

---

HOPLOMACHUS

---

# VICTORUM

---



**Come Giocare**

v1.0

## Una Nota da CTG

Rivisitare l'universo di Hoplomachus era una prospettiva difficile. Da un lato, volevamo portare tutti i giochi che avevamo pubblicato nella nostra prima linea di giochi ai nostri attuali standard di produzione e design. Dall'altro lato, volevamo fare qualcosa di nuovo, qualcosa di eccitante che parlasse della situazione attuale del gioco da tavolo e di quella che si prospetta per il futuro.

La nostra idea è stata quella di lanciare due giochi contemporaneamente. Questo, Hoplomachus: Victorum, è una sintesi dei migliori combattimenti ravvicinati ispirati a Hoplomachus Origins e un riconoscimento alla crescente comunità di giocatori in solitaria, una comunità che abbiamo sempre sostenuto e che ci ha sostenuto a sua volta. Volevamo creare un'esperienza davvero epica per il solitario, che sembrasse immergersi in una storia di gladiatori al cinema, completa di elementi mitologici che non hanno eguali nel mondo dei giochi.

Siamo molto soddisfatti del risultato. Hoplomachus: Victorum è uno dei giochi più belli che abbiamo mai realizzato, con un'arte raffinata, battaglie avvincenti e scelte strategiche profonde che possono significare la differenza tra una gloriosa vittoria o una straziante sconfitta. È anche ricco di rigiocabilità e non vediamo l'ora di sentire le storie in cui i giocatori si sono fatti strada verso la vittoria contro la nostra varietà di scioni.

La maestosità di Victorum è gran parte merito dei nostri finanziatori Kickstarter, che hanno portato Victorum a un successo crowdfunding di gran lunga superiore alle nostre aspettative. Nella scatola ci sono scions ed eroi che un tempo avevamo pensato come espansioni, ma quando i finanziatori hanno superato ogni stretch goal, ci siamo sentiti in dovere di inserire tutto. Volevamo pianificare il futuro di Hoplo, ma sono stati i nostri fan a spianarci la strada e ve ne siamo molto grati. Speriamo che vi piaccia giocare a questo gioco tanto quanto a noi è piaciuto realizzarlo.

## Crediti

Con la crescita di Chip Theory Games, i team di produzione dei nostri titoli si sono espansi al punto da rendere riduttiva la dicitura "designed by" sulle nostre scatole.

Per questo motivo, abbiamo rinunciato a questa pratica in favore di un resoconto completo di tutti coloro che in CTG hanno contribuito a rendere questo gioco ciò che è, con un riconoscimento speciale per coloro che sono andati oltre il dovuto.

### Editori

Adam Carlson  
Josh Carlson

### Game Design &

#### Sviluppo

Adam Carlson Josh Carlson  
Logan Giannini

### Illustrazioni

Yoann Boissonnett  
Anthony LeTourneau  
Federico Pompili

### Graphic Design

Shaun Boyke  
Melonie Lavelly  
Chelzee Lemm- Thompson

### Scrittura Creativa

Ryan Howard

### Regolamento

Michael Gernes  
Jeff Tidball  
Shannon Wedge

### Consultazione Culturale

Jason Perez

### Playtesting, Suggerimenti e Altri Preziosi

#### Contributi

Tom Aroune, Alper Aslan, Robert Bird, Francois-Xavier Bornes, Mark Buxton, Azrael Chatterley, Andrew Chesney, Daniel Cottam, Andrew Dyrud, Fabian Flaig, Amanda K Gehrke, Asa Giannini, Angela Grandell, Jillian Green, David Groot, Karl Hartley, Chris Hoelzl, Roman-Maria Höritzsch, Paul Kalogeras, Heather Kilber, Nate Kirkwood, Daniel LaGrotta, David Laplante, Matt Majors, Patrick Marhofen, Andrew Navaro, Matt Norton, Jacob Ogle, Ryan Picklesimer, Kyle L Rhynerson, Andrew Santoro, Steve Scarfia, Salem Scott, Luke Seigars, James Sinor, Jonol Son, Heather Swartz, Dustin Thornborrow, Juan Vilar, Josh Wielgus, Jonathan Williams, Justin York, Gregory Zilinskas

### Riconoscimento Speciale – Logan Giannini

Inizialmente abbiamo coinvolto Logan in questo progetto come assistente allo sviluppo, ma il suo impegno è andato ben presto oltre quel ruolo. In poco tempo, è diventato un vero e proprio partner nella creazione di ciò che Victorum è diventato, dando la sua impronta unica a ogni elemento e contribuendo in modo enorme al DNA del gioco a ogni livello. Il suo instancabile impegno è una parte importante del motivo per cui Victorum si trova davanti a voi, e la sua infinita fonte di idee sta servendo per diversi progetti in cantiere.



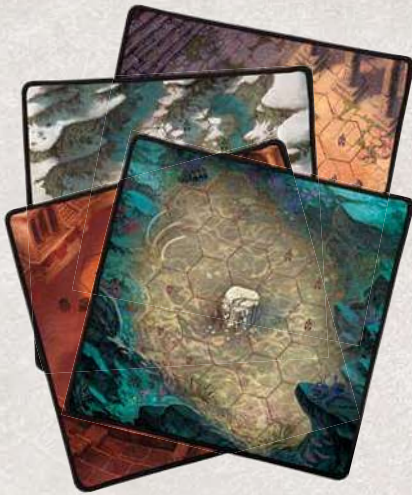
[chiptheorygames.com](http://chiptheorygames.com)

©2022 All Rights Reserved Chip Theory Games

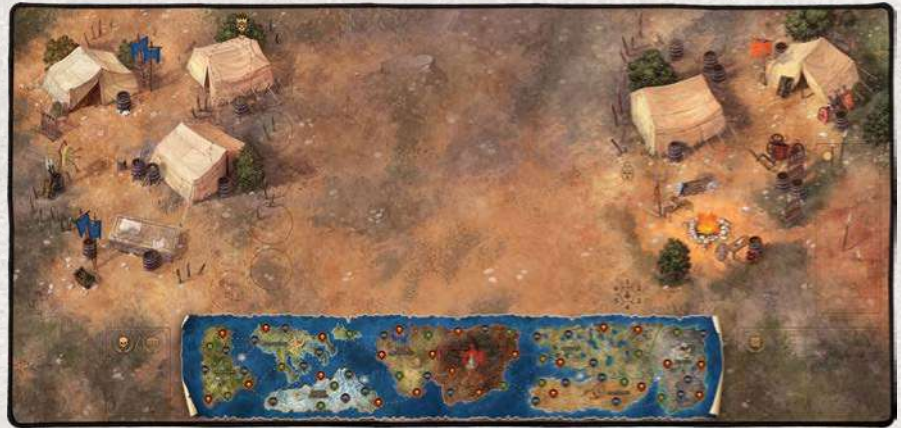
## Indice Contenuti

- 4.....**Componenti**
- 6.....**La Storia (finora)**
- 6.....**Sei un Eroe!**
- 6.....**Panoramica**
- 7.....**Le Regole più Importanti**
- 7.....**Riferimenti di Gioco**
- 8.....**Prepararsi a Giocare**
- 8.....Setup Componenti
- 9.....SetupEroe
- 10.....Setup Rivale
- 11.....**Anatomia Scheda Tracciato Eroe**
- 11.....Capacità Tattica
- 11.....**Informazioni Unità**
- 11.....Anatomia Chip Unità
- 12.....Fazioni
- 12.....Classe
- 12.....Range
- 12.....Movimento
- 12.....Salute
- 12.....Attacco
- 12.....Skill
- 13.....**Panoramica Tattiche**
- 13.....**Benedizioni**
- 13.....**Struttura di Gioco**
- 14.....**Fase Viaggio**
- 14.....Spostare il Campo
- 14.....Porti
- 16.....**Fase Evento**
- 16.....Spettatore
- 16.....Accettare un Evento
- 16.....**Risolvere Eventi Opportunità**
- 16.....Completare Opportunità
- 17.....Ricompense Opportunità
- 17.....**Risolvere Eventi Combattimento**
- 18.....Obiettivi Combattimento
- 18.....Regole Speciali Eventi Cattura  
Bandiera
- 18.....Regole Speciali Eventi Re della  
Collina
- 18.....Preparare il Combattimento
- 19.....Schieramento Rivale
- 19.....Significato Icone e  
Istruzioni
- 20.....Tabella Assegnazione  
Tattiche
- 20.....Tribuno
- 20.....Modificatori Atto  
Schieramento Rivale
- 20.....Tuo Schieramento
- 20.....Flusso di Combattimento
- 21.....Regole Generali  
Combattimento
- 21.....Turno Combattimento  
Rivale
- 21.....Passo Schieramento Rivale
- 22.....Passo Piazzamento Tattica  
Rivale
- 22.....Passo Movimento Rivale
- 24.....Passo Abilità Rivale
- 24.....Passo Ingaggio Rivale
- 25.....Turno Combattimento  
Giocatore
- 25.....Fare Punti
- 25.....Passo Schieramento
- 25.....Passo Piazzamento Tattica
- 26.....Passo Movimento
- 26.....Passo Abilità
- 27.....Passo Ingaggio
- 27.....Unità Sconfitte
- 28.....Fine Combattimento
- 28.....Arrendersi
- 28.....Eventi Letali
- 28.....**Fase Pulizia**
- 29.....Ricompense Combattimento
- 29.....Punizione Combattimento  
Fallito
- 29.....**Bane**
- 29.....Bane Sacchetto
- 29.....Bane Unità
- 30.....Bane Campo
- 30.....**Tattiche**
- 30.....**Combattimento Primus e  
Scion**
- 30.....Regole speciali  
Combattimento Primus
- 30.....Regole speciali  
Combattimento Scion
- 31.....Setup e Preparazione  
Combattimento Scion
- 31.....Obiettivi Combattimento  
Scion
- 31.....Turni Combattimento  
Scion
- 31.....Passo Schieramento  
Rivale
- 31.....Passo Attivazione Scion
- 32.....Passo Movimento, Abilità  
e Ingaggio Rivale
- 33.....**Potenziare Eroe  
con Ricompense**
- 33.....Incrementare  
Statistiche
- 33.....Aggiungere e  
Potenziare Dadi  
Attacco
- 33.....Guadagnare Prodezze
- 33.....GuadagnareTattiche
- 33.....Reclutare Unità
- 33.....**Impilare Statistiche e  
Skill**
- 34.....**Salvare la Partita**
- 34.....**Registrare Eredità**
- 34.....**Integrazione con  
Remastered**
- 35.....**Termini Chiave**
- 38.....**Dettagli Eroe**
- 40.....**Guida Rapida**

# Componenti



**Mat Arena (4)**



**Mat Gioco**



**Vassoi Chip (3)**



**Sacchetto di Pesca**



**Tribune**



**Carte Riferimento Scion (8)**



**Carte Riferimento Arena (4)**



**Scheda Tracciato Eroe**



**Carte Evento (105)**

- 35 Carte Evento Sport
- 35 Carte Evento Ultimo Sangue
- 35 Carte Evento Opportunità



**Carte Prodezza (87)**

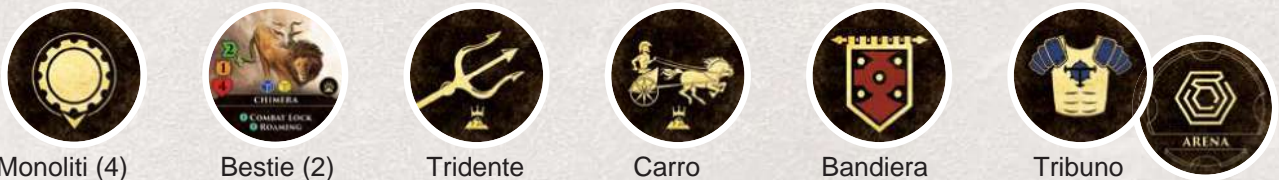
- 7 Carte Prodezza speciali
- 10 Carte Prodezza per Eroe



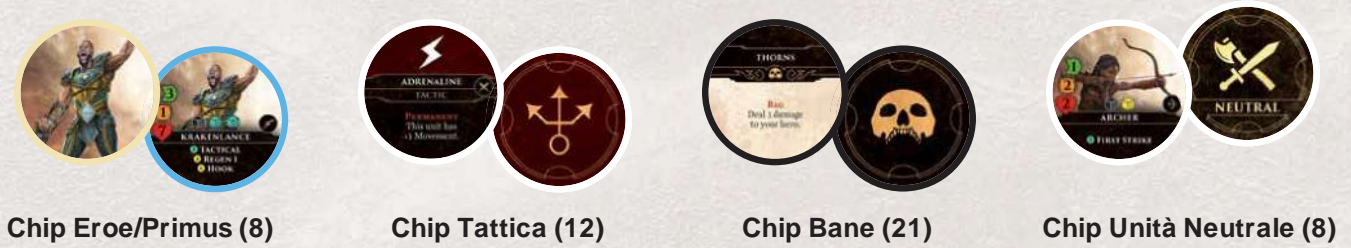
**Riferimento Skill Unità, Regolamento e Epilogo Scion**



**Chip Unità Fazione (48)**  
 • 6 Chip Unità per Ogni Fazione



**Chip Arena (10)**



**Chip Eroe/Primus (8)**

**Chip Tattica (12)**

**Chip Bane (21)**

**Chip Unità Neutrale (8)**



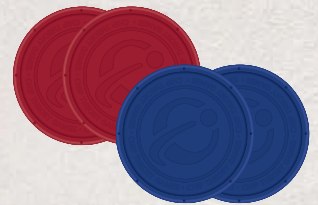
**Chip Scion (10)**



**Chip Bane Scion (9)**



**Chip Opportunità (10)**



**Chip Salute (68)**  
 • 34 Chip Rosse  
 • 34 Chip Blu



**Dadi Arena (3)**



**Dadi Attacco (17)**  
 • 4 Dadi Gialli  
 • 4 Dadi Blu  
 • 4 Dadi Verdi  
 • 4 Dadi Neri  
 • 1 Dado Rosso



**Token Accampamento**

## LA STORIA (FINORA)

È il 79 d.C. e il saggio romano Plinio il Vecchio ha saputo dell'imminente eruzione del Vesuvio. Per salvare migliaia di vite nelle vicine città di Pompei ed Ercolano, invoca i Misteri Eleusini, una serie di antichi riti che gli permettono di comunicare con Proserpina, dea degli inferi. Proserpina concede la sua misericordia a coloro che vivono nei pressi del vulcano e impedisce l'eruzione, ma Plutone, signore degli inferi, non è contento.

Arrabbiato per essere stato privato di nuove anime destinate al suo dominio, Plutone dà ai mortali del mondo un ultimatum. Tra un anno scaterà una nuova eruzione del Vesuvio, abbastanza potente da ricoprire l'intero pianeta di roccia fusa e cenere. L'unico modo per l'umanità di evitare questo destino è che i guerrieri più forti della Terra sconfiggano in combattimento i sette temibili scion di Plutone e Plutone stesso. In tutto il mondo, i campioni di molte grandi civiltà hanno iniziato ad arruolare seguaci, cercando di distruggere gli scion, salvare il mondo e consolidare per sempre la propria leggenda.

Sette nazioni, in particolare, hanno messo a disposizione le loro risorse per difendersi dall'apocalisse. L'Impero Romano si è schierato con il misterioso guerriero Decimus e i suoi New Argonauts, un gruppo di guerrieri devoti che credono che il tradizionale combattimento gladiatorio sia la chiave per la vittoria. La dinastia cinese Han ha chiesto aiuto al maestro Bingqing e agli altri abitanti di Kunlun, una montagna magica che ospita i più importanti praticanti di arti marziali e mistici della nazione. L'Impero Parthian si è riunito attorno a un' enigmatica figura nota solo come il Parthian, un leggendario cavaliere che gode del rispetto delle unità militari più elitarie dell'Impero. I guerrieri sono giunti persino dall'altra parte dell'oceano, sotto forma di Sea Strider e delle sue forze Lamosians, desiderosi di dimostrare di essere degni figli di Nettuno.

Le nazioni umane non sono le uniche a lavorare contro il mondo sotterraneo. Le potenti Amazons hanno cercato l'aiuto di Virago, maestro di ascia da battaglia. Gli Atlanteans si sono sollevati dal loro isolamento acquatico per aiutare, a malincuore, il rinnegato Krakenlance, che si mescola alla gente del mondo più di quanto i suoi simili approverebbero. Infine, anche Plutone è conteso da una creatura di nome Stygiana, che guida un gruppo dal mondo sotterraneo stesso: Una fazione chiamata Pluto's Refugees, composta da coloro che sono fuggiti dal mondo sotterraneo verso l'Antartide quando Plinio ha usato i suoi riti per squarciare il velo tra questo mondo e l'altro.

E, dietro a tutto questo, c'è ancora un'ottava fazione: quella di Nox, la dea della notte, che cerca di uccidere Plutone e reclamare il mondo sotterraneo per sé. A prescindere dal vincitore finale di questa battaglia con gli dei, il destino del mondo è in bilico.

## SEI UN EROE!

*Victorum* è un gioco di avventura e combattimento in arena nel mondo della mitologia antica. *Victorum* è simile agli altri giochi della serie *Hoplomachus*. Sebbene questo regolamento contenga tutto ciò che serve a giocare, chi ha già giocato ad altri titoli *Hoplomachus* noterà regole note insieme a quelle nuove.

## PANORAMICA

*Victorum* è una campagna, un'epopea monumentale che racconta la storia del vostro eroe.

Per vincere una campagna, il vostro eroe deve sconfiggere tre primus e poi trionfare in battaglia sul Vesuvio contro uno degli scion di Plutone - o addirittura Plutone stesso! Per farlo, dovrete viaggiare per il mondo antico partecipando a eventi, combattendo in arene, facendo crescere le vostre forze e sviluppando sapientemente le vostre capacità.

Una campagna ha quattro atti. Ogni atto porta al confronto con uno dei tre primus o con uno scion di Plutone.

Ogni atto si svolge nell'arco di un massimo di 12 settimane. In ogni settimana accade qualcosa di drammatico - potreste affrontare temibili rivali, attraversare il mondo antico o ingaggiare una gara di abilità contro un tribuno locale.

Se il vostro eroe viene sconfitto, perdete la partita.

La natura epica di *Victorum* fa sì che non sempre si riesca a terminare una campagna in una sola seduta. Le pause tra un atto e l'altro sono il momento migliore per salvare la partita, subito dopo aver sconfitto un primus. Quando si è pronti per una pausa, fare riferimento a "Salvare la Partita" a pagina 34.

