al 6).

- a. Il leader registra le sue scoperte e l'oro nella sua scheda e gli averi che sta portando vengono messi sulla sua scheda. Questi punti Oro, averi e scoperte appartengono al personaggio assoldante ma mentre sono con il leader il personaggio non li può usare e non contano ai fini dei Requisiti per la Vittoria.
  - a.1) Quando un leader assoldato e il personaggio assoldante sono nella stessa locazione, possono scambiarsi oggetti, oro e informazioni nel momento in cui i personaggi e i leader assoldati possono commerciare e sistemare gli averi. Devono essere nella stessa locazione della scoperta per scambiarsi informazioni sui siti, sentieri e passaggi.
  - a.2) Il leader può portare carte Incantate, mentre sono attive, ma non può attivare qualsiasi altro avere.
  - a.3) Gli averi propri del leader (del suo gruppo nativo) rimangono sulla Scheda delle Esplorazioni, fuori dal gioco.  
*Speciale: Se gli averi del gruppo nativo includono una carta Incantata attivata, quella carta continua a irradiare colore magico nella locazione in cui è il leader assoldato, benché fuori dal gioco.*
  - a.4) Quando un leader diventa non assoldato, il suo gruppo prende qualsiasi avere che sta portando: gli averi vengono messi nel riquadro del gruppo sulla Scheda delle Esplorazioni.
- b. Il leader può usare l'oro e gli averi che sta portando per commerciare e assoldare per conto del personaggio assoldante, usando le relazioni commerciali del personaggio. Qualsiasi punto Fama e Notorietà che guadagna o perde viene immediatamente accreditato al personaggio assoldante. Qualsiasi nativo che lui assolda è assoldato dal personaggio. *Nota: Un leader assoldato non può riassoldare se stesso ma può assoldare altri membri non assoldati del suo gruppo.*

- c. Un leader assoldato può saccheggiare i Tumuli e la Pozza senza affaticarsi. Se ha una lettera Tremenda in uno dei lati della sua pedina o se lui (o il suo cavallo) ha una forza Tremenda di movimento, lui può aprire la Tomba e la Cripta del Cavaliere.
- d. Quando un leader assoldato termina il suo turno, i mostri muovono e gli abitanti appaiono esattamente come se lui fosse un personaggio.

7.7.3 **SOTTOPOSTI:** I nativi assoldati che non sono leader vengono chiamati “sottoposti”. I sottoposti non possono portare averi né registrare punti o scoperte. I sottoposti possono fare l’attività Seguire e quando seguono possono solo muovere e nascondersi – non possono condividere altre attività.

- a. I sottoposti possono essere lasciati indietro come spiegato nella Regola 7.11.5. Il personaggio assoldante decide quando rimarranno indietro.
- b. Quando termina il turno di un sottoposto che segue, questi viene rimesso in mappa.  
*Importante: A differenza dei personaggi e dei leader assoldati, i sottoposti non causano il movimento dei mostri né l’apparizione di abitanti.*

7.7.4 Quando un nativo smette di essere assoldato, diventa un nativo non assoldato. Se è nascosto, ritorna visibile. Lui rimane dov’è sino a che non viene assoldato ancora o sino a che il suo gruppo rigenera normalmente. I nativi lasciati in giro per la mappa quando il loro gruppo diventa non assoldato, possono essere assoldati da un personaggio o leader assoldato che muove nelle loro locazioni ma solo il leader del gruppo può commerciare gli averi del gruppo, e solo lui può richiamare pedine visitatore/missione dalla Scheda delle Esplorazioni. Ci sono quattro modi in cui un nativo può diventare non assoldato:

- a. Un nativo diventa automaticamente non assoldato alla Mezzanotte dell’ultimo giorno in cui termina l’assunzione.
- b. Quando un personaggio viene ucciso o lascia la mappa, tutti i suoi nativi assoldati diventano istantaneamente non assoldati. Sebbene diventino non assoldati, non cambiano lato sino a che non cambiano tattica normalmente o il combattimento finisce.
- c. Quando un nativo assoldato viene ucciso, istantaneamente diventa non assoldato.  
*Nota: Quando un nativo assoldato viene ucciso, il personaggio assoldante perde punti Notorietà uguali al valore di Notorietà del nativo.*
- d. *Speciale: Quando un personaggio in combattimento commette un “tradimento” (vedi Regola 8.4.2g) contro un gruppo di nativi, tutti i membri di quel gruppo che sono attualmente assoldati da lui diventano istantaneamente non assoldati. I nativi assoldati da altri giocatori e i nativi di altri gruppi non sono coinvolti.*

7.7.5 **MOSTRI CONTROLLATI E ASSOLDATI:** Alcuni incantesimi, tipo Accordo con i Goblin o Controllo dei Pipistrelli, permettono ai mostri di essere controllati o assoldati come se fossero nativi.

- a. Quando questo tipo di incantesimi è attivo durante il Giorno, l’incantatore o i suoi leader assoldati possono usare la fase Assoldare per assoldare gli abitanti bersaglio. Lui usa le relazioni commerciali definite dall’incantesimo, e può offrire da bere prima di tirare sulla Tabella Incontri. Il termine di ingaggio è 14 giorni e gli abitanti rimangono assoldati dopo che l’incantesimo finisce. Gli abitanti possono essere riassoldati ma solo quando l’incantesimo è attivo.
- b. I mostri bersaglio possono essere assoldati assieme, come un gruppo. La paga base in Oro di ogni mostro è uguale al suo valore di Notorietà. I mostri devono essere assoldati con l’oro. Non possono essere assoldati gratuitamente, come favore (i risultati Favore sono trattati come Prezzo x 1).
- c. Quando un personaggio o un leader assolda un abitante, quest’ultimo è liberato da qualsiasi incantesimo di pacificazione lanciato da altri giocatori. Mentre un abitante è assoldato, solo il personaggio assoldante può lanciare incantesimi di pacificazione su di esso – gli incantesimi di pacificazione degli altri giocatori non hanno effetto contro abitanti assoldati.  
*Eccezione: I sottoposti possono essere il bersaglio dell’incantesimo Pace.*
- d. I mostri assoldati e controllati funzionano come i nativi assoldati; non si spostano e non ritornano nella Scheda delle Apparizioni. Durante il Giorno i mostri visibili vengono girati con il lato chiaro in su, quelli nascosti con il lato scuro verso l’alto (anche i mostri nascosti Tremendi si girano con il lato scuro verso l’alto).
- e. Ogni mostro *controllato* funziona come un *leader* assoldato. Riceve una scheda e una pedina Attenzione, registra il suo turno ed esegue le attività, può portare averi e registrare Oro e scoperte. La sua forza di movimento (la stessa del suo peso/vulnerabilità) definisce il peso che può portare.
  - e.1) I mostri controllati non possono eseguire attività Commerciale o Assoldare. Possono solo commerciare con personaggi o leader assoldati o all’inizio di una fase o alla fine della Sera.

- e.1) Quando l'incantesimo finisce, i valori registrati dai mostri svaniscono e i loro averi vengono abbandonati nella locazione.
- f. Ogni mostro *assoldato* funziona come un *sottoposto* assoldato. Lui può Seguire e quando segue può solo muovere e nascondersi.
- g. L'incantatore perde o guadagna Fama e Notorietà, per i suoi mostri assoldati o controllati, come se fossero nativi assoldati. Lui guadagna i punti che loro guadagnano e perde Notorietà quando vengono uccisi.  
*Eccezione: Un incantatore non perde punti Fama quando commette un "tradimento" contro i mostri.*

## 7.8 L'Attività Riposare

- 7.8.1 Ogni personaggio può usare l'attività Riposare per riportare in gioco le sue pedine azione inattive.
- 7.8.2 Quando esegue l'attività, può riportare in gioco pedine ferite o affaticate o convertire una pedina ferita in una affaticata.
  - a. Lui può Riposare usando *una* delle opzioni seguenti:
    - a.1) può portare in gioco una pedina con un asterisco affaticata o una pedina senza asterischi ferita;
    - a.2) può rimettere in gioco una pedina con due asterischi affaticata e "fare uno scambio" affaticando una pedina con un asterisco attiva;
    - a.3) può convertire una pedina con un asterisco ferita in una pedina affaticata;
    - a.4) oppure può convertire una pedina con due asterischi ferita in una pedina affaticata e "fare uno scambio" affaticando una pedina un asterisco attiva;
  - b. Quando un personaggio "fa uno scambio", deve affaticare una pedina attiva; *non può* fare uno scambio convertendo in ferita una pedina affaticata o attiva. La pedina può essere di qualsiasi tipo a patto che mostri l'esatto numero di asterischi.  
*Esempio: Lui può attivare o convertire una pedina MUOVI e usare una pedina MAGIA per fare lo scambio.*
- 7.8.3 Quando un personaggio converte una pedina ferita in una affaticata la sposta nel riquadro "Affaticate" nel suo Registro del Confronto.
- 7.8.4 Quando tutte le pedine di un personaggio sono affaticate, ferite e/o impegnate in incantesimi, può solo eseguire l'attività Riposare. Qualsiasi altra attività registrata viene cancellata e lui deve riposare appena possibile. Se non può eseguire l'attività Riposare (a causa della maledizione Malattia o perché tutte le sue pedine sono impegnate in incantesimi), viene ucciso.

## 7.9 L'Attività Vigilare

- 7.9.1 Durante il suo turno un personaggio può usare l'attività Vigilare per rendere la sua arma pronta (o non-pronta), oppure per preparare incantesimi da usare durante il combattimento. Una guida (incluso un leader assoldato) può registrare questa attività a beneficio dei suoi inseguitori. Per registrare l'attività Vigilare, registra "V".
- 7.9.2 Quando un personaggio usa l'attività Vigilare con un arma, può girare a piacere la sua arma attiva con uno dei due lati a faccia in su. Alla Mezzanotte tutte le armi pronte si girano dal lato non-pronta (quello chiaro).
- 7.9.3 Quando un personaggio esegue l'attività Vigilare, invece che capovolgere un segnalino arma, lui ha l'opzione di rendere pronta una delle sue pedine MAGIA. La pedina pronta può essere usata come qualsiasi altra pedina MAGIA ma questa ha automaticamente velocità "0" (zero) invece che il numero stampato sulla pedina. Alla Mezzanotte si affaticano tutte le pedine MAGIA pronte.  
*Nota: I personaggi non possono cominciare il gioco con pedine MAGIA pronte.*

## 7.10 L'Attività Incantare

- 7.10.1 I personaggi che hanno pedine Magia Sacra (I - ✦), Pagana (II - ♀), Elfica (III - \$), Elementale (IV - ⚡) o Demoniaca (V - ⚔) possono usare l'attività Incantare per fare "incantamenti". Ogni personaggio non può fare niente durante la sua prima fase Incantare di ogni giorno; lui registra "IX" per questa fase e si considera stia "meditando" in preparazione dell'incantamento. In ogni fase Incantare che esegue successivamente quel giorno, può fare un "incantamento" – e può o 1) incantare una pedina Magia o 2) incantare l'esagono di mappa in cui è. Lui registra "I" per ognuna di questa fase Incantare susseguenti.

- a. Il personaggio può fare un solo incantamento per ogni fase “I”. Può indicare e usare una sola pedina Magia. Nello stesso giorno può eseguire quante fasi di questo tipo vuole senza dover registrare un’altra fase “IX”; è richiesta una sola fase “IX” al giorno.
- b. Il personaggio non può cancellare volontariamente l’attività. Se ha una pedina attiva del tipo richiesto, deve eseguire l’attività.

7.10.2 Quanto esegue l’attività, per incantare l’esagono in cui è deve specificare una delle sue pedine Magia Sacra (I - ✦), Pagana (II - ♀), Elfica (III - §), Elementale (IV - ⚡) o Demoniaci (V - ☞) che sta incantando o usando. Può eseguire l’attività Incantare solo se ha attiva una pedina Magia Sacra (I - ✦), Pagana (II - ♀), Elfica (III - §), Elementale (IV - ⚡) o Demoniaci (V - ☞). Se non ha attiva una di queste pedine quando esegue l’attività Incantare, l’attività è cancellata. Le pedine Convocazione (VI - ✨), Controllo (VII - ⚔) o Maligne (VIII - ☹) non possono fare incantamenti.

7.10.3 Quando un personaggio incanta una pedina Magia, la pedina è trasformata in un colore magico specifico. Il tipo di pedina Magia definisce il colore in cui si trasforma: le pedine Sacre (I - ✦) diventano sempre magia Bianca, quelle Pagane (II - ♀) diventano magia Grigia, quelle Elfiche (III - §) diventano magia Oro, quelle Elementali (IV - ⚡) diventano magia Viola e quelle Demoniaci (V - ☞) diventano magia Nera. I personaggi possono incantare una sola pedina MAGIA per fase Incantare.

- a. Il personaggio gira la pedina incantata con il simbolo a faccia in su e la lascia in gioco. Si fa riferimento a questa pedina come a una pedina colore che rappresenta un colore magico. Non può essere usata come una pedina MAGIA ma può essere usata per fornire colore magico.
- b. Ogni pedina colore rimane incantata per un tempo indeterminato, sino a che non viene usata. Può essere usata solo una volta, per uno scopo; quando viene usata, ritorna ad essere una pedina MAGIA normale e si affatica. Ogni pedina è sotto il controllo del proprietario: lui decide quando e come usarla.

7.10.4 Per incantare un esagono di mappa, la pedina MAGIA specificata deve essere dotata di uno specifico colore magico. Se nella locazione non c’è una fonte di quel colore magico, il personaggio può usare una pedina colore del tipo appropriato (la pedina colore si affatica immediatamente e ritorna ad essere una pedina MAGIA). La pedina MAGIA usata per incantare un esagono non si affatica e rimane in gioco. Se il giocatore non può fornire il colore magico appropriato allora non può incantare l’esagono; deve invece incantare la pedina MAGIA.

*Nota: L’esagono di mappa stesso può fornire colore magico, se è fornito dell’appropriato colore magico e se è girato con il lato incantato in su. Il colore può essere fornito anche dal giorno o da carte Incantate o da siti che irradiano colore magico nella locazione.*

- a. Il colore magico richiesto per incantare l’esagono dipende dalla pedina Magica specificata:
  - a.1) Una pedina Magia Sacra (I - ✦) richiede il colore magico Bianco.
  - a.2) Una pedina Magia Pagana (II - ♀) richiede il colore magico Grigio.
  - a.3) Una pedina Magia Elfica (III - §) richiede il colore magico Oro.
  - a.4) Una pedina Magia Elementale (IV - ⚡) richiede il colore magico Viola.
  - a.5) Una pedina Magia Demoniaci (V - ☞) richiede il colore magico Nero.
- b. Se la pedina MAGIA è supportata dall’appropriato colore magico, allora l’esagono in cui si trova il giocatore viene capovolto e rimesso a posto con l’altro lato a faccia in su. L’esagono si capovolge indifferentemente dall’attuale lato a faccia in su – se l’esagono mostra il lato verde si capovolge dal lato incantato e se mostra il lato incantato si capovolge dal lato verde.  
*Importante: Quando l’esagono viene rimesso a posto va orientato in modo che il nome dell’esagono sia nel lato che occupava prima di essere capovolto. Questo assicura che le strade combacino con gli esagoni attorno.*
- c. Prima di capovolgere l’esagono, rimuovere tutti i pezzi che sono sull’esagono e annotare il numero della locazione che occupano. Dopo aver capovolto l’esagono rimettere ogni pezzo nella locazione che ha lo stesso numero della locazione da cui è stato rimosso. Se il personaggio è in una strada tra due locazioni quando l’esagono viene capovolto, dopo aver capovolto l’esagono lui viene rimesso nella strada che connette le stesse due locazioni.

d. In alcuni esagoni le strade cambiano quando un vengono capovolti. Se le strade cambiano al punto da rendere illegale l’attività Muovere che un giocatore ha registrato, quando la esegue, allora il Movimento è cancellato.

*Nota: I passaggi segreti e i sentieri nascosti del lato “incantato” di un esagono sono differenti da quelli del lato verde. Sono elencati separatamente nella Lista Scoperte e devono essere scoperti separatamente.*

*Esempio: Se un personaggio scopre il passaggio segreto su Confine quando l’esagono ha il lato verde in su, lui marca solo il passaggio segreto “Confine (verde) 4-5”. Non può usare il passaggio segreto quando l’esagono mostra il lato incantato.*



- d.1) Nel giorno in cui un personaggio entra in una locazione, l'unica strada da cui può scappare è la strada che ha usato per entrare nella locazione. Se la strada svanisce o diventa una strada nascosta che non può usare, lui non può scappare.
- d.2) Se un personaggio è in una strada che svanisce o diventa un passaggio segreto o un sentiero nascosto che non ha scoperto, lui viene messo nella foresta. Deve iniziare il suo prossimo turno ritornando nella locazione da cui era partito.

- 7.10.5 L'ATTIVITÀ INCANTARE A DISTANZA: L'attività Incantare a Distanza è una "attività speciale" che un personaggio può eseguire solo come risultato di una carta Tesoro o incantesimo. Per registrare l'attività Incantare a Distanza il personaggio scrive "ID" e la locazione (esagono e numero della locazione) dove vorrà eseguire l'attività. Quando esegue l'attività lui la esegue esattamente come se stesse facendo una normale attività Incantare in quell'esagono – lui può o incantare una delle sue pedine MAGIA o usarla per incantare l'esagono che contiene la locazione registrata, e deve aver registrato in precedenza una fase "IX". Se il personaggio incanta l'esagono, può usare il colore magico fornito dalla propria locazione oppure usare quello fornito dalla locazione registrata.
- 7.10.6 Gli Artefatti e i Libri d'Incantesimi non possono essere trasformati in colori magici né possono essere usati per incantare un esagono. (Eccezione: Vedi la regola opzionale 10.C.3 Libri d'Incantesimi e Artefatti Incantati).

## 7.11 L'Attività Seguire

- 7.11.1 L'attività Seguire è un'attività speciale che i personaggi possono usare per muovere come gruppo. Non ha di per sé una funzione separata – viene usata per fare altre attività. Un personaggio, leader nativo o mostro controllato (la "guida") registra il suo turno normalmente e gli altri personaggi o cittadini assoldati o controllati (gli "inseguitori") usano l'attività Seguire per condividere le sue attività nel momento in cui le esegue. (Vedi anche la Regola 6.2.7).
- 7.11.2 Eseguire l'attività Seguire cambia il modo in cui un individuo esegue il suo turno. Se usa l'attività Seguire lui deve usarla per tutto il turno; non può eseguire attività indipendenti nello stesso giorno in cui usa l'attività Seguire.
- 7.11.3 Gli inseguitori sono destinati alle loro guide durante l'Alba di ogni giorno.  
*Importante: Gli abitanti assoldati non iniziano a seguire subito dopo essere stati assoldati. Devono aspettare sino all'Alba del giorno seguente quando possono essere assegnati ad un personaggio o ad un leader assoldato.*
- 7.11.4 Quando la pedina Attenzione della guida viene scelta lui e tutti i suoi inseguitori diventano visibili, e poi lui esegue il suo turno come lo ha registrato. Ogni volta che esegue una fase del suo turno, tutti gli individui che lo stanno seguendo condividono cosa lui fa.
- 7.11.5 Ogni volta che la guida inizia un'attività ogni inseguitore ha l'opzione di interrompere l'inseguimento. Se interrompe l'inseguimento allora non condivide l'attività né viene coinvolto da essa in nessun modo. Il suo turno finisce e viene messo nella locazione in cui la guida era quando la fase iniziò. Quando la guida finisce la fase le pedine nell'esagono di colui che era l'inseguitore invocano gli abitanti nella solita maniera, e chi stava inseguendo può normalmente bloccare ed essere bloccato.  
*Nota: Questo significa che un inseguitore può finire il suo turno e invocare mostri nel mezzo del turno della guida.*
- 7.11.6 Quando la guida esegue un'attività, ogni inseguitore che lo sta ancora seguendo condivide l'attività come spiegato qui sotto:
- a. Quando la guida esegue l'attività Muovere, ogni inseguitore che può fare quell'attività muove con lui. Se l'inseguitore è incapace di fare il movimento, lui si ferma e viene lasciato indietro nella locazione che la guida sta lasciando.
    - a.1) Se la guida è nascosta quando muove, ha l'opzione di lasciare indietro qualsiasi inseguitore che quel giorno non ha trovato nemici nascosti, sia che gli inseguitori vogliano o meno essere lasciati indietro. Lui può scegliere chi lasciare indietro. Gli inseguitori che hanno trovato nemici nascosti non possono essere lasciati indietro in questo modo.
    - a.2) Quando la guida esegue una fase Movimento causata da un pony, tutti i suoi inseguitori che non hanno un pony vengono automaticamente lasciati indietro. Gli inseguitori possono stare con lui quando lui esegue altre fasi Movimento extra (tipo quella data da un Cavallo da tiro, tesoro o Vantaggio Speciale), ma loro sono lasciati indietro quando lui usa un pony per muovere.
    - a.3) I passaggi segreti o i sentieri nascosti non fermano gli inseguitori. Quando la guida usa un passaggio segreto o un sentiero nascosto, i suoi inseguitori lo scoprono e muovono con lui.
    - a.4) Quando un personaggio trasformato in una bestia agisce come guida e muove da locazione a locazione camminando nel bosco, un inseguitore può seguirlo solo se anche lui è a sua volta una bestia o se le locazioni sono connesse da una strada. Se le locazioni sono unite da un passaggio segreto o un sentiero nascosto, chiunque stia seguendo la bestia lo scopre.
    - a.5) Un inseguitore può seguire una guida volante solo se è capace di volare. Altrimenti viene lasciato indietro.

- a.6) I personaggi trasformati e i mostri controllati o assoldati che di norma dovrebbero volare, possono muovere normalmente se stanno seguendo una guida che sta usando una strada.
- a.7) **Destrieri volanti:** Quando un Pipistrello o Drago Volante controllato segue un personaggio, durante il suo turno il personaggio può cavalcare il mostro e volare. Lui può cavalcare il mostro solo se la sua forza di volo può portare lui e tutti i suoi averi, e solo durante il Giorno. Solo i personaggi possono cavalcare i mostri. Gli abitanti controllati o assoldati non possono cavalcare i mostri.
- a.8) Se la guida di teletrasporta, si teletrasporta da sola e i suoi inseguitori vengono lasciati indietro.
- b. Quando la guida esegue l'attività Nascondersi, il risultato della guida si applica a tutti i suoi inseguitori: se si nasconde si nascondono anche loro, se fallisce falliscono anche loro. Loro non tirano per se stessi sulla Tabella Nascondersi.
- c. Quando la guida esegue la fase Esplorare, tutti i suoi inseguitori personaggi, leader native o mostri controllati, guardano qualsiasi pedina in mappa che lui guarda, e marcano qualsiasi scoperta che lui scopre, e se lui trova nemici nascosti anche loro li trovano. Non condividono altri risultati – lui è il solo possessore di qualsiasi tesoro che pesca. Assoldati non-leader non possono fare queste attività.
- d. La guida può usare la forza di un sottoposto che la sta inseguendo, sia che il personaggio assoldante approvi o meno. Quando si muove lui può usare la loro forza movimento per portare oggetti, e se la loro forza movimento o lettera danno (da entrambi i lati del segnalino) è Tremenda, lui può usarla per aprire la Tomba o la Cripta del Cavaliere. Non può usarla per saccheggiare la Pozza o i Tumuli.
- e. Gli inseguitori spiano normalmente mentre inseguono.  
*Esempio: Se un Elfo (♠) è visibile e saccheggia l'Altare mentre il Capitano (♠) e i suoi inseguitori sono nella sua locazione, il Capitano (♠) e tutti i suoi inseguitori imparano la posizione dell'Altare.*
- f. Quando la guida esegue un'attività Riposare o Allarme, ogni personaggio inseguitore può a scelta fare l'attività oppure no. Gli inseguitori eseguono l'attività segretamente e simultaneamente. Gli abitanti assoldati o controllati non possono eseguire queste attività, ma i leader assoldati che sono guide possono registra una fase Riposare o Allarme a beneficio dei personaggi inseguitori.
- g. Quando la guida esegue qualsiasi altra attività gli inseguitori non fanno niente. Quando esegue l'attività Commercicare o Nascondersi, lui è l'unico che commercia o si nasconde. Gli inseguitori lo lasciano trattare da solo con nativi e visitatori. Quando lui esegue l'attività Incantare gli inseguitori non fanno niente.

7.11.7 Seguendo una guida che ha fasi extra, gli inseguitori possono eseguire più attività e possono muovere più lontano di quello che avrebbero potuto muovere da soli.

*Spiegazione: Si presuppone che i membri del gruppo si aiutino a vicenda mentre la guida apre il sentiero.*

*Esempio: Malgrado le sue gambe corte, il Nano (♠) può seguire l'Amazzone (♠) per cinque fasi al giorno (sei se lei sta cavalcando un Cavallo da Tiro!).*

7.11.8 Quando il turno della guida finisce, l'inseguimento si ferma e tutti i suoi inseguitori vengono messi in mappa nella sua locazione. I personaggi e i leader assoldati che vengono messi in mappa causano il normale movimento dei mostri e il richiamo degli abitanti, separatamente dalla guida.

*Esempio: Lo Stregone (♠) e la "Pattuglia ★" stanno seguendo il Mago (♠). Il Mago (♠) è il primo a finire il suo turno richiamando in un'altra locazione un Drago dalla Scheda delle Apparizioni. Poi lo Stregone (♠) e la "Pattuglia ★" finiscono il loro turno simultaneamente, richiamando il Drago nella loro locazione. La guida e gli inseguitori eseguono normalmente le loro attività serali e il combattimento.*

## 7.12 Fine della Fase – Blocco

7.12.1 I mostri possono interrompere ogni personaggio, leader assoldato e mostro controllato alla fine di ogni fase durante il suo turno. Ci si riferisce a queste interruzioni come a "blocchi". I personaggi, i leader assoldati e i mostri controllati possono "bloccare" i mostri per far sì che non vadano in giro, e possono bloccare altri personaggi, leader assoldati e mostri controllati.

*Nota: Un individuo non può mai bloccare se stesso.*

- a. Bloccare è reciproco. Un abitante o un personaggio che blocca un altro individuo è a sua volta bloccato.
- b. Gli individui possono bloccarsi l'un l'altro solo se sono nella stessa locazione e uno di essi ha appena finito una fase del suo turno. Allo stesso modo, un individuo e un mostro possono bloccarsi l'un l'altro se sono nella stessa locazione e l'individuo ha appena finito una fase del suo turno, o se il mostro è appena arrivato nella locazione alla fine del turno di quello o di un altro individuo.

- c. Gli individui non possono bloccare o essere bloccati mentre stanno seguendo. Possono bloccare o essere bloccati normalmente non appena vengono rimessi in mappa.

7.12.2 Ogni volta che un individuo finisce una fase del suo turno, nella sua locazione possono esserci dei blocchi.

- a. Se lui è visibile, è automaticamente bloccato da tutti i mostri presenti nella sua locazione, e tutti gli individui nella sua locazione hanno l'opzione di bloccarlo. L'essere attivo non ha effetto sul blocco; i mostri bloccano indifferentemente se sono attivi o dormienti. Loro possono bloccare un individuo sia che questi abbia eseguito o meno un'attività in quella fase, ma se stava eseguendo un'attività la finisce prima di poter essere bloccato.

*Esempio: Se lui inizia il suo turno con un mostro nella sua locazione, può usare la sua prima fase per nascondersi o allontanarsi, così da evitare il blocco.*

*Chiarimento: Quando un individuo prova ad usare due fasi Movimento per muovere verso una locazione montana, lui non muove sino a che non completa la seconda attività Muovere. Se è visibile, tutti i mostri nella sua locazione lo bloccano alla fine della prima attività Muovere, prima che lui possa muovere.*

- b. Se lui è nascosto, i mostri non possono bloccarlo e solo quegli individui che quel giorno hanno trovato nemici nascosti possono bloccarlo.
- c. Se lui quel giorno ha trovato nemici nascosti può bloccare un numero qualsiasi o tutti gli individui e i mostri nella sua locazione. Se non ha trovato nemici nascosti lui può bloccare i mostri e gli individui visibili ma non può bloccare gli individui nascosti. Un individuo può bloccare mentre è nascosto ma diventa istantaneamente visibile quando blocca.
- d. Un individuo non può essere bloccato se sta volando ed è ancora in aria alla fine di una fase. Quando atterra lui può bloccare ed essere normalmente bloccato.

7.12.3 I blocchi accadono anche quando i mostri arrivano in una locazione alla fine di un turno.

- a. Quando un individuo finisce il suo turno, tutti i mostri che muovono o compaiono in mappa bloccano automaticamente tutti gli individui visibili nella locazione in cui muovono. Allo stesso modo i mostri possono essere bloccati da qualsiasi individuo in quella locazione.

*Esempio: In un giorno in cui sono attivi i Goblin, un personaggio finisce il suo turno nella Locazione 2 di un esagono caverna contenente la pedina "Ululato 5". Tutti i Goblin già nell'esagono muovono nella Locazione 2 e bloccano tutti gli individui visibili lì presenti, e tutti i Goblin che compaiono nella Locazione 5 bloccano tutti gli individui visibili in quella locazione. Allo stesso tempo sia gli individui nascosti che quelli visibili possono bloccare in ogni locazione i Goblin appena arrivano.*

- b. I mostri già presenti nella locazione dall'inizio del giorno non bloccano gli individui visibili alla fine del turno di un altro individuo, anche se sono attivi quel giorno.

*Esempio: Il Nano (♂), visibile, inizia il giorno in una locazione con un Gigante. Quel giorno lo Spadaccino (♀) muove per primo e finisce il suo turno muovendo, visibile, in quella locazione. Alla fine dell'ultima fase dello Spadaccino (♀), il Gigante blocca lo Spadaccino (♀). Comunque, anche se il Gigante fosse attivo quel giorno, non bloccherebbe il Nano (♂) alla fine del turno dello Spadaccino (♀).*

7.12.4 Se un individuo blocca o viene bloccato prima che finisca il suo turno, il resto del turno è cancellato e finisce istantaneamente. Se lui blocca o viene bloccato prima dell'inizio del suo turno, per quel giorno non esegue il turno (e non attrae mostri attivi). Se lui blocca o viene bloccato dopo aver fatto il suo turno, non perde niente se non il suo stato "nascosto".









- a. Quando viene bloccato un individuo diventa immediatamente visibile.
- b. Se bloccato, un individuo non può commerciare con altri individui nel momento in cui loro, quel giorno, eseguono il loro turno. *Spiegazione:* Lui è occupato a fuggire da chi lo blocca o sta prevenendo che qualcun altro lasci la locazione. Se in seguito appaiono altri individui o mostri nella sua locazione lui può bloccarli.

7.12.5 Quando un abitante blocca o viene bloccato, il suo essere attivo si interrompe e non può muovere per il resto del giorno. Bloccare non ha altri effetti sugli abitanti: i nativi e i visitatori che hanno bloccato un personaggio possono ancora commerciare con altri, e i mostri dormienti possono ancora bloccare.

7.12.6 I visitatori e i nativi non assoldati possono bloccare un personaggio o leader assoldato solo quando lui tira sulla Tabella Incontri come parte della fase Commerciale o Assoldare. Loro possono bloccarlo anche se lui è nascosto e quando lo bloccano, lui diventa visibile. I personaggi e i leader assoldati non possono bloccare i visitatori o i nativi non assoldati.

## 7.13 Fine del Turno – Abitanti Attivi

7.13.1 **ABITANTI ATTIVI:** Ogni giorno del gioco, alcuni abitanti sono “attivi” e altri sono “dormienti”. Gli abitanti attivi possono muovere dalla Scheda delle Apparizioni alla mappa, e i mostri attivi che sono già in mappa possono muovere da una locazione all’altra. Gli abitanti non possono apparire o muovere quando sono dormienti.

- I Fantasma sono sempre attivi e possono muovere ogni giorno. I nativi della guarnigione sono sempre dormienti e non lasciano mai la loro Residenza a meno che non vengano assoldati.
- Ogni giorno, una delle righe della Scheda delle Apparizioni è attiva. Questa scheda è divisa in sei righe, numerate  (1),  (2),  (3),  (4),  (5) e  (6); il piccolo quadrato “Tiro del dado” lungo il lato sinistro della scheda definisce le righe (la freccia in ogni quadrato indica la riga, e il numero la identifica). Al Mattino di ogni giorno viene tirato un dado e la pedina Tiro per i Mostri Attivi viene messa nel quadrato che combacia col numero tirato. Tutti gli abitanti raffigurati o elencati in quella riga sono attivi quel giorno, sia che essi siano in mappa o ancora sulla Scheda delle Apparizioni (le pedine visitatore/missione sono attive quando il Tiro è  (6)). Gli abitanti nelle altre cinque righe sono dormienti.  
*Esempio: Quando il Tiro per i Mostri è  (4), solo i Giganti, i Troll, i Lancieri e i Fantasma (che sono attivi ogni giorno) possono apparire in mappa o muovere.*

















Pedina Mappa	Tiro dei Mostri	Mostri	Pedina Mappa	Tiro dei Mostri	Mostri
ALTARE	 (2)	Demone	 OSSA	 (3)	Orchi
TUMULI	 (5)	Ragno	 UMIDO	 (2)	Vipere
AMMASSO	 (1)	Drago Volante	 ROVINE	 (3)	Lupi
TANA	 (1)	Drago			
POZZA	 (3)	Piovra			
TEMPIO	 (2)	Demone Alato			
STATUA	 (5)	Diavoletto			
TOMBA	 (4)	Troll			

Tabella 7.5: Tabella delle Apparizione delle Pedine Mappa

7.13.2 **FINE DI UN TURNO:** Quando ogni personaggio, leader assoldato o mostro controllato finisce il suo turno, tutti i mostri attivi che sono già nel suo esagono muovono nella sua locazione, e nuovi abitanti attivi appaiono nell’esagono. L’unico momento in cui i mostri possono muovere e gli abitanti apparire è quando un individuo finisce il suo turno. *Eccezione:* Vedi Regola 7.11.5.

- Tutti i mostri attivi che sono già nel suo esagono (e non già bloccati) muovono nella sua locazione, indifferentemente se lui è visibile o meno. I visitatori ed i nativi nell’esagono rimangono dove sono – i mostri sono gli unici abitanti che muovono dopo essere stati piazzati in mappa.
- Le pedine del suo esagono vengono girate a faccia in su. Quando vengono girate a faccia in su una pedina rossa Sito o Rumore, queste vengono messe nella propria locazione e rimangono in quella locazione per il resto della partita, indifferentemente se a faccia in su o giù. Le pedine gialle Allarme vengono piazzate in altre parti dell’esagono, lontane dalle locazioni. Se viene girate le pedine Castello Perduto o Città Perduta, queste rimangono nell’esagono e le rispettive cinque pedine vengono prese dalla Scheda delle Apparizioni e piazzate nell’esagono a faccia in su.
- Se appaiono le pedine Puzza  o Fumo , queste vengono scambiate rispettivamente per Accampamento Grande o Accampamento Piccolo. Quando una di queste pedine viene rivelata, è rimossa dal gioco e l’Accampamento che essa rappresenta viene messo nell’esagono nella Locazione 5.  
*Eccezione: Se la Locazione 5 non è connessa da strade al Confine, mettere l’Accampamento nella Locazione 4. Se anche la Locazione 4 non è connessa con il Confine, mettere l’Accampamento nella Locazione 2. Nel determinare quale locazione è connessa al Confine, usare il lato dell’esagono attualmente a faccia in su.*
- Dalla Scheda delle Apparizioni, gli abitanti attivi possono arrivare nell’esagono dell’individuo se sono “richiamati” dalle pedine nell’esagono. Se le pedine sono già a faccia in su, da un precedente turno, non possono quel giorno richiamare nessun altro mostro; le pedine richiamano i mostri una sola volta al giorno.

Pedina Mappa	Scambiato per	Tiro dei Mostri	Nativi
OSSA	Fantasma	–	–
UMIDO	Cappella	(3) (4)	Pattuglia Lancieri
ROVINE	Corpo di Guardia	(3)	Pattuglia
FUMO	Accampamento Piccolo	(2) (4) (5)	Gente dei Boschi Lancieri Ladroni
FUMO	Casa	(2) (3)	Gente dei Boschi Pattuglia
PUZZA	Accampamento Grande	(1) (4) (5)	Compagnia Lancieri Ladroni
PUZZA	Locanda	(2) (3)	Compagnia Pattuglia

Tabella 7.6: Tabella delle Apparizioni dei Nativi delle Pedine Mappa



7.13.3 **MOSTRI:** Ogni riquadro mostro è richiamato in mappa dalle pedine elencate sopra il riquadro stesso. Quando un personaggio o leader assoldato finisce il suo turno in un esagono che contiene pedine mappa a faccia in giù, le gira tutte e faccia in su. Se una di queste pedine del suo esagono è elencata sopra ad un riquadro di mostri attivi, quei mostri muovono nel suo esagono.

*Speciale: Se il riquadro elenca pedine Rumore con una lettera ( o ), la pedina Rumore richiama i mostri solo se la pedina è in un esagono con una pedina Allarme che mostra la stessa lettera.*

*Esempio: Il riquadro dei Pipistrelli elenca la pedina “Ululato ”. Questo significa che una pedina Ululato può richiamare i Pipistrelli in un esagono solo se l’esagono contiene una pedina Allarme (tipo la “Umido ”). Essa non può richiamare i Pipistrelli se l’esagono contiene una pedina Allarme “” (tipo la “Umido ”).*

*Nota: Le pedine Castello Perduto e Città Perduta non richiamano mai dei mostri. Queste pedine vengono lasciate in mappa solamente per identificare l’esagono in cui sono.*

- a. Quando le pedine mappa dell’esagono sono girate a faccia in su, qualsiasi pedina sostituito deve essere scambiata per i pezzi che essa rappresenta. Se vengono girate o Castello Perduto o Città Perduta, le rispettive cinque pedine vengono girate a faccia in su e richiamano i mostri attivi.
- b. Ogni pedina mappa può richiamare un solo riquadro di mostri al giorno. Se l’esagono contiene diverse pedine elencate nella riga attiva, ogni pedina richiama un riquadro di mostri. Quando tutti i riquadri che elencano una pedina sono vuoti, quella pedina non richiama nient’altro.
  - b.1) Se una pedina è elencata sopra ad un gruppo di riquadri, solo un riquadro muove in mappa. Prendere i mostri dal primo riquadro (quello più a sinistra) che contiene mostri.  
*Esempio: Quando una pedina Battito d’Ali richiama i Pipistrelli dalla riga (6), prendere il singolo Pipistrello dal primo riquadro. Se è vuoto, prendere i due Pipistrelli dal secondo riquadro. Se tutti e tre i riquadri sono vuoti, la pedina Battito d’Ali non richiama nient’altro.*
  - b.2) Quando una pedina mappa viene girata a faccia in su, rimane a faccia in su sino alla fine del giorno così da indicare che ha già richiamato per quel giorno tutti i mostri che può richiamare. Quando in individuo termina il suo turno in un esagono in cui ci sono già pedine mappa a faccia in su, queste non richiamano più alcun mostro. Alla Mezzanotte, le pedine mappa vengono girate a faccia in giù così da poter richiamare i mostri in giorni successivi.  
*Nota: Dopo essere state trovate, le pedine mappa possono essere lasciate a faccia in su per aiutare il giocatore a ricordare le locazioni delle pedine. Comunque i giocatori dovrebbero tener a mente che ogni giorno è solo il primo individuo che termina il suo turno in quell’esagono che fa richiamare alle pedine i mostri dalla Scheda delle Apparizioni.*
- c. La locazione in cui appare il mostro dipende dalla pedina che lo ha richiamato.
  - c.1) I mostri che vengono richiamati da una pedina Allarme muovono direttamente nella locazione dell’individuo. I mostri che vengono richiamati da una pedina Rumore o Sito muovono nella locazione indicata dal numero sulla pedina.  
*Esempio: I Pipistrelli richiamati da “Rovine ” vengono messi nella locazione dell’individuo, mentre i Pipistrelli richiamati da “Ululato 5” vengono messi nella Locazione 5 dell’esagono dell’individuo, indifferentemente dalla locazione in cui lui è.*

- c.2) Se diverse pedine sono elencate sopra allo stesso gruppo di riquadri, le pedine richiamano i mostri un riquadro alla volta. Le pedine Allarme richiamano per prime i mostri, poi quelle Rumore. Le pedine Rumore con un numero basso richiamano i mostri prima delle pedine Rumore con un numero alto.
- Esempio: In un giorno in cui è attiva la Riga 6, se un esagono contiene Rovine , Battito d'Ali 1 e Ululato 5, la pedina Rovine  richiama nella locazione dell'individuo i mostri del primo riquadro (un Pipistrello), la pedina Battito d'Ali 1 richiama nella Locazione 1 il secondo riquadro (due Pipistrelli), e la pedina Ululato 5 richiama il terzo riquadro (tre Pipistrelli) nella Locazione 5.*
- d. Quando un mostro attivo è in mappa, esso può muovere da una locazione all'altra all'interno dell'esagono. Non può muovere direttamente da un esagono all'altro – deve rimanere nello stesso esagono sino a che non ritorna nella Scheda delle Apparizioni.
- d.1) Ogni volta che un individuo finisce il suo turno, tutti i mostri attivi presenti nel suo esagono muovono nella sua locazione, indifferentemente che lui sia visibile o meno. I mostri attivi continuano a muoversi da una locazione all'altra sino a che non bloccano o non vengono bloccati.
- d.2) Quando finisce il turno di un individuo, solo i mostri che sono già nel suo esagono muovono nella sua locazione. I mostri che appaiono quando finisce il suo turno non muovono – devono rimanere nella locazioni in cui appaiono sino a che un altro individuo non finisce il suo turno in quell'esagono.
- e. I mostri assoldati e controllati non diventano mai mostri attivi; essi muovono solo sotto la direzione del personaggio che li controlla.
































Pedine Mappa	 Montagna		 Caverna	
	Tiro dei Mostri	Mostri	Tiro dei Mostri	Mostri
OSSA	 (4)	Giganti	 (4)	Troll
	 (6)	Pipistrelli		
UMIDO	 (5)	Ragni	 (2)	Serpenti
ROVINE	 (6)	Pipistrelli	 (3)	Goblin
FUMO	 (1)	Draghi Volanti	 (1)	Draghi
PUZZA	 (4)	Giganti	 (4)	Troll
	 (5)	Ragni		
BATTITO D'ALI	 (1)	Draghi Volanti	 (1)	Draghi Volanti
	 (6)	Pipistrelli	 (6)	Pipistrelli
ULULATO	 (6)	Pipistrelli	 (3)	Goblin
SCALPICCII	 (5)	Ragni	 (3)	Goblin
RUGGITO	 (4)	Giganti	 (1)	Draghi
			 (4)	Troll
STRISCIARE	 (1)	Draghi	 (1)	Draghi
	 (2)	Serpenti	 (2)	Serpenti

Tabella 7.7: Tabella delle Apparizioni della Città Perduta e del Castello Perduto

- 7.13.4 **NATIVI:** Quando è attivo un gruppo di nativi, questi sono richiamati dall'Abitazione elencata sopra il loro riquadro. Se l'individuo finisce il suo turno nella stessa locazione di una di queste Abitazioni, il gruppo di nativi appare nella locazione. Il gruppo di nativi appare indifferentemente se l'individuo è visibile o meno, ma appare solo se lui è nella stessa *locazione* dell'Abitazione (non appare se lui è da qualche altra parte nell'esagono). Dopo che un gruppo di nativi è apparso in una locazione, rimane in quella locazione sino a che non ritorna nella Scheda delle Apparizioni – non va in giro per l'esagono.
- 7.13.5 **VISITATORI E PEDINE CAMPAGNA:** Le pedine campagna e quelle visitatori iniziano il giorno nei piccoli riquadri della riga  (6) della Scheda delle Apparizioni. I primi cinque riquadri (quelli più a sinistra) elencano gruppi di nativi; le pedine in questi riquadri sono richiamate dal *leader* di questi gruppi (solo se non è assoldato). Gli ultimi due riquadri elencano pedine e carte Sito. Quando è attiva la Riga  (6), ogni pedina visitatore o campagna è richiamata dal leader o dal sito elencati sopra il suo riquadro. Se l'individuo finisce il suo turno nella stessa *locazione* di uno di questi siti o leader di nativi, la pedina campagna o visitatore appare nella sua locazione. La pedina appare indifferentemente se l'individuo è visibile o meno, ma solo se lui è nella stessa locazione del sito o del leader dei nativi (non se è in qualsiasi altra parte dell'esagono). Quando una pedina campagna o visitatore appare in una locazione, rimane lì per il resto del gioco a meno che non sia raccolta da un giocatore. Non ritorna mai nella Scheda delle Apparizioni e non muove in giro per l'esagono.



# Capitolo 8

## Sera

*Tutti i combattimenti avvengono nella Sera, una locazione alla volta. Durante il combattimento in una locazione, i mostri e i nativi non assoldati possono attaccare spontaneamente i personaggi, i personaggi possono attaccare i nativi, i mostri o gli altri personaggi, e i personaggi possono usare i loro nativi assoldati per combattere i nativi, i mostri e gli altri personaggi. Il combattimento può causare l'affaticamento o il ferimento delle pedine Azione dei personaggi, può danneggiare o distruggere le loro protezioni, può uccidere i loro cavalli e causare la loro morte. Alla sera i personaggi possono anche lanciare incantesimi; questo è l'unico momento della giornata in cui possono essere lanciati gli incantesimi.*

*I personaggi, i nativi e i mostri combattono eseguendo dei "round di combattimento", ognuno dei quali rappresenta uno scambio di colpi o incantesimi, includendo la preparazione dello scontro e i suoi postumi. Ogni round consiste di una fase Incontro, una fase Corpo a Corpo e una fase Affaticamento. I personaggi e gli abitanti nella locazione ripetono i round di combattimento finché non ci sono più personaggi o leader arruolati nella locazione, o finché non ci sono due round consecutivi in cui nessuno viene ucciso, e niente viene danneggiato, distrutto, affaticato o ferito, e non ci sono mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto. Alla fine dell'ultimo round, i personaggi nella locazione possono sistemare i loro averi e commerciare tra loro.*

### 8.1 Tramonto e Inizio della Sera

8.1.1 **TRAMONTO:** All'inizio del Tramonto, tutti gli incantesimi con durata giornaliera, lanciati durante la Sera del giorno precedente, si esauriscono, e le pedine Magia associate si affaticano. I Personaggi che si sono addormentati a causa dei "Fiori del Riposo" si svegliano riposati, e tutte le loro Pedine affaticate sono riattivate.

*Nota: Tutti gli incantesimi che permettono di controllare dei mostri hanno la durata giornaliera, e si esauriscono appena prima dell'inizio del combattimento. Si devono pianificare attentamente le attività durante il giorno se si vuole evitare il combattimento con i mostri che in precedenza venivano controllati.*

8.1.2 **STABILIRE L'ORDINE DEI COMBATTIMENTI:** Durante il Tramonto i giocatori prendono una pedina Attenzione da ogni locazione che contiene uno o più personaggi o leader assoldati e le mischiano assieme a faccia in giù.

- a. Deve essere presa una sola pedina Attenzione per ogni locazione nella quale vi siano dei personaggi, indipendentemente dal numero di personaggi presenti.
- b. I combattimenti si verificano nelle locazioni che contengono leader assoldati anche se non ci sono personaggi. Quando si prende una pedina Attenzione da ogni locazione, si utilizzano le pedine dei Leader se nella locazione non ci sono personaggi.
- c. Il combattimento non si verifica nelle locazioni che contengono solo sottoposti, mostri o/e nativi non assoldati. Non vengono prese pedine Attenzione da queste locazioni e in queste locazioni non si verificheranno attività nella fase Sera.

8.1.3 **SERA:** Durante la Sera, le pedine Attenzione che sono state mischiate durante il Tramonto sono estratte in un ordine casuale, quando la pedina di una locazione viene estratta gli individui presenti in quella locazione effettuano le loro attività. Quando tutte le pedine sono state estratte la fase Sera ha termine. Non si verificano attività nelle locazioni che non hanno pedine Attenzione.

- a. Se non ci sono mostri, nativi ostili, o personaggi ostili in una locazione nella quale deve essere effettuato il turno, non si verificano combattimenti, ma i personaggi nella locazione effettuano ugualmente almeno due round di combattimento nei quali possono fuggire, lanciare incantesimi, attivare oggetti o non fare nulla. Dopo questi due round, i personaggi, leader assoldati e mostri controllati possono commerciare l'un l'altro e riorganizzare i loro averi.
- b. Quando viene estratta una pedina Attenzione associata ad una locazione, solo i personaggi e gli abitanti presenti in quella locazione prendono parte al round di combattimento; il gioco si ferma nelle altre locazioni, i personaggi e gli Abitanti nelle altre locazioni non fanno nulla.

*Note: Per velocizzare la partita, al Tramonto i giocatori possono accordarsi ed effettuare simultaneamente tutti i combattimenti nelle locazioni, ma solo se si raggiunge un accordo unanime. Se anche solo un giocatore non è d'accordo, i combattimenti nelle locazioni si svolgeranno uno alla volta.*



- c. Solo i personaggi e gli abitanti che sono nella locazione possono attaccare o essere attaccati. Se un personaggio ha assoldato nativi nella locazione ma non vi si trova, può utilizzare i suoi nativi assoldati per combattere ma lui stesso non può né attaccare né essere attaccato.

#### 8.1.4 PIAZZAMENTO INIZIALE DEGLI ABITANTI:

- a. All'inizio del combattimento in una locazione, tutti i nativi non assoldati e i mostri nella locazione vanno girati con il lato più chiaro verso l'alto. I mostri Tremendi vanno girati con il lato scuro verso il basso mentre le loro teste e le loro clave con il lato chiaro verso l'alto.
- b. All'inizio del combattimento, mettete mostri e nativi assoldati che sono attualmente nascosti da parte, per identificarli, dato che gli abitanti assoldati si possono girare con il lato scuro verso l'alto anche se sono visibili. Gli Abitanti nascosti sono messi da parte finché non entrano in combattimento e diventano visibili. Alla fine del combattimento, le pedine degli Abitanti nascosti verranno girati con il lato più scuro verso l'alto mentre le pedine degli Abitanti visibili con il lato più chiaro verso l'alto. Durante il combattimento, i mostri assoldati e controllati combatteranno come nativi assoldati.  
*Eccezione: mostri Tremendi (vedi Regola 8.4.7c).*

## 8.2 Nativi combattenti

8.2.1 Durante il combattimento, i personaggi e i gli abitanti assoldati possono attaccare abitanti non assoldati, gli abitanti non assoldati possono anche iniziare un attacco spontaneamente. I nativi non assoldati che stanno combattendo contro i personaggi e i loro abitanti assoldati vengono indicati come “combattenti” contro personaggi e nativi assoldati.

- a. I nativi non iniziano a combattere automaticamente – iniziano a combattere solo quando qualcosa causa l'inizio del combattimento: quando vengono attirati o attaccati, quando sono scelti come bersaglio di un incantesimo, o quando l'esito di un lancio di dadi indica che attaccano un personaggio all'inizio del combattimento.
- b. I nativi non assoldati combattono come un gruppo: quando un nativo non assoldato inizia a combattere, tutti i nativi non assoldati del suo gruppo in quella locazione iniziano a combattere.  
*Importante: Un nativo assoldato non si considera parte del suo gruppo. Quando inizia a combattere, il suo gruppo non inizia a combattere, e non è obbligato ad iniziare a combattere quando il suo gruppo inizia a combattere. I nativi assoldati combattono solo se gli viene ordinato dal personaggio che li ha assoldati.*
- c. Ogni gruppo di nativi non assoldato combatte contro un personaggio specifico: può combattere contro tutti i personaggi nella propria locazione, ma più spesso combatterà contro alcuni personaggi e non contro altri. Se un gruppo sta combattendo un personaggio viene stabilito separatamente per ogni gruppo e ogni personaggio: differenti gruppi possono combattere differenti personaggi allo stesso tempo e nella stessa locazione. Ogni personaggio è attaccato solo da quei gruppi che lo stanno combattendo in quella locazione quella sera.
- d. Una volta che un gruppo ha iniziato a combattere un personaggio, continuerà a combatterlo fino a quando il combattimento non avrà termine in quella locazione. Il combattimento non continua da un giorno al successivo – quando il combattimento ha termine, il gruppo smette di combattere fino a quando non accade qualcosa che lo fa combattere di nuovo un altro giorno.

8.2.2 Quando i combattimenti iniziano in una locazione, ogni personaggio in quella locazione deve fare un tiro sulla Tabella Incontri per vedere se i gruppi di nativi non assoldati lo combatteranno. Deve tirare anche se è nascosto. Deve tirare anche se ha abitanti assoldati nella locazione, anche se egli stesso non è presente.

*Nota: Non si verificano mai combattimenti nelle locazioni nelle quali si trovano solo mostri, nativi non assoldati e sottoposti. Nonostante questo, se in una locazione il combattimento ha inizio per la presenza di altri personaggi o leader assoldati, allora devono tirare sulla Tabella Incontri anche i personaggi che hanno sottoposti in quella locazione.*

- a. Un personaggio tirerà una volta per ogni gruppo che abbia nativi non assoldati nella locazione. Il risultato va trovato nella Tabella Incontri corrispondente alla relazione commerciale che ha con quel gruppo utilizzando qualunque modificatore al tiro di dado che si possa applicare alla Tabella Incontri. Se il personaggio è nella locazione, può “acquistare bevande” prima del tiro per tentare di rendere il gruppo più amichevole di un livello.
- b. Se il risultato è “Blocco/Battaglia”, o se il risultato è “Insulto” o “Sfida” e non viene pagata la penalità, allora il gruppo combatterà il personaggio e i suoi sottoposti per il resto della sera. Se il personaggio ottiene un qualunque altro risultato, il gruppo non lo combatterà (e il risultato non avrà altri effetti). Il risultato si applicherà solo a quel gruppo. Il personaggio dovrà tirare una sola volta per ogni gruppo per ogni giorno, all'inizio del combattimento.

*Nota: Il risultato “Blocco/Battaglia” della Tabella Incontri fa iniziare un combattimento solo durante la sera. Durante il giorno questo risultato corrisponde al blocco, non a una battaglia.*

- 8.2.3 Un personaggio o i suoi sottoposti possono spingere un gruppo a combatterli in altri modi:
- Quando un personaggio specifica un nativo non assoldato come il bersaglio di un attacco o di un incantesimo, attira in combattimento un nativo non assoldato, o assegna un sottoposto per attirare o attaccare un nativo non assoldato, allora il gruppo di quel nativo inizia a combatterlo.  
*Nota: Il gruppo del nativo inizia a combattere solo se il nativo che viene attirato o attaccato non è assoldato.*
  - I nativi che stanno combattendo un personaggio attaccheranno anche i suoi nativi e mostri assoldati o controllati, anche se il personaggio non si trova in quella locazione. Il combattimento non si trasferisce da una locazione all'altra: un gruppo che sta combattendo un personaggio e i suoi sottoposti in una locazione non lo combatterà automaticamente nelle altre locazioni.
  - I nativi combattenti si comportano come i mostri, eccetto il fatto che attaccheranno solo i personaggi e i sottoposti che stanno combattendo.
- 8.2.4 I personaggi non fanno mai tiri per vedere se i nativi li combatteranno una volta che il combattimento è iniziato in una locazione. Se i nativi assoldati diventano non assoldati durante il combattimento (a causa del tradimento o della morte dei personaggi che li avevano assoldati), i personaggi nella locazione non dovranno tirare per vedere se entreranno in combattimento con i nativi ora non assoldati.

