

MISSIONI E POTERI



La nuova speranza (Primavera)

In un Luogo

Trovare qualcosa che dia speranza

Potere Missione Compiuta: porre il segnalino potere sulla carta della Fiaba "protagonista" della missione: una volta per Capitolo, la Fiaba attivata può tornare pronta.



Il gelido orrore (Inverno)

In un Luogo

Creare una minaccia contro le Fiabe.

Potere Missione Compiuta: se nel suo Turno, il Giocatore non ha Soldati da attivare, può spostare il segnalino Potere del Gelido Orrore nella casella Potere di un Luogo e attivare un Conflitto con una Fiaba presente nel Luogo usando come prima carta Narrazione quella relativa al Ricordo della Missione (senza prenderla).



L'amore che scioglie la neve (Primavera)

Su un Personaggio di una Fiaba

Costruire un legame tra 2 Fiabe

Potere Missione Compiuta: porre i 2 segnalini Potere sulle carte dei 2 Personaggi legati: quando uno viene mosso, l'altro può essere mosso insieme al primo gratuitamente (anche se è incapacitato). Effettuano Conflitti e Trabocchetti insieme: possono entrambi giocare carte durante un Conflitto o un Trabocchetto in cui sono coinvolti



Propaganda invernale (Inverno)

In un Luogo

Abbatte il morale delle Fiabe.

Potere Missione Compiuta: (senza segnalini) puoi attivare un Soldato ovunque si trovi per girare la carta di una Fiaba pronta sul lato attivato. Non può essere usata su Fiabe che stanno eseguendo la loro attivazione, ma solo su Fiabe che non sono ancora attivate



Il rifugio segreto (Primavera)

In un Luogo

Trovare un luogo sicuro

Potere Missione Compiuta: porre il segnalino Potere nella casella Potere del Luogo della Missione. Le Fiabe non sono più incapacitate in Conflitti, ma vanno poste in questo Luogo. Inoltre il segnalino Potere Gelido Orrore non può essere piazzato in questo Luogo.



Rappresaglia armata (Inverno)

Su un Personaggio di una Fiaba

Causare un danno a una Fiaba.

Potere Missione Compiuta: (senza segnalini). Rimuovi un Potere dal gioco e cambia il colore del Ricordo ad esso correlato. Oppure, elimina una Fiaba. Se una Fiaba ed un Potere sono collegati, distrugge il Potere.
Il Ritorno della Fiaba: un Giocatore può scegliere di non effettuare il suo Turno e creare un racconto con 3 carte su come la Fiaba torna e in che luogo, e la sua carta viene messa sul lato attivato.



Il grande artefatto (Entrambe le fazioni)

In un Luogo

Entrare in possesso di un oggetto di grande potere

Potere Missione Compiuta: dare a un Personaggio il segnalino potere. Egli può usare la carta Ricordo della Missione (senza prenderla) come carta in più.

ABILITA'



Puoi scartare il tuo Obiettivo e pescarne un altro



Se partecipa ad una Missione ha un +1 nel conto delle carte



Quando lo attivi, peschi 4 carte, non 3



Quando è coinvolto in un Conflitto, non giochi la prima carta narrazione nel primo round.



Quando è coinvolto in un Trabocchetto, hai un +1 nel conto delle carte



Quando lo attivi, può muovere di 2 caselle senza usare una carta.



Quando lo attivi, prima del movimento puoi spostarlo in questo Luogo, senza che possa essere bloccato



Quando lo attivi, prima del movimento puoi spostarlo in questo Luogo, senza che possa essere bloccato

OBIETTIVI



Devi Incapacitare una Fiaba



Devi Incapacitare un Soldato



Quando una Fiaba arriva dove c'è un tuo Soldato, scopri l'Obiettivo davanti a te. Se una seconda Fiaba arriva dove c'è un tuo Soldato, l'Obiettivo è raggiunto



Devi compiere un salvataggio di una Fiaba incapacitata



Devi scartare 2 carte Narrazione avendo un Personaggio nel Luogo indicato.



Se una Fiaba si trova su uno dei 2 luoghi, puoi scoprire l'Obiettivo. Se riesci in una attivazione a raggiungere l'altro luogo, l'obiettivo è raggiunto. In caso contrario, la carta rimane scoperta per riprovarci



I Soldati devono essere presenti in più Luoghi rispetto alle Fiabe