## LE REGOLE PIU' IMPORTANTI

Come le arene dell' antichità, *Victorum* è sorretto da solide fondamenta. Le sue regole fondamentali sono:

- **Il regolamento ha la precedenza:** Questo regolamento, insieme alle errata online e alle FAQ, è la fonte principale delle regole di *Victorum*.
- **Eccezioni basate sui componenti:** Le regole sui singoli componenti - come quelle che appaiono sulle carte, i riferimenti alle arene e agli scion - sostituiscono il regolamento creando delle eccezioni.
- **Il termine "cannot":** Il termine "cannot" in un effetto di un componente significa che quell'effetto non può essere annullato da un altro effetto di gioco.
- **Il termine "may":** Il termine "may" indica sempre una scelta che si può fare .
- **Non sbirciare:** La maggior parte dei componenti ha informazioni accessibili. Ad eccezione di quelli elencati di seguito, tutte le carte e le chip possono essere consultate in qualsiasi momento.
  - Mazzi carte evento (tranne la carta più alta a faccia in su di ogni mazzo)
  - Pile fazione (tranne la fiches più alta a faccia in su di ogni pila)
  - Pila Bane

## RIFERIMENTI DI GIOCO

Ci sono alcuni materiali di riferimento di cui dovete essere consapevoli mentre leggete queste regole e giocate. Il primo è il riferimento alle abilità delle unità, un foglio in PVC a grandezza naturale separato dal presente regolamento. Presenta tutte le denominazioni delle abilità presenti sulle chip delle unità sia in questo gioco che in *Hoplomachus: Remastered*. La seconda è la Guida Rapida sul retro del regolamento. Qui sono riportate le informazioni di gioco di cui si ha bisogno in breve tempo, riducendo la necessità di consultare l'interno del regolamento durante la partita. Infine, alle pagine 35-37 si trovano i Termini Chiave. Si tratta di un elenco di denominazioni di termini importanti per il gioco. Se vi imbattete in un termine o in un concetto che non conoscete, l'elenco dei Termini Chiave è un ottimo punto di riferimento.





## PREPARARSI A GIOCARE

Di seguito sono riportate le istruzioni per il setup di Victorium. È importante notare che, a differenza della maggior parte dei giochi, gran parte dei componenti di questo sono disposti a faccia in su. Questo è intenzionale, in quanto permette al giocatore di vedere la carta o la chip in cima alla pila e di usare questa informazione a suo vantaggio.

Ci sono alcune decisioni da prendere durante il setup per quanto riguarda la selezione di un eroe e di uno scion. Per la vostra prima partita a Victorium, abbiamo fornito dei suggerimenti. Questi suggerimenti sono in *rosso e in corsivo*.

### Setup Componenti

1. **Mat Gioco e Tribune.** Posizionare il Mat gioco davanti a sé e le Tribune direttamente sopra di esso.
2. **Chip opportunità.** Mettere la chip a faccia in giù nella fessura centrale delle Tribune. Non è necessaria alcuna randomizzazione.
3. **Chip Unità Fazione.** Separarle per colore, esclusi gli eroi, e mescolarle. Impilare ogni gruppo a faccia in su negli slot delle chip rimanenti nei posti delle Tribune. Ordinate le fazioni come segue da sinistra a destra: Lamosians, Atlanteans, Pluto' s Refugees, New Argonauts, Vesuvians, Amazons, Parthians e Kunlun. Questo corrisponde all'ordine delle regioni sulla mappa del mondo antico.
4. **Carte Evento.** Prendere i tre mazzi di carte - Sport, Opportunità e Ultimo Sangue - e mescolarli separatamente. Posizionare i mazzi a faccia in su nelle tre fessure della Tribune, con il mazzo Sport a sinistra, il mazzo Opportunità al centro e il mazzo Ultimo Sangue a destra.
5. **Vassoi Chip.** Posizionarne due sul mat gioco, uno nell'angolo superiore sinistro e uno nell'angolo superiore destro.
6. **Chip Tattiche.** Posizionare a faccia in su in una riga del contenitore di sinistra le chip. Non è necessario mescolarle.



7. **Chip Arena.** Posizionare a faccia in su in una riga del contenitore di sinistra. Non mescolare.
8. **Chip Bane.** Assicurarsi di avere solo le Bane standard, non le Bane scion con il dorso rosso. Mescolare e posizionare a faccia in giù nell'ultima riga del contenitore di sinistra.
9. **Chip Salute.** Mettere tutte le chip rosse e blu nel contenitore di destra, ordinate per colore.
10. **Pad tracciato Eroe.** Posizionare in alto a destra del mat gioco, a sinistra delle chip salute.
11. **Prodezze Speciali.** Posizionare le carte Prodezza Speciale a faccia in giù sopra il mat gioco, a destra della Tribuna. Non è necessario mescolarle.
12. **A lato.** Posizionare i seguenti oggetti sul mat gioco, a portata di mano:
  - Una penna o una matita.
  - Il riferimento skill unità.
  - Tutti i dadi di gioco. Le Tribune dello Stadio ha anche uno slot per i dadi in cui è possibile conservare i dadi che si lanciano più frequentemente.

## Setup Eroe

Fare riferimento a "Dettagli Eroi" a pagina 38-39 per informazioni e statistiche di ogni eroe. Le informazioni contenute in questa sezione sono necessarie per completare i seguenti passi.

1. **Eroe.** Selezionate l'eroe della vostra truppa tra le otto opzioni. Posizionate la chip eroe nel vostro campo, l'area vuota sotto la scheda tracciato eroe, con il lato illustrato completamente rivolto verso l'alto. Il lato posteriore di una chip eroe, con le statistiche, viene ignorato. Viene utilizzato quando la chip viene usata come primus e non come eroe. *Per la vostra prima campagna Victorum, vi consigliamo di giocare con Krakenlance.*
2. **Livello di difficoltà.** Scegliere uno dei seguenti livelli di difficoltà:
  - **Chosen:** Il livello di difficoltà base. Si raccomanda di iniziare da qui e di salire di difficoltà solo quando si è pronti per una nuova sfida.
  - **Valiant:** Livello di difficoltà superiore per giocatori esperti in cerca di una campagna più impegnativa.
  - **Fearless:** La difficoltà più elevata, per i giocatori esperti che desiderano una maggiore sfida.

Un riepilogo degli adattamenti per ciascun livello di difficoltà è a pagina 34. *Se questa è la vostra prima campagna, si consiglia il livello Chosen.*

3. **Prodezza Eroe.** Trovate tutte le carte Prodezza del vostro eroe. Guardatele e sceglietene un tot a vostra scelta in base al livello di difficoltà:
  - **Chosen:** Tre carte Prodezza Eroe
  - **Valiant:** Una carta Prodezza Eroe
  - **Fearless:** Nessuna carta Prodezza Eroe

Posizionare le carte selezionate a faccia in su nell'area delle carte Prodezze guadagnate sul Mat gioco. Si noti che alcune carte Prodezza hanno un nome e un livello. Queste devono essere acquisite in ordine (ad esempio, non si può scegliere il livello 2 Endurance se non si è già scelto il livello 1). Posizionare il resto delle carte Prodezze del proprio eroe a faccia in giù accanto alle carte Prodezze Speciali. Non mescolare. Le carte Prodezze di tutti gli altri eroi vanno rimesse nella scatola. *Nella prima campagna con Krakenlance, vi consigliamo di selezionare le seguenti carte Prodezza: Follow My Lead, Master Tactician e Grand Entrance.*

4. **Pad Tracciato Eroe.** Compilate le seguenti informazioni del vostro eroe sulla scheda tracciato: Nome, Movimento, Range, Classe, Salute, Leadership e Attacco. Quindi, in base al livello di difficoltà, apportate le seguenti modifiche:

- **Chosen:** Iniziare con otto benedizioni. Aumenta la Salute e la Leadership di +1. Aggiungi o migliora un dado Attacco del tuo eroe.
- **Valiant:** Iniziare con quattro benedizioni. Scegliete una delle seguenti: Aumentare la Salute di +1, aumentare la Leadership di +1, aggiungere un dado Attacco del proprio eroe o potenziare un dado esistente.
- **Fearless:** Iniziare con una benedizione e tre influenze scion.

*Se questa è la vostra prima partita, vi consigliamo di rivedere "Anatomia della scheda tracciato eroe" a pagina 11 per capire meglio come funziona e per vedere come dovrebbe essere il tracciato di Krakenlance. Per quanto riguarda la scelta di "aggiungere o potenziare un dado" che viene fornita con la difficoltà Chosen, si consiglia di aggiungere un dado. Questo dà a Krakenlance un Attacco di due dadi blu e un dado giallo.*

5. **Salute Eroe.** Posiziona sotto la chip eroe un numero di gettoni salute rossi pari alla sua statistica Salute. *Krakenlance ha Salute 6, quindi posizionate sei chip rosse sotto di lui.*
6. **Unità Neutrali.** Dalla scorta di unità neutrali, scegliete una di ciascuna delle unità neutrali elencate nei dettagli del vostro eroe e posizionatele nel vostro campo. *Krakenlance inizia con un Attacker, un Archer e un Defender. Queste sono le unità nell'accampamento e, insieme all'eroe, formano la truppa.*

7. **Tattiche.**

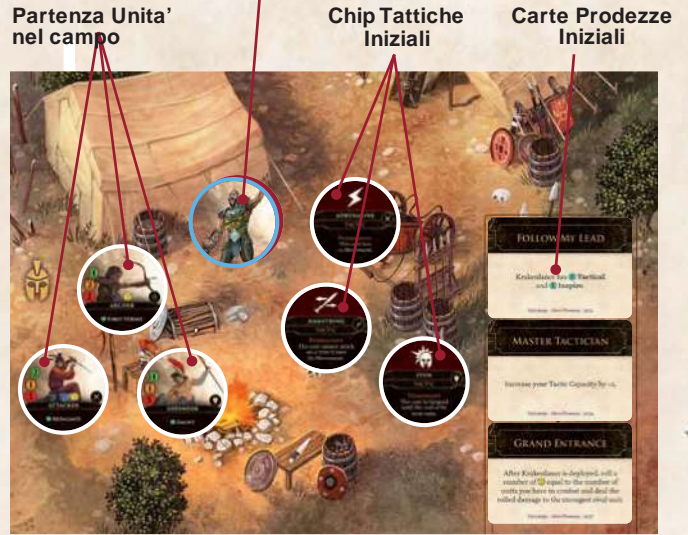
- **Chosen e Valiant:** Dalla scorta di tattiche trovate una di ognuna delle tre tattiche elencate nei dettagli del vostro eroe e posizionatele nel vostro accampamento.
- **Fearless:** Iniziare senza tattiche.

*Krakenlance inizia con le tattiche Adrenaline, Hamstring e Stun.*

8. **Arena.** Trovate il riferimento arena che corrisponde alla regione di provenienza del vostro eroe e posizionate la sul lato sinistro del mat gioco. Quindi individuare la carta dell'arena raffigurata e posizionala al centro del mat gioco. Si noti che le carte e mat sono a doppia faccia, quindi potrebbe essere necessario guardare entrambi i lati per individuare l'arena desiderata. Posizionare le carte e i mat delle arene rimanenti a portata di mano. *La regione degli Atlanteans è la casa di Krakenlance, quindi trovate il riferimento e il mat di quell'arena.*
9. **Accampamento.** Sulla mappa del mondo antico del mat di gioco, posizionate la pedina Accampamento in ottone sullo spazio della capitale (raffigurante una struttura unica) della regione di provenienza del vostro eroe. Questa è la vostra posizione di partenza. *Posizionate la pedina accampamento sulla capitale della regione degli Atlanteans, che ha questo aspetto:*



Chip Eroe Krakenlance Con 6 chip rosse salute.



Se avete seguito le nostre istruzioni per la prima partita, ecco come potrebbe apparire la sezione campo del mat gioco alla fine del setup.

## Setup Rivali

1. **Scion.** Esaminate tutte le carte riferimento Scion e scegliete quale affrontare nella campagna. Posizionate la chip scion scelto nello slot più a destra delle Tribune e la sua carta con le schede riferimento. Riponete le altre chip e carte Scion nella scatola. *Per la prima campagna, Taotie è lo scion consigliato.*
2. **Bane Scion.** Sulla carta riferimento sotto il nome dello scion si trova il nome della bane dello scion ad esso associata. Posizionare la chip a faccia in giù all'inizio della pila delle chip in modo che venga pescata per prima. Ripartire tutte le altre chip bane dello scion nella scatola. *Taotie aggiunge la bane scion Gigantic davanti la pila delle bane.*
3. **Primus.** Mettete tutte le chip eroe che non avete scelto nel sacchetto di pesca ed estraetene tre a caso. Questi sono i primus che affronterete, uno alla fine di ciascuno dei primi tre atti di Victorium. Posizionatele nei tre slot rimanenti della Tribuna con il lato delle statistiche rivolti verso voi. L'ordine in cui sono collocati non ha importanza. Ripartire il resto delle chip eroe nella scatola. *Invece di scegliere a caso, scegliete i seguenti primus per la prima campagna: Bingqing, Decimus e The Parthian.*
4. **Sacchetto Unità.** Mettete le unità neutrali rimanenti nel sacchetto di pesca. Nel corso della campagna, il contenuto del sacchetto si arricchirà e si ridurrà e sarà sempre fonte di unità rivali.

# Anatomia Scheda Tracciato Eroe

**Nome.** Il nome del vostro eroe. **Range.** Il numero massimo di esagoni di distanza da cui l'eroe può attaccare.

**Movimento.** Il numero massimo di esagoni che il vostro eroe può spostarsi nel Passo Movimento.

**Salute.** La quantità di HP del vostro eroe e la quantità massima di HP che può guarire. La Salute dell'eroe è segnata barrando il numero appropriato di icone cuore.

**Leadership.** Il numero massimo di unità (compreso il proprio eroe) che si possono avere nella truppa contemporaneamente. La Leadership è segnata barrando il numero appropriato di icone standardo.

**Benedizioni.** Il numero di benedizioni rimanenti da spendere. Risegante un cerchio intorno alle benedizioni a cui si ha diritto, e cancellatele man mano che le utilizzate.

**Tracciato Influenza Scion.** Una tracciato che rappresenta le opportunità di influenza dello scion. Ogni volta che guadagnate un'influenza scion, cancellate lo spazio successivo non barrato. Se lo spazio barrato contiene l'icona bane, guadagnate una bane.

**Attacco.** Indica quali dadi lancia il vostro eroe quando attacca. Ogni colonna rappresenta un singolo dado Attacco dell'eroe. Barrare i dadi iniziali e tutte le icone dei dadi sottostanti. Quando si potenzia un dado, barrare l'icona del dado sopra di esso. Solo il dado barrato più alto di ogni colonna viene considerato per l'Attacco.

**Tracciati Settimana.** Quattro tracciati utilizzati per tenere i progressi del gioco attraverso i quattro atti, ognuno dei quali può avere una durata massima di 12 settimane. Gli esagoni barrati rappresentano le settimane trascorse.

**Classe.** Icone che rappresentano le quattro classi di eroi (Attacker, Archer, Tactician o Defender). Cerchio il tipo di eroe.

## Capacità Tattica

Oltre alle statistiche variabili elencate sulla scheda tracciato eroe, tutti gli eroi hanno una Capacità Tattica di 3. Questo è il numero massimo di chip tattiche che si possono avere contemporaneamente nel campo. Alcune carte Prodezze possono aumentare questa capacità. Se in qualsiasi momento il numero di tattiche nel campo supera la Capacità Tattica, se ne devono scartare tante fino a raggiungere la propria capacità.



## INFORMAZIONI UNITA'

In Victorum, le unità sono pezzi di gioco che possono combattere. Ciascuna è rappresentata da una chip.

### Anatomia Chip Unità

**Nome.** Il nome dell'unità.

**Movimento.** La distanza che questa unità può percorrere.

**Range.** La distanza a cui può trovarsi un bersaglio da questa unità in combattimento.

**Salute.** Quanto è resistente questa unità.

**Attacco.** I dadi che questa unità lancia quando attacca.

**Classe.** Di che tipo di unità si tratta.

**Skill.** Che capacità eccezionali ha questa unità.

Chip Unità Reptilian

## Fazioni

Molte unità appartengono a una fazione. La loro fazione è rappresentata dal colore della loro chip. Oltre agli eroi, le unità hanno anche un retro con stampato il nome della fazione.

I nomi delle fazioni corrispondono alle regioni presenti sulla mappa del mondo antico e alle arene corrispondenti.

La fazione determina l'arena in cui si trova l'unità. Le unità agiscono in modo diverso in combattimento quando si trovano in un'arena.

Le unità che non appartengono a nessuna fazione in particolare includono scion, unità neutrali, unità opportunità e le unità bane.

## Classe

Ci sono cinque classi di unità, ciascuna rappresentata da un'icona: Archer (↔), Attacker (✕), Beast (🐾), Defender (♥) e Tactician (♂).

La classe indica il tipo di unità. Ogni classe è generalmente associata a specifiche abilità e/o statistiche. Ad esempio, i Tactician hanno generalmente l'abilità Tactical e gli Archer tendono ad avere un Range di almeno 2. Gli effetti del gioco possono essere applicati anche a classi specifiche di unità.

Il Reptilian sopra appartiene alla classe Defender.

## Range

Il Range di un'unità indica il numero massimo di esagoni di distanza a cui può trovarsi il bersaglio dell'attacco. Range 1 indica che il bersaglio deve trovarsi in un esagono adiacente.

Il Reptilian sopra ha Range 1.

## Movimento

Il Movimento indica il numero massimo di esagoni che può muovere un'unità durante il Passo Movimento del suo turno truppa.

Il Reptilian sopra ha Movimento 1.

## Salute

La Salute indica la quantità di HP di partenza di un'unità. Gli HP di un'unità sono rappresentati da chip rosse o blu, che sono impilate sotto l'unità.

Quando un'unità perde o guadagna HP, le chip vengono rimosse o aggiunte alla sua pila HP.

Le unità perdono HP quando subiscono danni. Se un'unità subisce danni tali da non avere più HP, è sconfitta. Le unità sconfitte vengono messe nel campo della truppa a faccia in giù. Se il vostro eroe viene sconfitto, perdetevi la partita.

Le vostre unità usano le chip rosse, mentre tutte le altre unità usano quelle blu. In questo modo è facile individuare quali siano le vostre.

Quando un'unità si cura, non può superare gli HP della sua statistica Salute. Quando guadagna HP in altri modi, può superare tale livello senza limiti.

Il Reptilian sopra ha Salute 3. Quando viene schierato, viene impilato con tre chip Salute del colore della sua truppa.

