

WAR FOR EDADH™

THE ART  
OF  
THE APPRENTICE



# WAR FOR EDADH

(pronuncia: ed-ath)

## L'Arte dell'Allievo

Traduzione: Giorgio Vezzini  
Revisione: Fabio De Mori  
[www.worldoftwilights.com](http://www.worldoftwilights.com)

### INTRODUZIONE

#### Importante – Leggimi!

War for Edadh è un gioco di guerra. Le carte rappresentano truppe, comandanti, stendardi, terreni e ogni aspetto della battaglia. Le carte sono utilizzate per le meccaniche del gioco, in un sistema innovativo e strategico. Il metodo di Risoluzione del Conflitto, pone l'esito di ogni scontro e della battaglia nelle tue mani – Saranno le tue decisioni e scelte, a determinare il successo o il fallimento.

La Risoluzione del Conflitto rappresenta gli scontri del gioco e simula il combattimento. In un vero conflitto, metti a confronto la tua abilità ed esperienza contro il tuo avversario. Interpreti le sue mosse, cerchi di batterlo in astuzia e di Sferrargli un attacco vincente. Con la Risoluzione del Conflitto è lo stesso. Padroneggiarla a dovere, è la chiave per vincere in War for Edadh.

L'Arte dell'Allievo ti insegna 'come combattere' gradino per gradino, spiegandoti la meccanica della Risoluzione del Conflitto; già solo con questo sarai pronto in brevissimo tempo a provare un primo stile di gioco. In seguito insegna come gli altri elementi presenti in una battaglia hanno effetto nel gioco: terreni, campioni, comandanti, etc. Questo manuale è pensato per farti giocare man mano che lo leggi. Potrebbe sembrare che ci siano molte regole, ma non è così. Le regole di questo manuale riempiono non più di un foglio A4 ma abbiamo incluso disegni per ogni punto, ed incluso esempi e spiegazioni per illustrarti le situazioni e farti comprendere il gioco facilmente. Se giochi man mano che leggi il manuale, comprenderai le regole in breve tempo.

L'Arte del Guerriero riassume questo manuale ed include regole per altri stili di gioco e regole avanzate. Sul retro del manuale dell'Arte del Guerriero, trovi anche un glossario dei termini e delle abbreviazioni. Fai riferimento a questo man mano che leggi questo libretto.



Edaðh: un mondo in guerra.

Molte persone sono salpate per i confini di Edaðh per guardare con i propri occhi le Cascate Infinite: luoghi dove le acque di ogni oceano precipitano per sempre. La leggenda di Mabaeth narra che lei impiegò 225 giorni a piedi per percorrere il diametro di Edaðh. Partì dai regni del nord sferzati da tempeste ghiacciate e passò per la tundra, attraverso la foresta sempreverde, le foreste di piante decidue e le aride pianure delle terre centrali, le praterie e la savana, giungendo infine nel punto più a sud del mondo, per vedere che oltre il bordo vi era una giungla: selvaggia, umida e pericolosa.

Edaðh è la casa di una moltitudine di razze uniche e di svariate e diverse nazioni. Anche prima che gli Huaos-Dzaa la conquistassero, è stata martoriata dalla guerra e sebbene grandi parti di Edaðh siano state spartite in nazioni, ci sono ancora molti tratti di aree selvatiche che si estendono fin dove l'occhio può arrivare. In queste aree desolate, enormi creature dominano a fianco di mostri, morti viventi ed altri tirapiedi di Luageth – il creatore di ogni male. Queste creature e mercanti del caos si introdussero nelle terre colonizzate e minacciarono l'esistenza delle città e dei clan. I viaggi sono densi di pericoli e perciò le carovane mercantili sono costantemente scortate.

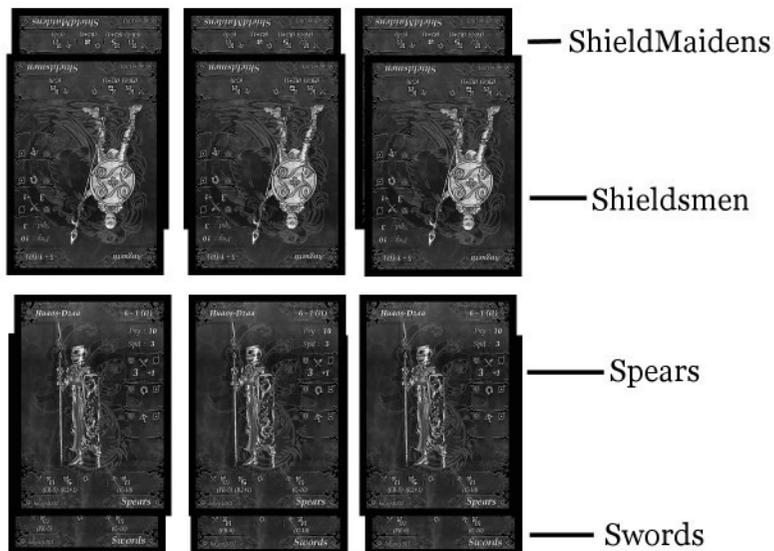


Edadh è rigogliosa di piante ed animali, con fiumi cristallini, e sebbene fornisca ai suoi abitanti cibo a sufficienza e acqua pulita; è tuttavia un mondo crudele. Predatori e mostri si aggirano in cerca di preda negli smisurati paesaggi, rendendo difficile per le razze sopravviverci. Il suo clima varia da un freddo aspro e pungente al nord, al caldo mite del sud, ma la presenza di tempeste strazianti causa distruzione lungo tutta la landa. Durante l'inverno, le tempeste arrivano dal nord invadendo progressivamente il sud col passare degli anni, e l'autunno è il periodo dei tornado che minaccia case e vite. In estate i lampi pericolosi delle tempeste creano scompiglio, e la primavera porta piogge torrenziali e allagamenti che saturano la terra.

Le nazioni di questo mondo indimenticato sono state conquistate secoli fa dagli Huaos-Dzaa che sono scesi dalla luna più vicina a Edadh – Uiluann – che orbita all'interno della sua stessa atmosfera. Gli Huaos-Dzaa batterono i falsi dei e portarono armi mai viste in precedenza – i fucili e i cannoni.

Ma ci sono ancora molti che credono nel vecchio ordinamento, rifiutando di sottomettersi ai loro conquistatori ed ora combattono una guerriglia costante contro l'impero degli Huaos-Dzaa – una delle fazioni ribelli è quella degli Angueth.

## RISOLUZIONE DEL CONFLITTO SET-UP DEL GIOCO



(Illustrazione 1)

Un giocatore impersonerà i ribelli di Angueth e verrà chiamato Giocatore A. L'altro giocatore sarà gli Huaos-Dzaa e sarà chiamato Giocatore H.

I due giocatori dovrebbero sedersi ai lati opposti di un tavolo.

Quando create le vostre Unità e Armate, avete la completa libertà sulla scelta delle carte Truppa da inserire in una Unità. Tutte le Carte Truppa all'interno di un'Unità possono essere di Truppe differenti o tutte uguali.

Soltanto per seguire questa guida, il Giocatore A prende 3 Carte Truppa Angueth Uomini scudo (ShieldsMen) e 3 carte truppa Angueth Donne scudo (ShieldMaidens).

Il giocatore H prende 3 Carte Truppa Lance (Spears) Huaos-Dzaa e 3 Carte Truppa Spade (Swords) Huaos-Dzaa.

Usa l'illustrazione 1 come riferimento. Entrambe le fazioni dispongono le Carte Truppa a formare un' Unità. Ogni unità è composta da 2 ranghi di 3 carte ognuno. Posiziona le Carte Truppa a faccia in su – guarda l'illustrazione 2



(Illustrazione 2)

Il Giocatore A ha 3 Uomini Scudo (Shieldsmen) in prima linea (nel Rango Frontale) e 3 Donne Scudo (ShieldMaidens) nel 2° Rango. Il Giocatore H ha 3 Lance (Spears) nel Rango Frontale e 3 Spade (Swords) nel 2° Rango.

Le carte del secondo Rango sono posizionate sotto quelle del primo rango in modo che si possa comunque vedere il nome della Truppa sulla carta (vedi ill. 1)

## PREPARAZIONE

score card	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	
	●	49	48	47	46	45	44	43	42	41	
	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	1.
	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	2.
	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	3.
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	4.
										0	5.

