

RUNEWARS + BANNERS OF WAR

Riassunto Regolamento "Revised Edition" by

SETUP: Decidere il primo giocatore e scegliere la fazione. Togliere le Missioni Iniziali dal mazzo e mescolarlo, ogni giocatore prende poi 2 carte missioni iniziali e le relative tessere. Il primo giocatore piazza una delle sue tessere sul tavolo, poi tutti gli altri in senso orario piazzano una tessera in modo tale che almeno due lati tocchino due lati di tessere già piazzate, fino a piazzarle tutte, una alla volta. Non è possibile far combaciare bordi rossi e\o blu.

- Piazzare il proprio regno iniziale in modo che sia distante dagli altri regni **almeno 3 aree**.
- **Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso antiorario, ognuno prende 1 runa di drago e 1 runa falsa e ne piazza a turno una in una qualsiasi area del tabellone, che non si adiacente ad un regno di origine e che non ne contenga già una.**
- Piazzare le unità neutrali specifiche e le città a caso a faccia in su sui relativi spazi. Rimuovere le carte missioni non usate nella partite, aggiungere al mazzo le carte missioni iniziali e mescolarlo.
- Ogni giocatore aggiusta i propri indicatori risorse sui valori iniziali, poi riceve l'influenza e le carte Tattica della sua fazione.
- Partendo dal primo giocatore e andando in senso orario, ognuno piazza la sua fortezza in una qualsiasi area del suo regno iniziale, poi recluta le sue unità iniziali e le piazza in una qualsiasi area del suo regno iniziale.
- Ogni giocatore riceve 2 carte missione e 1 Eroe a caso con lo stesso allineamento della propria fazione e lo piazza nel proprio regno.
- Ogni giocatore riceve a caso 1 carta obiettivo con lo stesso allineamento della propria fazione e la tiene coperta.
- Preparare tutti i mazzi e le carte titoli.
- Il primo giocatore inizia.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I) Risolvere una carta Stagione: risolvere l'abilità principale e poi quella secondaria in base al normale ordine di gioco.

Primavera: rimuovere tutti i segnalini Attivazione, riprendere tutte le carte Ordine in mano, rialzare le miniature *in rotta*.

- ✓ Ogni volta che viene risolta l'abilità secondaria bisogna rimuovere un *Segnalino Gelo* da ogni area.

Estate: ogni Eroe può Curarsi o Addestrarsi o Muoversi, e in questo caso fare un Duello o affrontare una Missione.

Autunno: rimescolare le carte Fato con lo scarto. Decidere se ricevere 2 segnalini Influenza o una carta Tattica.

Inverno: il numero massimo di unità su ogni area è uguale al livello di cibo. Le unità in eccesso sono distrutte. Si ignorano i confini acquatici.

II) Scegliere le carte Ordine: scegliere segretamente una carta Ordine e rivelarle contemporaneamente. Restano sul tavolo fino alla prossima Primavera.

III) Risolvere le carte Ordine: vengono risolte in base al loro valore, dal più basso al più alto. E' possibile utilizzare poi anche il *Bonus di Supremazia* quando la carta giocata è quella che al momento ha il valore più alto nell'anno.

0) Guarnigione: le unità reclutate con il *Bonus di Supremazia* vanno piazzate in una qualsiasi propria *Fortezza*.

1) Azione Strategica: le aree di arrivo adiacenti vuote o amiche (1 spazio) non vengono attivate, ma le unità non possono spostarsi da aree attivate. Gli Eroi possono muoversi (1 spazio) ma non affrontare Duelli o Missioni. A differenza delle unità gli Eroi possono muoversi liberamente in un'area nemica o neutrale e spostarsi dalle aree attivate. Unità ed Eroi in rotta non possono muoversi.

- ✓ Gli Eroi Comandanti possono muoversi ma non possono uscire dalle aree attivate.

- ✓ Gli Eroi Comandanti possono entrare liberamente nelle aree nemiche.

2) Mobilitazione: muovere unità di massimo 2 spazi in un'area che verrà attivata (piazzando il relativo segnalino). Le unità VELOCI possono muoversi di 3 spazi. Le aree di passaggio devono essere vuote o amiche.

- ✓ Gli Eroi Comandanti possono muoversi ma non possono uscire dalle aree attivate.

- ✓ Gli Eroi Comandanti possono entrare liberamente nelle aree nemiche.