## 8.3 Fase Incontro

- 8.3.1 All'inizio della Fase Incontro, tutti i cavalli appartenenti a nativi non assoldati vengono girati con il lato "al passo" verso l'alto, nelle locazioni dove avverrà il combattimento (questi utilizzeranno il lato "al galoppo" durante la Fase Combattimento). Quando c'è un combattimento in una locazione di bosco o montagna, ogni nativo dovrà utilizzare il proprio cavallo, se ne ha uno. I personaggi non possono scegliere di utilizzare i nativi assoldati senza i loro cavalli. Nelle locazioni di caverna, i cavalli non possono essere utilizzati.
- 8.3.2 Il personaggio che ha avuto il primo turno durante il Giorno è il "primo personaggio"; se un leader assoldato o mostro controllato ha avuto il primo turno, il personaggio che lo ha assoldato o controllato è il "primo personaggio". Durante la Fase Incontro, quando i personaggi effettueranno il loro turno, questi inizieranno con il primo personaggio e proseguiranno in senso orario, saltando chiunque non prenda parte alla fase. Il turno inizierà con il primo personaggio anche se questi è stato ucciso o non è nella locazione.  
*Note: Per partite su Internet, può essere conveniente seguire l'ordine con il quale i giocatori hanno effettuato il loro turno durante il Giorno.*
- 8.3.3 Mostri e nativi non controllati e non assoldati che sono già stati assegnati a personaggi come risultato di round di combattimento precedenti rimangono assegnati a questi personaggi all'inizio del nuovo round di combattimento. Mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto rimangono anch'essi assegnati ai loro bersagli da un turno all'altro (vedi Regola 8.6.1).
- 8.3.4 **ATTIRARE:** Iniziando dal primo personaggio e procedendo in senso orario, ogni personaggio al suo turno può volontariamente mettere mostri e nativi non assoldati nella sezione Combattimento della sua Scheda del Confronto, "attirandoli" e facendosi attaccare da loro. Egli può prendere tutti gli abitanti non assoldati che si trovano nella locazione, inclusi gli abitanti non assoldati che sono assegnati ad altri personaggi, e piazzarli in uno dei Box Bersaglio che si trova nella sua Scheda del Confronto.  
*Commento: Questa tattica è spesso utilizzata cooperando con altri personaggi: un personaggio prende più di un mostro e gioca la sua miglior manovra, permettendo agli altri di giocare il loro miglior attacco contro i mostri.*
- Un personaggio non può rimuovere abitanti dalla sua Scheda del Confronto o mettere abitanti su altre Schede del Confronto – egli può solo mettere abitanti sulla sua Scheda del Confronto.
  - Un personaggio nascosto può attirare abitanti sulla sua Scheda del Confronto, ma facendo così diventa istantaneamente visibile.
  - Attirare con gli Abitanti assoldati: Quando è il suo turno di attirare, un personaggio può anche far attirare i suoi Abitanti assoldati. Il personaggio può attirare gli abitanti con i suoi abitanti assoldati anche se lui non sta attirando nessuno.
    - I mostri controllati o assoldati agiscono come nativi assoldati: possono attirare chi sta attaccando, non possono essere attirati e così via. Nella sezione successiva, il termine "abitanti assoldati" verrà utilizzato per riferirsi a nativi assoldati, mostri assoldati e mostri controllati.
    - Ogni abitante assoldato può attirare un attaccante prendendo una Scheda del Confronto inutilizzata e mettendo l'abitante assoldato che sta attirando nel riquadro rosso Abitanti "Affondo e Caricare", e l'abitante attirato nel riquadro grigio Attaccanti "Affondo". L'abitante assoldato che sta attirando è il difensore, è il possessore della Scheda del confronto e l'abitante che è stato attirato è l'attaccante.
    - Se un abitante assoldato nascosto attira un abitante, l'abitante assoldato diventa visibile.

- d. I nativi assoldati, i mostri assoldati o controllati, gli abitanti che sono assegnati a nativi assoldati e i mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto non possono essere attirati. Un mostro o un nativo combattente che è stato attirato da un abitante assoldato non può essere attirato in un'altra scheda da altri personaggi o nativi.
- e. Quando un personaggio o i suoi nativi assoldati attirano un nativo non assoldato, il gruppo del nativo non assoldato inizia a combattere lui e i suoi nativi assoldati.
- f. Se un incantesimo proibisce a un personaggio di indicare un nativo non assoldato o non controllato come bersaglio, egli può comunque attirarlo (a meno che non sia indicato diversamente in un'altra regola), e gli può comunque essere assegnato casualmente.  
*Nota: Questa restrizione sul personaggio non influenza i suoi nativi assoldati. Questi possono attirare e attaccare normalmente.*
- g. Un personaggio e i suoi nativi assoldati possono attirare e far attaccare i nativi resi pacifici (azione che rompe l'incantesimo utilizzato per renderli pacifici).

8.3.5 **ATTRIBUZIONE CASUALE:** Dopo che i personaggi e i loro nativi assoldati hanno concluso la fase Attirare, tutti i restanti mostri e nativi che combattono non assegnati nella locazione verranno assegnati e attaccheranno dei bersagli nella locazione. Mostri e nativi non assoldati non potranno essere assegnati a personaggi o nativi assoldati che siano nascosti.

- a. Ogni mostro o nativo combattente nella locazione che sia non assegnato dopo le azioni di attirare verrà assegnato casualmente a un personaggio. I giocatori indicheranno quale abitante sta per venera assegnato; ogni personaggio tirerà due dadi e utilizzerà il numero più alto come suo risultato. I personaggi che pareggeranno dovranno ripetere il tiro fino a quando non si risolverà la situazione di pareggio.
  - a.1) Un personaggio deve tirare solo se è visibile e nella locazione, oppure se ha un nativo non assoldato visibile nella locazione. Deve tirare per un nativo combattente solo se questo sta combattendo con lui. Un incantatore che ha lanciato un incantesimo di pacificazione su un abitante non deve tirare per quell'abitante.
  - a.2) I modificatori sul tiro di dado modificano questi risultati, e risultati più alti di 12 sono permessi – non vengono convertiti in 12.  
*Eccezione: Se il personaggio non è nella locazione, i suoi modificatori non influenzano il suo tiro.*
  - a.3) Il personaggio che ottiene il risultato più alto deve assegnare l'attaccante a sé stesso, e non è nascosto e nella locazione; altrimenti egli deve assegnarlo ad uno dei suoi nativi assoldati non nascosti. Non c'è limite al numero di attaccanti che possono essere assegnati casualmente ad un nativo assoldato.
- b. I mostri e i nativi in combattimento che non hanno bersagli non nascosti rimarranno non assegnati. Se tutti i personaggi e i nativi assoldati nella locazione sono nascosti, gli abitanti rimarranno non assegnati e il round di combattimento continuerà.
- c. Quando un mostro o un nativo viene assegnato come attaccante a un bersaglio, mettere la pedina attaccante nella Scheda del Confronto del bersaglio. Se il bersaglio è un personaggio, mettete l'attaccante in un riquadro rosso Box del Bersaglio nella sua Scheda del Confronto. Se il bersaglio è un nativo, date al bersaglio una Scheda del Confronto non utilizzata e mettetelo nel riquadro rosso Abitante "Affondo e Caricare", e mettete l'attaccante nel riquadro grigio Attaccanti "Affondo".

8.3.6 **PIAZZAMENTO E CARICA:** durante questa fase, i personaggi possono assegnare i loro nativi assoldati non assegnati ed attaccare dei bersagli. I nativi assoldati che rimangono non assegnati o che diventano non assegnati dopo il Piazzamento non potranno attaccare per questo round. Se il personaggio è nella locazione, può anche giocare una pedina MUOVI per "caricare" un altro personaggio. Queste azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine il personaggio scelga, e i nativi assoldati sono assegnati uno alla volta.

- a. **Piazzamento:** iniziando col primo personaggio e proseguendo in senso orario, ogni personaggio a turno può assegnare ognuno dei suoi nativi assoldati che non sia già attaccato per attaccare un personaggio, mostro o nativo piazzandolo sulla Scheda del Confronto del suo bersaglio. Ogni nativo assoldato che abbia un cavallo deve sempre essere giocato con il suo cavallo (eccetto nelle caverne). Non può scegliere di smontare da cavallo.
  - a.1) Quando un nativo assoldato è assegnato ad attaccare un personaggio, viene messo in un riquadro rosso Box del Bersaglio nella sua Scheda del confronto, come un mostro, e questo limita le pedine azione che il personaggio può giocare durante la Fase Incontro.
  - a.2) Quando un abitante è assegnato ad attaccare un altro abitante, l'abitante che viene assegnato è denominato "attaccante" e l'abitante che viene attaccato è denominato "difensore". L'attaccante e il difensore vengono posizionati in una Scheda del Confronto inutilizzata per risolvere il combattimento. Il difensore è il "possessore" della Scheda del Confronto ed è posizionato nel riquadro rosso Abitanti "Affondo e Caricare". L'attaccante è posizionato nel riquadro grigio Attaccanti "Affondo". Ogni Scheda del Confronto può avere un unico possessore: ogni difensore ottiene la propria Scheda del Confronto.

- a.3) Quando abitanti aggiuntivi vengono assegnati ad attaccare un difensore, loro si uniscono agli attaccanti sulla scheda del difensore. Impilate gli attaccanti nel riquadro grigio Attaccanti “Affondo” in modo tale che l’ultimo attaccante sia in cima.
- a.4) Durante il Piazzamento, i personaggi possono scegliere il lato con il quale piazzare i propri nativi assoldati (inclusi i cavalli dei nativi) e cambiarlo ogni volta che il nativo assoldato è piazzato come attaccante su un’altra scheda (eccetto i Mostri Tremendi, vedi Regola 8.4.7c). Per i nativi assoldati che si stanno difendendo sulla propria scheda, il lato con il quale verranno piazzati verrà scelto più avanti nel round, quando il personaggio che li ha assoldati giocherà i suoi Attacchi e le sue Difese.
- a.5) Quando un abitante che attacca viene a sua volta attaccato da un altro abitante, l’abitante che attacca viene rimosso dalla scheda nella quale si trovava e diventa un difensore sulla propria scheda.
- a.6) Quando l’ultimo attaccante viene rimosso dalla scheda di un abitante difensore, lasciando l’abitante difensore da solo sulla sua scheda, allora l’abitante difensore lascia la sua scheda e diventa il nuovo attaccante sulla scheda del suo ex-attaccante.  
*Esempio: Il Lanciere assoldato dall’Amazzone (♣) attira un Troll pesante sulla sua scheda. Durante il Piazzamento, il Berserker (♣) assegna il suo Furfante assoldato ad attaccare il Troll. Il Troll diventa il difensore sulla sua propria scheda e il Furfante viene piazzato con un lato a scelta come attaccante nel riquadro grigio “Carica”. Ora che è da solo sulla sua scheda, il Lanciere viene spostato sulla scheda del Troll come ultimo attaccante, e piazzato in cima al Furfante. Se il Berserker (♣) invece avesse giocato il suo Furfante come attaccante del Lanciere, il Lanciere sarebbe rimasto sulla sua scheda e il Troll e il Furfante sarebbero stati entrambi suoi attaccanti; nella Fase Combattimento l’Amazzone (♣) avrebbe scelto uno di questi come bersaglio del Lanciere.*
- a.7) Un abitante che viene attaccato da uno o più altri abitanti deve attaccare uno degli abitanti che lo sta attaccando. Non può attaccare un personaggio, e non può attaccare un abitante che non sia sulla sua scheda.  
*Nota: Questa regola non si applica ai personaggi. I personaggi possono difendersi sulla propria scheda e simultaneamente attaccare sulla scheda del bersaglio. L’attacco dei personaggi non influenza l’attacco degli abitanti.*
- a.8) I mostri Tremendi che hanno il lato scuro verso l’alto non cambiano bersaglio quando sono attaccati da altri abitanti. Un mostro Tremendo con il lato scuro verso l’alto può attaccare un personaggio mentre viene attaccato da un abitante. Se un mostro Tremendo con il lato scuro verso l’alto viene assegnato a un personaggio quando viene attaccato da un nativo, il mostro viene posizionato sulla propria Scheda del Confronto ma non sceglie un bersaglio, continua ad attaccare il personaggio come se si trovasse sul riquadro rosso della scheda del personaggio. Se tutti gli attaccanti lasciano la scheda del mostro, il mostro ritorna sulla scheda del personaggio.
- a.9) Se un personaggio posiziona un abitante assoldato o controllato contro un nativo non assoldato, tutti i membri del gruppo di quel nativo nella locazione combattono il personaggio e i suoi nativi assoldati per il resto del giorno.
- b. **Carica:** Un personaggio può caricare un altro personaggio giocando una pedina MUOVI e piazzando la sua pedina Attenzione sulla Scheda del Confronto del suo bersaglio. La pedina Attenzione agisce come una pedina mostro, con la velocità indicata dalla pedina MUOVI; questa limita le pedine azione che il personaggio bersaglio può giocare durante la Fase Incontro. I personaggi non possono caricare gli abitanti.  
*Commento: L’utilizzo più comune della carica è per prevenire la fuga del bersaglio.*
- b.1) Caricare conta come l’azione del personaggio nella Fase Incontro – egli non può effettuare nessun’altra azione in quella Fase Incontro. La pedina MUOVI va considerata nel conteggio complessivo dei limiti di sforzo e affaticamento, ed è soggetta alle normali restrizioni. Un personaggio non può caricare se un mostro Tremendo con il suo lato scuro verso l’alto è nella sua Scheda. Altrimenti la pedina MUOVI che può giocare non è limitata dagli abitanti presenti nella sua Scheda.
- b.2) Caricare significa specificare il bersaglio del personaggio per il round. Chi carica non potrà cambiare bersaglio durante la Fase Combattimento.
- b.3) Se un incantesimo impedisce ad un personaggio di indicare un altro individuo come bersaglio, non può nemmeno caricare quell’individuo.
- b.3) Un personaggio trasformato in una bestia volante, con una pedina VOLA, o che utilizza un Tappeto Volante, può utilizzare i suoi valori di volo per caricare durante il suo Piazzamento. Quando carica, rimane nella locazione. Non può utilizzare una cavalcatura volante per caricare.
- c. **Bersagli Nascosti.** Un personaggio può caricare un personaggio nascosto solo se ha trovato Nemici Nascosti quel giorno, e un abitante assoldato può essere assegnato ad un personaggio nascosto solo se è un leader assoldato che ha trovato Nemici Nascosti quel giorno. I sottoposti e i mostri non possono mai essere assegnati a bersagli nascosti. Un personaggio nascosto che viene caricato o che ha un leader assoldato assegnato a lui diventa immediatamente visibile; il personaggio che carica o il leader che gli viene assegnato diventano immediatamente visibili.

*Esempio: L'Amazzone (♣) ha trovato Nemici Nascosti. Lei carica il Druido nascosto. Dopodiché lei può assegnare la sua Pattuglia assoldato contro il Druido visibile. Se il leader della Pattuglia ha trovato Nemici Nascosti, e l'Amazzone (♣) no, lei può assegnare il leader della Pattuglia contro il Druido e quindi caricarlo dopo che egli è diventato visibile.*

8.3.7 Azioni d'Incontro: Dopo che tutti gli abitanti sono stati assegnati, a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni personaggio che non ha caricato può effettuare un'azione. Se riesce a giocare la pedina corrispondente, egli può:

1. giocare una pedina ATTACCA o una carta Guanti attiva e girare la pedina arma attiva, dal lato pronta o dal lato non pronta;
  2. giocare una pedina MUOVI, VOLA, una carta Stivali attiva, un cavallo o un Tappeto Volante per fuggire via; oppure
  3. giocare una pedina Magia (o un Artefatto/Libro di Incantesimi) per lanciare un incantesimo.
- a. I mostri, i nativi, e le pedine MUOVI (da personaggi che caricano) sulla sua scheda limitano le pedine azione che egli può giocare. Ogni nativo che sta cavalcando un proprio cavallo utilizza la velocità di movimento indicata sulla pedina del cavallo, non la propria velocità

*Spiegazione: la velocità di movimento di ogni abitante o personaggio che carica stabilisce il momento nel quale l'abitante o il personaggio raggiunge il personaggio che sta cercando di completare l'azione. Se egli gioca una pedina MUOVI o ATTACCA che è pari o più lenta (o una pedina Magia più lenta), colui che carica lo raggiunge e interrompe l'azione prima che egli possa completarla.*

- a.1) Egli può giocare una pedina ATTACCA, MUOVI o VOLA, una carta Stivali o Guanti, o un Tappeto Volante solo se la velocità è inferiore alla velocità di tutti gli abitanti e di tutte le pedine MUOVI sulla sua scheda.
  - a.2) Egli può giocare una pedina Magia solo se la velocità è inferiore o uguale alla velocità di tutti gli abitanti e di tutte le pedine MUOVI sulla sua scheda. Le pedine Magia allertate, gli Artefatti e i Libri di Incantesimi hanno una velocità pari a "zero" e non possono essere interrotte.
- b. Egli può giocare una pedina ATTACCA solo se la sua forza è uguale o superiore a quella del peso della sua arma attiva.
- c. Egli può giocare una pedina o un oggetto per fuggire via solo se la sua capacità di carico è sufficiente per portare sé stesso e qualunque cosa stia trasportando.
- Eccezione: Se egli sta conducendo un cavallo da soma, il cavallo da soma può portare qualsiasi oggetto non attivo il cui peso non ecceda la capacità di trasporto del cavallo stesso. Gli oggetti che il cavallo da soma sta portando devono già essere non attivi dall'inizio del round.*
- d. Se egli non carica o gioca una pedina azione, il personaggio può: 1) attivare un avere e/o disattivare un avere; oppure 2) abbandonare qualsiasi avere nella locazione. Gli abitanti e i personaggi che caricano non possono interferire con queste azioni.
- e. I sottoposti non effettuano mai azioni. Loro non fuggono mai.

8.3.8 FUGGIRE VIA:

- a. **Fuggire Via:** Quando un personaggio gioca una pedina MUOVI, una carta Stivali o un cavallo come sua azione durante la Fase Incontro, egli "fugge via". Il personaggio non deve obbligatoriamente giocare una carta Stivali o un cavallo se ne ha uno attivo; egli può comunque giocare al loro posto una pedina MUOVI.
  - b. Quando un personaggio fugge via, muove immediatamente su una delle strade che porta fuori dalla sua locazione, portando con sé tutti i propri averi. Se è entrato in quella locazione nello stesso giorno, deve fuggire nella strada che ha utilizzato per entrare nella locazione. Se ha iniziato il giorno nella locazione e non se ne è mai andato, può fuggire in una qualsiasi strada che possa utilizzare per il movimento, incluse quelle che portano in locazioni di montagna o caverna.
  - c. Il personaggio non prende parte al resto del combattimento per quel giorno. Rimuove qualunque abitante sulla sua scheda e li lascia nella locazione: ora sono non assegnati e potranno essere assegnati a nuovi bersagli solo nel prossimo round di combattimento.
- Nota: Se il personaggio ha giocato una pedina MUOVI con due asterischi di sforzo, la affaticherà normalmente alla fine del round.*
- d. Il personaggio conclude il giorno sulla strada, tra le due locazioni. Mentre si trova tra le due locazioni non può bloccare o essere bloccato, non può risistemare o abbandonare gli averi e non può commerciare con gli altri personaggi.
- d.1) Egli deve iniziare il suo turno del prossimo giorno movendo in una delle locazioni all'estremità della strada. Egli deve usare una fase Muovi per muoversi in una locazione, anche se ritorna alla locazione da cui è fuggito; se egli muove in una locazione di montagna deve utilizzare due fasi Muovi. Non deve utilizzare una pedina MUOVI per trasportare oggetti durante questo movimento – la pedina MUOVI che ha giocato per fuggire via è sufficiente per completare il trasporto dei suoi averi.

- d.2) Un personaggio che fugge via da una caverna verso una locazione non di caverna può registrare fasi Diurne nel suo prossimo turno, fino a che non entra in una locazione di caverna.
- d.3) Se un personaggio è in una strada quando questa scompare o si trasforma in una strada nascosta che non ha ancora scoperto, viene posizionato nell'esagono. Egli deve iniziare il suo prossimo turno movendo nella locazione da cui è appena fuggito.
- e. **Volare via:** Ogni personaggio può utilizzare i suoi valori di volo per "volare via" (al posto di fuggire via) come azione durante la Fase Incontro.
  - e.1) Quando vola via, egli ignora le velocità non di volo. Gli unici abitanti e pedine Attenzione sulla sua Scheda del Confronto che gli possono impedire di volare via sono quelli che possono volare, e i mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto, i quali sono impossibili da sfuggire, sia a terra che in volo (vedi Regola 8.4.7d2).
  - e.2) Invece di muovere in una strada, la sua pedina è messa a metà tra l'esagono in cui si trova e un esagono adiacente a sua scelta (entrambi gli esagoni possono fornirgli un colore magico). Egli deve iniziare il suo prossimo turno con una fase Volare per volare in uno dei due esagoni e atterrare, anche se i suoi valori di volo si sono esauriti a Mezzanotte. Egli deve atterrare, ma se ha ancora valori di volo può nuovamente tornare a volare (se non viene bloccato).
- f. **Movimenti Speciali:** Un personaggio trasformato in una bestia può fuggire via lungo una strada o nella foresta, a sua scelta. Se fugge nella foresta, deve iniziare il suo prossimo turno con una fase Muovi per muovere in una qualunque locazione del suo esagono. Mentre si trova nella foresta, viene rifornito di colore magico dall'intero esagono.
- g. Se un personaggio fugge via da una locazione nello stesso giorno in cui ha utilizzato un movimento speciale (volando o camminando nei boschi) per entrare in quella locazione, può fuggire via in una qualunque strada che entra in quella locazione.
- h. Un personaggio può fuggire o volare via dalla sua locazione anche se nessun mostro è presente. I round di combattimento vengono eseguiti in ogni locazione che contiene personaggi anche se non ci sono mostri presenti (i combattimenti terminano dopo due round nei quali non accade nulla), e durante questi round i personaggi possono fuggire via o effettuare altre azioni.

8.3.9 **ATTIVARE E LANCIARE INCANTESIMI:** Durante la Fase Incontro, vengono lanciati gli incantesimi che prenderanno vita e avranno i loro effetti durante la Fase Combattimento. Oltre a questi, gli incantesimi Permanenti potranno essere attivati giocando una pedina di colore magico.

- a. **Attivare Incantesimi Permanenti:** Quanto è il suo turno di effettuare un'azione durante la Fase Incontro, ogni giocatore può usare le sue pedine di colore magico per energizzare gli incantesimi Permanenti. Quando una pedina di colore magico energizza un incantesimo, la pedina si affatica e ritorna ad essere una normale pedina Magia. Egli può giocare un numero qualsiasi di pedine di colore magico contemporaneamente, ma ogni pedina può energizzare un solo incantesimo prima di affaticarsi.
  - a.1) Il personaggio energizza un incantesimo solo se il bersaglio dell'incantesimo è nella propria locazione ed egli gioca una pedina che fornisce il colore magico richiesto da quell'incantesimo. Se ci sono molteplici incantesimi che hanno bisogno di quel colore in quella locazione, egli può energizzarne uno qualsiasi. Egli ha il pieno controllo sulle sue pedine di colore magico: non è mai costretto a giocare una pedina per energizzare un incantesimo, anche se è lui il bersaglio. Se desidera egli può energizzare altri incantesimi nella locazione senza essere costretto ad energizzare i propri.
  - a.2) Giocare pedine di colore magico non conta come propria azione – egli può anche caricare, fuggire o volare via, attivare/disattivare o abbandonare oggetti, o fare un'azione. Giocare una pedina di colore magico non è limitata dalle pedine MUOVI, dai mostri o dati nativi presenti sulla scheda del personaggio.
  - a.3) Se lui desidera, può giocare pedine di colore magico senza energizzare alcun incantesimo. La pedina giocata si affatica e torna ad essere una pedina Magia.
- b. **Lancia Incantesimi:** Come azione durante la Fase Incontro, ogni personaggio può giocare una pedina Magia in presenza del corretto colore magico per lanciare uno dei propri incantesimi registrati. Lanciare Incantesimi.
  - b.1) L'unico momento nel quale un personaggio può lanciare incantesimi è durante i round di combattimento nella sua locazione. Egli non può lanciare incantesimi in un altro momento del giorno o quando si sta risolvendo il combattimento nelle altre locazioni.
  - b.2) Ogni personaggio può lanciare un incantesimo ogni round di combattimento.

- b.3) Per lanciare un incantesimo, un giocatore deve giocare una pedina Magia quando è il suo turno di fare un'azione durante la Fase Incontro. Egli mette la pedina Magia nel riquadro (sulla sua Scheda del Confronto) che appartiene all'incantesimo. La pedina Magia deve essere dello stesso tipo dell'incantesimo (la pedina Magia e l'incantesimo deve mostrare lo stesso simbolo Magico) e l'incantesimo deve essere rifornito dallo colore magico richiesto, altrimenti la pedina Magia non può essere utilizzata per lanciare quell'incantesimo. Un personaggio che gioca una pedina Magia per lanciare un incantesimo viene definito come "incantatore".
- b.4) La velocità sulla pedina Magia è il "tempo di completamento" dell'incantesimo, il tempo che si impiega a completare l'incantesimo. Numeri più bassi indicano incantesimi più veloci. Pedine Magia preparate (con l'azione Vigilare) hanno automaticamente una velocità di zero invece del numero stampato sulla pedina.
- b.5) Egli può giocare una pedina Magia solo se la sua velocità è più bassa o uguale alla velocità di ogni mostro, nativo o pedina Attenzione sulla sua Scheda del Confronto. Se la pedina Magia è preparata, la sua velocità è "0". Mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto non bloccano automaticamente le pedine Magia. Un Incantatore può giocare una pedina Magia quando uno mostro Tremendo con il lato scuro verso l'alto si trova sulla sua Scheda del Confronto, fintanto che la velocità di movimento del mostro è più alta o uguale alla velocità della pedina Magia.  
*Importante: Notate che una pedina Magia (a differenza delle altre pedine Azione) non viene bloccata da una velocità che eguaglia la propria.*
- b.6) Il colore magico può essere fornito da qualunque sorgente di colore, inclusi gli esagoni, il settimo giorno della settimana, la Cappella o una carta Incantata presente nella locazione. L'incantatore può usare una delle proprie pedine di colore magico per fornire il colore, ma non può usare una pedina di colore magico di un altro giocatore, neanche se quest'ultimo è d'accordo.
- b.7) Una pedina di colore magico conta solo come sorgente di colore – la velocità o gli asterischi di sforzo sulla pedina vengono ignorati. Gli asterischi di sforzo non contano per i limiti di sforzo dell'incantatore.
- c. **Artefatti e Libri di Incantesimi:** Come azione durante la Fase Incontro, un personaggio può giocare un Artefatto o un Libro di Incantesimi attivo come una pedina Magia, e utilizzarla per lanciare uno degli incantesimi risvegliati, con una velocità di "0". Per utilizzare l'oggetto va messo, assieme con la carta Incantesimo, in uno dei suoi riquadri incantesimo vuoti, a faccia verso l'alto. Questo conta come la sua azione durante la Fase Incontro. Se non ha riquadri incantesimo liberi, li può posizionare ovunque sulla sua scheda.  
*Nota: Gli incantesimi che sono nei riquadri dei siti dei tesori o che sono posseduti dai visitatori non possono essere lanciati. Possono solo essere appresi.*
- c.1) Egli può giocare solo un Artefatto o Libro di Incantesimi per round, e può lanciare solo uno dei suoi incantesimi ogni volta che viene giocato. Può giocare l'oggetto e la carta Incantesimo solo se l'oggetto è attivo, l'Incantesimo è risvegliato, e sia l'oggetto che la carta Incantesimo hanno lo stesso tipo di Magia.  
*Esempio: Il Libro del Bene può essere utilizzato per lanciare le sue due carte Incantesimo di Tipo I (♣), ma non può lanciare le sue due carte Incantesimo di tipo VII (♠).*
- c.2) L'incantesimo deve essere fornito dell'appropriato colore magico come spiegato in precedenza, altrimenti la carta Incantesimo non può essere giocata.
- c.3) L'oggetto e la carta Incantesimo rimangono impegnati sul bersaglio/i fino a quando l'incantesimo si esaurisce. Fino a quel momento l'oggetto deve rimanere a faccia in su, come una carta Incantata, anche se viene venduto o abbandonato. Né l'oggetto, né la carta Incantesimo possono essere giocati di nuovo finché sono impegnati, ma la carta Incantesimo (e le altre carte Incantesimo dell'oggetto) possono essere appresi con Leggere Rune mentre sono impegnati.
- c.4) Ogni Artefatto o Libro di Incantesimi può essere usato solo una volta ogni Sera. Una volta che viene giocato, non può essere giocato ancora per quel giorno. Quando un incantesimo lanciato da un Artefatto o Libro di Incantesimi si esaurisce, l'Artefatto o il Libro di Incantesimi non può essere usato ancora fino all'inizio della prossima Sera: se si esaurisce durante la Sera l'oggetto non può essere usato di nuovo fino alla prossima Sera, ma se si esaurisce durante il Tramonto o prima, l'oggetto può essere usato durante la Sera di quel giorno.
- c.5) L'Artefatto o il Libro Incantesimi stesso funziona come l'"Incantatore" per quell'incantesimo. Il personaggio che attualmente possiede l'oggetto controlla gli effetti dell'incantesimo.  
*Importante: Se nessuno possiede l'oggetto, l'incantesimo è annullato (ma non rotto) fino a quando un altro personaggio non ottiene l'oggetto o l'incantesimo si esaurisce.*  
*Esempio: Se l'incantesimo controlla dei mostri, il possessore dell'oggetto controlla i mostri. Se nessun personaggio ha l'oggetto, i mostri non sono controllati.*
- c.6) L'incantesimo non può essere rotto uccidendo l'attuale possessore dell'oggetto – in realtà l'incantatore è l'oggetto stesso, e non può essere ucciso. Un incantesimo spezza-incantesimo utilizzato nella locazione dell'oggetto può rompere l'incantesimo.

- d. Gli effetti di incantesimi lanciati da un incantatore, da un Artefatto o da un Libro di Incantesimi non si verificano immediatamente; avranno effetto dopo che verranno scelti i bersagli durante la Fase Combattimento.

## 8.4 Fase Combattimento

8.4.1 **CAVALLI DEI NATIVI:** All'inizio della Fase Combattimento, tutti i cavalli dei nativi che vengono cavalcati da nativi non assoldati si girano con il lato scuro verso l'alto, e tutti i cavalli dei nativi che vengono cavalcati da nativi assoldati si capovolgono. I cavalli dei nativi mantengono questo lato verso l'alto durante tutto il resto del round di combattimento.

8.4.2 **SELEZIONE DEI BERSAGLI:** Come prossima cosa vengono determinati i bersagli per gli abitanti non controllati, e i personaggi selezionano i bersagli per i propri attacchi ed incantesimi. I nativi non assoldati e i mostri non possono selezionarsi tra loro come bersagli, ed i visitatori non possono né attaccare né essere attaccati.

- a. **Abitanti non controllati:** Un mostro o un nativo non assoldato sulla propria Scheda del Confronto degli Abitanti (come difensore che viene attaccato) attacca automaticamente l'abitante che è stato posizionato più di recente sulla sua scheda: dato che ogni attaccante viene posizionato sulla sua scheda viene impilato nel riquadro di attacco "Affondo", con l'attaccante più recente in cima. Gli unici attaccanti sulla sua scheda a questo punto sono nativi assoldabili precedentemente assegnati durante il Piazzamento. All'inizio della Fase Combattimento l'attaccante in cima alla pila diventa il bersaglio del difensore. L'abitante difensore viene messo nel riquadro "Affondo e Caricare" e la sua testa, clava o cavallo viene messo nel riquadro "Fendente e Chinarsi". L'attaccante bersaglio viene piazzato nella zona dei riquadri "Bersaglio", mentre i restanti attaccanti rimangono nel riquadro "Affondo" (gli attaccanti verranno riposizionati dai personaggi che li controllano più avanti nel round).
- b. **Personaggi:** I personaggi nella locazione (inclusi quelli nascosti) e i personaggi con nativi assoldati nella locazione mescolano assieme le loro pedine Attenzione con il lato coperto verso l'alto. Le pedine vengono pescate casualmente, una alla volta, e quando una pedina viene pescata il suo possessore esegue il proprio turno. Egli seleziona il bersaglio per ognuno dei suoi nativi assoldati che si trova sulla propria Scheda del Confronto degli Abitanti, e se egli si trova nella locazione metterà la sua pedina Attenzione sul bersaglio che sceglierà per sé stesso.
  - b.1) Se un personaggio non è nella locazione ma sta prendendo parte al combattimento a causa dei suoi nativi assoldati, egli non sceglierà alcun bersaglio per sé stesso.
  - b.2) Quando un personaggio nascosto o un nativo assoldato indica un bersaglio, o è indicato come bersaglio per un attacco o un incantesimo, egli e il suo bersaglio diventano immediatamente visibili (vedi la Regola opzionale 10.A.2 sulle Imboscate per le eccezioni).
  - b.3) Un personaggio non è obbligato a scegliersi un bersaglio; se lo desidera può lasciare la sua pedina non giocata, ma se fa questo non può attaccare un bersaglio per quel round. Se un personaggio nascosto lascia non giocata la sua pedina, rimane nascosto.
  - b.4) Se un personaggio ha caricato questo round, l'unico bersaglio che può attaccare è il personaggio che ha caricato.
  - b.5) Un personaggio può selezionare un bersaglio nascosto solo se quel giorno ha trovato Nemici Nascosti.  
*Nota: I personaggi e nativi assoldati possono smettere di nascondersi in qualsiasi momento.*
  - b.6) Un personaggio può scegliere un bersaglio che si trova in un'altra Scheda del Confronto, anche se ci sono attaccanti sulla propria scheda.
  - b.7) Se un incantesimo impedisce a un personaggio di specificare un certo individuo come bersaglio, egli non può specificare quell'individuo come bersaglio di un attacco o incantesimo.  
*Nota: La restrizione sul personaggio non influenza i suoi nativi assoldati. Loro possono attirare e attaccare l'individuo normalmente.*
- c. Se un personaggio sta attaccando con un'arma, quando la sua pedina Attenzione viene pescata, la mette sull'abitante o personaggio che sta attaccando. Per indicare un altro personaggio come suo bersaglio, il personaggio mette la sua pedina Attenzione sulla Scheda del Confronto del bersaglio, vicino agli ottagoni di Attacco. Per indicare un mostro o un nativo come bersaglio, egli mette la sua pedina sulla pedina del bersaglio. Egli può mettere la sua pedina su qualsiasi abitante o personaggio nella locazione, inclusi abitanti e mostri che non sono assegnati o che sono assegnati ad altri personaggi. Essendo nominati come bersaglio non cambia lo stato dell'abitante – non viene nuovamente assegnato ad attaccare il personaggio che lo sta attaccando.  
*Note: Quando non c'è possibilità di confusione, i giocatori possono semplicemente annunciare i loro bersagli*
- d. Se un personaggio ha lanciato un incantesimo nella Fase Incontro, quando la sua pedina Attenzione viene pescata la deve mettere su un bersaglio appropriato per l'incantesimo. Se il suo incantesimo ha bersagli multipli, egli annuncia tutti i bersagli e piazza la sua pedina Attenzione su uno di questi. Egli deve indicare il tipo di bersaglio richiesto dal suo



incantesimo, altrimenti l'incantesimo è rotto prima di entrare in azione. I vari tipi di bersaglio sono indicati qui, e verranno descritti con più precisione nella Lista degli Incantesimi.

- d.1) Quando egli specifica personaggi, abitanti e incantesimi come bersagli, l'incantatore è limitato a bersagli che si trovano nella sua locazione. Un bersaglio "personaggio" può essere un qualunque personaggio, incluso lo stesso incantatore. Un "mostro" o "Demone" è il mostro indicato nell'incantesimo. Un "individuo" può essere un qualunque personaggio, nativo o mostro, a meno che non venga specificato altrimenti nell'incantesimo.
- d.2) Un bersaglio "multiplo" è un assortimento qualunque di personaggi, nativi e/o mostri che l'incantatore sceglie. Un "gruppo di umani" è sia un gruppo di nativi, o tutti i Giganti nella locazione dell'incantatore, o tutti gli Orchi nella sua locazione. Un bersaglio "Goblin" deve includere tutti i Goblin non controllati nella sua locazione, e un bersaglio "Pipistrelli" deve includere tutti i Pipistrelli non controllati nella sua locazione.
- d.3) Un bersaglio "Locazione" deve essere la locazione dell'incantatore (l'incantesimo ha effetto su chiunque si trovi in quella locazione), un bersaglio "esagono" deve essere l'esagono in cui si trova (l'incantesimo ha effetto su chiunque si trovi in quell'esagono), e un bersaglio "esagono/umano" può essere o l'esagono in cui si trova o un personaggio o leader assoldato nella sua locazione. Un bersaglio "pedina Rumore" può essere qualunque pedina Rumore a faccia in su nella mappa.
- d.4) Un bersaglio "arma" può essere qualunque pedina arma attiva o inattiva posseduta da chiunque si trovi nella locazione dell'incantatore, oppure qualunque nativo, Goblin, Orco o pedina clava nella sua locazione. Un bersaglio "artefatto" deve essere un Artefatto o Libro di Incantesimi che l'incantatore possiede ed è attivo. Un bersaglio "pedina Magia" può essere uno o più pedine Magia attive dell'incantatore (solo le pedine che indicherà verranno influenzate dall'incantesimo).
- d.5) Un bersaglio "incantesimo" può essere un qualunque incantesimo il cui bersaglio o incantatore si trova nella locazione del personaggio che lancia l'incantesimo (inclusi incantesimi in effetto nell'esagono). L'incantesimo bersaglio deve essere già in effetto – non può essere un incantesimo che verrà lanciato nel round corrente.
- d.6) Quando un incantatore indica un personaggio o abitante come suo bersaglio, egli e il suo bersaglio sono istantaneamente visibili; se egli specifica qualunque cosa come suo bersaglio (come un'arma, un incantesimo, una pedina Magia, un esagono, etc.), egli rimane nascosto. Egli può specificare un bersaglio nascosto solo se ha trovato Nemici Nascosti quel giorno.  
*Eccezione: Egli può sempre lanciare un incantesimo su sé stesso, anche se è nascosto e non ha trovato Nemici Nascosti; nonostante questo, egli diventa sempre visibile quando l'incantesimo viene lanciato.*  
*Nota: Vedi la Regola opzionale 10.A.2 sulle Imboscate per le circostanze nelle quali un incantatore può lanciare un incantesimo e rimanere nascosto.*
- d.7) Quando un incantatore indica un nativo non assoldato come bersaglio di qualunque incantesimo, il gruppo di nativi a cui appartiene inizia immediatamente a combatterlo (vedi Regola 8.2.3). Quando l'incantatore indica uno dei propri nativi assoldati come bersaglio di qualsiasi incantesimo, tutti i suoi nativi assoldati appartenenti al gruppo di quel nativo si ribellano istantaneamente (vedi Regola 8.4.2g).  
*Eccezione: La Regola opzionale 10.C.2 sugli Incantesimi Benefici permette ad alcuni incantesimi di essere lanciati sui nativi assoldati senza farli ribellare.*
- e. **Nativi assoldati:** Quando viene pescata la sua pedina Attenzione, ogni personaggio sceglie i bersagli per i propri nativi assoldati che sono sulla loro Scheda del Confronto degli Abitanti. Un nativo assoldato che viene attaccato da abitanti deve scegliere un bersaglio tra gli attaccanti sulla sua scheda; se non ci sono abitanti sulla sua scheda, egli non deve scegliere un bersaglio. Egli non può scegliere di non attaccare, scegliere un bersaglio su un'altra scheda, o attaccare un personaggio (anche se il personaggio lo ha scelto come bersaglio). Il personaggio mette il bersaglio del nativo assoldato nei riquadri "Bersaglio" e mette gli altri attaccanti nei riquadri "Attaccanti". Egli posizionerà segretamente i suoi nativi assoldati in uno dei riquadri "Abitanti" più avanti nel round quando giocherà i suoi attacchi e le sue manovre difensive.
- f. Nello stesso tempo in cui un personaggio sceglie i bersagli per sé stesso e per i suoi nativi assoldati, egli posiziona anche i suoi nativi assoldati che sono su una Scheda del Confronto degli Abitanti posseduta da abitanti non controllati. Egli non può capovolgere alcuna pedina. L'abitante che si difende è nel riquadro Abitante "Affondo e Caricare" con la sua testa/clava/cavallo nel riquadro "Fendente e Chinarsi". Il suo bersaglio verrà messo in qualunque riquadro "Bersaglio", e gli attaccanti verranno posizionati in qualunque riquadro "Attaccanti"; non è necessario riempire tutti i riquadri. Ogni cavallo dei nativi verrà messo nello stesso riquadro del suo nativo, o in uno differente. Ogni personaggio posiziona solo i propri nativi assoldati. Egli non posiziona nativi che sono su Schede del Confronto possedute da altri personaggi o dai loro nativi assoldati.
- g. **Tradimento:** Quando un personaggio indica uno dei propri nativi assoldati come bersaglio per sé stesso o uno dei propri nativi assoldati, tutti i membri del gruppo di nativi dello stesso gruppo del bersaglio che sono attualmente assoldati da quel personaggio si "ribellano" istantaneamente, indipendentemente da dove si trovano sulla mappa. I nativi assoldati si ribellano anche se sono scelti come bersaglio di qualunque incantesimo (eccetto sotto la Regola opzionale 10.C.2 sugli Incantesimi

Benefici). I nativi assoldati dagli altri personaggi e i nativi degli altri gruppi non vengono influenzati. I ribelli diventano istantaneamente non assoldati e il personaggio perde punti di Fama pari al valore di Notorietà di ogni ribelle.

- g.1) I Ribelli non possono attaccare né essere attaccati da mostri e nativi non assoldati. Tutti questi attacchi sono istantaneamente cancellati.
  - g.2) I Ribelli combatteranno automaticamente tutti i personaggi e i nativi assoldati che li stanno attaccando o che loro stanno attaccando.
- h. **Rompere Incantesimi di Pacificazione:** Un incantesimo che pacifica o controlla un gruppo di abitanti è istantaneamente rotto quando l'incantatore specifica uno dei bersagli dell'incantesimo come bersaglio per sé o per uno dei suoi nativi assoldati. Quando l'incantesimo è rotto, tutti i bersagli ritornano al loro comportamento abituale.
- h.1) Se qualunque nativo assoldato dall'incantatore viene assegnato ad attaccare uno dei bersagli dell'incantesimo nel momento in cui l'incantesimo viene attivato, allora l'effetto dell'incantesimo viene bloccato. L'incantesimo viene cancellato.
  - h.2) Quando l'incantatore assegna un nativo assoldato ad attaccare uno dei bersagli dell'incantesimo, quando egli specifica uno dei bersagli dell'incantesimo come bersaglio per uno dei suoi incantesimi o attacchi, l'incantesimo viene rotto.

8.4.3 **ATTIVAZIONE E CANCELLAZIONE DEGLI INCANTESIMI:** Quando tutti i personaggi hanno indicato i loro bersagli, gli incantesimi che sono stati giocati iniziano a produrre i loro effetti nell'ordine indicato dalla loro velocità (i numeri più bassi si attivano per primi). Per primi tutti gli incantesimi con velocità "0", poi tutti gli incantesimi con velocità "1" e così via. Gli incantesimi con uguale velocità si attivano contemporaneamente. Tutti gli incantesimi si attivano prima che i personaggi giochino i loro attacchi e le manovre difensive.

- a. Ogni tempo di completamento dell'incantesimo è uguale alla velocità sulla pedina Magia che è stata utilizzata per lanciarlo; le pedine Magia preparate automaticamente hanno una velocità di zero invece del numero stampato sulla pedina. Anche una carta Incantesimo lanciata da un Artefatto o Libro di Incantesimo ha una velocità di "0".
- b. Quando un personaggio lancia un incantesimo su un altro personaggio, gli incantesimi più veloci interrompono e cancellano gli incantesimi più lenti. Quando un incantatore lancia un incantesimo su un personaggio che sta lanciando un incantesimo più lento, l'incantesimo dell'incantatore impedisce al bersaglio di completare il suo incantesimo. Quando l'incantesimo dell'incantatore ha il suo effetto egli compara il tempo di completamento del suo incantesimo con il tempo di completamento dell'incantesimo del bersaglio. Se il tempo di completamento dell'incantesimo dell'incantatore è più basso, l'incantesimo del bersaglio è cancellato. Se i tempi di completamento sono uguali o il tempo di completamento dell'incantesimo del bersaglio è più basso, l'incantesimo del bersaglio non è cancellato.
  - b.1) L'incantesimo del bersaglio viene cancellato solo se egli è stato nominato come uno dei bersagli dell'incantatore. Per esempio, gli incantesimi mirati ad una locazione non possono interrompere i personaggi che si trovano in quella locazione, e gli incantesimi mirati ad un incantesimo non possono interrompere il personaggio sul quale è stato fatto quell'incantesimo.
  - b.2) L'incantesimo del bersaglio è cancellato indipendentemente dagli effetti causati dall'incantesimo dell'incantatore. Qualunque incantesimo che sia mirato ad un personaggio gli impedisce di completare un incantesimo più lento.  
*Eccezione: I Demoni e il Diavoletto lanciano i loro incantesimi come attacchi durante la Fase Combattimento, non come azioni durante la Fase Incontro. I loro incantesimi non possono bloccare incantesimi di un personaggio e gli incantesimi dei personaggi non possono bloccare i loro.*  
*Nota: La Regola opzionale 10.C.4 sul Potere dell'Abisso modifica questa eccezione.*
  - b.3) I personaggi devono fare attenzione ad eseguire gli incantesimi nell'ordine del loro tempo di completamento. Se l'incantesimo dell'incantatore viene cancellato da qualcun altro prima che inizi ad avere effetto, non può cancellare gli incantesimi del proprio bersaglio.
  - b.4) Se l'incantesimo di un personaggio è cancellato prima di avere effetto, la pedina Magia che ha utilizzato si affatica. I suoi asterischi di sforzo contano comunque per calcolare i limiti di sforzo per il round. Egli lascia la sua pedina Attenzione sul suo bersaglio – può ancora attaccare con un'arma se vuole, ma non può cambiare bersaglio.
- c. L'incantesimo rimane sul bersaglio/i finché non si esaurisce o è rotto. Fino a quel momento, sia l'incantesimo che la pedina Magia rimane assegnata al bersaglio su cui sta avendo effetto. L'incantesimo non può essere lanciato nuovamente e la pedina Magia non può essere usata in nessun altro modo finché l'incantesimo non finisce. Quando un incantesimo è assegnato ad un bersaglio, si dice che sta "stregando" quel bersaglio.  
*Nota: La Regola opzionale 10.C.1 sulla Magia Avanzata modifica questa regola.*
  - c.1) La pedina Magia che è stata giocata per lanciare l'incantesimo viene utilizzata per simboleggiare gli effetti dell'incantesimo. Quando l'incantesimo si attiva, l'incantatore si riprende la sua pedina Attenzione e mette la

pedina Magia sul bersaglio per rappresentare gli effetti dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina, la pedina Magia ritorna al suo possessore e si affatica. Se l'incantesimo è stato lanciato da un Artefatto o un Libro di Incantesimi, la carta Incantesimo è posta sul bersaglio (al posto di una pedina Magia) per rappresentare gli effetti dell'incantesimo, e ritorna all'Artefatto o Libro di Incantesimi quando l'incantesimo finisce. Alternativamente, qualunque pedina non utilizzata può essere piazzata sul bersaglio al posto della carta Incantesimo a rappresentare gli effetti dell'incantesimo

- c.2) L'incantatore annota i bersagli dell'incantesimo nel riquadro dell'incantesimo. Finché l'incantesimo è in azione, egli non può utilizzare il riquadro dell'incantesimo (né cancellare l'incantesimo). Quando l'incantesimo termina, egli cancella la nota e può nuovamente utilizzare il riquadro dell'incantesimo. Se ha duplicati dell'incantesimo negli altri riquadri, ogni duplicato è trattato come un incantesimo separato: il duplicato può essere lanciato separatamente giocando differenti pedine Magia in differenti round di combattimento.
- c.3) A meno che la descrizione dell'incantesimo non indichi diversamente, l'incantatore non può rompere volontariamente il suo incantesimo. Non può, in modo semplice, riprendersi la sua pedina Magia e far finire l'incantesimo.

8.4.4 EFFETTI DEGLI INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO: Quanto un incantesimo ha effetto, i suoi effetti speciali iniziano ad influenzare il bersaglio/i. La Lista degli Incantesimi elenca gli effetti causati da ogni incantesimo. Alcuni incantesimi influenzano il combattimento in modi particolari, descritti qui di seguito:

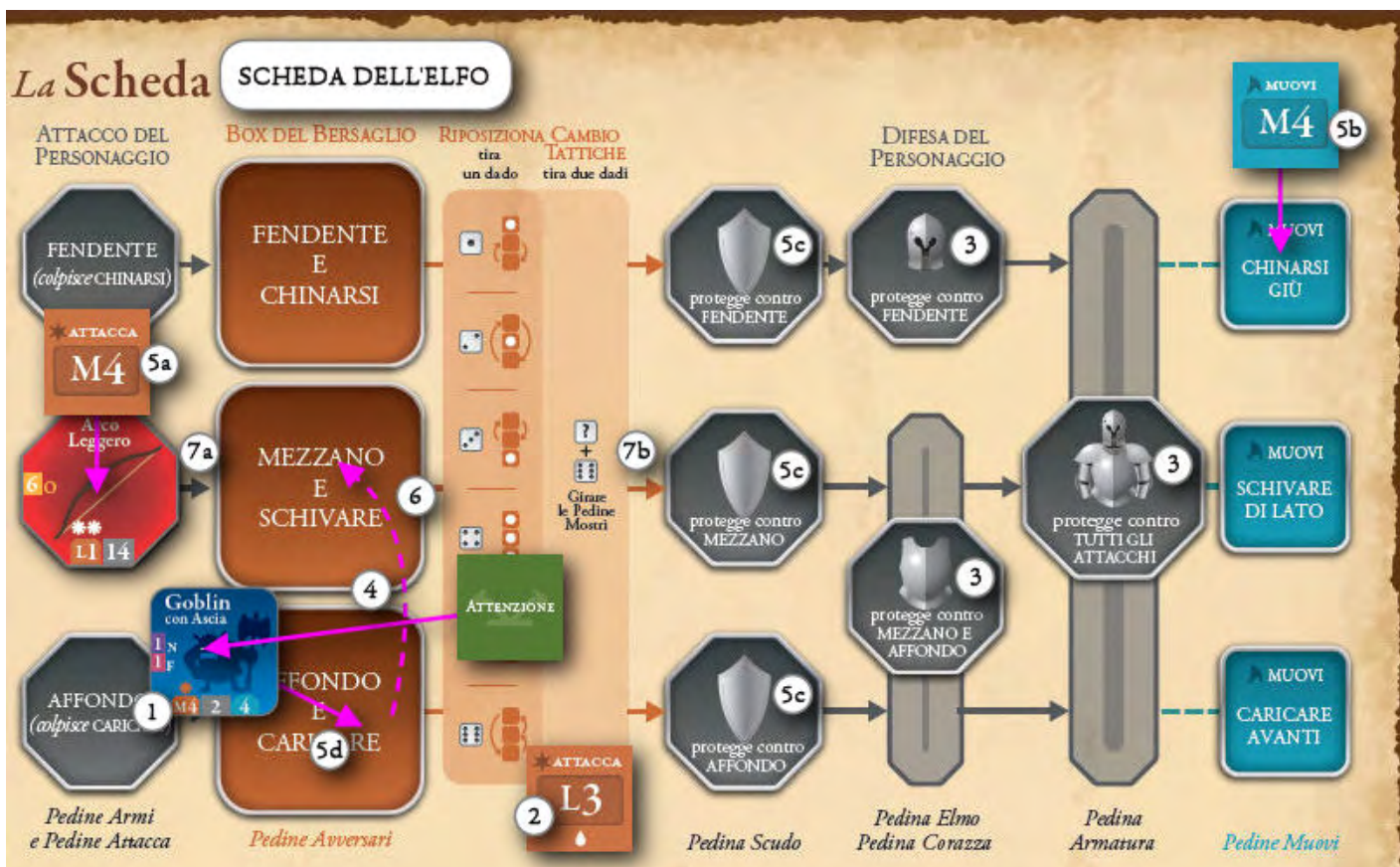
- a. **Incantesimi di Attacco:** Molti incantesimi hanno un effetto immediato. Nonostante questo, quando un personaggio lancia un incantesimo di Attacco, attacca come un'arma, e deve colpire inquadrando il bersaglio o colpendo più rapidamente della manovra difensiva, come avrebbe fatto con un'arma. Quando un incantesimo di attacco colpisce, può colpire le protezioni o i cavalli, come normalmente fanno le armi. Tutti gli altri incantesimi applicano i loro effetti direttamente sul bersaglio, ignorando le protezioni e i cavalli; non vengono fermati da protezioni o cavalli. Il danno dagli incantesimi di Attacco si applica nello stesso momento del danno da armi normali. Quando tutti gli attacchi sono risolti, l'incantesimo termina. Un incantesimo di attacco deve attaccare nello stesso round in cui viene lanciato. Non può essere conservato e utilizzato in un round successivo. Se non utilizzato, termina alla fine della Fase Combattimento.
- b. **Incantesimi di Pacificazione:** Gli incantesimi di Pacificazione costringono gli abitanti ad agire come nativi non assoldati che non stanno combattendo l'incantatore: questi interrompono attacchi e blocchi dell'incantatore e dei suoi nativi assoldati, ma continuano ad attaccare e bloccare normalmente gli altri personaggi. Quando l'incantesimo ha effetto, tutti i suoi bersagli che erano assegnati come attaccanti sull'incantatore o sui suoi nativi assoldati diventano non assegnati. L'incantatore non deve tirare per vedere se loro lo combattono.  
*Speciale: Diversi Incantatori possono lanciare duplicati dello stesso incantesimo per pacificare lo stesso abitante nello stesso momento.*  
*Nota: Se uno qualsiasi dei nativi assoldati dell'incantatore è assegnato come attaccante su uno qualsiasi dei bersagli dell'incantesimo nel momento in cui l'incantesimo ha effetto, l'effetto dell'incantesimo viene bloccato. L'incantesimo è cancellato.*
- c. **Controllo dei Mostri:** Quando un incantesimo che controlla dei mostri ha effetto, può controllare solo quei mostri che non sono già controllati. I mostri che sono già controllati rimangono sotto il controllo del proprio controllore. Quando l'incantesimo ha effetto, l'incantatore può annullare l'assegnazione dell'incantesimo su uno o più bersagli. Egli non può assegnare i mostri a nuovi bersagli fino al prossimo round.  
*Nota: Lasciare un mostro controllato assegnato ad uno dei propri nativi assoldati costituisce un "tradimento" verso il nativo (vedi Regola 8.4.2g).*
- d. **Prevenire gli Attacchi:** Se un incantesimo proibisce ad un personaggio di indicare un bersaglio, ed egli ha già fatto una carica verso quel bersaglio, la carica è cancellata. Se ha già specificato quell'individuo come suo bersaglio, l'indicazione di quel bersaglio è cancellata e non può scegliere un nuovo bersaglio fino al prossimo round (se ha altri bersagli, li mantiene).  
*Nota: Le restrizioni su un personaggio non influenzano i suoi nativi assoldati. Possono continuare normalmente ad attaccare gli individui.*
- e. Se l'incantesimo proibisce ad un abitante di attaccare un bersaglio al quale è già assegnato, l'abitante diventa non assegnato e non può essere assegnato ad un nuovo bersaglio fino al prossimo round. Se è un mostro Tremendo, viene girato con il lato più scuro verso il basso.

8.4.5 GIOCARE ATTACCHI E MANOVRE DIFENSIVE: Dopo che tutti gli incantesimi hanno iniziato ad avere effetto o sono stati cancellati, i giocatori scelgono segretamente i loro attacchi e le manovre difensive per risolvere gli attacchi con armi e incantesimi di attacco confrontando la direzione e la velocità dell'attacco con la direzione e la velocità della manovra difensiva.