**MP** →

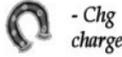
→ **Dmg**

(Illustrazione 3)

Ogni giocatore prende una Carta Punteggio, un Segnalino Danni (Dmg) – rosso - e un Segnalino Punti Maestria (MP) – Viola. Questi Segnalini vengono usati durante la Risoluzione del Conflitto per monitorare le abilità, la resistenza, il morale usati (MP) e i danni subiti (Dmg). Posiziona il segnalino MP sul 50 e il segnalino Dmg sullo 0 (vedi ill. 3).



- Mele  
melee



- Chg  
charge



- Blc  
ballistic

(Illustrazione 4)

Ci sono tre distanze (Livelli di Combattimento) alle quali le truppe possono combattere e ognuna ha il suo simbolo, come mostrato nell'illustrazione 4. Per il semplice scopo di imparare la Risoluzione del Conflitto, presumiamo che le Unità avversarie stiano combattendo in corpo a corpo, cioè al Livello di Combattimento in Mischia, così da utilizzare i valori di Mischia descritti sulle Carte Truppa (vedi ill. 5)



Melee  
Stats



(Illustrazione 5)

## RISOLUZIONE DEL CONFLITTO

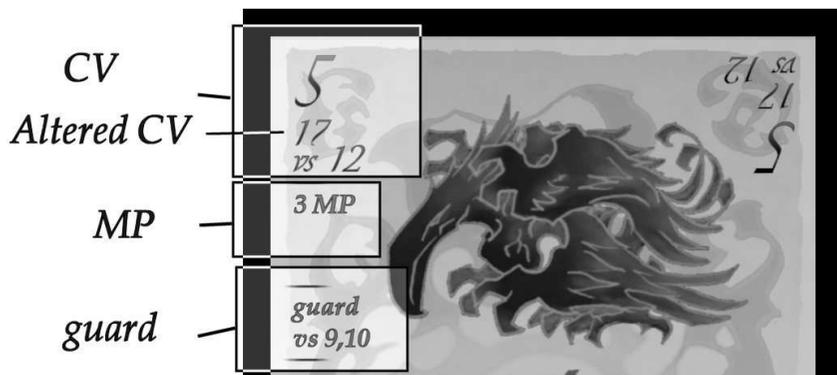


(Illustrazione 6)

La Risoluzione del Conflitto è un gioco a se stante ed utilizza delle carte specifiche – le Carte Maestria. Ogni giocatore prende un set di Carte Maestria come mostrato nell'illustrazione 6. Quando si svolge la Risoluzione del Conflitto, tieni queste carte in mano in modo da nascondere il valore delle stesse al tuo avversario.

Le Carte Maestria hanno una cifra in ogni angolo. Questa cifra è diversa nelle due metà della carta e si chiama Valore Conflitto (vedi ill. 6). Puoi utilizzare le Carte Maestria da entrambi i lati. Per esempio, una delle Carte Maestria ha un Valore

Conflitto di 5 da un lato e un valore di 11 dall'altro lato. Nel gioco puoi scegliere se utilizzare il 5 o l'11.



(Illustrazione 7)

Qualche Carta Maestria ha un Valore Conflitto Alternativo (vedi ill. 7). Il Valore Conflitto di una carta si tramuta nel Valore Conflitto Alternativo se l'avversario utilizza determinati Valori Conflitti. Ad esempio nell'ill. 6, con quella carta, il Valore Conflitto è di 5. Ma se l'avversario avesse utilizzato una Carta Maestria con un Valore Conflitto di 12 allora il Valore Conflitto di 5 si sarebbe trasformato nel Valore Conflitto Alternativo di 17.

In ogni turno di Risoluzione del Conflitto tenti di attaccare una delle Carte Truppa del tuo avversario con una delle tue dal Rango Frontale della tua unità mentre il tuo avversario prova a fare lo stesso con te. Se hai successo, infliggi danni. Giochi 3 turni, tentando di attaccare con Carte Truppa differenti ogni turno, in seguito entrambi gli schieramenti vedono se hanno vinto o se subiscono vittime perdendo Carte Truppa. Queste azioni – 3 turni e controllare se hai vinto o se perdi Carte Truppa – si ripetono finché uno dei due giocatori vince.

Ci sono 4 fasi principali in ogni turno della Risoluzione del Conflitto:

- A. Determinare chi vince l'iniziativa – chi attacca per primo e chi difende
- B. Determinare quanta abilità e resistenza utilizzi – Quanti Punti Maestria (MP) utilizzi
- C. Se il tuo avversario vince l'iniziativa, controlla se ti Proteggi dal suo attacco per evitare di prendere Danni
- D. Se non ti Proteggi, calcola quanti Danni subisci

Leggi ogni fase e gioca man mano che procedi.

## A. INIZIATIVA

### FASE 2. POSIZIONARE UNA CARTA MAESTRIA

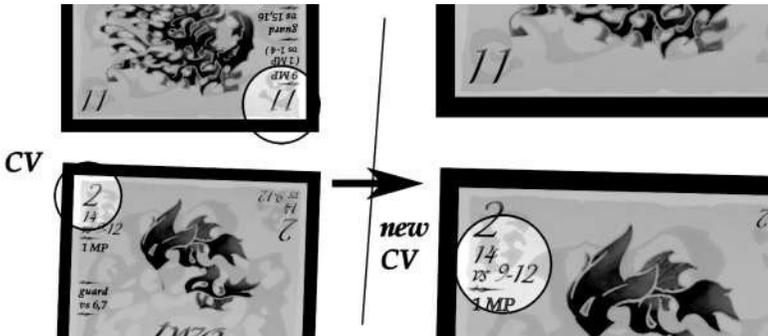
---

*I combattimenti sono simultanei. I Combattenti non fanno a turno per difendere o attaccare. In ogni Fase, entrambi gli schieramenti cercano di sconfiggere il nemico con un attacco vincente e la Risoluzione del Conflitto riflette questo aspetto.*

---

Entrambi i giocatori scelgono una Carta Maestria con un Valore Conflitto da 1 a 12. Quando entrambi i giocatori sono pronti, posizionano la Carta Maestria a faccia in su simultaneamente, in modo che il Valore Conflitto sia in alto a sinistra rispetto al loro punto di vista.

### FASE 2. ATTACCANTE & DIFENSORE



(Illustrazione 8)

Il giocatore con il Valore Conflitto più alto è l'Attaccante e il suo avversario il Difensore. Se il Valore Conflitto di un giocatore cambia nel Valore Conflitto Alternativo, allora quel giocatore è l'Attaccante e l'avversario il Difensore (vedi ill. 8).

Se però entrambi i giocatori utilizzano la stessa esatta Carta Maestria, non importa il verso (e quindi il Valore Conflitto): l'incontro si risolve immediatamente in un pareggio.

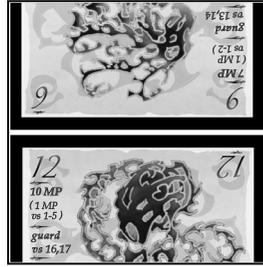
# Esempi



4 batte 1



9 batte 4



12 batte 9



3 si trasforma nel VC  
Alternativo 15 contro 10,  
11 & 12 quindi batte 12



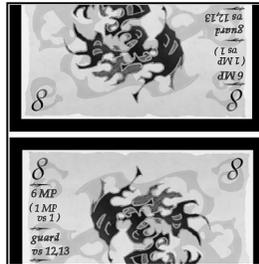
4 si trasforma nel VC  
Alternativo 16 contro 11  
& 12 quindi batte 11



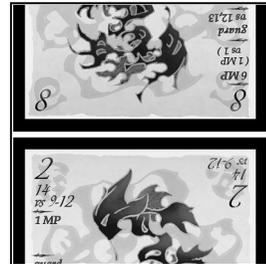
1 si trasforma nel VC  
Alternativo 13 contro 8, 9,  
10, 11 & 12 quindi batte 8



2 contro 2 – pareggio



8 contro 8 – pareggio

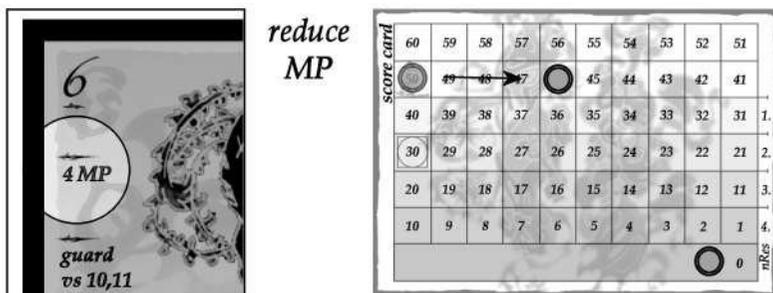


2 contro 8 – comunque  
pareggio, poichè sono due  
Carte Maestria uguali

## B - RESISTENZA, MORALE & ABILITA'

### FASE 3. RIDUZIONE DEI PUNTI MAESTRIA

Come precedentemente detto, i Punti Maestria rappresentano le capacità di combattere complessive di un'Unità – La sua Abilità, Resistenza e Morale. Nessun Unità può combattere per sempre ed utilizzerà parte della propria Resistenza ed Abilità in ogni turno. Per tradurlo in termini di gioco, ogni turno perdi parte dei tuoi MP e se dovessero raggiungere lo 0, hai perso la partita!