3) Conquista: muovere unità di massimo 2 spazi in un'area che verrà attivata (piazzando il relativo segnalino). Le unità VELOCI possono muoversi di 3 spazi. Le aree di passaggio devono essere vuote o amiche.

- ✓ Gli Eroi Comandanti possono muoversi ma non possono uscire dalle aree attivate.

- ✓ Gli Eroi Comandanti possono entrare liberamente nelle aree nemiche.

4) Raccolto: regolare i quadranti in base alle aree controllate.

- ✓ Quando un giocatore risolve il *Bonus di Supremazia* può acquistare una *Carta Sviluppo* della propria fazione, in aggiunta o sostituzione del normale *Segnalino Miglioramento*.

5) Reclutamento: le unità vanno piazzate in aree contenenti *Fortezze* amiche.

6) Ottenere Supporto: le eventuali unità alleate vanno nella corrispondente Città, gli Eroi in qualsiasi *Fortezza* (le carte Eroe scartate vanno rimescolate nel mazzo).

- ✓ In alternativa i giocatori possono decidere di ricevere una nuova *Carta Comandante* quando risolvono il *Bonus di Supremazia*, seguendo le stesse regole della pesca delle Carte Eroe.

7) Acquisire Potere: le carte Titolo restano sempre scoperte sul tavolo, e solo un giocatore può controllarne una, piazzandoci sopra un numero maggiore di segnalini Influenza (se presenti, che nel caso vengono scartati).

8) Fortificazione: è possibile eseguire una o tutte le azioni, in qualsiasi ordine. Non esiste il *Bonus di Supremazia*.

- ✓ E' possibile rimettere sul lato coperto le rune di drago rivelate.

- ✓ Se una *Capitale* viene distrutta, il giocatore può ricostruirla pagando 2 Ori e 1 Legno.

BATTAGLIE - Ogni volta che delle unità sono mosse in un'area contenente unità nemiche bisogna combattere.

- 1) Piazzare l'indicatore battaglia nell'area corrispondente.
- 2) Piazzare tutte le unità coinvolte sulla scheda fazione sui rispettivi spazi Iniziativa. Le unità in rotta non partecipano alla battaglia e vengono distrutte se sono costrette a ritirarsi.
- 3) **Supporto dell'Eroe:** partendo dall'attaccante, ognuno può scegliere un qualsiasi numero di propri eroi nell'area contesa e piazzarli accanto ad un tipo di unità amica coinvolta (1 Eroe per tipo). Così facendo, quando si pescano carte Fato per quel tipo di unità, il giocatore ne pescherà una in più e poi ne deciderà una da scartare.
- 4) L'attaccante può giocare eventuali carte Tattica, Comandante o abilità di inizio battaglia. Poi decide il difensore.
- 5) **ROUND DI COMBATTIMENTO:** massimo 5 round, in ogni round ogni corrispondente unità attacca una volta, partendo da quelle in posizione 1 (per decidere il primo ad attaccare si considera il numero della carta Fato giocata)
 - a) Prima l'attaccante e poi il difensore sceglie un tipo di unità di valore iniziativa appropriato (che non abbiano già giocato carte Fato) e poi annuncia se giocherà o meno Carte Fato Tattica, poi pesca le carte Fato necessarie rimanenti guardando la sezione corrispondente in base alla forma della base.
 - b) Partendo dall'attaccante, entrambi giocano tutti i simboli *abilità speciale* presenti sulle carte pescate, poi si applicano gli effetti delle *messe in rotta* e dei *Danni subiti*.
 - c) Tutte le carte pescate vengono scartate; se ci sono unità di diverso tipo nella stessa riga iniziativa che non hanno ancora usato carte, si ripetono gli stessi passaggi, altrimenti si passa alla successiva riga iniziativa. Le unità da mettere in rotta devono essere non danneggiate se possibile. Le unità da danneggiare/distruggere devono essere in piedi se possibile e già danneggiate, poi decide il proprietario chi deve subire i Danni. Gli attacchi sono simultanei.
- 5) **CALCOLARE LA FORZA:** dopo che ogni unità ha attaccato una volta viene calcolata la forza:
 - a) Il difensore può utilizzare un miglioramento nella *Fortezza* nell'area o usare l'abilità di una Carta Sviluppo.
 - b) La *forza* del giocatore è data dal numero di unità ancora in piedi, **ma le unità esagonali vengono calcolate anche se sono in rotta.**
 - c) Il difensore può aggiungere la *forza* di eventuali sue *Fortezze* o della sua *Capitale*.
 - d) Se sono presenti unità nemiche in piedi, il difensore gira il segnalino *Fortezza* o *Capitale* dal lato "danneggiato".
- 6) **RISOLUZIONE:** il giocatore con più *forza* vince il combattimento, il difensore vince i pareggi.
 - Lo sconfitto deve far ritirare tutte le proprie unità ancora in piedi e metterle poi tutti *in rotta*. Se il giocatore che ha usato il *Supporto degli Eroi* perde la battaglia, allora i suoi Eroi coinvolti vanno messi in rotta e si ritirano con le altre eventuali unità residue. Se non ci sono unità residue, gli Eroi si possono ritirare in una qualsiasi area adiacente.
 - a) Le unità che già erano *in rotta* vengono distrutte.
 - b) Se l'attaccante ha vinto contro una *Fortezza* può sostituirla con una delle sue (sempre dal lato "*Fortezza danneggiata*") oppure può distruggerla. Se la *Fortezza* era già danneggiata prima della Battaglia, è sempre comunque possibile distruggerla o sostituirla con una propria "*Fortezza danneggiata*". Se il vincitore non ha altri segnalini *Fortezza* può eliminarne una delle sue già piazzate.
 - c) Se l'attaccante ha vinto contro una *Capitale*, si seguono tutte le regole come per le *Fortezze*, ma una *Capitale* avversaria può soltanto essere sostituita con una propria *Fortezza*, sempre dal lato "*danneggiato*".
 - d) Vengono rimossi i segnalini Danno da tutte le unità restanti.
 - e) Il vincitore piazza tutte le sue unità coinvolte nell'area conquistata. Le unità *in rotta* restano *in rotta*.