- a. Un personaggio non può attaccare con un arma o una pedina ATTACCA nello stesso round nel quale ha lanciato con successo un incantesimo. Egli può normalmente giocare una manovra difensiva. Se l'incantesimo di un personaggio è stato

- cancellato prima di entrare in azione, può giocare un normale attacco. L'unico bersaglio che può attaccare è il bersaglio nel quale si trova la sua pedina Attenzione. Se questo bersaglio non è un personaggio o un abitante, egli non può attaccare.
- b. Un attacco rappresenta un singolo colpo che si dirige verso il bersaglio provenendo da una specifica direzione. Ogni attacco ha una direzione e una velocità (o tempo di attacco). Ci sono tre direzioni di attacco: Affondo (diretto in avanti), Mezzano (da un lato all'altro), Fendente (verso il basso). La velocità indica il tempo che impiega il colpo ad arrivare; numeri più bassi rappresentano attacchi più veloci.
  - c. Una manovra difensiva rappresenta una mossa in una direzione per evitare gli attacchi che stanno arrivando dalle altre direzioni. Ogni manovra difensiva ha una direzione e una velocità. Le tre direzioni delle manovre sono Caricare (diretto in avanti), Schivare (da un lato), Chinarsi (verso il basso). La velocità indica il tempo che impiega il bersaglio a completare la manovra; numeri più bassi rappresentano difese più veloci.
  - d. Durante la Fase Combattimento ogni personaggio può fare un attacco rivolto ad un altro personaggio o abitante, ed ogni abitante esegue un attacco contro un personaggio o un altro abitante (*Eccezione: incantesimi di Attacco possono attaccare più personaggi o abitanti*). Ogni personaggio e abitante può anche fare una manovra difensiva per evitare gli attacchi dei nemici.
  - e. **Attacchi e Manovre dei Personaggi:** Ogni personaggio può giocare un attacco, una manovra e utilizzare protezioni, se ha delle protezioni attive. Può scegliere di non giocare un attacco o una manovra se desidera, ma se ha uno scudo o altre protezioni attive deve utilizzarle. Tutti i giocatori effettuano segretamente le loro scelte, nascondendo le Schede del Confronto alla vista degli altri giocatori. Quando hanno finito, la loro scelta viene rivelata simultaneamente. Una volta rivelate, le loro scelte non possono essere cambiate.
    - e.1) Per attaccare con un'arma, un personaggio mette la sua arma attiva e una pedina ATTACCA in uno dei riquadri grigi Attacco della sua Scheda del Confronto. Il suo attacco è sempre diretto verso il bersaglio sul quale è stata piazzata la sua pedina Attenzione all'inizio della Fase Combattimento. Il riquadro che egli sceglie determina la direzione dell'attacco: ogni riquadro riporta il nome della direzione che rappresenta e la manovra che intercetta. La velocità dell'attacco è uguale al numero riportato sulla pedina arma; se la pedina arma non ha numero, la velocità è uguale al numero riportato sulla pedina ATTACCA.
    - e.2) Per giocare una manovra difensiva, un personaggio mette una pedina MUOVI in uno dei riquadri azzurri Manovre: ogni riquadro riporta il nome della direzione che rappresenta. La velocità della manovra difensiva è uguale al numero riportato sulla pedina MUOVI.
    - e.3) Una volta che le scelte sono state rivelate, la pedina arma e la pedina ATTACCA viene spostata sulla Scheda del Confronto del bersaglio per risolvere correttamente il combattimento.
  - f. **Restrizioni nelle scelte:** Ci sono dei limiti alle pedine azione che un giocatore può utilizzare durante il combattimento. Nonostante queste limitazioni, i mostri o i nativi sulla sua Scheda non limitano le pedine che può giocare durante la Fase Combattimento.
    - f.1) **Unico Utilizzo:** Ogni pedina azione può essere utilizzata solo una volta ogni round. Alla fine di ogni Fase Incontro e Fase Combattimento, ogni personaggio mette le pedine Azione utilizzate fuori dalla Scheda del Confronto. Queste pedine rimarranno qui fino alla fine del round, quando le otterrà indietro e le potrà riutilizzare nel prossimo round di combattimento.
    - f.2) **Limite di Sforzo:** Ogni personaggio non può utilizzare più di due asterischi di sforzo in ogni round di combattimento. Se in un round gioca una pedina che fa salire il numero degli asterischi di sforzo utilizzati a più di due, la sua mossa viene cancellata.  
*Esempio: Se il Cavaliere Bianco (♣) gioca la sua pedina MUOVI P4\*\* per una manovra difensiva, non può giocare la sua pedina ATTACCA T5\* per attaccare. Anche le pedine Magia sono limitate dal limite di sforzo: se il Druido (♣) gioca la sua pedina Magia (♣)3\* per lanciare un incantesimo, non può giocare la pedina MUOVI L2\*\* come manovra difensiva.*
    - f.3) **Restrizioni sulla Forza:** Gli oggetti di un personaggio limitano le pedine azione che può giocare. Egli può giocare una pedina ATTACCA solo se la sua forza è pari o superiore al peso della sua arma attiva. Egli può giocare una pedina MUOVI solo se la sua forza è pari o superiore al peso di ogni oggetto che sta trasportando (questo non include gli oggetti inattivi che sono trasportati da cavalli da soma). Se egli gioca una pedina con forza insufficiente, deve cancellare la mossa – durante la Fase Combattimento non ha la possibilità di abbandonare oggetti che non può trasportare. *Esempio: Il Cavaliere Nero (♣) non può usare la sua pedina MUOVI M4 come manovra difensiva finché ha la sua Armatura (anche se non attiva). Per poter usare la pedina MUOVI M4 come manovra difensiva nella Fase Combattimento, deve abbandonare la sua armatura e qualunque altro oggetto Pesante che sta portando, durante la Fase Incontro.*
  - g. Le mosse illegali vengono cancellate e non hanno effetto, e le pedine che sono state giocate vengono spostate fuori dalla Scheda del Confronto. Non potranno essere giocate ancora nello stesso round e i loro asterischi di sforzo contano ai fini dei limiti di sforzo e affaticamento del personaggio.

## Esempio 3 – Utilizzo della Scheda del Confronto: Personaggio singolo contro Mostro



1. All'inizio della Fase Incontro i mostri possono essere attirati e i mostri rimasti vengono assegnati casualmente; i mostri assegnati al personaggio sono posti sulla sua scheda. Nell'esempio, l'Elfo (♣) non è nascosto in una locazione con un Goblin. L'Elfo (♣) non attira nessuno e il Goblin viene assegnato casualmente alla scheda dell'Elfo (♣).
2. Al suo turno il personaggio può fare un'azione, ma il mostro sulla sua scheda limita le pedine azione che egli può giocare. L'Elfo (♣) allerta il suo Arco Leggero con una pedina ATTACCA L3\*, che è più veloce del movimento del Goblin (4). La pedina ATTACCA L3\* viene tolta dal riquadro "Attivi" e messa temporaneamente fuori dalla Scheda del Confronto.
3. Tutte le protezioni attive del personaggio, incluse le protezioni appena attivate, devono essere messe nei riquadri "Difesa del personaggio". L'Elfo (♣) non ha protezioni da usare.
4. All'inizio della Fase Combattimento il personaggio mette la sua pedina Attenzione sul mostro che vuole attaccare. Egli non è limitato ai mostri sulla sua scheda. L'Elfo (♣) mette la sua pedina ATTENZIONE sul Goblin.
5. Dopodiché ogni personaggio sceglie segretamente un attacco (5a), una difesa (5b), e la posizione dello scudo (5c), se ne ha uno. Egli posiziona anche i mostri nei riquadri rossi Bersaglio (5d). L'Elfo (♣) mette il suo Arco Leggero allertato con la pedina ATTACCA M4 nel riquadro "Mezzano" e mette la sua pedina MUOVI M4 nel riquadro "Chinarsi giù" come manovra difensiva. Il Goblin viene piazzato nel riquadro rosso "Affondo e Caricare".
6. Dopo aver rivelato le scelte, egli tira il dado per il riposizionamento dei mostri e per vedere se cambiano tattica. L'Elfo (♣) tira un 6 (6) sul dado per il riposizionamento e il Goblin si sposta nel riquadro "Mezzano e Schivare". L'Elfo (♣) tira un 5 (5,3) sulla Tabella "Cambio Tattica" e quindi il Goblin non viene capovolto.
7. Le frecce grigie mostrano quali manovre vengono intercettate degli attacchi del personaggio (7a), e le frecce rosse indicano quali manovre del personaggio vengono intercettate dagli attacchi del mostro (7b). Il Goblin nel riquadro "Mezzano e Schivare" non intercetta la manovra "Chinarsi giù" dell'Elfo (♣) e la sua velocità di attacco (M4) non è più rapida della pedina MUOVI M4 dell'Elfo (♣), quindi l'attacco del Goblin manca. L'attacco dell'Elfo (♣) nel riquadro "Mezzano" intercetta e colpisce il Goblin (il suo Arco Leggero allertato con velocità 1 è più rapido della manovra difensiva del Goblin e l'avrebbe colpito anche se non avesse intercettato la direzione). L'Elfo (♣) tira un 5 (5) sulla Tabella "Attacchi a Distanza" che decrementa il danno di due livelli. Il danno dell'Arco Leggero è incrementato di due livelli fino a Pesante dalle sue stelle di affilatura, e ridotto di due livelli fino a Leggero dalla Tabella "Attacchi a Distanza". La vulnerabilità del Goblin è Media, per cui rimane illeso. L'arco diventa non allertato dato che ha colpito il bersaglio, e il Goblin rimane assegnato all'Elfo (♣) per il prossimo round di combattimento.

- h. **Armi:** Le armi possono essere usate solo se sono attive.  
*Importante: Ogni personaggio è limitato ad una sola arma attiva (pedina o carta). Egli può possedere un numero qualsiasi di armi, ma solo una può essere attiva. I mostri e gli altri abitanti non possono usare le pedine e le carte armi. Un personaggio può usare la sua arma attiva sia che sia pronta sia che non sia pronta (le armi approntate normalmente hanno migliori valori di combattimento). Quando un personaggio ha un'arma attiva quando gioca una pedina ATTACCA per attaccare, egli deve giocare l'arma nell'attacco. Le caratteristiche di combattimento di armi pronte e non pronte sono riportate sulla pedina e nella Lista delle Armi.*
- h.1) Se la sua arma ha una velocità, questo numero definisce la velocità del suo attacco – egli non ha la possibilità di usare al posto di questo la velocità sulla pedina ATTACCA. Se la sua arma non ha una velocità, allora la velocità sulla pedina ATTACCA stabilisce la velocità dell'attacco.
- h.2) Ogni volta che un'arma colpisce in combattimento, deve essere girata con il lato non pronto verso l'alto. Ogni volta che un arma attacca e manca, deve essere girata con il lato pronta verso l'alto. Al posto di attaccare, un personaggio può giocare una pedina ATTACCA durante la Fase Combattimento senza indicare un bersaglio; se egli fa questo, può girare la sua arma dal lato che preferisce alla fine del round. Questo viene fatto normalmente per approntare un'arma per un successivo round di combattimento.
- h.3) Se egli non ha un'arma attiva, può attaccare con la sola pedina ATTACCA.  
*Spiegazione: Si assume che il personaggio abbia un pugnale che viene usato quando non si ha un'arma migliore. Il pugnale causa un danno "Nulla" con una stella di affilatura, senza velocità. Egli non può utilizzare il suo pugnale quando ha un'arma attiva – egli deve utilizzare l'arma.*
- i. **Protezioni:** Durante il combattimento, ogni personaggio deve posizionare tutte le sue pedine protezione nei riquadri ottagonali della sua Scheda del Confronto. Egli non può mettere protezioni inattive nella sua scheda. Ogni pedina armatura attiva lo protegge dagli attacchi che provengono dalle direzioni indicate nei riquadri ottagonali nei quali le protezioni sono posizionate.
- i.1) Egli deve mettere le pedine elmetto, corazza e armatura nei riquadri ottagonali dove sono riprodotte quelle protezioni.
- i.2) Se egli ha uno scudo attivo, deve metterlo in uno dei riquadri ottagonali Scudo. Lo protegge solo dagli attacchi che provengono dalla direzione riportata nel riquadro. Egli mette segretamente lo scudo nel riquadro durante la Fase Combattimento, contemporaneamente alla scelta dell'attacco e della manovra difensiva.
- i.3) La carta di protezione "Balsamo di Acciaio" protegge in tutte e tre le direzioni, come un'armatura. Va posizionata nel riquadro ottagonale Armatura. Se in quel riquadro è presente anche un'armatura, ogni attacco che colpisce questo riquadro colpisce prima il Balsamo di Acciaio, poi l'armatura. L'armatura non può essere danneggiata o distrutta fino a quando non viene distrutto il Balsamo di Acciaio.
- i.4) Le altre tre carte di protezione vanno posizionate nei riquadri ottagonali degli Scudi: la Maglia Nanica Ingioiellata va messa nel riquadro "Affondo", lo Spallaccio d'Oro va messo nel riquadro "Mezzano" e la Corona d'Oro va messa nel riquadro "Fendente". Se è presente anche uno scudo nel riquadro di una carta di protezione, ogni attacco che colpisce quel riquadro colpisce prima lo scudo della carta di protezione. La carta di protezione non può essere distrutta fino a quando non viene distrutto lo scudo.
- j. **Carte Stivali e Guanti:** Le carte Stivali e Guanti possono essere usate al posto delle pedine MUOVI e ATTACCA per attacchi e manovre difensive. Come le pedine MUOVI e ATTACCA, possono essere giocate solo una volta per round.
- j.1) Le carte Stivali mostrano una pedina MUOVI con una lettera di forza e una velocità. Quando un personaggio ha una carta Stivali attiva, può usarla in combattimento come pedina MUOVI con la forza e la velocità indicate sulla carta. Una pedina Stivali può essere attiva solo se la forza della carta è pari o superiore al peso del personaggio e al peso di ogni oggetto che sta trasportando (escludendo oggetti inattivi che sono trasportati da cavalli da soma).  
*Esempio: Il Pellegrino (  ) non può usare le Scarpe della Furtività dato che hanno forza Leggera mentre il suo peso è Medio.*
- j.2) Le carte Guanti mostrano una pedina ATTACCA con una lettera di forza e una velocità. Quando un personaggio ha una carta Guanti attiva, può usarla in combattimento come pedina ATTACCA con la forza e la velocità indicate sulla carta. Egli può giocare la carta guanti solo se la forza della carta è pari o superiore al peso dell'arma attiva del personaggio.
- k. **Cavalli:** Quando un personaggio ha un cavallo attivo, lo può giocare come se fosse una pedina MUOVI con la forza e la velocità indicata sul lato a faccia in su della pedina. Egli può giocarla solo se la sua forza è pari o superiore al suo peso e al peso di ogni oggetto che sta trasportando (escludendo oggetti inattivi che sono trasportati da cavalli da soma).  
*Esempio: Se il Capitano (  ) ha il Pony L3/M4 attivo durante il combattimento, egli può soltanto giocarlo dal lato M4 "al passo" dato che il suo peso Medio eccede la capacità di trasporto del Pony dal lato L3 "al galoppo".*

- k.1) Il personaggio può giocare un cavallo solo se è attivo (i cavalli non possono essere utilizzati nelle caverne, dove diventano automaticamente non attivi). Egli può scegliere se utilizzare o no il cavallo – egli non è obbligato a giocarlo solo perché ne ha uno attivo.
- k.2) Egli può giocare il cavallo sia durante la Fase Incontro che durante la Fase Combattimento (non viene messo fuori dalla Scheda del Confronto quando viene usato), e quando lo gioca può girarlo da qualunque lato, ma può utilizzarlo dal lato “al galoppo” solo una volta per round (o nella Fase Incontro o nella Fase Combattimento).
- k.3) Quando egli usa un cavallo come manovra difensiva durante la Fase Combattimento, ogni attacco che lo colpisce infligge danno al cavallo invece che al personaggio.  
*Nota: I Cavalli da Guerra hanno una protezione in tutte le direzioni. Ogni attacco che colpisce un Cavallo da Guerra colpisce la protezione e perde una stella di affilatura. Questa protezione non può essere danneggiata finché il cavallo è in vita.*
- k.4) Ogni nativo assoldato che ha un cavallo deve sempre essere giocato con il suo cavallo (eccetto che nelle caverne). Egli non può scegliere di smontare da cavallo.
- l. **Incantesimi di Attacco:** Quando un personaggio lancia con successo un incantesimo di Attacco, attacca come se avesse un’arma. Egli gioca normalmente il suo attacco in modo segreto, quando gioca la sua manovra difensiva, ma invece di piazzare un’arma o una pedina ATTACCA, egli mette la pedina Attenzione (o la pedina Magia) che sta usando in un riquadro “Attacco” per stabilire la direzione dell’attacco. La velocità dell’attacco è uguale al tempo di completamento dell’incantesimo.
- l.1) L’attacco viene risolto come se fosse un attacco fatto con un’arma. La carta Incantesimo e la Lista degli Incantesimi determina la lunghezza d’arma dell’incantesimo, il metodo di attacco e il danno che infligge.  
*Nota: Le carte Tesoro che modificano le armi non influenzano gli incantesimi di Attacco.*
- l.2) L’incantesimo attacca tutti i bersagli indicati dall’incantatore. Utilizza la stessa direzione e velocità contro tutti i bersagli. Se attacca come un’arma da tiro e colpisce più bersagli, l’incantatore fa un tiro separato per ogni colpo a segno sulla Tabella 8.3 Attacchi a Distanza. Prima di ogni tiro egli specifica per quale colpo sta tirando, e il risultato influenza solo quel colpo.
- m. **Posizionamento degli Abitanti:** Man mano che ogni personaggio posiziona attacchi e manovre difensive, mette anche le pedine degli abitanti nella sua Scheda del Confronto nei riquadri “Bersaglio” senza capovolgerli. Egli può mettere gli abitanti in qualunque riquadro, fintanto che mette le “pedine attaccanti” in quanti più riquadri possibile: egli non può lasciare un riquadro vuoto e mettere due pedine in un altro riquadro. Le “pedine attaccanti” sono pedine mostri, nativi, teste o clave. I cavalli dei nativi non sono considerate pedine attaccanti, e non possono essere utilizzate per riempire un riquadro vuoto da sole se è disponibile una pedina attaccante per quel riquadro. Un abitante non assoldato e non controllato non può essere messo nello stesso riquadro con la sua testa, clava o cavallo.
- n. **Nativi Assoldati:** Per un nativo assoldato che si difende sulla propria Scheda del Confronto, il personaggio che lo ha assoldato posiziona tutte le pedine che sono sulla scheda del nativo assoldato. Egli posiziona solo quelle pedine che sono sulla scheda posseduta dal suo nativo assoldato; i nativi assoldati su altre schede saranno posizionati dai possessori di quelle schede.
- n.1) Egli può mettere il difensore in ogni riquadro “Abitante”, con qualsiasi lato verso l’alto. Il cavallo del difensore può essere messo nello stesso o in un differente riquadro “Abitante”, ma non può essere capovolto. Questo posizionamento deve essere fatto in modo segreto se il difensore è il bersaglio di un altro personaggio.
- n.2) Egli può mettere il bersaglio del difensore in qualunque riquadro “Bersaglio”, e può mettere ogni attaccante rimanente in qualunque riquadro “Attaccanti”. Deve mettere pedine attaccanti (mostri, nativi, teste o clave) in quanti più riquadri “Attaccanti” possibili. Non può mettere una testa, clava o cavallo dei nativi nello stesso riquadro con il suo possessore. Non può capovolgere nessuna di queste pedine.
- o. **Abitanti non Assegnati:** Ogni abitante non assegnato che viene attaccato solo da personaggi viene posizionato su una Scheda del Confronto degli Abitanti inutilizzata da uno dei personaggi che lo sta attaccando. Ogni abitante viene messo in una Scheda del Confronto degli Abitanti separata. Abitanti non assegnati che non sono stati attaccati possono essere ignorati per questo round.  
*Esempio: Alla fine della Fase Incontro, il Cavaliere Nero (♣) è nascosto nella stessa locazione con un Drago Pesante non assegnato e un Pipistrello Gigante non assegnato. Nella Fase Combattimento, il Cavaliere Nero (♣) seleziona il Drago Pesante come suo bersaglio, diventando visibile. Il Drago viene messo in una Scheda del Confronto degli Abitanti inutilizzata, e il Cavaliere Nero (♣) gioca la sua Mazza con una pedina ATTACCA in un riquadro “Attacco” della propria scheda per attaccare il Drago. Il Drago non attacca il Cavaliere Nero (♣) questo round. Al Pipistrello Gigante non viene data una Scheda del Confronto degli Abitanti e non prende parte al combattimento questo round.*
- p. **Personaggi Trasformati:** Invece di giocare le proprie pedine, un personaggio trasformato gioca con delle pedine inutilizzate come pedine fittizie, ogni pedina ha i valori definiti dall’incantesimo.

- p.1) Se è trasformato in nebbia, non prende parte al combattimento e non può giocare un attacco o una manovra difensiva. L'unica pedina che può utilizzare è una pedina MUOVI T4 che può usare solo per fuggire via durante la Fase Incontro (non può trasportare altri oggetti che non siano quelli che aveva con sé, e non può essere bloccato, per cui i valori di forza e velocità sulla pedina in realtà non vengono utilizzati).
- p.2) Se è trasformato in una creatura o mostro, le sue pedine hanno i valori del mostro o della creatura. Egli usa i valori di movimento per caricare, fuggire o fare manovre difensive, e usa i valori di attacco per attaccare. Egli deve specificare esattamente quale valore sta utilizzando quando gioca la pedina. Contrariamente ad un normale mostro, non deve effettuare la manovra difensiva nella stessa direzione in cui attacca.

q. **Volare in Combattimento:** Un personaggio o abitante non può cavalcare una cavalcatura volante in combattimento. Egli può utilizzare i suoi propri valori di volo solo se la sua forza di volo può trasportarlo, assieme a tutti i suoi oggetti. Egli può usare la sua velocità di volo solo se usa la sua forza di volo. Può usare i suoi valori di volo come valori di movimento, per caricare durante il Piazzamento e come manovra difensiva durante la Fase Combattimento. Il possessore del Tappeto Volante ha la possibilità di utilizzarlo ripetutamente quando è energizzato, ma solo per una volta ogni round di combattimento. Quando un personaggio o abitante usa i valori di volo per caricare o come manovra difensiva, egli rimane nella locazione.

8.4.6 **RIPOSIZIONARE GLI ABITANTI E CAMBIARE TATTICA:** Dopo aver scelto gli attacchi e le manovre difensive, il personaggio tira i dadi per posizionare casualmente gli abitanti sulla sua Scheda del Confronto. Allo stesso tempo egli tira i dadi per posizionare gli abitanti attaccanti sulle tabelle dei propri nativi assoldati che sono sulle Schede del Confronto degli Abitanti. Qualunque giocatore può tirare per riposizionare gli abitanti sulle schede di un mostro o di un nativo non assoldato. Ogni mostro e nativo ha anche due "tattiche" di combattimento che sono rappresentate dai differenti valori sui due lati della loro pedina. Una tattica indica tipicamente un attacco più forte ma lento, mentre l'altra è un attacco più veloce ma debole. Il tiro per "cambiare tattica" che viene effettuato durante il combattimento rappresenta una possibilità per l'abitante di passare da una tattica all'altra.

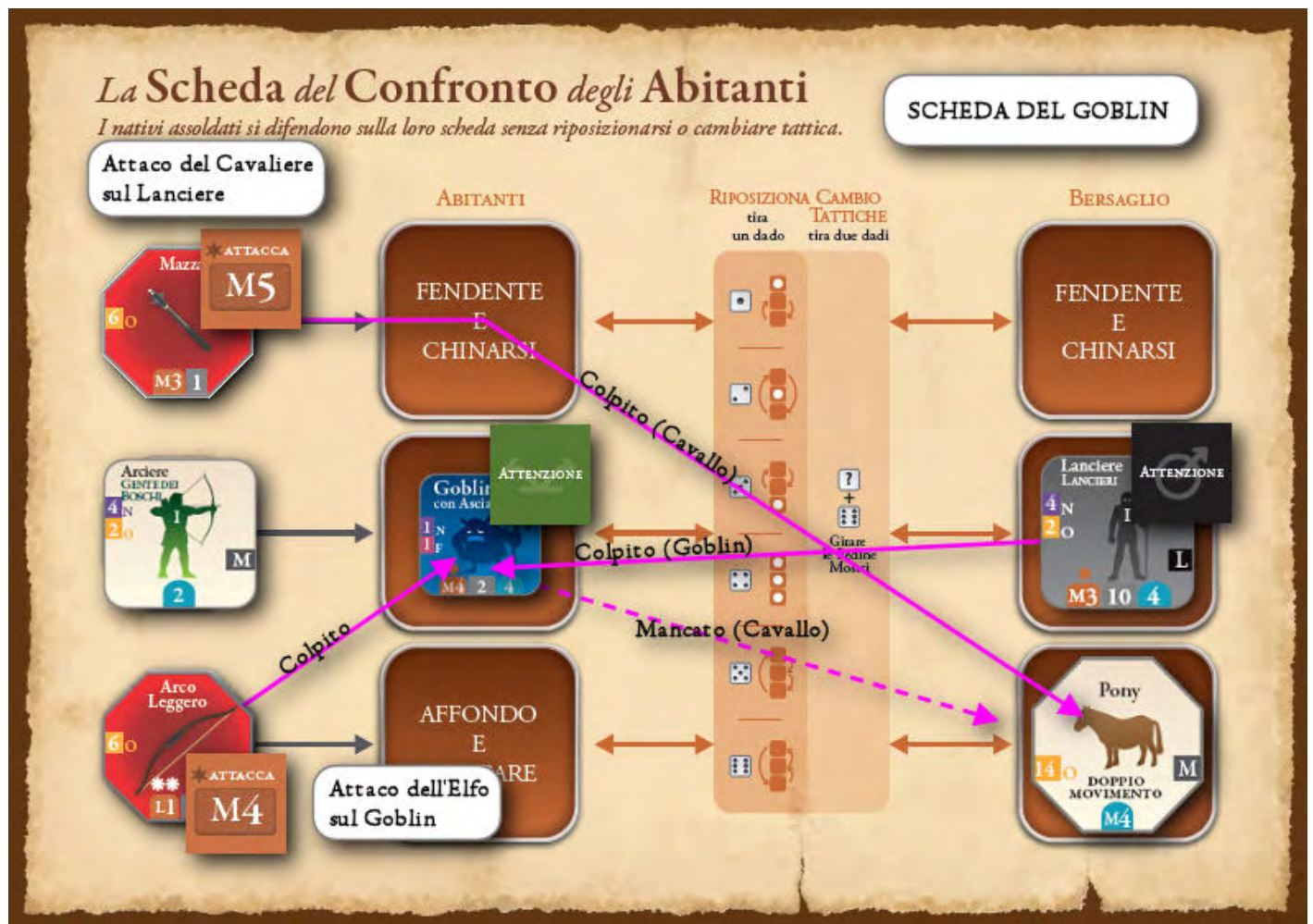
- a. **Scheda del Confronto del Personaggio:** Dopo aver rivelato le sue scelte, il personaggio determina casualmente la posizione finale degli abitanti che egli ha piazzato sulla sua scheda. Egli tira un dado, e le pedine degli abitanti sulla sua Scheda del Confronto si spostano tra i riquadri "Bersaglio" come indicato dal risultato. Questo tiro non è influenzato da modificatori. Il risultato di ogni lancio del dado è mostrato sulla Scheda del Confronto e nella Tabella di Riposizionamento degli Abitanti.
- b. Il piazzamento finale di ogni abitante stabilisce il suo attacco e la sua manovra difensiva. La velocità dell'attacco e la velocità della manovra difensiva sono stampate sulla pedina, e il riquadro "Bersaglio" dove si trova l'abitante stabilisce le direzioni dell'attacco e della manovra difensiva: ogni riquadro riporta i nomi delle direzioni che rappresenta.  
*Esempio: I mostri nel riquadro più in alto stanno eseguendo l'attacco "Fendente" e la manovra difensiva "Chinarsi". Un nativo nel riquadro intermedio sta attaccando nella direzione "Mezzano" e manovrando in difesa nella direzione "Schivare".*
- c. Dopo che le pedine degli abitanti sono state riposizionate, il personaggio determina casualmente se si capovolgono. Egli specifica uno dei riquadri "Bersaglio", tira due dadi (i modificatori non influenzano questi tiri) e consulta la tabella "Cambio Tattica": se uno dei due dadi è un 6 (☰) (6), tutti gli abitanti in quel riquadro si capovolgono. Egli tira separatamente per ogni riquadro "Bersaglio" che contiene degli abitanti, e i risultati si applicano solo alle pedine in quel riquadro. Una volta che una pedina viene capovolta, mantiene questo lato fino a che non "Cambia Tattica" di nuovo. Indipendentemente dal fatto che siano o no assoldati, i cavalli dei nativi non si capovolgono mai casualmente. Questi non cambiano tattica. Anche i mostri Tremendi non cambiano mai tattica (Vedi Regola 8.4.7c).

Tiro del dado	Effetto sulla pedina
☐ - ☰	Nessun effetto
☰	Cambio Tattica

Tabella 8.1: Tabella Cambio Tattica



## Esempio 4 – Combattimento: Abitante contro Abitante



Il Goblin è il difensore che “possiede” la Scheda del Confronto degli Abitanti, il Lanciere è il bersaglio e l’Archiere è un altro attaccante. Entrambi i nativi stanno attaccando il Goblin.

**Assegnazione Casuale:** Il Goblin è stato assegnato all’Elfo (♣).

**Fase di Piazzamento:** L’Elfo (♣) ha assegnato il suo Arciere assoldato ad attaccare il Goblin, che è stato immediatamente posizionato sulla sua propria scheda. Il Mago ha successivamente aggiunto due Lancieri assoldati all’attacco, ma dopo il Cavaliere Nero (♠) ha assegnato un Predone assoldato ad attaccare un Lanciere, per cui quel Lanciere è stato messo sulla sua scheda per combatterlo (non mostrato in questo esempio).

**Bersagli:** Il Lanciere rimanente è stato l’ultimo attaccante ad essere messo sulla scheda del Goblin, e quindi diventa il bersaglio del Goblin. Il Cavaliere Nero (♠) sceglie il Lanciere come suo bersaglio e l’Elfo (♣) sceglie il Goblin come suo bersaglio. Loro piazzano i loro attacchi (armi e pedine ATTACCA) sulle loro schede nelle direzioni indicate.

**Riposizionamento:** Il Goblin, il Lanciere e l’Archiere fanno tutti tiri separati per il riposizionamento e il cambio tattiche. L’arciere cambia tattica e viene girato dal suo lato più chiaro.

**Rimozione dei colpi mancati:** Dato che il Lanciere ha un cavallo, l’attacco del Goblin viene confrontato con la manovra difensiva del cavallo: non riesce ad intercettare o essere più veloce del cavallo, per cui manca. Il Cavaliere Nero (♠) colpisce dato che è più veloce della manovra difensiva del Cavallo (la Mazza pronta ha velocità 3). L’Elfo (♣) colpisce essendo più veloce e il Lanciere colpisce intercettando la direzione. L’Archiere con il lato più chiaro verso l’alto non attacca.

**Applicazione del danno:** L’Elfo (♣) uccide il Goblin, annullando l’attacco del Lanciere. Quindi il Cavaliere Nero (♠) colpisce e infligge danno al cavallo del Lanciere, uccidendolo.

- d. **Scheda del Confronto degli Abitanti:** Un abitante (nativi assoldati inclusi) sulla propria scheda è il “difensore” e viene posizionato in uno dei riquadri “” in una Scheda del Confronto degli Abitanti inutilizzata. Dopo che le scelte sono state rivelate, gli attaccanti su ogni scheda (incluso il bersaglio del difensore) possono cambiare casualmente posizione e tattica. Tirate separatamente per ogni scheda. I modificatori non influenzano questi tiri.
- d.1) Tirate una volta per riposizionare il bersaglio del difensore nei riquadri “Bersaglio” e un’altra volta per riposizionare tutti gli ulteriori attaccanti nei riquadri “Attaccanti”. Le pedine si muovono come indicato sulla scheda e sulla Tabella 8.2 Riposizionamento Abitanti. Quando si cambia tattica, si tira per ogni riquadro che contiene abitanti (eccetto per le pedine dei cavalli e dei mostri Tremendi, che non cambiano mai tattica).
- d.2) Se il difensore a cui appartiene la scheda è un abitante non controllato, anch’egli può cambiare posizione e tattica: tirate separatamente per lui.
- d.3) Se il difensore è un nativo assoldato, egli rimane dove è stato piazzato: non può essere riposizionato e non cambia tattica.

TIRO DEL DADO	EFFETTO	RIQUADRO DI PARTENZA		
		Fendente e Chinarsi	Mezzano e Schivare	Affondo e Caricare
□	Riquadro in alto non modificato	Fendente e Chinarsi	Affondo e Caricare	Mezzano e Schivare
◻	Riquadro in mezzo non modificato	Affondo e Caricare	Mezzano e Schivare	Fendente e Chinarsi
◻◻	Riquadro in basso non modificato	Mezzano e Schivare	Fendente e Chinarsi	Affondo e Caricare
◻◻◻	Nessuna modifica	Fendente e Chinarsi	Mezzano e Schivare	Affondo e Caricare
◻◻◻◻	Scorrimento verso il basso	Affondo e Caricare	Fendente e Chinarsi	Mezzano e Schivare
◻◻◻◻◻	Scorrimento verso l’alto	Mezzano e Schivare	Affondo e Caricare	Fendente e Chinarsi

Tabella 8.2: Tabella di Riposizionamento degli Abitanti

8.4.7 **MOSTRI SPECIALI:** I mostri in questa sezione rappresentano delle eccezioni alle normali regole. Essi giocano e combattono normalmente, tranne che nelle seguenti eccezioni:

- a. **I Goblin armati di lancia** non attaccano quando hanno il lato più chiaro verso l’alto. Vengono assegnati normalmente ed ostacolano il bersaglio quando si tratta di giocare pedine azione durante la Fase Incontro, ma non attaccano. Attaccano normalmente quando hanno il lato più scuro verso l’alto. Gli abitanti trasformati in Passeri, Rane o Scoiattoli si comportano nello stesso modo – non attaccano ma vengono assegnati normalmente ed ostacolano il bersaglio quando si tratta di giocare pedine azione.



- b. **Demone, Demone Alato e Diavoletto:** Un lato di queste pedine mostra un simbolo Magia al posto di una lettera di danno. Questi simboli Magia indicano una magia: quando mostro colpisce quando il lato con il simbolo Magia è verso l’alto, invece di infliggere del danno l’attacco fa tirare al bersaglio i dadi su una tabella incantesimo. Quando ha lanciato i dadi e applicato il risultato, l’attacco termina.



- b.1) Quando un Demone colpisce con il lato M verso l’alto, il bersaglio deve tirare sulla Tabella Potere dell’Abisso con sé stesso come bersaglio.
- b.2) Quando un Diavoletto colpisce con il lato M verso l’alto, il bersaglio deve tirare una maledizione sulla Tabella Maledizione.
- b.3) Questi attacchi ignorano le protezioni e i cavalli del bersaglio e colpiscono il bersaglio stesso.

- b.4) I mostri effettuano questi attacchi solo quando il loro lato più scuro è verso il basso; quando il loro lato più scuro è verso l'alto effettuano un attacco in corpo a corpo con un'arma di lunghezza "0" (zanne/artigli).
- b.5) Entrambi i Demoni sono mostri Tremendi e si capovolgono solo nei casi descritti nella prossima sezione. Il Diavoletto cambia tattica normalmente.
- c. **I mostri Tremendi** non cambiano tattica o si capovolgono come gli altri mostri. L'unico evento che fa capovolgere un mostro Tremendo è quando questo colpisce il suo bersaglio in combattimento; quando il mostro (o la sua testa o la sua clava) colpisce il suo bersaglio, si gira con il lato più scuro verso l'alto alla fine del round di combattimento corrente (ma la sua testa o clava, se ne ha una, non si capovolge). Una volta che ha il lato più scuro verso l'alto, rimane così fino a quando non viene ucciso o il suo bersaglio viene ucciso. Quando il suo bersaglio è ucciso, il mostro Tremendo si rigira nuovamente con il lato più scuro verso il basso. Mostri Tremendi controllati o assoldati devono essere giocati dal personaggio assoldante con il lato più scuro verso il basso; la loro testa o clava può essere giocata con qualsiasi lato visibile. I mostri Tremendi controllati o assoldati si girano con il lato scuro verso l'alto se loro (o la loro testa o clava) colpisce e si comportano con le stesse modalità dei mostri Tremendi non controllati con il lato più scuro verso l'alto.



- d. Quando un mostro Tremendo è con il lato più scuro verso l'alto, ha afferrato il suo bersaglio e si sta apprestando a dilaniarlo. La forza dell'attacco del mostro riporta un teschio in un riquadro rosso al posto della normale forza dell'attacco per indicare che il mostro ha afferrato il suo bersaglio. Quando il mostro colpisce il suo bersaglio, invece di infliggergli danno semplicemente lo uccide. Se il bersaglio è un personaggio, l'attacco non è influenzato da protezioni o cavalli, e non ha effetto su protezioni o cavalli: il personaggio è semplicemente ucciso senza danneggiare le sue protezioni o i cavalli.
- d.1) Quando un mostro Tremendo ha il lato più scuro verso l'alto, non può cambiare bersaglio. Non può essere attirato via da altri personaggi o nativi assoldati.
- d.2) Quando un mostro Tremendo con il lato più scuro verso l'alto è sulla Scheda del Confronto di un personaggio, limita le azioni che può giocare. Durante la Fase Incontro, il personaggio non può giocare pedine MUOVI, pedine VOLA, carte Stivali o cavalli per fuggire o volare via. Egli può giocare pedine ATTACCA e carte Guanti per approntare pedine armi e può effettuare altre azioni. Durante la Fase Combattimento, il personaggio non può giocare un cavallo. Può giocare un normale attacco e può giocare una pedina MUOVI o una carta Stivali per effettuare una manovra difensiva; nel gioco, si sta dibattendo nella speranza di ritardare il colpo fatale.
- d.3) Quando un mostro Tremendo o la sua testa o la sua clava colpisce un nativo (o il suo cavallo) senza uccidere il nativo, il mostro si gira dal lato più scuro verso l'alto e rimane assegnato ad esso fino a che il mostro o il nativo viene ucciso. Se il cavallo del nativo sopravvive, continua ad utilizzarlo; il mostro afferra anche il cavallo. Quando un mostro Tremendo con il lato più scuro verso l'alto colpisce un nativo (o il suo cavallo), uccide sia il nativo che il suo cavallo.
- d.4) Il combattimento non può terminare in una locazione nella quale si trova un mostro Tremendo con il lato più scuro verso l'alto.  
*Speciale: L'utilizzo del Mantello Elusivo può causare un "ciclo continuo" nel quale né il personaggio né il mostro Tremendo possono essere uccisi, e il combattimento continua all'infinito. Se non ci sono possibilità che il mostro Tremendo possa essere ucciso dal personaggio o da chiunque altro nella locazione (o gli altri personaggi non vogliono aiutarlo), il personaggio viene ucciso.*  
*Spiegazione: Si assume che il personaggio si stanchi prima del mostro.*
- e. **Pedine Testa e Clava:** Ogni pedina testa o clava viene assegnata assieme al mostro al quale appartiene. Quando il mostro è assegnato ad un personaggio, la sua testa o la sua clava viene automaticamente assegnata allo stesso personaggio. Ogni testa o clava fanno un attacco separato contro il bersaglio, utilizzando la sua lunghezza d'arma, lettera di forza e stelle di affilatura.
- e.1) Una testa o una clava non può essere messa nello stesso riquadro "Bersaglio" del mostro al quale appartiene. Quando un personaggio posiziona la pedina del mostro nei riquadri "Bersaglio", deve mettere il mostro e la sua testa o clava in differenti riquadri.
- e.2) Le pedine testa e clava possono essere riposizionate e cambiare tattica come le altre pedine mostro (anche se sono con il lato più scuro verso l'alto).
- e.3) Quando una pedina testa o clava colpisce, il mostro Tremendo si considera che abbia colpito, e la pedina mostro Tremendo che rappresenta il suo corpo si capovolge con il lato più scuro verso l'alto. Nonostante questo, la pedina testa o clava non si capovolge e continua a cambiare tattica normalmente secondo le regole.

e.4) Le pedine testa e clava non possono essere attaccate. L'unico modo per distruggerle è uccidere il mostro al quale appartengono.

f. **Personaggi Trasformati in Mostri Tremendi:** I personaggi trasformati in Mostri Tremendi in combattimento seguono molte delle regole dei mostri Tremendi non trasformati. Devono essere giocati inizialmente con il lato più scuro verso il basso, e si capovolgono se il loro corpo, testa o clava colpiscono. A meno che non venga indicato altrimenti, fino a quando hanno il loro lato più scuro verso l'alto rimangono assegnati al loro bersaglio fino a che o loro o il loro bersaglio non viene ucciso.

8.4.8 **RISOLVERE GLI ATTACCHI:** Dopo che agli abitanti sono stati applicati il riposizionamento e il cambio tattica, va confrontato ogni attacco con la manovra difensiva del bersaglio per vedere se l'attacco manca. Gli attacchi che colpiscono non vanno ancora applicati – possono sempre essere bloccati uccidendo l'attaccante prima che l'attacco vada a segno.

a. Confrontate la velocità di ogni attacco con la velocità della manovra difensiva del bersaglio. Se il numero dell'attacco è inferiore, l'attacco colpirà il bersaglio essendo più veloce della manovra difensiva.

b. Se l'attacco non è più veloce della difesa, va confrontata la direzione dell'attacco con quella della manovra difensiva. Se la direzione dell'attacco è identica a quella della manovra difensiva, l'attacco colpisce intercettando la manovra difensiva. La riga sulla Scheda del Confronto indica quali direzioni di attacco intercettano le manovre difensive.

b.1) Le frecce grigie indicano quale riquadro rosso Bersaglio è colpito da ogni riquadro ottagonale Attacco. Seguite la freccia grigia dal riquadro ottagonale che contiene l'attacco fino a che non arriva in un riquadro rosso. Se il bersaglio è in questo riquadro o in un riquadro uguale su un'altra Scheda del Confronto, l'attacco intercetta la difesa e colpisce.

*Nota: L'attacco non può colpire un altro abitante nel riquadro. L'unico abitante che può essere colpito è il bersaglio designato.*

*Esempio: Se un personaggio ha giocato la sua pedina ATTACCA nel riquadro "Fendente", intercetta il suo bersaglio se la pedina sulla quale si trova la propria pedina Attenzione si trova in un riquadro "Fendente e Chinarsi" di qualunque Scheda del Confronto.*

b.2) La freccia rossa indica quale riquadro blu Manovra è colpito da ogni riquadro rosso. Se un riquadro rosso che contiene un abitante, seguendo la freccia rossa da quel riquadro, arriva in un riquadro blu Manovra (dopo aver oltrepassato i riquadri ottagonali delle protezioni) e questo riquadro contiene la manovra difensiva del bersaglio, tutti gli abitanti presenti in quel riquadro rosso intercettano la manovra difensiva e colpiscono.

*Speciale: Se un personaggio non gioca una manovra difensiva, tutti le pedine degli abitanti sulla sua scheda lo intercettano e lo colpiscono.*

c. Quando un personaggio ne attacca un altro, la sua pedina Attenzione attacca con i valori di combattimento definiti dall'arma e dalla pedina ATTACCA che ha giocato. La sua pedina ATTACCA dal riquadro rosso sulla Scheda del Confronto del bersaglio che è allineato con la direzione dell'attacco.

*Esempio: Se egli gioca l'Attacco "Mezzano", egli attacca dal riquadro "Mezzano e Schivare" sulla scheda del bersaglio. Se il personaggio bersaglio ha giocato la sua pedina MUOVI, una carta Stivali o un Cavallo nel riquadro Manovra "Schivare", viene intercettato.*

d. Se un personaggio attacca un bersaglio su una Scheda del Confronto degli Abitanti, il suo riquadro di attacco intercetta il riquadro grigio "Attaccanti" corrispondente su quella Scheda del Confronto, il riquadro rosso "Abitanti" al quale il suo riquadro punta, e il riquadro rosso "Bersaglio" al quale il suo riquadro punta.

*Esempio: Se egli gioca un attacco "Fendente", egli intercetta il suo bersaglio se è nel riquadro Attaccanti "Fendente", se è nel riquadro Abitanti "Fendente e Chinarsi" e se è nel riquadro Bersaglio "Fendente e Chinarsi".*

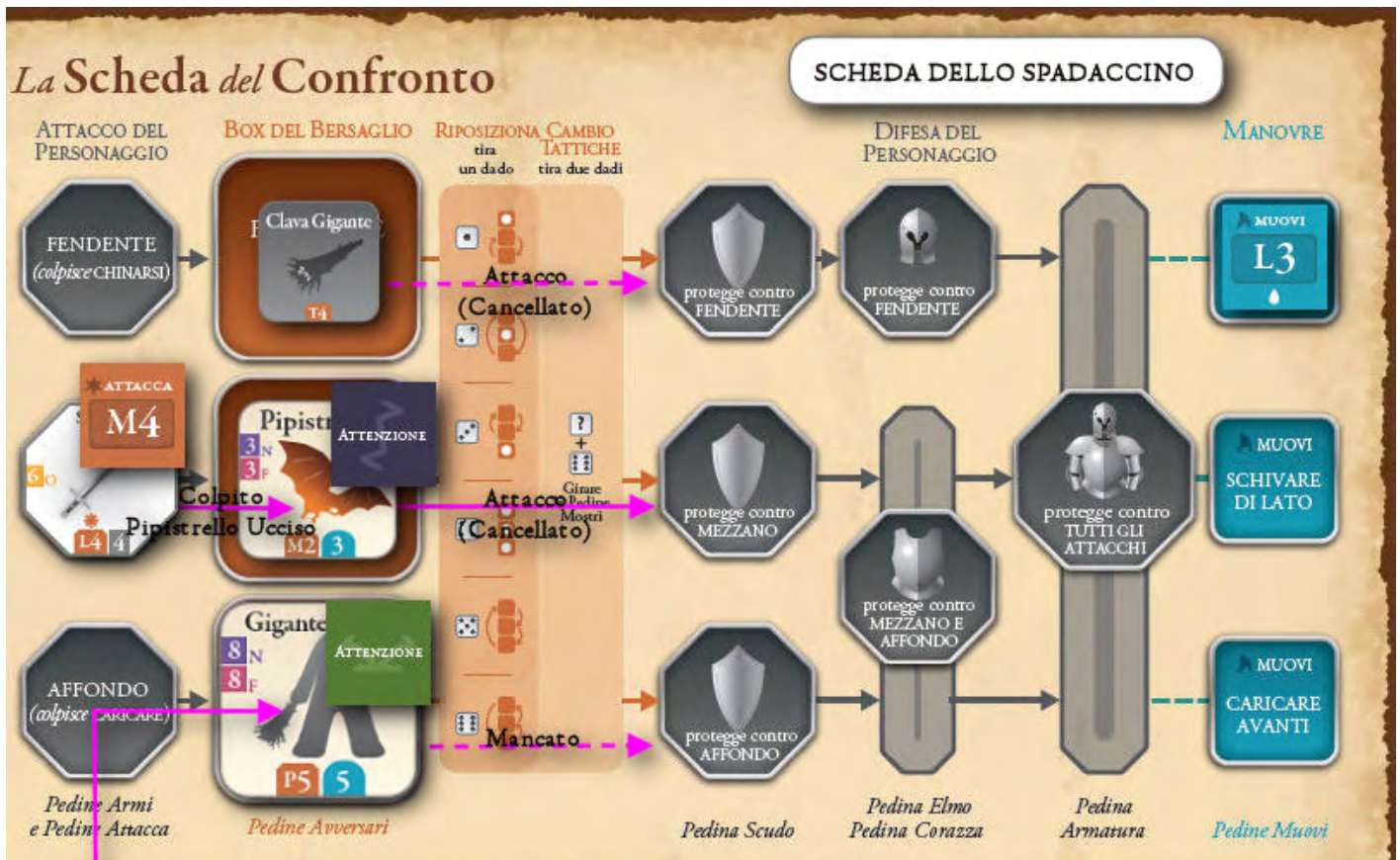
e. Su una scheda di un abitante, ogni attaccante nei riquadri grigi "Attaccanti" intercetta il riquadro rosso "Abitanti" al quale il proprio riquadro punta, il possessore intercetta il riquadro rosso "Bersaglio" al quale il proprio riquadro "Abitanti" punta, e l'attaccante nel riquadro rosso "Bersaglio" intercetta il riquadro rosso "Abitanti" al quale egli punta.

f. Se un incantesimo colpisce o meno, viene determinato nella stessa identica maniera di un arma. Per colpire deve essere più veloce della manovra difensiva (la velocità è determinata dal tempo di completamento dell'incantesimo) o intercettare la direzione del bersaglio (o dei bersagli).

g. Se un attacco non è più veloce della difesa del bersaglio, e non lo intercetta, manca.

*Spiegazione: Il bersaglio completa la sua manovra difensiva e si sposta dalla traiettoria dell'attacco. Quando un personaggio manca, rimuove il suo attacco dal riquadro e gira la pedina dell'arma con il lato preparato verso l'alto. Quando un abitante manca, viene lasciato sulla scheda se è il bersaglio dell'attacco di qualcun altro. Se non è il bersaglio di nessun attacco, viene piazzato in alto sulla Scheda del Confronto del bersaglio per indicare che è ancora impegnato in combattimento con il suo bersaglio anche se lo ha mancato questo round.*

## Esempio 5 – Risolvere gli Attacchi: Due Personaggi contro Due Mostri



Lo Spadaccino (♣) e l'Elfo (♠) sono in una locazione con un Gigante e un Pipistrello Gigante. Lo Spadaccino (♣) attira il Gigante e il Pipistrello Gigante durante la Fase Incontro. Come sua azione, l'Elfo (♠) utilizza una pedina ATTACCA L3\* per preparare il suo Arco Leggero (non indicato nell'esempio). Nella fase Combattimento i personaggi usano le pedine ATTENZIONE per indicare i loro bersagli. Lo Spadaccino (♣) mette un mostro in ogni riquadro dato che deve riempire quanti più riquadri possibile (in ogni caso il Gigante e la sua clava devono essere messi in riquadri differenti) e dopo aver tirato i dati per il riposizionamento e il cambio tattiche i mostri sono disposti come indicato e gli attacchi vengono risolti. *(Continua nella pagina seguente)*

**Rimuovere i colpi mancati:** Confrontare ogni attacco con la manovra difensiva del bersaglio per vedere se colpisce:

**Gigante:** L'attacco del Gigante non intercetta la manovra difensiva dello Spadaccino ( ⚔ ) e la sua velocità "5" non è più veloce della manovra difensiva "3", così la pedina Gigante manca e viene rimossa dal riquadro.

**Clava:** La clava intercetta la direzione della manovra difensiva dello Spadaccino ( ⚔ ) e quindi colpisce.

**Pipistrello Gigante:** La velocità dell'attacco del Pipistrello Gigante è "2" è più veloce della manovra difensiva dello Spadaccino ( ⚔ ), per cui colpisce.

**Spadaccino:** L'attacco dello Spadaccino ( ⚔ ) intercetta e colpisce il Pipistrello Gigante.

**Elfo:** L'Elfo ( ⚔ ) usa la velocità indicata sulla sua arma, "1", che è più veloce della difesa del Gigante e lo colpisce.

**Ordine dei colpi a segno:** È il primo round di combattimento nella locazione questo giorno, e quindi gli attacchi colpiscono in ordine di lunghezza dell'arma. La sequenza è questa: Elfo ( ⚔ ), Clava, Spadaccino ( ⚔ ) e Pipistrello Gigante.

**Nota:** Nei round successivi, gli attacchi colpiranno in ordine di velocità dell'attacco, e l'ordine sarebbe stato: Elfo ( ⚔ ), Pipistrello Gigante, Clava (in caso di parità si guarda la lunghezza dell'arma) e Spadaccino ( ⚔ ).

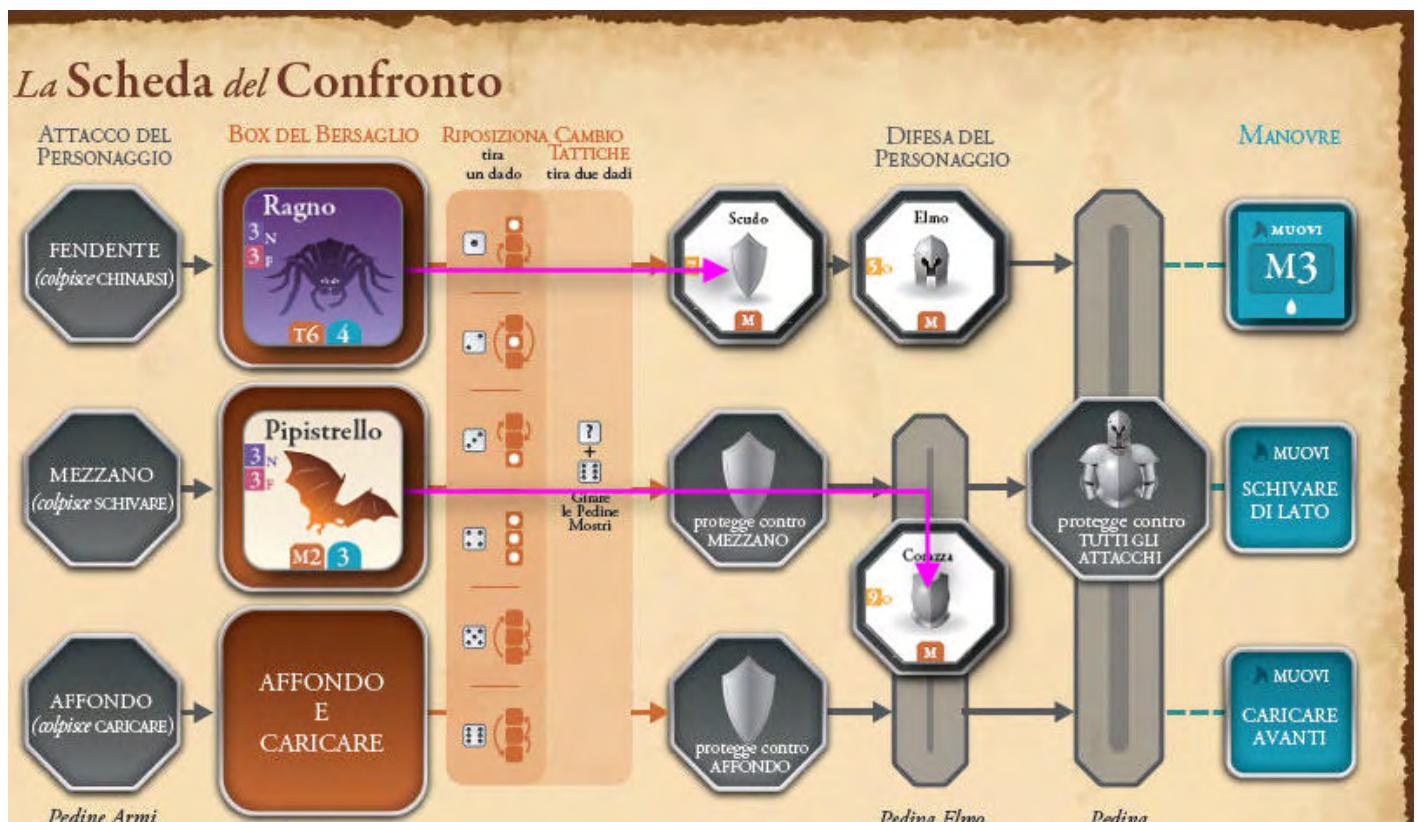
**Elfo:** L'attacco dell'Elfo ( ⚔ ) causa un danno Pesante (danno Leggero più due stelle di affilatura), e dato che l'Arco è un'arma da tiro egli tira sulla Tabella Attacchi a Distanza. Egli ottiene un "2", che aumenta di un livello il danno fino a Tremendo, uccidendo il Gigante.

**Clava:** Dato che il Gigante è stato ucciso, l'attacco della sua clava viene cancellato.

**Spadaccino:** L'attacco dello Spadaccino ( ⚔ ) causa un danno Leggero più una stella di Affilatura. Dato che ha giocato una pedina ATTACCO la cui forza eccede il peso della sua arma da corpo a corpo, guadagna un livello extra, in questo modo il suo attacco infligge un danno Pesante, uccidendo il Pipistrello.

**Pipistrello Gigante:** Dato che è stato ucciso, il suo attacco viene cancellato.

## Esempio 6 – Combattimento: Effetto delle protezioni



Entrambi i mostri colpiscono l'Amazzone ( ⚔ ) che ha giocato una pedina M3\* nel riquadro "Chinarsi". (Il Ragno intercetta la direzione e l'attacco M2 del Pipistrello è più veloce della manovra difensiva). La freccia dal riquadro del Pipistrello intercetta la sua corazza, quindi il Pipistrello causa un danno Medio alla corazza, danneggiandola e infliggendo una ferita all'Amazzone ( ⚔ ). La freccia dal riquadro del Ragno intercetta il suo scudo, quindi il Ragno causa un danno Tremendo sullo scudo, distruggendolo e infliggendo un'altra ferita all'Amazzone ( ⚔ ). Il suo elmo non è stato colpito.

8.4.9 **INFLIGGERE IL DANNO:** Gli attacchi che colpiscono infliggono il danno uno alla volta, nell'ordine indicato dalla lunghezza dell'arma e dalla velocità dell'attacco.