(Illustrazione 9)

Ogni giocatore deve ridurre i suoi Punti Maestria – MP – muovendo il segnalino sulla Carta Punteggio del Valore MP indicato sulla Carta Maestria (vedi ill. 9).

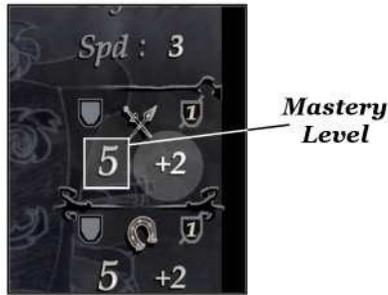
Notare che il Valore MP potrebbe cambiare a seconda del Valore Conflitto del tuo avversario. Guarda nella sezione MP delle Carte Maestria con Valori Conflitto 8,9,10,11 e 12. Ad esempio, il Valore Conflitto 12 ha un Valore MP di 10 ma si riduce a 1 se l'avversario utilizza Valori Conflitto di 1,2,3,4 o 5.

Maggiore è il Valore Conflitto, maggiori sono i Punti Maestria spesi, a rappresentare che la tua Unità sta Attaccando più di quanto stia Difendendo.

Ogni giocatore a questo punto, sceglie una delle Carte Truppa a faccia in su nel Rango Frontale.

L'attaccante sceglie per primo e dopo è la volta del Difensore. Se il turno è un pareggio, entrambi devono scegliere la Carta Truppa con il Livello Maestria (ML) più basso (vedi ill. 10), in base al Livello di Combattimento in cui si trova l'Unità.

(Illustrazione 10)



Se ci sono 2 o più Carte Truppa con lo stesso basso LM, il giocatore può sceglierne una qualsiasi. Le Carte Truppa che il giocatore utilizza vengono chiamate ‘Truppe Scelte’.

**IMPORTANTE!!** Ogni giocatore incrementa il suo segnalino MP sulla Carta Punteggio, del Bonus MP della Carta Truppa scelta (vedi ill. 10). Non puoi incrementare i tuoi MP oltre il 60. Truppe con un Livello Maestria maggiore, hanno un Bonus MP maggiore, poiché contribuiscono maggiormente alle capacità complessive di combattimento dell’Unità. Durante il corso della partita, il bonus di MP che assorbi può avere un grande impatto quindi *non* dimenticarti di segnarlo ogni round

### C. RISOLUZIONE PROTEZIONE

### FASE 4. PROTEZIONE

Alcune Truppe sono più difficili da sconfiggere di altre: per esempio, una Truppa con un livello di abilità maggiore (Livello Maestria), o una Truppa equipaggiata con scudi. La Difesa descrive questo aspetto.



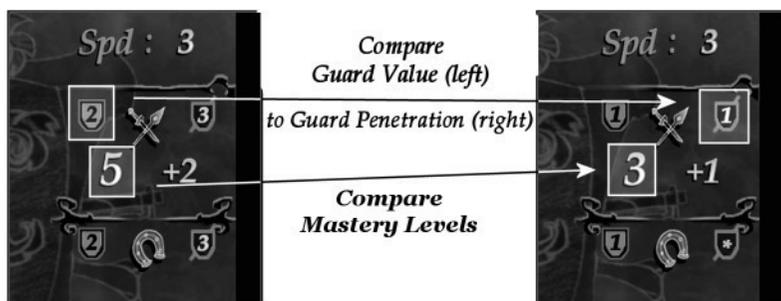
(Illustrazione 11)

Se sei il Difensore ed il tuo avversario ha posizionato un Valore Conflitto uguale ad uno dei valori di Protezione presenti sulla tua Carta Maestria (vedi ill. 11), hai l’opportunità di proteggerti dall’attacco del tuo avversario. Altrimenti passa immediatamente alla Fase 6.

Se hai la possibilità di proteggerti dall’avversario, potrai farlo se almeno una delle seguenti condizioni si verifica:

1. Se il Livello Maestria (ML) della tua Truppa Scelta è più alto di Quello dell'avversario (vedi ill. 12) allora ti proteggi
2. Se il Valore Protezione della tua Truppa Scelta è più alto del valore di Perforazione dell'avversario (vedi ill. 12) allora ti proteggi.

Il Valore Protezione è scritto all'interno dello scudo bianco a sinistra del simbolo del Livello di combattimento in Mischia e rappresenta la robustezza dello Scudo. Il Valore di Perforazione è scritto all'interno dello scudo nero attraversato da una linea, posto alla destra del simbolo di Livello di combattimento in Mischia e rappresenta l'abilità di un arma di penetrare uno scudo. Un asterisco – '\*' – su uno di questi valori, batte ogni risultato.



(Illustrazione 12)

Se ti proteggi dall'avversario, eviti di subire qualsiasi danno e il turno finisce – entrambi i giocatori girano la Carta Truppa sotto sopra e proseguono con la Fase 7.

## D. RISOLUZIONE DANNI

### FASE 5. DANNI

Il punteggio di Attacco – att – è una combinazione del valore di abilità di una Truppa e la capacità di penetrazione dell'arma usata. Questi incrementano le probabilità di infliggere un maggior numero di danni. Il punteggio di difesa – def – è una combinazione di abilità, tipo di armatura, e numero di protezioni indossate. Questi incrementano le probabilità di subire un minor numero di danni.

Entrambi i giocatori girano le Truppe Scelte. Assicuratevi di utilizzare la riga di valori per il Livello di Combattimento in cui si trova la Truppa Scelta – es. Utilizzare i valori affianco al simbolo Mischia (vedi ill. 4) quando la Truppa Scelta è al Livello di Combattimento in Mischia.

L'attaccante confronta il suo valore di attacco – att – col valore di difesa – def – per determinare quanti Danni prende il difensore (vedi ill. 13 in alto).

- Se il valore att dell'Attaccante è più alto del valore def del Difensore, il Difensore subisce un numero di Danni pari al valore di Danno Offensivo (vedi ill. 13 – Il Danno Offensivo è mostrato tra parentesi)
- Altrimenti, per qualsiasi altro risultato, il Danno subito dal Difensore è pari al Danno Difensivo (vedi ill. 13)



(Illustrazione 13)

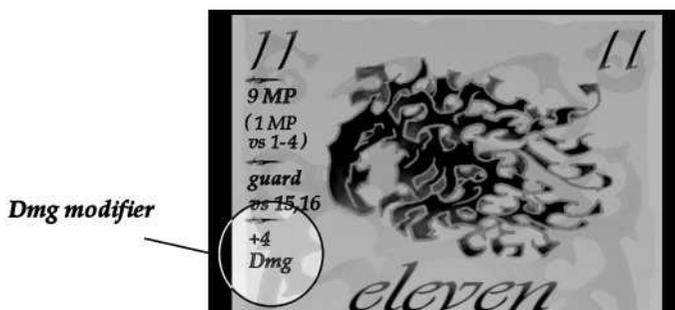
Il Difensore fa salire il segnalino Dmg sulla Carta Punteggio del valore dei Danni subiti (vedi ill. 14).