## Attacco

L'Attacco di un'unità indica quale dado attacco colorato lancia quando attacca un'altra unità. Ogni icona dado sulla chip di un'unità indica che viene lanciato un dado del colore corrispondente.

Il Reptilian sopra lancia due dadi attacco blu.

Dadi di colore diverso hanno probabilità diverse di ottenere un successo perché hanno più o meno facce con icone successo. I dadi con un numero maggiore di icone successo sono considerati più forti di quelli con meno icone.

Ogni icona successo lanciata durante un attacco infligge 1 danno. Le facce dei dadi che non hanno l'icona successo sono mancati e non hanno alcun effetto.



Icona Colpito

Icona Mancato

COLORI	FACCE Colpito
Giallo	2
Blu	3
Verde	4
Nero	5
Rosso	6

Ogni icona dado ha un numero che corrisponde al numero di facce colpito che ha. Questo è un utile promemoria per i giocatori e aiuta i daltonici a distinguere i dadi. Per le stesse ragioni, ogni colore di un dado attacco ha un bordo unico, con un numero di fessure corrispondente al numero di facce colpito.

## Skill

La chip di ogni unità elenca le skill di cui dispone. Tutte le skill sono descritte nella sezione Skill Unità.

Esistono tre tipi di skill. Il tipo di skill indica quando è attiva o come può essere utilizzata.

Le Innate sono precedute dalla lettera **I**, quelle Abilità dalla lettera **A** e quelle Speciale dalla lettera **S**.

- **Innata:** La skill ha un effetto continuo o un effetto innescato da una circostanza specifica spiegata nella descrizione skill.
- **Abilità:** Usata durante il Passo Abilità del turno della truppa.
- **Speciale:** Utilizzata durante il Passo Ingaggio, al posto dell'attacco, del turno della truppa.

Il Reptilian sopra ha due abilità: Taunt (Innata) e Regen 1 (Abilità).

### Descrizione Unità

Alcuni effetti di gioco e skill si applicano alle unità con determinati descrizioni, quindi è importante capire il significato di queste descrizioni.

**Local.** Un'unità della fazione corrispondente all'arena corrente.

**Strongest.** L'unità con più HP.

**Weakest.** L'unità con meno HP.

**Closest.** L'unità che richiede il minor movimento per essere raggiunta.

**Farthest.** L'unità che richiede il maggior movimento per essere raggiunta.

**Deadliest.** L'unità con il maggior numero di dadi attacco, indipendentemente dalla forza.

**Least Deadly.** L'unità con il minor numero di dadi attacco, indipendentemente dalla forza.

**Fastest.** L'unità con il movimento maggiore.

**Slowest.** L'unità con il Movimento minore.

**Outnumbered.** Un'unità appartenente a una truppa che ha meno unità in combattimento rispetto alla truppa avversaria.

**Isolated.** Un'unità che non ha alleati in combattimento.

## PANORAMICA TATTICHE

Le tattiche sono vantaggi o impedimenti che vengono applicati alle unità durante il combattimento.

Esistono quattro tattiche di base: Adrenaline, Bolster Health, Hamstring e Stun.

Esistono anche tattiche speciali. Le tattiche speciali non sono disponibili all'inizio della campagna. Vengono aggiunte solo attraverso il completamento di specifiche carte Opportunità.

Per ulteriori informazioni sulle tattiche, vedere "Tattiche" a pagina 30 e "Ottenere Tattiche" a pagina 33.

## BENEDIZIONI

Le benedizioni sono risorse speciali che aiutano a controbilanciare i tiri sfortunati o a sopravvivere a decisioni sconsiderate. Il numero di benedizioni di cui si dispone all'inizio della campagna si basa sul livello di difficoltà scelto.

Le benedizioni possono essere utilizzate solo in combattimento. Una croce o una benedizione viene usata per ottenere uno dei seguenti effetti:

- **Survive.** Usate una benedizione quando il vostro eroe è sconfitto per guarire completamente il vostro eroe.
- **Reinforce.** Usate una benedizione all'inizio del vostro turno per reclutare unità dal sacchetto fino ad averne pari alla vostra Leadership.

Le benedizioni non possono essere utilizzate durante la battaglia. Tuttavia, quando si arriva a quella battaglia, si riceve un bonus per ogni benedizione non ancora spesa durante la campagna, quindi conviene conservarle se possibile. Vedere "Regole Speciali Combattimento Scion" a pagina 30 per maggiori dettagli.

## STRUTTURA DI GIOCO

Ogni campagna è suddivisa in quattro atti e ogni atto può durare fino a 12 settimane.

Un atto può terminare prima che siano trascorse 12 settimane, ma un atto non può mai essere più lungo di 12 settimane. Le settimane non utilizzate non vengono mai utilizzate negli atti successivi.

I primi tre atti terminano quando si affronta un primus. Il quarto atto termina quando si affronta lo scion.

Le azioni del vostro eroe nel mondo sono divise in round. Un round non consuma necessariamente una settimana. A volte una settimana può contenere più round.

Un round ha tre fasi, che si svolgono sempre in ordine:

## Fasi Round

1. Fase Viaggio
2. Fase Evento
3. Fase Pulizia

Una settimana viene spesa durante la Fase Pulizia degli eventi accettati e anche ogni volta che viene utilizzato un porto. Se un porto non viene utilizzato e l'evento del round non viene accettato, la settimana continua nel round successivo.

## FASE VIAGGIO

La Fase Viaggio utilizza la mappa del mondo antico sul mat gioco.

La mappa è composta da luoghi, singoli punti sulla mappa, raggruppati in otto regioni. A ogni regione è associata un'arena.

Le località sono collegate da percorsi rappresentati da linee tratteggiate. Due località collegate da un percorso ininterrotto sono adiacenti.



Ogni luogo ha un genere, che determina il modo in cui si interagisce con esso.



### Sport

Un luogo di combattimento con un obiettivo non-mortale (ad esempio, Re della Collina).



### Ultimo Sangue

Un luogo di combattimento in cui è necessario sconfiggere tutte le unità rivali per vincere.



### Opportunità

Un luogo che offre un nuovo obiettivo supplementare e una ricompensa per il suo completamento.



### Porto

Un luogo che collega aree distanti della mappa tra loro.



### Capitali (ognuna ha una grafica unica)

Luogo di combattimento in cui si deve affrontare un primus o uno scion, ponendo fine all'atto in corso. La capitale della regione del vostro eroe è anche il luogo in cui il vostro campo inizia la partita.

## Spostare l'Accampamento

Per iniziare la Fase Viaggio, dovete spostare la pedina Accampamento dalla sua posizione attuale a una nuova posizione adiacente. Potete spostarvi liberamente tra le regioni, purché vi muoviate lungo un percorso. Tuttavia:

- Durante la Fase Viaggio vi muoverete. Non potete rimanere nello stesso luogo.
- Non si può tornare indietro lungo il percorso appena fatto (eccezione: all'inizio di un nuovo atto si può muovere in qualsiasi direzione).
- Si possono ignorare i porti quando si muove. In altre parole, si può muovere attraverso un porto fino ad una locazione collegata in un' unica mossa, come se il porto non interrompesse il percorso (non è obbligatorio ignorarli, ovviamente - vedi "Porti" più avanti).
- È possibile entrare nella capitale di una regione solo se il primus di quella regione è stato scelto durante il setup e non è ancora stato sconfitto. Si deve affrontare quel primus e terminare l'azione in corso.
- Si può entrare nella capitale vesuviana nel IV atto, a quel punto si deve affrontare lo scion.

## Porti

I porti sono luoghi speciali che permettono di attraversare il mondo antico in modo agevole.

Come descritto in precedenza, si possono semplicemente ignorare i porti durante gli spostamenti, come se non interrompessero i percorsi tra i luoghi adiacenti.

Tuttavia, si può anche scegliere di usare un porto per viaggiare su lunghe distanze seguendo i seguenti passi:

1. **Navigare tra i Porti.** Spostate il vostro Accampamento da una locazione adiacente a un porto. Poi spostatelo in qualsiasi altro porto sulla mappa del mondo antico.

- 2. Segnare una Settimana.** Segnare una settimana sulla scheda tracciato eroe. Si noti che questa settimana è in aggiunta alle normali settimane o a quelle della Fase Pulizia (vedere "Fase Pulizia" a pagina 28 per maggiori dettagli). Il viaggio in mare richiede tempo!
- 3. Sbarcare in un Porto.** Spostare l'Accampamento in una posizione qualsiasi adiacente al porto in cui si trova.

Si noti che mentre si può muovere attraverso i porti o usarli per viaggiare come spiegato sopra, non si può mai terminare il movimento su uno di essi.

### Esempio di Viaggio:



Iniziate la vostra Fase Viaggio nel luogo Sport indicato nella regione degli Atlanteans. Tra tutti i luoghi indicati in questa parte della mappa del mondo antico, ve ne sono quattro in cui è possibile recarsi. Tre di queste destinazioni possibili si trovano direttamente lungo i percorsi, indicati dalle linee verdi. Si noti che il luogo più a sud nella regione dei Lamosians è accessibile, anche se c'è un porto che interrompe il percorso - ricordate che i porti possono essere ignorati durante gli spostamenti. Se si viaggia verso uno di questi tre luoghi, si risolverà un evento del tipo appropriato. La quarta opzione consiste nell'utilizzare il porto per raggiungere qualsiasi luogo adiacente a qualsiasi altro porto. In questo caso, si può scegliere di viaggiare verso un luogo Sport al confine meridionale della regione delle Amazons. Se si usa il porto per recarsi qui, si deve segnare una settimana in più. Non è possibile spostarsi a nord-est. Anche se il luogo in quella direzione è collegato alla vostra posizione attuale da un percorso, ricordate che non potete mai tornare sui vostri passi tornando al luogo che avete raggiunto durante la precedente Fase Viaggio.

## Consigli di Viaggio

Poiché il viaggio verso una capitale conclude l'atto, sfruttate al massimo le settimane che vi sono assegnate prima di allora.

Ricordate che i combattimenti contro primus e scion devono avvenire al più tardi la 12a settimana. Dovete quindi assicurarvi che il vostro percorso di viaggio vi permetta di raggiungere una capitale nel tempo previsto. Anche se l'uso dei porti può farvi risparmiare tempo, ricordate che dovete segnare una settimana in più ogni volta che ne usate uno. Una cattiva pianificazione può costringervi a rimanere spettatori al fine di raggiungere la vostra destinazione in tempo, guadagnando scion e forse ad accumulare bane.



Iniziate il primo round della Fase Viaggio della settimana 11 nel luogo Ultimo Sangue dei Pluto's Refugees, e dovete raggiungere la capitale dei New Argonauts per poter combattere il primus nella settimana 12. Questo richiederà di viaggiare e fare da spettatore due volte di seguito prima di arrivare alla capitale. Le settimane non sono segnate quando si è spettatore, ma è necessario guadagnare un'influenza scion pari al numero dell'atto ogni volta.



## FASE EVENTO

Quando si inizia la Fase Evento, se si è entrati in una capitale, si inizia immediatamente un combattimento primus o scion. Il tipo di combattimento dipende dall'Atto: Atto I, Atto II, Atto III (primus) e Atto IV (scion). Per maggiori dettagli, vedere "Combattimento Primus e Scion" a pagina 30. Tuttavia, si consiglia di continuare a leggere gli eventi comuni e di imparare come funziona il combattimento prima di leggere gli eventi rari.

Se non iniziate la Fase Evento in una capitale, leggete la prima carta evento del mazzo che corrisponde al luogo in cui si trova il vostro campo:



Sport



Ultimo Sangue



Opportunità

Dopo aver letto la carta evento, decidete se accettare l'evento o se fare da spettatore. Se scegliete l'evento, prendete tutto il mazzo in modo da non leggere la carta successiva.

### Spettatore

Essere spettatore significa perdere la possibilità di partecipare a un evento in questo round. Potreste decidere di fare da spettatori invece di accettare un evento se il vostro eroe ha pochi HP o se non siete sicuri di riuscire nell'evento. Essere spettatore non fa terminare la settimana in corso, quindi si può anche scegliere di esserlo per avvicinarsi alla destinazione in minor tempo. Tuttavia, essere spettatore di un evento ha delle conseguenze, perché lo spettatore aumenta l'influenza dello scion, che alla fine porta ad accumulare bane.

Non si può mai fare da spettatore in una capitale: bisogna sempre iniziare un combattimento con primus o scion.

Quando si fa da spettatore, bisogna seguire i seguenti passi:

1. **Scartate l'Evento in cima.** Prendete la carta che si trova attualmente in cima al mazzo eventi corrispondente al vostro luogo e mettetela in fondo suo mazzo.
2. **Pescare altre tre carte.** Pescate le tre carte successive in cima al Mazzo Eventi del vostro luogo. Guardatele e rimettetetele in cima al mazzo nell'ordine che avete scelto.
3. **Aumentare Influenza Scion.** Segnate un numero di spazi influenza scion pari all'atto corrente, muovendovi progressivamente lungo il tracciato (ad esempio, se siete nell'Atto II, segnate due spazi). L'icona della bane appare su ogni quarto spazio influenza scion. Se viene segnato uno spazio bane, pescate immediatamente la prima chip bane dalla pila Bane (vedere "Bane" a pagina 29).

4. **Guarigione.** Guarite completamente il vostro eroe.

5. **Andare avanti.** Terminare il round in corso, saltando la Fase Pulizia. Non segnare una settimana. Continuare a giocare iniziando un nuovo round.

Esempio Aumentare Influenza Scion:



È l'Atto II e scegliete di fare da spettatore per un evento. Le X nere rappresentano le influenze degli scion che avete segnato in precedenza. Dato che è l' Atto II, segnate altri due spazi sul tracciato, indicati da X rosse. Poiché avete segnato uno spazio bane, prendete immediatamente la chip bane in cima.

### Accettare un Evento

Il modo in cui si completa l'evento è determinato dal tipo di evento pescato. Gli eventi Ultimo Sangue e Sport comportano entrambi un combattimento, mentre gli eventi Opportunità no.

## Risolvere Eventi Opportunità

Quando si accetta un evento Opportunità, procedere seguendo questi passi:

1. **Pescare due carte.** Prendete le prime due carte del Mazzo Opportunità. Sceglietene una e scartate l'altra.
2. **Posizionare nel Proprio Campo.** Posizionare la carta Opportunità scelta nell'area in basso a destra del mat gioco contrassegnata dal simbolo Opportunità.

Le opportunità forniscono compiti che possono essere completati facoltativamente durante la campagna in cambio di ricompense. Non c'è limite al numero di carte Opportunità che si possono avere contemporaneamente nel proprio campo.

### Completare Opportunità

Ogni volta che i requisiti di una carta Opportunità che si trova nel vostro campo sono soddisfatti, potete scartare quella carta e ottenere la sua ricompensa. Questo può essere fatto anche nel bel mezzo del combattimento. La ricompensa di una carta Opportunità è indicata nello stendardo dorato sulla carta.

Alcune carte Opportunità indicano un cambiamento al gioco per soddisfare i requisiti della carta. Queste modifiche sono sempre facoltative; si può scegliere se effettuarle o meno. Tuttavia, farlo è l'unico modo per creare le condizioni per soddisfare i requisiti e completare la carta.





Per esempio, la carta Reckless qui mostrata dice: "Aggiungi un'unità dal sacchetto alla fine dello schieramento rivale in un evento Ultimo Sangue, e vinci l'evento". Potete quindi scegliere, quando iniziate un evento Ultimo Sangue, di aggiungere un'unità allo schieramento rivale. Se lo fate e poi vincete l'evento, completate l'Opportunità e ottenete come ricompensa una Prodezza Eroe. Se iniziate un evento Ultimo Sangue e non scegliete di aggiungere un'unità allo schieramento rivale, anche se vincete, non guadagnate la ricompensa della carta Opportunità. Allo stesso modo, se aggiungete un'unità rivale ma poi non vincete, non guadagnate la ricompensa. La carta Opportunità rimane semplicemente nel campo e potrete riprovare in un secondo momento.

## Ricompense Opportunità

L'elenco che segue illustra le diverse ricompense delle carte Opportunità.

- **Prodezza Eroe.** Guadagnate una carta prodezza valida tra quelle specifiche dell'eroe (vedere "Guadagnare Prodezze" a pagina 33). Non è possibile guadagnare carte Prodezza Speciale in questo modo.
- **Rimuovere una Bane.** Scegliete una bane dal vostro campo o dal sacchetto e scartatelo.
- **Reclutare un'Unità Opportunità.** Trovate l'unità specifica nella pila delle chip opportunità e reclutatela (vedere "Reclutare Unità" a pagina 33).
- **Ottenere una Tattica Opportunità.** Trovate la chip tattica specifica nella pila chip opportunità e mettetela nel vostro campo (vedere "Ottenere Tattiche" a pagina 33).

- **Ottenere una Carta Prodezza Speciale.** Trovate la carta tra le carte Prodezza Speciali e aggiungetela all'area delle Carte Prodezza Aquisite nel proprio campo.

## Risolvere Eventi Combattimento

I combattimenti si verificano per gli eventi Ultimo Sangue e Sport. Le carte per ciascuno di questi eventi hanno un layout simile.

**Nome.** Il nome dell'evento.

**Sport.** Mostrato solo sulle carte evento Sport. Se ne sono presenti diversi, si può scegliere liberamente a quale tipo di Sport partecipare.

**Tipo di Evento.** Un'icona corrispondente al tipo di evento, che può essere Sport (mostrato qui) o Ultimo Sangue.

**Tuo Schieramento.** Illustra le unità che compongono lo schieramento. Le unità non devono essere schierate in un ordine particolare - vedere "Tuo Schieramento" a pagina 20.

**Schieramento Rivale.** Delinea le unità che compongono la formazione del rivale. Le unità vengono aggiunte al campo rivale in ordine, dall'alto verso il basso.

**Istruzioni Speciali.** Istruzioni aggiuntive per questo combattimento. Hanno la precedenza sul regolamento.

**Testo.** Non ha effetto nel gioco.

ICONA TIPO DI SPORT	ICONA UNITÀ
 Cattura Bandiera	 Unità Locale
 Re della Collina	 Unità Sacchetto (per la fazione avversaria) o Unità Campo (per la propria squadra)
 Spar	 Tuo Eroe

## Obiettivi Combattimento

I combattimenti hanno sempre un obiettivo, che dipende dal tipo di evento che ha portato al combattimento. Quando si raggiunge l'obiettivo di un combattimento, si vince quell'evento.