- a. Nel primo round di combattimento in ogni locazione ogni giorno, gli attacchi colpiscono nell'ordine indicato dalla lunghezza della loro arma, le armi più lunghe per prime. Se più attacchi hanno la stessa lunghezza d'arma, questi attacchi vanno risolti in ordine di velocità (numeri più bassi colpiscono per primi).
- b. In tutti i round di combattimento successivi in quella locazione per quel giorno, gli attacchi colpiscono in ordine di velocità, gli attacchi più rapidi prima di quelli più lenti. Se due attacchi hanno la stessa velocità, l'attacco con la lunghezza d'arma più lunga colpisce per primo.  
*Nota: Se due o più attacchi hanno la stessa lunghezza d'arma e la stessa velocità, sono simultanei e infliggono il danno simultaneamente (vedi Regola 8.4.9m).*
- c. I colpi a segno infliggono danno uno alla volta, nell'ordine indicato dalla loro lunghezza d'arma e velocità. Quando un colpo infligge il danno i risultati hanno effetto immediatamente, prima che il colpo successivo infligga danno: se il colpo cambia la situazione il colpo successivo infliggerà danno con modalità compatibili con la nuova situazione.  
*Nota: Le pedine azione ferite non vengono rimosse dal gioco fino alla prossima Fase Affaticamento. Un personaggio che ha ricevuto una ferita che causerà la morte non muore fino alla Fase Affaticamento e il suo attacco in questo round non viene cancellato.*
  - c.1) Quando un abitante o un personaggio viene ucciso, tutti gli attacchi che non gli hanno ancora inflitto danno vengono cancellati. Ogni arma il cui attacco viene cancellato viene girata con il lato pronto verso l'alto.
  - c.2) Se un abitante o un personaggio viene ucciso prima che il suo attacco infligga danno, il suo attacco viene cancellato e non ha alcun effetto.  
*Esempio: Se un personaggio e un mostro hanno giocato attacchi che causano la morte reciproca, chi colpisce per primo sopravvive.*
- d. Quando l'attacco di un personaggio colpisce (se non viene cancellato prima di colpire), la sua arma diventa non pronta.
- e. Quando un attacco colpisce, infligge un danno al suo bersaglio. Il danno è misurato con gli stessi livelli del peso: "T" per Tremendo, "P" per Pesante, "M" per Medio e "L" per Leggero. Il danno causato da un'arma o da un abitante è pari alla lettera del danno sulla pedina attaccante, più un livello per ogni stella di affilatura indicata sulla pedina.
  - e.1) Se l'attacco non colpisce una protezione, ogni stella di affilatura incrementa il danno di un livello.
  - e.2) Se l'attacco colpisce una protezione, una delle stelle di affilatura non si aggiunge al danno (la stella non è persa in modo permanente, non viene conteggiata solo nell'attacco corrente), ma ogni stella successiva incrementa il danno di un livello.  
*Esempio: Una pedina con un danno "M" (Medio) e due stelle di affilatura infligge un danno "Tremendo" normalmente, ma solo un danno "Pesante" quando colpisce una protezione.*
  - e.3) Se la pedina attaccante non ha stelle di affilatura, il danno che infligge non è influenzato dalle protezioni.  
*Esempio: Una pedina Pesante senza stelle di affilatura infligge sempre un danno "Pesante", indipendentemente dal fatto che colpisca o no una protezione.*
  - e.4) **Mostri Corazzati:** Quando un attacco colpisce un mostro, l'attacco colpisce una protezione solo se il mostro è un Drago, Troll o Serpente (Vipere incluse).
  - e.5) **Nativi Corazzati:** Ogni Cavaliere, Fante con Spadone, Picchiere, Fante con Spada e Balestriere ha una protezione in ogni direzione, così come tutti i cavalli da guerra (nessun altro nativo ha delle protezioni). Ogni attacco che colpisce uno di questi nativi colpisce la protezione ed è ridotto di una stella di affilatura.
- f. **Modifica del Danno:** Il metodo di attacco dell'arma del personaggio può modificare il danno che viene inflitto.
  - f.1) Se colpisce con un'arma da tiro, deve tirare sulla Tabella 8.3 Attacchi a Distanza e modificare il livello del danno come indicato dal risultato.

Tiro del dado	Effetto sulla danno causato
•	Incremento di 2 Livelli
◦	Incremento di 1 Livello
◐	Nessun cambiamento
◑	Diminuzione di 1 Livello
◒	Diminuzione di 2 Livelli
◓	Diminuzione di 3 Livelli

Tabella 8.3: Tabella Attacchi a Distanza

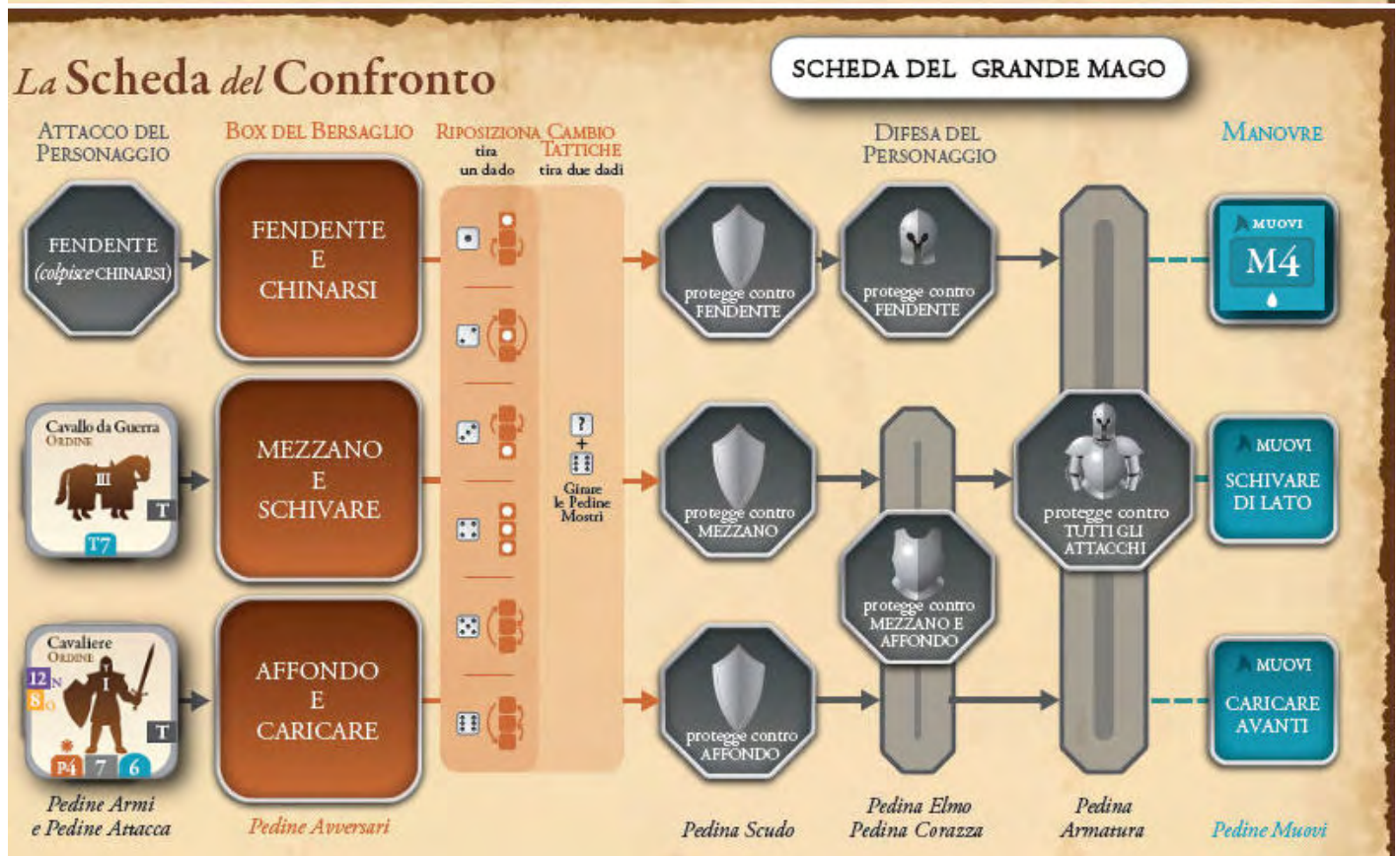
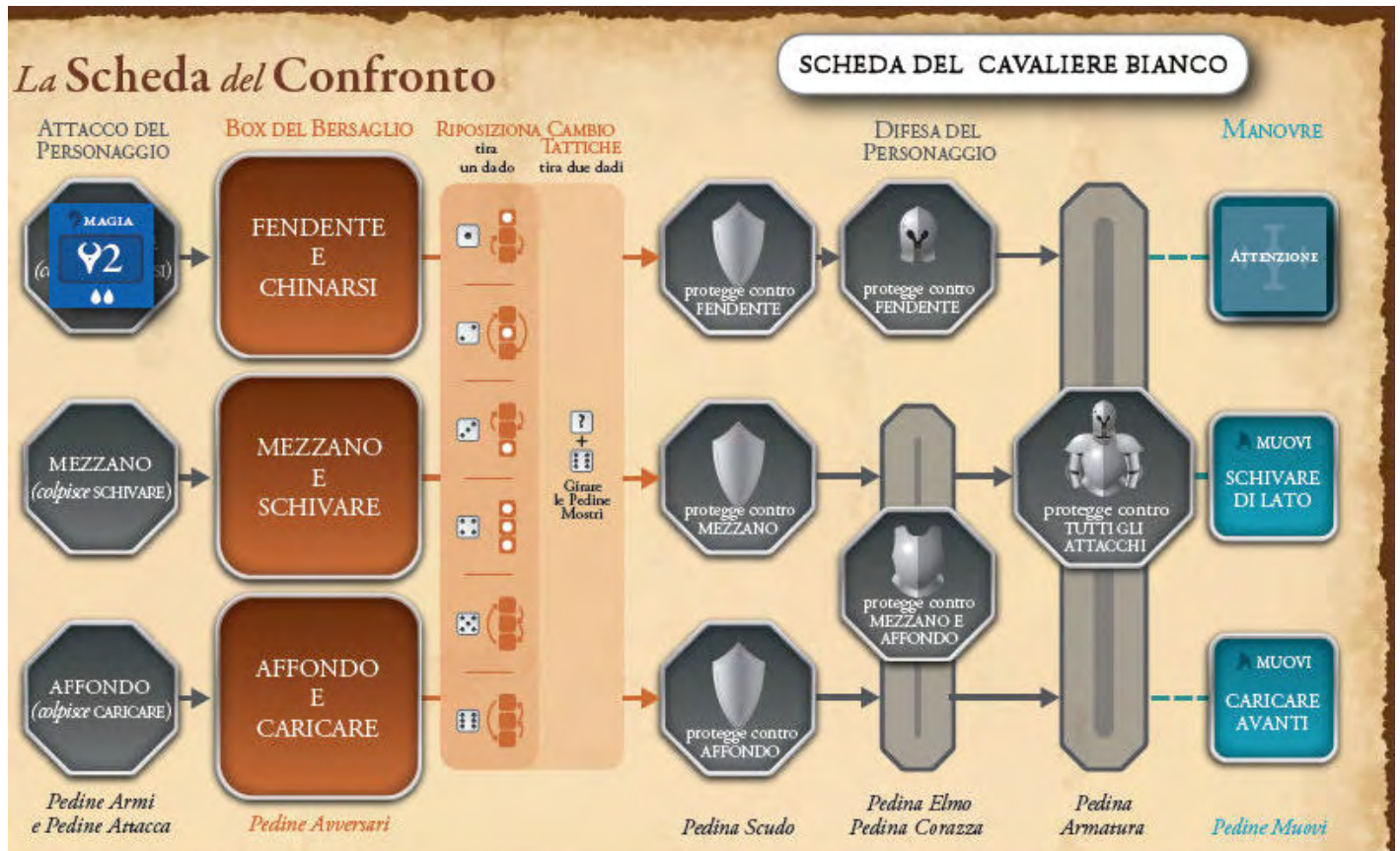
- f.2) Se egli gioca un'arma da corpo a corpo con una pedina ATTACCA la cui forza eccede il peso dell'arma, il danno inflitto viene aumentato di un livello. Questo è chiamato "caricare il colpo". Il danno aumenta di un solo livello, indipendentemente da quanta forza extra ha la pedina ATTACCA.  
*Esempio: Se egli gioca una pedina ATTACCA Media, Pesante o Tremenda con un'arma da corpo a corpo Leggera, il danno causato aumenta di un livello (diventa un Medio, più ogni stella di affilatura).*
- f.3) Un "pugnale" (una pedina ATTACCA giocata senza arma) è un'arma da corpo a corpo di peso "Nullo" con una stella di affilatura. Guadagna sempre un livello dato che viene giocata con una pedina Attacca di forza superiore, quindi infligge un danno Medio quando non colpisce protezioni, e danno Leggero quando colpisce una protezione.
- g. **Arcieri:** Gli Arcieri e i Balestrieri utilizzano armi da tiro, quindi il danno che infliggono è modificato dalla Tabella 8.3 Attacchi a Distanza. Quando un Arciere o un Balestriere colpisce, uno dei giocatori tira per loro sulla Tabella 8.3 Attacchi a Distanza e il risultato modifica il danno che infligge.
- g.1) I modificatori del giocatore non influenzano questo tiro – egli sta tirando per il nativo non per sé. Qualunque giocatore può tirare.
- g.2) Gli arcieri hanno propri modificatori al tiro di dado: quando un giocatore tira sulla Tabella 8.3 Attacchi a Distanza per l'attacco di un Arciere, tira solo un dado. Questo non si applica al Balestriere, che tira due dadi.  
*Nota: Quando la sua pedina è con il lato più chiaro verso l'alto (quello senza la lettera di forza dell'attacco), un Arciere non attacca.*
- h. Quando il bersaglio è un abitante, il danno finale inflitto dall'attacco va confrontato con la vulnerabilità dell'abitante. La vulnerabilità dei mostri è indicata dalla dimensione delle pedine. La vulnerabilità dei nativi è indicata nella Lista dei Nativi e da una casella nera sul lato destro della pedina, mentre la vulnerabilità dei cavalli (sia quelli dei giocatori che quelli dei nativi) è indicata nella Lista dei Cavalli e da una casella nera sul lato destro della pedina. Se il danno è pari o superiore alla vulnerabilità, l'abitante è ucciso. Se il danno è inferiore alla vulnerabilità, il colpo non ha effetto. Dopo che è stato applicato il danno, la pedina dell'arma che ha attaccato viene girata con il lato non pronto verso l'alto.
- i. **Cavalli dei Nativi:** Se un nativo sta cavalcando un cavallo, la sua stessa pedina definisce la direzione dell'attacco, ma ogni attacco rivolto a lui viene risolto contro il suo cavallo: l'attacco è confrontato con la velocità della manovra difensiva e con la direzione della pedina del cavallo per vedere se colpisce, e se colpisce il danno viene inflitto sul cavallo, non sul cavaliere. Se il cavallo è ucciso prima che tutti i colpi a segno siano stati risolti, i colpi rimanenti infliggono danno sul cavaliere; i colpi a segno e i colpi a vuoto precedentemente risolti dai valori di manovra del cavallo rimangono in effetto per il resto della Fase Combattimento.  
*Esempio: Due attacchi "Affondo" intercettano con velocità differenti un cavallo che compie la manovra difensiva "Caricare". Il primo "Affondo" uccide il cavallo. Il secondo attacco "Affondo" infligge danno al cavaliere, indipendentemente da quale manovra difensiva abbia utilizzato.*
- j. Quando il bersaglio è un personaggio, bisogna determinare se l'attacco danneggia il suo cavallo, la sua protezione o il personaggio stesso.
- j.1) Se il personaggio ha giocato un cavallo come manovra difensiva nella Fase Combattimento, allora l'attacco colpisce il cavallo e nessun danno viene inflitto al personaggio o sulla sua protezione. Si deve confrontare il livello finale del danno alla vulnerabilità del cavallo nel riquadro nero sul lato destro della pedina (oppure nella Lista dei Cavalli). Se il danno è pari o superiore alla vulnerabilità del cavallo, il cavallo viene ucciso e rimosso dal gioco per il resto della partita. Se il danno è inferiore alla vulnerabilità, il cavallo non subisce alcun effetto.  
*Nota: Se il cavallo è un cavallo da guerra, l'attacco colpisce l'armatura ed è ridotto di una stella di affilatura.*
- j.2) Se il personaggio non ha giocato un cavallo, allora l'attacco infligge danno su di lui o sulla sua protezione. Se la freccia rossa dal riquadro dell'attaccante conduce ad un riquadro ottagonale che contiene una pedina protezione, allora l'attacco colpisce quella protezione e viene ridotto di una stella di affilatura, e la maggior parte del danno viene inflitto alla protezione invece che al personaggio.  
*Eccezione: Se il danno finale da un attacco a distanza eccede il livello Tremendo (Vedi la Tabella 8.3 Attacchi a Distanza), uccide il bersaglio senza influenzare la sua protezione (in pratica colpisce un punto vitale scoperto).*
- j.3) La direzione dell'attacco (non la manovra difensiva del personaggio) stabilisce quale protezione viene colpita. L'attacco colpisce solo una pedina protezione: si ferma e colpisce la prima pedina che incontra. Se colpisce un riquadro ottagonale che contiene sia una carta protezione e una pedina protezione, colpisce solo la pedina, non la carta.  
*Eccezione: L'Unguento d'Acciaio ferma tutti gli attacchi prima che colpiscano le protezioni.*
- j.4) Se l'attacco infligge un danno Medio o superiore ad una protezione, il personaggio subisce una ferita (Vedi Regola 8.5.3).
- k. Quando una pedina protezione viene colpita da un danno uguale alla sua robustezza, la pedina protezione diventa "danneggiata". Quando viene colpita da un danno che eccede la sua robustezza, la pedina protezione viene distrutta



*Esempio: Uno scudo Medio viene danneggiato da un danno Medio, distrutto da un danno Pesante o Tremendo.*

- k.1) Ogni pedina protezione viene girata con il lato “intatto” verso l’alto all’inizio della partita. Quando viene danneggiata viene girata con il lato “danneggiato” verso l’alto, e rimane con questo lato verso l’alto fino a che non viene riparata o distrutta. Quando è danneggiata, protegge normalmente il suo possessore.
- k.2) Quando una protezione danneggiata viene nuovamente danneggiata, viene distrutta.
- k.3) Quando una normale pedina protezione viene distrutta, il suo possessore non ottiene alcuna ricompensa. La pedina distrutta viene immediatamente girata con il lato intatto verso l’alto e messa nella Scheda delle Apparizioni o nella Scheda delle Esplorazioni: gli elmi e gli scudi vanno nel riquadro dei Soldati, le corazze nel riquadro delle Guardie e le armature nel riquadro dell’Ordine.  
*Spiegazioni: Le protezioni rigenerate rappresentano nuove protezioni appena fabbricate. Ogni pedina protezione ordinaria è sempre presente nella partita – ogni volta che viene distrutta riappare immediatamente come un nuova pedina protezione.*
- k.4) Quando una carta o pedina tesoro viene distrutta, viene rimossa dal gioco per il resto della partita.  
*Speciale: Il possessore della protezione guadagna un certo numero di pezzi d’Oro che rappresentano il valore dei gioielli e del metallo nei resti del tesoro. La Lista Pedine Tesoro Protezione e la pedina stessa mostrano il valore di ogni pedina distrutta in un riquadro nero sotto il valore in Oro, e la Lista Protezioni e la pedina protezione stessa mostra il valore di ogni carta protezione distrutta in un riquadro nero sotto il valore in Oro.*
- k.5) Le carte protezione non possono essere danneggiate. Quando una carta armatura subisce un danno pari o superiore alla sua robustezza, la carta protezione viene distrutta.
- l. Quando una pedina protezione viene distrutta o un cavallo viene eliminato (e istantaneamente rimosso dalla partita), non protegge il suo possessore da attacchi che gli infliggono danno successivamente.  
*Esempio: Tre attacchi “Fendente” Pesanti colpiscono con differenti velocità il Capitano (↖), che ha un cavallo da guerra e sta indossando un elmo. Il primo colpo uccide il cavallo, il secondo distrugge l’elmo e il terzo colpo uccide il capitano (↖).*
- m. Attacchi simultanei (attacchi con la stessa velocità e lunghezza d’arma) infliggono il danno contemporaneamente, prima che la situazione venga modificata. Se due individui si infliggono contemporaneamente un colpo mortale, muoiono entrambi. Se due attacchi colpiscono la stessa protezione o lo stesso cavallo, tutti e due gli attacchi causano danno alla stessa protezione o cavallo, anche se gli infliggono abbastanza danno da distruggerlo più e più volte; la protezione o il cavallo non vengono rimosse fino a quando tutti gli attacchi simultanei non vengono risolti. Se due o più attacchi danneggiano la stessa pedina protezione, questa viene distrutta.  
*Esempio: Tre attacchi Pesanti simultanei colpiscono l’armatura Pesante di un personaggio. Ogni attacco infligge una ferita e due di questi distruggono l’armatura, ma anche il terzo attacco colpisce l’armatura, non il personaggio*
- n. Se la freccia rossa non passa attraverso un riquadro ottagonale che contiene una protezione, l’attacco infligge danno direttamente al personaggio. Confrontate il livello finale del danno con la vulnerabilità del personaggio (dalla sua Scheda del Personaggio). Se il danno è pari o superiore alla sua vulnerabilità, egli viene ucciso. Se il danno è inferiore alla sua vulnerabilità ma superiore al livello “Nulla”, subisce una ferita. Attacchi che infliggono danno “Nulla” non hanno alcun effetto.  
*Nota: La Regola opzionale 10.A.1 sulle Ferite Gravi permette di subire un danno pari alla vulnerabilità del personaggio e subire ferite multiple invece di uccidere direttamente il personaggio.*
- o. Quando un individuo viene trasformato in una creatura, utilizzerà la vulnerabilità della creatura quando viene colpito.
- p. Quando un personaggio viene ucciso, tutti gli abitanti sulla sua Scheda del Confronto diventano non assegnati; saranno assegnati ad nuovi bersagli all’inizio della nuova Fase Incontro. Tutti i suoi nativi assoldati diventano istantaneamente non assoldati. Se i suoi nativi assoldati stavano attaccando o erano attaccati da mostri o nativi non assoldati, interrompono immediatamente il combattimento. Se i suoi nativi assoldati stavano attaccando o erano attaccati da un altro personaggio o i suoi nativi assoldati, i nativi non più assoldati e il loro gruppo inizia immediatamente a combattere quel personaggio e i suoi nativi assoldati, continuando il combattimento.
- q. Quando un nativo o un cavallo di un nativo viene ucciso, viene rimosso dalla partita fino a che non si rigenera. Quando un nativo viene ucciso, viene ucciso anche il suo cavallo. Quando viene ucciso il suo cavallo il nativo sopravvive, a meno che non venga ucciso separatamente.
- r. Gli incantesimi di Attacco attaccano ed infliggono danno come le armi. Quando colpiscono, possono colpire normalmente le protezioni e i cavalli, come le armi. Tutti gli altri incantesimi applicano i loro effetti direttamente sul bersaglio, ignorando le sue protezioni e i cavalli; questi non vengono fermati da protezioni o cavalli.
- s. Dopo che tutti gli attacchi hanno colpito o sono stati cancellati, ogni personaggio riprende la sua pedina Attenzione per utilizzarla il prossimo round di combattimento e mette ogni mostro e nativo non assoldato presente sulla propria Scheda del Confronto nella zona superiore della scheda senza capovolgerli. Questi inizieranno il prossimo round con lo stesso lato con il quale hanno terminato il round precedente.

## Esempio 7 – Combattimento: Incantesimi



**Tramonto:** Il Pellegrino (♠) e il Cavaliere Bianco (♣), con il nativo assoldato O3 (Cavaliere dell'Ordine) dal Cavaliere Bianco (♣), sono visibili in una locazione con i loro nemici giurati, lo Stregone (♠) (visibile) e il Druido (♣) (nascosto).

(Continua nella pagina seguente)

**Fase Incontro – Piazzamento e Azioni:** Il Cavaliere Bianco (♣) piazza O3, con il suo cavallo sul lato 4\* “Al galoppo”, contro lo Stregone (♠). Lo Stregone (♠), incapace di fuggire via dato che la sua pedina più veloce è una MUOVI M4, utilizza una pedina MAGIA ♣4\* e il colore magico Porpora per lanciare “Trasformazione” come sua azione. Egli può lanciare un incantesimo dato che la sua pedina MAGIA ha la stessa velocità del cavallo di O3. Il Pellegrino (♠) lancia “Esorcismo” utilizzando la sua pedina MAGIA ♣4\* e il colore magico Bianco, e il Druido (♣) lancia “Pietre Volanti” con la sua pedina MAGIA ♠2\*\* e il colore magico Grigio. Il Cavaliere Bianco (♣) appronta la sua spada con una pedina ATTACCA P6.

**Fase Combattimento – Bersagli:** Il Cavaliere Bianco (♣) sceglie lo Stregone come bersaglio, il Pellegrino sceglie la locazione come bersaglio del suo incantesimo, lo Stregone sceglie il Cavaliere Bianco e il Druido sceglie il Pellegrino e il Cavaliere Bianco (♣), diventando visibile.

**Attivazione degli Incantesimi:** In ordine di completamento degli incantesimi, “Pietre Volanti” del Druido (♣) con velocità “2” si attiva per primo. Questo incantesimo di Attacco dovrà essere più veloce o intercettare le manovre difensive del Pellegrino e del Cavaliere Bianco (♣) quando verranno giocati gli attacchi e le manovre difensive. Dato che il Pellegrino (♠) è un bersaglio dell’incantesimo del Druido (♣), più veloce del suo, il suo incantesimo è spezzato e la sua pedina MAGIA ♣4\* si affatica. Il Pellegrino (♠) non può attaccare con il suo bastone questo round dato che il suo bersaglio per questo round è la locazione. La “Trasformazione” dello Stregone (♠) è il prossimo incantesimo da attivare, e ha effetto sul Cavaliere Bianco (♣). Lo Stregone (♠) tira un 5 (5,3) sulla Tabella Trasformazione, e il Cavaliere Bianco (♣) viene trasformato in uno scoiattolo!

**Attacchi e Manovre difensive:** Sulla sua Scheda del Confronto, lo Stregone (♠) piazza O3 in “Affondo e Caricare” e il cavallo di O3, girato sul lato “al passo”, in “Mezzano e Schivare”. Egli ha giocato un asterisco sulla sua pedina MAGIA ♣4\* e quindi gioca un singolo asterisco con la pedina MUOVI M4\* nel riquadro “Chinarsi” per evitare l’attacco di O3. Il Pellegrino (♠), non essendo abbastanza rapido per evitare l’attacco del Druido (♣), mette la sua pedina M5 in “Schivare”. Il Cavaliere Bianco (♣), ora trasformato in Scoiattolo, mette una pedina azione in “Chinarsi” per rappresentare la velocità di manovra “2” dello Scoiattolo. Come Scoiattolo non può giocare un attacco. Il Druido (♣) piazza la sua pedina MAGIA ♠2\*\* nel riquadro “Fendente” sulla sua scheda per attaccare i suoi due bersagli. Lo Stregone (♠) tira “Nessuna modifica” per il riposizionamento e O3 non cambia tattica, gli attacchi e le manovre sono rivelati (vedi diagramma).

**Risolvere gli Attacchi:** Il Druido (♣) colpisce sia il Pellegrino (♠) con un attacco più veloce sia il Cavaliere Bianco (♣)/ Scoiattolo intercettando la direzione. O3 manca lo Stregone (♠). Il Druido (♣) ha quattro attacchi, due contro ogni bersaglio. Egli tira un 5 (5,3) e un 2 (2,1) sulla Tabella Attacchi a Distanza per due L\* attacchi contro il Pellegrino (♠). Il secondo attacco infligge un danno Pesante (Leggero più una stella di affilatura aumentato di un livello dalla Tabella Attacchi a Distanza) e uccide il Pellegrino (♠). Il Druido (♣) tira un 6 (6,5) e “4” (4,3) sulla Tabella Attacchi a Distanza contro il Cavaliere Bianco (♣)/ Scoiattolo, infliggendo un danno Leggero che è pari alla vulnerabilità dello Scoiattolo. Il Cavaliere Bianco (♣) viene ucciso, rompendo l’incantesimo dello Stregone (♠). Le pedine Magia dello Stregone (♠) e del Druido (♣) si affaticano.

**Conclusioni:** O3 è ora non assoldato e sulla scheda dello Stregone (♠), combattendolo per il resto del giorno. Nel secondo round lo Stregone (♠) fugge via da O3 utilizzando una pedina MUOVI M5, che è più veloce del cavallo di O3 sul suo lato “al passo”. Il Druido (♣) e O3 terminano il giorno nella locazione, e il Druido (♣) riceve l’Oro, gli averi e la notorietà del Cavaliere Bianco (♣) e del Pellegrino (♠).

## 8.5 Affaticamento e Ferite

8.5.1 **AFFATICAMENTO:** Ogni personaggio può normalmente giocare pedine ATTACCA e MUOVI che totalizzano al massimo due asterischi di sforzo per round (alcuni Tesori permettono di giocare più asterischi). Se egli gioca pedine con un totale di zero o un asterisco, non si affatica. Se egli gioca pedine con un totale di due o più asterischi, deve affaticarsi spostando pedine con asterischi dallo stato attivo a quello inattivo (affaticate). Il numero di asterischi che deve affaticare è pari al numero di asterischi che ha giocato, meno uno.

- Egli può affaticare qualunque pedina con asterischi che ha in gioco, incluse le pedine che ha giocato questo round, fino a quando sono dello stesso tipo degli asterischi extra che ha giocato. Se ha giocato solo pedine MUOVI, deve affaticare una pedina MUOVI, e se ha giocato solo pedine ATTACCA, deve affaticare una pedina ATTACCA. Se ha giocato pedine sia MUOVI che ATTACCA, dovrà indicare quale asterisco non si affatica, ed affaticare asterischi dello stesso tipo di quello rimanente che ha giocato. Se affatica una pedina con due asterischi potrà riportare indietro una pedina con un asterisco dello stesso tipo per “fare cambio” (vedi Regola 4.2.5).
- Quando un giocatore non gioca asterischi non ne guadagna – semplicemente non ne deve affaticare alcuno.
- Normalmente un giocatore non può giocare più di due asterischi, ma se utilizza le carte Tesoro Pozione di Energia o Cintura dell’Energia per giocare più di due asterischi, si affaticano degli asterischi extra. Il numero di asterischi che affatica è sempre uno meno del numero che ha giocato.
- Un personaggio trasformato paga il costo dell’affaticamento normalmente nel round in cui viene trasformato.

- 8.5.2 Le pedine Magia e le pedine di colore magico che vengono giocate durante un round di combattimento non contano ai fini dell'affaticamento alla fine del round. Esse pagano i loro costi di affaticamento affaticandosi automaticamente: le pedine di colore magico si affaticano quando vengono usate, e le pedine Magia si affaticano quando l'incantesimo termina. Le pedine Magia vanno considerate per calcolare il limite di sforzo di un incantatore, mentre le pedine di colore magico no.

*Esempio: Se il Druido gioca una pedina Magia ♡3\* per lanciare un incantesimo e la sua pedina MUOVI L3\* come manovra difensiva nello stesso round, non ha bisogno di affaticare una pedina MUOVI. La sua Magia ♡3\* si affaticherà alla fine dell'incantesimo, pagando il costo di affaticamento della fase. Se egli gioca la sua pedina Magia ♡2\*\* non potrà giocare una pedina Magia con asterischi dato che eccederebbe il suo limite di sforzo.*

- 8.5.3 Ferite: Ogni personaggio deve ferire una pedina attiva per ogni ferita che gli è stata inflitta durante il round. Egli riceve una ferita per ogni attacco che infligge su di lui un danno Leggero o superiore, o per ogni attacco che infligge su una sua protezione un danno Medio o superiore. Non viene ferito da attacchi che colpiscono il suo cavallo. Egli può ferire ogni pedina azione che ha in gioco, incluse pedine che ha giocato in questo round (vedi Regola 4.2.5). Un personaggio trasformato non può essere ferito.

## 8.6 Disingaggio

- 8.6.1 Alla fine di ogni round di combattimento, tutti i mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto rimangono assegnati ai loro bersagli e tutti i mostri e i nativi non assoldati che sono assegnati a personaggi rimangono assegnati a loro. Tutti gli altri abitanti, assoldati o no, diventano non assegnati.
- 8.6.2 Se un mostro Tremendo con il lato scuro verso l'alto viene assegnato ad un nativo alla fine del round, all'inizio del prossimo round il mostro diventa il difensore sulla propria scheda e il nativo diventa automaticamente il suo bersaglio. Altri nativi possono essere assegnati ad attaccare il mostro, ma il nativo non può essere attaccato da altri abitanti.
- 8.6.3 Abitanti non controllati rimangono sul lato con il quale avevano terminato il round.

## 8.7 Spoglie del Combattimento

- 8.7.1 Quando un personaggio uccide un mostro, guadagna immediatamente punti di Fama o Notorietà. Egli ottiene i punti di ricompensa per il mostro, moltiplicati per il numero di mostri che ha ucciso quel giorno (incluso il mostro che ha appena ucciso).
- Esempio: Egli guadagna la ricompensa base per il primo mostro che uccide ogni giorno, doppio punteggio per il secondo mostro che uccide, triplo punteggio per il terzo mostro, e così via.*

*Nota: Le pedine testa e clava non contano come uccisioni separate.*

- Man mano che egli uccide dei mostri li deve allineare per tenere traccia di quanti ne ha ucciso quel giorno. Egli inizia una nuova linea ogni giorno.
- Se due o più personaggi uccidono lo stesso mostro contemporaneamente, dividono i punti di ricompensa in modo equo, mantenendo le frazioni, ed ogni personaggio lo conta come un'uccisione: egli guadagna la sua parte dei punti di ricompensa moltiplicata per il suo numero di uccisioni (incluse l'uccisione in comune).  
*Esempio: L'Elfo e il Druido uccidono simultaneamente un Lupo, che vale 1 punto di Notorietà. Ogni personaggio ottiene mezzo punto di Notorietà, moltiplicato per il suo numero di uccisioni. È la quarta uccisione del giorno per l'Elfo, così ottiene 2 punti di Notorietà e la sua prossima uccisione sarà la quinta. È la prima uccisione del giorno per il Druido, così ottiene solo mezzo punto di Notorietà, e la sua prossima uccisione sarà la seconda.*
- I personaggi dividono l'uccisione solo se i loro attacchi sono perfettamente simultanei, uguali come lunghezza d'arma e velocità. Se un personaggio lo colpisce per primo, ottiene tutti i punti e il personaggio che lo colpisce dopo non ottiene nulla.

- 8.7.2 Ogni personaggio o nativo che un personaggio uccide conta come un'uccisione di un mostro. Egli lo aggiunge alla sua linea di uccisioni per il giorno, e funge da moltiplicatore per la Fama e la Notorietà che ottiene quando uccide un abitante.

- Quando un personaggio uccide un nativo, egli guadagna la sua ricompensa in Notorietà, moltiplicata per il numero di uccisioni che ha fatto quel giorno (incluso il nativo appena ucciso), e guadagna la ricompensa in Oro per il nativo, senza moltiplicarla. I nativi non hanno una ricompensa in Fama.
- Quando egli uccide un altro personaggio, ottiene la Notorietà registrata dalla vittima, senza moltiplicarla. (Se la sua vittima ha registrato un valore negativo di Notorietà, egli perde Notorietà) Egli non ottiene la Fama registrata dalla vittima – quando un personaggio viene ucciso, la sua Fama semplicemente sparisce. La vittima conta come uccisione.

- c. Quando un incantesimo uccide un personaggio o un abitante, l'incantatore lo conta come sua uccisione ed ottiene i punti per questo. Se uccide più individui simultaneamente, conta le ricompense come se li avesse uccisi uno alla volta, iniziando con l'individuo che vale più punti (senza contare le moltiplicazioni) e finendo con quello che vale di meno.
- d. Quando un personaggio uccide un personaggio o un leader assoldato, prende anche tutti gli averi e l'Oro che la vittima aveva con sé. Quando un personaggio viene ucciso, i suoi incantesimi registrati spariscono. L'uccisore non li prende.
- e. Quando un personaggio uccide un cavallo, non ottiene nulla. I cavalli non contano come uccisioni, eccetto che con lo scopo di estendere il numero di round di combattimento in una locazione (vedi Regola 8.8.3).

8.7.3 **ABITANTI ASSOLDATI:** Quando un abitante assoldato uccide una vittima, il personaggio che lo ha assoldato ottiene istantaneamente la Fama e la Notorietà per l'uccisione, senza moltiplicazioni, indipendentemente da dove si trovi nella mappa. Il personaggio non conta la vittima come uccisione; egli può contarla come uccisione solo se la uccide personalmente.

- a. Quando un abitante assoldato uccide un mostro, il personaggio che lo ha assoldato ottiene la ricompensa base di Fama e Notorietà, senza moltiplicazioni. Quando un abitante assoldato uccide un nativo, il personaggio che lo ha assoldato ottiene la ricompensa base di Notorietà, senza moltiplicazioni. Quando un abitante assoldato uccide un personaggio, il personaggio che lo ha assoldato ottiene il valore di Notorietà registrato dalla vittima, senza moltiplicazioni.
- b. Oltre a questi, quando un leader assoldato o un mostro controllato uccide un nativo, il leader aggiunge la sua ricompensa in Oro al suo Oro registrato. Quando egli uccide un personaggio o un leader assoldato, prende anche l'Oro e tutti gli averi che la vittima aveva con sé. Egli conserva gli averi e l'Oro per il personaggio che lo ha assoldato. Quando un sottoposto o un mostro controllato uccide una vittima, nessuno ottiene Oro e gli averi della vittima vengono abbandonati nella locazione.

8.7.4 **MOSTRI:** Quando un mostro uccide un personaggio o un leader assoldato, l'Oro della vittima svanisce e i suoi averi vengono abbandonati nella locazione.

8.7.5 **NATIVI NON ASSOLDATI:** Quando un nativo non assoldato (leader o no) uccide un personaggio o un leader assoldato, l'Oro della vittima svanisce e i suoi averi vengono messi nel riquadro del gruppo del nativo nella Scheda delle Apparizioni o nella Scheda delle Esplorazioni.

8.7.6 **UCCIDERE I NATIVI:** Quando un mostro o un nativo viene ucciso, viene rimosso dal gioco fino a che non si rigenera e ritorna in gioco alla fine di una settimana. I Visitatori non possono mai essere uccisi.

8.7.7 Quando un nativo assoldato viene ucciso, diventa istantaneamente non assoldato, e il personaggio che lo aveva assoldato perde un numero di punti di Notorietà pari alla ricompensa di Notorietà del nativo.

8.7.8 Quando un leader non assoldato viene ucciso, gli averi del suo gruppo vengono abbandonati nella sua locazione, nello stesso ordine con il quale erano impilati nel riquadro del gruppo. Quando un leader assoldato viene ucciso, gli averi del suo gruppo rimangono nella Scheda delle Apparizioni o nella Scheda delle Esplorazioni, fino a che non si rigenera.

8.7.9 Quando un personaggio viene ucciso, i suoi leader assoldati mantengono gli averi che stanno trasportando; questi averi vengono piazzati nella Scheda delle Apparizioni o nella Scheda delle Esplorazioni assieme agli averi del gruppo.

## 8.8 Concludere i Combattimenti nelle Locazioni

8.8.1 **FINE DEL ROUND:** Dopo la Fase Affaticamento i personaggi stabiliscono se ci sarà un altro round di combattimento. Se il combattimento continua, i personaggi e gli abitanti inizieranno il prossimo round di combattimento.

8.8.2 Se personaggi o abitanti assoldati o controllati rimangono nella locazione, il combattimento termina se ci sono due round consecutivi nei quali nessuna pedina viene affaticata o ferita; nessuna protezione viene danneggiata o distrutta; nessun incantesimo viene lanciato; nessun personaggio, abitante o cavallo viene ucciso; e non ci sono mostri Tremendi con il lato più scuro verso l'alto. Il combattimento termina anche se nella locazione ci sono ancora mostri e personaggi visibili.

*Spiegazione: I mostri si calmano quando non riescono ad afferrare i personaggi.*

*Nota: I personaggi possono estendere il combattimento se causano uno di questi eventi (per esempio, lanciando un incantesimo o affaticando volontariamente una pedina di colore magico), anche se tutti i personaggi sono nascosti.*

8.8.3 Sia che ci sia o non ci sia un combattimento in corso, quando c'è un personaggio o un leader assoldato o un abitante controllato in una locazione il combattimento continua fino a che non trascorrono due round senza le conseguenze prima descritte. I personaggi possono fuggire via dalla locazione durante questi due round.

8.8.4 Il combattimento in una locazione termina immediatamente quando non ci sono personaggi, nativi assoldati o mostri controllati nella locazione.

- 8.8.5 Commercicare e Risistemare gli Averi: Alla fine dell'ultimo round di combattimento in una locazione, ogni personaggio che rimane nella locazione può risistemare i suoi averi e commercicare con altri personaggi normalmente (vedi Regola 7.2.1), anche se sono visibili e ci sono mostri nella locazione.
- Nota: Per velocizzare il gioco, i giocatori possono accordarsi per commercicare simultaneamente in tutte le locazioni (ogni personaggio commercia solo nella propria locazione). Il commercio simultaneo è permesso se solo tutti i giocatori sono d'accordo; se anche solo un giocatore non è d'accordo, si commercierà in una sola locazione alla volta.*
- 8.8.6 Alla fine del combattimento, le pedine per gli abitanti assoldati e controllati vengono girate con il lato più scuro verso l'alto se sono ancora nascosti e con il lato più chiaro verso l'alto se sono visibili. Le pedine per i nativi e i mostri non assoldati e non controllati vengono girate con il lato più chiaro verso l'alto.

## 8.9 Mezzanotte

- 8.9.1 Alla Mezzanotte la giornata ha termine. Se è la 28° giornata, la partita termina e i giocatori devono determinare chi ha vinto.
- 8.9.2 Se la partita non è finita, automaticamente si verificano alcuni eventi:
- Ogni Pozione che è stata attivata nella giornata si esaurisce e viene rimessa, a faccia in giù, nel riquadro nominato sulla sua carta Tesoro. La Pozione può essere acquistata dal possessore del riquadro e utilizzata di nuovo. Le Pozioni possono essere acquistate e utilizzate un numero qualsiasi di volte.
  - Tutte le pedine arma vengono girate con il lato non pronto verso l'alto.
  - Tutte le pedine Magia preparate si affaticano.
  - Tutti gli incantesimi Permanenti diventano inerti, a meno che non vengano riforniti da una sorgente continua di colore magico.
  - Tutti gli incantesimi di Combattimento si esauriscono.
  - Vengono rimosse tutte le Maledizioni sui personaggi che si trovano nella stessa locazione della Cappella.
- 8.9.3 Un nativo diventa automaticamente non assoldato alla Mezzanotte dell'ultimo giorno del suo periodo di arruolamento.
- 8.9.4 Un personaggio si può suicidare alla Mezzanotte di ogni giorno.

# Capitolo 9

## Termine della Partita

### 9.1 Morte dei Personaggi e Ripartenze

9.1.1 **MORTE DEI PERSONAGGI:** I personaggi possono essere uccisi da mostri, nativi, altri personaggi o come risultato della magia Potere dell'Abisso. I personaggi possono anche essere uccisi per ferite o fatica, o suicidandosi.

- a. I personaggi possono venire uccisi istantaneamente ricevendo un colpo in combattimento con una forza di attacco uguale o superiore alla loro vulnerabilità.  
*Nota: Nella Regola opzionale 10.A.1 Ferite Gravi, colpi di forza pari alla vulnerabilità possono produrre ferite multiple anziché la morte.*
- b. I personaggi possono anche essere feriti a morte in combattimento da più di un colpo o a causa di ferite inflitte per affaticamento involontario quando tutte le pedine sono già affaticate. Appena tutte le pedine di un personaggio diventano ferite o soggette a magie, questo muore. Nel determinare quale pedina ferire, i giocatori devono prima ferire tutte le loro pedine in gioco non incantate, poi quelle incantate, poi qualunque altra pedina affaticata. Questo è l'unico caso in cui una pedina affaticata possa essere ferita. Le pedine dedicate alle magie non possono venire ferite e non contano ai fini della determinazione delle pedine ferite (vedi Regola 4.2.5).
- c. Quando tutte le pedine di un personaggio sono affaticate, ferite o soggette a magie, l'unica attività che questi può registrare è una fase di Riposo. Se il personaggio non può eseguire una fase di Riposo nella successiva fase di Giorno (ad esempio a causa della maledizione Malattia), muore.  
*Nota: Alcune condizioni meteorologiche delle Regole opzionali 10.E.1 Stagioni/Meteo richiedono affaticamenti involontari delle pedine, e possono eventualmente avere come risultato la morte. Vedere per dettagli le Regole Stagioni/Meteo.*
- d. Se il personaggio viene ucciso, i suoi oggetti vengono abbandonati nella locazione, e i suoi valori registrati di Fama, Notorietà, oro, incantesimi e scoperte vengono persi. Il personaggio che muore determina l'ordine in cui vengono impilati gli oggetti abbandonati.

9.1.2 **RIPARTENZA:** Quando un personaggio viene ucciso, questi può ricominciare il gioco durante la giornata successiva. Il nuovo personaggio è considerato essere un individuo completamente differente da quello appena ucciso. Magari un parente.

- a. Quando il personaggio di un giocatore viene ucciso, costui può prendere un altro personaggio che non sia già utilizzato (incluso quello appena ucciso) e rientrare in gioco all'inizio della giornata successiva. Compila una nuova Scheda Personaggio, vi registra le nuove Condizioni di Vittoria e procede come se si fosse ad inizio gioco. Se non può avere i suoi armamenti ed armature iniziali dai nativi, li prende dagli oggetti abbandonati sulla mappa; se non sono sulla mappa, dovrà far senza (non può fare sostituzioni), ma avrà il prezzo in oro per ogni elemento che non può ottenere.  
*Importante: Deve iniziare alla Locanda.*  
*Nota: Giocatori che vogliono unirsi alla partita già iniziata possono farlo seguendo la stessa procedura.*
- b. Se due giocatori perdono il personaggio durante la stessa giornata, sceglie per primo il personaggio nuovo il giocatore che lo ha perso prima. Se i due giocatori hanno perso il personaggio contemporaneamente, decide la precedenza il tiro più alto di un dado.

### 9.2 Lasciare la Partita

9.2.1 I giocatori possono mettersi d'accordo sul terminare la partita dopo un certo tempo (ad esempio possono giocare fino ad una certa ora). Se tutti insieme lasciano la partita, questa termina come se fosse la fine del mese. Se un certo numero di giocatori decide di continuare, la partita continua.

9.2.2 I personaggi individualmente possono lasciare la partita in due modi:

- a. Per suicidio: Un giocatore può uccidere il proprio personaggio alla Mezzanotte di una qualsiasi giornata. Quando si suicida, le sue proprietà vengono abbandonate nella sua locazione. Quando commette suicidio, un giocatore deve restare fuori gioco per almeno una completa giornata di gioco. Dopo una giornata, egli può rientrare in gioco come spiegato nella Regola 9.1.2 (perde le proprietà e i valori registrati prima di rientrare in gioco).

- b. Uscendo dalla mappa: I personaggi possono muoversi lungo una strada verso il bordo della mappa e lasciare il gioco prima del termine registrando una fase “M Uscita”. Quando un giocatore muove il suo personaggio fuori mappa, le sue proprietà vengono rimosse dal gioco fino al termine della partita, e viene immediatamente calcolato il suo punteggio come se la partita fosse terminata. Tutti i nativi da lui assoldati diventano non assoldati.

## 9.3 Vittoria e Calcolo del Punteggio

9.3.1 TERMINE DELLA PARTITA: Al termine della partita, ogni personaggio deve scartare quegli oggetti che eccedono la capacità di trasporto della sua pedina Movimento, cavallo o carta Stivali attiva più potente tra quelle in gioco – ai fini della vittoria non si possono infatti contare oggetti che eccedano la propria capacità di trasporto. Poi utilizza le sue proprietà rimanenti ed i suoi valori registrati per calcolare il proprio punteggio e confrontarlo con i propri requisiti di vittoria.

- a. Quando un personaggio lascia il gioco, viene immediatamente calcolato il suo punteggio. Se esce dalla mappa prima del termine della partita, usa i propri averi e i valori registrati per calcolare il suo punteggio normalmente. Se viene ucciso o si suicida, il suo punteggio è automaticamente –100. Se il giocatore rientra in gioco, userà solo il suo nuovo personaggio ai fini del calcolo del punteggio della partita; i suoi precedenti personaggi non contano e sono ignorati.
- b. Al termine della partita tutti gli incantesimi vengono interrotti. Nessun incantesimo è dunque in atto al momento del calcolo del punteggio.

*Nota: Le Maledizioni sono invece effettive al termine della partita ed hanno effetto nel calcolo del punteggio come descritto in seguito.*

9.3.2 CALCOLO DEL PUNTEGGIO: Ogni personaggio determina cosa egli abbia guadagnato in ogni categoria e sottrae a questo i requisiti da lui registrati per la stessa categoria. Il risultato è il suo punteggio per tale categoria.

*Importante: Se il risultato per una categoria è inferiore a zero, questo deve essere moltiplicato per tre come ulteriore penalità.*

- a. Il punteggio per i suoi **Tesori Importanti** corrisponde al numero di Tesori Importanti in suo possesso al termine della partita, meno il numero di Tesori Importanti necessari alle sue Condizioni di Vittoria.
- b. Il punteggio per i suoi **Incantesimi** corrisponde al numero di incantesimi imparati durante la partita, meno il numero di Incantesimi necessari alle sue Condizioni di Vittoria. Un incantesimo conta unicamente se questo è stato appreso da una carta Incantesimo. Gli incantesimi già conosciuti all’inizio della partita non contano. Se apprende un incantesimo da una carta Incantesimo che ripete uno di quelli già conosciuti all’inizio della partita, può contare quello appreso dalla carta, ma non quello iniziale. Le carte Incantesimo contenute in Artefatti o in Libri di Incantesimi in suo possesso non contano ai fini del punteggio a meno che non li abbia imparati.
- c. Il punteggio per la sua **Fama** corrisponde alla Fama registrata cui si aggiunge il valore di Fama dovuta ai suoi averi posseduti al termine della partita, sottraendo poi i punti di Fama necessari per le sue Condizioni di Vittoria. Averì con punteggio di Fama negativo vengono sottratti dal punteggio. Non vengono contate le *ricompense* in punti Fama degli averi ancora in suo possesso. Se è in possesso della Maledizione del Disgusto, la sua Fama registrata viene interpretata come –1. Questa Fama negativa registrata può essere controbilanciata da averì con valore di Fama positivo.
- d. Il punteggio per la sua **Notorietà** corrisponde alla Notorietà registrata cui si aggiunge il valore di Notorietà dei suoi averì al termine della partita, meno la Notorietà necessaria alle sue Condizioni di Vittoria. Averì con valore di Notorietà negativo vengono sottratti dal punteggio.
- e. Il punteggio per il suo **Oro** corrisponde al suo solo oro registrato, meno quello necessario per le sue Condizioni di Vittoria. *Non* viene contato il prezzo in oro degli averì in suo possesso; ai fini della vittoria conta solamente l’oro registrato. Se ha la Maledizione della Cenere, il suo oro registrato viene interpretato come –1.  
*Speciale: Come aggiustamento rispetto ai punti Oro disponibili all’inizio della partita, bisogna ridurre il punteggio Oro sottraendo 10 punti più il prezzo in Oro di tutte le armi ed armature che il personaggio aveva all’inizio della partita.*
- f. PUNTEGGIO BASE: Divide ogni categoria per il proprio fattore (1 per i Tesori Importanti, 2 per gli Incantesimi, 10 per la Fama, 20 per la Notorietà, e 30 per l’Oro) per convertirle in Punti Vittoria. Le frazioni vengono arrotondate per difetto, incluse le frazioni negative a sfavore del personaggio. Il risultato è il **punteggio base** in ogni categoria.
- g. PUNTEGGIO BONUS: Moltiplica il punteggio base di ogni categoria per il numero di Punti Vittoria che ha assegnato alla categoria stessa, ed il risultato è il **punteggio bonus** per tale categoria.  
*Spiegazione: I punti che un personaggio assegna ad ogni categoria definiscono quanta importanza questi dà alla categoria. I punti in eccesso hanno più valore per lui se sono in una categoria a cui lui tiene, come anche una mancanza farà più danno in una di queste categorie.*
- h. PUNTEGGIO TOTALE: Somma fra loro tutti i suoi punteggi base ed i punteggi bonus, ed il risultato è il suo **punteggio totale**.



- i. Ogni personaggio che abbia un punteggio totale di zero o più ha adempiuto alle sue Condizioni di Vittoria e dunque può dire di aver vinto la partita. Possono esserci più vincitori di una partita, come nessuno. Da notare che un personaggio che abbia un punteggio negativo in una categoria può ancora vincere se ha punti in eccesso in altre categorie. E' comunque difficile, poiché i punti negativi vengono triplicati.
- j. Il personaggio che ha il maggior numero di punti è il "vincitore assoluto". C'è un vincitore assoluto anche se nessuno "vince"!

## Esempio 8

### Punteggio

All'inizio della partita, lo Stregone seleziona i suoi Punti Vittoria come mostrato nella tabella che segue.

Tabella 91.: Tabella delle Condizioni di Vittoria

Categoria	Punti		Necessario
Tesori Importanti	1	× 1	1
Incantesimi usabili	2	× 2	4
Fama	1	× 10	10
Notorietà	1	× 20	20
Oro	0	× 30	0

Ha terminato la partita con 1 Tesoro Importante, 16 punti Fama registrati, 11 punti Notorietà registrati, 8 Incantesimi appresi (oltre ed in più ai due incantesimi con cui ha iniziato la partita), e 43 pezzi d'Oro, ma ha una Maledizione Cenere attiva. Il suo Tesoro Importante è la Pergamena di Alchimia (PdA) con un Valore di Fama di -10 e un Valore di Notorietà di 15. Ha anche la Pergamena della Natura (PdN) con 5 Notorietà. Al termine del combattimento della Giornata 28 ha abbandonato il Santo Graal in modo di non contare -25 di Notorietà. Il suo punteggio si calcola come segue:

#### Punteggio per i Tesori Importanti:

$$1 - 1 \text{ (requisito)} = 0$$

#### Punteggio di Fama:

$$16 - 10 \text{ (PdA)} = 6 - 10 \text{ (requisito)} = -4 \times 3 \text{ (penalità)} = -12$$

#### Punteggio di Notorietà:

$$11 + 15 \text{ (PdA)} + 5 \text{ (PdN)} = 31 - 20 \text{ (requisito)} = 11$$

#### Punteggio Incantesimi:

$$8 - 4 \text{ (requisito)} = 4$$

#### Punteggio Oro:

$$-1 \text{ (per le Ceneri)} - 11 \text{ (Oro e Bastone di inizio partita)} = -12 - 0 \text{ (requisito)} = -12 \times 3 \text{ (penalità)} = -36$$

#### Punteggio Base: -2

$$\text{Tesori Importanti: } 0 \div 1 = 0; \text{ Fama: } -12 \div 10 = -2; \text{ Notorietà: } 11 \div 20 = 0; \text{ Incantesimi: } 4 \div 2 = 2; \text{ Oro: } -36 \div 30 = -2$$

#### Punteggio Bonus: +2

$$\text{Tesori Importanti: } 0 \times 1 \text{ VP} = 0; \text{ Fama: } -2 \times 1 \text{ VP} = -2; \text{ Notorietà: } 0 \times 1 \text{ VP} = 0; \text{ Incantesimi: } 2 \times 2 \text{ VP} = 4; \text{ Oro: } -2 \times 0 \text{ VP} = 0$$

#### Punteggio Totale: 0

$$\text{Punteggio Base} + \text{Punteggio Bonus} = -2 + 2 = 0$$

Lo Stregone ha vinto la partita adempiendo le sue Condizioni di Vittoria! L'Elfo, un altro personaggio, è il Vincitore Assoluto con un punteggio di +2.

# Capitolo 10

## Regole Avanzate e Opzionali

*Questa sezione riassume le sezioni Regole Avanzate e Regole Opzionali dal regolamento della Seconda Edizione. Alcune di queste regole aumentano le capacità dei personaggi, alcune influenzano il bilanciamento del gioco, e altre aggiungono nuovi meccanismi che migliorano alcuni aspetti del gioco. Le regole sono state riorganizzate in sezioni a seconda di come viene modificato il gioco.*

I giocatori possono utilizzare queste regole per aumentare il realismo, cambiare il bilanciamento, o enfatizzare gli aspetti del gioco che essi ritengono più appaganti. I giocatori devono accordarsi esattamente su quali regole utilizzare prima di iniziare a giocare. In caso di conflitto tra le regole base e le regole presentate in questo capitolo, vanno applicate queste ultime.

### A Capacità Avanzate dei Personaggi

Le regole seguenti modificano le capacità dei personaggi.

#### A.1 Ferite Gravi

Questa regola dà ai personaggi una possibilità di sopravvivere ad attacchi la cui forza è pari alla propria vulnerabilità. Quando un personaggio subisce un danno pari alla sua vulnerabilità, egli subisce una “ferita grave” invece di essere ucciso. Egli lancia due dadi e riceve un numero di ferite pari al numero più alto ottenuto dai due dadi (questo tiro viene modificato da tesori e incantesimi).