(Illustrazione 14)

Se il combattimento è un pareggio, i giocatori fanno a turno per chi è Attaccante e Difensore. Es. Prima il Giocatore A è l'Attaccante e il Giocatore H il Difensore. Risolvete l'incontro come precedentemente spiegato e il Giocatore H subisce i danni e muove il segnalino Dmg. Poi è il turno di H come Attaccante e A come Difensore ; risolvete allo stesso modo l'incontro ed A subisce i danni e muove il segnalino Dmg.

## FASE 6. DANNI EXTRA?



(Illustrazione 15)

Se l'Attaccante sceglie un Valore Conflitto della Carta Maestria di 10, 11 o 12, infligge Danni extra al Difensore. Il 10, 11 12 hanno un modificatore al Danno scritto sulla carta (vedi ill. 15). Scegliendo un Valore Conflitto di 10, 11 o 12, simuli un forte attacco della tua Unità che risulterà in un attacco con danni extra.

Se l'Attaccante posiziona un Valore Conflitto di 10, 11 o 12, il Difensore subisce Danni, e muove il Segnalino Dmg sulla Carta Punteggio, aggiungendo il modificatore al Danno scritto sulla Carta Maestria dell'Attaccante

Se il turno è un pareggio, ed uno dei due giocatori posiziona un VC di 10, 11 o 12, l'avversario subirà Danni extra pari al Modificatore del Danno come di consueto e muove il Segnalino Dmg.

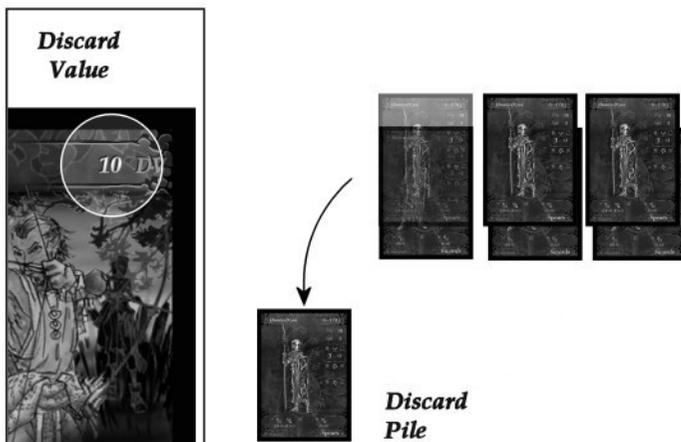


(Illustrazione 16)

## 7. PREPARARSI AL PROSSIMO TURNO

Se il Difensore muove il Segnalino Dmg di un numero superiore al Valore di Scarto (DV) della Carta Truppa Scelta, deve scartare quella Truppa Scelta Immediatamente (vedi ill. 17). Le truppe Scartate Immediatamente, hanno subito più danni in un solo colpo di quelli che possono sopportare e vengono posizionate dietro la tua Unità in quella che viene chiamata Pila degli Scarti.

Quando il round è un pareggio, se uno dei giocatori muove il Segnalino Dmg di un numero superiore al Valore di Scarto della sua Truppa Scelta, deve Scartare Immediatamente quella Truppa.



(Illustrazione 17)

Un Turno di Risoluzione del Conflitto è terminato. Entrambi i giocatori riprendono le Carte Maestria che hanno posizionato.

Notare che una delle tue Carte Truppa – Quella della Truppa Scelta – è stata girata. Nel prossimo round, dovrai scegliere un'altra Carta Truppa.

## CONTINUAZIONE

Gioca altri 2 turni, ma inizia ognuno di questi dalla Fase 2. Posiziona una Carta Maestria.

In ogni turno, devi cercare di posizionare un valore della Carta Maestria più alto di quello del tuo avversario. In questo modo vinci l'iniziativa e ti lanci all'attacco. La soluzione ottimale è di posizionare una Carta maestria con un valore superiore di quello avversario di solo 1 punto, poiché questo ti costerebbe soltanto 1 Punto Maestria in più rispetto all'avversario. Se però posizioni un valore troppo alto, il tuo avversario utilizzerà il Valore di Conflitto Alternativo e sarà lui l'attaccante. La chiave per vincere la Risoluzione del Conflitto è di osservare come il tuo avversario sta giocando – cerca di capire il suo schema di gioco. Posiziona spesso valori alti? Varia tra alti e bassi? Utilizza sempre valori medi? Guarda quanti MP gli rimangono perché influenzeranno quale Carta Maestria sceglierà.

Gioca altri due turni, iniziando ciascuno dalla Fase 2, completando 3 turni in totale finché tutte le Carte Truppe nel Rango Frontale sono state girate. Usa i Fogli Riassuntivi ma ignora qualsiasi scritta che inizia con 'Avanzato'.

Dopo 3 turni, avrai giocato un Periodo. Alla fine di ogni Periodo segui le fasi descritte nel capitolo 'Fine del Periodo' – vedi in basso.

**NB.** Se hai meno di 3 Carte Truppa nel tuo Rango Frontale, applica le regole 'giocare con meno di 3 Carte Truppa – vedi pagina 21.

## Fine del Periodo

### 1. SCONFITTO?

Se il tuo Segnalino Dmg sulla Carta Punteggio è su di un valore maggiore di quello del Segnalino MP, allora hai perso la partita.

Se il Segnalino Dmg è più in alto rispetto al Segnalino MP, significa che l'Unità ha subito talmente tanti danni che è stata distrutta o è stata disgregata con i superstiti che fuggono dal campo di battaglia.

### 2. SCARTO ISTANTANEO

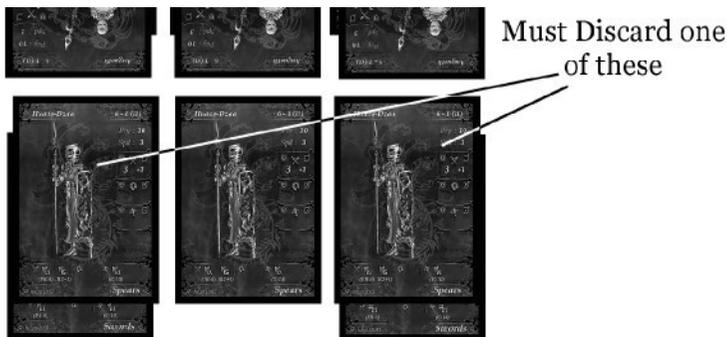
Se hai una qualsiasi Carta Truppa nella Pila degli Scarti, è perché l'hai Scartata Istantaneamente. Riduci i Danni subiti muovendo il Segnalino Dmg sulla Carta Punteggio del Valore di Scarto di ogni Carta Truppa presente nella Pila degli Scarti.

### 3. SCARTARE E / O RITIRARE TRUPPE

Scartare le Truppe simboleggia le perdite in battaglia. In un combattimento anche se uno schieramento vince continuamente, subirà comunque danni e ferite. Ritirare le Truppe rispecchia questa situazione.

Se il tuo Segnalino Dmg sulla Carta Punteggio è su un valore più alto del più basso punteggio di Valore di Scarto di una delle Carte Truppa nel Rango Frontale, devi Scartare una delle Carte Truppa.

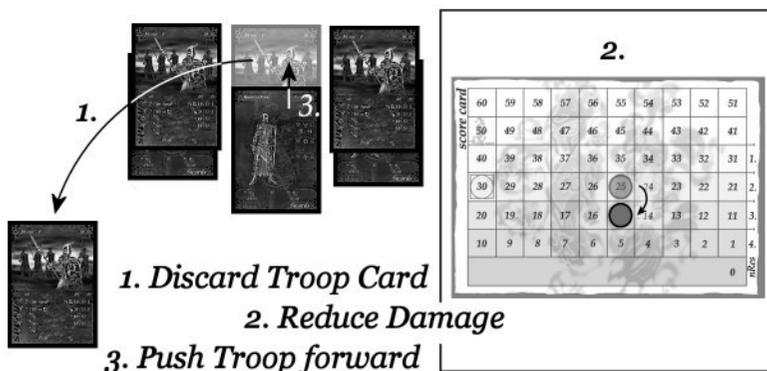
#### SCARTARE LE CARTE TRUPPA



(Illustrazione 18)

Le Carte Truppa vanno scartate dal Rango Frontale della tua Unità. Quando Scarti una Carta Truppa, devi Scartare in modo tale che il numero delle Carte Truppa in ogni colonna della tua Unità sia il più possibile uguale (vedi ill. 18).