- **Eventi Ultimo Sangue.** Sconfiggere tutte le unità rivali nello schieramento dell'arena. Sconfiggendo l'ultima unità rivale, vincete l'evento.
- **Eventi Sport.** Ci sono tre tipi di eventi sport, ognuno con un obiettivo specifico.
  - **Cattura Bandiera:** Recupera la bandiera e riportala in uno dei tuoi esagoni di schieramento.
  - **Re della Collina:** Guadagna sei punti occupando gli esagoni chiave dell'arena.
  - **Spar:** Sconfiggere tutte le unità rivali ad eccezione del tribuno.

Gli eventi sport possono essere vinti anche sconfiggendo tutte le unità rivali. Tuttavia, questa è raramente la condizione di vittoria ideale, perché così facendo si sconfigge il tribuno e si pagano le conseguenze che ne derivano (vedere "Tribuno" a pagina 20).

- **Eventi Primus.** Sconfiggete tutte le unità rivali dell'arena, compreso il primus. Se sconfiggete l'ultima unità rivale, vincete l'evento.
- **Eventi Scion.** Sconfiggere lo scion, a meno che il riferimento scion non indichi requisiti aggiuntivi o alternativi. Si noti che, a meno che non sia indicato diversamente, non è necessario sconfiggere tutte le unità rivali per vincere. Una volta completato l'obiettivo di un evento Scion, si vince la campagna! È quindi possibile leggere la conclusione della storia del proprio eroe nel libro Epilogo Scion, trovando la voce relativa al proprio eroe nella sezione Scion corrispondente.

## Regole Speciali per Eventi Cattura Bandiera

Gli eventi sport con obiettivo Cattura Bandiera hanno le seguenti regole speciali aggiuntive che ruotano intorno alla chip e al suo esagono.

Durante il setup di eventi Cattura Bandiera, la chip bandiera viene posizionata nell'esagono schieramento #1 dell'avversario.


L'esagono della bandiera non è precluso. Le unità rivali e dell'arena possono muoversi sul di esso o fuori da esso, ma non possono prenderla. Il loro obiettivo non è catturare la bandiera, ma piuttosto rendere difficile la sua conquista.

Quando una delle vostre unità si muove sull'esagono della bandiera, la equipaggia automaticamente e ne diventa il portatore. Posizionare la chip bandiera tra la chip dell'unità e i suoi HP. Mentre è equipaggiata, la bandiera si muove con quell'unità.

Se il portabandiera viene sconfitto, la chip bandiera cade sull'esagono che l'unità occupava. Un'unità non può lasciare la bandiera volontariamente.

Quando il portabandiera si muove su uno qualsiasi dei vostri esagoni schieramento, il combattimento termina immediatamente e voi vincete.

## Regole Speciali per Eventi Re della Collina


Gli eventi speciali Re della Collina hanno le seguenti regole aggiuntive che ruotano attorno all'occupazione di determinati esagoni nel tempo. All'inizio del vostro turno, guadagnate un punto per ogni vostra unità su un esagono chiave. Ogni riferimento arena identifica gli esagoni chiave. Gli esagoni chiave sono contrassegnati da questa icona: . A seconda dell'arena, le icone degli esagoni chiave si trovano direttamente sugli esagoni o su una o più chip utilizzate in quella specifica arena.

Quando guadagnate punti, usate un dado arena per tenere traccia di quanti punti avete. Quando raggiungete sei punti, il combattimento termina immediatamente e vincete.

Le unità rivali e quelle arena non guadagnano punti. Non cercano di occupare gli esagoni chiave, anche se le loro priorità tenteranno spesso di impedirvi di farlo.

## Preparare il Combattimento

1. **Pescare l'Evento.** Prendete la prima carta del mazzo Sport o Ultimo Sangue, a seconda dei casi, e posizionatela sul punto designato a sinistra della mappa del mondo antico.
2. **Posizionare l'Arena.** Individuare il riferimento corrispondente alla regione del mondo antico in cui si trova attualmente il campo sul mat gioco. Quindi individuare e posizionare l'arena raffigurata al centro del mat gioco.
3. **Scegliere uno Sport.** Se l'evento in corso è un evento sport con opzioni, scegliete a quale partecipare.

- **Posizionare la Bandiera.** Se si tratta di un evento Cattura Bandiera, piazzare la chip bandiera sull'esagono schieramento n. 1 dell'avversario, contrassegnato sull'arena con .



Chip Bandiera

- Istruzioni Speciali per Setup.** Annotare le istruzioni di setup sulla carta evento corrente ed eseguirle al momento opportuno durante il setup.
- Schieramento Avversario.** Preparare la formazione del rivale come indicato nella carta evento in corso. Applicare i modificatori in base all'Atto. Ricordarsi di posizionare le tattiche per le unità indicate.
- Identificare il Tribuno.** Se l'evento in corso è un evento Sport, identificate quale unità rivale è il tribuno e posizionate la chip tribuno sotto la sua chip unità. Negli eventi Spar, il tribuno deve essere la prima unità dello schieramento rivale. In Cattura Bandiera e Re della Collina, si sceglie adesso quale unità rivale è il tribuno.



Chip Tribuno

- Setup Arena.** Se il riferimento arena prevede la necessità di chip o altri componenti, impostarli come indicato.
- Esaminare Regole Arena.** Esaminare il riferimento arena corrente. Ogni arena ha regole specifiche che devono essere seguite.

## Schieramento Rivale

Per preparare lo schieramento rivale, consultare la carta evento corrente. Le informazioni contenute nella carta evento vi aiuteranno a preparare lo schieramento avversario nel campo rivale, che è la zona sinistra della mappa di gioco. Il campo rivale è costituito da cerchi con contorni pieni o tratteggiati. I contorni pieni contengono le unità, mentre i contorni tratteggiati sono per le tattiche.



Campo Rivale      Colonna Tattiche      Colonna Unità



Fate riferimento alla colonna icone sul lato sinistro della carta evento, con l'icona rivale in alto (👑).

Leggere questa colonna dall'alto verso il basso. Per ogni icona (L) o (👑), posizionare la chip associata nel cerchio vuoto in alto delle unità rivali. Quando si piazza un'unità con un'icona (T), si piazza una chip tattica prima di passare alla successiva (L) o (👑).

## Significato Icone e Istruzioni

- Unità Locale (L).** Pescare un'unità locale in cima alla pila delle fazioni che corrisponde alla regione dell'arena. Posizionarla nel prossimo spazio disponibile per le unità del campo rivale. Se non ci sono unità nella pila della fazione appropriata, pescare un'unità dal sacchetto.
- Unità Sacchetto (👑).** Pescare un'unità a caso dal sacchetto e posizionarla nel prossimo spazio disponibile del campo rivale. Vedere "Bane Sacchetto" e "Bane Unità" a pagina 29 per sapere cosa fare se si pesca un bane invece di un'unità. È importante notare che questa icona rappresenta solo le unità sacchetto all'interno dello schieramento rivale. All'interno del vostro schieramento, questa icona rappresenta invece le unità del campo.
- Chip Tattica (T).** Fare riferimento alla Tabella di assegnazione delle tattiche qui sotto per scegliere una chip tattica in base alla classe dell'unità su cui si trova l'icona tattica. Nel caso in cui non ci siano tattiche specifiche in dotazione, non si deve inserire una tattica nello schieramento con l'unità rivale.

## Tabella Assegnazione Tattiche

Utilizzare la tabella sottostante per individuare quale tattica collocare nel campo rivale in base alla classe dell'unità su cui si trova l'icona tattica nello schieramento.

Se l'unità ha più classi, utilizzare la prima classe elencata sulla chip unità.

CLASSE UNITÀ		CHIP TATTICHE
 Archer	>	 Bolster Health
 Attacker	>	 Adrenaline
 Defender	>	 Stun
 Tactician	>	 Hamstring

## Tribuno

Per gli eventi Sport, un'unità nello schieramento avversario deve essere identificata come tribuno, e la chip tribuno deve essere posizionata sotto la chip dell'unità per contrassegnarla. Il modo in cui viene scelto il tribuno varia in base all'obiettivo dell'evento:

- **Cattura Bandiera e Re della Collina.** È possibile scegliere un tribuno tra le unità rivali.
- **Spar.** La prima unità dello schieramento rivale è il tribuno.

Come il vostro eroe, un tribuno è un guerriero rispettato e amato dal suo popolo, quindi sconfiggere un tribuno comporta ripercussioni. Se viene sconfitto in combattimento, dovete immediatamente ridurre il vostro eroe a 1 HP, anche se non sta combattendo.

## Modificatori Atto Schieramento rivali

Per Ultimo Sangue e Sport, applicare i seguenti modificatori allo schieramento rivale in base all'atto corrente. I modificatori dell'atto devono essere applicati allo schieramento rivale prima di applicare i modificatori delle carte evento. Non effettuare queste modifiche nei combattimenti primus o scion.

Questi modificatori rendono i combattimenti sempre più impegnativi con il progredire della campagna. Queste informazioni si trovano anche nella Guida rapida.

- **Atto I.** Nessuna modifica.
- **Atto II.** Aggiungere un'unità sacchetto con una tattica alla fine dello schieramento.
- **Atto III.** Aggiungete un'unità sacchetto con una tattica alla fine dello schieramento.

Al turno 1, il rivale schiera due unità durante il suo Passo Schieramento.

- **Atto IV.** Aggiungete un'unità sacchetto con una tattica alla fine dello schieramento. Al turno 1, il rivale schiera due unità durante il suo Passo Schieramento, aggiungendo 2 HP a ciascuna di queste unità.

## Tuo Schieramento

Anche voi avete uno schieramento in combattimento. Tuttavia, il vostro schieramento non richiede una preparazione come quello dell'avversario e l'ordine delle icone non implica un ordine. Al contrario, sceglierete turno per turno - fino al limite di unità indicato sulla carta evento - quali unità del vostro campo schierare, se ne avete. Le icone indicate limitano semplicemente il numero totale di unità che potete schierare e se potete schierare o meno il vostro eroe.

Le tattiche disponibili in un combattimento non sono regolate dallo schieramento. È possibile schierare qualsiasi tattica disponibile nel proprio campo durante il combattimento, con le sole limitazioni previste dalle regole di piazzamento tattiche. Vedere "Tattiche" a pagina 30 per ulteriori dettagli.

## Flusso Combattimento

Una volta completata la preparazione, inizia il combattimento. La truppa avversaria e la vostra truppa si alternano, a turno, finché una delle due parti non vince o finché non vi arrendete. I criteri di vittoria variano a seconda del tipo di combattimento.

L'avversario ha sempre il primo turno. Completa l'intero turno prima che il giocatore faccia il suo.

Il combattimento in alcune arene aggiunge un terzo turno, il turno arena. È il turno in cui agiscono le bestie nell'arena dei Pluto' s Refugees, in cui si muove la chip carro nell'arena dei Parthians, e così via. Vedere la barra laterale "Turni Arena" a pagina 28 per tutti i dettagli.

## Struttura del Turno

1. Punteggio (turno del giocatore e solo negli eventi Re della Collina)
2. Passo Schieramento
3. Passo Piazzamento Tattiche
4. Passo Movimento
5. Passo Abilità
6. Passo Ingaggio

Poiché il modo in cui ogni passo viene eseguito varia tra voi e l'avversario, i passi del turno di ogni truppa sono trattate separatamente nelle sezioni che seguono.

## Regole Generali Combattimento

Le seguenti regole generali di combattimento si applicano sia alla propria truppa che a quella rivale:

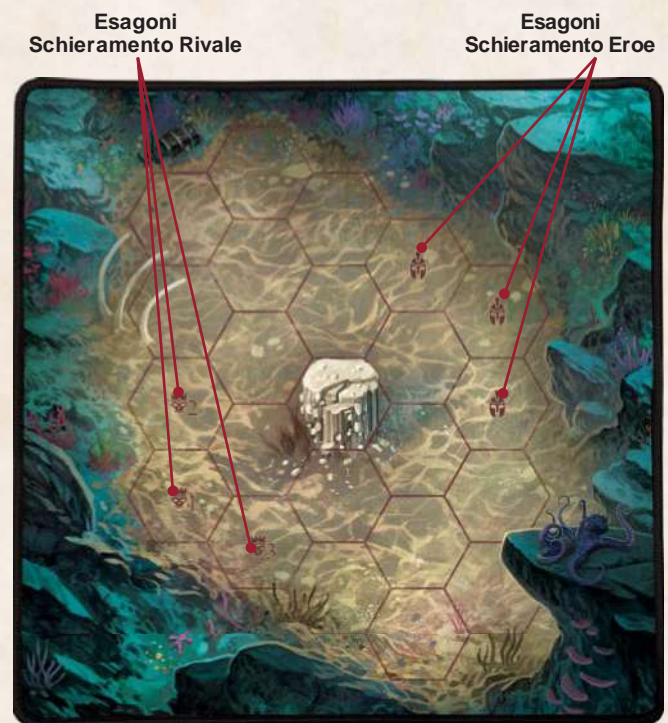
- **Le Skill Innate sono Sempre Attive.** Le skill innate delle unità sull'arena sono sempre attive, a prescindere dal turno o dal passo che si sta svolgendo.
- **Le Unità sono Frastornate Quando Sono Schierate.** Le unità sono Frastornate nel turno in cui vengono schierate. Ciò significa non possono muoversi, attaccare o usare Abilità o Speciali nel turno in cui entrano in gioco. Tuttavia, questo non influisce sulle skill Innate, quindi, dato che le Innate di alcune unità permettono loro di muoversi e/o attaccare, possono usare queste capacità anche quando sono frastornate.
- **Le Unità sono Sconfitte Quando Non Hanno più HP.** Quando un'unità perde i suoi ultimi HP, è sconfitta. Posizionate le vostre unità sconfitte a faccia in giù nel vostro campo, le unità rivali a faccia in giù nel campo rivale e le unità arena nella scorta.
- **Le Unità Non in Combattimento sono Ignorate.** Effetti e skill di gioco possono essere applicati solo alle unità che sono in combattimento. Le unità nei campi vengono ignorate e le loro skill non possono essere utilizzate. Tuttavia, alcuni effetti possono essere applicati al vostro eroe al di fuori del combattimento (ad esempio quando viene accettato un evento) o fare riferimento alle statistiche del vostro eroe anche quando è nel campo.
- **Un Solo Innesco per Diverse Abilità e/o Effetti.** Quando diverse abilità e/o effetti sono innescati dallo stesso evento, l'unità che attacca risolve le sue abilità prima delle unità che non attaccano. Se la stessa unità può innescare più abilità e/o effetti contemporaneamente, può scegliere l'ordine.
- **Infliggere Danni.** Alcuni effetti delle skill possono innescarsi dopo aver inflitto o ricevuto danni da attacco. Questo si riferisce in particolare ai danni inflitti da un attacco. I danni inflitti dalle Speciali o da altri elementi non si attivano con questi effetti. È importante notare che i danni si considerano inflitti anche se non si perdono HP, purché nell'attacco venga lanciato almeno 1 colpito o la descrizione di una skill o di un effetto di gioco indichi che vengono inflitti danni. Un'unità con un'abilità che le permette di ignorare alcuni o tutti i danni applicati è comunque considerata danneggiata.

## Turno Combattimento Rivale

Le unità rivali agiscono secondo le regole riportate nelle sezioni seguenti. All'interno di queste regole, ci saranno spesso delle scelte da fare per conto di esse. Potete fare queste scelte in modo semplice. Manipolare le unità rivali in modo che agiscano a vostro vantaggio (nel rispetto di queste regole) fa parte della strategia di gioco.

Le unità rivali usano le skill stampate sulle loro chip come le unità del giocatore. Il riferimento skill unità indica come queste funzionano per tutte le unità. Inoltre, molte skill includono un testo blu che fornisce ulteriori dettagli su come le unità rivali interagiscono con esse.

## Passo Schieramento Rivale



Esagoni Schieramento nell'Arena Atlantean

Le unità rivali sono sempre schierate in ordine, dall'alto verso il basso nella loro colonna del campo rivale. Durante il Passo Schieramento Rivale, posizionare l'unità rivale successiva sull'esagono di schieramento non occupato con il numero più basso. Se tutti gli esagoni di schieramento rivali sull'arena sono occupati, il rivale non schiera in questo turno.

Mettete le chip blu sotto l'unità appena schierata in base alla sua Salute. Ricordate che le unità sono frastornate nel turno in cui vengono schierate.

## Esempio Schieramento Rivale:

Il Defender è il Tribuno

Krakenlance ha il Tridente



In questo esempio, l'inizio del turno rivale è a metà del combattimento. Per il Passo Schieramento Rivale, l'Archer è l'unità più in alto nel campo del rivale. Dal momento che ci sono esagoni di schieramento rivali disponibili, si schiererà su l'esagono più basso disponibile, in questo caso l'esagono #1.

## Passo Piazzamento Tattica Rivale

In questo passo, piazzare la prossima chip tattica rivale che ha un obiettivo valido, se possibile. Il rivale piazza al massimo una tattica per turno.

Come per le unità rivali, le tattiche rivali vengono piazzate in ordine, scorrendo la colonna tattiche del campo rivale dall'alto verso il basso. La seconda tattica della colonna viene presa in considerazione solo se la prima non può essere piazzata, e così via. Per ogni tattica, il rivale sceglie l'obiettivo in base alla seguente tabella:

PIAZZARE CHIP TATTICA		OBIETTIVO
	>	Alleato più debole
	>	Alleato più lento
	>	Avversario più forte
	>	Avversario più letale senza Hamstring

Se l'avversario ha più di un possibile bersaglio per una tattica, potete scegliere voi il bersaglio tra quelli disponibili.

Se il rivale non ha un bersaglio valido per nessuna delle sue tattiche, non schiera una tattica in questo turno.

Un bersaglio valido per una chip tattica rivale è:

- Qualsiasi unità rivale non-elite, per le tattiche che vengono piazzate sugli alleati.
- Qualsiasi unità non-elite adiacente a un'unità rivale, per le tattiche che vengono piazzate sui nemici. Le unità della classe Tactician possiedono la skill Tactical, che rende tutte le unità non-elite bersagli validi.

Vedere "Tattiche" a pagina 30 per ulteriori informazioni sul posizionamento delle chip e sul loro effetto sul gioco.

## Esempio piazzamento Tattica Rivale:



Riprendendo l'esempio del combattimento precedente, ora si tratta de Passo piazzamento della tattica rivale. Nel campo rivale ci sono una tattica Stun e una tattica Adrenaline.