#### A.2 Imboscate

I personaggi possono utilizzare armi da tiro o incantesimi quando sono nascosti, avendo una possibilità di rimanere nascosti dopo l'attacco. Quando un personaggio nascosto che utilizza un'arma da tiro indica un bersaglio, egli tira sulla Tabella Nascondersi (utilizzando i normali modificatori). Se il risultato è “Nascosto!”, egli rimane nascosto. Se il risultato non è “Nascosto!”, egli diventa visibile. Una volta che diventa visibile, rimane tale. Questa regola non si applica sugli arcieri Nativi, che diventano sempre visibili. Questa regola si applica anche a un personaggio nascosto quando lancia un incantesimo su un singolo bersaglio, incluso lui stesso: quando il personaggio specifica il bersaglio, egli tira sulla Tabella Nascondersi e diventa visibile solo se non ottiene un risultato “Nascosto!”. Se il personaggio attacca bersagli multipli, deve diventare visibile.

*Esempio: Se il personaggio indica un bersaglio per Esplosione Infuocata, può rimanere nascosto. Se indica più bersagli, diventa visibile.*

#### A.3 Attività Vola

I personaggi che volano possono controllare gli esagoni sui quali volano e utilizzare l'attività Allarme. Quando un personaggio vola, può effettuare l'attività Allarme e Guardare Avanzato senza atterrare. Deve sempre atterrare prima di effettuare altre attività, e quando il suo turno finisce.

*Speciale: Quando un personaggio vola, può utilizzare le sue fasi Base e Diurne per registrare e effettuare l'attività Guardare Avanzato. Può cercare in ogni locazione di montagna o bosco nel suo esagono e in esagoni adiacenti; egli deve indicare la locazione quando registra l'attività. Non può cercare in locazioni di caverna.*

#### A.4 Occultare (l'attività opzionale Occultare)

Questa e le regole successive sono un'alternativa alla possibilità di abbandonare gli oggetti troppo pesanti per essere trasportati da un personaggio.

1. Ogni personaggio può utilizzare l'attività Occultare per lasciare averi in una locazione prima di andarsene; in effetti viene creato un sito di tesori privato di cui solo lui conosce la posizione. Il personaggio può lasciare averi e Oro in questo

nascondiglio, ma non può utilizzarli e non contano per le sue Condizioni di Vittoria. Tutti i personaggi, leader assoldati e mostri controllati possono effettuare l'attività Occultare (N.d.T.: nei paragrafi successivi si utilizzerà la dicitura "un individuo" per identificare personaggi, leader assoldati e mostri controllati).

2. Per registrare l'attività Occultare, un individuo scriverà "O". Quando effettua l'attività, può creare un nuovo nascondiglio oppure "aprire" un nascondiglio già presente nella locazione. Può creare o aprire un solo nascondiglio per ogni fase Occultare.
  - 2.1) Per creare un nuovo nascondiglio, un individuo posiziona una pedina inutilizzata nella propria locazione, per rappresentare il nascondiglio, e registra la pedina assieme all'oro e agli averi che sta lasciando. Egli organizza gli averi in una pila (nell'ordine che preferisce), li mette da parte e sottrae l'ammontare dell'Oro dal suo Oro registrato.
    - i. Il nascondiglio può contenere un qualunque ammontare di Oro e un numero qualsiasi di cavalli e/o oggetti (i cavalli si assume che siano in un recinto nascosto con foraggio e acqua a disposizione). Il nascondiglio deve contenere almeno un avere o un pezzo d'Oro – non può essere completamente vuoto. L'Oro e le Carte Tesoro nel nascondiglio sono segreti (eccetto che per le Carte Incantate).
    - ii. Ogni individuo può creare un numero qualsiasi di nascondigli, nella stessa o in differenti locazioni. Se si esauriscono le pedine inutilizzate egli può usare qualsiasi cosa che sia piccola e unica per individuare i nascondigli: monete, componenti da altri giochi e così via. Gli averi di ogni nascondiglio devono essere posizionati in una pila separata. Ogni individuo può creare solo un nascondiglio per ogni fase Occultare.
  - 2.2) Quando un individuo apre un nascondiglio esistente, può liberamente aggiungere o togliere oro e averi. Un individuo può "aprire" solo i nascondigli che ha creato lui, e può aprire solo un nascondiglio per ogni fase Occultare.
3. Un individuo può scoprire e saccheggiare i nascondigli come se fossero siti di tesori. Ogni individuo mantiene un elenco dei nascondigli che lui ha scoperto.
  - 3.1) Quando un individuo ottiene un risultato "Trova siti", egli scopre tutti i nascondigli nella sua locazione. Le informazioni sui nascondigli possono essere trasferite come qualunque altra informazione: possono essere vendute; possono essere scoperte spiando qualcuno quando crea, apre o saccheggia un nascondiglio, e così via.
  - 3.2) Quando un individuo è nella stessa locazione con un nascondiglio che ha scoperto, egli può saccheggiarlo come un sito di tesori.

*Speciale: il tesoro che si trova in cima alla pila del nascondiglio è sempre la pedina del nascondiglio stesso, e rappresenta l'Oro immagazzinato nel nascondiglio. Quando chi saccheggia ottiene il risultato "prendi il primo tesoro", egli prende l'Oro; se non c'è Oro, egli non ottiene nulla.*

*Nota: La pedina del nascondiglio non è né una pedina Tesoro, né una carta Tesoro – non può essere presa con un risultato dalla tabella Vista Magica.*
  - 3.3) Quando un abitante assoldato o controllato crea un nascondiglio, il personaggio che lo controlla/che lo ha assoldato non può aprire il nascondiglio. Se l'abitante non gli comunica la scoperta, egli deve scoprirlo e saccheggiarlo come qualunque altro personaggio.
4. Il giocatore che crea un nascondiglio è responsabile del mantenimento dell'elenco del contenuto, aggiungendo e sottraendo l'Oro e gli averi man mano che questi vengono aggiunti o tolti. Quando tutti gli averi e l'Oro sono rimossi da un nascondiglio questo scompare e la pedina viene rimossa dalla mappa.
5. Quando un individuo crea un nascondiglio, questo rimane sulla mappa finché non viene svuotato, anche se egli viene ucciso.

## A.5 Lasciare (e Perdere) gli Averi

Con questa regola, i personaggi hanno una scelta tra lasciare un oggetto in piena vista (dove chiunque può trovarlo), oppure buttarlo via (così può essere trovato solo cercando).

1. Ci sono due modi con i quali si può abbandonare un avere: può essere "perso" nella foresta, oppure può essere "lasciato" in mezzo al sentiero.
  - 1.1) Quando un individuo abbandona involontariamente un avere, o perché egli viene ucciso, o perché perde lo stato di assoldato o controllato, deve perderlo. Gli averi persi sono gestiti nello stesso modo degli averi abbandonati secondo le regole base. Sono posizionati in una pila e l'unico metodo per ottenerli è saccheggiare la pila.
  - 1.2) Quando un individuo abbandona volontariamente un avere, può sia perderlo o lasciarlo, a sua scelta. Egli deve indicare la sua scelta nel momento in cui lo abbandona.

*Eccezione: Se lui abbandona qualcosa mentre è in volo, deve perderlo nella locazione in cui atterra.*

2. Quando un individuo lascia un avere, lo posiziona di fronte a sé, da un lato; se è una carta Tesoro, va girata a faccia in su. Egli non possiede più quell'avere. Quando egli lascia la locazione, gli averi che ha lasciato sono posizionati nella locazione nella mappa (le carte Tesoro rimangono a faccia in su). Gli averi che ha lasciato devono essere posizionati in una pila separata da qualunque altro avere che è stato perso nella locazione.
3. Un individuo può prendere degli averi che sono stati lasciati semplicemente trovandosi nella stessa locazione con essi, ma può farlo solo in determinati momenti. Quando un individuo nascosto prende un avere che si trova di fronte a sé, egli rimane nascosto. Egli deve diventare visibile prima di prendere averi che sono stati lasciati non di fronte a sé. Può scegliere di diventare visibile a questo scopo.
4. Durante il Giorno, un individuo può prendere averi, che sono stati lasciati, all'inizio e alla fine di ogni fase del suo turno. Può prendere un numero qualsiasi di averi, uno alla volta, fino a quando non viene bloccato. All'inizio di ogni fase egli non può essere bloccato, ma può prendere solo gli averi che sono di fronte a sé. Alla fine di ogni fase egli può prendere ogni avere che è stato lasciato nella propria locazione, ma ogni volta che inizia a prendere un avere, gli altri individui che possono farlo possono bloccarlo prima che egli possa prendere l'avere.
5. Gli abitanti durante il combattimento non possono prendere averi che sono stati lasciati. Ogni personaggio durante la Fase Incontro può prendere un avere che è stato lasciato. Questo conta come un'azione – se egli prende un avere non può caricare o fare un'altra azione durante quella Fase Incontro.
  - 5.1) Egli può prendere automaticamente un avere, che è stato lasciato, che si trova davanti a sé, senza giocare una pedina azione.
  - 5.2) Per prendere un avere, che è stato lasciato, che non si trova danti a sé, egli deve giocare una pedina MUOVI, soggetta alle restrizioni che riguardano le pedine MUOVI: la sua velocità deve essere inferiore alle velocità che si trovano sulla sua Scheda del Confronto, e non ci può essere un mostro Tremendo con il lato più scuro verso l'alto sulla sua Scheda.
6. Quando il combattimento in una locazione termina, ogni individuo nella locazione può prendere gli averi davanti a sé, che sono stati lasciati. Se alcuni averi non vengono presi, gli altri individui a turno potranno prenderli, uno alla volta, iniziando dal primo personaggio e procedendo in senso orario. Quando è il turno di un personaggio, ogni individuo che egli controlla nella locazione potrà prendere un avere.

## A.6 Abilità Opzionali

Questa regola descrive come si possa modificare i personaggi per ragioni di bilanciamento. Viene anche descritto come combinare, se desiderato, le Abilità Opzionali con il Potenziamento.

1. Alcuni personaggi sono stati pensati per operare in gruppo, dove possono combinare i loro vantaggi e annullare i loro punti deboli. Quando in una partita è assente la diplomazia per scelta dei giocatori, questi personaggi sono svantaggiati. Questa regola modifica questi personaggi per renderli più competitivi quando devono operare in modo indipendente.  
*Nota: i giocatori non sono obbligati a modificare i personaggi elencati. Devono accordarsi preventivamente su quali personaggi devono modificare prima di selezionare i propri.*
2. CAPITANO (♠): A causa della sua reputazione come vincente, il Capitano (♠) lancia un solo dado invece di due quando esegue l'attività Assoldare. Egli lancia normalmente due dadi quando commercia o fa il tiro di incontro con i nativi in combattimento. Egli riceve questa abilità aggiuntiva al 3° Livello.
3. DRUIDO (♣): Il Druido guadagna due vantaggi. Primo vantaggio: al 4° Livello la sua abilità Pace con la Natura si applica anche alle pedine Sito: quando termina il suo turno, le pedine Sito nel suo esagono non richiamano mostri dalla Scheda delle Apparizioni. Secondo vantaggio: egli è immune alle Maledizioni – nessuna Maledizione ha effetto su di lui. Egli guadagna questa abilità al 3° Livello.
4. MAGO (♠): Le pedine MAGIA preparate dal Mago (♠) con Allarme non si affaticano alla Mezzanotte. Queste diventano semplicemente non preparate. Questa abilità opzionale viene guadagnata come un'estensione alla normale abilità Amuleti del Mago (♠), al 2° Livello.
5. STREGONE (♣): Lo Stregone (♣) viene modificato in due modi. Prima modifica: la sua pedina di 2° Livello "MUOVI M5" diventa una pedina "MAGIA \$2\*". Seconda modifica: egli può effettuare incantamenti in ogni fase Incantare del suo turno; non è obbligato a registrare una fase "IM" prima delle sue attività "I". Egli riceve questa abilità al suo 3° Livello.
6. RAGAZZA DEI BOSCHI (♣): A partire dal 2° Livello, l'abilità Seguire Tracce della Ragazza dei Boschi si estende a tutte le locazioni di bosco eccetto quelle nelle Rovine e negli esagoni Valle. Quando si trova in una locazione di bosco (qualunque locazione non di montagna e non di caverna) in qualsiasi altro esagono, lei utilizza solo un dado per tutti i tiri sulle tabelle Nascondersi, Esplorazione e Incontri.
7. ELFO (♣): L'Elfo è un caso speciale. Le sue abilità sono pensate per agire sempre in competizione rispetto agli altri personaggi, in presenza di un gioco diplomatico, ma se non c'è diplomazia le sue abilità gli danno un vantaggio troppo

grande. Per compensare questo vantaggio, quando un personaggio sceglie l'Elfo all'inizio di una partita deve decidere se essere un Elfo Leggero o un Grande Elfo. Se è un Elfo Leggero, non può giocare durante la partita le sue pedine ATTACCA e MUOVI con forza Media. Se è un Grande Elfo, non può giocare la sua pedina "ATTACCA L2\*". Può sempre utilizzare le sue pedine non giocabili per assorbire l'affaticamento o le ferite che riceve durante il combattimento, ma non può utilizzarle in nessun altro modo.

8. I CAVALIERI (♣ ♠): Il Cavaliere Bianco (♠) ed il Cavaliere Nero (♣) hanno dei vantaggi unici nel commercio che danno loro eccellenti possibilità di ottenere un favore dai loro alleati. In molti casi questo dà loro la possibilità di ottenere equipaggiamento utile o i vantaggi di nativi assoldati fin dall'inizio della partita. Per limitare il loro vantaggio, le loro relazioni commerciali con i loro alleati vengono ridotte; il Cavaliere Bianco (♠) è "Amichevole" con l'Ordine ed il Cavaliere Nero (♣) è "Amichevole" con la Compagnia, a partire dal 3° Livello.

## B Regole opzionali per gli Abitanti

Per quanto difficile possa essere per un principiante cercare di sopravvivere per un mese nel Reame, i giocatori esperti spesso trovano che gli abitanti, specialmente i nativi, siano troppo deboli per riuscire a difendersi da soli. Le regole seguenti generalmente aumentano la variabilità, l'aggressività e la pericolosità degli abitanti.

### B.1 Mostri Tranquilli

Questa regola rende i mostri meno aggressivi, ed è adatta per i giocatori alle prime partite.

1. Se un personaggio è nascosto quando termina il proprio turno, non gira a faccia in su le pedine mappa nel proprio esagono e i mostri non possono arrivare nel proprio esagono dalla Scheda delle Apparizioni. Se egli è visibile, le pedine vengono girate normalmente e i mostri possono arrivare. I mostri già nel suo esagono si muovono normalmente, i nativi e i visitatori arrivano normalmente.
2. Questa regola ha due effetti importanti: finché il personaggio rimane nascosto, le pedine mappa rimangono a faccia in giù e i mostri non possono arrivare. Giocando con attenzione si può rimanere lontano dai mostri più a lungo, e mantenere segreta più a lungo l'identità delle pedine Sito.
3. Le pedine Sito devono sempre essere rivelate quando vengono saccheggiate, come spiegato nella Regola 7.5.5b2.
4. Queste regole si applicano anche agli abitanti assoldati e controllati. Quando sono nascosti, non fanno girare pedine mappa e non richiamano mostri.
5. In combattimento, gli attaccanti sulla Scheda del Confronto di un personaggio non devono essere messi in quanti più riquadri possibile. Ogni testa, clava e cavallo dei nativi deve sempre essere messo in un riquadro diverso dal suo possessore, ma a parte questo il personaggio può raggruppare gli abitanti che lo attaccano come vuole (così può sempre lasciare almeno un riquadro vuoto). Questa regola si applica anche quando egli posiziona gli attaccanti sulle schede possedute dai suoi abitanti assoldati o controllati.

*Nota: Questa regola può essere utilizzata da sola o assieme alle altre voci della regola opzionale 10.B.1*

### B.2 Mostri Preparati

Questa regola fa sì che gli abitanti combattano più aggressivamente contro gli attaccanti visibili. Quando il combattimento inizia in una locazione che contiene personaggi e abitanti visibili (sia assoldati che controllati), tutti gli abitanti non assoldati o controllati nella locazione (assieme alle loro teste e clave) vengono girati con il lato più scuro verso l'alto (i mostri Tremendi rimangono con il lato più scuro verso il basso). Tutti cambiano tattica normalmente durante il combattimento. Se tutti i personaggi e gli abitanti assoldati o controllati sono nascosti quando inizia il combattimento, gli abitanti non assoldati o controllati si girano con il lato più chiaro verso l'alto, come al solito. *Variante:* Questa regola sui Mostri Preparati talvolta è inefficace dato che i personaggi, rimanendo nascosti, possono deliberatamente rendere il mostro più lento ed in questo modo è più facile fuggire. Per rendere i mostri meno prevedibili, tirate due dadi per il "Cambio Tattica" per ogni mostro medio o pesante, testa o clava quando inizia il combattimento nella locazione – indipendentemente dal fatto che i personaggi siano nascosti o visibili. Se viene tirato un ❸ su qualunque dado, il mostro inizia il combattimento con il lato più scuro verso l'alto. In caso contrario inizia il combattimento con il lato più chiaro verso l'alto.

### B.3 Le Teste dei Draghi

I Draghi Tremendi diventano capaci di soffiare fuoco. Questa regola rende i Draghi meno pericolosi in una partita normale, ma più pericolosi con le Regole Opzionali sul Combattimento (Regola 10.D.3). Invece di colpire in corpo a corpo, le pedine delle Teste di Drago “soffiano fuoco” e attaccano come armi da tiro. Quando una pedina testa colpisce, il bersaglio tira sulla Tabella 8.3 Attacchi a Distanza per l’attacco (i dadi non vengono modificati). Le teste di Drago Tremendo hanno una lunghezza d’arma di 15, mentre la testa del Drago Volante Tremendo ha una lunghezza d’arma di 13.

### B.4 Nativi in Guardia

Questa regola rende i nativi meno vulnerabili agli attacchi dei personaggi. Inizialmente era stata pensata per essere inserita nel regolamento della Seconda Edizione, ma fu lasciata fuori per problemi di spazio.

1. I nativi non assoldati che non sono assegnati alla fine dell’assegnazione casuale, o diventano non assegnati quando vengono lasciati nella locazione da un personaggio che fugge via, rimangono “in guardia” contro attacchi di sorpresa. Quando un nativo non assoldato viene assegnato in una Scheda del Confronto (sua o di qualcun altro) smette immediatamente di essere in guardia. I mostri e i nativi assoldati non sono mai in guardia.
2. Se un nativo in guardia è scelto come bersaglio da un giocatore nella Fase Combattimento, il nativo attaccato e tutti gli altri nativi in guardia dello stesso gruppo del bersaglio vengono immediatamente piazzati sulla Scheda del Confronto del personaggio e attaccano normalmente in quel round  
*Eccezione: Se il personaggio rimane nascosto dopo il suo tiro sulla tabella Nascondersi secondo la Regola opzionale 10.A.2 (Imboscate), i nativi di quel gruppo rimangono non assegnati e in guardia.*
3. Se un personaggio assegna un suo abitante asservito (nativo assoldato o mostro controllato) contro un nativo in guardia, tutti gli altri nativi in guardia dello stesso gruppo vengono immediatamente assegnati ad attaccare il personaggio. Il personaggio completa l’assegnazione dei suoi abitanti asserviti prima che i nativi in guardia vengano assegnati. Questi nativi non assegnati che hanno un abitante asservito assegnato contro di loro vengono assegnati a combattere l’abitante asservito e smettono di essere in guardia.
4. Per le Regole 10.B.4.2 e 10.B.4.3, se il personaggio è nascosto o non è nella locazione, tutti i nativi in guardia verranno assegnati a qualsiasi abitante asservito che il personaggio ha nella locazione durante l’Assegnazione Casuale (vedi la Regola 8.3.5). Se il personaggio attaccante e tutti i suoi abitanti asserviti sono nascosti (per esempio se il personaggio attacca con un’Imboscata e gli riesce il tiro per nascondersi) i nativi in guardia rimangono non assegnati e in guardia.
5. Nello stesso gruppo di nativi è possibile che alcuni siano in guardia e altri no.  
*Esempio: Il Berserker ( ㄣ ) attira un Soldato. L’Amazzone ( ㄣ ) attira gli altri tre e fugge via. I tre Soldati che l’Amazzone ( ㄣ ) aveva attivato sono in guardia. Se un altro personaggio sceglie uno di loro come bersaglio, tutti e tre lo attaccano nello stesso round. D’altra parte, il Soldato che è stato assegnato al Berserker ( ㄣ ) non è in guardia. Se il Berserker ( ㄣ ) o qualunque altro personaggio sceglie il Soldato come bersaglio sulla sua Scheda del Confronto, i tre Soldati in guardia che erano stati attirati dall’Amazzone ( ㄣ ) non lo attaccano.*
6. I nativi sono in guardia rispetto a tutti gli altri personaggi, non solo quelli che li stanno combattendo.
7. La Regola Opzionale sui Nativi in Guardia non influenza la Regola 8.3.4e: se un personaggio attira o sceglie come bersaglio un nativo non assoldato o uno dei propri nativi assoldati attira o viene assegnato ad un nativo non assoldato, il gruppo del nativo bersaglio combatterà quel personaggio per il resto del giorno.  
*Esempio: Il Berserker non sta combattendo contro i Soldati. I Soldati sono non assegnati e in guardia alla fine dell’assegnamento casuale. Nella Fase Combattimento egli attacca uno dei Soldati. Ora lui sta combattendo i Soldati per il resto del giorno. Oltre a questo, il suo bersaglio e tutti gli altri Soldati vengono piazzati sulla sua Scheda del Confronto e lo contrattaccano nello stesso round.*

### B.5 Tradimento Esteso

Ordinando ad un nativo assoldato di attaccare un altro membro del suo gruppo ora conta come tradimento.

1. Se un personaggio ordina ad uno dei suoi nativi assoldati di attirare o essere assegnato contro un nativo non assoldato del proprio gruppo di nativi, il personaggio ha commesso tradimento contro il gruppo di nativi, con tutte le conseguenze della Regola 8.4.2g.
2. Il nativo assoldato e tutti gli altri nativi assoldati dello stesso gruppo immediatamente si ribellano e diventano non assoldati. Coloro che stanno attaccando nativi non assoldati o mostri diventano immediatamente non assegnati. Coloro che sono assegnati ad altri personaggi o ai loro nativi assoldati rimangono a combattere per il resto del giorno.

3. Il personaggio che li aveva assoldati perde Notorietà pari alla Notorietà dei suoi ribelli.

## B.6 Rancore e Gratitudine

I nativi ora si ricorderanno se un personaggio si comporta bene... o male. Eventi che accadono durante la partita possono modificare permanentemente le relazioni commerciali di un personaggio. Se una relazione sale oltre il livello Alleati utilizzerà comunque la tabella Alleati ma conserverà traccia dei livelli extra di amicizia e li conterà se in futuro ne dovesse perdere. Allo stesso modo, se la sua relazione scende oltre il livello Nemici utilizzerà comunque la tabella Nemici ma terrà traccia dei livelli extra e li conterà se in futuro ne dovesse guadagnare.

*Esempio: Se egli acquista bevande per un leader che è peggio di Nemico, utilizzerà comunque la tabella Nemici.*

1. Quando un personaggio (o uno dei suoi abitanti assoldati o controllati) uccide un nativo non assoldato che è attualmente Amichevole, il gruppo del nativo diventa istantaneamente di due livelli meno amichevole. Quando egli uccide un nativo non assoldato che è attualmente un Alleato, il gruppo del nativo diventa di quattro livelli meno amichevole. Se egli commette tradimento contro un gruppo (vedi Regola 8.4.2g), il gruppo diventa di cinque livelli meno amichevole rispetto a lui.
2. Non c'è penalità quando un personaggio uccide un nativo assoldato da un altro giocatore, o un nativo non assoldato che sia Neutrale, Ostile o Nemico.
3. Quando un personaggio (o uno dei suoi nativi assoldati) vende una carta Tesoro con un valore di Fama condizionale al gruppo nominato sulla carta, guadagna un livello di amicizia con quel gruppo. Se egli compra la carta dal gruppo, il gruppo diventa di un livello meno amichevole.

## B.7 Rancore e Gratitudine Estesi

*Uccidere i nativi che non sono amichevoli li rende ancora meno amichevoli.*

1. Uccidere un nativo Neutrale, Ostile o Nemico riduce di un livello l'amicizia con il gruppo di quel nativo per il resto della partita.

## C Regole Avanzate sulla Magia

Le regole seguenti aumentano l'importanza della magia e le capacità dei personaggi che utilizzano la magia:

### C.1 Magia Avanzata

Gli incantesimi e le pedine MAGIA non sono più impegnati dal lancio dell'incantesimo, e diventa possibile lanciare più volte il singolo incantesimo.

1. Lanciare un incantesimo non impegna più l'incantesimo o la pedina MAGIA. Si può lanciare l'incantesimo il prossimo round, e la pedina MAGIA si affatica come qualunque altra pedina alla fine del round (deve affaticarsi).
2. Allo stesso modo, lanciare un Incantesimo da una carta non impegna la carta, e utilizzare un Artefatto o un Libro Incantesimi per lanciare un Incantesimo da una carta (o un incantesimo) non impegna l'oggetto. Nonostante ciò, ogni oggetto può essere utilizzato solo una volta ogni sera.

### C.2 Incantesimi Benefici

Con questa regola, alcuni incantesimi possono essere lanciati sui vostri nativi assoldati senza causare un attacco da parte loro. Questa era un'altra regola che era stata pensata per essere inserita nella Seconda Edizione del regolamento.

1. Alcuni incantesimi sono effettivamente benefici e possono essere lanciati da un personaggio sui suoi nativi assoldati senza che questo costituisca "Tradimento" e senza farli ribellare (vedi Regola 8.4.2g). Questi possono anche essere lanciati su nativi non assoldati senza farli combattere contro l'incantatore.
2. Gli incantesimi benefici sono tutti gli incantesimi con durata Giorno, gli incantesimi di Combattimento e Pace con la Natura. Tutti gli altri incantesimi, inclusi gli incantesimi di Attacco e tutti gli incantesimi Permanenti eccetto Pace con la Natura non sono benefici.

### C.3 Artefatti e Libri di Incantesimi Avanzati

Questa regola permette ai personaggi di utilizzare gli Artefatti e i Libri di Incantesimi come pedine MAGIA aggiuntive.

1. Ogni Artefatto e Libro di Incantesimi può essere utilizzato esattamente come una pedina MAGIA dal personaggio che lo possiede. Può essere incantato e trasformato in un colore magico, può essere usato per incantare un esagono, permette al possessore di registrare incantesimi e può essere utilizzato per lanciare incantesimi registrati.  
*Speciale: Se un personaggio utilizza un Artefatto o un Libro di Incantesimi per registrare un incantesimo, può contare quell'incantesimo per le condizioni di vittoria solo se ha quell'Artefatto o Libro di Incantesimi alla fine della partita.*
  - 1.1) Ogni tipo dell'Artefatto o del Libro di Incantesimi è definito dal simbolo Magia sulla sua carta. Ha una velocità di lancio di "zero".
  - 1.2) Ogni Artefatto e Libro di Incantesimi può essere utilizzato solo una volta ogni Sera.
2. Le carte di Incantesimi risvegliati che appartengono ad un Artefatto o Libro di Incantesimi possono essere lanciati da pedine MAGIA nello stesso modo degli incantesimi registrati. Questi contano anche per le condizioni di vittoria alla fine della partita, se il possessore dell'oggetto ha le pedine MAGIA adatte per lanciarli.
3. Quando un Artefatto o Libro di Incantesimi viene incantato e trasformato in un colore magico, cessa di essere un Artefatto o Libro di Incantesimi. Non può più essere utilizzato per lanciare incantesimi o leggere rune, non può essere il bersaglio di un incantesimo Incanta Artefatto e non può essere comprato, venduto o ceduto. Il colore magico deve essere utilizzato – ritrasformandolo in un Artefatto o Libro di Incantesimi – prima che possa nuovamente essere utilizzato per queste attività. Il colore magico può essere utilizzato volontariamente in qualsiasi momento, e sparisce immediatamente se l'oggetto viene lasciato o perso.
4. Un Artefatto o Libro di Incantesimi può essere incantato in un solo colore magico – il colore corrispondente al simbolo Magia sulla carta – anche se contiene tipi di Magia multipli.
  - 4.1) Se l'incantesimo Incanta Artefatto viene utilizzato per aggiungere un incantesimo ad un Artefatto o Libro di Incantesimi, viene aggiunto un simbolo Magia corrispondente al tipo dell'incantesimo aggiunto, ed è presente ogni volta che l'incantesimo Incanta Artefatto viene energizzato. L'Artefatto o Libro di Incantesimi può essere incantato in un colore magico del tipo corrispondente al simbolo Magia nuovo o al simbolo Magia originale stampato sulla carta. Un Artefatto o Libro di Incantesimi non può essere incantato in più di un tipo di colore magico contemporaneamente.
  - 4.2) Se un Artefatto o Libro di Incantesimi è incantato in un colore magico utilizzando un simbolo Magia che proviene da un incantesimo Incanta Artefatto energizzato, il colore magico verrà automaticamente utilizzato a Mezzanotte (se ancora a disposizione) quando l'incantesimo Incanta Artefatto diventa inerte.
5. Quando un Artefatto o Libro di Incantesimi che è stato incantato in un colore magico viene utilizzato per fornire quel colore durante il combattimento, viene piazzato fuori dalla Scheda del Confronto. Non potrà essere utilizzato per lanciare un incantesimo fino al prossimo round di combattimento. Nel round di combattimento seguente, l'Artefatto o Libro di Incantesimi potrà normalmente essere utilizzato per lanciare incantesimi, una volta per ogni tipo Magia che possiede.  
*Spiegazione: L'utilizzo di un Artefatto o Libro di Incantesimi come pedina di colore magico non conta per la restrizione sull'utilizzo giornaliero di Artefatti o Libri di Incantesimi.*

### C.4 Potere dell'Abisso

Questa regola richiede all'attacco del Potere dell'Abisso di colpire come un incantesimo di attacco.

1. I Mostri e i personaggi utilizzano la stessa procedura per lanciare l'incantesimo Potere dell'Abisso. Gli incantesimi vengono lanciati durante la Fase Incontro, anche quando vengono lanciati dai Demoni, ma vengono risolti come incantesimi di Attacco durante la Fase Combattimento. Il Diavoletto e l'incantesimo Maledizione non sono influenzati da questa regola. Continuano ad agire come spiegato nelle regole base.
2. Un incantesimo di un Demone si attiva all'inizio della Fase Incontro come un incantesimo dei un personaggio, ed annulla qualunque incantesimo che il suo bersaglio ha giocato ma non completato. Se un personaggio indica un Demone come bersaglio e il suo incantesimo si attiva prima dell'incantesimo del Demone, l'incantesimo del Demone viene cancellato.  
*Esempio: Se egli lancia un incantesimo "Chiedi al Demone" con un tempo di completamento di "zero", il Demone non lancia il suo incantesimo.*
3. Tutti gli incantesimi Potere dell'Abisso vengono risolti come attacchi durante la Fase Combattimento. La direzione dell'attacco del Demone viene determinato come spiegato nelle regole base. Un personaggio mette la sua pedina MAGIA di un riquadro Attaccante per indicare la direzione dell'attacco. Se l'incantesimo colpisce, infligge il suo effetto direttamente



sul bersaglio, non sulle sue protezioni o cavalli. Se l'incantesimo non colpisce, non ha effetto. Notare che il Potere dell'Abisso può cancellare l'incantesimo del suo bersaglio anche se alla fine manca il bersaglio.

## C.5 Incantamenti Automatici

Certi esagono si ribaltano automaticamente alla fine di ogni settimana, modificando molte delle strade e rendendo disponibili più colore magico.

1. Il settimo giorno di ogni settimana di gioco, certi esagono si ribaltano automaticamente, senza alcuna azione da parte dei personaggi. Solo le sorgenti autonome di colore magico possono ribaltare automaticamente gli esagoni; le pedine di colore magico non possono essere utilizzate. Ogni esagono si ribalta come spiegato dalla Regola 7.10.4. Tutti gli esagoni si ribaltano all'inizio del giorno, immediatamente dopo la Mezzanotte del giorno precedente.
2. Il colore magico fornito dal settimo giorno di ogni settimana ribalta automaticamente certi esagoni. Ribalta ogni esagono che contiene una carta Incantata o una Residenza che fornisce lo stesso colore magico, e ribalta tutti gli esagoni che hanno quel colore sul loro lato incantato (gli esagoni si ribaltano indipendentemente dal lato che stanno mostrando, incantato o verde, fintanto che il lato incantato ha il colore corrispondente).
3. Nel giorno 7, il colore magico Bianco ribalta gli esagoni che contengono la Cappella e il Sacro Graal, e il colore magico Nero ribalta gli esagoni che contengono il Cerchio delle Streghe e lo Zoccolo di Capra. Se la Regola opzionale 10.E.2 (Cambiare la Durata della Partita) viene utilizzata per giocare una partita più lunga di un mese, solo il colore Bianco o Nero (non entrambi) sarà fornito il settimo giorno di ogni mese. Se la Regola opzionale 10.D.1 (Stagioni e Meteo) viene utilizzata, il colore magico fornito il settimo giorno cambierà a seconda della Stagione corrente. Se vengono forniti altri colori oltre al Bianco o al Nero, gli esagoni si ribalteranno come descritto di seguito.
  - 3.1) Nel giorno 14, il colore magico Grigio ribalta i cinque esagoni di Valle, le Rovine, il Dirupo, il Confine e l'esagono che contiene la carta Icona d'Oro.
  - 3.2) Nel giorno 21, il colore magico Porpora ribalta il Confine, le Caverne, le Grotte, la Scogliera, il Dirupo, l'Alto Passo, le Sporgenze e la Montagna, e l'esagono che contiene la carta Essenza di Drago.
  - 3.3) Nel giorno 28, il colore magico Oro ribalta i sei esagoni di Bosco, il Dirupo, il Confine e l'esagono che contiene la carta Fiori del Riposo.
4. Anche una carta Incantata può far ribaltare l'esagono se la carta è nella stessa locazione con un'altra carta Incantata o una Residenza che fornisce lo stesso colore, o se si trova in una locazione (o strada) che fornisce quel colore quando l'esagono si trova con il lato incantato verso l'alto (l'esagono si ribalta indipendentemente dal lato che sta mostrando, incantato o verde, fintanto che il lato incantato ha il colore corrispondente con il colore della carta che si trova nella locazione o nella strada).

*Note: Le carte Incantate causano il ribaltamento degli esagoni solo il settimo giorno della settimana (i giorni 7, 14, 21 e 28).*

  - 4.1) Se la Cappella e il Sacro Graal si trovano nella stessa locazione, il loro esagono si ribalta.
  - 4.2) Se la carta Icona d'Oro è in una locazione o strada il cui esagono fornisce il colore magico Grigio quando è incantato, l'esagono si ribalta.
  - 4.3) Se la carta Fiori del Riposo è in una locazione o strada il cui esagono fornisce il colore magico Oro quando è incantato, l'esagono si ribalta.
  - 4.4) Se la carta Essenza di Drago è in una locazione o strada il cui esagono fornisce il colore magico Porpora quando è incantato, l'esagono si ribalta.
  - 4.5) Se il Cerchio delle Streghe e lo Zoccolo di Capra si trovano nella stessa locazione, il loro esagono si ribalta.
  - 4.6) Se una carta Incantata è in una strada tra esagoni quando causa il ribaltamento di un esagono, entrambi gli esagoni vengono ribaltati.
5. Un esagono può ribaltarsi automaticamente solo una volta alla fine di ogni settimana. Se ci sono più cause per il ribaltamento di un esagono, questo si ribalta una sola volta.

## D Meccaniche di Gioco Estese

*Le regole seguenti estendono le meccaniche di gioco, aggiungendo trama ed incrementando l'importanza del commercio con i nativi, e introducendo più incertezza nel sistema di Combattimento.*

## D.1 Stagioni e Meteo

Questa regola introduce il drammatico effetto del meteo nel gioco, e permette di giocare partite in differenti stagioni dell'anno.

1. Nel Magic Realm, l'anno è diviso in tredici Stagioni, ognuna delle quali coincide con un mese lunare. Ogni partita a Magic Realm avviene durante una di queste Stagioni. Questa regola permette ai giocatori di selezionare la Stagione nella quale avviene la partita.
2. Le tabelle del Calendario delle Stagioni specificano le peculiarità di ogni Stagione. La Stagione nella quale viene giocata la partita stabilisce il numero di Punti Vittoria che ogni personaggio deve assegnare ai suoi Requisiti di Vittoria, il numero di giorni di ogni settimana, il numero di fasi di ogni turno, il numero di fasi Muovi che sono necessarie per entrare in una locazione di montagna, dove le pedine missione devono essere portate per avere la ricompensa, qual è la ricompensa e il colore magico che è presente il settimo giorno del mese.
  - 2.1) Quando un personaggio registra i suoi Requisiti di Vittoria all'inizio della partita, deve assegnare il numero di Punti Vittoria specificato dalla Stagione invece dei cinque Punti Vittoria indicati nelle regole base.
  - 2.2) Ogni settimana consiste del numero di giorni specificato dalla Stagione invece dei sette giorni indicati nelle regole base.
    - i) Quando una settimana ha meno di sette giorni, i giorni persi vengono saltati – nessuno ottiene un turno, nessun abitante appare, non si verificano combattimenti, i personaggi che sono nelle strade tra le locazioni rimangono dove si trovano e così via. I giorni sono sempre persi a partire dall'inizio della settimana: se una settimana ha quattro giorni, i giocatori saltano i giorni 1, 2 e 3 e giocano i giorni 4, 5, 6 e 7.
    - ii) La partita dura per quattro settimane indipendentemente dal numero di giorni per ogni settimana. La partita termina l'ultimo giorno della quarta settimana.
  - 2.3) Ogni turno individuale consiste delle fasi Base, Diurne e Riparo specificate dalla Stagione invece delle due Fase Base e delle due Fasi Diurne indicate nelle regole base. Chiunque esegue un turno ottiene il numero di fasi specificato dalla Stagione: personaggi, leader assoldati, mostri controllati, familiari e fantasmi.
    - i) La Stagione non influenza le fasi extra. Ogni individuo ottiene sempre le fasi extra a cui ha diritto.
    - ii) Le fasi "Riparo" sono l'esatto opposto delle fasi Diurne, eccetto che vengono eseguite nelle Residenze. Un individuo può utilizzare una fase Riparo solo se rimane in una caverna o in un edificio durante tutto il suo turno; può muovere da una caverna o edificio all'altro, ma non può volare o entrare una locazione di bosco o montagna senza edificio nello stesso turno in cui usa una fase Riparo. La Locanda, Cappella, Casa e Corpo di Guardia sono gli unici edifici; gli individui non possono eseguire fasi Riparo negli Accampamenti.
  - 2.4) Per entrare in una locazione di montagna, un individuo deve eseguire il numero di Fasi Muovi specificato dalla Stagione (invece delle due Fasi Muovi richieste dalle regole base). Le Fasi Muovi devono essere eseguite consecutivamente, nello stesso turno.
  - 2.5) Le pedine "Scorta la Comitiva" e "Carovana di Provviste" devono essere portate alle Residenze specificate dalla Stagione invece delle Residenze indicate nelle regole base. Quando un personaggio le consegna, egli ottiene la ricompensa specificata dalla Stagione invece della normale ricompensa.
  - 2.6) Il colore magico che è presente il giorno 7 del mese è il colore stabilito dalla Stagione, non i colori Bianco e Nero indicati nelle regole base.
3. I giocatori devono accordarsi sulla Stagione da utilizzare prima di iniziare a preparare la partita. Possono scegliere la Stagione decidendola di comune accordo, oppure ogni giocatore può scrivere la sua scelta su un foglio di carta ed estrarne uno a caso per stabilire la Stagione.
4. La regola sul *Meteo* stabilisce il numero di giorni nella settimana, il numero di fasi in ogni turno e talvolta infligge penalità aggiuntive. Vedere le Schede delle Stagioni.

*Note: Se i giocatori preferiscono, possono stabilire che il meteo è Sereno ogni settimana.*

  - 4.1) Questa regola usa le quattro pedine Meteo e le sei pedine rosse numerate da "1" a "6". Queste pedine non possono essere usate per altri scopi quando il meteo viene utilizzato.
  - 4.2) Il meteo è Sereno, Pioggia, Tempesta oppure Speciale. All'inizio di ogni settimana, piazzate una pedina Meteo sul primo giorno della settimana nel riquadro Registro dei Giorni, a faccia in su. La pedina stabilisce il meteo e rimane in effetto fino alla fine della settimana.
5. Ogni partita inizia con una settimana di meteo Sereno. All'inizio di ogni gioco la pedina "Sereno" viene messa nel riquadro del giorno 1.

6. Il meteo per le settimane successive viene stabilito estraendo a caso una pedina rossa numerata e tirando un dado. Il numero sulla pedina viene confrontato con il numero sul dado, e il numero più alto stabilisce il meteo per la settimana. La tabella sulle Schede delle Stagioni indica il meteo causato da ogni numero.
- Importante: La pedina viene estratta una settimana prima e rimane segreta fino a quando non viene utilizzata. All'inizio della partita una pedina a caso viene messa coperta nel giorno 8 del Registro dei Giorni. Alla Mezzanotte del giorno 7 la pedina viene rivelata (e viene tirato un dado) per stabilire il meteo per la settimana che sta per cominciare. Quindi le sei pedine sono mischiate insieme e la prossima pedina casuale viene messa coperta nel giorno 15. Si continua in questo modo fino alla fine della partita.*

## D.2 Commercio

Questa regola aumenta l'importanza del commercio.

1. I Nativi ora hanno prezzi speciali che utilizzano per comprare e vendere certi tesori. Un gruppo di nativi valuterà molto alcuni tesori, mentre altri per loro saranno inutili o addirittura repellenti.
  - 1.1) **Nativi rossi e porpora:** Per i Furfanti, i Ladroni e la Compagnia, ogni oggetto ha un prezzo speciale uguale al suo valore in Oro più il valore di Notorietà.  
*Esempio: Per i Furfanti, il Flauto della Bestia ha un prezzo base di 13 (un valore in Oro di 8 più 5 per la sua Notorietà).*
  - 1.2) **Nativi verdi, grigi e blu:** Per la Gente dei Boschi, i Lancieri, i Soldati e la Pattuglia, ogni oggetto ha un prezzo speciale uguale al suo valore in Oro più i valori di Fama e Notorietà.  
*Esempio: Per i Lancieri, il Flauto della Bestia ha un prezzo di 8 (un valore in Oro di 8 più 5 per la sua Notorietà, meno 5 per la sua Fama).*
  - 1.3) **Nativi dorati:** Per l'Ordine e le Guardie, ogni oggetto ha un prezzo speciale uguale al suo valore in Oro più il valore di Fama.  
*Esempio: Per l'Ordine, il Flauto della Bestia ha un prezzo di 3 (un valore in Oro di 8 meno 5 per la sua Fama negativa).*
  - 1.4) Un valore di Fama condizionale della carta si aggiunge al suo prezzo speciale, ma solo quando si commercia con il gruppo nominato sulla carta.  
*Esempio: La Statua Sacra vale 10 pezzi d'Oro extra per l'Ordine, per nessun altro.*
  - 1.5) Quando un personaggio tira per comprare un oggetto che ha un prezzo speciale negativo per il gruppo che lo vende, se ottiene un risultato per comprare l'oggetto il gruppo di nativi darà l'oggetto all'acquirente e gli darà anche il valore negativo in Oro (senza moltiplicazioni) per riuscire a liberarsene.  
*Esempio: Il Nano (♂) tenta di comprare il Libro Nero dall'Ordine. Il suo prezzo speciale è  $10 - 15 \text{ Fama} = -5$ . Il Nano (♂) tira il Prezzo  $\times 4$ . L'Ordine gli dà il Libro Nero e 5 pezzi d'Oro.*
  - 1.6) Se usate uno o più averi per pagare il prezzo in un oggetto che state comprando, il valore degli averi è il loro prezzo base, con i modificatori visti in precedenza.
2. **La Tabella Commercio:** Quando un personaggio (o leader assoldato) vende degli averi ai nativi e ai visitatori, deve tirare sulla Tabella Commercio per stabilire il prezzo che ottiene. Egli troverà il suo risultato nella colonna corrispondente alla relazione commerciale corrente con il leader o il visitatore, e può pagare da bere per guadagnare un livello di amicizia durante il tiro. I risultati sono indicati sulla tabella.  
*Nota: le fasi Commercio utilizzate per comprare oggetti (e le fasi Assoldare) vengono tirate sulla Tabella Incontri.*
  - 2.1) Tutti i tesori e le Abilità Speciali che influenzano i tiri Commercio sulla Tabella Incontri si applicano anche alla Tabella Commercio.
  - 2.2) Come nelle regole base, un personaggio o leader nativo può vendere un numero qualsiasi di averi nello stesso momento. Qualunque modifica al prezzo dalla Tabella Commercio (positiva o negativa) si applica al prezzo totale di tutti gli oggetti che si stanno vendendo, e non al prezzo di ogni singolo oggetto.
  - 2.3) Spiegazioni per la Tabella Commercio (vedi Tabella 10.2).

**Offri Oro:** Il prezzo finale è uguale al prezzo base più il numero indicato di pezzi d'Oro (un numero negativo si sottrae dal prezzo). Se non c'è un numero da aggiungere o sottrarre, il prezzo finale è uguale al prezzo base. Potete vendere l'avere per quel prezzo, oppure tenerlo e non ottenere nulla. Se il prezzo è negativo, l'abitante si rifiuta di comprarlo.

**Chiedi Oro:** Il prezzo finale è uguale al prezzo base più il numero indicato di pezzi d'Oro (un numero negativo si sottrae dal prezzo). Potete vendere l'avere per quel prezzo, oppure tenerlo e non ottenere nulla. *Importante:*

Se rifiutate di vendere per il prezzo finale, l'abitante vi blocca! Se il prezzo è negativo, l'abitante vi blocca automaticamente.

**Blocco/Battaglia:** L'abitante blocca l'individuo che cerca di vendere.

**Agitazione:** Fate immediatamente un nuovo tiro per trovare il risultato nella colonna Ostili.

**Opportunità:** Fate immediatamente un nuovo tiro per trovare il risultato in una colonna di un livello più amichevole (così se ottenete il risultato "Opportunità" nella colonna Neutrali, tirate ancora e trovate il risultato nella colonna Amichevoli).

Tiro dei dadi	Relazioni Commerciali				
	NEMICI	OSTILI	NEUTRALI	AMICHEVOLI	ALLEATI
☐	Chiedi Oro -10	Offri Oro -5	Opportunità	Opportunità	Offri Oro +10
◻	Chiedi Oro -15	Offri Oro -10	Offri Oro	Offri Oro +5	Offri Oro +5
◻◻	Chiedi Oro -20	Offri Oro -10	Offri Oro -5	Offri Oro	Offri Oro +5
◻◻◻	Chiedi Oro -30	Chiedi Oro -5	Offri Oro -10	Offri Oro	Offri Oro
◻◻◻◻	Blocco/Battaglia	Chiedi Oro -10	Offri Oro -15	Offri Oro -5	Offri Oro
◻◻◻◻◻	Blocco/Battaglia	Chiedi Oro -20	Agitazione	Offri Oro -10	Offri Oro -5

Tabella 10.2: Tabella Commercio

### D.3 Regole Opzionali di Combattimento

Queste regole aumentano la forza in combattimento di tutti gli abitanti e i personaggi, rendendo il Reame un luogo più mortale, e rende il combattimento più realistico. Queste regole non sono raccomandate per i principianti! I Mostri Preparati (Regola 10.B.2) e le Teste di Drago (Regola 10.B.3) funzionano molto meglio con queste regole rispetto al regolamento base, ma le Abilità Opzionali (Regola 10.A.6) dovrebbero essere utilizzate con cautela, dato che alcuni di questi aggiustamenti per il bilanciamento del gioco possono non essere più necessari.

- Azione Muovi:** Quando un personaggio gioca una pedina MUOVI, una carta Stivali o un cavallo per fuggire via o prendere un avere lasciato nella locazione, deve tirare sulla Tabella Inciampare per vedere se la sua azione viene giocata o cancellata. La velocità del suo movimento non deve essere più bassa della velocità dei movimenti degli attaccanti (abitanti e pedine Azione) sulla sua scheda, anche se giocare un movimento più veloce incrementa le sue possibilità di successo. Egli non può comunque giocare una pedina MUOVI se un mostro Tremendo con il lato più scuro verso l'alto è sulla sua scheda.

  - Oltre ai normali modificatori al tiro, egli modifica il tiro aggiungendo il numero di attaccanti sulla sua Scheda del Confronto e sottraendo il suo vantaggio di velocità sull'attaccante più veloce. Il suo vantaggio di velocità è equivalente alla velocità dell'attaccante, meno la propria velocità. Se il risultato è negativo, va aggiunto al tiro dei dadi: in pratica, egli aggiunge la sua velocità al tiro dei dadi e quindi sottrae la velocità dell'attaccante.  
*Esempio: Se egli gioca una velocità di "2" mentre tre attaccanti sono sulla sua scheda e il più veloce ha una velocità di "4", egli aggiunge 3 (per tre attaccanti) più 2 (la sua velocità) e sottrae 4 (la velocità dell'attaccante), per un risultato finale di +1. Se egli tira "☐" il risultato finale è "7".*
  - Se il suo risultato finale è ☐ o meno, egli completa la sua azione con successo. Se è 7 o più, la sua azione viene cancellata.
  - Un personaggio deve utilizzare la Tabella Inciampare anche quando vola, ma deve considerare solo gli attaccanti volanti per le modifiche al tiro.
- Cavalcare Cavalli:** Quando un personaggio ha un cavallo attivo, è l'unica pedina che può giocare per muovere. Non può giocare pedine MUOVI o carte Stivali per caricare o fuggire via, e deve giocare il cavallo per effettuare la sua manovra difensiva.  
*Speciale: Quando un personaggio o un nativo utilizza un cavallo come manovra difensiva, può anche giocare una manovra difensiva personale per avere una protezione extra contro un personaggio che lo mira direttamente (Vedi Regola 10.D.3.3, più avanti). Un personaggio può giocare una pedina MUOVI o una carta Stivali in qualunque riquadro Manovre, soggetta alle normali restrizioni. Si assume che un nativo stia sempre effettuando una manovra difensiva con la sua pedina, oltre che con il suo cavallo (se ne possiede uno).*
- I personaggi possono attaccare i cavalieri senza attaccare i cavalli che stanno cavalcando (i cavalli non attivi non possono essere attaccati). Quando un personaggio indica un bersaglio che sta cavalcando un cavallo, deve indicare se sta attaccando il

bersaglio o il suo cavallo. Gli abitanti continuano ad attaccare come spiegato nelle regole base: loro attaccano sempre per primo il cavallo. Se un cavallo viene ucciso, ogni attacco successivo che avrebbe colpito il cavallo colpirà automaticamente il cavaliere.

- 3.1) Se egli attacca il cavallo, la sua pedina Attenzione viene messa sul cavallo e l'attacco viene risolto normalmente, contro il cavallo.
  - 3.2) Se egli attacca il cavaliere, deve sempre intercettare o essere più veloce della manovra difensiva del cavallo per colpire il cavaliere. Se il cavaliere gioca una sua manovra difensiva, questa modifica solo il danno che l'attacco infligge (vedi Regola 3.4.2).
4. **Attacchi:** Quando un attacco colpisce, il danno che infligge è modificato dalle Tabelle Combattimento Opzionale. Dopo aver calcolato il danno causato dalla forza dell'attacco e dall'affilatura, l'attaccante tira i dadi e consulta la tabella per modificare il danno. Quando fa un attacco in corpo a corpo, egli utilizza la Tabella Armeggiare per modificare il danno. Quando fa un attacco a distanza, egli utilizza la Tabella Attacchi a Distanza Opzionale (al posto della normale Tabella 8.3 Attacchi a Distanza). Gli effetti sono indicati nelle tabelle.

*Eccezione: Ci sono due occasioni nelle quali le Tabelle Combattimento Opzionale non vengono usate: i mostri Tremendi con il lato più scuro verso l'alto uccidono automaticamente il loro bersaglio se colpiscono; e gli attaccanti che hanno ricevuto un Desiderio "Forza" infliggono automaticamente un danno finale Tremendo se colpiscono il loro bersaglio.*

- 4.1) Oltre alle normali modifiche al suo tiro, egli sottrae il suo vantaggio di velocità tra il suo attacco e la manovra del bersaglio. Se il suo attacco non intercetta la direzione della manovra del bersaglio, egli aggiunge 4 al suo risultato (la "penalità della velocità"). Il suo vantaggio di velocità è uguale alla velocità della manovra del bersaglio meno la velocità del suo attacco. Se il risultato è negativo, va aggiunto al tiro dei dadi: in pratica egli aggiunge la velocità del suo attacco al tiro dei dadi e quindi sottrae la velocità della manovra del bersaglio.  
*Esempio: Se la sua velocità di attacco è "2" e la velocità della manovra difensiva del bersaglio è "3" il suo vantaggio è 1, sottraendo 1 dal tiro dei dadi. Se il suo attacco non intercetta la direzione del bersaglio, aggiungerà "4" con un modificatore netto di +3; se egli ottiene un "6" sui dadi diventerà un "9".*
  - 4.2) Se il bersaglio ha giocato sia un cavallo che una sua manovra difensiva, il tiro dei dadi è modificato sia dalla manovra del cavallo che da quella del cavaliere. L'attaccante calcola il suo vantaggio su ogni manovra, sottrae entrambi i vantaggi dal suo tiro dei dadi e aggiunge 4 per ogni manovra che il suo attacco non intercetta.  
*Esempio: Se la sua velocità di attacco è "3" e colpisce un cavallo e un cavaliere con velocità di difesa "5" e "2", egli sottrarrà 2 (il suo vantaggio sul cavallo) e aggiungerà 1 (il suo svantaggio sul cavaliere), per una modifica netta di -1. Se egli intercetta il cavaliere ma non il cavallo (o il cavallo ma non il cavaliere) egli aggiungerà 4, ottenendo un risultato finale di +3. Se non ha intercettato né il cavallo né il cavaliere aggiungerà un altro 4, ottenendo un risultato finale di +7.*
  - 4.3) L'attaccante utilizza la normale procedura per determinare se il suo attacco colpisce; gli attacchi che mancano vengono rimossi senza tirare i dadi. Gli attacchi che colpiscono le protezioni perdono una stella di affilatura. Il tiro dei dadi è influenzato dai modificatori dell'attaccante, non da quelli del difensore. Tutti i modificatori per un attacco sono determinati al momento del tiro. I modificatori per un attaccano non cambiano mai indipendentemente da cosa accade quando l'attacco viene risolto.  
*Esempio: Se un cavallo viene ucciso subito in un round di combattimento, i valori di velocità e direzioni di manovra del cavallo vengono comunque utilizzati per stabilire i modificatori per tutti gli attacchi successivi di quel round contro il cavaliere.*
  - 4.4) Se il difensore è un personaggio che non gioca alcuna manovra difensiva (nessuna pedina MUOVI, VOLA, carta Stivali o Cavallo), la modifica viene calcolata come se avesse giocato una velocità di "8" senza applicare la penalità di 4 per non averlo intercettato.  
*Esempio: Una velocità di attacco di "1" avrà un vantaggio di 7, sottraendo 7 al tiro.*
  - 4.5) Attacchi magici preparati avranno una velocità di "0" e tireranno sulla Tabella Opzionale Attacchi a Distanza.  
*Speciale: Gli attacchi preparati Esplosione Infuocata o Fulmine Magico attaccano con una velocità di "0", ma sottraggono una stella di affilatura dal loro danno, oltre alla stella di affilatura persa a causa di una protezione.  
Commento: Questa modifica speciale per gli incantesimi preparati Esplosione Infuocata e Fulmine Magico è stata aggiunta dal designer Richard Hamblen, a scopo di bilanciare il gioco.*
5. **Attraversare le Protezioni:** Quando l'attacco a distanza colpisce la protezione di un personaggio, il danno viene inflitto sul personaggio ma la protezione riduce il danno. La protezione non viene danneggiata o distrutta. Questa regola si applica su tutti gli attacchi a distanza che colpiscono i personaggi. Gli attacchi a distanza che colpiscono gli abitanti e tutti gli attacchi in corpo a corpo che colpiscono una protezione continuano ad infliggere danno come spiegato nelle regole base.
- 5.1) Se il danno finale di un attacco a distanza (incluso ogni stella di affilatura che normalmente andrebbe persa per la protezione) eccede il livello Tremendo, semplicemente ignora la protezione – anche se il personaggio ha più pedine protezione che bloccano l'attacco – e uccide il personaggio (colpisce un punto vitale scoperto). Altrimenti

il danno viene paragonato alla robustezza della protezione. Se la protezione eccede il danno, l'attacco non ha effetto – il bersaglio non viene ferito. Se il danno è pari alla protezione, e non ci sono altre protezioni che bloccano l'attacco (è l'ultima protezione del personaggio, se ne ha più di una attivata), il personaggio riceve una ferita ma non ci sono ulteriori danni: non viene ucciso e la protezione non viene danneggiata. Se il danno eccede la protezione, il danno diminuisce di un livello (oltre alla stella di affilatura che ha già perso) e il danno risultante viene inflitto sul personaggio come se non avesse protezioni. La protezione non viene né danneggiata né distrutta.  
*Esempio: Se un danno Pesante colpisce una protezione Media, il danno diventa Medio e questo viene applicato sul personaggio.*

- 5.2) Un attacco a distanza può attraversare diverse protezioni, perdendo un livello per ogni protezione che attraversa. Se raggiunge una protezione che non può attraversare, si ferma. Indipendentemente dal numero di protezioni che attraversa, l'attacco perde solo una stella di affilatura per aver colpito una protezione.  
*Esempio: Se attacco a distanza Tremendo colpisce uno scudo e una corazza, scende a Pesante quando penetra lo scudo e scende a Medio quando penetra la corazza. Sul bersaglio viene applicato un danno Medio.*

6. Spiegazione delle Tabelle di Combattimento Opzionali (vedi Tabella 10.3).

Queste tabelle permettono risultati minori di 1 e superiori a 6. Se il tiro dei dadi modificato è nei limiti della tabella, lo si utilizza per trovare il risultato. Se il tiro dei dadi modificato è più alto del valore massimo di una tabella, lo si converte al valore massimo. Se è più basso del valore minimo, lo si converte al valore minimo.