RITIRATA: le unità devono sempre ritirarsi in una sola area adiacente amica o vuota, altrimenti vengono distrutte. Le unità neutrali non alleate si ritirano in un'area adiacente non controllata, o vengono distrutte. Decide il giocatore alla sinistra del giocatore di turno. Gli Eroi possono ritirarsi in qualsiasi area adiacente. Tutte le miniature che si ritirano vengono sempre messe in rotta. Dopo la ritirata possono restare un massimo di 8 unità (sia in piedi che in rotta), quelle eccedenti vengono distrutte.

EROI

FASE MISSIONE: è possibile cambiare il proprio Eroe Comandante scegliendolo tra gli Eroi presenti nelle proprie *Fortezze*. Se un giocatore resta senza Eroi Comandanti, può pescare 1 *Carta Comandante* liberamente e assegnarla ad un proprio Eroe presente in una propria *Fortezza*.

Partendo dal giocatore che ha giocato la carta Ordine dal valore più basso nella stagione precedente, ogni giocatore può effettuare una delle seguenti scelte per ciascuno dei suoi Eroi:

- 1) **Muoversi:** ogni Eroe non *in rotta* può spostarsi fino a 2 aree qualsiasi (che non vengono attivate) e affrontare un Duello o una Missione.
 - a) **Missioni:** un Eroe non *in rotta* può cercare di risolvere una Missione pescando il numero di carte Fato pari al suo attributo da testare. Se supera la Missione pesca eventuali carte Ricompensa che mette a faccia in giù sotto il suo Eroe. E' possibile scambiarsi le carte Ricompensa tra Eroi che si trovano (anche a passare) nella stessa area. Se una Missione viene completata si pesca subito una nuova carta Missione (rimiscolare gli scarti se serve).
 - b) **Duelli:** un Eroe può usare le sue carte Ricompensa ma solo un'ARMA e un'ARMATURA, anche più volte se possibile.
 - Scegliere l'Eroe avversario presente nell'area.
 - L'attaccante decide se usare eventuali carte Tattica o abilità iniziali, poi decide il difensore.
 - Si effettuano 4 round di combattimento:
 - Ognuno pesca 1 carta Fato e la rivela.
 - Partendo dall'attaccante ogni giocatore decide come usare il simbolo della sezione circolare. Con un simbolo *abilità speciale* si può decidere cosa fare in base ad eventuali abilità o carte Ricompensa che si posseggono, con il simbolo *in rotta* si possono evitare eventuali ferite ricevute, con il simbolo *Danni* si infliggono i Danni relativi. Tutto ciò avviene contemporaneamente.
 - Dopo 4 round o dopo che un Eroe è stato sconfitto il duello termina. Tutti i Danni restano ma non c'è l'obbligo di ritirarsi. Se c'è un vincitore, questi prende tutte le carte Ricompensa dello sconfitto. Un Eroe in rotta può difendersi ma non iniziare un duello.