Lo Stun è il primo, quindi bisogna valutare se c'è un bersaglio valido. Stun deve essere giocato sull'avversario più forte e, poiché non ci sono Tacticians rivali in gioco, l'avversario deve essere adiacente a un'unità nemica. Non avete unità di questo tipo, quindi Stun non viene giocato in questo turno. Si deve quindi passare alla tattica successiva, Adrenaline, e determinare se può essere piazzata. Adrenaline va sull'alleato più lento, cioè l'unità rivale con il movimento più basso.

Tutte e tre le unità rivali attualmente in combattimento hanno Movimento 1. Poiché ci sono diverse opzioni per il piazzamento della tattica, potete scegliere su quale unità giocare Adrenaline e scegliete il Reptilian Poiché Adrenaline è una tattica permanente, va tra la chip unità del Reptilian e i suoi HP.

## Passo Movimento Rivale

In questo Passo, ogni unità rivale si muove. Potete scegliere l'ordine di movimento. Ricordate che le unità sono frastornate nel turno in cui vengono schierate e quindi non muovono in quel turno.

Ogni arena ha una lista di priorità sulla propria scheda di riferimento che determina ciò che ogni unità rivale vuole fare. Ogni elenco di priorità è disposto da sinistra (massima priorità) a destra (minima priorità).

Le priorità in grassetto rappresentano gli avversari che il rivale vuole attaccare. Le priorità non in grassetto rappresentano altri obiettivi che il rivale vuole perseguire.

### Esempio Elenco Priorità:

All: Flagholder > Unequipped trident > Opponent with trident > Farthest opponent

Questo è l'elenco di priorità delle unità rivali nell'arena Atlantean. In questa arena, tutte le unità rivali utilizzano lo stesso elenco, ma non è così per tutte le arene. Qui, la massima priorità delle unità rivali è il vostro portabandiera (in un evento Cattura Bandiera), poi la chip tridente se non ancora equipaggiata (il tridente è una chip speciale arena usato nell'arena Atlanteans), poi il nemico che possiede il tridente, poi il nemico più lontano a portata di tiro.

Esistono due tipi di comportamenti legati alle priorità:

- Il Marking determina il punto in cui un'unità rivale cerca di muoversi.
- Il Targeting determina quale unità del nemico tenta di attaccare.

Marking è il comportamento da tenere durante il Passo Movimento. Per muoversi, un'unità rivale controlla la lista priorità dell'arena e segue questa procedura:

1. **Identificare un Mark.** Determinare l'obiettivo di massima priorità che l'unità rivale può raggiungere. L'unità può raggiungere un mark priorità grassetto se può muovere su un esagono che si trova nel Range dell'unità marcata. Può raggiungere una priorità non-grassetto se può muoversi sul suo esagono. Notate che l'avversario valuta solo le unità a portata di mano quando determina il suo mark. Quindi, se il suo mark è, ad esempio, l'avversario più forte, marca l'avversario più forte nel suo raggio d'azione, non l'avversario più forte in combattimento. Se un'unità rivale può raggiungere più mark di uguale priorità, sceglie quello più vicino. Se più mark possibili hanno uguale priorità e distanza, potete scegliere liberamente il mark. Se non è possibile raggiungere alcuna priorità, si passa al Passo 3.

2. **Muovere l'Unità.** Muovere l'unità in base al tipo di priorità che ha marcato, come descritto di seguito. Le unità rivali si muovono sempre nel modo più efficiente possibile, prendendo il percorso più breve e non bloccato per raggiungere l'esagono di destinazione. Non è necessario che usino tutto il loro Movimento per raggiungere il loro obiettivo, ma non possono muovere più di quanto il loro Movimento consenta.

- **Mark Priorità Grassetto.** Se l'unità rivale ha selezionato una priorità in grassetto e si trova già in Range, non si muove affatto. Altrimenti, l'unità rivale si sposta

sull'esagono più distante possibile dal suo mark, pur rimanendo nella Range.

- **Mark Priorità Non-Grassetto.** Se l'unità rivale ha individuato una priorità non-grassetto, spostare l'unità sull'esagono marcato, a meno che non si trovi già su quell'esagono. In tal caso, non spostarla.

3. **Movimento di Riserva.** Se nessuna delle priorità dell'unità può essere raggiunta, essa usa il suo movimento per avvicinarsi il più possibile alla priorità più alta della lista che è presente nel combattimento.

Anche se si può scegliere liberamente l'ordine di movimento delle unità rivali, è necessario tornare a muovere le unità che non si sono potute muovere prima quando la situazione cambia. In altre parole, non si può lasciare un'unità immobile scegliendo di eseguire la sua mossa in un momento in cui non può letteralmente muoversi. Per esempio, se un'unità rivale è bloccata dagli alleati all'inizio del Passo Movimento, dovete tornare a muovere quell'unità più avanti nel Passo se il movimento di altre unità lo rende possibile.

### Esempio Movimento Rivale:



È arrivato il momento del Passo Movimento Rivale. È possibile vedere l'elenco delle priorità dell'arena Atlantean, e vale la pena notare che Krakenlance ha il tridente. Questo è un evento Re della Collina, quindi non c'è bandiera. Quale unità si muova per prima è una vostra scelta. L'Archer è frastornato, quindi non si muove. L'ordine in cui muovi il Defender e il Reptilian fa differenza. Decidete di muovere per primo Defender, che ha Movimento 1 e Range 1. Il Defender non può raggiungere nessuna delle priorità elencate con quelle statistiche, quindi farà un movimento di riserva verso Krakenlance. Ha una sola opzione di movimento e si muove come indicato. Il Reptilian ha Movimento 2 (a causa della tattica Adrenaline) e Range 1. Può raggiungere Krakenlance e per raggiungere l'esagono di Krakenlance ed ha due opzioni tra cui scegliere. Decidete di muovere il Reptilian nell'esagono indicato, in modo che sia adiacente sia a Krakenlance che al vostro Defender. L'altra opzione di movimento del Reptilian è indicata dalla freccia tratteggiata. Se il Defender si fosse mosso dopo il Reptilian, si sarebbe mosso nell'esagono che il Reptilian ha lasciato libero.

## Passo Abilità Rivale

In questo Passo, le unità rivali attivano le loro Abilità - le skill indicate con **A**. Vedere il riferimento Skill delle unità per i dettagli su ciascuna Abilità.

Se diverse unità rivali hanno Abilità, si può scegliere l'ordine in cui risolverle.

Quando le unità rivali si riposizionano utilizzando le Abilità, devono comunque rispettare le loro priorità. Ad esempio, se un'unità rivale usa Shove su un alleato, entrambe le unità devono riposizionarsi secondo l'elenco delle priorità nel Passo Movimento.

## Esempio Abilità Rivali:



Guardando tutte le unità che l'avversario ha in gioco, l'unica unità con un'Abilità è il Reptilian. Controllando la definizione di Regen 1 sul riferimento Skill Unità, vediamo che questo potere permette al Reptilian di guarire 1 HP. Tuttavia, il Reptilian è già al massimo dei suoi HP, quindi non guarisce in questo turno.

## Passo Ingaggio Rivale

In questo Passo, le unità rivali attaccano o usano le loro skill Speciale. Potete scegliere l'ordine in cui agiscono, ma ogni rivale deve attaccare o usare una Speciale, se può.

Quando si sceglie un'unità rivale e si fa agire, seguire la seguente procedura:

1. Se l'unità rivale ha una skill Speciale, verificate se si verificano le condizioni per l'attivazione di tale skill (vedere il riferimento Skill Unità). In caso affermativo, l'unità usa la sua skill Speciale invece di attaccare, mirando alla maggior priorità possibile in grassetto. Una volta risolta la Speciale, l'unità ha finito; passate all'unità successiva.
2. Se l'unità rivale non ha una skill Speciale, o se non ci sono le condizioni per attivarla, essa prende di mira e attacca la maggior priorità in grassetto della sua lista priorità che si trova nel suo Range. Si noti che le priorità non-grassetto vengono ignorate ai fini del bersagliamento. Se più avversari possono essere bersagliati con la stessa priorità, potete scegliere quale attaccare. Gli esagoni che contengono unità non bloccano gli attacchi; un attaccante può contare il suo Range attraverso gli esagoni bloccati.

- Per attaccare, l'unità rivale prende i dadi attacco indicati sulla sua chip, applicando gli effetti di eventuali modificatori che potrebbero cambiarli (skill Innate, regole eventi, Prodezze, ecc.).

- Lancia tutti i dadi presi e conta il numero colpito ottenuti. Se almeno uno dei dadi d'attacco va a segno, si infligge un danno pari al numero colpito ottenuti.
- Togliere HP al bersaglio pari all'ammontare dei danni inflitti.
- Se l'ultima chip salute del bersaglio viene rimossa, l'unità è sconfitta. Riponetela a faccia in giù nel suo campo, oppure rimettetela nella scorta se si tratta di un'unità arena.

Una volta che tutte le unità rivali hanno finito di seguire la procedura sopra descritta, o si determina che quelle che non hanno agito non sono in grado di attaccare o di usare una Speciale, il Passo Ingaggio Rivale e il turno del rivale sono terminati e inizia il vostro turno.

## Esempio Ingaggio Rivale:



È il momento Passo Ingaggio Rivale. Anche in questo caso, potete risolvere le unità nell'ordine che preferite. L'Archer è ancora frastornato, ma ha la skill First Strike che gli permette di attaccare nel turno in cui viene schierato. Tuttavia, non ci sono unità nella Range 2 dell'Archer, quindi non ha un bersaglio da attaccare. Il Defender rivale controlla l'elenco delle priorità e non ha nulla da attaccare, né ha una Speciale da usare. Questo significa che solo il Reptilian può attaccare. Non ha una Speciale. Guardando di nuovo l'elenco delle priorità, vediamo che il suo bersaglio dovrebbe essere Krakenlance con in mano il trident. Tuttavia, il vostro Defender ha una skill Innata che deve essere presa in considerazione. La sua abilità Taunt annulla le priorità del Reptilian e costringe l'unità rivale ad attaccare il Defender, risparmiando al vostro Eroe potenziali danni. In base alla sua chip, il Reptilian tira due dadi blu per il suo attacco, ed entrambi risultano colpito. Il Difensore subisce 2 danni e rimuove di conseguenza 2 HP. Questo pone fine al turno del rivale.



## Turno Combattimento Giocatore

### Fare Punti


Questo Passo si applica solo agli eventi Re della Collina. Per i dettagli, vedere "Regole speciali eventi Re della Collina" a pagina 18.

### Esempio Fare Punti:



Continuiamo l'esempio del combattimento di prima. Dopo il turno del rivale, è il vostro turno. Poiché si tratta di un evento Re della Collina, è necessario controllare se si ottengono punti. L'esagono chiave Atlantean è dove si trova il tridente. Krakenlance ha il tridente, quindi guadagnate un punto. Avete guadagnato il vostro primo punto nel turno precedente, quindi il punto guadagnato adesso porta il vostro totale a 2 punti dei 6 previsti per vincere.

### Passo Schieramento

In questo Passo, potete schierare una delle vostre unità. Per farlo, scegliete un'unità a faccia in su dal vostro campo e posizionate la su uno dei vostri esagoni schieramento, che sono quelli contrassegnati con .

Quando si schiera un'unità, la si dota di HP rossi pari alla sua statistica Salute. Eccezione: Il vostro eroe viene schierato con gli HP con cui è nel vostro campo; i suoi HP non vengono modificati quando viene schierato.

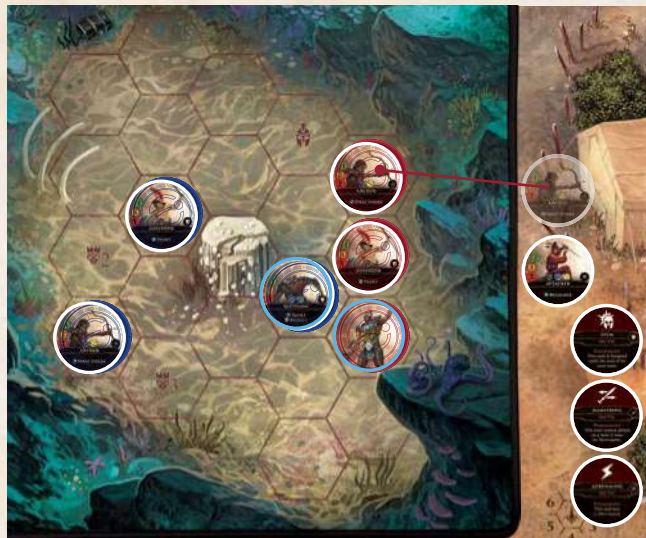
Ricordate che il numero di unità che potete schierare in un combattimento è limitato dalla vostra schieramento, determinato dalla carta evento corrente. Ricordate, tuttavia, che lo schieramento non è in ordine come indicato sulla carta; potete schierare le vostre unità in qualsiasi ordine vogliate. Inoltre, non siete obbligati a predisporre il vostro schieramento in anticipo; potete scegliere quale unità dal vostro campo schierare direttamente prima di schierarla.

Se avete già utilizzato tutto lo schieramento, non potete impiegare altre unità. Allo stesso modo, se il vostro eroe è l'unica unità non ancora impiegata del vostro schieramento, dovete scegliere il vostro eroe o rinunciare allo schieramento.

Se un esagono di schieramento è bloccato, non potete schierarvi unità. Se tutti i vostri esagoni di schieramento sono bloccati, non potete schierare unità in questo turno.

Schierare un'unità è obbligatorio solo se non si hanno unità in combattimento. Se non si hanno unità in combattimento, è necessario schierare un'unità o arrendersi (vedere "Arrendersi" a pagina 28).

### Esempio Schieramento Giocatore:



Per il vostro Passo Schieramento, avete due unità nel vostro campo. Il vostro schieramento mostra che potete impiegare il vostro eroe e due unità del campo, quindi avete ancora una unità che potete schierare. Guardando entrambi gli esagoni schieramento disponibili, scegliete di mettere il vostro Archer sull'esagono schieramento adiacente al Defender.


### Passo Piazzamento Tattica

In questo Passo si può giocare una tattica. Giocare una tattica è facoltativo e non si può giocare più di una tattica per turno. Come per il rivale, si può giocare una tattica su qualsiasi unità non-elite o su qualsiasi avversario adiacente a una delle proprie unità. Se avete un'unità in combattimento che possiede la skill Tactical, potete giocare la tattica su qualsiasi avversario non-elite in gioco, anche se non è adiacente a nessuna delle proprie unità.

Vedere "Tattiche" a pagina 30 per ulteriori informazioni su come si posizionano le chip tattica e come influiscono sul gioco.

## Esempio Piazzamento Tattica Giocatore:



Per il Passo Piazzamento Tattica, scegliete di piazzare la tattica Stun sul Defender rivale. Questo è possibile perché Krakenlance ha una Prodezza che gli conferisce Tactical , permettendo di giocare tattiche su avversari non-adiacenti. Stun è una tattica temporanea, quindi si posizionerà sul Defender rivale fino alla fine del suo prossimo turno, come indicato sulla chip tattica.

## Passo Movimento

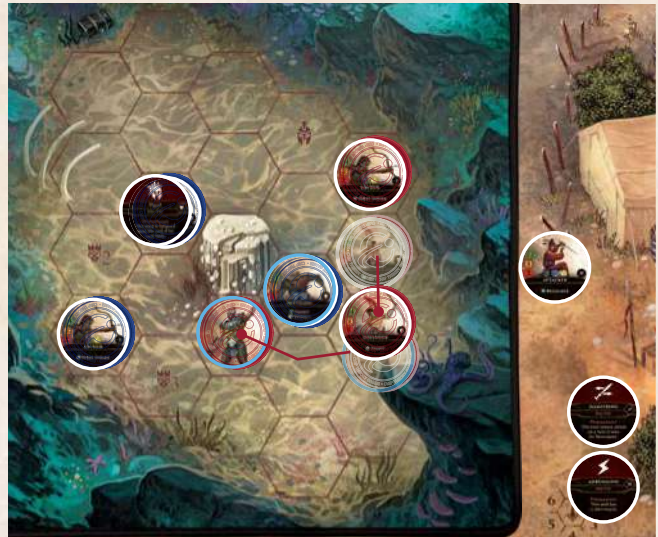
In questo Passo, potete muovere le vostre unità nell'ordine che preferite.

Ogni unità deve terminare il suo movimento prima di passare ad un'altra, non si può interrompere il movimento di un'unità per muoverne un'altra e poi tornare alla precedente.

Ogni unità può muoversi fino a un numero di esagoni pari al suo Movimento. Un'unità non può muoversi attraverso o dentro un esagono bloccato. Un'unità può muovere meno esagoni di quanti ne abbia diritto e può anche rimanere ferma invece di muoversi.



## Esempio Movimento Giocatore:




In questo Passo Movimento, puoi muovere Krakenlance e il tuo Defender nell'ordine che hai scelto. Non potete muovere l'Archer, che è frastornato perché schierato in questo turno. Con il Movimento 2 (secondo il pad tracciato eroi), Krakenlance si muove intorno al Reptilian. Il Defender utilizzerà quindi il suo movimento 1 come mostrato, facendo sì che si muova da uno dei vostri esagoni schieramento per fornire opzioni allo schieramento del prossimo turno.

## Passo Abilità

In questo Passo, potete attivare una o tutte le Abilità delle vostre unità. Se diverse unità hanno delle Abilità, si può determinare l'ordine in cui risolverle.

## Esempio Abilità Giocatore:



Krakenlance può ora utilizzare la sua abilità  Pull, che gli è stata concessa da una delle sue carte Prodezza. Questo permette di scegliere un'unità a 2 esagoni di distanza e spostarla adiacente a Krakenlance. Scegliere di usare quell'abilità per muovere l'Archer rivale, ma è importante notare che sia il proprio, che il Defender rivale sono unità su cui poter usare Pull. Vi sono anche due esagoni diversi in cui l'Archer avrebbe potuto essere tirato

## Passo Ingaggio

In questo Passo, potete attaccare o usare una Skill Speciale con ciascuna delle vostre unità nell'ordine che avete scelto.

Seguite questa procedura per ogni unità:

1. Decidete se l'unità attaccherà o userà una skill Speciale (se ne ha una). Se utilizza una Speciale, eseguirne gli effetti come descritto nel riferimento Skill Unità. Se lo fa, l'unità non può attaccare; passare all'unità successiva.

2. Se l'unità sta attaccando:

- Scegliere un bersaglio per l'attacco. Il bersaglio deve essere un avversario entro il Range dell'unità che attacca.
- Radunare i dadi attacco indicati sulla chip dell'unità o sulla sched tracciato eroe, a seconda dei casi. Applicare gli effetti di eventuali modificatori che cambierebbero i dati ottenuti (Innate, Regole Eventi, Prodezze, ecc.).
- Lanciare i dadi e contare il numero di colpito per determinare l'entità dei danni eventualmente inflitti.
- Rimuovere HP al bersaglio pari all'ammontare dei danni inflitti.
- Se l'ultimo HP del bersaglio è stato rimosso, l'unità è sconfitta. Vedere "Unità Sconfitte" a pagina 27 per i dettagli.
- Questa unità ha finito di attaccare; passare alla successiva.