**Tabelle Attacchi a Distanza e Armeggiare:** Oltre ai normali modificatori al tiro dei dadi, l'attaccante sottrae il suo vantaggio di velocità dal tiro dei dadi. Se il suo attacco non intercetta la manovra difensiva, viene anche aggiunto 4 al tiro dei dadi. Vedi la Regola Opzionale 10.D.3. Se il risultato è un danno "Nulla" o inferiore, il colpo non infligge alcun danno ma è comunque considerato che abbia colpito: se un arma attacca viene girata dal lato non pronto, se un mostro Tremendo attacca si gira con il lato più scuro verso l'alto.

**Tabella Inciampare:** Oltre ai normali modificatori al tiro dei dadi, l'attaccante sottrae il suo vantaggio di velocità dal tiro dei dadi e quindi aggiunge il numero di attaccanti (abitanti e pedine Attenzione) sulla sua Scheda del Confronto.

a) Tabella Opzionale Attacchi a Distanza		(b) Tabella Armeggiare	
Tiro dei Dadi Modificato	Effetto sul Danno Inflitto	Tiro dei Dadi Modificato	Effetto sul Danno Inflitto
-2	Aumenta 3 Livelli	1	Aumenta 2 Livelli
-1	Aumenta 2 Livelli	2 – 3	Aumenta 1 Livello
0 – 1	Aumenta 1 Livello	4 – 6	Nessuna Modifica
2 – 4	Nessuna Modifica	7 – 8	Diminuisce 1 Livello
5 – 6	Diminuisce 1 Livello	9	Diminuisce 2 Livelli
7	Diminuisce 2 Livelli	10	Nulla
8	Diminuisce 3 Livelli		

(c) Tabella Inciampare

Tiro dei Dadi Modificato	Effetto sull'Azione
1 – 6	Completata
7 – 10	Cancellata

Tabella 10.3: Tabelle Combattimento Opzionale

## E Espandere il Reame

Queste regole spiegano come cambiare le dimensioni del Magic Realm, aumentando o diminuendo il numero dei personaggi, modificando la durata di una partita e combinando più giochi per creare un Magic Realm più grande. Aggiunte e sottrazioni al numero dei Punti Vittoria che un personaggio deve registrare sono cumulativi: se una regola aumenta i Punti Vittoria di due e un'altra li riduce di uno, un giocatore deve registrare un Punto Vittoria extra.

### E.1 Gioco in Solitario

1. Questa sezione spiega come un giocatore può giocare a Magic Realm da solo, senza altri giocatori.
2. Il giocatore prepara la partita segretamente come spiegato nel capitolo 3.0 Preparare il Gioco, eccettuato per le modifiche qui elencate.
3. Per costruire la mappa, egli mette il Confine come primo esagono, mischia gli esagoni rimanenti e li impila. Quindi prende un esagono alla volta dalla cima della pila lo aggiunge alla mappa come spiegato nel Passo 2 del capitolo Preparare il Gioco.
  - 3.1) Deve sempre prendere l'esagono in cima alla pila e aggiungerlo alla mappa, se può essere aggiunto secondo le regole spiegate nel Passo 2 del capitolo Preparare il Gioco.  
*Speciale: Se è un esagono Bosco o Valle, non può metterlo adiacente ad un altro esagono Bosco o Valle se è possibile piazzarlo da un'altra parte. Se nessun altro piazzamento è possibile, allora può essere messo adiacente ad un altro esagono Bosco o Valle.*
  - 3.2) Se egli non può piazzare l'esagono secondo le regole, allora lo deve mettere sotto la pila e piazzare il prossimo esagono.
  - 3.3) Se l'ultimo esagono non può essere piazzato, il giocatore deve riprendere tutti gli esagoni e ricominciare da capo.
4. Quando tutti e venti gli esagoni sono stati piazzati egli deve selezionare il suo personaggio, piazzare le pedine Visitatori/Missioni e selezionare normalmente i suoi Requisiti per la Vittoria. Egli deve normalmente raggiungere i requisiti per la vittoria per vincere la partita.
  - 4.1) Uno degli aspetti più interessanti della partita in solitario è quello di riuscire a sviluppare lo stile di gioco che meglio si adatta ad ogni personaggio. I vari personaggi hanno stili di gioco molto differenti, ed è necessario giocare varie partite per imparare tutti i particolari che li differenziano.  
*Nota: Alcuni personaggi si basano sui vantaggi della diplomazia, che vengono eliminati nel gioco in solitario. È consigliato che questi personaggi ricevano le abilità opzionali spiegate nella Regola 10.A.6.*
  - 4.2) Il giocatore può scegliere diversi personaggi come spiegato nella Regola opzionale 10.E.4 più avanti, ma tutti i personaggi devono vincere affinché possa attribuirsi una vittoria.
5. Il giocatore non gira verso l'alto le pedine negli esagoni Valle. Queste pedine rimangono segrete a faccia in giù all'inizio di una partita in solitario. Le Abitazioni e i Fantasmi negli esagoni Valle appariranno come gli accampamenti, quando le loro pedine verranno girate a faccia in su durante la partita.
6. Il giocatore inizia la partita entrando nella mappa lungo una qualsiasi strada che porta dal bordo della mappa al Confine. La sua prima attività deve essere una mossa Muovi per entrare nella mappa.  
*Nota: Se il giocatore inizia con un nuovo personaggio dopo che il suo personaggio precedente è stato ucciso, il nuovo personaggio entra in mappa lungo la stessa strada utilizzato dal giocatore precedente.*
7. Il giocatore gioca normalmente la partita, eccetto che due righe di abitanti sono attive ogni giorno, ed entrambe le righe possono apparire e muovere sulla mappa. Al mattino il giocatore tira due volte il dado e mette due pedine "Mostri Attivi" in ogni riga che tira (usando una pedina extra per rappresentare la seconda pedina "Mostri Attivi"). Se egli tira due volte lo stesso numero, mette entrambe le pedine nella stessa riga e quella sarà la sola riga attiva per quel giorno.
8. Le regole opzionali sono altamente raccomandate per i giocatori in solitario che hanno familiarità con il gioco. Queste regole aggiungono la varietà che migliora una partita in solitario. In particolare, le regole opzionali sul combattimento aggiungono un'affascinante incertezza alle battaglie individuali (vedi Regola 10.D.3).

### E.2 Modificare la Durata di una Partita

1. Una partita può iniziare il primo giorno di ogni settimana e può durare un numero qualsiasi di settimane. Non può iniziare o finire a metà di una settimana. I giocatori devono accordarsi sul giorno di partenza e sulla durata della partita prima di iniziare la preparazione.

2. La lunghezza della partita stabilisce il numero di Punti Vittoria che ogni personaggio deve assegnare ai suoi Requisiti per la Vittoria. Ognuno deve assegnare un punto base, più un punto per ogni settimana di gioco.  
*Esempio: in una partita di otto settimane, ogni giocatore deve assegnare nove Punti Vittoria.*
3. In partite più lunghe di un mese, invece di rifornire colore magico Bianco e Nero, il settimo giorno di ogni mese fornisce alternativamente Bianco e Nero ogni mese. Nel settimo giorno primo mese verrà fornito il colore magico Bianco, nel secondo mese Nero e così via.
4. Quando i personaggi usano la Regola opzionale 10.D.1 (Stagioni e Meteo) in partite che durano più di una Stagione, le Stagioni nella partita stabiliscono il numero di Punti Vittoria che ogni personaggio deve assegnare ai suoi Requisiti per la Vittoria
  - 4.1) Le Schede delle Stagioni elencano il numero di punti che devono essere assegnati in ogni Stagione. Se la partita dura una frazione di una Stagione, moltiplicate la frazione per il numero di punti della Stagione (arrotondati verso l'alto) per calcolare i punti che devono essere assegnati a quella Stagione.  
*Esempio: I personaggi devono registrare tre Punti Vittoria per giocare metà (due settimane) della stagione "Mezza Estate".*
  - 4.2) Il settimo giorno di ogni Stagione fornisce il colore magico indicato nella Stagione al posto del normale colore magico Bianco o Nero.
5. Entrare in una Partita Iniziata: Se un nuovo giocatore vuole entrare in una partita già iniziata, il numero di settimane rimanenti nella partita stabiliscono il numero di Punti Vittoria che deve assegnare. Se entra nella partita durante una settimana, la deve conteggiare come intera.
6. Estendere la Durata di una Partita: Se i giocatori vogliono continuare a giocare oltre la durata prefissata, possono accordarsi sull'estensione e aggiungere il corrispondente numero di Punti Vittoria ai propri Requisiti per la Vittoria. Non possono modificare i punti che hanno già assegnato.

### E.3 Partita con Finale Improvviso

1. Invece che concludere la partita in un giorno preciso, la partita continua fino a quando un personaggio non ha raggiunto tutti i suoi Requisiti per la Vittoria. Quando la partita termina, i personaggi calcolano normalmente il loro punteggio.  
*Commento: Questa era la regola standard nel regolamento originale di Magic Realm, ma talvolta causava la fine della partita prima che fosse realmente iniziata. La regola è stata modificata per dare la possibilità agli altri giocatori di raggiungere chi era in testa, ma la versione originale viene inclusa qui come regola opzionale per chi la preferisce. I calcoli dei punteggi possono essere evitati dichiarando vincitore il giocatore che fa terminare la partita.*
2. Un personaggio può far finire la partita solo se ha un punteggio totale di zero o più in ogni categoria alla Mezzanotte di un qualsiasi giorno di gioco. Egli non può avere un punteggio negativo in nessuna categoria, indipendentemente dal suo punteggio nelle altre categorie. Egli può far finire la partita a Mezzanotte di qualunque giorno, ma solo a Mezzanotte. Non è obbligatorio che faccia finire la partita – può rimanere in silenzio e permettere che la partita continui, se lo desidera.
3. *Raccomandato:* Un giocatore può far finire la partita solo se si trova nella locazione nella quale ha iniziato la partita.
4. Questa regola solitamente accorcia la partita: una partita normalmente dura da tre a cinque settimane. I giocatori possono modificare la durata di una partita cambiando il numero di Punti Vittoria che assegnano. Ogni punto aggiuntivo aggiunge più o meno una settimana di gioco.

### E.4 Personaggi Multipli

1. Ogni giocatore può controllare più di un personaggio. I giocatori possono avere tutti lo stesso numero di personaggi, o differenti giocatori possono avere un differente numero di personaggi. Prima di iniziare, i giocatori si devono accordare su quanti personaggi ogni giocatore deve avere.
2. I giocatori selezionano i loro personaggi quando viene preparata la mappa. Quando un giocatore ha esaurito gli esagoni, ogni volta che è il suo turno può scegliere uno dei suoi personaggi. Può scegliere solo un personaggio per turno. Quando ha tutti i suoi personaggi, nel suo prossimo turno piazzerà normalmente una pedina Visitatore/Missione.
3. Ogni giocatore registrerà Requisiti di Vittoria separati per ogni suo personaggio.  
*Importante: Ogni personaggio aggiuntivo dovrà registrare un punto Vittoria extra nei suoi Requisiti per la Vittoria. Il primo personaggio che viene scelto da un giocatore dovrà registrare cinque Punti Vittoria, il secondo personaggio dovrà registrare sei Punti Vittoria, il terzo personaggio dovrà registrare sette Punti Vittoria, e così via.*



4. Ogni giocatore tratterà i suoi personaggi come entità separate. Manterrà separati i loro averi, utilizzerà Registri del Destino separati per ogni personaggio e così via. Quando una pedina Attenzione di un personaggio verrà pescata, solo quel personaggio effettuerà il proprio turno.
5. Durante il combattimento, quando è il turno di un giocatore di attirare gli attaccanti, tutti i suoi personaggi nella locazione potranno attirare attaccanti. Quando è il suo turno di eseguire azioni, tutti i suoi personaggi nella locazione potranno eseguire azioni. I giocatori eseguono un turno alla volta, a partire dal giocatore che possiede il personaggio che ha avuto il primo turno quel giorno e proseguendo in senso orario.
6. Alla fine della partita, ogni giocatore calcola la media dei punteggi di tutti i personaggi che ha avuto nella partita. Egli somma i punteggi di tutti i suoi personaggi e divide il totale per il numero dei personaggi che ha avuto all'inizio della partita, e il risultato è il punteggio del giocatore. Se il risultato è zero o più, ha vinto. Il giocatore con il punteggio medio più alto è il vincitore assoluto.
7. Se uno dei personaggi di un giocatore viene ucciso, egli può far partire un nuovo personaggio per rimpiazzarlo, utilizzando gli stessi Requisiti per la Vittoria del personaggio ucciso. Alla fine della partita non ottiene punti per il personaggio ucciso, ma potrà conteggiare i punti del nuovo personaggio. Indipendentemente dal fatto che scelga o no un nuovo personaggio, alla fine della partita dovrà dividere il totale dei suoi punti per il numero complessivo dei personaggi che ha avuto all'inizio della partita.

## E.5 Potenziamento

1. Ogni personaggio ha quattro livelli di potenziamento, elencati nella sezione Potenziamento sul retro della sua Scheda Personaggio. I livelli sono elencati in ordine, con il primo in cima e l'ultimo (il quarto) nel fondo. Ogni livello elenca il nome e l'arma, le protezioni e gli incantesimi che il personaggio ha a quel livello e le tre pedine azione che guadagna a quel livello.
2. Ogni personaggio può iniziare la partita ad un livello di potenziamento inferiore al quarto. Egli ottiene l'arma, le protezioni e gli incantesimi elencati per quel livello, più tutte le pedine azione elencate per quel livello e tutti i livelli precedenti (le altre pedine azione vengono rimosse dal gioco).
  - 2.1) Ogni personaggio ottiene i suoi Vantaggi Speciali al secondo e quarto livello. I suoi Vantaggi Speciali sono ordinati sulla sua Scheda Personaggio e numerati "1" e "2" nella Lista dei Personaggi; quando inizia (o raggiunge) il secondo o il terzo livello ottiene il primo Vantaggio (numerato "1" nella Lista dei Personaggi), e quando inizia (o raggiunge) il quarto livello ottiene entrambi i Vantaggi Speciali. Quando inizia al primo livello non ha Vantaggi Speciali.  
*Esempio: Al primo livello il Nano (♂) non ha i vantaggi Gambe Corte e la Conoscenza delle Caverne (la sua energia giovanile annulla lo svantaggio delle gambe corte).*
  - 2.2) Ogni personaggio ottiene le sue relazioni commerciali al suo terzo livello – egli ottiene queste relazioni commerciali solo se inizia la partita al terzo o quarto livello. Se inizia al primo o secondo livello, tutti i nativi e i visitatori iniziano la partita come neutrali nei suoi confronti.
3. Quando un giocatore registra la Residenza da dove il suo personaggio inizierà la partita, egli registra anche il suo livello iniziale. Quando posiziona il suo personaggio sulla mappa, egli annuncia il livello del suo personaggio. Riducendo il livello del personaggio riduce anche il numero di Punti Vittoria che egli assegna per i suoi Requisiti di Vittoria. Ogni livello vale un Punto Vittoria (indipendentemente dalla lunghezza della partita), così se egli inizia due livelli più in basso del normale dovrà registrare due punti in meno all'inizio della partita.  
*Eccezione: un personaggio deve sempre registrare almeno due Punti Vittoria, indipendentemente dal livello dal quale inizia o dalla lunghezza della partita.*
4. Il livello di un personaggio potrà aumentare durante la partita (specialmente se è una partita lunga). Ogni volta che ottiene un certo numero di punti che soddisfano i suoi Requisiti di Vittoria, egli ottiene una delle sue pedine azione elencate nel suo prossimo livello di potenziamento. Egli può scegliere quale pedina prendere. Quando ha ottenuto tutte e tre le pedine che appartengono al suo prossimo livello, egli avanza a quel livello.
  - 4.1) Il numero di punti che un giocatore deve ottenere per guadagnare una pedina dipende dal suo livello corrente. Al primo livello egli ottiene una pedina ogni volta che guadagna un Punto Vittoria. Al secondo livello egli deve guadagnare due Punti Vittoria per ogni pedina, e così via.
  - 4.2) I Tesori Importanti di un personaggio, e i valori di Fama e Notorietà dei suoi averi contano ai fini del suo potenziamento. Egli guadagna un Punto Vittoria solo quando i suoi Punti Vittoria totali aumentano: se egli perde punti, deve riguadagnare i punti perduti prima di poter proseguire verso la prossima pedina. Un Punto Vittoria conta per il suo potenziamento solo se conta per i suoi Requisiti per la Vittoria.  
*Esempio: Se egli assegna 3 punti all'Oro, solo i primi 90 pezzi d'Oro che ottiene contano per il suo potenziamento.*

- 4.3) Una volta che un personaggio ha ottenuto una pedina, la può utilizzare normalmente da quel momento in poi. Quando egli completa il suo secondo livello egli guadagna il suo primo Vantaggio Speciale, e quando completa il suo quarto livello ottiene il suo secondo Vantaggio Speciale. Se un personaggio guadagna livelli non cambia le sue armi, le sue protezioni, i suoi incantesimi e le sue relazioni commerciali; questi cambiano solo come risultato dei normali eventi durante la partita.

## E.6 Potenziamento Esteso

Le seguenti regole, pubblicate sulla rivista The General della Avalon Hill da Richard Hamblen, permettono ad un giocatore di mantenere un personaggio da una partita alla successiva e sviluppare la sua forza. Sono state anche riportate alcune opzioni suggerite dal playtesting on-line. Nella sezione 1.5 trovate un link per regole alternative, per poter giocare una partita con il Potenziamento Esteso applicato in modo continuativo, queste regole sono state sviluppate e testate in modo esteso dalla comunità online.

1. Viene utilizzata la sezione Potenziamento presente sul retro di ogni Scheda Personaggio. La prima volta che viene utilizzato un personaggio verrà scelto il primo livello di potenziamento, con le corrispondenti pedine Azione, Incantesimi ed equipaggiamento.
2. Durante ogni partita, ogni personaggio deve registrare ed acquisire un numero di Punti Vittoria uguali al suo prossimo livello di Potenziamento. Per cui, se un personaggio è al primo livello di Potenziamento egli deve registrare ed acquisire due Punti Vittoria; un personaggio al quarto livello dovrà acquisire cinque Punti Vittoria (Giocatori che preferiscono partite più lunghe possono mettersi d'accordo per raddoppiare o triplicare questi numeri, se lo desiderano).
3. Quando un personaggio raggiunge i suoi Requisiti per la Vittoria, vince e fa terminare la partita. *Opzione:* Alternativamente la partita può essere giocata per un numero fisso di giorni e il punteggio calcolato secondo la Regola 9.3.2. Sei settimane (42 giorni) è una lunghezza consigliata dato che i personaggi di basso livello accumulano lentamente i Punti Vittoria.
  - 3.1) Ogni personaggio che è sopravvissuto senza essere stato ucciso guadagna una pedina Azione (oltre a quelle guadagnate durante la partita, come da Regola opzionale 10.E.5.4). Egli guadagna una delle pedine elencate nel livello successivo a quello corrente, e potrà utilizzarla nella prossima partita.
  - 3.2) Un personaggio che è al primo livello e ha due pedine extra è ancora al primo livello.
  - 3.3) Quando un personaggio ottiene tutte e tre le pedine di un livello, giocherà la prossima partita iniziando al nuovo livello con gli incantesimi e l'equipaggiamento appropriato.
  - 3.4) Il personaggio che vince la partita guadagnerà un livello intero per la prossima partita. Se era al primo livello con una pedina extra, nella prossima partita sarà al secondo livello con una pedina extra. *Opzione:* i giocatori possono osservare che far avanzare al vincitore un livello completo gli dà troppo vantaggio nella partita successiva. Quindi potete attribuire al vincitore solo una pedina extra, oltre a quella guadagnata per essere sopravvissuti alla partita, oppure nessuna pedina extra, dato che probabilmente avrà guadagnato pedine durante la partita per la Regola 10.E.5.4.
  - 3.5) Un personaggio che viene ucciso perde un livello intero (tre pedine) per la prossima partita.
4. Se vengono utilizzate le regole per far ripartire un personaggio e questo viene ucciso, perde tre pedine prima di essere fatto ripartire – e se verrà ucciso ancora perderà un altro livello.
5. Un personaggio non può mai avere un livello inferiore al primo; egli non può mai avere meno di tre pedine Azione.
6. Quando un personaggio raggiunge il quarto livello dovrà continuare a tenere traccia dei livelli e delle pedine guadagnate anche se non potrà ottenere altre pedine.
7. Invece di pedine extra, un personaggio guadagnerà certi vantaggi per ogni livello extra che guadagnerà oltre al quarto (egli non guadagnerà nulla per pedine che non completano un livello). Egli prenderà questi oggetti quando piazzerà il suo primo esagono nella mappa.
  - 7.1) Quinto livello e successivi: 15 pezzi d'Oro extra.
  - 7.2) Sesto livello e successivi: Prendete una carta Tesoro a caso da un gruppo qualsiasi di nativi.
  - 7.3) Settimo livello e successivi: 10 Punti di Notorietà e 10 Punti di Fama.
  - 7.4) Ottavo livello e successivi: Prendete un cavallo da un gruppo qualsiasi di nativi.
  - 7.5) Nono livello e successivi: Ottenete una fase bonus ogni giorno.
  - 7.6) Decimo livello: Prendete un'arma o una protezione da un gruppo qualsiasi di nativi; oppure registrate un incantesimo extra, di qualunque tipo.

- 7.7 ) Undicesimo livello: Il personaggio dovrebbe essere dichiarato “immortale” e ritirato dal gioco, il suo possessore dovrebbe iniziare con un personaggio nuovo (e possibilmente diverso). Nelle campagne a lungo termine i giocatori potrebbero competere per vedere chi riesce a raggiungere lo stato di “immortale” con il maggior numero di personaggi.
8. Un personaggio deve registrare ed acquisire Punti Vittoria extra per i suoi livelli extra di Potenziamento (Un personaggio di settimo livello ha bisogno di otto punti per vincere).
  9. I giocatori potranno scoprire che le partite possono finire in fretta quando qualcuno dei giocatori è ad un livello basso; quando una partita finisce troppo in fretta i personaggi possono lasciare la mappa impostata, e ricominciare da qui la prossima partita, partendo dal primo giorno del prossimo mese lunare.
  10. *Opzione:* Dato che è difficile per personaggi di basso livello acquisire Punti Vittoria, le partite con il Potenziamento Esteso dovrebbero essere giocate senza l'obbligo da parte dei giocatori di selezionare i Requisiti di Vittoria all'inizio della partita. I Punti Vittoria di qualunque tipo acquisiti durante la partita danno la possibilità al personaggio di guadagnare una pedina extra come da Regola 10.E.5.4. Qualunque Punto Vittoria perso dovrà essere riguadagnato prima di potersi qualificare per la prossima pedina extra, e Punti Vittoria negativi (Fama o Notorietà negative divise per 10 o 20 e arrotondate verso il basso – nessuna penalità x3) dovranno essere compensati da un maggior numero di Punti Vittoria positivi per poter guadagnare una pedina. Il vincitore di ogni partita è il personaggio che ha guadagnato più pedine extra al termine della durata concordata della partita. Può essere concordato un obiettivo di più lunga scadenza, come il primo personaggio che raggiunge il 5° livello, indipendentemente dal numero di partite necessario a raggiungere quell'obiettivo.

## E.7 Combinare i Reami

1. I giocatori possono combinare tra loro diversi set di Magic Realm per aumentare la grandezza e la pericolosità della partita. Per combinare tra loro diversi set in modo semplice, preparate e giocate normalmente, eccetto per quanto riguarda le regole elencate qui di seguito.
2. I componenti che appartengono allo stesso set dovrebbero essere marcati con lo stesso simbolo identificativo. Ogni Set dovrebbe avere un proprio simbolo identificativo, in modo tale che i componenti di un set mostrino un simbolo differente dai componenti degli altri set.
  - 2.1) Il simbolo di ogni set deve essere messo nella Scheda delle Apparizioni, nella Scheda delle Esplorazioni, su ogni pedina della mappa, Residenza, abitante, pedina Visitatore/Missione, pedina protezione normale, carta Tesoro fra Tesori, carta Chiavi Perdute, Pozione, Artefatto, Libro di Incantesimi, carta Incantesimi, ogni carta Tesoro che ha fama condizionale e su tutti i componenti dei Personaggi (schede, pedine personaggio e pedine azioni) che appartengono a quel set. Gli esagoni, le altre carte e pedine non devono essere marcati.
  - 2.2) Sulle carte, il simbolo va messo sulla faccia che riporta le caratteristiche della carta; sulle pedine, il simbolo va messo solo sulla faccia frontale della pedina.
3. Quando si prepara la partita, le carte Tesoro vanno messe nelle Schede delle Apparizioni e nelle Scheda delle Esplorazioni senza separare le carte dei vari set – mischiate insieme tutti i Grandi Tesori e piazzateli casualmente in tutte le schede, e così via.
  - 3.1) Mettete le corrette protezioni, armi e pedine cavallo in ogni riquadro Tesoro fra Tesori e mettete il numero corretto di Lance e pedine protezione in ogni riquadro dei nativi.
  - 3.2) Mischiate le armi Leggere insieme e mettetene sette a caso in ogni Scheda delle Esplorazioni. Distribuite le armi Medie, le armi Pesanti, gli Archi e i cavalli nella stessa maniera, in modo tale che i nativi di diversi set hanno diversi assortimenti di pedine.
  - 3.3) Tutti gli abitanti e le carte Incantesimo devono essere posizionate nelle schede del proprio set.
4. Mischiate insieme tutti gli esagoni e distribuiteli tutti. Il primo Confine che viene dato ad un giocatore è l'esagono iniziale, e tutti gli altri esagoni verranno normalmente aggiunti alla mappa. Gli altri esagoni Confine verranno aggiunti alla mappa come gli altri esagoni.
  - 4.1) Piazzate le pedine mappa sulla mappa senza distinguere tra i set. Mischiate le pedine da set differenti prima di piazzarle, e così via. Le pedine in ogni sezione Città Perduta e Castello Perduta possono arrivare da qualunque set.
  - 4.2) I personaggi possono essere scelti da qualunque set. Ogni personaggio ottiene solo i pezzi che appartengono al proprio set; le sue relazioni commerciali si applicano a tutti i nativi in tutti i set, e i suoi vantaggi speciali si applicano a tutti i set. Egli può prendere le armi e le protezioni iniziali da qualunque set. Egli deve iniziare da una Residenza che appartiene al suo set.
  - 4.3) Ogni gruppo di nativi delle Residenze inizia la partita nella Residenza del proprio set.

5. Ogni giorno viene effettuato soltanto un Tiro per i Mostri Attivi, e tutte le pedine Mostri Attivi vengono posizionate in modo corrispondente. *Alternativa:* I giocatori possono effettuare Tiri separati per i Mostri Attivi in ogni Scheda delle Apparizioni, se desiderano. In questo modo è più interessante – ma rende anche la partita più difficile.
  - 5.1) Ogni componente di ogni set può richiamare abitanti solo dalla propria Scheda delle Apparizioni e dalla propria Scheda delle Esplorazioni. Gli abitanti quando si rigenerano ritornano alla propria Scheda delle Apparizioni o alla propria Residenza.
  - 5.2) Se la Regola opzionale 10.D.1 (Stagione e Meteo) viene utilizzata, viene estratta solo una pedina Meteo e influenzerà tutta la mappa.
6. Quando un individuo saccheggia un sito, egli saccheggia dalla Scheda delle Esplorazioni che appartiene al set del sito saccheggiato. Quando scambia una carta da sostituire, i tesori che entrano in gioco arrivano dalla Scheda delle Esplorazioni appartenente al set di quella carta. Ogni carta Chiavi Perdute apre solo la Cassa, la Tomba e la Cripta della propria Scheda delle Esplorazioni.
7. I nativi da differenti set vengono trattati come gruppi separati: con loro si deve commerciare e vanno assoldati separatamente.
  - 7.1) Ogni leader nativo e visitatore possiede solo il riquadro che si trova sulla sua Scheda delle Apparizioni o Scheda delle Esplorazioni.
  - 7.2) I prezzi in Oro rimangono gli stessi in ogni set. Una carta vale la propria Fama condizionale solo per i nativi del proprio set.
  - 7.3) Una pedina missione può essere consegnata ad una Residenza solo se la Residenza e la pedina appartengono allo stesso set.
  - 7.4) Una pedina campagna influenza solo gli abitanti che appartengono al suo set.  
*Esempio: Quando un personaggio prende una pedina "Prova" di un set, solo i Cavalieri che appartengono a quel set diventano più amichevoli e deve uccidere solo i Draghi che appartengono a quel set.*
8. Quando termina l'efficacia di una Pozione o viene distrutta una pedina protezione normale, ritorna alla Scheda delle Esplorazioni alla quale appartiene.
9. Un Artefatto o Libro di Incantesimi di un set contiene solo le carte Incantesimo che si trovano nella Scheda delle Esplorazioni del suo set.

RICHARD HAMBLLEN

# MAGIC REALM

## Appendice



RIDISEGNATO DA KARIM CHAKROUN



# Appendice

## Liste

Queste appendici comprendono tutte le tabelle necessarie per giocare. La maggior parte delle informazioni che puoi trovare qui è riportata anche sulle rispettive pedine, e saranno facilmente disponibili durante il gioco.

### A Lista delle Armi

Nome	Attacco	Non Allertata	Allertata	Lunghezza	Prezzo in Oro
Arco Medio	A Distanza	M	M1**	16	8
Arco Leggero	A Distanza	L	L1**	14	6
Balestra	A Distanza	P	P1**	12	10
Lancia	Corpo a Corpo	6	M*	10	6
Bastone	Corpo a Corpo	L	L	9	1
Spadone	Corpo a Corpo	P6*	P*	8	10
Spada Larga	Corpo a Corpo	M5*	M*	7	8
Mazzafrusto	Corpo a Corpo	P6	P3	6	8
Scure Bipenne	Corpo a Corpo	P*	P4*	5	8
Stocco	Corpo a Corpo	L4*	L*	4	6
Spada Corta	Corpo a Corpo	L*	L*	3	4
Ascia	Corpo a Corpo	M5*	M*	2	4
Mazza	Corpo a Corpo	M	M3*	1	6
Spada del Flagello	Corpo a Corpo	T8*	T2*	8	20
Spada Malvagia	Corpo a Corpo	H4*	P3*	7	20
Spada di Vero Acciaio	Corpo a Corpo	M**	M**	7	25
Spada Vivente	Corpo a Corpo	L3*	L2*	4	25

Tabella A.1: Lista delle Armi

### B Lista delle Protezioni

Nome	Peso e Vulnerabilità	Protezione contro	Prezzo in Oro		
			Intatta	Danneggiata	Distrutta
Armatura	Pesante	Tutte le direzioni	17	12	–
Corazza	Medio	Affondo e Mezzano	9	6	–
Elmo	Medio	Fendente	5	3	–
Scudo	Medio	Una direzione qualsiasi	7	5	–
Armatura Tremenda	Tremendo	Tutte le direzioni	25	18	5
Corazza d'Argento	Pesante	Affondo e Mezzano	25	21	15
Elmo d'Oro	Pesante	Fendente	30	27	20
Scudo di Giada	Pesante	Una direzione qualsiasi	20	16	10

Tabella A.2: Lista delle Protezioni

## C Lista dei Cavalli, Mostri e Nativi

Nome	Vulnerabilità	Movimento Bonus	Galoppo	Passo	Prezzo in Oro
Pony d'Oro	Medio	Doppio Movimento	L2	L4	16
Pony	Medio	Doppio Movimento	M2	M5	16
Pony	Medio	Doppio Movimento	M3	M4	15
Pony	Medio	Doppio Movimento	M3	M5	14
Pony	Medio	Doppio Movimento	L3	M4	14
Pony	Medio	Doppio Movimento	L3	M5	12
Pony	Medio	Doppio Movimento	M4	M5	12
Cavallo da Tiro	Pesante	Fasi di Movimento Extra	P6	T8	12
Cavallo da Tiro	Pesante	Fasi di Movimento Extra	P6	P7	11
Cavallo da Tiro	Pesante	Fasi di Movimento Extra	M5	P7	11
Cavallo da Tiro	Pesante	Fasi di Movimento Extra	M5	M6	10
Cavallo da Tiro	Pesante	Fasi di Movimento Extra	L4	M6	9
Cavallo da Tiro	Pesante	Fasi di Movimento Extra	L4	L5	8
Cavallo da Guerra d'Oro	Tremendo e Corazzato	Nessuno	T3	T5	25
Cavallo da Guerra	Tremendo e Corazzato	Nessuno	T5	T7	22
Cavallo da Guerra	Tremendo e Corazzato	Nessuno	P4	T7	20
Cavallo da Guerra	Tremendo e Corazzato	Nessuno	P4	P6	18

Tabella A.3: Lista dei Cavalli

Nome	Vulnerabilità	Lato Chiaro		Lato Scuro		Lunghezza	Arma	Ricompensa		Note
		Attacco	Movimento	Attacco	Movimento			Fama	Notorietà	
Drago Volante Tremendo	Tremendo e Corazzato	M3	4	6	4			12	12	Volante
Testa di Drago Volante T.		M3		T3		7	Corpo a corpo			
Drago Tremendo	Tremendo e Corazzato	P5	6	3	6			10	10	
Testa di Drago Tremendo		P4		T4		9	Corpo a corpo			
Gigante	Tremendo	P5	5	4	6			8	8	
Clava Gigante		P6		T4		8	Corpo a corpo			
Demone Alato	Tremendo	3	3	5	2	17	Potere dell'Abisso	8	8	Volante
Demone	Tremendo	2	4	4	4	17	Potere dell'Abisso	8	8	
Troll Tremendo	Tremendo e Corazzato	P4	4	2	6			8	8	
Piovra	Tremendo	L4	2	4	3			8	8	
Serpente Tremendo	Tremendo e Corazzato	L4	4	4	5			7	7	
Ragno Tremendo	Tremendo	M4	3	5	4			6	6	
Drago Volante Pesante	Pesante e Corazzato	P4	4	L4	3			5	5	Volante
Drago Pesante	Pesante e Corazzato	P4	4	M4	3			5	5	
Troll Pesante	Pesante e Corazzato	M4	4	P5	4			5	5	
Serpente Pesante	Pesante e Corazzato	M4	3	P5	4			5	5	
Pipistrello	Pesante	M2	3	M3	2			3	3	Volante
Ragno	Pesante	L4	3	T5	4			3	3	
Diavoletto	Medio	2	2	M4	3	17	Maledizione	2	1	
Goblin con Lancia	Medio		3	P5*	5	10	Corpo a corpo	1	1	
Goblin con Spadone	Medio	P6*	3	T5*	5	8	Corpo a corpo	1	1	
Goblin con Ascia	Medio	L4*	3	M4*	4	2	Corpo a corpo	1	1	
Vipera	Medio e Corazzato	M4**	4	L2	2			1	2	
Fantasma	Medio	P4	4	L2	2			0	2	
Orco	Medio	T5	5	P5	4			0	2	
Lupo	Medio	L4	3	M4	4			0	1	
Lupo	Medio	M5	3	L3	4			0	1	

Tabella A.4: Lista dei Mostri



Nome	Arma	Lunghezza	Vulnerabilità	Salario Base in Oro	Ricompensa		Forza in Movimento	Peso
					Notorietà	Oro		
Cavaliere	Corpo a corpo	7	Tremendo e Corazzato	8	12	8	Tremendo	Pesante
Fante con Spadone	Corpo a corpo	8	Pesante e Corazzato	4	6	4	Pesante	Pesante
Omone con Ascia	Corpo a corpo	5	Pesante	4	6	4	Pesante	Pesante
Picchiere	Corpo a corpo	10	Medio e Corazzato	2	3	2	Medio	Medio
Fante con Spada	Corpo a corpo	3	Medio e Corazzato	2	3	2	Medio	Medio
Balestriere	A Distanza (2dadi)	12	Medio e Corazzato	2	4	2	Medio	Medio
Lanciere	Corpo a corpo	10	Leggero	2	4	2	Leggero	Leggero
Predone	Corpo a corpo	3	Leggero	2	4	2	Leggero	Leggero
Arciere	A Distanza (1dado)	16(*)/14(I,II)	Medio	2	4	2	Medio	Medio
Spadaccino	Corpo a corpo	4	Medio	1	2	1	Medio	Medio
Assassino	Corpo a corpo	3	Medio	1	2	1	Medio	Medio

Tabella A.5: Lista dei Nativi

Nativo	Tipo	Non allertato		Allertato		Tipo di Cavallo	Al Passo		Al Galoppo	
		Attacco	Manovra	Attacco	Manovra		Forza	Velocità	Forza	Velocità
LADRONI										
★	Predone	L4*	2	M4*	3	Pony	M	4	M	3
I	Predone	M3*	3	L3*	3	Pony	M	5	M	3
II	Predone	M4*	2	L3*	3	Pony	M	5	M	4
III	Predone	L4*	2	M3*	4	Pony	M	4	L	3
IV	Predone	M5*	2	L2*	4	Pony	M	5	L	3
V	Predone	L2*	4	L2*	4	Pony	L	5	M	2
COMPAGNIA										
★	Spadaccino M.	M3*	5	L4*	3					
I	Spadaccino M.	L3*	4	M4*	3					
II, III, IV	Picchiere	P6*	4	M4*	5					
V	G. Spadaccino	T4*	6	P5*	5					
VI	Balestriere	P6	5	P1	4					
GUARDIE										
★	G. Spadaccino	P5*	5	T4*	6					
I, II	G. Spadaccino	P5*	5	T4*	6					
LANCIERI										
★	Lanciere	P5*	3	M3*	4	Pony	M	4	M	3
I	Lanciere	P6*	2	M3*	4	Pony	M	5	M	3
II	Lanciere	M4*	3	P4*	4	Pony	M	5	M	4
III	Lanciere	P4*	5	M4*	4	Pony	L	4	L	2
ORDINE										
★	Cavaliere	P6*	4	T4*	6	Da Guerra	T	5	T	3
I	Cavaliere	P4*	6	T5*	5	Da Guerra	P	6	P	4
II	Cavaliere	P5*	5	T5*	6	Da Guerra	T	7	T	5
III	Cavaliere	P4*	6	T5*	6	Da Guerra	T	7	P	4
PATTUGLIA										
★	Spadaccino M.	M4*	3	L2*	5	Da Tiro	P	7	M	5
I	Spadaccino M.	L4*	3	M4*	4	Da Tiro	P	7	P	6
II	Spadaccino M.	M5*	3	L4*	3	Da Tiro	M	6	P	6
FURFANTI										
★	Assassino	M3*	4	L4*	2					
I, II	Omone con ascia	P5*	4	T3*	5					
III	Spadaccino M.	M5*	3	L3*	4					
IV	Arciere	--	2	L1**	4					
V	Assassino	M3*	4	L4*	2					
VI, VII	Spadaccino	M3*	5	L3*	4					
SOLDATI										
★	G. Spadaccino	T4*	6	P5*	5					
I	Picchiere	P6*	4	M4*	5					
II	Picchiere	P6*	4	M4*	5					
III	Balestriere	P6	5	P1	4					
GENTE DEI BOSCHI										
★	Arciere	--	2	M1**	4					
I, II	Arciere	--	2	L1**	4					

Tabella A.6: Dati di Combattimento dei Nativi

## D Lista dei Prezzi

La sezione successiva elenca i prezzi in Oro, i valori di Fama e i valori di Notorietà per tutte le Pedine Tesoro (Protezione e Arma) e i prezzi speciali che i visitatori pagano per le carte Tesoro.

(a) Pedine Tesoro Protezione						(b) Pedine Tesoro Arma				
Pedina	Valore di		Prezzi in oro			Pedina	Valore di		Prezzo in Oro	Lunghezza dell'arma
	Fama	Notorietà	Intatta	Danneggiata	Distrutta		Fama	Notorietà		
Armatura "T"	6	3	25	18	5	Spada del Flagello	6	3	20	8
Elmo d'Oro	4	4	30	27	20	Spada di Vero Acciaio	6	3	25	7
Corazza d'Argento	4	4	25	21	15	Spada Malvagia	0	15	20	7
Scudo di Giada	4	4	20	16	10	Spada Vivente	3	9	25	4

(c) Prezzi dei Visitatori (in pezzi d'Oro)

Oggetto	Studioso	Megera	Sciamano	Stregone
Libro del Bene	50	-	-	-
Pergamena della Natura	50	-	50	-
Libro delle Tradizioni	50	-	-	50
Libro Nero	50	50	-	-
Pergamena di Alchimia	50	-	-	50
Statua Sacra	20	-	-	-
Occhio dell'Idolo	20	-	-	-
Anello del Barlume	20	-	20	-
Teschio dell'Incantatore	20	-	-	20
Gioiello Distrutto	20	-	-	-
Anello Nascosto	20	-	-	-
Gemma Incandescente	20	-	-	-
Flauto della Bestia	20	20	-	-
Un Incantesimo	-	10	10	10

Tabella A.7: Lista dei Prezzi

Spiegazione delle Tabelle Pedine Tesoro Protezione A.7a e Pedine Tesoro Arma A.7b:

**Valore di Fama:** Un personaggio ottiene questi punti Fama solo se possiede la pedina al termine della partita.

**Valore di Notorietà:** Un personaggio ottiene questi punti Notorietà solo se possiede la pedina al termine dalla partita.

**Prezzo in Oro (Intatta):** Il prezzo della Pedina Protezione quando è intatta.

**Prezzo in Oro (Danneggiata):** Il prezzo della Pedina Protezione quando è danneggiata.

**Prezzo in Oro (Distrutta):** Il valore in pezzi d'Oro che il possessore della pedina riceve quando la protezione viene distrutta. Questo rappresenta il valore dei gioielli e del metallo che si può recuperare dai resti del tesoro.

Spiegazione della Tabella Prezzi dei Visitatori A.1c: Questa tabella indica il valore in Oro che il Visitatore pagherà per certi oggetti. Questo è anche il prezzo base che un personaggio deve utilizzare quando acquista questi oggetti dai Visitatori. Il simbolo "-" indica che viene utilizzato il prezzo normale. *Nota:* I Visitatori non acquistano mai Incantesimi. La riga "Un Incantesimo" viene utilizzata per stabilire il prezzo base quando vengono acquistati Incantesimi dai Visitatori.

## E Attività del Giorno

La Tabella delle Attività del Giorno E.1 riassume tutte le attività che un personaggio può registrare ed eseguire nel suo turno.

ATTIVITÀ	REGISTRA	RISULTATO
NASCONDERSI	N	Tira sulla Tabella Nascondersi 7.1
MUOVERE	M (locazione)	Muovi nella locazione registrata
ESPLORARE	E	Tira su una delle Tabelle 7.2
COMMERCiare	C	Compra o vendi da un Leader o Visitatore
RIPOSARE	R	Recupera un Asterisco di Sforzo
VIGILARE	V	Gira una pedina Arma o Allerta una pedina MAGIA
ASSOLDARE	A	Assolda uno o gli Abitanti di un Gruppo di Nativi
SEGUIRE	S (chi)	Segue un individuo durante il turno
INCANTARE	IX	Nulla (prima fase di Incantare del giorno)
	I	Incanta una pedina MAGIA o gira un Esagono
Solo con Vantaggi Speciali, Carte Tesoro o Incantesimi		
GUARDARE	G (locazione)	Usa la Tabella Guardare 7.2a in una locazione
VOLARE	VO (esagono)	Vola nell'esagono indicato
INCANTARE A DISTANZA	ID (locazione)	Incanta una pedina MAGIA o gira un Esagono
Regola Opzionale		
OCCULTARE	O	Nascondere oggetti o recuperare oggetti nascosti

Tabella A.8 Attività del Giorno

## F Azioni nella Fase Incontro

La Tabella Azioni nella Fase Incontro A.9 riassume tutte le azioni che un personaggio può compiere durante la fase di incontro.

AZIONE (solo una per round)	PEDINA GIOCATA	NOTE
Fuggire dalla locazione	MUOVI	Non ci devono essere Mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto nella Scheda del Confronto del Personaggio, e la velocità della sua pedina MUOVI deve essere più bassa della velocità di manovra di tutti gli attaccanti sulla sua Scheda (mostri, nativi e pedine Muovi degli altri Personaggi).
Girare una pedina Arma	ATTACCA	La velocità della pedina ATTACCA deve essere più bassa della velocità di manovra di tutti gli attaccanti sulla sua Scheda.
Attivare un Avere e/o disattivare un Avere	Nessuna	Gli attaccanti sulla Scheda del Personaggio non influenzano questa azione.
Abbandonare un Avere	Nessuna	Gli attaccanti sulla Scheda del Personaggio non influenzano questa azione.
Caricare un Personaggio	MUOVI	Non ci devono essere Mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto nella Scheda del Confronto del Personaggio. Caricare non è esattamente un'azione – viene effettuata durante il turno di piazzamento.
Lanciare un Incantesimo	MAGIA	Una pedina MAGIA, un Artefatto, Libro di Incantesimi o Carta Tesoro che può lanciare un incantesimo. La velocità deve essere inferiore o uguale alla velocità di manovra di tutti gli attaccanti sulla Scheda del Confronto del Personaggio.
Attivare un Incantesimo di Fase	Nessuna	Gli attaccanti sulla Scheda del Personaggio non influenzano questa azione.
Volare via dalla Locazione	VOLA	Una pedina VOLA o un valore di Volo (quando un Personaggio è trasformato in una creatura volante). La velocità di Volo del Personaggio essere inferiore alla velocità di manovra di tutti gli attaccanti che possono volare sulla Scheda del Confronto del Personaggio. Non ci devono essere Mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto nella Scheda.
Giocare un Colore Magico	Colore Magico	Giocare un Colore Magico non conta come azione. Un Personaggio può giocare un numero qualsiasi di Colori Magici in aggiunta alla propria azione.
<b>Regola opzionale 10.A.5</b>		
Lasciare un Avere	Nessuna	Gli attaccanti sulla Scheda del Personaggio non influenzano questa azione.
Raccogliere un Avere a terra, davanti al Personaggio	Nessuna	Gli attaccanti sulla Scheda del Personaggio non influenzano questa azione.
Raccogliere un Avere a terra, in un altro punto della locazione	MUOVI o VOLA	La velocità della pedina MUOVI o VOLA del Personaggio essere inferiore alla velocità di manovra di tutti gli attaccanti sulla Scheda del Confronto del Personaggio. Non ci devono essere Mostri Tremendi con il lato scuro verso l'alto nella Scheda.

Tabella A.9 Azioni nella Fase Incontro

# G Lista dei Tesori

Questa lista descrive gli effetti speciali o le abilità attribuite da ogni tesoro. Un solo tesoro, il Tabarro Imperiale, non è in questa lista dato che non possiede abilità speciali – la sua unica utilità risiede nei valori per le condizioni di vittoria. Le statistiche per tutti i tesori, inclusi i valori di fama, ricompense di fama, notorietà, oro, magie o colori magici, incantesimi, grandi tesori, tesori importanti e tesori nei tesori sono indicati nella Tabella dei Tesori, alla fine di questa sezione.

## G.1 Tesori fra Tesori

Ognuna di queste carte ha una sezione “Tesori fra tesori” sulla Set Up Card. Quando una carta viene trovata, i suoi tesori diventano disponibili in vari modi.

**Carte da sostituire:** Ognuna di queste carte è sostituita dai tesori della propria sezione. Quando la carta viene sostituita, viene rimossa dal gioco per il resto della partita.

**CASSA:** L'unico modo di aprire la Cassa è con le Chiavi Perdute; rimane in gioco come qualsiasi altro oggetto fino a che non viene aperta e sostituita con i suoi tesori. Un personaggio può aprire la cassa solo se ha le Chiavi Perdute e la Cassa attive nello stesso momento. Quando apre la Cassa, la sostituisce immediatamente con i suoi tesori e la carta della Cassa viene rimossa dalla partita. Egli conserva i tesori e aggiunge 50 pezzi al suo Oro. Nota: La Cassa non può essere riutilizzata una volta aperta.

**SCHIELETRO AMMUFFITO:** Quando un personaggio estrae questa carta, deve immediatamente rivelarla e tirare sulla Tabella Maledizioni. Quindi scambia la carta, ma non conserva i suoi tesori – deve piazzarli nel riquadro del sito che stava esplorando quando ha pescato lo Scheletro Ammuffito, e l'unico modo per ottenerli è quello di saccheggiare quel sito. I tesori vengono posizionati in cima alla pila già presente nel riquadro, con l'Elmo d'Oro in cima, la Corazza d'Argento sotto e lo Scudo di Giada come terzo tesoro dalla cima.

**RESTI DEL BOTTINO:** Quando un personaggio estrae questa carta, deve immediatamente rivelarla e tirare sulla Tabella Maledizioni. Quindi scambia la carta e conserva i suoi tesori; aggiunge anche 20 pezzi al suo Oro.

**Carte Sito:** Quando un personaggio estrae una di queste carte, la gira a faccia in su e la cancella dalla sua lista di Scoperte (questo è l'unico modo in cui una carta Sito può essere scoperta attraverso l'esplorazione). Quindi la rimette nel riquadro da cui la ha estratta, in fondo alla pila di tesori di quel riquadro, a faccia in su. La carta rimane in quel riquadro, ma la si considera essere nella stessa locazione con la pedina di quel riquadro. Se più di una carta Sito si trova nello stesso riquadro, quella che è stata estratta più di recente va in fondo alla pila. Quando un personaggio è nella stessa locazione con una carta Sito che ha già cancellato dalla lista Scoperte, può utilizzare le sue fasi Esplorazione per saccheggiarla. Dovrà utilizzare la tabella specifica per quella carta – non può usare la tabella Bottino (neanche la tabella Vista Magica) per saccheggiare una carta Sito. Lancerà due dadi e utilizzerà il valore più alto per trovare il risultato, applicando tutte le modifiche applicabili ai tiri sulla tabella Bottino. Le tabelle per ogni carta Sito sono elencate di seguito, con una versione abbreviata mostrata sulla Set Up Card.

### (a) Cerchio delle Streghe

Tiro dei dadi	Effetti sul personaggio che cerca:
☐	Prende la Spada Malvagia. Se è già stata presa, non riceve nulla.
◻	Prende il tesoro. Se è già stato preso, non riceve nulla.
◻	Si teletrasporta istantaneamente in qualunque locazione di caverna a sua scelta, rimanendo nascosto se era nascosto, e continua qui il proprio turno. Se era già in una caverna, può scegliere di rimanervi. Tutti coloro che lo seguono vengono lasciati indietro.
◻	Per il resto del giorno ogni volta che usa la Tabella Guardare può farlo in qualunque locazione (caverne incluse). Allo stesso modo, ogni volta che effettua un'azione
◻	Incantare lo può fare in qualunque locazione, come se si trovasse lì.
◻	Deve tirare sulla Tabella Potere dell'Abisso con sé stesso come bersaglio.
◻	Deve tirare sulla Tabella Maledizione.

(b) Cripta del Cavaliere

Tiro dei dadi	Effetti sul personaggio che cerca:
▣	Prende il cavallo da guerra. Se è già stato preso, non riceve nulla.
▢	Prende l'Armatura "T". Se è già stata presa, non riceve nulla.
▧	Prende la Spada del Flagello. Se è già stata presa, non riceve nulla.
▨	Prende il tesoro. Se è già stato preso, non riceve nulla.
▩	Aggiunge un pezzo d'Oro al proprio. Questi pezzi d'Oro rimane disponibile anche quando sono già stati presi gli altri tesori.
⚰	Deve tirare sulla Tabella Maledizione.

(c) Prato Incantato

Tiro dei dadi	Effetti sul personaggio che cerca:
▣	Prende il pony. Se è già stato preso, non riceve nulla.
▢	Prende la Spada di Vero Acciaio. Se è già stata presa, non riceve nulla.
▧	Deve tirare sulla Tabella Desideri. Egli è sia la sorgente che il bersaglio dell'incantesimo.
▨	Tutti le sue pedine azione affaticate e ferite ritornano istantaneamente in gioco. Nota: questo risultato rompe automaticamente la Maledizione Avvizzare.
▩	Deve tirare sulla Tabella Maledizione.
⚰	Non ottiene nulla.

Tabella A.10: Tabelle Tesori fra Tesori

## G.2 Carte Alba

Ognuna di queste carte dà al possessore la possibilità di cambiare le modalità di registrazione di una (o più) fasi del suo turno. Può utilizzare una carta solo se è attiva sia quando registra le fasi extra durante l'Alba che quando le effettua. Può scegliere se utilizzare o no la carta – non è obbligato ad utilizzarla solo perché è attiva. Importante: Registrare una fase extra lo impegna a mantenere la carta attiva fino a quando effettua quella fase. Una volta che utilizza una carta per registrare una fase extra, non può disattivare, vendere o abbandonare volontariamente la carta fintanto che non ha completato la fase extra. Se non ha una forza sufficiente per trasportare la carta quando muove allora deve abbandonarla e cancellare l'attività. Se ne ha la possibilità deve ottenere la forza necessaria per trasportare la carta (per esempio, attivando un Cavallo o una Carta Stivali).

**PALLA DI CRISTALLO:** Questa carta dà la possibilità al suo possessore di utilizzare le sue fasi regolari per registrare le attività "Guardare [G]" e "Incantare a Distanza [ID]". Quando registra l'attività "Guardare", può registrare qualunque locazione sulla mappa, e quando registra l'attività "Incantare a Distanza", può registrare qualunque esagono della mappa. Quando esegue le attività lui usa la tabella Guardare nella locazione, o incanta l'esagono che ha registrato.

**Fasi Extra:** Ognuna delle carte seguenti dà al suo possessore la possibilità di registrare una fase extra. Deve registrare quale fase viene causata da ogni carta e mantenere la carta attiva finché la fase non viene effettuata.

**TELESCOPIO ANTICO:** Questa carta dà al suo possessore una fase extra che può utilizzare per l'attività "Guardare" da una locazione di montagna a qualunque altra locazione di montagna sulla mappa. Quando registra l'attività deve registrare anche la locazione in cui guarderà. Quando effettua l'attività deve essere in una locazione di montagna altrimenti l'attività viene cancellata.

**MANTELLINO DELLA FOSCHIA:** Questa carta dà la possibilità al suo possessore di registrare una fase extra per eseguire l'attività Nascondersi.

**LENTI MAGICHE:** Questa carta dà la possibilità al suo possessore di registrare una fase extra per eseguire l'attività Esplorare.

**GIOIELLI DEL REGGENTE:** Questa carta dà la possibilità al suo possessore di registrare una fase extra per eseguire l'attività Commerciale.

**SCETTRO REALE:** Questa carta dà la possibilità al suo possessore di registrare una fase extra per eseguire l'attività Assoldare.

**STIVALI DELLE SETTE LEGHE:** Questa carta dà la possibilità al suo possessore di registrare una fase extra per eseguire l'attività Movimento, anche se sta cavalcando.



**LANTERNA SCHERMATA:** Questa carta dà la possibilità al suo possessore di registrare una fase extra per eseguire qualsiasi normale attività. Deve essere in una locazione di caverna quando inizia la fase altrimenti l'attività viene cancellata.

**CERCHIO DELLE STREGHE:** Questa carta dà la possibilità ad ogni personaggio nella locazione della carata di registrare una fase extra per eseguire l'attività Incantare, se si trova nella locazione sia quando registra che quando effettua la fase. Questa è anche una carta Incantata che provvede il colore magico nero a chiunque nella sua locazione, oltre ad essere un Sito che può essere saccheggiato.