Le Carte Truppa Scartate vanno posizionate nella Pila degli Scarti e per ognuna di esse, riduci i Danni muovendo il Segnalino Dmg sulla tua Carta Punteggio del Valore di Scarto della Carta Truppa Scartata.



(Illustrazione 19)

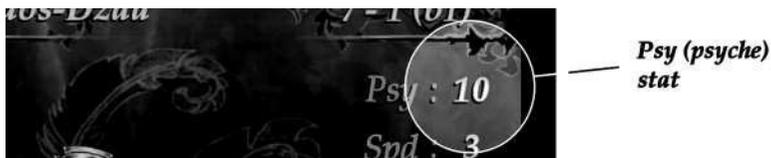
Quando Scarti una Truppa, avanzi la Truppa dal 2° Rango al Rango Frontale dove era la Carta Truppa Scartata (vedi ill. 19).

Dopo aver Scartato una Carta Truppa, se il Segnalino Dmg è ancora su un valore più alto del più basso Valore di Scarto di una delle tue Carte Truppa presenti nel tuo Rango Frontale, devi Scartare un'altra Truppa, mantenendo il numero delle Truppe in ogni colonna il più uguale possibile. Continua a Scartare Truppe fino a che che il tuo Segnalino Dmg è su un valore uguale o più basso del più basso Valore di Scarto di una delle Truppe nel Rango Frontale.

## RITIRARE CARTE TRUPPA

Se il tuo Segnalino MP è sotto il valore 30, puoi scegliere di Ritirare 1 o più Truppe dal Rango Frontale. Devi ritirarle in modo che il numero di Carte Truppa in ogni Colonna sia il più uguale possibile (vedi ill. 18).

Una Truppa Ritirata viene messa nella Pila degli Scarti e la Carta Truppa nel 2° Rango viene spostata per rimpiazzarla. Aumenta il punteggio di MP muovendo il Segnalino MP del Valore Psiche – psy – della Truppa Ritirata (vedi ill. 20).



(Illustrazione 20)

Devi Ritirare le Carte Truppa una alla volta e se il Segnalino MP supera il 30, non puoi più ritirare altre Carte Truppa.

## 4. UNITA' SCOSSE & IN ROTTA

Durante il gioco, se la tua Unità subisce abbastanza Danni, diventa Scossa e può andare in Rotta; nel secondo caso, perdi la partita. Se nella tua Pila degli Scarti ci sono più carte che in quella del tuo Avversario, la tua Unità diventa Scossa. Se questo succede due volte di fila, la tua Unità andrà in Rotta. Si esegue il controllo per vedere se le truppe sono Scosse o in Rotta in quest'ordine:

- (Salta questo passaggio se è la prima 'Fine del Periodo' della partita) Se a questo punto della 'Fine del Periodo' la tua unità è Scossa (simboleggiato dal Segnalino Dmg a faccia in giù sulla Carta Punteggio) ed hai più carte nella Pila degli Scarti rispetto a quella del tuo avversario; allora la tua Unità va in Rotta ed hai perso la partita. In caso contrario, prosegui...
- Se hai più carte nella Pila degli Scarti rispetto al tuo Avversario, la tua Unità diventa Scossa.

Per mostrare che la tua Unità è Scossa, capovolgi il Segnalino Dmg.

- Se hai un numero uguale o inferiore di Carte nella Pila degli scarti rispetto al tuo avversario, la tua Unità non diventa scossa, o se lo era prima, ora non lo è più. Se la tua Unità era Scossa e ora non lo è più, capovolgi il Segnalino Dmg nel verso giusto.
- Una volta determinato se la tua Unità è scossa o meno, togli le carte nella Pila degli Scarti dal gioco. Inizi ogni Periodo con la pila degli scarti vuota.

## 5. VINCERE LA RISOLUZIONE DEL CONFLITTO

Se a questo punto del gioco, un solo giocatore raggiunge una qualunque di queste condizioni di vittoria, quel giocatore vince la partita.

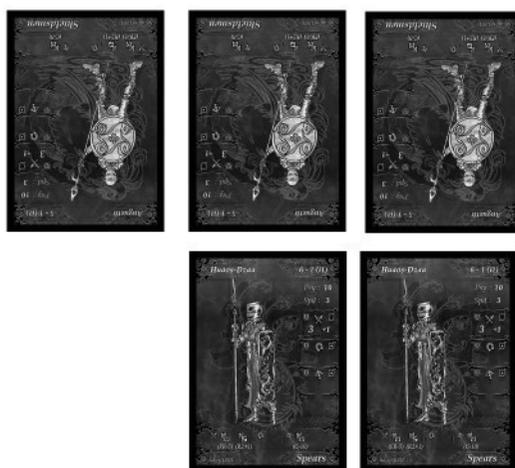
1. L'Unità del tuo avversario va in Rotta, come spiegato nel paragrafo 'Unità Scosse & in Rotta' in alto
2. Il segnalino MP del tuo avversario è a 0 o inferiore
3. Il tuo avversario non ha più Carte Truppa

Tuttavia, se entrambi i giocatori raggiungono una qualsiasi di queste condizioni, la partita finisce in pareggio.

Se nessuno dei due giocatori vince o il gioco non finisce in pareggio, entrambi i giocatori girano nuovamente le Carte Truppa nei Ranghi Frontali e il gioco prosegue con un nuovo Periodo, partendo dalla Fase 1 della Risoluzione del Conflitto.

## GIOCARE CON MENO DI 3 CARTE TRUPPA & COMBINARE TRUPPE

Se entrambi i giocatori hanno solo 2 Carte Truppa nel loro Rango Frontale, vengono giocati soltanto 2 turni per ogni Periodo. Se entrambi i giocatori hanno solo 1 Carta Truppa nel loro Rango Frontale, si gioca soltanto 1 turno per ogni Periodo.



(Illustrazione 21)

Se un giocatore ha meno Carte Truppa nel suo Rango Frontale del suo avversario, offrirà all'avversario un vantaggio (vedi ill. 21).

- Se un giocatore ha 2 Carte Truppa e l'avversario 3, vengono giocati solo 2 turni per quel Periodo. Se il giocatore con 3 Carte Truppa è l'Attaccante, può Combinare la sua Truppa Scelta con una seconda Carta Truppa di sua scelta.

Quando Combini le Truppe e sei l'Attaccante, unisci i valori di 'att' delle Truppe Combinate. Per tutte gli altri confronti, utilizzi unicamente i valori della Truppa Scelta. Gira entrambe le carte utilizzate quel turno.

**NB.** Il giocatore con 3 Carte Truppa, può Combinare le Truppe solo in 1 dei 2 turni, anche se è l'Attaccante in entrambi i turni.

- Se un giocatore ha 1 Carta Truppa e il suo avversario ne ha 2 o 3, si gioca soltanto 1 turno per quel Periodo. Se ad Attaccare è il giocatore con 2 o 3 Carte Truppa, per quel turno può combinare la sua Truppa Scelta con tutte le altre Carte Truppa (vedi sopra).

## PROSEGUENDO OLTRE...

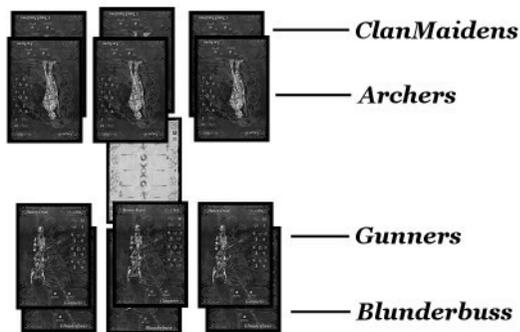
A questo punto conosci il cuore del regolamento di War for Edadh – Come combattere! Gioca un paio di partite come spiegato precedentemente finché non hai preso confidenza, dopodiché aggiungi ulteriori regole – Partendo dal Terreno.

Ciascuno dei seguenti elementi – Terreno, Stendardo, Maestri del Combattimento, Maestri della Guerra – è semplice da integrare nel gioco. Si sviluppano attorno al cuore del regolamento della Risoluzione del Conflitto.

## TERRENO

Con il terreno, combatti in tre Livelli di combattimento – Balistico, Carica e Mischia. Terreni differenti possono influenzare la battaglia – I boschi offrono copertura mentre le paludi fanno impantanare le truppe.