## Esempio Ingaggio Giocatore:



Nessuna delle vostre unità ha Speciali da utilizzare in questa Fase Ingaggio, ma siete in grado di attaccare con tutte e tre le vostre unità grazie alla skill First Strike dell'Archer, che gli permette di attaccare nel turno in cui viene schierato. Scegliete di attaccare con il vostro Defender. Con Range 1, il suo unico bersaglio possibile è il Reptilian. Lancia un colpito sul suo 1 dado nero, infliggendo 1 danno all'avversario. L'Archer ha Range 2, quindi può attaccare anche il Reptilian. L'Archer ottiene 1 colpito dal suo dado attacco, lasciando il Reptilian con 1 HP. Krakenlance attacca per ultimo. Speravi che le altre unità fossero in grado di sconfiggere il Reptilian e che Krakenlance potesse attaccare l'Archer. Tuttavia, poiché il Reptilian ha la skill Taunt, Krakenlance deve attaccarlo. Tira 2 colpito e sconfigge il Reptilian. L'unità rivale sconfitta viene posizionata a faccia in giù nel suo campo.

Il vostro turno termina con il Passo Ingaggio. Ora è di nuovo il turno del rivale, a meno che questo combattimento non preveda anche turni arena (vedere "Turni Arena" a pagina 28).

## Unità Sconfitte

Un'unità è sconfitta se perde i suoi ultimi HP o se una skill o un altro effetto di gioco la sconfigge. Cosa fare con l'unità dipende dal tipo di unità.

- **Eroe.** Dovete usare una benedizione per sopravvivere e ripristinare gli HP del vostro eroe, se possibile. Se non riuscite, la campagna è persa.
- **Unità Arena.** Restituire l'unità alla scorta.
- **Unità Rivale.** Posizionare l'unità a faccia in giù nel campo rivale, separata da tutte le unità ancora presenti nello schieramento rivale.
- **Una Vostra Unità.** Posizionare l'unità a faccia in giù nel proprio campo, separata dalle altre unità del campo.

Le unità possono avere altre chip nelle loro pile che devono essere trattate quando vengono sconfitte.

- **Chip Salute.** Tornano alla scorta.
- **Tattica.** Tornano alla scorta.



- **Chip Tribuno.** Torna alla scorta. Ricordiamo che sconfiggere il tribuno costringe a ridurre il proprio eroe a 1 HP, anche se non è in combattimento.
- **Bandiera.** La bandiera viene lasciata sull'esagono in cui l'unità è stata sconfitta.

## TURNI ARENA

Ogni combattimento che utilizza chip arena - cioè chip che si muovono, attaccano o usano skill, ma che non sono alleate con l'eroe o con il rivale - ha un terzo turno, il turno arena. La carta riferimento Arena indica se c'è un turno arena per il combattimento. Il turno arena arriva dopo il vostro turno, prima del prossimo turno del rivale.

Le arene con turno arena indicano cosa succede durante quel turno sulla carta di riferimento Arena. Nella maggior parte dei casi, basta seguire le istruzioni. Nel caso dell'arena Pluto's Refugees, le chip arena sono unità. I turni arena in questo scenario sono strutturati in modo simile al turno rivale, ma sono più semplici e prevedono solo tre fasi:

1. Passo Movimento
2. Passo Abilità
3. Passo Ingaggio

Le unità arena seguono le stesse regole delle unità rivali per muoversi, usare le abilità e attaccare, anche se non sono considerate unità rivali. Le unità arena fanno riferimento alla lista priorità dell'arena per contrassegnare e colpire le unità, e considerano tutte le unità non-arena come avversari.

## Fine Combattimento

Voi e il rivale (e forse anche l'arena) continuate i turni finché non si verifica una di queste situazioni:

- Viene raggiunto un obiettivo combattimento.
- Rimangono solo le unità di una truppa e la truppa eliminata non ha altre unità da schierare.
- Decidete di arrendervi.

Il combattimento termina immediatamente se si verifica una di queste situazioni. Lasciare tutte le unità nell'arena dove si trovano e procedere alla Fase Pulizia.

## Arrendersi

All'inizio del turno di una truppa (che sia il vostro o quello del rivale) potete arrendervi. Questo comporta delle conseguenze, ma permette di preservare gli HP attuali del proprio eroe e, negli eventi Ultimo Sangue, forse di evitare la perdita di unità.

Non è possibile arrendersi ai combattimenti primus o scion.

Quando ci si arrende, il combattimento è fallito e termina immediatamente. Passare direttamente alla Fase Pulizia

## EVENTI LETALI

Gli eventi Ultimo Sangue, primus e scion sono letali.

Gli eventi Sport non sono letali, ma se il vostro eroe viene eliminato in un evento, che sia letale o meno, perdete immediatamente il gioco.

Negli eventi letali, le unità sconfitte in combattimento vengono rimosse nel campo al termine del combattimento (vedi "Fase Pulizia").

## FASE PULIZIA

Ricordate che la Fase Pulizia viene saltata se si è stati spettatori durante la Fase Evento.

Per tutti gli eventi:

1. **Segna la Settimana.** Contrassegnare la settimana successiva all'atto corrente sulla scheda tracciato eroe.

Per gli eventi combattimento, anche:

1. **Prendere Ricompense o Punizioni.** Se il combattimento è terminato con successo, prendere la ricompensa. Se si è fallito, accettare la punizione. Ciascuno di questi eventi è descritto nelle sezioni seguenti.
2. **Mettere nel Sacchetto i Rivali.** Mettere tutte le unità rivali dell'arena e del campo rivale nel sacchetto di pesca, rimettendo i loro HP nella scorta.
3. **Mettere nel Sacchetto le Bane.** Se durante il setup del combattimento sono state pescate delle bane o unità dal sacchetto, rimetterle nel sacchetto. Le bane del campo rimangono nel proprio campo.
4. **Restituire le Chip Arena.** Rimettere tutte le chip arena nella scorta, assieme ai loro HP.
5. **Restituire le Tattiche.** Rimettere tutte le tattiche, tranne quelle inutilizzate nel proprio campo, nella scorta.
6. **Scartare gli Sconfitti Letalmente.** Se il combattimento è stato letale, tutte le unità sconfitte vengono sacrificate. Mettete le unità sconfitte nel sacchetto di pesca.

7. **Ripristinare gli sconfitti non letalmente.** Se il combattimento non è stato letale, le unità a faccia in giù del vostro campo vanno rivolte a faccia in su.
8. **Riposa l'Eroe.** Riporta il tuo eroe al tuo campo con i suoi HP attuali.
9. **Riposa le Unità.** Riporta le unità dall'arena al campo e rimetti i loro HP nella scorta.
10. **Scarta l'Evento.** Metti la carta evento in fondo al mazzo corrispondente.

Dopo la Fase Pulizia, passare al round successivo.

## Ricompense Combattimento

Se raggiungete l'obiettivo, il combattimento termina con successo e ottenete una ricompensa in base al tipo di evento. Vedere "Obiettivi Combattimento" a pagina 18 per maggiori dettagli sui criteri di vittoria di ciascun tipo di combattimento.

**Ricompense Eventi Sport:** Sceglierne una:

- Recluta un'unità rivale a tua scelta tra quelle sconfitte o ancora presenti nell'arena.
- Guadagna tattiche a scelta dalla scorta fino a quando il numero che hai nel tuo campo è pari alla tua Capacità Tattica.

**Ricompense Evento Ultimo Sangue:** Scegliere un potenziamento eroe:

- Aggiungere o potenziare un dado attacco.
- Aumenta la Leadership di +1.
- Aumenta la Salute di +1. Ricordate di aggiungere un HP al vostro eroe.

**Ricompense Evento Primus:** Eseguire tutte queste operazioni:

- Guarisci completamente il tuo eroe.
- Guadagna una carta Prodezza Eroe a scelta.
- Se la truppa ha meno di cinque unità (compreso l'eroe e le unità ancora nell'arena), reclutate unità dal sacchetto a caso fino ad avere cinque unità (vedere "Reclutamento Unità" a pagina 33).

## Punizione Combattimento Fallito

La maggior parte dei combattimenti fallisce con la resa, anche se i combattimenti che non includono il vostro eroe possono fallire se tutte le vostre unità sono sconfitte.

1. **Ottenere Influenza Scion.** La quantità di influenza scion guadagnata è pari al numero dell'atto (esempio, guadagnare tre influenze scion all'Atto III).
2. **Non Ricevere Ricompense.** Se fallite, non ricevete ricompense per il combattimento.

## Bane

Le bane rappresentano il crescente potere dello scion. Hanno effetti indesiderati che renderanno più difficile la vostra campagna.

La fonte più comune di bane è l'influenza scion. Ogni quarta influenza scion guadagnata provoca l'acquisizione di una bane. È importante notare che non c'è limite alla quantità di influenza scion e al numero di bane che si possono ottenere. Nel raro caso in cui si segnino tutti gli spazi influenza scion sulla scheda tracciato eroe, si continua a segnare l'influenza scion e a guadagnare bane per ogni quarta influenza guadagnata.

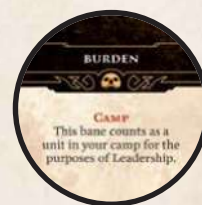
Quando vi viene chiesto di pescare una chip bane, prendete la prima in cima al vassoio chip e giratela. Poi, mettetela in gioco in base al suo tipo. Le bane sacchetto e quelle dell'unità vengono messe nel sacchetto. Le bane accampamento vengono messe nel proprio campo.



Bane Sacchetto



Bane Unità



Bane Campo

## Bane Sacchetto

Quando pescate una bane sacchetto durante lo schieramento rivale nel setup del combattimento, applicare l'effetto scritto sulla chip e poi pescare un'altra chip in sostituzione. La bane sacchetto non conta per lo schieramento; continuare a pescare finché non si crea uno schieramento rivale completo. Per ulteriori dettagli, vedere "Schieramento Rivale" a pagina 17.

Se la bane concede bonus a un'unità specifica, posizionarla sotto la chip di quell'unità.

Se la bane ha un effetto che dura per tutto il combattimento, tenetela a faccia in su nelle vicinanze del mat.

Le bane pescate dal sacchetto vengono rimesse nel sacchetto durante la Fase Pulizia.

## Bane Unità

Quando pescate un bane unità durante lo schieramento rivale nel setup del combattimento, trattatela come qualsiasi altra unità pescata e aggiungetela allo schieramento.

Le bane unità non possono essere reclutate.

Le bane unità pescate dal sacchetto vengono rimesse nel sacchetto durante la Fase Pulizia.

## Bane Campo

La bene campo ha effetto finché rimane nel campo. Non può essere scartata o sacrificata, a meno che un effetto di gioco non preveda di poter rimuovere una bane.

## Tattiche

Indipendentemente dalla truppa che le gioca, le seguenti regole si applicano a tutte le chip tattica:

- **Niente tattiche su Unità Elite.** Le tattiche non possono mai essere giocate su unità elite (eroi, primus o scion).
- **Le Tattiche Usate Tornano nella Scorta.** Una volta utilizzata, una tattica non viene restituita al proprio campo. Verrà rimessa nella scorta quando uscirà dal gioco. Le tattiche si ottengono soprattutto attraverso le ricompense di combattimento.

Esistono tre tipi di tattiche. Il tipo di tattica determina la posizione in cui viene giocata e la durata del suo effetto.

- **Tattica Permanente.** Le tattiche permanenti sono collocate tra la chip dell'unità bersaglio e i suoi HP. Rimangono lì, con effetto, finché l'unità non viene sconfitta o il combattimento non termina. Quando si verifica una di queste eventualità, la tattica viene scartata. È possibile guardare la chip in qualsiasi momento per ricordare l'effetto una tattica.
- **Tattiche Istantanee.** L'effetto di una tattica istantanea viene applicato immediatamente. Poi, la chip tattica viene scartata.
- **Tattiche Temporanee.** Le tattiche temporanee durano per il periodo di tempo descritto nel testo della tattica. Posizionare la chip sopra l'unità per quel periodo di tempo. Quando il periodo termina, scartate la tattica.

## Combattimento Primus e Scion

### Regole Speciali

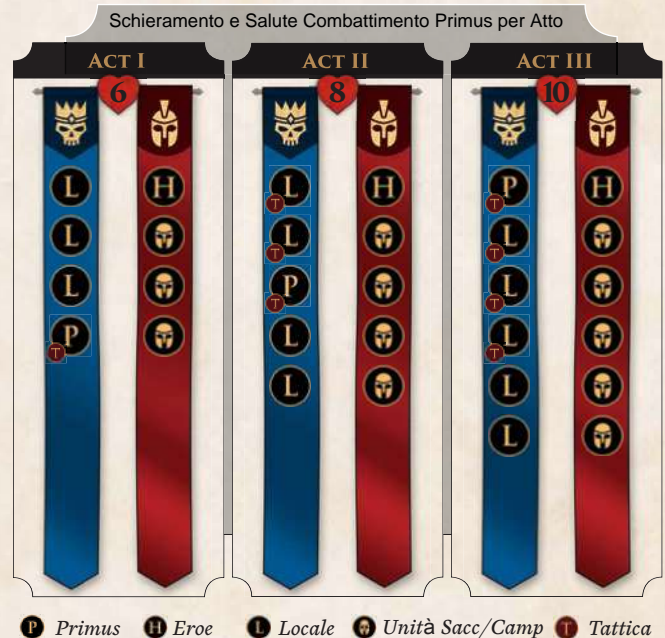
#### Combattimenti Primus

Ricordiamo che nell'Atto I, Atto II o Atto III si può andare in una capitale solo se il primus della regione di quella capitale è stato scelto durante il setup del gioco e non è ancora stato sconfitto. Si possono affrontare i primus selezionati in qualsiasi ordine e non si è vincolati ad affrontare un primus specifico in un determinato atto finché non ci si sposta nella sua capitale. Quando vi recate in una capitale durante la Fase Viaggio dei primi tre atti, ingaggiate un combattimento con un primus.

Se vincete, passate all'atto successivo. Se fallite, perdetevi la campagna.

Non potete essere spettatore in una capitale e non potete rinunciare a un combattimento primus, quindi fate attenzione a non entrare in una capitale finché non siete pronti ad affrontare il primus. I combattimenti primus sono eventi letali e tutte le unità rivali devono essere sconfitte per vincere.

Gli eventi primus non utilizzano una carta evento. Il combattimento primus di ogni atto ha uno schieramento rivale preimpostato. Anche la Salute del primus è determinata dall'atto. I modificatori atto sono ignorati negli eventi Primus.



Un primus è rappresentato sulla mappa arena da una chip primus che, come tutte le altre unità, fornisce le sue statistiche di combattimento. Le chip primus si trovano sul retro della corrispondente chip eroe.

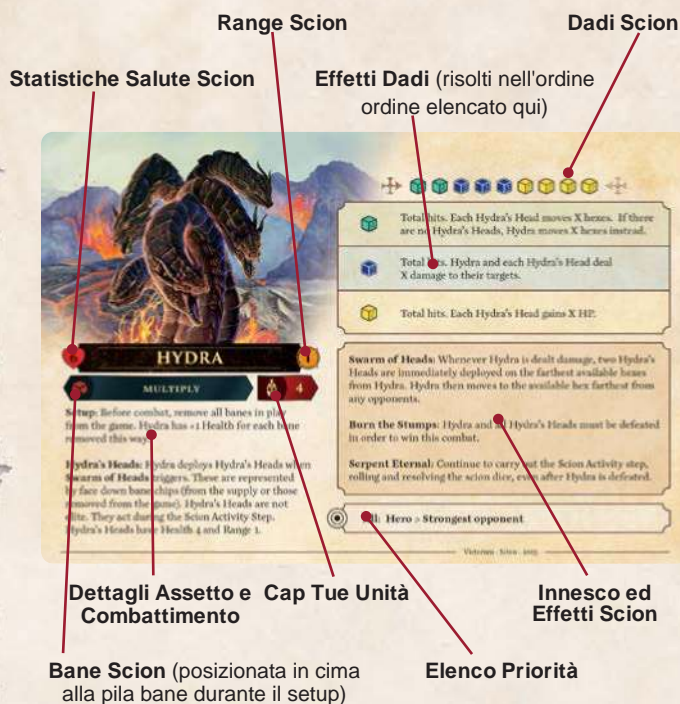
## Regole Speciali

### Combattimenti Scion

Nell'Atto IV, invece di terminare con un combattimento primus, dovrete affrontare lo scion in un combattimento nella capitale della regione Vesuviana!

Quando arrivate al combattimento con lo scion, posizionare il riferimento scion nelle vicinanze. Per questo combattimento avrete bisogno sia di questo che di quello dell'arena vesuviana.

Il combattimento con gli Scion è letale e non è possibile arrendersi. Ricordate che l'obiettivo è sconfiggere lo Scion, e il combattimento ha successo quando questo avviene anche se ci sono altre unità rivali non sconfitte. Tuttavia, alcune carte riferimento Scion possono modificare questo obiettivo.



## Setup e Preparazione Combattimento Scion

Prima di eseguire le normali operazioni di setup del combattimento, guardare quante croci benedizioni sono rimaste. Per ogni croce, potete scegliere e rimuovere una bane dal sacchetto o dal vostro campo, rimettendola nella scorta. Poiché diversi scion aumentano la loro forza in base al numero di bane in gioco, questo può darvi un vantaggio.

I combattimenti scion non prevedono uno schieramento rivale. Invece di completare il Passo setup combattimento, seguite le istruzioni di setup dello scion sulla sua scheda di riferimento.

Anche il vostro schieramento non è previsto in un combattimento scion. Si ha invece un numero massimo di unità che si possono avere in combattimento alla volta. Se il combattimento dura abbastanza a lungo, alla fine riuscirete a schierare tutte le unità del vostro campo. Il **Cap** è il limite al numero di unità che possono trovarsi contemporaneamente sull'arena.

## Obiettivi Combattimento Scion

Il turno dello scion segue la sequenza di turno del rivale, con una significativa eccezione: Dopo il Passo Schieramento, lo scion ha un Passo Attività Scion al posto dello Schieramento Tattica.

L'obiettivo di un combattimento tra scion è sconfiggere lo scion senza che il proprio eroe venga sconfitto.