**ANELLO A FUNGO:** Questa carta dà la possibilità al suo possessore di registrare una fase extra per eseguire l'attività Incantare.

## G.3 Carte Giorno

Queste carte sono automaticamente in effetto quando vengono attivate. Esse hanno degli effetti che si applicano solo durante il Giorno.

**ESSENZA DI DRAGO:** Questa carta Incantata ha effetto su chiunque si trovi nella sua locazione. Richiama mostri allo stesso modo di una pedina Allarme “Fumo” ogni qual volta un personaggio conclude il suo turno nella locazione. Ha effetto solo nella sua stessa locazione – non richiama mostri quando qualcuno conclude il suo turno in un’altra locazione. In un esagono di caverna conta come una pedina FUMO , e in un esagono di montagna (incluso l’esagono Bosco Oscuro) conta come una pedina FUMO . In un esagono di Valle o di Bosco (escluso il Bosco Oscuro) non richiama mostri. Fornisce anche il colore magico porpora a chiunque si trovi nella sua locazione.

**FIORI DEL RIPOSO:** Durante il Giorno, questa carta attiva istantaneamente tutte le pedine affaticate nella sua locazione, ma quando attiva una qualsiasi pedina fa addormentare il possessore della pedina stessa fino al Tramonto. Egli salta il suo turno (se non lo ha già effettuato) e non può bloccare, essere bloccato, o richiamare mostri. Al Tramonto ritorna alla normalità e tutte le sue pedine affaticate vengono immediatamente ripristinate (le pedine ferite non sono influenzate). Questo effetto ha luogo solo durante il Giorno e solo se i personaggi hanno una o più pedine affaticate – i fiori non hanno effetto dopo il Tramonto, e non hanno effetto se tutte le pedine sono attive e/o ferite. Questa carta fornisce anche il colore magico Oro a chiunque si trovi nella sua locazione.

1. I personaggi possono cadere addormentati solo quando sono nella locazione, non sulle strade.
2. Se un personaggio è affetto sia dai Fiori del Riposo che dalla Maledizione Avvizzare nello stesso momento, le sue pedine non possono essere attivate o riposare ed egli non cade addormentato. Nel momento in cui la Maledizione Avvizzare è rimossa, i Fiori del Riposo hanno il loro normale effetto.

**IMPIASTRO DELLA SALUTE:** Quando un personaggio ha questa carta attiva, ogni volta che effettua un’attività Riposo, riposa due asterischi di sforzo invece di uno. Nota: Quando un personaggio attiva questa carta egli utilizza tutta la Pozione su di sé. La carta non può essere trasferita mentre è attiva.

**GIOIELLO ETERNO:** Il possessore di questa carta sceglie cosa fare in ciascuna fase del proprio turno nel momento in cui esegue la fase. Ottiene lo stesso numero e lo stesso tipo di fasi che può normalmente eseguire, eccetto che può usare una fase extra o avanzata causata da un oggetto posseduto nel momento in cui questo viene attivato, indipendentemente dal fatto che fosse o no attivo durante l’Alba. Eccezione: Soltanto un cavallo per giorno può dargli delle fasi extra. Una volta che ha utilizzato una fase extra causata da un cavallo, per il resto di quel giorno egli non può utilizzare fasi extra causate da un altro cavallo.

1. Se il personaggio attiva il Gioiello Eterno durante il proprio turno, egli può scegliere cosa fare nelle rimanenti fasi quando le esegue.
2. Se il personaggio disattiva il Gioiello Eterno durante il proprio turno, egli è istantaneamente bloccato.

## G.4 Carte ad Utilizzo Singolo

Quando un personaggio attiva una di queste carte, deve immediatamente utilizzarla. Se egli non può utilizzarla, allora non può attivarla. Ogni carta può essere utilizzata solo una volta prima di essere rimossa dal gioco o messa nel riquadro di un Visitatore.

**AMULETO:** Questa carta può annullare una Maledizione a un personaggio presente nella sua locazione, o può annullare (o annullare parzialmente) un incantesimo se è presente nella locazione il bersaglio o il personaggio che lo ha lanciato. Il possessore della carta sceglie esattamente quale Maledizione o Incantesimo viene annullata. A Mezzanotte la carta ritorna nel riquadro dello Sciamano.

1. L’Amuleto può annullare una Maledizione su un personaggio. Altri personaggi e altre Maledizioni non vengono influenzate. I personaggi non vengono mai influenzati da copie multiple di una stessa Maledizione – è sufficiente un singolo utilizzo dell’Amuleto per rimuovere una Maledizione, indipendentemente dal numero di volte che il personaggio la ha ricevuta.
2. Quando è utilizzato contro un Incantesimo, l’Amuleto funziona come un Incantesimo annulla-incantesimi. Rilascia alcuni o tutti i bersagli dall’Incantesimo. Può essere utilizzato contro un Incantesimo solo se l’Incantesimo è già presente nel momento in cui l’Amuleto viene attivato – non può influenzare un Incantesimo durante il suo lancio. L’Amuleto influenza solo un Incantesimo – duplicati dell’Incantesimo non vengono influenzati.

**CASSA:** Un personaggio può attivare questa carta solo se ha le Chiavi Perdute tra gli oggetti attivi. Quando apre la Cassa la scambia per gli oggetti nel suo riquadro, e aggiunge 50 pezzi al suo Oro. La cassa non può essere aperta senza le Chiave Perdute, e quando viene scambiata è rimossa dalla gioco per il resto della partita.

**ARTIGLIO AVVIZZITO:** Quando un personaggio attiva questa carta, tira immediatamente sulle Tabelle Desideri e Maledizione. Utilizza lo stesso lancio di dadi per trovare i risultati su entrambe le tabelle (ad esempio, se il risultato del tiro è “4” lui ottiene il Desiderio “Pace” e la Maledizione “Malattia”). A Mezzanotte la carta ritorna nel riquadro dello Sciamano.

## G.5 Carte che Utilizzano Tabelle

Queste carte alterano il modo con cui i personaggi utilizzano una o più tabelle nel gioco. Gli effetti sono cumulativi e si applicano quando le carte sono attive. Esempio: Se un personaggio ha attivato la Mappa della Città Perduta e la Mappa delle Rovine in un esagono che contiene sia una pedina Rovina che la pedina Città Perduta, sottrae due dai suoi tiri sulla Tabella Individuare. Nota: I modificatori non si applicano ai tiri per il riposizionamento e il cambio di tattica, o sui tiri di dato per i Mostri Attivi e il Tempo Atmosferico. Questi non sono considerati lanci effettuati dai personaggi. I modificatori di un personaggio non si applicano sui suoi nativi assoldati, i quali utilizzano, se li hanno, i propri modificatori.

**ZOCOLO SPACCATO:** Ogni volta che un personaggio fa un tiro su una tabella ed è nella stessa locazione dello Zoccolo Spaccato, aggiunge uno al risultato. Questa carta Incantata è anche una sorgente di colore magico Nero per chiunque nella sua locazione.

**QUANTI DELL'ABILITÀ:** Questa carta influenza la Tabella Bottino e le tre tabelle speciali utilizzate per saccheggiare le carte Sito. Se un personaggio ha questa carta attiva quando usa una di queste tabelle, lancia solo un dado per ottenere il risultato.

**CHIAVI PERDUTE:** Quando un personaggio ha questa carta attiva, non ha bisogno di giocare un elemento con forza Tremenda per saccheggiare la Tomba o la Cripta del Cavaliere. Questa carta viene anche utilizzata per aprire la Cassa.

**CIONDOLO FORTUNATO:** Quando un personaggio ha questa carta attiva quando usa una tabella, lancia un solo dado (includere le tabelle Maledizione e Potere dell'Abisso).

**BACCHETTA MAGICA:** Questa carta influenza solo le tabelle Incantesimo (le tabelle Desideri, Maledizione, Potere dell'Abisso, Trasformazione, Smarrito e Tempesta Violenta). Influenza anche la tabella Attacchi a Distanza quando viene utilizzata per risolvere un Incantesimo di Attacco. Se un personaggio ha questa carta attiva quando usa una di queste tabelle, egli sceglie il valore del dado rosso invece di lanciarlo. Se deve usare due dadi, deve sempre lanciare il dado bianco, dopo aver scelto il valore del dado rosso, e il numero più alto è il risultato. Se deve usare un dado solo (quando è attivo il Ciondolo Fortunato, per esempio), egli può usare il dado rosso e scegliere il risultato.

**MAPPA DEL CASTELLO PERDUTO:** Questa carta influenza tutti i tiri Individuare fatti nell'esagono che contiene la pedina Castello Perduto. Se un personaggio ha questa carta attiva quando è in quell'esagono, allora quando usa la tabella Individuare sottrae uno al risultato.

**MAPPA DELLA CITTÀ PERDUTA:** Questa carta influenza tutti i tiri Individuare fatti nell'esagono che contiene la pedina Città Perduta. Se un personaggio ha questa carta attiva quando è in quell'esagono, allora quando usa la tabella Individuare sottrae uno al risultato.

**MAPPA DELLE ROVINE:** Questa carta influenza tutti i tiri Individuare fatti nell'esagono Rovine o in qualunque esagono che contiene una pedina gialla Allarme Rovine. Se un personaggio ha questa carta attiva in uno di questi esagoni, allora quando usa la tabella Individuare sottrae uno al risultato. Nota: Se l'esagono Rovine contiene una pedina Rovine, si sottrae sempre uno – non due.

**VETRO FANTASMA:** Questa carta fa utilizzare al suo possessore la tabella Vista Magica quando effettua delle ricerche (vedi la regola 7.5.7).

**SCARPE DELLA FURTIVITÀ:** Quando un personaggio ha questa carta attiva, lancia un solo dado quando usa la tabella Nascondersi.

## G.6 Carte che Modificano le Pedine Azione

Quando un personaggio ha una di queste carte tra quelle attivate, questa modifica uno dei valori di ogni pedina azione (vengono influenzate solo le pedine azione, non le carte Tesoro o i cavalli). Questa alterazione è automatica ogni qual volta la carta è attiva – non si ha più la possibilità di utilizzare i valori stampati sulle pedine.

**CINTURA DELLA FORZA:** Questa carta modifica la forza delle pedine MUOVI, ATTACCA, CHINATI E FURIA del possessore della carta (le pedine MAGIA non sono influenzate). Gli asterischi sforzo su ogni pedina definiscono la sua forza: ogni pedina con due asterischi ha forza Tremenda, ogni pedina con un asterisco ha forza Pesante e ogni pedina senza asterischi ha forza Media.

**POZIONE DI VELOCITÀ:** Questa carta modifica la velocità di tutte le pedine azione del possessore (includere le pedine MAGIA). Gli asterischi sforzo su ogni pedina definiscono la sua velocità: ogni pedina con due asterischi ha una velocità di “2”, ogni pedina con un asterisco ha una velocità di “3” e ogni pedina senza asterischi ha velocità “4”. Questa pozione viene usata dal giocatore che la attiva. Non può essere trasferita mentre è attiva. A Mezzanotte la carta ritorna nel riquadro dello Stregone.

**ABITO DELLA VELOCITÀ:** Questa carta modifica la velocità di tutte le pedine azione del possessore (incluse le pedine MAGIA). Gli asterischi sforzo su ogni pedina definiscono la sua velocità: ogni pedina con due asterischi ha una velocità di “3”, ogni pedina con un asterisco ha una velocità di “4” e ogni pedina senza asterischi ha velocità “5”. Nota: Se un personaggio ha attivato sia la Pozione di Velocità che l’Abito della Velocità, la Pozione della Velocità definisce i valori mentre l’Abito della Velocità non ha effetto.

## G.7 Riposo Istantaneo

Queste carte portano istantaneamente le pedine Azione da ferite ad affaticate o da affaticate ad attive. Ogni carta è istantaneamente in effetto quando attiva.

**FIORI DEL RIPOSO:** Durante il Giorno questa carta attiva istantaneamente tutte le pedine Azione affaticate, ma quando questo accade il loro possessore cade addormentato fino al Tramonto. Vedi la descrizione dettagliata nel capitolo 3. Carte Giorno.

**FIALA CURATIVA:** Questa carta converte istantaneamente in affaticate tutte le pedine Azione ferite del possessore della carta, gratuitamente. Finché il possessore ha questa carta attiva, tutte le proprie pedine ferite sono istantaneamente convertite in affaticate, e ogni nuova ferita che riceve viene convertita in affaticamento. Questa Pozione è riutilizzabile e può essere trasferita mentre è attiva, ma si esaurisce a Mezzanotte e ritorna nel riquadro dell’Ordine.

## G.8 Carte Stivali

Un personaggio non può mai avere più di una carta Stivali attiva (può trasportarne più di una, ma solo una può essere attiva). Egli può utilizzare la sua carta Stivali attiva come una pedina Movimento con la forza e la velocità indicate sulla carta. Egli non è obbligato ad utilizzare la carta come pedina Movimento solo perché la ha attivata. Un personaggio può attivare una carta Stivali solo se la forza della pedina è uguale o superiore al suo peso (indicato sulla sua scheda personaggio) e al peso di tutto quello che sta trasportando. Esempio: Sulla scheda del Capitano viene indicato un peso di Medio, quindi non potrà mai attivare le Scarpe della Furtività o le Ciabatte Elfiche dato che hanno una forza Leggera.

**CIABATTE ELFICHE:** Forza Leggera, velocità “2”.

**STIVALI POTENTI:** Forza Pesante, velocità “4”.

**STIVALI VELOCI:** Forza Media, velocità “3”.

**STIVALI DELLE SETTE LEGHE:** Forza Tremenda, velocità “5”. Questa carta può essere utilizzata per aprire la Tomba e la Cripta del Cavaliere. Permette anche al suo possessore di registrare una fase extra di Movimento durante l’Alba.

**SCARPE DELLA FURTIVITÀ:** Forza Leggera, velocità “3”. Questa carta permette anche al suo possessore di lanciare un solo dado sulla tabella Nascondersi.

## G.9 Carte Guanti

Un personaggio non può mai avere più di una carta Guanti attiva (può trasportarne più di una, ma solo una può essere attiva). Egli può utilizzare la sua carta Guanti attiva come una pedina ATTACCA con la forza e la velocità indicate sulla carta. Egli non è obbligato ad utilizzare la carta come pedina ATTACCA solo perché la ha attivata.

**GUANTI DELL’ABILITÀ:** Forza Leggera, velocità “2”. Questa carta permette anche al suo possessore di lanciare un solo dado sulla tabella Bottino.

**GUANTI DELLA FORZA:** Forza Tremenda, velocità “5”. Questa carta può essere utilizzata per aprire la Tomba e la Cripta del Cavaliere.

**GUANTI PRATICI:** Forza Media, velocità “3”.

**GUANTI DEL POTERE:** Forza Pesante, velocità “4”.

## G.10 Carte Armi e Protezioni

**Carte Arma:** Le carte Arma possono essere utilizzate come armi, e possono essere usate con Pozioni che modificano le armi.

**MISTURA DELL’ALCHIMISTA:** Questa Pozione rappresenta alcune prese di polveri micidiali che vengono lanciate contro un bersaglio. È un’Arma da Tiro, lunghezza 11, peso Nullo, impatto Medio, con tre stelle di affilatura. Una volta attivata, può



attaccare un singolo bersaglio ogni round di combattimento fino a Mezzanotte, quando si esaurisce e viene rimessa nel riquadro dello Stregone. Il suo uso è limitato al personaggio che l'attiva – può essere trasferita mentre è attiva.

**Carte Protezione:** Le carte Protezione possono essere utilizzate come protezioni, e in aggiunta alle altre protezioni che possiede il personaggio, durante il combattimento

MAGLIA NANICA INGIOIELLATA: Quando è attiva, questa carta intercetta gli attacchi di Affondo. Viene distrutta quando colpita da un danno Pesante (o maggiore). Quando viene distrutta, il suo possessore riceve 23 pezzi d'Oro che rappresentano il valore dei gioielli.

SPALLACCIO D'ORO: Quando è attiva, questa carta intercetta gli attacchi di Mandritto. Viene distrutta quando colpita da un danno Medio (o maggiore). Quando viene distrutta, il suo possessore riceve 11 pezzi d'Oro che rappresentano il valore dell'oro.

CORONA D'ORO: Quando è attiva, questa carta intercetta gli attacchi di Fendente. Viene distrutta quando colpita da un danno Medio (o maggiore). Quando viene distrutta, il suo possessore riceve 48 pezzi d'Oro che rappresentano il valore dell'oro e dei gioielli.

BALSAMO D'ACCIAIO: Quando è attiva, questa carta intercetta tutti gli attacchi. Viene distrutta quando colpita da un danno Tremendo (o maggiore). Quando viene distrutta, il suo possessore non riceve nulla. Quando un personaggio attiva questa carta, egli utilizza su sé stesso tutta la Pozione. Questa carta a Mezzanotte viene rimessa nel riquadro dello Sciamano.

## G.11 Carte che Modificano le Armi

Quando un personaggio attiva una di queste Pozioni, egli automaticamente la utilizza tutta sull'arma attiva (il suo pugnale, se non ha altre armi attive); la Pozione non può influenzare nessun'altra arma. Questa carta è posizionata con l'arma e rimane con essa finché gli effetti non si esauriscono alla Mezzanotte.

POLVERE AVVINGHIANTE: Questa carta mantiene l'arma sempre con il lato "allerta" a faccia in su, anche quando questa colpisce. Questa carta a Mezzanotte viene rimessa nel riquadro dello Stregone.

OLIO VELENOSO: Questa carta aggiunge una stella di affilatura al danno che l'arma infligge quando questa colpisce. Questa carta a Mezzanotte viene rimessa nel riquadro della Megera.

BALSAMO DEL MORSO: Questa carta fa colpire l'arma se la sua velocità è inferiore o uguale alla velocità della manovra del suo bersaglio. Questa carta a Mezzanotte viene rimessa nel riquadro della Megera.

UNGUENTO PENETRANTE: Questa carta fa ignorare all'arma qualunque protezione. Infligge danni a tutti i mostri e nativi come se non avessero protezioni. Quando colpisce un personaggio infligge il danno direttamente su di lui come se non avesse alcuna protezione. L'arma non danneggia o distrugge la protezione – semplicemente la protezione viene ignorata. Questa carta a Mezzanotte viene rimessa nel riquadro della Megera.

## G.12 Carte che Modificano il Combattimento

Quando un personaggio ha una di queste carte attive, viene alterato il metodo con cui egli gioca il round di combattimento.

UNGUENTO RIFLETTENTE: Quando un personaggio ha questa carta attiva, non può essere ferito da attacchi che colpiscono la sua protezione. Se un attacco lo colpisce nella protezione, non deve ferire alcuna pedina Azione. La sua protezione può essere danneggiata o distrutta normalmente, e gli attacchi che lo colpiscono direttamente senza colpire la protezione lo possono ugualmente ferire o uccidere. Questa Pozione viene usata dal personaggio che la attiva – non può essere trasferita mentre è attiva. Questa carta a Mezzanotte viene rimessa nel riquadro della Megera.

**Sforzo superiore:** Ognuna di queste carte permette al suo possessore di giocare più di due asterischi di sforzo durante un round di combattimento. Il numero di asterischi che dovrà affaticare è sempre uno di meno del numero di asterischi che gioca. Esempio: Se egli gioca tre asterischi, ne dovrà affaticare due.

CINTURA DELL'ENERGIA: Questa carta permette al suo possessore di giocare fino a tre asterischi di sforzo (invece di due) durante ogni round di combattimento.

POZIONE DI ENERGIA: Questa carta permette al suo possessore di giocare un numero qualsiasi di asterischi di sforzo durante ogni round di combattimento. Questa Pozione viene usata dal personaggio che la attiva – non può essere trasferita mentre è attiva. Nota: Se lo stesso personaggio ha attivi sia la Cintura dell'Energia che la Pozione di Energia, la pozione ha la precedenza; non c'è limite al numero di asterischi che può giocare. Questa carta a Mezzanotte viene rimessa nel riquadro dello Stregone.

**Cambiare direzione:** Un personaggio che ha una di queste carte attive può utilizzarle durante la fase Combattimento, dopo che sono stati rivelati attacchi e manovre ma prima che vengano risolti. Se sono applicabili i prerequisiti, le carte permettono di

cambiare la direzione dell'attacco o della manovra. Egli non può cambiare alcuna pedina giocata, ma può spostarla in un differente riquadro.

**BRACCIALI DA BATTAGLIA:** Se egli sta attaccando un bersaglio la cui manovra ha una velocità di "5" o più, può spostare il suo attacco in qualunque cerchio Attacco a sua scelta. Se la manovra del suo bersaglio ha una velocità di "4" o meno, non può spostare il suo attacco. Nota: Se sta attaccando bersagli multipli, può spostare il suo attacco solo se ogni bersaglio ha una manovra di velocità "5" o più.

**MANTELO SFUGGENTE:** Se tutti gli attacchi mirati su di lui hanno una velocità di "5" o più, egli può spostare la sua manovra in un riquadro Manovra a sua scelta. Se un attacco con velocità di "4" o meno è mirato su di lui non può spostare la sua manovra. Nota: Il Nano non può mai spostare la sua pedina CHINATI – può essere giocata solo nel riquadro manovra Chinarsi giù.

Se i Bracciali da Battaglia e il Mantello Sfuggente vengono utilizzati nella stessa fase Combattimento, prima viene spostato l'attacco, poi la manovra.

## G.13 Sorgenti di Colore Magico

Ognuna di queste carte fornisce un'infinita quantità di un colore magico ad ogni personaggio nella sua locazione, indipendentemente dalla volontà dei personaggi. Questi colori magici attivano automaticamente ogni Incantesimo Permanente fatto su bersagli presenti nella locazione, e possono essere utilizzati per lanciare Incantesimi ed Incantamenti nella locazione stessa. *Ricordate:* Anche la Cappella è una sorgente di colore magico *Bianco* nella sua locazione.

**ZOCCOLO SPACCATO:** Questa carta è una sorgente di colore magico *Nero*.

**ESSENZA DI DRAGO:** Questa carta è una sorgente di colore magico *Porpora*.

**FIORIDEL RIPOSO:** Questa carta è una sorgente di colore magico *Oro*.

**ICONA D'ORO:** Questa carta è una sorgente di colore magico *Grigio*.

**SANTO GRAAL:** Questa carta è una sorgente di colore magico *Bianco*.

**CERCHIO DELLE STREGHE:** Questa carta è una sorgente di colore magico *Nero*.

## G.14 Artefatti e Libri di Incantesimi

**Artefatti:** Ogni Artefatto contiene una carta Incantesimo che può essere appresa e risvegliata con la Lettura delle Rune. Una volta che l'incantesimo è risvegliato, l'Artefatto può essere utilizzato per lanciarlo una volta al giorno, con una velocità di completamento pari a "0".

**FLAUTO DELLA BESTIA:** Questa carta contiene una carta Incantesimo di Maligno (VIII – ♡). Può essere utilizzata come pedina "MAGIA ♡" per lanciare il suo Incantesimo.

**GIOIELLO DISTRUTTO:** Questa carta contiene una carta Incantesimo Demoniaco (V – ♠). Può essere utilizzata come pedina "MAGIA ♠" per lanciare il suo Incantesimo.

**TESCHIO DELL'INCANTATORE:** Questa carta contiene una carta Incantesimo Elementale (IV – ⚡). Può essere utilizzata come pedina "MAGIA ⚡" per lanciare il suo Incantesimo.

**OCCHIO DELL'IDOLO:** Questa carta contiene una carta Incantesimo Pagano (II – ♀). Può essere utilizzata come pedina "MAGIA ♀" per lanciare il suo Incantesimo.

**ANELLO DEL BARLUME:** Questa carta contiene una carta Incantesimo Elfico (III – §). Può essere utilizzata come pedina "MAGIA §" per lanciare il suo Incantesimo.

**GEMMA INCANDESCENTE:** Questa carta contiene una carta Incantesimo Controllo (VII – ♁). Può essere utilizzata come pedina "MAGIA ♁" per lanciare il suo Incantesimo.

**ANELLO NASCOSTO:** Questa carta contiene una carta Incantesimo Convocazione (VI – ✖). Può essere utilizzata come pedina "MAGIA ✖" per lanciare il suo Incantesimo.

**STATUA SACRA:** Questa carta contiene una carta Incantesimo Sacro (I – ✦). Può essere utilizzata come pedina "MAGIA ✦" per lanciare il suo Incantesimo.

**Libri di Incantesimi:** Ogni Libro di Incantesimi contiene quattro carte Incantesimi che possono essere appresi e risvegliati con la Lettura delle Rune. Può essere utilizzato per lanciare solo gli Incantesimi dello stesso tipo indicato sulla carta del Libro – le altre

carte Incantesimo possono solo essere apprese ma non possono essere lanciate da esso. Ogni Libro di Incantesimi può essere utilizzato una volta al giorno, e solo con un incantesimo al giorno, con una velocità di completamento pari a “0”.

LIBRO NERO: Questa carta contiene due carte Incantesimo Demoniaco (V – ☞) e due carte Incantesimo Maligno (VIII – ☛). Una volta al giorno può essere utilizzato come pedina “MAGIA ☞” per lanciare uno degli Incantesimi Demoniaco (V – ☞). Non può essere utilizzato per lanciare gli Incantesimi Maligno (VIII – ☛).

LIBRO DELLE TRADIZIONI: Questa carta contiene quattro carte Incantesimo Elementale (IV – ☚). Una volta al giorno può essere utilizzato come pedina “MAGIA ☚” per lanciare uno dei suoi Incantesimi.

LIBRO DEL BENE: Questa carta contiene due carte Incantesimo Sacro (I – ✦) e due carte Incantesimo Controllo (VII – ♠). Una volta al giorno può essere utilizzato come pedina “MAGIA ✦” per lanciare uno degli Incantesimi Sacro (I – ✦). Non può essere utilizzato per lanciare gli Incantesimi Controllo (VII – ♠).

PERGAMENA DI ALCHIMIA: Questa carta contiene quattro carte Incantesimo Elementale (IV – ☚). Una volta al giorno può essere utilizzato come pedina “MAGIA ☚” per lanciare uno dei suoi Incantesimi.

PERGAMENA DELLA NATURA: Questa carta contiene due carte Incantesimo Pagano (II – ♃) e due carte Incantesimo Elfico (III – §). Una volta al giorno può essere utilizzato come pedina “MAGIA ♃” per lanciare uno degli Incantesimi Pagano (II – ♃). Non può essere utilizzato per lanciare gli Incantesimi Elfico (III – §).

## G.15 Tesori con Incantesimi

Certe carte Tesoro hanno incantesimi che non appaiono in nessun altro componente del gioco. Questi incantesimi non possono essere appresi con la Lettura delle Rune (o in alcun modo) – l’unico modo di lanciarli è utilizzare questi oggetti.

COLLANA DI DENTI DI DRAGO: La Collana di Denti di Drago può essere giocata esattamente come un Artefatto per lanciare il suo incantesimo. Può essere giocata solo una volta alla *Sera*, e il suo incantesimo ha una velocità di completamento di “0”. Questo incantesimo richiede il colore magico *Porpora* per essere lanciato, ed ha come bersaglio un Drago o Drago Volante di qualunque dimensione. Il personaggio che possiede questa carta controlla il Drago. Se nessuno possiede questa carta, l’incantesimo viene annullato. Questo incantesimo di tipo *Giorno* si esaurisce al prossimo *Tramonto*. Questo incantesimo può essere annullato come qualunque altro incantesimo.

OCCHIO DELLA LUNA: L’Occhio della Luna può essere giocato esattamente come un Artefatto per lanciare il suo incantesimo. Può essere giocato solo una volta alla *Sera*, e il suo incantesimo ha una velocità di completamento di “0”. Questo incantesimo *Istantaneo* può essere lanciato solo se vengono utilizzate le regole opzionali sulle Stagioni/Tempo Atmosferico. Questo incantesimo richiede il colore magico Grigio per essere lanciato, ed ha come bersaglio la pedina numerica a faccia in giù che definisce le condizioni atmosferiche della prossima settimana. Quando l’incantesimo ha effetto chi lo lancia può guardare segretamente questa pedina oppure, senza guardarla, estrarne un’altra con il solito metodo. Se sceglie di estrarne un’altra non può vederla. *Commento:* Un personaggio solitamente utilizzerà più volte questo incantesimo fino a quando non otterrà le condizioni atmosferiche desiderate. Deve lanciare l’incantesimo una prima volta per guardare la pedina, una seconda volta per cambiarla, una terza volta per guardare la nuova pedina, e così via. Questo incantesimo può essere annullato come qualunque altro incantesimo.

TAPPETO VOLANTE: Il Tappeto Volante è il bersaglio di un incantesimo *Permanente* che non può mai essere annullato e che può essere attivato dal colore magico *Porpora*. Questo incantesimo non può essere annullato – quando viene utilizzato contro di esso un incantesimo annulla-incantesimi questi diventa inerte fino a quando non viene riattivato con il colore magico *Porpora*. Quando l’incantesimo viene attivato, il Tappeto Voltante può essere utilizzato come una pedina VOLA con forza Media e velocità “2”. Il possessore della carta può usarla una volta per round di combattimento, utilizzandola ripetutamente (l’incantesimo non si esaurisce dopo un singolo utilizzo). Il possessore della carta può anche utilizzarla per volare durante il proprio turno.

Carta Tesoro	Sezione (G)	Tesori Importanti	Grandi Tesori	Pedine	Incantesimi	Scarta	Peso	Ricompensa Fama	Fama	Not.	Oro
Abito della Velocità	6. Modif. Pedine		●				--		2	6	16
Amuleto	4. Singolo Uso					Sciamano	--				5
Anello a Fungo	2. Alba						--			3	9
Anello del Barlume	14. Artefatti		●	MAGIA \$	1 \$		--			10	15
Anello Nascosto	14. Artefatti	●	●	MAGIA ✂	1 ✂		--		-10	10	20
Artiglio Avvizzito	4. Singolo Uso					Sciamano	--				3
Bacchetta Magica	5. Tabelle	●	●				--		-10	10	17
Balsamo d'Acciaio	10. Protezioni					Sciamano	--				4
Balsamo del Morso	11. Modif. Armi					Megera	--				5
Bracciali da Battaglia	12. Combattimento		●				--		2	4	12
Cassa	1. Tesori fra Tesori						T				0
Cerchio delle Streghe	1. Tesori fra Tesori			Nero			N/T				
Chiavi Perdute	5. Tabelle						--				5
Ciabatte Elfiche	8. Stivali			MUOVI L2			--			2	5
Cintura dell'Energia	12. Combattimento		●				--		2	4	13
Cintura della Forza	6. Modif. Pedine		●				--		3	6	16
Ciondolo Fortunato	5. Tabelle		●				--				14
Collana di Denti di Drago	15. Incantesimi	●					--	12 (Lancieri)		12	8
Corona d'Oro	10. Protezioni	●	●				P	20 (Guardie)		-15	50
Cripta del Cavaliere	1. Tesori fra Tesori						N/T				
Essenza di Drago	3. Giorno	●		Porpora			--		-10	20	3
Fiala Curativa	7. Riposo Istantaneo					Ordine	--				2
Fiori del Riposo	3. Giorno			Oro			--				2
Flauto della Bestia	14. Artefatti			MAGIA ♡	1 ♡		--		-5	5	8
Gemma Incandescente	14. Artefatti		●	MAGIA ♠	1 ♠		--	5 (Soldati)		5	17
Gioielli del Reggente	2. Alba	●	●				L	10 (Soldati)		10	67
Gioiello Distrutto	14. Artefatti	●	●	MAGIA ♣	1 ♣		P		-15	15	30
Gioiello Eterno	3. Giorno		●				L	5 (Soldati)		7	34
Guanti del Potere	9. Guanti			ATTACCA P4			--		3	4	7
Guanti dell'Abilità	5. Tabelle			ATTACCA L2			--	5 (Ordine)		6	10
Guanti della Forza	9. Guanti			ATTACCA T5			--	5 (Ordine)		6	8
Guanti Pratici	9. Guanti			ATTACCA M3			--		1	2	6
Icona d'Oro	13. Colori	●	●	Grigio			T		-10	20	100
Impiastro della Salute	3. Giorno					Sciamano	--				2
Lanterna Schermata	2. Alba						L				8
Lenti Magiche	2. Alba						--			2	6
Libro del Bene	14. Libri Incantesimi			MAGIA †	2 †, 2 ♠		L		5	5	10
Libro delle Tradizioni	14. Libri Incantesimi			MAGIA ⚡	4 ⚡		L		-5	10	10
Libro Nero	14. Libri Incantesimi	●		MAGIA ♣	2 ♣, 2 ♡		L		-15	15	10
Maglia Nanica Ingioiellata	10. Protezioni	●	●				M	10 (Soldati)		5	27
Mantello della Foschia	2. Alba						--			2	4
Mantello Sfuggente	12. Combattimento						--			2	10
Mappa del Castello Perduto	5. Tabelle						--				3
Mappa della Città Perduta	5. Tabelle						--				3
Mappa delle Rovine	5. Tabelle						--				3
Mistura dell'Alchimista	10. Armi					Stregone	--				4
Occhio dell'Idolo	15. Artefatti		●	MAGIA ♢	1 ♢		M		-5	10	34
Occhio della Luna	15. Incantesimi		●				M			13	13
Olio Velenoso	11. Modif. Armi					Megera	--				3
Palla di Cristallo	2. Alba		●				M			5	20
Pergamena della Natura	14. Libri Incantesimi			MAGIA ♢	2 ♢, 2 \$		L			5	10
Pergamena di Alchimia	14. Libri Incantesimi	●		MAGIA ✂	4 ✂		L		-10	15	10
Polvere Avvinghiante	11. Modif. Armi					Stregone	--				3
Pozione di Energia	12. Combattimento					Stregone	--				5
Pozione di Velocità	6. Modif. Pedine					Stregone	--				6
Prato Incantato	1. Tesori fra Tesori						N/T				
Santo Graal	13. Colori	●	●	Bianco			M	50 (Ordine)		-25	12
Scarpe della Furtività	5. Tabelle			MUOVI L3			--			2	7
Scettro Reale	2. Alba	●					L	20 (Guardie)		-15	8
Scheletro Ammuffito	1. Tesori fra Tesori					Scarta	N/T				
Spallaccio d'Oro	10. Protezioni		●				L	3 (Lancieri)			15
Spoglie di un Ladro	1. Tesori fra Tesori					Scarta	N/T				
Statua Sacra	14. Artefatti	●		MAGIA †	1 †		L	10 (Ordine)		-5	10
Stivali delle Sette Leghe	2. Alba			MUOVI T5			--			2	5
Stivali Potenti	8. Stivali			MUOVI P4			--			3	8
Stivali Veloci	8. Stivali			MUOVI M3			--		1	2	8
Tabarro Imperiale	Nessuna	●	●				M	20 (Guardie)		-10	17
Tappeto Volante	15. Incantesimi		●				M			12	17
Telescopio Antico	2. Alba						--				5
Teschio dell'Incantatore	14. Artefatti	●	●	MAGIA ⚡	1 ⚡		L		-10	10	17
Unguento Penetrante	11. Modif. Armi					Megera	--				4
Unguento Riflettente	12. Combattimento					Megera	--				3
Vetro Fantasma	5. Tabelle						L			2	8
Zoccolo Spaccato	5. Tabelle	●		Nero			--		-20	40	4

Tabella A.11: Tabella dei Tesori

## H. Lista degli Incantesimi

Gli incantesimi sono raggruppati per tipo e ogni incantesimo è elencato nel seguente formato:

NOME INCANTESIMO (*Tipo/colore magico richiesto*), **bersaglio dell'incantesimo**, *Durata dell'Incantesimo*: Spiegazione degli effetti dell'incantesimo.

### H.1 ✦ - Invocazioni Virtuose (Incantesimi di Tipo I)

ESORCISMO (✦/Bianco), **la locazione dell'incantatore**, *Istantaneo*: Ogni Demone e Diavoleto nella locazione è ucciso. Ogni incantesimo e Maledizione presenti nella locazione o che vengono lanciati nella locazione questo round sono istantaneamente annullati. Tutte le pedine di colore magico nella locazione sono istantaneamente affaticate. Questo incantesimo è il più potente di tutti, e annulla tutti gli altri incantesimi.

RIGENERA (✦/Bianco), **un personaggio**, *Istantaneo*: Questo incantesimo fa ritornare istantaneamente attive tutte le pedine affaticate e ferite del bersaglio e ripara tutte le sue protezioni danneggiate (incluse protezioni non attive). Ha effetto solo sulle pedine che sono già affaticate o ferite e solo le protezioni già danneggiate – non ha effetto sull'affaticamento, le ferite e il danno che viene inflitto durante il corrente round di combattimento. La forza di questo incantesimo è pari ai risultati di Potere dell'Abisso che influenzano le pedine azione e le protezioni (non va in conflitto con gli altri risultati del Potere dell'Abisso). *Speciale*: Questo incantesimo annulla la Maledizione Avvizzire eventualmente presente sul bersaglio. *Nota*: Questo incantesimo non fa tornare attiva la pedina MAGIA utilizzata per lanciarlo dato che la pedina si affatica dopo che l'incantesimo ha avuto effetto.

PACE (✦/Bianco), **un personaggio, nativo o mostro**, *Combattimento*: Quando questo incantesimo ha effetto, viene istantaneamente annullato se il suo bersaglio è attualmente il bersaglio di qualunque altro personaggio o Abitante. In caso contrario l'incantesimo ha effetto.

1. Se il bersaglio è un Abitante, assoldato, controllato o no, è istantaneamente non assegnato. Fino a quando l'incantesimo non termina, non può essere assegnato a un nuovo bersaglio. Se è assoldato o controllato, non può attirare attaccanti.
2. Se il bersaglio è un personaggio, si riprende la sua pedina Attenzione e ogni incantesimo o attacco che sta giocando viene annullato. Fino a quando l'incantesimo non termina, non può caricare o indicare un bersaglio per un attacco o un incantesimo. Può effettuare manovre, fuggire o fare altre azioni. Non può attirare attaccanti su di sé, ma gli attaccanti possono essergli assegnati casualmente.
3. L'incantesimo viene istantaneamente annullato quando il bersaglio viene nominato come bersaglio di un incantesimo o di un attacco. L'incantesimo viene annullato solo se il bersaglio stesso viene nominato come bersaglio – non è influenzato da incantesimi mirati ad altri bersagli neanche se i risultati hanno effetto su di lui.

BENEDIZIONE MINORE (✦/Bianco), **un personaggio**, *Istantaneo*: Il personaggio bersaglio lancia immediatamente i dadi e consulta la tabella Desideri. Vedi Regola 4.6.8 e la tabella Desideri per informazioni sui risultati specifici.

### H.2 ♡ - Riti Pagani (Incantesimi di Tipo II)

CONFONDI COL PAESAGGIO (♡/Grigio), **un personaggio, leader assoldato o mostro controllato**, *Giorno*: Il bersaglio può registrare ed eseguire una fase extra di Nascondersi durante il proprio turno.

NEBBIA (♡/Grigio), **l'esagono dell'incantatore**, *Giorno*: Questo incantesimo impedisce di utilizzare la tabella Guardare quando si effettua l'attività Esplorare. L'incantesimo ha effetto su ogni personaggio, leader arruolato e mostro controllato che si trovi nell'esagono bersaglio o che sta cercando di effettuare un'esplorazione nell'esagono bersaglio (egli non può Guardare nell'esagono da una montagna di un esagono adiacente). Questo incantesimo ha effetto solo sull'attività Esplorare. Questo incantesimo non impedisce a qualcuno di usare incantesimi o carte Tesoro per effettuare l'attività Guardare nell'esagono.

PROFEZIA (♡/Porpora), **un personaggio**, *Giorno*: Il personaggio bersaglio ignora le fasi registrate e sceglie che cosa fare in ogni fase del suo turno nel momento in cui la effettua. Ottiene lo stesso numero di fasi e tipi di attività che normalmente può effettuare, eccettuato il fatto che può eseguire una fase extra o avanzata dovuta ad un oggetto dal momento in cui attiva l'oggetto stesso, indipendentemente dallo stato che aveva all'*Alba*. In ogni giorno può ottenere fasi extra da un solo cavallo – una volta che ha utilizzato una fase extra dovuta ad un cavallo, per il resto del giorno non può utilizzare fasi extra derivate da un altro cavallo. Se questo incantesimo viene annullato prima della fine del suo turno, il personaggio è istantaneamente bloccato. *Nota*: I leader assoldati, mostri controllati, famigli e fantasmi devono sempre registrare le fasi col normale metodo.

**PIETRE VOLANTI** (♠/Grigio), **un qualunque numero di personaggi, nativi e/o mostri**, *Attacco*: Questo incantesimo attacca ogni bersaglio come un'arma da tiro con una lunghezza di 15 ed infligge un danno Leggero con una stella di affilatura. *Speciale*: Questo incantesimo fa sempre almeno quattro attacchi. Se l'incantatore specifica un bersaglio, tutti e quattro gli attacchi sono fatti contro quel bersaglio. Se specifica due bersagli, due attacchi sono fatti contro ogni bersaglio. Se specifica tre bersagli, due attacchi sono fatti contro il bersaglio su cui egli mette la sua pedina Attenzione, e un attacco contro gli altri due bersagli. Se specifica quattro o più bersagli, viene fatto un attacco contro ogni bersaglio. L'incantatore lancia i dadi separatamente sulla tabella Attacchi a Distanza per ogni colpo.

**PARLA CON L'UCCELLO SAGGIO** (♠/Oro), **un personaggio**, *Istantaneo*: Il bersaglio esegue immediatamente un'attività Guardare. Egli può indicare qualunque locazione sulla mappa ed utilizzare la tabella Guardare per esplorare quella locazione.

**PREPARATO DELLA STREGA** (♠/Grigio), **qualsiasi pedina MAGIA dell'incantatore di Pagano (II - ♠) e Maligno (VIII - ♡), a sua scelta**, *Giorno*: Ogni pedina indicata Pagano (II - ♡) viene trasformata in Elementale (IV - ⚡), e ogni pedina indicata Maligno (VIII - ♡) viene trasformata in Elfico (III - \$) (vedi Regola 4.6.10c).

### H.3 § - Sapienza Elfica (Incantesimi di Tipo III)

**GRAZIA ELFICA** (\$/Oro), **un personaggio, nativo o mostro**, *Combattimento*: Se il bersaglio è un personaggio, questo incantesimo modifica la velocità di tutte le sue pedine MUOVI. La forza di ogni pedina MUOVI stabilisce la sua velocità: ogni pedina Leggera ha una velocità di "1", ogni pedina Media ha una velocità di "2", ogni pedina Pesante ha una velocità di "3" e ogni pedina Tremenda ha una velocità di "4". Se il bersaglio è un mostro o un nativo, la sua vulnerabilità stabilisce la sua velocità per entrambi i lati della pedina: un bersaglio Leggero ha una velocità di "1", un bersaglio Medio ha una velocità di "2" e così via. Questo incantesimo ha effetto solo sulla velocità del movimento. Non ha effetto sulla velocità degli attacchi, sulla pedina CHINATI, sui cavali o le carte Stivale, e non ha effetto sulle pedine "MUOVI/ATTACCA" create dall'incantesimo Libera Potere.

1. L'incantesimo Grazia Elfica ignora ogni modifica della forza causata dalla Cintura della Forza; viene sempre utilizzata la forza stampata sulla pedina MUOVI per definire la velocità.
2. La Pozione di Velocità e l'Abito della Velocità annullano la Grazia Elfica. Quando il bersaglio ha uno di queste carte Tesoro attive, la carta definisce la velocità di ogni pedina e l'incantesimo Grazia Elfica viene ignorato.

**LUCI FATATE** (\$/Oro), **qualsiasi pedina MAGIA dell'incantatore di tipo III\$ e VII♠, a sua scelta**, *Giorno*: Ogni pedina indicata Elfico (III - \$) viene trasformata in Pagano (II - ♠), e ogni pedina indicata Controllo (VII - ♠) viene trasformata in Convocazione (VI - ⚡) (vedi Regola 4.6.10c).

**ILLUSIONE** (\$/Oro), **un personaggio o l'esagono dell'incantatore**, *Permanente*: Ogni individuo soggetto all'incantesimo aggiunge uno al risultato tutte le volte che utilizza qualunque tabella Esplorazione. Se il bersaglio è un esagono, l'incantesimo ha effetto su ogni personaggio, leader assoldato, mostro controllato o fantasma presente nell'esagono.

**PERDUTO** (\$/Oro), **un personaggio o l'esagono dell'incantatore**, *Permanente*: Ogni bersaglio si muove casualmente quanto utilizza l'attività Muovi per lasciare una locazione: invece di muoversi nella locazione registrata, deve usare la tabella Smarrito per determinare in quale locazione adiacente si muove.

1. Questo incantesimo ha effetto sul bersaglio solo quando utilizza l'attività Muovi per lasciare una locazione. Non ha effetto quando il bersaglio fugge da una locazione o quando completa un movimento dopo una fuga e non ha effetto sul volo.
2. Se il bersaglio è un esagono, l'incantesimo ha effetto su ogni personaggio, leader assoldato, mostro controllato o fantasma che inizia un'attività Muovi in ogni locazione di quell'esagono. L'incantesimo non ha effetto sulle attività Muovi che iniziano in altri esagoni.

**PERSUASIONE** (\$/Oro), **un gruppo di nativi, o tutti i Giganti nella locazione dell'incantatore, o tutti gli Orchi nella locazione dell'incantatore**, *Giorno*: L'incantatore pacifica i bersagli. Per assoldarli, utilizza la colonna Amichevoli della tabella Incontri. *Speciale*: Quando quest'incantesimo viene lanciato da un Artefatto o da un Libro di Incantesimi, il personaggio che possiede l'oggetto è colui che ha pacificato gli abitanti. Se nessun personaggio possiede l'oggetto, l'incantesimo è annullato.

**VEDI SEGNI NASCOSTI** (III\$/Oro), **un personaggio**, *Giorno*: Il bersaglio può registrare ed eseguire una fase extra di Esplorare durante il proprio turno.

## H.4 ⚡ - Alchimie che plasmano l'energia (Incantesimi di Tipo IV)

LUCE FIAMMEGGIANTE (⚡/Porpora), **locazione di caverna**, *Giorno*: L'incantatore deve essere in una locazione di caverna per lanciare questo incantesimo, il bersaglio è la locazione stessa. Ogni personaggio, leader assoldato o mostro controllato in quella locazione durante l'*Alba* ha la possibilità di registrare una fase extra per svolgere qualsiasi attività standard. Deve essere nella locazione stessa quando inizia la fase altrimenti l'attività viene annullata.

SPIRITO ELEMENTALE (⚡/Porpora), **qualsiasi pedina MAGIA dell'incantatore di Elementale (IV - ⚡) e Convocazione (VI - ✂)**, **a sua scelta**, *Giorno*: Ogni pedina indicata Elementale (IV - ⚡) viene trasformata in Maligno (VIII - ♡), e ogni pedina indicata Convocazione (VI - ✂) viene trasformata in Demoniaco (V - ♠) (vedi Regola 4.6.10c).

ESPLOSIONE INFUOCATA (⚡/Porpora), **qualunque numero di personaggi, nativi e/o mostri**, *Attacco*: Questo incantesimo attacca ogni bersaglio come un'arma da tiro con lunghezza 13 ed infligge un danno Leggero con tre stelle di affilatura.

VENTI DI URAGANO (⚡/Porpora), **un personaggio, nativo o mostro**, *Volo*: Questo incantesimo può essere lanciato solo in una locazione di montagna. Crea una pedina VOLA con forza Tremenda e una velocità "1". Il bersaglio *deve* utilizzare questa pedina per volare via appena prima che inizi la prossima fase incontro; la pedina VOLA modifica le normali regole sui bersagli. Quando questo incantesimo è lanciato su un mostro Tremendo col lato scuro verso l'alto o sul suo bersaglio, il mostro lascia immediatamente il suo bersaglio e si gira col lato scuro in giù, e il bersaglio dell'incantesimo vola via. Quanto il bersaglio vola via da una locazione, tutti i suoi possedimenti, inclusi i cavalli volano via e atterrano con lui. L'incantatore sceglie in quale esagono adiacente vola il bersaglio. Se il bersaglio è un abitante che non registra i turni, atterra all'inizio del *Giorno*, appena prima che venga scelta la prima pedina attenzione. In tutti gli altri casi il bersaglio atterra durante il turno, come al solito.

FULMINE MAGICO (⚡/Porpora), **un personaggio, nativo o mostro**, *Attacco*: Questo incantesimo può essere lanciato solo in una locazione di montagna. Attacca il bersaglio come un'arma da tiro con lunghezza 18 ed infligge un danno Medio con tre stelle di affilatura.

CROLLA SOFFITTO (⚡/Porpora), **la locazione di caverna dell'incantatore**, *Attacco*: Questo incantesimo può essere lanciato solo in una locazione di caverna. Attacca automaticamente ogni personaggio, mostro e nativo nella locazione di caverna, incluso l'incantatore. Tutti coloro che sono nascosti vengono anch'essi attaccati, e possono giocare manovre difensive senza perdere lo stato di nascosto. L'incantesimo attacca come un'arma da corpo a corpo con una lunghezza di 18 ed infligge un danno Pesante senza stelle di affilatura. *Importante*: Questo incantesimo attacca sempre ogni bersaglio nella direzione Fendente con una velocità di "4", indipendentemente dalla carta o dalla pedina utilizzata per lanciarlo.

TEMPESTA VIOLENTA (⚡/Porpora), **l'esagono dell'incantatore**, *Giorno*: L'incantatore lancia i dadi e consulta la tabella Tempesta Violenta. Il risultato è il numero di fasi che ogni personaggio, leader assoldato e mostro controllato deve cancellare quando conclude una fase in una locazione di bosco o di montagna nell'esagono bersaglio. Egli paga questa penalità solo una volta per turno, e può scegliere quali attività annullare. Egli può cancellare solo le attività che gli rimangono nel turno – se perde più attività di quelle rimaste, la perdita in eccesso viene ignorata.

La Tempesta Violenta ha effetto solo nell'esagono bersaglio, e solo nelle locazioni di bosco e montagna che non contengono Locanda, Casa, Cappella o Corpo di Guardia (ha effetto negli Accampamenti). Non ha effetto sui personaggi fino a quando non entrano in una locazione interessata – non ha effetto se il personaggio si trova a metà strada tra le locazioni, nelle caverne (o negli edifici), o mentre vola.

## H.5 ♠ - Cerimonie Diaboliche (Incantesimi di Tipo V)

ASSORBI ESSENZA (♠/Nero), **un mostro**, *Permanente*: Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque mostro, anche se controllato o assoldato. Non può essere lanciato su un personaggio che è stato trasformato in mostro (il bersaglio in questo caso sarebbe un "personaggio", non un mostro). Questo incantesimo trasforma l'incantatore nel mostro indicato come bersaglio. I suoi oggetti e i cavalli non vengono trasformati.

1. L'incantatore e il mostro diventa una sola entità, anche quando l'incantesimo è inerte. L'incantatore continua ad essere rappresentato dalla sua pedina personaggio, ma il mostro assorbito cessa semplicemente di esistere – è rimosso dal gioco e posizionato nel riquadro dell'incantesimo, dove rimane fino a quando l'incantesimo non viene annullato. Il mostro non agisce più come tale: qualunque abitante e pedine Attenzione assegnate ad esso diventano non assegnati, e vengono annullati tutti gli incantesimi che lo affliggevano. Non viene ucciso e non può rigenerarsi.
  - 1.1 Se l'incantatore viene ucciso, viene ucciso anche il mostro. L'uccisore ottiene i punti per l'incantatore più i punti per il mostro, senza moltiplicarli, e può contare come uccisioni per quel giorno sia l'incantatore che il mostro..
  - 1.2 Se l'incantesimo viene annullato senza uccidere l'incantatore, il mostro appare istantaneamente nella locazione dell'incantatore.

2. Quando l'incantesimo viene energizzato, l'incantatore utilizza delle pedine finte con i valori di combattimento del mostro al posto dei propri. Deve sempre utilizzare i valori di combattimento che sono sulla faccia verso l'alto della pedina del mostro. Se il mostro è Medio o Pesante, può girarlo su qualunque lato quando egli gioca una pedina (non cambia tattica con il lancio di dado). Se è Tremendo, lo può girare con il lato scuro verso l'alto solo quando colpisce; una volta che ha il lato scuro verso l'alto, può rigirarlo quando gioca una pedina. La pedina automaticamente si gira con il lato scuro verso il basso quando cambia bersaglio, oppure quando il suo bersaglio viene ucciso.
  - 2.1 Se il mostro ha una pedina testa o clava, l'incantatore può giocarla durante il combattimento come un secondo attacco contro il suo bersaglio. Queste pedine possono essere giocate su qualunque lato, anche se la pedina del corpo ha il lato scuro verso l'alto.
  - 2.2 Se il mostro è un Demone o un Diavoleto con il lato scuro verso il basso, può lanciare il suo incantesimo come un attacco (come un mostro, non un personaggio). Non può cambiare l'incantesimo. *Speciale:* Quando l'incantesimo è energizzato, l'incantatore può utilizzare il tipo di magia del mostro per registrare incantesimi.
3. Se l'incantatore ha un più copie di Assorbi Essenza tra gli incantesimi registrati, può assorbire un mostro per ogni incantesimo. Quando un incantesimo viene energizzato, egli si trasforma nel mostro associato all'incantesimo (così diventa sempre il mostro che corrisponde all'incantesimo energizzato più di recente). Quando più di un incantesimo viene energizzato contemporaneamente, l'Incantatore sceglie in quale mostro trasformarsi.
4. Quando Assorbi Essenza viene lanciato da un Artefatto o da un Libro di Incantesimi, l'oggetto si trasforma quando l'incantesimo viene energizzato. Il personaggio che possiede l'oggetto si trasforma nel mostro; se l'oggetto non è posseduto da alcun personaggio, l'oggetto stesso diventa il mostro, e opera come un normale mostro sotto tutti gli aspetti. Quando il mostro viene ucciso l'incantesimo è annullato e l'oggetto riappare.

**CHIEDI AL DEMONE** (♣/Nero), **un Demone o Demone Alato**, *Istantaneo:* L'incantatore può fare una domanda a qualunque altro giocatore (nel contesto del gioco egli lo sta chiedendo al Demone, che conosce tutto sui personaggi), e l'altro giocatore *deve* rispondere la verità. Alla domanda si deve poter rispondere "sì", "no" o con un numero, deve riguardare un'informazione registrata, uno o più elementi del gioco e deve riguardare il presente o il passato – l'incantatore non può chiedere nulla riguardo idee o intenzioni future (eccettuato domande sulle Condizioni di Vittoria). Domande e risposte devono essere tenute segrete agli altri giocatori. *Nota:* Questo incantesimo non ha effetto sul combattimento del Demone.

**SCOPA VOLANTE** (♣/Nero), **un personaggio Leggero**, *Volo:* Questo incantesimo crea una pedina VOLA che il bersaglio può usare per volare. Questa pedina VOLA ha una forza Leggera e una velocità di "1". Può essere lanciato solo su un bersaglio di peso Leggero. L'incantatore controlla quando la pedina viene utilizzata, ma può usarla solo quando il bersaglio può utilizzare una pedina MUOVI Leggera. *Eccezione:* Se l'incantatore lo lancia su sé stesso, può giocare la pedina VOLA direttamente, senza giocare una pedina MUOVI. *Esempio:* Il Re Stregone (♣) può lanciare Scopa Volante su sé stesso e giocare la pedina MUOVI anche se non possiede una pedina Muovi Leggera.

1. Quando il bersaglio gioca una pedina Muovi Leggera durante la fase incontro, l'incantatore può interromperlo e costringerlo ad utilizzare la pedina VOLA per caricare o volare via, a scelta dell'incantatore. Quando il bersaglio gioca una pedina Muovi Leggera come manovra difensiva, quando vengono rivelate tutte le manovre l'incantatore può sostituirla con la pedina VOLA. Egli non può cambiare la direzione della manovra del bersaglio.
2. Quando il bersaglio inizia una fase Vola, l'incantatore può attivare la pedina VOLA e permettergli di volare. Se non attiva la pedina VOLA, l'attività viene annullata (a meno che il bersaglio non abbia un altro modo per volare).
3. Se il bersaglio effettua una fase Muovere e gioca una pedina MUOVI Leggera per trasportare oggetti, l'incantatore può attivare la pedina MUOVI e costringerlo a volare nell'esagono di destinazione invece che muovere fino ad una specifica locazione.
4. Ogni volta che il bersaglio usa una pedina MUOVI di forza superiore a Leggera, l'incantatore può attivare la pedina VOLA. In questo caso la pedina VOLA non ha alcun effetto e l'incantesimo viene annullato.