2) **Curarsi:** rimuovere tutti i segnalini Danno in qualsiasi area amica.

3) **Addestrarsi:** utilizzare 2 punti per aumentare una o due caratteristiche, ognuna può avere un solo segnalino.

I duelli si possono effettuare anche con eventuali unità immaginarie controllate dal giocatore alla sinistra di quello attivo.

EROI SCONFITTI: se un Eroe perde un duello con un altro giocatore, il vincitore prende tutte le sue carte Ricompensa e lo sconfitto rimuove miniatura e carta Eroe. Se l'Eroe muore in un altro contesto, la miniatura viene rimossa ma non le carte Ricompensa. Si piazza un segnalino Eroe Sconfitto e qualsiasi altro Eroe che arriva nella stessa area si impossessa di tutte le carte.

EROI DISERTORI: se un Eroe diserta, la miniatura viene rimossa insieme a tutte le sue carte Ricompensa scartate a faccia in su.

DIPLOMAZIA – UNITA' ALLEATE E NEUTRALI

Ogni volta che si spostano unità in aree contenenti unità neutrali non alleate o si combatte o si usa la diplomazia (una sola volta, verso tutte):

- 1) Si spendono da 1 a 6 segnalini Influenza.
- 2) Si pescano lo stesso numero di carte Fato.
- 3) Si sceglie una sola carta Fato e si utilizza il simbolo corrispondente.

Le unità alleate restano tali fin quando restano in aree controllate amiche. Durante una battaglia restano alleate anche se l'ultima unità del giocatore viene distrutta e possono anche ritirarsi in un'area amica. Possono anche muoversi da sole purchè terminino il movimento in un'area amica. Le unità alleate contano per tutti i tipi di normali limiti. Quando unità neutrali vengono spostate in un'area amica tramite una carta Tattica, diventano subito alleate. Nei casi di combattimenti contro unità neutrali, è il giocatore alla sinistra del giocatore attivo che conduce il combattimento ma non può giocare carte Tattica.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Bisogna controllare 6 rune di drago, massimo entro il **settimo** inverno, altrimenti vince chi ne ha di più (7 rune con la variante "Ascesa delle Città Libere"). In caso di parità si considerano i segnalini Influenza posseduti, oppure quelli posseduti inizialmente. **La vittoria non è istantanea, si considera sempre in uso la variante "La Strada verso la Vittoria".**

LE RUNE DI DRAGO

Ogni volta che "si ricevono rune di drago" è possibile scartare un massimo di 2 segnalini falsi posseduti, prenderne 1 falso e 1 genuino, mescolarli, e piazzarli ciascuno in un'area amica o non controllata. Massimo 1 segnalino runa per area amica/non controllata/vuota. E' possibile guardare i segnalini runa in tutte le proprie aree controllate e in qualsiasi area contenente un proprio Eroe.

LE CARTE TATTICA/ FATO-TATTICA

Possono essere giocate a seconda del testo riportato, di solito in qualsiasi momento del proprio turno. Non è possibile giocare carte Tattica pescate nella stagione in corso. Limite di 10 carte Tattica nella propria mano.

ASTE D'INFLUENZA

- 1) Si dichiara il numero di segnalini Influenza.
- 2) Si scelgono in segreto i segnalini da utilizzare.
- 3) Si rivelano i segnalini e il vincitore decide l'esito dell'asta. In caso di parità decide eventualmente chi ha la carta "Primarca del Concilio dei Maghi", altrimenti si decide considerando i segnalini Influenza posseduti, oppure quelli posseduti inizialmente tra tutti i giocatori vincitori.
- 4) Tutti scartano i segnalini offerti.