Tuttavia, alcuni scion modificano questo obiettivo. Fare riferimento alla scheda di riferimento dello Scion della campagna.

Ad esempio, per vincere il combattimento contro Zahhak, è necessario sconfiggere Zahhak quattro volte.

## Turni Combattimento Scion

### Passo Schieramento rivale

Nel combattimento scion, lo scion è la prima unità rivale schierata. Entra in gioco frastornato, il che significa che non può lanciare i suoi dadi nel Passo Attivazione Scion del turno.

Nei turni successivi, il rivale può schierare unità in base alla carta riferimento Scion.

### Passo Attivazione Scion

Gli Scion non agiscono in Passi distinti come le altre unità. Lanciano una serie di dadi attacco e seguono istruzioni speciali in base ai loro risultati. Fanno ciò immediatamente dopo il Passo Schieramento Rivale e completano la loro attivazione prima che il gioco arrivi al Passo Movimento Rivale.

Per risolvere questo Passo:

- **Lanciare i Dadi Scion.** Lanciate tutti i dadi attacco indicati in cima alla scheda riferimento scion. Questo pool di dadi può essere modificato da altre circostanze o abilità dello scion. Ad esempio, Itzam Cab Ain ottiene dadi extra in base alle bane rimosse dal gioco.
- **Risolvere Effetti Dadi.** Risolvete ogni effetto dei dadi in ordine, dall'inizio alla fine, come elencato nella tabella effetti sulla colonna di destra della carta riferimento Scion. Gli effetti che richiedono il lancio di un singolo dado si attivano se quel dado ottiene un colpito. Altri effetti richiedono più dadi e si risolvono in modo diverso a seconda dei loro effetti:
  - **Colpito totali:** Sommare tutti i risultati dei tiri colpito ed eseguire un singolo effetto in base a quel numero.
  - **Per ogni colpito:** Si risolve una volta per ogni colpito lanciato, il che significa che l'effetto può attivarsi più volte.
  - **Per ogni coppia di colpito:** Si risolve una volta per ogni coppia lanciata, il che significa che può innescarsi più volte. La coppia deve corrispondere a quella indicata; se la coppia è + , il lancio colpito su due dadi gialli ma nessun dado nero non attiverà l'effetto.

Alcuni effetti mostrano due colori di dadi, come ad esempio:

. Questi effetti si risolvono in base ai colpito tirati su tutti i dadi di quei colori combinati.

## Esempio Attivazione Scion:



Vediamo un esempio del turno combattimento scion utilizzando Hydra. A questo punto del combattimento, Hydra è già schierata e non ci sono altre unità da schierare, quindi il Passo Schieramento Rivale viene saltata. Hydra lancia 2 dadi verdi, 3 dadi blu e 4 dadi gialli in base alle icone dei dadi in cima alla sua carta. I risultati sono questi.



È una buona idea ordinare i dadi in base al colore e nell'ordine in cui si trovano nell'elenco degli effetti dei dadi. In questo caso, il verde viene risolto per primo. Con 1 colpito lanciato, ogni testa di Hydra (rappresentata dalle bane) si sposta di 1 esagono verso i propri bersagli. La priorità assoluta è Krakenlance, e la Testa più bassa che può avvicinarsi a lui lo fa. L'unità più a destra non può raggiungere Krakenlance, ma è già adiacente alla priorità successiva, il Bustuaris è l'avversario più forte che può raggiungere. Le due Teste in cima all'arena non possono raggiungere nulla dell'elenco priorità, quindi si muovono di 1 esagono verso Krakenlance.



Ora risolvete i dadi blu, di cui ci sono 3 colpiti. Questo fa sì che l'Hydra e ogni Testa infliggano 3 danni a un'unità bersaglio adiacente. Krakenlance subisce 3 danni dalla Testa adiacente. Il Bustuaris ha 4 HP e riceve 3 danni sia da Hydra che dalla Testa adiacente, quindi viene sconfitto. Le due teste rimanenti non sono adiacenti ad alcun avversario.



Infine, è necessario risolvere i dadi gialli. C'è 1 colpito, quindi ogni testa di Hydra guadagna 1 HP.

## Passi Movimento, Abilità Ingaggio Rivale

Dopo aver risolto il Passo Attivazione Scion, eseguite un Passo Movimento Rivale, un Passo Abilità Rivale e un Passo Ingaggio Rivale. Lo Scion non agisce in questi Passi; esse sono destinate agli altri avversari in combattimento. Se non ci sono unità di questo tipo (come nell'esempio dei Hydra), il rivale salta questi Passi e il suo turno finisce.



## Potenziare Eroe con Ricompense

Man mano che la campagna procede, si ottengono ricompense in vari modi, tra cui il completamento di Opportunità o il successo in combattimento. Le ricompense possono incrementare le statistiche, conferire nuove abilità, concedere tattiche e altro ancora. Le sezioni che seguono forniscono le regole per ottenere ogni tipo di ricompensa.

### Incrementare Statistiche

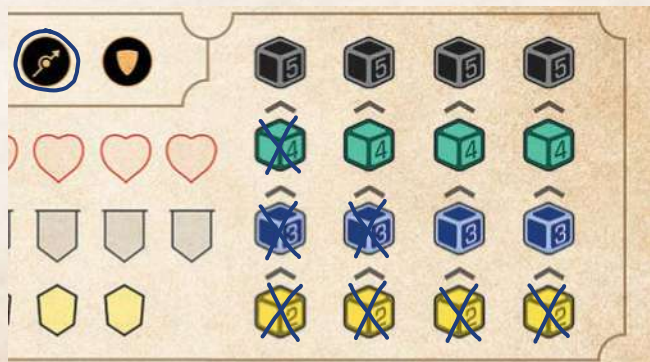
Quando una delle statistiche viene aumentata, si incrementa il suo valore di +1 o, a seconda dei casi si controlla l'icona successiva. Quando le statistiche sono rappresentate da icone, il numero icone mostrato sulla scheda tracciato eroe è il valore più alto possibile, quindi Salute e Leadership non possono superare il valore di 12. Inoltre, Movimento non può superare 3.

Quando si incrementa la Salute, si aggiunge immediatamente un HP al proprio eroe.

### Aggiungere e Potenziare Dadi Attacco

Ogni colonna icone dadi sulla scheda tracciato eroe rappresenta un singolo dado. Il dado più alto segnato è quello che viene incluso nell'Attacco dell'eroe. Quando si migliorano i dadi, potete aggiungerne o potenziarne uno. Per aggiungere un dado, segnare il dado giallo nella colonna dei dadi non segnati più in basso. Non si possono avere più di quattro dadi, quindi se si hanno già quattro dadi non si può aggiungere un dado.

Per migliorare un dado, scegliete un dado già segnato e segnate il dado immediatamente superiore nella stessa colonna. I dadi gialli si trasformano in blu, i dadi blu in verdi e i dadi verdi in neri. I dadi neri non possono essere potenziati.



Krakenlance ha iniziato con due dadi blu. Da allora ha migliorato uno di quei dadi in verde e ha aggiunto altri due dadi. L'attuale attacco di Krakenlance è composto da un dado verde, un dado blu e due dadi gialli.

## Guadagnare Prodezze

Per guadagnare prodezze, scegliete una carta Prodezza e mettetela nella colonna prodezze alla destra del vostro campo. Verrà sempre indicato se si tratta di una carta di Prodezza Eroe o di una carta di Prodezza speciale. Non c'è limite al numero di carte prodezza che si possono avere. Indipendentemente dal tipo di carta che si sceglie, le carte Prodezza appena ottenute devono sempre essere valide. Una carta Prodezza è valida se non ha un livello, o se è la Prodezza di livello più basso possibile tra le carte che condividono lo stesso nome (ad esempio, non si può scegliere Endurance livello 2 se non si ha già Endurance livello 1).

### Guadagnare Tattiche

Quando si guadagna una tattica, la si aggiunge al proprio campo. Si può ottenere una tattica a scelta dalla scorta. Le tattiche speciali non sono considerate parte della scorta finché non vengono guadagnate con le carte Opportunità. Una volta guadagnate, vengono messe nel proprio campo.

Le tattiche speciali tornano alla scorta dopo essere state utilizzate e possono essere scelte per l'acquisizione di tattiche future.

### Reclutare Unità

Per reclutare un'unità, aggiungerla al proprio campo. La ricompensa per il reclutamento specificherà quali unità possono essere reclutate e da dove provengono le chip.

Non si possono mai reclutare unità elite, unità bane o unità arena. È possibile reclutare il tribuno (rimettendo la chip tribuno alla scorta).

Il numero di unità nel proprio campo non può superare la propria Leadership. Se il reclutamento di un'unità aumenta il totale oltre questo numero, dovete sacrificare unità non elite per ritornare al limite.

## Impilare Statistiche e Skill

Molti fattori possono modificare le statistiche di un'unità. Usate il seguente ordine:

Effetti Chip Bane ► Effetti Chip Tattica ► Regole Evento ► Regole Arena ► Effetti Prodezze ► Chip Unità

Per esempio, se un evento porta il Movimento della vostra unità a 1, una chip tattica Adrenaline aumenterà comunque il Movimento a 2.

Alcuni effetti del gioco possono aggiungere skill alle unità. Le unità possono avere una skill una sola volta. Le stesse versioni delle skill vengono ignorate. Se un'unità ha la stessa skill con un numero diverso (per esempio, Regen 1 e Regen 2), si considera che abbia la skill con il numero più alto.

## Salvare la Partita

Il viaggio del vostro eroe attraverso Victorum è stato progettato per essere epico e arduo e spesso richiede più sessioni di gioco. Fortunatamente, la struttura in quattro atti offre punti di salvataggio ideali, e i componenti aiutano a sostenere questo aspetto!

Per riporre Victorum tra un atto e l'altro, applicate la procedura seguente:

1. **Chip Campo.** Creare una pila contenente tutte le Chip del campo e metterle nel vassoio chip della scatola (separate da quelle inutilizzate che potrebbe contenere). Conservate il vostro eroe con i suoi HP attuali.
2. **Primus Sconfitto.** Posizionare il primus sconfitto più di recente con le chip del campo come promemoria della capitale da cui iniziare quando si riprende.
3. **Primus e Scion rimanenti.** Rimuovete le chip primus e scion dalle Tribune e mettetele in una riga diversa di qualsiasi vassoio chip che le contenga.
4. **Carte.** Prendete tutti e tre i mazzi eventi e impilateli insieme nell'area carte più grande della scatola. Mettere tutte le carte Prodezza non guadagnate con esse. Mettere tutte le carte del proprio campo nell'area carte più piccola.
5. **Tribune.** Posizionare il coperchio sulle Tribune.
6. **Scatola.** Riporre tutto nella scatola di gioco. Conservare il sacchetto con le unità rimaste al suo interno.

Per riporre Victorum nel corso di un'azione, scrivete la vostra posizione attuale sulla scheda tracciato eroe (o scattate una foto con il vostro telefono) e poi seguite il resto della procedura sopra descritta. Per riprendere il gioco, rimettere tutto nella posizione originale. Rimuovete la chip primus sconfitto dal vostro campo, mettetelo nel vostro campo nello spazio capitale della regione di quel primus e poi rimettete il primus nella scatola (o mettetelo il vostro accampamento nella posizione scritta o fotografata).

## Registrare Eredità

La parte anteriore del pad tracciato eroe consente di salvare i dettagli dell'eroe creato nel corso della campagna. Il retro del blocco è la vostra Odissea, una registrazione storica degli altri dettagli della vostra truppa e del vostro viaggio. Se desiderate registrare i dettagli delle vostre unità, tattiche e prodezze,

raccomandiamo di farlo prima di affrontare lo scion. Questi dettagli possono essere utilizzati per integrare il gioco con Hoplomachus: Remastered.

## Integrazione con Remastered

Gran parte dei contenuti di gioco di Hoplomachus: Victorum è compatibile con Hoplomachus: Remastered e viceversa. Ulteriori informazioni su quali elementi sono compatibili e su come integrarli in entrambi i giochi sono disponibili in un PDF stampabile all'indirizzo [chiptheorygames.com/support](http://chiptheorygames.com/support).

### Livelli di Difficoltà

#### Chosen

- Tre carte Prodezza Eroe
- Otto benedizioni
- +1 Salute e Leadership
- Aggiungere/potenziare Attacco

#### Valiant

- Una carta Prodezza Eroe
- Quattro benedizioni
- +1 Salute O +1 Leadership O aggiungere/potenziare Attacco

#### Fearless

- Nessuna Carta Prodezza Eroe
- Una Benedizione
- Tre Influenza scion
- Nessuna Tattica



## Termini Chiave

**Abilità.** Un'abilità è un tipo di skill unità. Le unità possono usare le loro Abilità solo durante il Passo Abilità del turno combattimento della loro truppa.

**Atto.** Una campagna è divisa in quattro atti, ognuno dei quali può durare fino a 12 settimane. Gli atti I, II e III terminano con una battaglia contro un primus. L'atto IV termina con una battaglia contro lo scion della campagna.

**Adiacente.** Due esagoni che condividono un lato sono considerati adiacenti. Le unità (o altre chip) che si trovano su esagoni adiacenti sono adiacenti tra loro.

**Alleato.** Tutte le unità appartenenti alla stessa truppa sono alleate. Il gioco può considerare alleate anche altre unità. Le unità non possono segnare, bersagliare o attaccare le unità alleate. Le unità non alleate sono avversarie.

**Attacco.** Le unità possono attaccare durante il Passo ingaggio del turno della propria truppa. Solo gli avversari possono essere attaccati. Quando un'unità attacca, lancia tutti i suoi dadi Attacco, somma il numero di colpi ottenuti e infligge l'ammontare dei danni.

**Attacco (Stat).** L'Attacco di un'unità indica i dadi che lancia quando attacca. Le unità non-elite hanno generalmente l'Attacco indicato sulle loro chip. L'Attacco del vostro eroe si trova sulla scheda tracciato eroe, mentre gli scion hanno il loro Attacco indicato sul loro riferimento scion (se ne hanno uno).

**Dadi Attacco.** I dadi lanciati per gli attacchi. Questi dadi possono essere lanciati anche per risolvere varie abilità e altri effetti di gioco.

**Bane.** Le bane sono chip con effetti negativi e di solito si accumulano quando si acquisisce influenza scion.

**Bloccato.** Un esagono è bloccato se è occupato da un'unità o se il testo del gioco lo indica. Le unità non possono muoversi o schierarsi su esagoni bloccati.

**Campo.** Il campo è l'area in cui si trovano le unità, le tattiche, le opportunità, le prodezze e così via, quando non sono in combattimento. Il campo rivale è l'area in cui le unità e le tattiche rivali vengono posizionate quando si imposta lo schieramento rivale e dove rimangono fino a quando non vengono schierate in combattimento.

**Classe.** Il tipo di unità: Archer, Attacker, Beast, Defender o Tactician.

**Combattimento.** Il combattimento ha luogo nella Fase Evento quando si accetta un evento Ultimo Sangue o Sport o quando si affronta un primus o un scion. Il combattimento comporta uno scontro nell'arena tra le vostre unità e quelle rivali. La truppa vince in combattimento completando un obiettivo.

**Bussola.** La bussola è raffigurata sul mat di gioco a destra della mappa dell'arena. La bussola viene utilizzata nelle abilità in cui è necessaria una direzione casuale, che viene determinata lanciando un dado dell'arena. Il risultato del lancio determina la direzione dell'effetto della skill, come indicato sulla bussola.

**Danno.** Le unità subiscono danni quando sono bersaglio di un attacco e vengono lanciati colpito. L'ammontare dei danni inflitti è pari al numero di successi ottenuti. Le unità possono subire danni anche attraverso le skill e altri effetti di gioco. Le unità devono rimuovere 1 HP dalla loro pila chip salute per ogni danno inflitto, a meno che una skill o un effetto di gioco non permetta loro di evitare di farlo. Un'unità si considera comunque danneggiata anche se è in grado di ignorare alcuni o tutti i danni. Un'unità non viene considerata danneggiata se viene attaccata e nessun tiro di dado la colpisce.

**Frastornata.** Un'unità Frastornata non può muoversi, attaccare, usare Abilità o le Speciali. Le skill Innate non sono influenzate. Le unità sono automaticamente frastornate nel turno in cui vengono schierate.

**Deadliest-II più Letale.** Quando si confrontano le unità, l'unità più letale è quella che ha il maggior numero di dadi di attacco, indipendentemente dalla forza dei dadi. Questo viene determinato tenendo conto di eventuali modificatori.

**Sconfitto.** Un'unità è sconfitta quando non ha più HP o quando un effetto indica che è stata sconfitta. Le unità vengono rimosse dall'arena quando vengono sconfitte. Le unità di truppe sconfitte vengono riposte nel loro campo a faccia in giù, mentre le unità arena sconfitte vengono restituite alla scorta. Se il vostro eroe viene sconfitto, perdetevi il gioco.

**Schieramento.** Lo schieramento è l'atto di mettere in combattimento un'unità dal campo. Ogni truppa schiera una singola unità nel proprio schieramento durante il Passo Schieramento del proprio turno. Le unità devono schierarsi su uno degli esagoni di schieramento della propria truppa.

**Scarto.** Quando un componente viene scartato, viene rimesso nella scorta. A meno che non sia indicato diversamente, una carta scartata viene messa in fondo al suo mazzo e una chip scartata viene messa in fondo alla sua pila. I componenti scartati vengono posizionati nello stesso modo del resto del mazzo o della pila, in modo che possano tornare in gioco quando il mazzo o la pila originale si esaurisce.

**Spostare.** Un'unità viene spostata in un esagono diverso da quello in cui si trova grazie a qualsiasi qualcosa che non sia il suo movimento o una delle sue skill.

**Elite.** Eroi, primus e scion sono unità elite. Queste unità hanno chip più spesse rispetto alle unità non-elite. Le unità elite non possono essere bersagli di tattiche.

**Accampamento.** L'accampamento rappresenta la posizione e la regione attuale della truppa sulla mappa del mondo antico. È contrassegnato dal token accampamento di ottone.

**Equipaggiamento, Equipaggiato.** Alcune chip e dadi sono identificati nel testo di gioco come equipaggiabili. Un esempio è il Tridente nell'arena Atlantean. Quando un'unità equipaggia una chip

muovendosi sul suo esagono, l'unità la posiziona sotto la sua chip, ma sopra i suoi HP. Quando un'unità equipaggia un dado, questo viene semplicemente posizionato sopra l'unità. Quando l'unità si muove, la chip /dado equipaggiato si muove con essa. Le unità non possono rimuovere le chip/dadi. Se l'unità viene sconfitta, la chip/il dado equipaggiato viene lasciato cadere nell'esagono che l'unità occupava quando è stata sconfitta.