**MALEDIZIONE** (♣/Grigio), **un personaggio**, *Istantaneo:* L'incantatore lancia i dadi sulla tabella Maledizioni e applica il risultato al bersaglio. Vedi Regola 4.6.8 e la tabella Maledizioni per informazioni sui risultati specifici.

**PENTACOLO** (♣/Nero), **un personaggio, nativo o mostro**, *Combattimento:* Il Demone, il Demone Alato e il Diavoleto non possono attaccare il bersaglio, tutti gli incantesimi e le Maledizioni attivi contro il bersaglio sono temporaneamente sospesi, e nessun incantesimo nuovo può essere lanciato contro di lui. Il Pentacolo ferma solo gli incantesimi che sono indirizzati in modo esplicito contro il bersaglio. Il bersaglio può sempre essere colpito dagli incantesimi che sono indirizzati verso altri, come Crolla Soffitto.

**POTERE DELL'ABISSO** (♣/Nero), **un personaggio, nativo o mostro**, *Istantaneo:* L'incantatore lancia i dadi sulla tabella Potere dell'Abisso e applica il risultato al bersaglio. Vedi Regola 4.6.8 e la tabella Potere dell'Abisso per informazioni sui risultati specifici.



## H.6 ✘ - Tecniche di Evocazione (Incantesimi di Tipo VI)

**DISSOLVI MAGIA** (✘/Porpora), **un incantesimo nella locazione dell'incantatore**, *Istantaneo*: L'incantesimo bersaglio deve già esistere quando viene indicato come bersaglio – non può essere un incantesimo che viene lanciato nel round corrente. Quando Dissolvi Magia va in effetto, l'incantesimo bersaglio viene annullato. Duplicati dell'incantesimo bersaglio non subiscono alcun effetto. *Nota*: Questo incantesimo non annulla le Maledizioni.

**INCANTA ARTEFATTO** (✘/Porpora), **un Artefatto o Libro di Incantesimi tra gli oggetti attivi dell'incantatore**, *Permanente*: Quando l'incantatore indica il suo bersaglio, deve anche indicare uno dei suoi incantesimi registrati. Questo incantesimo e il suo tipo di magia sono aggiunti al bersaglio. Il tipo di magia e l'incantesimo possono essere nuovi o uguali a quelli già presenti nell'artefatto.

1. Ogni volta che l'incantesimo Incanta Artefatto viene energizzato, il bersaglio conterrà gli incantesimi e il tipo di magia aggiuntivi, oltre a quelli già presenti di base. Il personaggio che possiede l'oggetto bersaglio potrà leggere le rune per imparare l'incantesimo, e potrà utilizzare l'oggetto per lanciare l'incantesimo (che è automaticamente risvegliato). Deve indicare quale tipo di magia e incantesimo sta utilizzando quando usa l'oggetto.
2. Il nuovo tipo di magia può essere usato per lanciare incantesimi dello stesso tipo che sono presenti nell'oggetto. *Esempio*: Se Incanta Artefatto è usato per aggiungere Controllo (VII – ♠) al Libro del Bene, il Libro del Bene potrà essere usato per lanciare i suoi incantesimi Controllo (VII – ♠).
3. Ogni tipo di magia presente nel bersaglio può essere usato una volta al giorno, così un oggetto con due tipi di magia può essere usato due volte al giorno – uno per ogni tipo di magia. Allo stesso modo, quando un tipo di magia è assegnato a un bersaglio, l'oggetto può ancora essere usato con l'altro tipo di magia.
4. Lo stesso oggetto può essere incantato un numero qualsiasi di volte, aggiungendo ogni volta un nuovo tipo di magia e un incantesimo, ma ogni volta viene legato all'oggetto un incantesimo registrato Incanta Artefatto e la pedina o la carta utilizzati per lanciarlo.

**FORMA DI NEBBIA** (✘/Porpora), **un personaggio, nativo o mostro**, *Permanente*: Questo incantesimo trasforma il bersaglio in nebbia. I suoi cavalli e i suoi oggetti vengono trasformati con lui. Egli non può trasportare con sé oggetti non trasformati quando è trasformato in nebbia.

1. Se il bersaglio è un personaggio, un abitante arruolato o controllato, egli può effettuare solo le attività Movimento, Nascondersi o Seguire. *Speciale*: Il bersaglio può muovere attraverso i sentieri nascosti e i passaggi segreti ancora sconosciuti. Egli non li scopre mentre si muove.
2. Il bersaglio non è soggetto agli incantesimi. Gli effetti di qualunque incantesimo o Maledizione a cui è soggetto vengono temporaneamente sospesi, nuovi incantesimi non possono essere lanciati contro di lui e non è influenzato da incantesimi lanciati contro altri bersagli (per esempio è immune agli effetti del Potere dell'Abisso) *Importante*: L'incantesimo Forma di Nebbia *non* è immune agli incantesimi. Può essere annullato sia quando è inerte che quando è energizzato.
3. Il bersaglio non può bloccare o essere bloccato. Il bersaglio non prende parte al combattimento – non può caricare o attaccare, e non può essere caricato o attaccato. Se è un personaggio, possiede una pedina MUOVI T4 che può utilizzare solo per fuggire.

**FANTASMA** (✘/Porpora), **un personaggio**, *Giorno*: Questo incantesimo crea un essere incorporeo (un "fantasma") controllato dal bersaglio.

1. Durante l'*Alba* del giorno successivo il bersaglio mette nella propria locazione una pedina inutilizzata per rappresentare il fantasma, e registra un turno separato per il fantasma. Il fantasma ottiene lo stesso numero di fasi base e diurne degli altri personaggi. Può soltanto effettuare le attività Movimento, Guardare e Incantare.
2. Il fantasma effettua il suo turno appena prima di quello del personaggio bersaglio, quando viene estratta la pedina Attenzione del bersaglio, ed effettua le attività Guardare e Incantare nella locazione in cui si trova. Egli utilizza le pedine MAGIA del bersaglio per effettuare l'attività Incantare, e condivide la sua lista di scoperte; il fantasma può usare le sue scoperte, e il bersaglio scopre quello che scopre il fantasma, anche se sono in locazioni differenti. Se il fantasma scopre Nemici Nascosti, il personaggio bersaglio può vedere Nemici Nascosti solo se è nella stessa locazione del fantasma.
3. Il fantasma non può trasportare oggetti o registrare Oro, non può seguire o essere seguito, non può spiare o essere spiato, non può bloccare o essere bloccato, non richiama abitanti nell'esagono e non fa muovere mostri nella propria locazione.

**TRASFORMAZIONE** (✘/Porpora), **un personaggio, nativo o mostro**, *Permanente*: L'incantatore lancia i dadi e consulta la tabella Trasformazione, e il bersaglio viene trasformato nella creatura (mostro o animale) indicata dal risultato. Ogni volta che l'incantesimo viene energizzato il bersaglio si trasforma nella stessa creatura, i dadi non vengono rilanciati.

1. Tutti gli oggetti trasportati (inclusi i cavalli) e l'Oro registrato dal bersaglio vengono trasformati con lui.

2. Se il bersaglio è un personaggio, nativo assoldato o mostro controllato, può guadagnare oggetti o registrare Oro che non vengono trasformati con lui. Egli deve tenere separati Oro e oggetti trasformati da quelli che non lo sono; quando l'incantesimo diventa inerte, egli riunisce i due gruppi. *Nota:* Se egli conclude il giorno in una locazione dove è presente il colore magico necessario ad energizzare l'incantesimo, la Trasformazione non diventa inerte – rimane energizzata senza interruzioni.

**LIBERA POTERE** (♣/Porpora), **qualsiasi numero di pedine MAGIA dell'incantatore, a sua scelta**, *Giorno:* Ogni pedina MAGIA indicata come bersaglio viene trasformata in una pedina "MUOVI/ATTACCA" che può essere utilizzata sia come pedina MUOVI che come pedina ATTACCA, ma non nello stesso tempo (può trasportare oggetti come pedina MUOVI, e in combattimento può essere usata una volta per round, sia come pedina MUOVI che come pedina ATTACCA). Ha gli asterischi di sforzo e la velocità indicati sulla pedina, e la sua velocità indica la sua forza: ogni pedina con una velocità di "2" o "3" ha forza Leggera, ogni pedina con velocità "4" ha forza Media, ogni pedina con velocità "5" ha forza Pesante, e ogni pedina con velocità "6" o più ha forza Tremenda. Queste pedine non possono essere usate come pedine MAGIA quando sono trasformate..

1. Libera Potere ignora qualunque modifica nella velocità causata dalla Pozione di Velocità o dall'Abito della Velocità; viene sempre usata la velocità stampata sulla pedina MAGIA per indicare la sua forza.
2. Quando il bersaglio ha la Cintura della Forza attiva, questa ha la precedenza su Libera Potere. La Cintura della Forza stabilisce la forza di ogni pedina MUOVI/ATTACCA.

**SVANIRE DAL MONDO** (♣/Nero), **un personaggio**, *Permanente:* Se il personaggio bersaglio non è nascosto e non ci sono abitanti sulla sua Scheda del Confronto alla fine di un round di combattimento, egli lancia i dadi sulla tabella Nascondersi. Se si nasconde, rimane nascosto fino a quando non viene scoperto (può nascondersi ed essere scoperto più volte). Il personaggio bersaglio deve anche utilizzare (o smettere di usare) la tabella Vista Magica quando effettua l'attività Esplorare. Vedi Regola 7.5.7.

## H.7 ♠ – Pratiche di Buon Augurio (Incantesimi di Tipo VII)

**CONTROLLO DEI PIPISTRELLI** (♠/qualsiasi), **tutti i Pipistrelli nella locazione dell'incantatore**, *Giorno:* L'incantatore controlla tutti i Pipistrelli nella sua locazione. *Speciale:* Quando questo incantesimo è lanciato da un Artefatto o da un Libro di Incantesimi, i Pipistrelli sono controllati dal personaggio che possiede l'oggetto. Se nessun personaggio possiede l'oggetto, l'incantesimo è annullato.

**PACE CON LA NATURA** (♠/Oro), **un personaggio, leader assoldato o mostro controllato**, *Permanente:* Questo incantesimo evita che le pedine Allarme e Rumore richiamino dei mostri quando il bersaglio finisce il suo turno. Se le pedine sono a faccia in giù egli le rivela come al solito ma le rigira a faccia in giù per indicare che non hanno ancora richiamato mostri (le pedine sono a faccia in alto solo se hanno già richiamato mostri). Le pedine svolgono la loro normale funzione quando qualcun'altro finisce il proprio turno nell'esagono, inclusi gli inseguitori. Questo incantesimo non ha effetto sulle pedine Sito, sulle Residenze, le carte Sito o la carta Essenza di Drago, che continuano normalmente a richiamare abitanti, e non ha effetto sui mostri Attivi che si trovano già nell'esagono, i quali si muovono normalmente nella locazione del bersaglio. *Nota:* Se il bersaglio è un residente assoldato o controllato, l'incantesimo rimane in effetto anche quando termina il controllo.

**PREMONIZIONE** (♠/Grigio), **un personaggio**, *Giorno:* Il personaggio bersaglio sceglie quando effettuare il suo turno durante il Giorno. Egli tiene la sua pedina Attenzione invece di mischiarla con le altre, e ogni volta che una nuova pedina sta per essere estratta egli può interrompere l'operazione ed effettuare il suo turno oppure passare e lasciare che venga estratta la prossima pedina. Quando non rimangono altre pedine, egli non può passare – deve effettuare il suo turno. Egli ha comunque un solo turno per giorno. Se questo incantesimo viene annullato prima che egli effettui il suo turno, la sua pedina Attenzione è immediatamente mischiata con le pedine rimanenti ed estratta normalmente per determinare quando effettuerà il suo turno. *Speciale:* Se più di un personaggio ha questa abilità, la scelta se interrompere o passare va fatta in senso orario a partire dall'ultimo personaggio che ha effettuato il turno e saltando chiunque non abbia questa abilità.

**PROTEZIONE DALLA MAGIA** (♠/Oro), **un personaggio**, *Fase:* Il personaggio bersaglio è protetto dagli incantesimi e dalle Maledizioni per un round di combattimento o una fase del suo turno. Egli tiene la pedina MAGIA per rappresentarne l'effetto, e la può attivare come un oggetto. Quanto l'attiva, questa sospende temporaneamente tutti gli incantesimi e le Maledizioni di cui è il bersaglio, e annulla tutti i nuovi incantesimi lanciati contro di lui; egli rimane vulnerabile a incantesimi mirati verso altri bersagli. Alla fine della fase o del round, l'incantesimo termina.

**SENSO DEL PERICOLO** (♠/Porpora), **un personaggio**, *Permanente:* Il bersaglio può registrare ed effettuare una fase extra di Vigilare nel suo turno.

## H.8 ♡ - Trucchi Maliziosi (Incantesimi di Tipo VIII)

**SFORTUNA** (♡/qualsiasi), **un personaggio**, *Permanente*: Il personaggio bersaglio aggiunge uno al risultato tutte le volte che utilizza una tabella (eccetto quando indicato nelle regole o nella descrizione della tabella).

**ACCORDO CON I GOBLIN** (♡/Nero), **tutti i Goblin nella locazione dell'incantatore**, *Giorno*: L'incantatore pacifica i Goblin. Per assoldarli, egli utilizza la colonna Neutrale della tabella Incontri. *Speciale*: Quando questo incantesimo è lanciato da un Artefatto o da un Libro di Incantesimi, i Goblin sono pacificati dal personaggio che possiede l'oggetto. Se nessun personaggio possiede l'oggetto, l'incantesimo è annullato.

**GUIDA RAGNI E PIOVRE** (♡/Grigio), **un Ragno o Piovra**, *Giorno*: L'incantatore controlla il mostro. *Speciale*: Quando questo incantesimo è lanciato da un Artefatto o da un Libro di Incantesimi, il mostro è controllato dal personaggio che possiede l'oggetto. Se nessun personaggio possiede l'oggetto, l'incantesimo è annullato.

**VELENO** (♡/Grigio), **una pedina arma, un nativo, un Goblin, un Orco o una Clava di un Gigante**, *Giorno*: Aggiunge una stella di affilatura al danno che la pedina bersaglio infligge quando colpisce. Questo incantesimo non può essere lanciato sulla Mistura dell'Alchimista o su un Pugnale.

**RIMEDIO** (♡/Grigio), **un incantesimo nella locazione dell'incantatore**, *Istantaneo*: L'incantesimo o la Maledizione bersaglio deve già esistere quando viene indicato come bersaglio – non può essere un incantesimo che viene lanciato nel round corrente. Il bersaglio può essere una Maledizione su un personaggio, o un incantesimo. L'incantesimo o la Maledizione bersaglio viene annullata. Duplicati dell'incantesimo o della Maledizione bersaglio non subiscono alcun effetto.

**RICHIAMO PER MOSTRI** (♡/Porpora), **una pedina Rumore a faccia in su ovunque sulla mappa**, *Istantaneo*: Questo incantesimo non può essere lanciato in un esagono che contenga meno di sei locazioni, e non può essere lanciato su una pedina a faccia in giù. Se la pedina bersaglio non è nell'esagono dell'incantatore, allora viene spostata nel suo esagono. Se è già nel suo esagono, allora egli può spostarla in qualunque altro esagono che contenga sei locazioni. Dopo lo spostamento, la pedina Rumore richiama mostri nel suo nuovo esagono.

## I Le Tabelle Degli Incantesimi

Queste tabelle spiegano gli effetti degli incantesimi.

(a) Potere dell'Abisso

Tiro di dado	Evento	Effetto
□	BARATRO ARDENTE	Tutti i personaggi, i nativi ed i mostri non nascosti nella locazione sono uccisi (i loro averi e l'Oro registrato vengono gestiti normalmente). I visitatori ed i personaggi, i nativi ed i mostri nascosti non sono influenzati da questo risultato.
◻	STRAPPATO VIA	Il bersaglio è ucciso all'istante (i loro averi e l'Oro registrato vengono gestiti normalmente).
◻	TERRORE	Ogni personaggio nella locazione deve ferire tutte le pedine MUOVI e ATTACCA con forza Leggera e Media. Tutti i mostri, i nativi ed i cavalli Medi e Leggeri nella locazione sono uccisi.
◻	SVENTURA	Tutte le pedine attive del bersaglio che hanno uno o due asterischi di sforzo diventano ferite (nessun effetto su abitanti o cavalli). Le pedine che sono già affaticate o che non hanno asterischi non sono influenzate.
◻	DIMENTICARE	Tutte le pedine MAGIA attive del bersaglio diventano affaticate (nessun effetto su abitanti o cavalli).
◻	RUGGINE	Tutte le pedine attive di armatura del bersaglio subiscono un danno (nessun effetto su abitanti o cavalli). Le armature intatte diventano danneggiate, quelle danneggiate diventano distrutte. Le carte armatura e le pedine inattive non sono influenzate.

## (b) Desideri

Tiro di dado	Evento	Effetto
☐	IO SONO ALTROVE	Vieni teletrasportato in una qualsiasi locazione a tua scelta. Vieni risparmiato dall'effetto di qualunque incantesimo che non ha ancora avuto effetto. Devi lasciare la locazione, ma puoi muoverti in qualsiasi altra locazione.
☐	TU SEI ALTROVE	Devi specificare un personaggio, un mostro o un nativo nella tua locazione (un personaggio o abitante nascosto solo se hai ottenuto "Nemici Nascosti"), e questi viene teletrasportato in una qualsiasi locazione a tua scelta. Non puoi specificare te stesso – se sei solo nella locazione, nessuno viene teletrasportato. Un mostro o un nativo (assoldato, controllato o no) ritorna nella Scheda delle Apparizioni o delle Ricompense, o nella locazione nella quale ha iniziato la partita (se si trova già nella sua locazione iniziale non si sposta). <i>Nota:</i> Quando un abitante ritorna nella Scheda delle Apparizioni o delle Ricompense tutti gli incantesimi in effetto su di lui vengono annullati e non è più assoldato.
☐	VISIONE	Guarda le carte Tesoro in un riquadro qualsiasi della Scheda delle Apparizioni. Riponi le carte nel loro riquadro senza girarle o cambiarne l'ordine. Non tirare per la Maledizione
☐	PACE	Nella tua locazione termina il combattimento per la giornata. Tutti gli incantesimi che non sono ancora entrati in effetto (gli incantesimi simultanei non ne sono affetti) sono annullati e tutti i personaggi e gli abitanti non possono specificare bersagli o attaccare per il resto del giorno (ma i round di combattimento continuano per due round per permettere ai Personaggi di eseguire azioni. La "Pace" non può essere annullata prima di esaurirsi).
☐	SALUTE	Tutte le pedine azione sono rinfrancate e ritornano in gioco. Questo risultato cancella automaticamente le Maledizioni Malattia e Avvizzire. La sua forza è pari al risultato del Potere dell'Abisso che influenza le pedine.
☐	FORZA	La prossima pedina ATTACCA o carta Guanti che giochi e colpisce infligge danni Tremendi. Indipendentemente da quante volte otterrai questo desiderio, esso influenzerà solo il tuo prossimo centro – non puoi "accumularli". <i>Nota:</i> puoi usare questo risultato per aprire la Tomba o la Cripta del Cavaliere.

## (c) Maledizione

Tiro di dado	Evento	Effetto
☐	OCCHIO VELATO	Il personaggio bersaglio non può eseguire l'attività Esplorare. Può ancora eseguire l'attività extra Guardare.
☐	SQUITTIRE	Il bersaglio non può essere nascosto. Può eseguire l'attività Nascondersi, ma resta non nascosto indipendentemente dal risultato.
☐	AVVIZZIRE	Il bersaglio non può avere pedine con asterischi di sforzo attive. Tutte le sue pedine attive con asterischi diventano affaticate. Mentre la Maledizione resta in effetto, le sue pedine ferite possono essere convertite in affaticate, ma le sue pedine affaticate non possono essere attivate. <i>Speciale:</i> Questa Maledizione è rimossa dall'incantesimo Rigenera e dal Desiderio di Salute.
☐	MALATTIA	Il bersaglio non può eseguire l'attività Riposare. <i>Speciale:</i> Questa Maledizione è rimossa dal Desiderio di Salute.
☐	CENERI	L'Oro registrato dal bersaglio è inutile e non può essere speso o consumato. Potrà aumentare l'Oro registrato normalmente, ma non può diminuirlo in nessun modo, e conta come -1 per i suoi Requisiti di Vittoria (Vedi Regola 9.3.2e).
☐	DISGUSTO	La Fama registrata dal bersaglio è inutile. Potrà aumentare la Fama registrata normalmente, ma non può fare nessuna azione di gioco che la diminuirebbe, e conta come -1 per i suoi Requisiti di Vittoria (Vedi Regola 9.3.2c).

## (d) Trasformazione

Tiro di dado	Il bersaglio diventa	Valori di Attacco		Valori di Movimento			Taglia Vuln./Peso	
		Forza	Velocità	Forza	Tipo	Velocità		Speciale
▣	DRAGO VOLANTE	Tremenda	4	Tremenda	Vola	4	Deve volare	T Corazzato
▢	LEONE	Pesante	3	Pesante	Muovi	4	Cammina nei boschi	Pesante
▣	AQUILA	Media	2	Media	Vola	2	Deve volare	Medio
▣	PASSERO	Non può attaccare		Leggera	Vola	1	Deve volare	Leggero
▣	SCOIATTOLO	Non può attaccare		Leggera	Muovi	2	Cammina nei boschi	Leggero
▣	RANA	Non può attaccare		Leggera	Muovi	3	Cammina nei boschi	Leggero

## (e) Tempesta Violenta

Tiro dei dadi	Quando si entra nell'esagono:
▣	Cancella quattro fasi
▣ - ▣	Cancella tre fasi
▣ - ▣	Cancella due fasi
▣	Cancella una fase

## (f) Smarrito

Tiro dei dadi	L'individuo deve muovere verso:
▣	Locazione "1"
▣	Locazione "2"
▣	Locazione "3"
▣	Locazione "4"
▣	Locazione "5"
▣	Locazione "6"

Tabella A.12: Le Tabelle degli Incantesimi

## Spiegazione della Tabella Smarrito (Vedi A.12f):

- Il personaggio lancia i dadi e consulta la tabella per determinare dove si muove. Deve muovere nella locazione adiacente che corrisponde al risultato ottenuto. Una locazione adiacente è qualunque locazione che è connessa alla locazione del personaggio da una strada, incluse quelle negli esagoni adiacenti.
  - Mentre è "Smarrito" può usare sentieri e passaggi che non ha scoperto. Mentre li usa non li scopre.
  - Mentre "Cammina nei boschi" è obbligato a seguire le strade solo quando si sposta da un esagono all'altro.
- Se diverse locazioni adiacenti hanno lo stesso numero indicato dalla tabella, il personaggio può scegliere in quale muovere. Se nessuna delle locazioni adiacenti ha il numero indicato, allora il personaggio non muove e la fase Movimento è cancellata.
- Se il personaggio muove in una locazione di montagna, la sua prossima attività Movimento è cancellata (non è necessario che questa attività Movimento sia consecutiva e che specifichi la locazione di montagna). Questo rappresenta la seconda attività Movimento necessaria per entrare in una locazione di montagna. Se non ha un'altra attività Movimento nel suo turno, non si sposta e la prima attività Movimento è cancellata.

## L Lista dei Personaggi

L.1 [🏹] Amazzone (*Peso/Vulnerabilità:* Media – *Locazione iniziale:* Locanda)

L'amazzone è un abile guerriero e soldato, dotata di eccellente velocità e discreta forza. Risulta mortale contro oppositori Medi o Pesanti. Dovrebbe evitare o fuggire dai mostri Tremendi o Pesanti Corazzati, i quali sono troppo pericolosi da affrontare anche ottenendo un equipaggiamento migliore.

## Vantaggi speciali:

- MIRA:** L'Amazzone sottrae uno da ogni dado quando utilizza la Tabella Attacchi a Distanza per attaccare con un'arma da tiro.

2. **RESISTENZA:** L'Amazzone può registrare ed eseguire una fase extra Movimento ogni giorno. Ottiene questo bonus anche se sta utilizzando un cavallo – la sua resistenza si applica anche quando cavalca.

#### Relazioni commerciali:

**AMICHEVOLI:** Lancieri, Pattuglia, *Sciamano*. **OSTILI:** Compagnia, Ladroni.

#### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. **SCOUT:** *Arco leggero*, MUOVI M4, MUOVI M3\*, ATTACCA L4
2. **GUERRIERO:** *Lancia, Elmo, Corazza, Scudo*, MUOVI M4, ATTACCA M5, ATTACCA M4\*
3. **CAMPIONE:** *Lancia, Elmo, Corazza, Scudo*, MUOVI M3\*, ATTACCA M3\*\*, ATTACCA P4\*\*
4. **AMAZZONE:** *Spada corta, Elmo, Corazza, Scudo*, ATTACCA M4\*, ATTACCA M3\*\*, MUOVI M3\*.

## L.2 [ ] Berserker (*Peso/Vulnerabilità:* Pesante – *Locazione iniziale:* Locanda)

Il Berserker è un possente combattente con la forza necessaria ad eliminare I mostri e gli umani più forti e la velocità per superarli nelle manovre di combattimento. Non è abbastanza veloce per fuggire dagli oppositori più rapidi di lui e quindi deve fare affidamento sul vantaggio Furia per sopravvivere e sulla sua salute robusta per aiutarlo a recuperare dalle ferite.

#### Vantaggi speciali:

1. **ROBUSTO:** Il Guerriero Furioso può registrare ed eseguire una fase extra Riposo ogni giorno.
2. **FURIA:** Il Guerriero Furioso può giocare la sua pedina FURIA per incrementare la sua vulnerabilità a Tremenda per il resto del giorno. Una volta giocata, è necessario un danno tremendo per ucciderlo. A *Mezzanotte* la sua vulnerabilità ritorna normale.  
*Nota: Per quanto riguarda l'affaticamento, la pedina FURIA si considera una pedina ATTACCA. Non può essere usata come pedina ATTACCA in nessun altro modo.*
  - 2.1 Può giocare la sua pedina FURIA durante una fase Vigilare (al posto di approntare un'arma). La pedina si affatica istantaneamente.
  - 2.2 Può giocare la sua pedina FURIA come azione durante la fase di incontro. Questo conta come la sua azione per la fase, e gli abitanti sulla sua scheda restringono le possibilità di giocarla (come se fosse una pedina ATTACCA). Va considerata quando si calcolano i limiti di sforzo e si affatica normalmente.

#### Relazioni commerciali:

**AMICHEVOLI:** Furfanti, Lancieri, *Sciamano*. **OSTILI:** Pattuglia, Guardie.

#### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. **GIOVANE:** *Ascia, Elmo*, MUOVI P6, MUOVI P5\*, ATTACCA P4\*
2. **PREDONE:** *Ascia, Elmo, Scudo*, MUOVI T6\*, MUOVI P4\*\*, ATTACCA P5
3. **VICHINGO:** *Ascia, Elmo, Corazza, Scudo*, MUOVI P4\*\*, ATTACCA T6\*, ATTACCA T4\*\*
4. **BERSERKER:** *Scuri bipenne, Elmo*, FURIA T4\*\*, ATTACCA T5\*, ATTACCA T4\*\*

## L.3 [ ] Capitano (*Peso/Vulnerabilità:* Media – *Locazione iniziale:* Locanda, Casa, o Corpo di Guardia)

Il Capitano è un famoso eroe di molte battaglie. La sua forza, le sue armi e la sua armatura lo rendono pericoloso contro avversari Medi o Pesanti, ma ha bisogno di equipaggiamento migliore per combattere nemici corazzati. E non è abbastanza forte per sconfiggere nemici Tremendi.

#### Vantaggi speciali:

1. **MIRA:** Il Capitano sottrae uno da ogni dado quando utilizza la Tabella Attacchi a Distanza per attaccare con un'arma da tiro.
2. **REPUTAZIONE:** Il Capitano può registrare ed eseguire una fase extra ogni giorno in cui sia in una Residenza (incluso un accampamento). Deve essere nella Residenza quando inizia la fase, non quando la registra. Può utilizzare la fase extra per qualsiasi attività.

#### Relazioni commerciali:

**AMICHEVOLI:** Pattuglia, Soldati, Guardie, *Studioso*. **OSTILI:** Gente dei boschi. **NEMICI:** Ladroni.

#### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. **LANCIERE:** *Lancia, Scudo*, MUOVI M4\*, MUOVI M5, ATTACCA P5\*
2. **SOLDATO:** *Spada corta, Elmo, Corazza, Scudo*, Attacca M5, ATTACCA M3\*\*, MUOVI M3\*\*
3. **LUOGOTENENTE:** *Spada corta, Elmo, Corazza, Scudo*, MUOVI M4\*, ATTACCA P5\*, ATTACCA M4\*
4. **CAPITANO:** *Spada corta, Elmo, Corazza, Scudo*, MUOVI M4\*, ATTACCA P6, ATTACCA M4\*

## L.4 [♣] Cavaliere Bianco (*Peso/Vulnerabilità:* Pesante – *Locazione iniziale:* Locanda o Cappella)

Il Cavaliere Bianco è famoso per la sua virtù e la sua abilità in battaglia. È uno dei guerrieri più forti e può sconfiggere i mostri più grandi e terribili, ma è lento e si affatica facilmente. Contro i mostri più piccoli e veloci deve fare affidamento sulla sua armatura per rimanere in vita e deve usare la sua salute per recuperare dall'affaticamento e dalle ferite subite in combattimento.

### Vantaggi speciali:

1. **SALUTE:** Il Cavaliere Bianco può registrare ed eseguire una fase extra Riposo ogni giorno.
2. **ONORE:** Quando il Cavaliere Bianco utilizza la Tabella Incontri sottrae uno da ogni dado, inclusi tutti i lanci che fa durante il commercio, l'arruolamento e il combattimento. Le sue gesta e la sua reputazione scoraggia i nemici dall'attaccarlo e tutti i gruppi di nativi sono più disposti a fargli uno sconto quando commerciano con lui.

### Relazioni commerciali:

**ALLEATI:** Ordine. **AMICHEVOLI:** Lancieri. **OSTILI:** Ladroni, *Megera*. **NEMICI:** Compagnia.

### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. **SCUDIERO:** *Spada larga, Elmo, Corazza, Scudo*, MUOVI P5\*, MUOVI P6, ATTACCA P5\*
2. **CAVALIERE ERRANTE:** *Spada larga, Armatura, Scudo*, MUOVI P4\*\*, ATTACCA P6, ATTACCA P4\*\*
3. **CROCIATO:** *Spada larga, Armatura, Scudo, 1 Incantesimo (♣)*, ATTACCA P4\*\*, ATTACCA P5\*, MAGIA ♣5\*\*
4. **CAVALIERE BIANCO:** *Spadone, Armatura, 1 Incantesimo (♣)*, MUOVI T6\*, ATTACCA T4\*\*, ATTACCA T5\*

## L.5 [♠] Cavaliere Nero (*Peso/Vulnerabilità:* Media – *Locazione iniziale:* Locanda)

Il Cavaliere Nero è un micidiale e temuto veterano di molte battaglie. Dà il meglio di sé nel combattimento contro gli umani. È troppo debole per sconfiggere mostri Tremendi senza un'arma più potente.

### Vantaggi speciali:

1. **MIRA:** Il Cavaliere Nero sottrae uno da ogni dado quando utilizza la Tabella Attacchi a Distanza per attaccare con un'arma da tiro.
2. **PAURA:** Quando il Cavaliere Nero utilizza la Tabella Incontri tira un solo dado al posto di due. La sua micidiale reputazione gli rende più facile commerciare e assoldare nativi, e fa riflettere bene i suoi nemici prima di bloccarlo e attaccarlo.

### Relazioni commerciali:

**ALLEATI:** Compagnia. **AMICHEVOLI:** Soldati, *Megera*. **OSTILI:** Lancieri. **NEMICI:** Guardie.

### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. **LANCIERE:** *Lancia, Elmo, Corazza*, MUOVI M5, MUOVI P5\*, ATTACCA P5\*
2. **MERCENARIO:** *Balestra, Elmo, Corazza*, MUOVI P6, MUOVI M4\*, ATTACCA P6
3. **FANTE CORAZZATO:** *Mazza, Elmo, Corazza, Scudo*, ATTACCA M4\*, ATTACCA M4\*, ATTACCA M5
4. **CAVALIERE NERO:** *Mazza, Armatura, Scudo*, MUOVI P4\*\*, ATTACCA P4\*\*, ATTACCA M3\*\*

## L.6 [♠] Druido (*Peso/Vulnerabilità:* Leggera – *Locazione iniziale:* Locanda)

Il Druido è un elusivo personaggio che pratica la magia in armonia con la natura. Dato che, anche procurandosi un'arma, non è in grado di affrontare la maggior parte degli avversari deve operare da solo, evitando e nascondendosi dai mostri ed eventualmente fuggendo da loro. Deve cercare di vincere senza combattere, se possibile.

### Vantaggi speciali:

1. **NASCONDERSI: IL DRUIDO** lancia un solo dado invece di due ogni volta che effettua l'azione Nascondersi.
2. **PACE CON LA NATURA:** Quando il Druido conclude il suo turno, le pedine Allarme e Rumore nel suo esagono non richiamano mostri. Chi segue il Druido richiama i mostri normalmente.
  - 2.1 Se le pedine mappa nel proprio esagono sono a faccia in giù le rivela normalmente, ma rigira subito a faccia in giù le pedine Allarme e Rumore per evidenziare che non hanno ancora richiamato mostri (le pedine sono poste a faccia in su solo se hanno richiamato mostri). Le pedine reagiscono normalmente quando qualcun altro finisce il turno nell'esagono.
  - 2.2 Pace con la natura non influenza le Residenze, le pedine sito e le carte sito, e non influenza la carta tesoro Essenza di Drago. Quando il Druido conclude il turno in un esagono che contiene uno di questi elementi, esso richiama i mostri normalmente.

### Relazioni commerciali:

ALLEATI: Ladroni. AMICHEVOLI: Lancieri. OSTILI: Ordine, *Sciamano*. NEMICI: Gente dei boschi.

### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. ERBORISTA: MUOVI L3\*, MUOVI L4, ATTACCA L3\*
2. ANIMALISTA: ATTACCA L4, MUOVI L2\*\*, ATTACCA L2\*\*
3. VEGGENTE: *Incantesimi* (♠ o ♡), MAGIA ♠3\*, MAGIA ♡4\*, MAGIA ♡3\*
4. DRUIDO: 2 *Incantesimi* (♠ o ♡), MAGIA ♠2\*\*, MAGIA ♠3\*, MAGIA ♡2\*\*

## L.7 [♠] Elfo (*Peso/Vulnerabilità*: Leggera – *Locazione iniziale*: Locanda)

L'Elfo è un elusivo e aggraziato mago guerriero. Con il suo arco leggero è un opponente micidiale per qualunque avversario che non sia Pesante Corazzato. E con un arco medio può affrontare qualunque avversario. Ha la velocità necessaria per fuggire da gruppi numerosi di nemici.

### Vantaggi speciali:

1. ELUSIVITÀ: L'Elfo può registrare ed eseguire una fase extra di Nascondersi ogni giorno.
2. ARCIERE: L'Elfo lancia un solo dado al posto di due quando utilizza la Tabella Attacchi a Distanza per attaccare con un'arma da tiro.

### Relazioni commerciali:

ALLEATI: Gente dei boschi. AMICHEVOLI: Ladroni. OSTILI: Ordine, *Studioso*. NEMICI: Lancieri.

### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. ADOLESCENTE: 1 *Incantesimo* (♠ o ♡), MAGIA ♠3\*, MAGIA ♠4\*, MAGIA ♡4\*
2. FOLLETO: 2 *Incantesimi* (♠ o ♡), MAGIA ♡3\*, MAGIA ♠3\*, MAGIA ♠2\*
3. CACCIATORE: *Arco leggero*, 2 *Incantesimi* (♠ o ♡), MUOVI L3\*, ATTACCA L3\*, MUOVI L2\*
4. ELFO: *Arco leggero*, 2 *Incantesimi* (♠ o ♡), MUOVI M4, ATTACCA M3\*, ATTACCA M4

## L.8 [♠] Grande Mago (*Peso/Vulnerabilità*: Media – *Locazione iniziale*: Locanda)

Il Grande Mago è il padrone della magia elementale e delle invocazioni. In combattimento fisico è inerme, per questo è meglio per lui scegliere un incantesimo di attacco tra quelli di tipo ⚡ all'inizio della partita, il che lo rende formidabile in combattimento. I suoi tesori preferiti sono il Libro delle Tradizioni e la Pergamena dell'Alchimia, i quali possono notevolmente aumentare i poteri sui quali può fare affidamento.

### Vantaggi speciali:

1. TRADIZIONI: L'Incantatore lancia un solo dado al posto di due quando utilizza la tabella Leggere Rune.
2. AURADI POTERE: L'incantatore può registrare ed eseguire una fase extra Incantare ogni giorno.

### Relazioni commerciali:

Alleati: Lancieri. Amichevoli: Compagnia, Ladroni. Ostili: Ordine, Soldati, *Stregone*. Nemici: Guardie.

### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. APPRENDISTA: MUOVI M5, ATTACCA L3\*, MUOVI M4\*
2. ALCHIMISTA: *Incantesimo* (⚡), MAGIA ⚡4\*, MAGIA ⚡4\*, MAGIA ⚡4\*
3. EVOCATORE: 2 *Incantesimi* (⚡ o ⚡), MAGIA ⚡5\*, MAGIA ⚡6\*, MAGIA ⚡4\*
4. GRANDE MAGO: 3 *Incantesimi* (⚡ o ⚡), MAGIA ⚡3\*, MAGIA ⚡3\*, MAGIA ⚡5\*

## L.9 [⚡] Mago (*Peso/Vulnerabilità*: Leggera – *Locazione iniziale*: Locanda)

Il Mago ha una conoscenza superficiale di molti tipi di magia. Può lanciare quasi tutti gli incantesimi, se riesce ad ottenere il giusto colore magico. Deve fare buon uso dei colori magici che trova durante la partita, dato che gli mancano le pedine magiche necessarie per incantare gli esagoni. Ovviamente per lui sono preziose le carte oggetto che irradiano colori magici. Deve scegliere attentamente gli incantesimi iniziali, per poterli lanciare con le pedine MAGIA di cui dispone.

### Vantaggi speciali:

1. AMULETI: Il Mago può registrare ed eseguire una fase extra di Vigilare ogni giorno. Questo per gli amuleti in suo possesso; questa fase bonus è comoda per preparare gli incantesimi.
2. CONOSCENZA: Il Mago sottrae uno da ogni dado quando utilizza la tabella Leggere Rune.



### Relazioni commerciali:

AMICHEVOLI: Compagnia, Furfanti. OSTILI: Pattuglia, Soldati, *Megea*.

### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. STUDENTE: ATTACCA L3\*, MUOVI L4, MUOVI L3\*
2. PRESTIGIATORE: 1 Bastone (♣), ATTACCA L4, MAGIA ♡3\*, MUOVI M4\*
3. ILLUSIONISTA: 2 *Incantesimi* (♣, ♠, ♡, o ♣), MAGIA ♠3\*, MAGIA ♡4\*\*, MAGIA ♣4\*
4. MAGO: 3 *Incantesimi* (♣, ♠, ♡, ♣, ♠, o ♣), MAGIA ♠3\*, MAGIA ♣4\*\*, MAGIA ♠4\*

## L.10 [♁] Nano (*Peso/Vulnerabilità*: Pesante – *Locazione iniziale*: Locanda o Corpo di Guardia)

Il Nano è in lento ma potente guerriero che si trova a proprio agio nelle caverne, dove è conosciuto come un esperto nel cercare, nascondersi e combattere i mostri che vivono qui. Fuori dalle caverne è lento e impacciato. In battaglia la sua abilità nell'abbassarsi gli permette di schivare i colpi dei nemici ed essere più rapido nelle manovre degli abitanti più grandi e lenti.

Nonostante questo deve essere attento nell'evitare gli avversari più veloci che vivono fuori dalle caverne, ed è estremamente vulnerabile agli attacchi degli altri personaggi, che possono sempre usare l'attacco Fendente quando si abbassa. Dato che le sue difese si affidano a questa manovra, il suo elmo è una parte critica del suo equipaggiamento.

### Vantaggi speciali:

1. GAMBE CORTE: Questo "vantaggio" è in realtà composto da vantaggi e svantaggi:
  - 1.1 Il Nano non può mai usare le fasi Diurne – può solo utilizzare le fasi Base (più qualunque fase extra data dall'equipaggiamento). Può seguire normalmente gli altri personaggi, anche se stanno utilizzando fasi Diurne.  
*Nota: Quando si utilizzano le regole opzioni sulle Stagioni/Meteorologia, il Nano può utilizzare le Fasi in Rifugio.*
  - 1.2 L'intrepido Nano può riposare un asterisco sforzo in più ogni volta che effettua un'attività Riposare.
  - 1.3 Il Nano può usare la sua pedina CHINATI come una speciale pedina MUOVI. Può giocarla solo nella manovra "Chinarsi giù" durante la fase Combattimento. Non può utilizzarla per nessun altro scopo (eccetto come pedina T per il saccheggio): non può usarla per portare oggetti, per caricare o fuggire o per qualunque manovra eccetto "Chinarsi giù". Per quanto riguarda l'affaticamento, conta come una pedina MUOVI.  
*Nota: giocando con i livelli, può usare il CHINATI anche come Giovanotto, prima di ricevere il vantaggio speciale Gambe Corte.*
2. CONOSCENZA DELLE CAVERNE: Il Nano lancia un dado invece di due quando utilizza la tabella Nascondersi, la tabella Incontri o qualunque tabella Ricerca quando è in una locazione di caverna. Questo gli dà un grande vantaggio nelle caverne, annullando in qualche modo lo svantaggio delle gambe corte. Ovviamente il Nano preferirà passare la maggior parte del tempo nelle caverne.

### Relazioni commerciali:

AMICHEVOLI: Compagnia, Guardie, *Studioso*. OSTILI: Gente dei boschi, Ladroni.

### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. GIOVANOTTO: *Ascia, Elmo*, CHINATI T3\*, MUOVI P6, ATTACCA P5\*
2. FABBRIO: *Ascia, Elmo*, MUOVI T6\*, ATTACCA P6, ATTACCA P4\*\*
3. GUERRIERO: *Scure bipenne, Elmo*, MUOVI P5\*, ATTACCA T6\*, ATTACCA P4\*\*
4. NANO: *Scure bipenne, Elmo*, MUOVI T5\*\*, ATTACCA T5\*\*, ATTACCA T5\*\*

## L.11 [♁] Pellegrino (*Peso/Vulnerabilità*: Media – *Locazione iniziale*: Locanda o Cappella)

Il Pellegrino è un chierico avventuriero che deve fare affidamento sulla sua alleanza con l'Ordine e la sua abilità nello sconfiggere avversari di resistenza Media. Con armi migliori e un'armatura può sconfiggere avversari più forti, ma è molto lento e deve scegliere bene dove combattere. Può utilizzare la potente magia bianca, e la sua scelta dell'incantesimo iniziale è determinante per la sua strategia di gioco.

### Vantaggi speciali:

1. PROTEZIONE DIVINA: Il Demone, il Demone alato e il Diavoletto non possono bloccare il Pellegrino e non possono essere assegnati ad attaccarlo: lui non può attirarli e loro non possono essere assegnati casualmente a lui. Il Pellegrino può bloccarli e attaccarli normalmente. I nativi assoldati non sono protetti e possono attirare ed essere assegnati ai Demoni e al Diavoletto.
2. APPRENDIMENTO: Il Pellegrino lancia un solo dado al posto di due quando utilizza la tabella Leggere Rune.

### Relazioni commerciali:

ALLEATI: Ordine. OSTILI: Ladroni, Compagnia, *Megea*.

**Potenziamento/Pedine combattimento:**

1. ACCOLITO: MUOVI M4\*, MUOVI M5, ATTACCA M3\*
2. GUARDIANO: *Bastone*, MUOVI P5\*, ATTACCA M4, ATTACCA M2\*\*
3. MISSIONARIO: *Bastone, Incantesimo* (♣ o ♠), MAGIA ♣6\*, MAGIA ♠3\*, ATTACCA M3\*
4. PELLEGRINO: *Bastone, Incantesimo* (♣ o ♠), MUOVI P6, ATTACCA P4\*, MAGIA ♣4\*

**L.12 [ ♣ ] Ragazza dei Boschi** (*Peso/Vulnerabilità*: Media – *Locazione iniziale*: Locanda o Casa)

La Ragazza dei Boschi è un'elusiva signora delle terre boschive, un esperto cercatore di tracce, micidiale con l'arco contro nemici Leggeri, Medi o Pesanti. Quando affronta nemici più forti o un numero soverchiante è abbastanza rapida per fuggire via.

**Vantaggi speciali:**

1. SEGUIRE TRACCE: La Ragazza dei Boschi lancia un solo dado al posto di due quando usa la tabella Nascondersi, la tabella Incontri o qualunque tabella Ricerca in uno dei sei esagoni col nome Bosco (nello specifico, Bosco Profondo, Bosco dei Tigli, Bosco degli Aceri, Bosco dei Noccioli, Bosco delle Querce, e Bosco dei Pini). Non ottiene questo vantaggio negli altri esagoni, anche se è nelle locazioni di bosco.
2. ARCIERE: La Ragazza dei Boschi lancia un solo dado al posto di due quando utilizza la Tabella Attacchi a Distanza per attaccare con un'arma da tiro

**Relazioni commerciali:**

ALLEATI: Gente dei boschi. AMICHEVOLI: Lancieri. OSTILI: Soldati, *Stregone*. NEMICI: Ladroni.

**Potenziamento/Pedine combattimento:**

1. VERGINE: MUOVI L3\*, MUOVI L4, MUOVI L2\*\*
2. FOLLETO: *1 Incantesimo* (♠), ATTACCA L4, MUOVI L2\*\*, MAGIA ♠6\*\*
3. CACCIATRICE: *Arco leggero, 1 Incantesimo* (♠), ATTACCA L3\*, ATTACCA M5, ATTACCA L4
4. RAGAZZA DEI BOSCHI: *Arco leggero, 1 Incantesimo* (♠), MUOVI L3\*, ATTACCA M4\*, ATTACCA L3\*

**L.13 [ ♣ ] Re Stregone** (*Peso/Vulnerabilità*: Leggera – *Locazione iniziale*: Locanda o la locazione dei Fantasi)

Il Re Stregone è una manifestazione incorporea di magia. Può muovere e fare altre attività ma senza magia non è in grado di trasportare oggetti (e quindi può solo portare oggetti di peso Nullo). Con la magia, al contrario, può fare molto.

Controlla i potenti incantesimi Elementali, Demoniaci e di Evocazione (i tipi IV, V, e VI), che gli danno molta scelta su come giocare la partita. La scelta degli incantesimi all'inizio dipende dai suoi Prerequisiti di Vittoria e dalla sua strategia, ma solitamente ha bisogno di un incantesimo di movimento, uno di attacco e uno di protezione in combattimento.

**Vantaggi speciali:**

1. INCORPOREO: Il Re Stregone deve utilizzare la tabella Vista Magica. Vedi Regola 7.5.7.
2. AURA DI POTERE: Il Re Stregone può registrare ed eseguire una fase extra Incantare ogni giorno.

**Relazioni commerciali:**

ALLEATI: Ladroni. AMICHEVOLI: Compagnia. OSTILI: Lancieri, *Studioso*. NEMICI: Ordine.

**Potenziamento/Pedine combattimento:**

1. PRESENZA: *1 Incantesimo* (♣, ♠, o ♠), MAGIA ♣4\*, MAGIA ♠4\*, MAGIA ♠4\*
2. SPETTRO: *2 Incantesimi* (♣, ♠, o ♠), MAGIA ♣4\*, MAGIA ♠3\*, MAGIA ♠3\*
3. SPIRITO MALVAGIO: *3 Incantesimi* (♣, ♠, o ♠), MAGIA ♣3\*, MAGIA ♠3\*, MAGIA ♠3\*
4. RE STREGONE: *4 Incantesimi* (♣, ♠, o ♠), MAGIA ♣3\*, MAGIA ♠2\*, MAGIA ♠2\*

**L.14 [ ♣ ] Spadaccino** (*Peso/Vulnerabilità*: Leggera – *Locazione iniziale*: Locanda)

Lo Spadaccino è un astuto e agile avventuriero, rapido a reagire ad una opportunità o ad un pericolo. In combattimento è estremamente veloce con la sua spada e con i suoi piedi: contro minacce singole Leggere, Medie o Pesanti la sua velocità lo rende micidiale, e può fuggire quando affronta nemici Tremendi, Pesanti Corazzati o nemici che lo soverchiano nel numero.

**Vantaggi speciali:**

1. TRAFFICANTE: Lo Spadaccino lancia un solo dado al posto di due quando usa la tabella Incontri durante l'attività Commerciale.

Nota: *Utilizza questo vantaggio solo durante l'attività Commerciale. Non usa questo vantaggio durante l'attività Assoldare o quando lancia i dadi per combattere i nativi.*

2. **AGILE:** Al posto di eseguire il proprio turno quando la pedina Attenzione è estratta, lo Spadaccino sceglie quando effettuare il turno.
  - 2.1 All'*Alba* tiene la sua pedina Attenzione invece che mescolarla con le altre, e ogni volta una nuova pedina Attenzione sta per essere estratta durante il *Giorno* lui può intervenire ed effettuare il suo turno in quel momento. Lui può intervenire una sola volta al giorno (ha un solo turno al giorno), lui non può interrompere il turno di un altro giocatore una volta che la pedina Attenzione di quel giocatore è stata estratta e se non ha effettuato il turno quando tutte le pedine Attenzione sono state estratte deve farlo in quel momento.
  - 2.2 L'abilità di effettuare il turno si applica solo durante il *Giorno*. Non funziona quando le pedine Attenzione vengono scelte in altri periodi.
  - 2.3 Se più personaggi hanno questa abilità (per incantesimi o più Spadaccini presenti nel gioco), possono intervenire o passare a turno, iniziando con l'ultimo personaggio che ha effettuato un turno e in senso orario, saltando i personaggi che non hanno l'abilità di intervenire. Quando non rimangono pedine Attenzione da estrarre, ogni personaggio che non ha ancora effettuato il turno non può più passare.

#### Relazioni commerciali:

**AMICHEVOLI:** Furfanti, Compagnia, *Stregone*. **NEMICI:** Pattuglia.

#### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. **GROVAGO:** MUOVI L4, MUOVI L3\*, ATTACCA L3\*
2. **LADRO:** MUOVI L3\*, ATTACCA L2\*\*, MUOVI L2\*\*
3. **AVVENTURIERO:** *Stocco*, MUOVI M4\*, ATTACCA M4\*, ATTACCA M3\*\*
3. **SPADACCINO:** *Stocco*, ATTACCA L4, ATTACCA M5, ATTACCA L2\*\*

## L.15 [⊕] **Strega** (*Peso/Vulnerabilità:* Media – *Locazione iniziale:* Locanda (Strega e Famiglio))

La Strega è la signora della magia naturale e dei poteri demoniaci. Quasi inoffensiva in combattimento, deve scegliere incantesimi che le permettano di combattere o evitare il combattimento. Solitamente preferisce viaggiare da sola, preferibilmente in luoghi nei quali possa trovare il colore magico grigio.

#### Vantaggi speciali:

1. **CONOSCENZA:** La Strega sottrae uno a tutti i dadi quando utilizza la tabella Leggere Rune.
2. **FAMIGLIO:** La Strega ha un compagno invisibile che può muoversi nella mappa separatamente e può scoprire luoghi per lei.
  - 2.1 Lei utilizza una pedina aggiuntiva che rappresenta il "famiglio". Ogni giorno deve registrare un turno separato per il famiglio. Lui ottiene le stesse fasi Base e Diurne del personaggio, e può effettuare solo Movimento, Seguire e Guardare (l'unica locazione in cui può cercare è quella in cui si trova). Esegue il suo turno prima di quello della Strega, quando il suo segnalino Attenzione è estratto. Il famiglio non può bloccare o essere bloccato, non richiama abitanti, non fa muovere mostri e non prende parte al combattimento.
  - 2.2 Il famiglio può seguire e spiare come un personaggio. Quando segue la Strega, lei può portarlo come un oggetto con peso Nullo, anche quando vola. Il famiglio non può essere seguito o spiato.
  - 2.3 Il famiglio non può portare oggetti o oro.
  - 2.4 La Strega e il suo famiglio condividono la stessa lista Scoperte. Qualunque cosa uno scopra lo può usare anche l'altro. Se il famiglio scopre Nemici Nascosti, la Strega può vederli solo se è nella stessa locazione con il famiglio.

#### Relazioni commerciali:

**ALLEATI:** Compagnia. **AMICHEVOLI:** Ladroni. **OSTILI:** Ordine, Lancieri, Soldati, *Sciamano*.

#### Potenziamento/Pedine combattimento:

1. **ANZIANA:** MUOVI L4, MUOVI L3\*, MUOVI M4\*
2. **MEDIUM:** 1 *Incantesimo* (♠, ♣, o ♡), MAGIA ♠4\*, MAGIA ♠6\*, MAGIA ♠3\*
3. **ZINGARA:** 2 *Incantesimi* (♠, ♣, o ♡), MAGIA ♣5\*, MAGIA ♠3\*, Attacca L3\*
4. **STREGA:** 3 *Incantesimi* (♠, ♣, o ♡), MAGIA ♣4\*, MAGIA ♠2\*, MAGIA ♡2\*

## L.16 [♠] **Stregone** (*Peso/Vulnerabilità:* Media – *Locazione iniziale:* Locanda, Casa, o Corpo di Guardia)

Lo Stregone è un anziano viaggiatore, conoscitore delle vie del *Reame Magico*. Durante i suoi viaggi si è fatto molti amici e ha imparato tutte le vie segrete di questa terra. In combattimento è lento e debole, quindi deve scegliere con cautela le battaglie.

I suoi lunghi studi sui colori della magia gli permettono di creare il grigio, l'oro e la porpora nello stesso tempo, dandogli molto potere sugli incantamenti e gli incantesimi, in particolare sugli Artefatti e sui Libri di Incantesimi. Le sue qualità e le sue debolezze lo fanno un membro indispensabile per un gruppo, ma è estremamente vulnerabile quando cerca di lavorare da solo.

**Vantaggi speciali:**

1. **TRADIZIONI:** L'Incantatore lancia un solo dado al posto di due quando utilizza la tabella Leggere Rune.
2. **ESPERIENZA:** Lo Stregone conosce tutte le locazioni di ogni sentiero nascosto e di ogni passaggio segreto nel *Reame Magico*. All'inizio della partita segna come conosciuti tutti i sentieri nascosti e i passaggi segreti dalla sua lista Conoscenze. Può utilizzarli tutti.

**Relazioni commerciali:**

**AMICHEVOLI:** Gente dei boschi, Pattuglia, Soldati, Guardie. **Ostili:** Compagnia, Ladroni, *Stregone*. **Nemici:** Lancieri.

**Potenziamento/Pedine combattimento:**

1. **APPRENDISTA:** MUOVI M5, MUOVI M4\*, ATTACCA M3\*
2. **STUdioso:** MUOVI M5, MUOVI M5, ATTACCA M5
3. **SAGGIO:** *Bastone, 1 Incantesimo* (V, S, o Z), MAGIA V4\*, MAGIA Z4\*, ATTACCA L4
4. **STREGONE:** *Bastone, 2 Incantesimi* (V, S, o Z), MAGIA V3\*, MAGIA S3\*, MAGIA Z3\*

## Original Design Credits

**Design and Development:** Richard Hamblen

Components: Monarch Services, Richard Hamblen, Kim Grommel, Randall C. Reed

**Mapboard:** George Goebel - **Production Coordinator:** Thomas N. Shaw

**Playtesters:** Far too many to mention. Very special appreciation is due to Jim Stahler, Brandon Brylawski, and Michael Anchors.

**Composition:** Colonial Composition, Baltimore, Maryland

**Printing:** Monarch-Avalon, Baltimore, Maryland

Copyright 1986 by the Avalon Hill Game Company, Baltimore, Maryland.

Printed in the United States of America.

## 3<sup>rd</sup> Edition Credits

**Editors:** Teresa Michelsen and Stephen McKnight

**Contributors:** Teresa Michelsen and Stephen McKnight

**Proofreading:** Jay Richardson - **Indexing:** Daniel W. Farrow, IV

**Reviewers:** Richard Hamblen and the Magic Realm on-line discussion list

## Crediti Edizione Italiana 3.2

**Coordinatore del progetto:** Giancarlo "Dominex" Fioretti

**Traduttori principali:** Nand, rporrini, Normanno, Biso, Zollone, Dominex, Socchia

**Revisione:** Nand - **Grafica Ridisegnata:** Chakroun Karim

**Traduzione Grafica Ridisegnata:** Dominex, Chakroun Karim

**Hanno inoltre collaborato:** Lobo, Elgamothe, Sargon

**Versione:** 1,0 – Giugno 2009



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)