LA CITTA' PERDUTA E LA TESSERA N.12

- ✓ **SETUP:** Se durante il setup iniziale la tessera 12 è la prima ad essere piazzata, quelle seguenti devono essere piazzate in modo che due aree differenti (esagoni) tocchino due lati della tessera 12. I confini rossi e blu non possono toccare i confini gialli (ma quest'ultimi non hanno altri effetti durante il gioco).
Se la tessera 12 non è quella piazzata per prima, deve essere piazzata in modo che due lati della stessa tocchino almeno due differenti aree delle tessere piazzate precedentemente.

Quando un giocatore completa una missione che fa comparire *La Città Perduta*, questa va piazzata sulla tessera 12, in modo che il confine blu copra il confine giallo. Se sulla tessera 12 ci sono segnalini desolazione e/o gelo, *La Città Perduta* non viene piazzata ma vanno invece rimossi tutti i segnalini presenti. Non è possibile costruire **Fortezze** nella *Città Perduta*.

RIVELARE LE RUNE DI DRAGO: se un giocatore è costretto a rivelare rune di drago, deve scegliere quelle coperte e lasciarle scoperte. L'unico modo per rimetterle sul lato coperto è usare un *Ordine di Fortificazione*.

SEGNALINI DESOLAZIONE: quando viene piazzato questo segnalino in un'area, il giocatore che la controlla riceve immediatamente le risorse che l'area fornisce. Le aree che contengono questi segnalini non producono più risorse, ma eventuali rune o segnalini esplorazione sono immuni e continuano ad avere i loro effetti. Eventuali *Città* presenti non forniscono più risorse e/o rune. Questi segnalini non possono mai essere piazzati nei regni dei giocatori o in aree contenenti Segnalini Desolazione o Gelo. Restano in gioco finchè non vengono rimossi da carte o abilità.

SEGNALINI GELO: quando viene piazzato questo segnalino in un'area, vengono ignorate le restrizioni delle aree acquatiche e si considera sia sempre inverno nell'area corrispondente. Le aree che contengono questi segnalini non producono più risorse, ma eventuali rune o segnalini esplorazione sono immuni e continuano ad avere i loro effetti. Eventuali *Città* presenti non forniscono più risorse e/o rune. Questi segnalini non possono mai essere piazzati nei regni dei giocatori o in aree contenenti Segnalini Desolazione, mentre possono essere piazzati in aree che contengono già altri Segnalini Gelo. Ogni volta che viene risolta l'abilità secondaria di una *Carta Stagione Primavera* bisogna rimuovere un Segnalino Gelo da ogni area.

VARIANTE "CARTE SVILUPPO"

Quando un giocatore risolve il *Bonus di Supremazia* della carta *Ordine di Raccolto*, può acquistare una *Carta Sviluppo* della propria fazione, in aggiunta o sostituzione del normale *Segnalino Miglioramento*. Quando la carta viene acquistata, resta in gioco tutta la partita, e il giocatore paga le risorse necessarie aggiustando subito i suoi indicatori risorsa.

- **SEGNALINI CAPITALE:** se un giocatore acquista la carta sviluppo appropriata, può sostituire una sua **Fortezza** nel regno d'origine con un segnalino **Capitale**, che mantiene eventuali *Segnalini Miglioramento*, e viene in ogni caso piazzata dal lato *non danneggiata*. Se una **Capitale** viene distrutta, il giocatore può ricostruirla quando esegue un *Ordine di Fortificazione*, pagando 2 Ori e 1 Legno.
- **SEGNALINI MORTI VIVENTI:** se un giocatore acquista la carta sviluppo appropriata, può utilizzare gli 8 *Segnalini Morti Viventi* come se fossero vere e proprie miniature, che seguono le normali regole e restrizioni.
- **SEGNALINI PAESANO:** se un giocatore acquista la carta sviluppo appropriata, può utilizzare ogni volta uno dei suoi 3 *Segnalini Paesano* per occupare una propria area dalla quale sposta via proprie unità. L'area viene considerata sempre amica e controllata. I *Segnalini Paesano* non possono essere rimossi volontariamente, vanno rimossi soltanto quando l'area viene attivata per una qualsiasi ragione.