Prendi una Carta Terreno 'Bosco' e posizionala al centro del tavolo tra te e il tuo avversario. Ora giocherai con diverse Carte Truppa. Il Giocatore A prende 3x Arceri e 3x ClanMaidens. Il Giocatore H prende 3x Gunners e 3x Blunderbuss. Disponi le carte in modo che il Giocatore A abbia i 3x Archers nel Rango Frontale e il Giocatore H 3x Gunners nel Rango Frontale.



(Illustrazione 22)

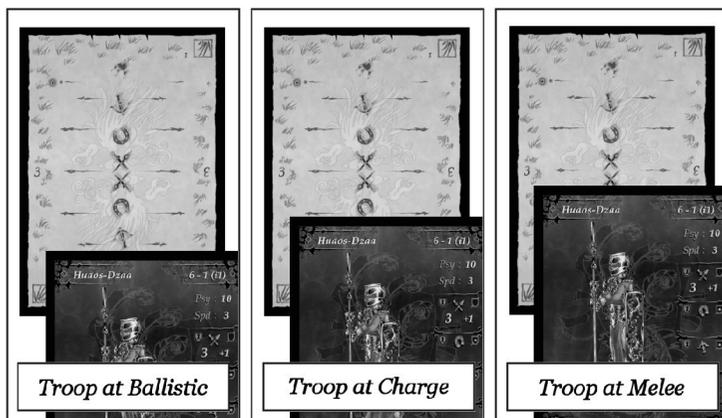
## Movimento Standard

Inizia la partita con l'Unità al Livello di Combattimento Balistico. Entrambi i giocatori posizionano la Carta Truppa al centro del loro Rango Frontale sulla carta terreno come mostrato nell'esempio a sinistra dell'illustrazione 23; in questo modo la Carta Truppa è in combattimento a distanza (Livello di Combattimento Balistico).

Ora gioca la seguente sequenza (Movimento Standard):

- 2 Periodi (inclusa la 'Fine del Periodo') al Livello di Combattimento Balistico
- 1 Periodo (inclusa la 'Fine del Periodo') al Livello di Combattimento Carica
- Tutti gli altri Periodi al Livello di Combattimento in Mischia

Prima di giocare il Periodo al Livello di Combattimento Carica, entrambi i giocatori muovono la Truppa sulla Carta Terreno nella posizione mostrata in centro all'esempio nell'illustrazione 23. Prima di giocare il Periodo al Livello di Combattimento in Mischia, entrambi i giocatori muovono la Truppa sulla Carta Terreno nella posizione mostrata a destra nell'esempio dell'illustrazione 23.



(Illustrazione 23)

Per ogni turno che combatti al Livello di Combattimento Balistico, usi i Valori di Balistica della tua Truppa Scelta. Per ogni turno che combatti al Livello di Combattimento Carica, usi i valori di Carica della Truppa Scelta e per ogni turno che combatti al Livello di Combattimento in Mischia, utilizzi i valori di Mischia della tua Truppa Scelta

## Movimento di una Carta Truppa All'interno di un'Unità

Se l'unità è al Livello di Combattimento Carica o Balistico, puoi muovere le Carte Truppa all'interno della tua Unità. Puoi muovere le Carte Truppa durante la 'Fine del Periodo' solo dopo che tutte le 5 Fasi della 'Fine del Periodo' sono state seguite.

Puoi muovere qualunque Carta Truppa soltanto una volta per ogni 'Fine del Periodo'

Puoi muovere le Carte Truppa fino a ché si trovano al Livello di Combattimento di Carica o Distanza

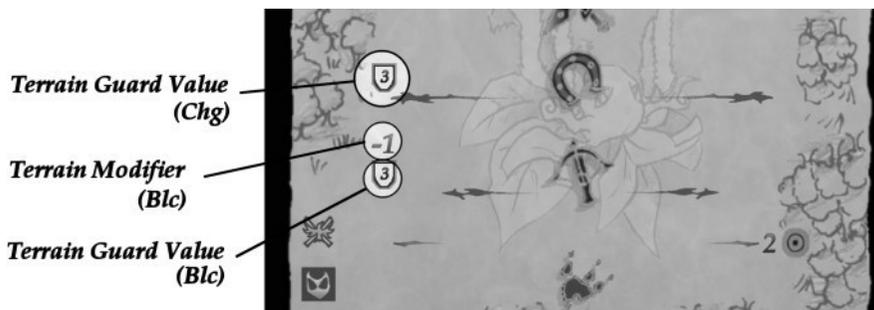
Puoi scambiare ogni singola Carta Truppa con un'altra Carta Truppa che sia all'interno della stessa colonna e non più lontana di due Ranghi – vedi ill. 24

**Top left Troop Card  
can only swap with the  
Troop Card directly  
below or the Troop  
Card 2 down from it**



(Illustrazione 24)

## Modificatori Terreno



(Illustrazione 25)

Una Carta Terreno ha un Modificatore Terreno e/o un Valore Protezione in uno o più Livelli di Combattimento (vedi ill. 25). Ci sono diversi tipi di Carte Terreno con diversi Modificatori Terreno/Valori Protezione. Quella mostrata nella ill. 25 è un Terreno Bosco.

I Modificatori Terreno e i Valori di Protezione Terreno influenzano le Fasi 5 e 6 della Risoluzione del Conflitto come spiegato qui di seguito:

5. Protezione – Se il Difensore ha la possibilità di proteggersi, allora si proteggerà se si presenta uno tra questi eventi:

Il Livello Maestria della loro Truppa Scelta è più alto di quello avversario

Il Valore Protezione della loro Truppa scelta o il Valore Protezione sulla Carta Terreno al Livello di Combattimento in cui si trova la Truppa Scelta, è più alto del valore di Perforazione dell'avversario.

6. Danno – Se la Carta Terreno ha un Modificatore Terreno sulla metà della carta del Difensore, al Livello di Combattimento della Carta Truppa, il Danno viene modificato di un ammontare del Modificatore terreno (+ o -)

Il Difensore aumenta i Danni subiti e muove il Segnalino Dmg dell'ammontare finale dei Danni

## Nessun Valore 'att'?

Alcune Carte Truppe non hanno nessun valore 'att' per un determinate Livello di Combattimento – Es. Gli Archibugi (Blunderbuss) non hanno un valore 'att' Balistico. Al posto di un valore 'att' queste Carte Truppa hanno \*(5) sulla carta. Questo influenza la Fase 6 della Risoluzione del Conflitto come spiegato in seguito:

6. Se sei l'Attaccante del turno e la tua Truppa Scelta ha un 'att' di \*(5), allora il tuo avversario riduce il punteggio di MP e muove il Segnalino MP del valore compreso tra parentesi – 5 – senza fare confronti con il valore 'def' del Difensore

La riduzione di MP del Difensore rappresenta un colpo al morale dell'Unità. Questo deriva dalla possibilità che le Truppe in Difesa non siano riuscite a colpire nulla per quel turno o che l'Unità all'Attacco le ha sopraffatte con un'abile manovra, o che si sono mostrate più spaventose, sicure di sé e forti rispetto all'Unità in Difesa.

Se sei L'attaccante del turno e la tua Truppa Scelta ha un 'att' \*(5) non puoi infliggere Danni Extra come spiegato nella Fase 7 della Risoluzione del Conflitto e non si applica nessun Modificatore Terreno.

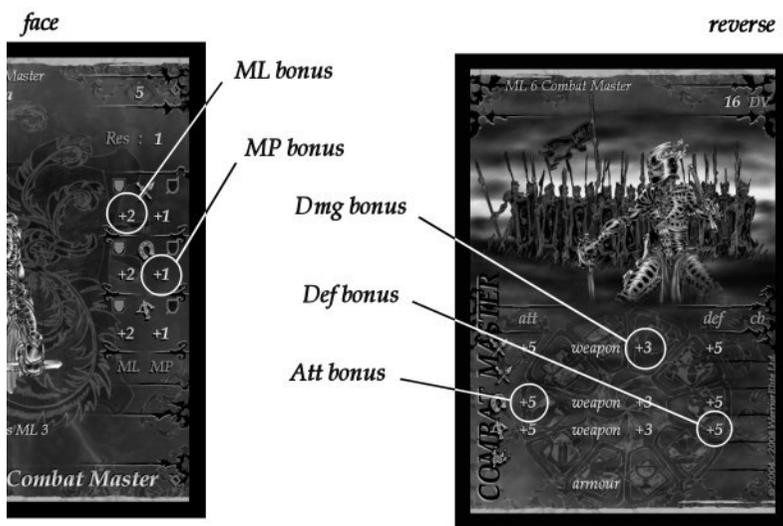
**NB.** Se il turno è un pareggio e la tua Truppa Scelta ha un 'att' di \*(5), il tuo avversario non riduce il suo valore di PM – questo accade soltanto se hai vinto l'iniziativa – in questa evenienza non infliggi nessun danno.