**Fazione.** Tutte le unità di una determinata regione costituiscono la fazione di quella regione (ad esempio, tutte le unità Atlantean sono collettivamente una fazione).

**Fallimento.** Un evento fallisce quando ci si arrende o quando l'intero schieramento viene sconfitto.


**Fastest-Più Veloce.** Quando si confrontano le unità, l'unità più veloce è quella con il Movimento più alto, senza tener conto di eventuali modificatori.

**Fatigued-Affaticato.** Un'unità affaticata non può muoversi o attaccare e tutte le sue skill vengono ignorate, comprese quelle Innate.

**Eroe.** Il leader della truppa e l'unità più importante. L'eroe è rappresentato dal lato a tutto disegnato della sua chip e le sue statistiche e abilità sono consultabili nel pad tracciato eroe e le carte prodezza guadagnate. La campagna è persa se l'eroe viene sconfitto. Gli eroi sono unità elite.

**Guarigione.** La guarigione consente a un'unità di recuperare HP. Durante la guarigione, un'unità non può superare la sua Salute. Quando un'unità guarisce completamente, i suoi HP sono pari alla sua Salute. Notare che l'acquisizione di HP non è considerata guarigione e che le unità possono superare la loro Salute quando acquisiscono HP.

**Salute (Stat).** La Salute di un'unità determina la quantità di HP con cui viene schierata e la quantità massima di HP che può guarire.

**Colpito.** La faccia di un dado attacco con l'icona  è un colpito. Quando un'unità attacca, tira i dadi attacco e infligge danni pari ai colpiti ottenuti.

**HP.** Gli HP indicano la quantità di danni che può subire un'unità prima di essere sconfitta. Gli HP sono rappresentati da chip salute impilate sotto le unità.

**Innata.** Innato è un tipo di skill unità. Le skill Innate sono sempre attive mentre l'unità è in combattimento. Possono avere effetti passivi o innescati da un evento specifico.

**Isolata.** Un'unità è isolata quando non ha alleati in combattimento.

**Esagono Chiave.** Ogni arena ha esagoni chiave specifici che vengono utilizzati negli eventi Re della Collina. Occupare un esagono chiave con un'unità garantisce un punto all'inizio del turno in questi eventi. In alcune arene, gli esagoni chiave sono permanenti e stampati sulla mappa arena stessa. In altre, gli esagoni chiave sono legati alla posizione di una specifica chip arena.

**Leadership (Stat).** La Leadership del vostro eroe determina il numero massimo di unità, compreso il vostro eroe, che si possono avere contemporaneamente nella truppa.

Questo comprende le unità nel campo (comprese quelle sconfitte) e le unità in combattimento.

**Least Deadly-Meno Letale.** Quando si confrontano le unità, la meno letale è quella che ha il minor numero di dadi attacco, indipendentemente dalla forza dei dadi. Questo viene determinato tenendo conto di eventuali modificatori.

**Letale.** Un combattimento letale è un combattimento in cui le unità sconfitte vengono perse dopo la risoluzione del combattimento. Gli eventi Ultimo Sangue, Primus e Scion sono letali.

**Schieramento.** Lo schieramento di una truppa consiste nelle unità che utilizzerà in un combattimento. Lo schieramento rivale è predisposto dall'evento e le unità rivali si schierano in ordine. Il vostro schieramento determina il numero massimo di unità che potete schierare in un combattimento e se il vostro eroe è incluso. Tuttavia, non è necessario stabilire in anticipo il proprio schieramento; potete scegliere qualsiasi unità del vostro campo da schierare, purché ci sia spazio nel proprio schieramento.

**Locale.** Un'unità è locale se la sua fazione corrisponde a quella dell'arena corrente. Alle unità locali vengono concessi vantaggi diversi a seconda dell'arena.

**Mark-Marchio.** Il mark di un'unità rivale è l'unità o l'esagono verso cui si muove. Il suo mark è determinato dall'elenco priorità. Le unità rivali marchiano la maggiore priorità dell'elenco che possono raggiungere e si muovono verso di essa. Se non possono raggiungere nessuna delle loro priorità, si muovono per avvicinarsi il più possibile alla maggiore priorità che possono raggiungere.

**Muovere.** Un'unità si muove quando cambia l'esagono che occupa. La maggior parte delle unità si muove durante il Passo Movimento del turno. Le unità che cambiano posizione a causa di altre abilità ed effetti sono considerate mosse.

**Movimento (Stat).** Il Movimento di un'unità determina il numero massimo di esagoni che può muovere durante il Passo Movimento.

**Avversario, Opposto.** Le unità che non sono alleate si oppongono l'una all'altra e sono considerate avversarie.

**Outnumbered-In Inferiorità Numerica .** Un'unità è in inferiorità numerica se nel combattimento ci sono più avversari che unità della sua stessa truppa (inclusa se stessa).

**Primus.** I primus sono unità rivali speciali. Ognuno dei primi tre atti della campagna si concluderà con un combattimento contro un primus, che dovrà essere completato con successo per il proseguimento della campagna. I primus sono rappresentati sul retro delle chip eroe, che mostrano le statistiche. I primus sono unità elite.

**Priorità.** Le unità rivali usano un elenco di priorità (che si trova sulla carta riferimento Arena o sulla carta riferimento Scion) per determinare dove si muoveranno e quali unità attaccheranno.

**Prodezza.** Le carte Prodezza presentano poteri unici che gli eroi possono acquisire. Ogni eroe ha un mazzo prodezza

che corrisponde solo a lui. Esistono anche carte Prodezze Speciali che possono essere acquisite completando determinate carte Opportunità.

**Range (Stat).** Il Range di un'unità indica il numero massimo di esagoni di distanza da cui può trovarsi il bersaglio dell'attacco. Range 1 indica che il bersaglio dell'unità deve trovarsi in un esagono adiacente.

**Raggio d'Azione.** Un'unità può raggiungere un'unità marchiata se può muoversi su un esagono che si trova entro la portata del mark. Le unità rivali devono determinare la maggior priorità che possono raggiungere

**Reclutamento.** Reclutare un'unità la aggiunge al proprio campo.

**Regione.** Una regione è un insieme di località sulla mappa del mondo antico che è associata a una determinata fazione (ad esempio, la regione Atlanteans). Le regioni sono divise da confini.

**Rivale.** Il rivale è il vostro nemico in Victorum, nonché una parola per descrivere le forze di questo nemico (ad esempio, "unità rivale", "schieramento rivale", ecc.)

**Round.** Un round di Victorum è composto dalla Fase Viaggio, Fase Evento e dalla Fase Pulizia. Un round non è una settimana, poiché non sempre si segna una settimana per ogni turno.

**Sacrificio.** Sacrificare una carta o una chip significa rimuoverla dal proprio campo. Le unità sacrificate vengono messe nel sacchetto e le carte Prodezza rimosse dal gioco in modo che non possano essere guadagnate di nuovo. Quando si sacrificano carte Prodezza con livelli, si deve sacrificare la carta di livello più alto che si possiede. Le unità elite e le bane campo non possono essere sacrificate.






**Scion.** Lo Scion è il nemico finale della campagna Victorum. È necessario sconfiggere lo Scion per ottenere la vittoria. Gli Scion sono unità elite.

**Influenza Scion.** L'influenza scion rappresenta l'effetto crescente dello scion su di voi man mano che procedete nella missione. L'influenza Scion viene rilevata nella parte inferiore della scheda tracciato eroe. L'influenza scion viene solitamente guadagnata quando si è spettatori o si fallisce un evento, ma può essere guadagnata anche attraverso altri effetti. Ogni volta che si guadagna un'influenza scion, si barra lo spazio successivo non barrato. Ogni quarto spazio contiene un'icona bane. Quando questi spazi vengono barrati si ottiene una bane.

**Skill.** Le skill sono poteri eccezionali che le unità possono avere. Esistono tre tipi di skill: **I** Innata, **A** Abilità e **S** Speciale.

**Slowest-Il più Lento.** L'unità più lenta è quella con il Movimento minore, senza tener conto di eventuali modificatori.

**Speciale.** Speciale è un tipo di skill unità. Le unità possono usare le loro Speciali solo durante il Passo Ingaggio del loro turno combattimento. Le unità devono scegliere se usare la loro Speciale o attaccare, ma non possono fare entrambe le cose nello stesso turno. Le Speciali non sono considerate attacchi e i danni inflitti non sono considerati danni da attacco.

**Strongest-Più Forte.** L'unità più forte è quella con più HP. Il dado più forte è quello con il maggior numero di facce colpito. I dadi rossi , hanno il maggior numero di facce colpito, poi quelli neri , verdi , blu  e gialli , in quest'ordine.

**Arrendersi.** Arrendersi significa abbandonare un evento Sport o Ultimo Sangue. Questo porta conseguenze, ma può essere necessario per preservare le proprie unità, soprattutto il proprio eroe. Gli eventi possono essere abbandonati all'inizio di qualsiasi turno. Un evento abbandonato è considerato fallito.






**Tattica.** Le tattiche sono vantaggi o impedimenti che vengono applicati alle unità durante il combattimento. Una truppa può giocare una tattica per turno durante il Passo Piazzamento Tattica. Una truppa può giocare una tattica su una qualsiasi delle proprie unità o su un avversario adiacente a una delle proprie unità. Le tattiche non possono essere giocate su unità elite. Oltre alle quattro tattiche di base, Adrenaline, Bolster Health, Hamstring e Stun, esistono anche tattiche speciali che possono essere acquisite completando determinate carte Opportunità.

**Capacità Tattica.** Il numero massimo di tattiche che si possono avere contemporaneamente nel campo è la Capacità Tattica. Per impostazione predefinita, i giocatori hanno una Capacità Tattica di 3. L'avversario non ha una capacità tattica.

**Bersaglio.** Il bersaglio di un'unità è l'avversario che è l'obiettivo del suo attacco. Alcune skill possono anche fare riferimento a un bersaglio. Il bersaglio di un'unità deve trovarsi all'interno del suo Range. Le unità rivali useranno la loro lista priorità per determinare quale unità colpire.

**Tribuno.** Il tribuno è il leader della squadra rivale durante un evento Sport. Se il tribuno viene sconfitto, il tuo eroe viene immediatamente ridotto a 1 HP.

**Truppa.** Una truppa è un gruppo di unità alleate. Tutte le unità che controllate fanno parte della vostra truppa, mentre tutte le unità rivali costituiscono la truppa rivale.

**Weakest-Più Debole.** L'unità più debole è quella con il minor numero di chip salute. Il dado più debole è quello con il minor numero di facce colpito. I dadi gialli , hanno il minor numero di facce colpite, poi quelli blu , verdi , neri  e rossi , in quest'ordine.



## DETTAGLI EROE



**Bingqing**  
dei Kunlun

Sebbene sia ancora un'accolita del Kunlun, la stima di Bingqing sulla montagna è cresciuta rapidamente grazie alle sue impareggiabili abilità con il bastone. Meno assetata di sangue di molti suoi rivali, Bingqing si preoccupa della vita di tutti coloro che entrano nel suo campo, facendo del suo meglio per proteggere ogni gladiatore così come protegge se stessa. La gloria non le interessa, ma la pace sì.

2 1 5 Dadi Attacco: Classe: Leadership: 5

Regione/Arena: Kunlun

Unità: Attacker, Archer, Tactician

Tattiche: Adrenaline, Bolster Health, Stun

Si dice che sia la reincarnazione di Eracle o Giasone, Decimus figlio di una famiglia povera che ha assunto le vesti di un gladiatore hoplomachus per affrontare gli scion di Plutone. Misterioso e stoico, conquista i suoi seguaci con le sue imprese sul campo di battaglia più che con le parole. Sebbene di statura possente, Decimo è un tattico navigato, consapevole che la vera vittoria si trova nella mosse intelligenti piuttosto che nella forza schiacciante.

2 1 5 Dadi Attacco: Classe: Leadership: 5

Regione/Arena: New Argonauts

Unità: Attacker, Archer, Defender

Tattiche: Adrenaline, Hamstring, Stun



**Decimus**  
dei New Argonauts

A Nox non importa nulla di salvare il mondo. Per lei, i giochi mortali di Plutone rappresentano un momento di debolezza. Se riuscisse ad abbattere gli scion e a distruggere il sovrano del mondo sotterraneo, la dea della notte potrebbe essere in grado di prendere le terre sotterranee per sé - un obiettivo per il quale sacrificerebbe qualsiasi cosa o persona.

2 1 5 Dadi Attacco: Classe: Leadership: 5

Regione/Area: Vesuvians

Unità: Attacker, Archer, Tactician

Tattiche: Adrenaline, Bolster Health, Stun



**Nox**  
dei Vesuvians

Uomo carismatico e letale tanto con la fionda quanto con l'arpione, la spavalderia di Sea Strider è una maschera per l'enorme peso che porta sulle spalle. In un'altra epoca, il dio del mare Nettuno abbandonò i suoi discendenti, i Lamosians, per sorridere ai loro cugini Atlantean. Sea Strider intende dimostrare al mondo intero che si è trattato di un errore: lui e la sua gente hanno formato una società all'altezza delle grandi potenze mondiali, che salverà il pianeta superando gli scion di Plutone.

2 1 5 Dadi Attacco: Classe: Leadership: 5

Regione/Area: Lamosians

Unità: Archer, Defender, Tactician

Tattiche: Adrenaline, Bolster Health, Hamstring



**Sea Strider**  
dei Lamosians

Un avventuriero Atlantean ribelle alle regole della società, Krakenlance vede le prove di Plutone come un modo per guadagnarsi il rispetto e l'onore dei suoi compagni. Cosmopolita e genio della battaglia, Krakenlance crede nel potere della cooperazione militare e della forza del numero per sconfiggere gli scion, sia che i suoi soldati siano Atlantean o meno.

**2** **1** **5** Dadi Attacco:   Classe:  Leadership: 5

**Regione/Area:** Atlanteans

**Unità:** Attacker, Archer, Defender

**Tattiche:** Adrenaline, Hamstring, Stun




**Krakenlance**  
*degli Atlanteans*



**The Parthian**

Sebbene sia vestito con l'armatura spahbed dell'Impero Parthian, l'uomo conosciuto solo come il Parthian non ha alcun rango militare formale. La sua padronanza tattica e la sua abilità con l'arco gli hanno fatto guadagnare molti estimatori all'interno e al di fuori della struttura militare Parthian, ma egli considera il suo gruppo come un mezzo per raggiungere il fine. Qualunque sia la prova, preferisce affrontarla da solo.



**2** **2** **5** Dadi Attacco:   Classe:  Leadership: 5

**Regione/Area:** Parthians

**Unità:** Attacker, Defender, Tactician

**Tattiche:** Bolster Health, Hamstring, Stun

Prodigiosamente forte anche tra i suoi simili, Virago è in grado di lanciare la sua ascia da battaglia come se fosse un tomahawk. I guerrieri Ranged di tutto il mondo la considerano il loro semidio, ma la fama non è ciò che cerca. Piuttosto, l'autorità: Crede che le Amazzoni debbano occupare un posto più importante sulla scena mondiale e intende guidarle lei stessa.

**1** **2** **5** Dadi Attacco:  Classe:  Leadership: 5

**Regione/Area:** Amazons

**Unità:** Attacker, Defender, Tactician

**Tattiche:** Bolster Health, Hamstring, Stun



**Virago**  
*delle Amazons*



**Stygiana**  
*di Pluto's Refugees*

Un'abitante del mondo sotterraneo dalla testa tentacolare viola, che alcuni potrebbero ingenuamente chiamare demone, Stygiana sta lottando per la libertà, sia per lei che per i suoi compagni di fuga dalla morsa di Plutone. Sebbene non desideri tornare nella sua vecchia dimora, Stygiana sembra non avere paura; spesso la si può trovare al comando delle sue forze, che si butta a capofitto in battaglia.

**2** **1** **5** Dadi Attacco:   Classe:  Leadership: 5

**Regione/Area:** Pluto's Refugees

**Unità:** Archer, Defender, Tactician

**Tattiche:** Adrenaline, Bolster Health, Hamstring

# Guida Rapida

Fase Viaggio

Fase Evento

Fase Pulizia

## Fase Viaggio

- Muovi l'Accampamento. Se in un porto:
  - Naviga verso un altro porto.
  - Segna una settimana.
  - Sbarca in un porto.

## Fase Evento

### Spettatore

1. Scartare l'evento.
2. Riorganizzare le prime 3 carte dei mazzi.
3. Ottenere influenza scion (pari all'atto).
4. Guarire il vostro eroe.
5. Saltare la Fase Pulizia.

### Accetta

- Opportunità: Pesca 2, scegli 1.
- Tutti gli altri: Combattimento.
- \*Ricorda: Se si tratta di un evento Sport, identifica un tribuno.

### Sequenza Turno Combattimento

1. Segnare punti (solo il giocatore, durante gli eventi Re della Collina).
2. Schieramento.
3. Piazzamento tattiche.
4. Movimento.
5. Abilità.
6. Ingaggio.

## Fase Pulizia

1. Segna una settimana. Salta il resto della pulizia se non combatti.
- 2a. Successo: Prendi la tua ricompensa.

### SPORT

Reclutare un'unità rivale.  
○  
Guadagnare tattiche.

### BLOODSHED

Aggiungere/potenziare un dado.  
○  
+1 Salute/Leadership.

\*vedi pagina 29 per le ricompense dell'evento Primus

- 2b. Fallimento: Guadagna influenza scion (pari all'azione).
3. Metti nel sacchetto i rivali e le bane.
4. Rimetti le chip arena e le tattiche nella scorta.
5. Scarta (letali) o ripristina (non letali) le unità sconfitte.
6. Riporta le unità rimanenti al proprio campo.

## Assegnazione Tattiche


Classe	Chip Tattica	Obiettivo
 Archer	>  Bolster Health	> Alleato più Debole
 Attacker	>  Adrenaline	> Alleato più Lento
 Defender	>  Stun	> Avversario più Forte
 Tactician	>  Hamstring	> Avversario più Letale senza Hamstring

## COMBAT ACT MODIFIERS


### ACT I

Nessun modificatore.

### ACT II


+  alla fine dello schieramento rivale.

### ACT III

+  alla fine dello schieramento rivale.

Il rivale schiera 2 unità nel suo primo turno.

### ACT IV

+  alla fine dello schieramento rivale. Il rivale schiera 2 unità con +2 Salute nel suo primo turno.

\*non si applica ai combattimenti primus/scion. Vedere pagina 30 per gli schieramenti primus.