

**PREPARAZIONE:** pag 8-9-10

**REGOLE OPZIONALI:** SEGNALINI ESPLORAZIONE e GIOCO EPICO: pag 37

**TERMINI IMPORTANTI:** pag 15

## 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.

*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. I confini acquatici vengono ignorati.

**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 al momento di valore più alto nell'anno.

- 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.
- 2) *Mobilizzazione:* muovere unità di massimo 2 spazi in un'area che verrà attivata (piazzando il relativo segnalino). Le unità VELOCI possono muoversi di 3 spazi.
- 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.
- 4) *Raccolto:* regolare i quadranti in base alle aree controllate. Miglioramenti: pag 33
- 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 al mazzo).
- 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*.

## 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: pag 18

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.

**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. Gli Eroi e le unità in rotta non partecipano alla battaglia. Le unità in rotta vengono distrutte se sono costrette a ritirarsi.
- 3) L'attaccante può giocare eventuali carte Tattica o abilità di inizio battaglia. Poi decide il difensore.
- 4) **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 pesca il corrispettivo numero di carte Fato 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) Dopo che ogni unità ha attaccato una volta viene calcolata la forza:
  - a) Il difensore può utilizzare un miglioramento nella Fortezza nell'area.
  - b) La forza del giocatore è data dal numero di unità ancora in piedi.
  - c) Il difensore può aggiungere la forza di eventuali sue Fortezze.
  - d) Se sono presenti unità nemiche in piedi, il difensore gira il segnalino Fortezza dal lato "Fortezza danneggiata"
- 6) **RISOLUZIONE:** il giocatore con più forza vince il combattimento, il difensore vince i pareggi.
  - a) Lo sconfitto deve far ritirare tutte le proprie unità ancora in piedi e metterle poi in rotta. Quelle che già erano in rotta vengono distrutte.
  - b) Se l'attaccante ha vinto contro una Fortezza può sostituirla con una sua (sempre dal lato "Fortezza danneggiata"). Se non ha altri segnalini Fortezza può eliminarne una delle sue già piazzate.
  - c) Vengono rimossi i segnalini danno da tutte le unità restanti.
  - d) 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

E' possibile controllarne un massimo di 3, se si assolda un quarto bisogna abbandonarne uno a scelta.

FASE MISSIONE: 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 ad un massimo di 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 una nuova carta Missione.
- 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. Qualsiasi sia l'esito l'unità viene poi tolta dal tabellone.

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 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.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Bisogna controllare 6 rune di drago, massimo entro il sesto inverno, altrimenti vince chi ne ha di più. In caso di parità si considerano i segnalini Influenza posseduti, oppure quelli posseduti inizialmente.

## 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. E' possibile guardare i segnalini runa in tutte le proprie aree controllate e in qualsiasi area contenente un proprio Eroe.

## LE CARTE TATTICA

Possano essere giocate a secondo 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.

## LIMITI

- 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)
- 1 Carta Obiettivo (non rimpiazzabile)
- 3 Carte Eroe
- 3 Carte Missione
- 10 Carte Tattica
- 1 Segnalino Runa per area amica/non controllata