## MAESTRI DEL COMBATTIMENTO & STENDARDI

I Maestri del Combattimento sono I Campioni di un'Unità – I migliori combattenti.  
Gli Stendardi rappresentano la fama e l'orgoglio dell'Unità – Le unità proteggono i loro Stendardi gelosamente.

Quando giochi con i Maestri del Combattimento e gli Stendardi, queste carte vengono posizionate dietro la tua Unità.

### Maestri del Combattimento



(Illustrazione 26)

La Carta Maestro del Combattimento – il campione dell'Unità – ha diversi bonus (vedi ill. 26). Quando metti questa carta in gioco, per quel turno puoi aggiungere uno, ed uno solo, dei suoi bonus alla Truppa Scelta.

I bonus sono:

Bonus ML – puoi incrementare il Livello Maestria della tua Truppa scelta del Bonus ML del Maestro del Combattimento

Bonus MP – puoi incrementare ulteriormente il Bonus ai MP offerto dalla tua Truppa scelta del Bonus ai MP dato dal Maestro del Combattimento

Bonus 'att' – puoi incrementare il valore 'att' della Truppa Scelta del Bonus 'att' del Maestro del Combattimento

Bonus 'def' – puoi incrementare il valore 'def' della tua Truppa Scelta del Bonus alla 'def' dato dal Maestro del Combattimento

Bonus Danno – puoi scegliere questo bonus unicamente se sei l'Attaccante, il tuo avversario subisce un numero addizionale di Danni e muove il Segnalino Dmg del Bonus Danno dato dal Maestro del Combattimento

Per portare il Maestro del Combattimento in battaglia, utilizza la Carta Maestria Secondaria

La Carta Maestria Secondaria – a destra – può essere posizionata dal lato con la scritta 'mst' o 'tcts' rivolto in alto a sinistra. Per utilizzare il Maestro del Combattimento in battaglia, devi giocare questa carta con la scritta 'mst' rivolta in alto a sinistra dalla tua prospettiva.



Puoi giocare la Carta Maestria Secondaria durante la Fase 2 della Risoluzione del Conflitto assieme ad una normale Carta Maestria di tua scelta (vedi ill.27). Puoi farlo soltanto una volta per ogni Periodo.

Quando giochi la tua Carta Maestria Secondaria, ottieni uno dei bonus del tuo Maestro del Combattimento come spiegato precedentemente.



(Illustrazione 27)

Non devi dire quale bonus vuoi utilizzare finché non decidi di utilizzarlo. Se alla fine di un turno non riesci ad utilizzare altri Bonus, puoi comunque applicare il Bonus MP del tuo Maestro del Combattimento.

Una volta applicato uno dei bonus, gira la carta Maestro del Combattimento: non potrai più utilizzare il lato 'mst' della Carta Maestria Secondaria, per tutta la durata di quel Periodo.

I Maestri del Combattimento si riattivano quando giri le Carte Truppa alla fine di un Periodo.

## Entrambi i Giocatori portano i loro Maestri del Combattimento in Battaglia

Se entrambi i giocatori giocano nello stesso turno la Carta Maestria Secondaria dal lato 'mst', si applicano le seguenti regole:

L'attaccante del turno ottiene il bonus del Maestro del Combattimento prima del Difensore

Se il turno è un pareggio, entrambi i giocatori girano la carta Maestro del Combattimento e nessuno dei giocatori ottiene un bonus

Dopo che il round è finito, se un giocatore subisce un numero di Danni maggiore del Valore di Scarto – DV – del Maestro del Combattimento, il giocatore deve Scartare Immediatamente il Maestro del Combattimento al posto della Truppa Scelta. Questo si applica unicamente quando entrambi i giocatori hanno utilizzato la Carta Maestria Secondaria nello stesso turno dal lato 'mst'.

## Carte Standardo

Ogni Carta Standardo è una carta mono-uso – potrai utilizzarla una volta sola in tutta la partita. Ogni Carta Standardo fornisce fino a due bonus, e puoi sceglierne uno tra questi quando la usi. I 2 bonus disponibili sulle Carte Standardo in questo set base sono:

1. -3 al Danno – Se subisci dei Danni in un turno, puoi ridurre l'ammontare di 3. Questo bonus si applica durante la Fase 6 o 7 della Risoluzione del Conflitto
2. Res -1 – 'Res' è l'abbreviazione per Risolutezza. Durante la 'Fine del Periodo' puoi diminuire il numero di carte nella tua Pila degli Scarti del valore di 'Res' della Carta Standardo: 1 in questo caso.

Per esempio, hai 3 Carte Truppa nella tua Pila degli Scarti e il tuo avversario ne ha 2. Normalmente la tua Unità sarebbe Scossa e se lo era già andrebbe in Rotta. Puoi utilizzare la 'Res' di 1 della Carta Standardo per ridurre il numero della pila degli scarti da 3 a 2 – così la tua Unità non diventerebbe Scossa o non andrebbe in Rotta.

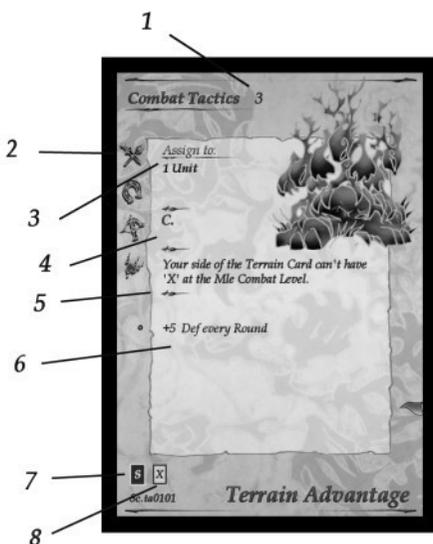
Quando utilizzi una Carta Standardo la giri e rimarrà a faccia in giù per il resto della partita. Non puoi utilizzare ulteriormente la Carta Standardo.

## MAESTRI DELLA BATTAGLIA & CARTE STRATAGEMMA

Un Maestro della Battaglia è il Leader dell'Unità e con la Carta Maestro della Battaglia puoi portare Carte Stratagemma in gioco. Le Carte Stratagemma rappresentano formazioni dell'Unità, Manovre e Strategie. Il Maestro della Battaglia – Comandante – di un'Unità, può disporre la sua Unità in determinate formazioni, farle eseguire determinate manovre e strategie. Così il tuo Maestro della Battaglia è usato in congiunzione con le Carte Stratagemma, delle quali ci sono diversi tipologie.

Quanto giochi con il Maestro della Battaglia, questa carta è posizionata sul tavolo dietro la tua Unità, assieme al Maestro del Combattimento ed allo Stendardo. Nello stile di gioco che stai giocando, ogni giocatore ha una Carta Stratagemma per tipo e tiene il mazzo di Carte Stratagemma su un lato del campo di gioco.

### Carte Stratagemma

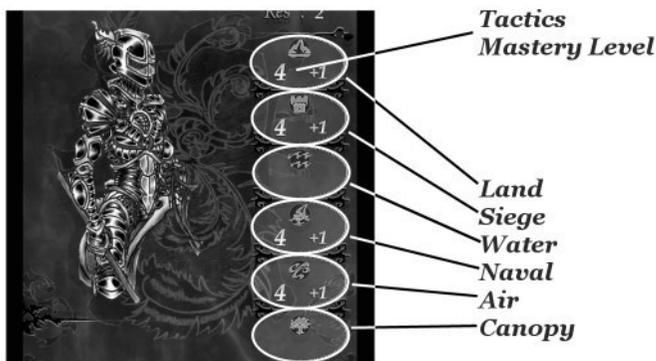


(Illustrazione 28)

1. Costo – Ogni Carta Stratagemma ha un 'Costo'. Puoi utilizzare quante Carte Stratagemma vuoi, fintanto che il loro Costo combinato non sia superiore del Livello di Maestria Tattica (ML) del tuo Maestro della Battaglia – Vedi in seguito.