VARIANTE "COMANDANTI DEL CAMPO DI BATTAGLIA"

- ✓ **SETUP:** Quando viene usata questa variante, durante il setup iniziale ogni giocatore riceve 2 Eroi del proprio allineamento e pesca 1 *Carta Comandante* da assegnare ad uno dei due Eroi, sotto il quale viene piazzato il rispettivo *Segnalino Comandante*.
- **EROI COMANDANTI:** sono sempre considerati Eroi a tutti gli effetti, ma non possono affrontare Missioni e non contano nel conteggio del limite degli Eroi controllabili. Possono muoversi come se fossero unità usando gli *Ordini di Mobilitazione, Conquista e Azione Strategica*, ma non possono uscire dalle aree attivate. Possono entrare liberamente nelle aree nemiche.
- **RECLUTARE COMANDANTI:** I giocatori possono decidere di ricevere una nuova *Carta Comandante* quando risolvono il *Bonus di Supremazia* della carta *Ordine Ottenere Supporto*, invece di pescare carte Eroe. Il giocatore può scegliere di tenere 1 *Carta Comandante* e rimettere le altre eventuali sul fondo del mazzo. E' possibile cambiare il proprio Eroe Comandante solo all'inizio della *Fase Missione*, scegliendo il nuovo Comandante tra gli Eroi presenti nelle proprie *Fortezze*. Se un giocatore resta senza Eroi Comandanti, può pescare 1 *Carta Comandante* liberamente all'inizio della *Fase Missione* e assegnarla ad un proprio Eroe presente in una propria *Fortezza*.
- **COMANDANTI IN BATTAGLIA:** ogni Comandante non in rotta fornisce alle proprie truppe in battaglia nello stesso esagono particolari abilità. Se una battaglia viene persa, il Comandante deve ritirarsi insieme alle altre truppe, ma non può mai essere bersaglio dalle abilità speciali di unità nemiche. Possono ricevere danni in battaglia solo se la propria *Carta Comandante* lo consente e se il giocatore che lo controlla lo decide. Un Comandante *sconfitto* è rimosso dal gioco come se fosse un normale Eroe, e la *Carta Comandante* viene scartata.
- **GENERALE LUOGOTENENTE:** usando questa *Carta Tattica* è possibile avere 2 Eroi Comandanti in gioco, arrivando a controllare un totale di 5 Eroi, ma questa carta deve essere scartata se uno dei due Eroi Comandanti viene *sconfitto*.

VARIANTE "ASCESA DELLE CITTA' LIBERE"

Quando viene usata questa variante, si utilizzano i segnalini *Città Alternativi*, che forniscono maggiori risorse e spesso anche rune di drago aggiuntive, che sono immuni ad effetti e abilità che colpiscono i segnalini runa. Con questa variante in gioco occorre 1 runa in più da controllare per vincere la partita.

VARIANTE "LA STRADA VERSO LA VITTORIA"

Quando viene usata questa variante, se un giocatore riesce a controllare le rune necessarie a vincere, deve mettere la propria carta *Vittoria* coperta in cima al mazzo stagione corrente, e potrà vincere la partita solo se dopo un anno controlla ancora il numero necessario di rune, altrimenti riprende in mano la carta *Vittoria* e si risolve normalmente la carta stagione. Ci può essere solo una carta *Vittoria* in cima ad ogni mazzo stagione, e non vengono usate nel sesto e ultimo anno.

LIMITI E REGOLE VARIE

- I mazzi esauriti si rimescolano. Se non ci sono unità, *Fortezze* o miglioramenti disponibili, è possibile distruggere quelli propri. Gli altri componenti si considerano illimitati.
- 8 Unità per Area (tranne gli Eroi, incluse invece le unità alleate. Questo limite non vale nei Combattimenti e quando si attraversano le Aree).
- 1 Carta Obiettivo (è possibile pescare, con determinate carte, altre carte Obiettivo dopo aver completato quella iniziale, ma il limite è sempre di 1 per volta in mano, eventualmente le altre si scartano).
- 3 Carte Eroe + 1 Eroe Comandante (+2 Eroi Comandanti con la *Carta Tattica "Generale Luogotenete"*).
- 3 Carte Missione.
- 1 Carta Comandante (2 con la *Carta Tattica "Generale Luogotenete"*).
- 10 Carte Tattica.
- 1 Segnalino Runa per area amica/non controllata.
- Gli Eroi non sono mai considerati Unità.
- **La Carta Stagione "Minaccia sui Regni di Origine" richiede che ogni giocatore muova una sola runa.**
- **La Carta Tattica "Imboscata" può essere giocata solo durante la Fase Missione.**