2. Simboli di Livello di Combattimento– L'effetto di uno Stratagemma ha un effetto unicamente quando l'Unità si trova in un Livello di Combattimento il cui simbolo è presente sulla Carta Stratagemma
3. Assegnazione – La maggior parte degli Stratagemmi di Combattimento sono assegnati ad un'Unità, ma alcuni possono essere assegnati ad un Terreno o ad un'altra Carta
4. Contromossa – Un giocatore può attivare una Contromossa contro ogni Stratagemma che ha una 'C.'. Le Contromosse effettuate con successo determinano lo Scarto della Carta Stratagemma avversaria. Se il tuo avversario ha una Carta Stratagemma con una 'C.' sopra, allora puoi effettuare una Contromossa.
5. Restrizioni – Alcuni Stratagemmi hanno restrizioni su quando possono essere utilizzati o sulle Carte Truppa che devono essere Presenti nell'Unità sulla quale sono giocati.
6. Effetti – Ogni Stratagemma spiega quali bonus o effetti ha sulla partita
7. Simbolo Carta Secondaria:  
è rappresentato da una piccola carta nera con una 'S' bianca all'interno. Una Carta Stratagemma che contiene questo simbolo, va giocata in un modo differente da quelle senza il simbolo – vedi in seguito.
8. Il Simbolo X – è rappresentato da una piccola carta Bianca con una 'X' all'interno. Il significato di questo simbolo è spiegato in seguito.

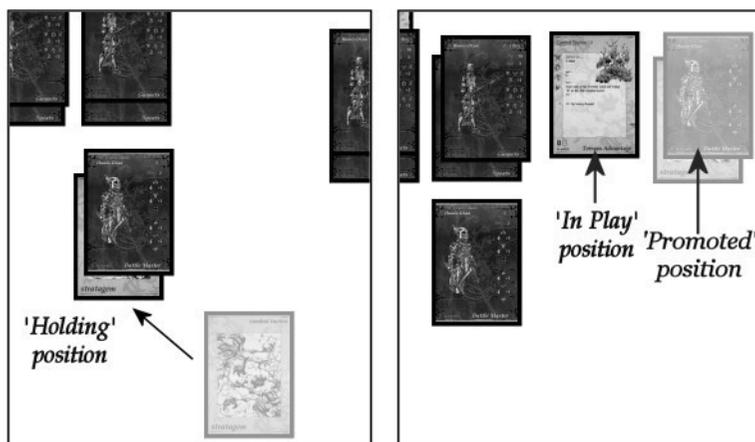
## Carte Maestro della Battaglia



(Illustrazione 29)

Il tuo Maestro della Battaglia è addestrato fino a 6 tipologie di Tattica, ognuna rappresentata da un simbolo (vedi ill. 29). Le Carte Terreno dove la tua Unità sta combattendo determinano quale tipologia di Tattica utilizzi. Tutte le Carte Terreno nel gioco base sono Lande (puoi vedere il simbolo Terra nella ill. 29 sul retro delle Carte Terreno) e quindi utilizzerai i valori descritti sotto il simbolo Terra della Carta Maestro della Battaglia.

## UTILIZZARE I MAESTRI DELLA BATTAGLIA & GLI STRATAGEMMI



(Illustrazione 30)

### Fase 1. Scegliere le Carte Stratagemma

Prima di ogni Periodo, ogni giocatore può prendere una o più Carte Stratagemma il cui Costo complessivo non superi il Livello di Maestria Tattica del Maestro della Battaglia (vedi ill. 29).

Se uno Stratagemma ha un asterisco - \* - al posto di un Costo, allora il costo è pari al Livello di Maestria Tattica del tuo Maestro della Battaglia e quindi non potrai scegliere altri Stratagemmi se ne prendi uno con un Costo di \*.

### Fase 2. Posizionare le Carte Stratagemma

Posiziona ogni Carta Stratagemma che hai scelto con il Simbolo Carta Secondaria (vedi ill. 27 n° 7) a faccia in giù nella Posizione "bloccata", indicata dall' illustrazione 30 a sinistra.

Posiziona ogni Carta Stratagemma che hai scelto senza il Simbolo Carta Secondaria a faccia in su nella Posizione "in gioco" indicata dall' illustrazione 30 a destra.

### Fase 3. Giocare gli Stratagemmi

L'effetto (vedi ill. 28 n° 6) di ogni Carta Stratagemma che è in posizione 'in gioco' all'inizio di un Periodo, ha effetto per tutta la durata del Periodo o si attiverà in un momento descritto dalla carta.

Se hai una Carta Stratagemma in posizione "bloccata" devi metterla in posizione "in gioco" per attivarne gli effetti. Finché uno Stratagemma non è nella posizione "in gioco", il suo effetto non può essere utilizzato.

- Come fare per trasformare una Carta Stratagemma da "bloccata" ad "in gioco":

1. Una volta per ogni Periodo, gioca la tua Carta Maestria Secondaria come spiegato nel regolamento per il 'Maestro del Combattimento', ma ponendola con la scritta 'tcts' nel lato in alto a sinistra dalla tua prospettiva
2. Se sei il Vincitore del turno, muovi il tuo Maestro della Battaglia e tutti gli Stratagemmi in posizione "promozione" (vedo ill. 30)

Se hai Perso il turno o il turno è un pareggio, gira il tuo Maestro della Battaglia; non potrai ri-giocare la tua Carta Maestria Secondaria fino a che il Maestro della Battaglia non viene ri-attivato.

Notare che una volta per Periodo, puoi giocare la tua Carta Maestria Secondaria con la scritta 'mst' in alto a sinistra e che una volta per Periodo, puoi giocare la tua Carta Maestria Secondaria con la scritta 'tcts' in alto a sinistra in modo tale che puoi portare sia il Maestro del Combattimento che il Maestro della Battaglia in campo una volta per Periodo.

I Maestri della Battaglia vengono ri-attivati quando ri-attivi le Carte Truppa e Maestro del Combattimento.

### Fase 4. Stratagemmi nella 'Fine del Periodo'

Le Carte Stratagemma aggiungono due nuove Fasi alla 'Fine del Periodo': Fase 0 & Fase 6.

#### 'Fine del Periodo' Fase 0. Carte Stratagemma

Ogni Giocatore con delle Carte in posizione "Promozione" posiziona questi Stratagemmi in posizione "in gioco". Poi riporta il suo Maestro della Battaglia dietro la sua Unità.

Se un Giocatore non ha nessuna Carta in posizione "promozione", rimuove tutti gli Stratagemmi da sotto il suo Maestro della Battaglia e li mette nel mazzo delle Carte Stratagemma.

Se entrambi i giocatori hanno la stessa Carta Stratagemma in posizione "in gioco" e queste Carte Stratagemma hanno un simbolo X su di esse (vedi ill. 28 n° 8) allora entrambi i giocatori rimuovono questi Stratagemmi senza applicarne gli effetti e li rimettono nel mazzo Carte Stratagemma.

Ogni giocatore applica gli effetti di uno Stratagemma che ha in posizione "in gioco" che inizia con la parola 'Istantaneo' – Es. Gli Stratagemmi 'Contromossa' e 'Ritirata'.

Se anche una delle Restrizioni (vedi ill.28 n° 5) di uno Stratagemma in posizione "in gioco" non viene esaudita, quello Stratagemma viene Rimosso e messo nel mazzo delle Carte Stratagemma.

Ogni giocatore può volontariamente rimuovere qualsiasi Stratagemma abbia giocato e rimetterli nel suo Mazzo di Carte Stratagemma.

Quando hai più di una Carta Stratagemma "in gioco" dovresti sovrapporle come mostrato nella ill. 31. Posizionate in questo modo, puoi vedere sia il nome di ogni Stratagemma che il Livello di Combattimento al quale si applicano gli effetti dello Stratagemma.



(Illustrazione 31)

## 'Fine del Periodo' Fase 6. Carte Stratagemma

Entrambi i giocatori possono scegliere gli Stratagemmi fino ad un Costo complessivo pari al valore di ML Tattico del loro Maestro della Battaglia. Tuttavia, se un giocatore ha una Carta Stratagemma in posizione "in gioco" ed il suo Stratagemma ha disegnato il simbolo X (vedi ill. 28 n° 8), l'altro giocatore non può prendere quello Stratagemma.