



CLOUDSPIRE

SOLO SCENARI

TESSERE ESAGONALI IN NEOPRENE

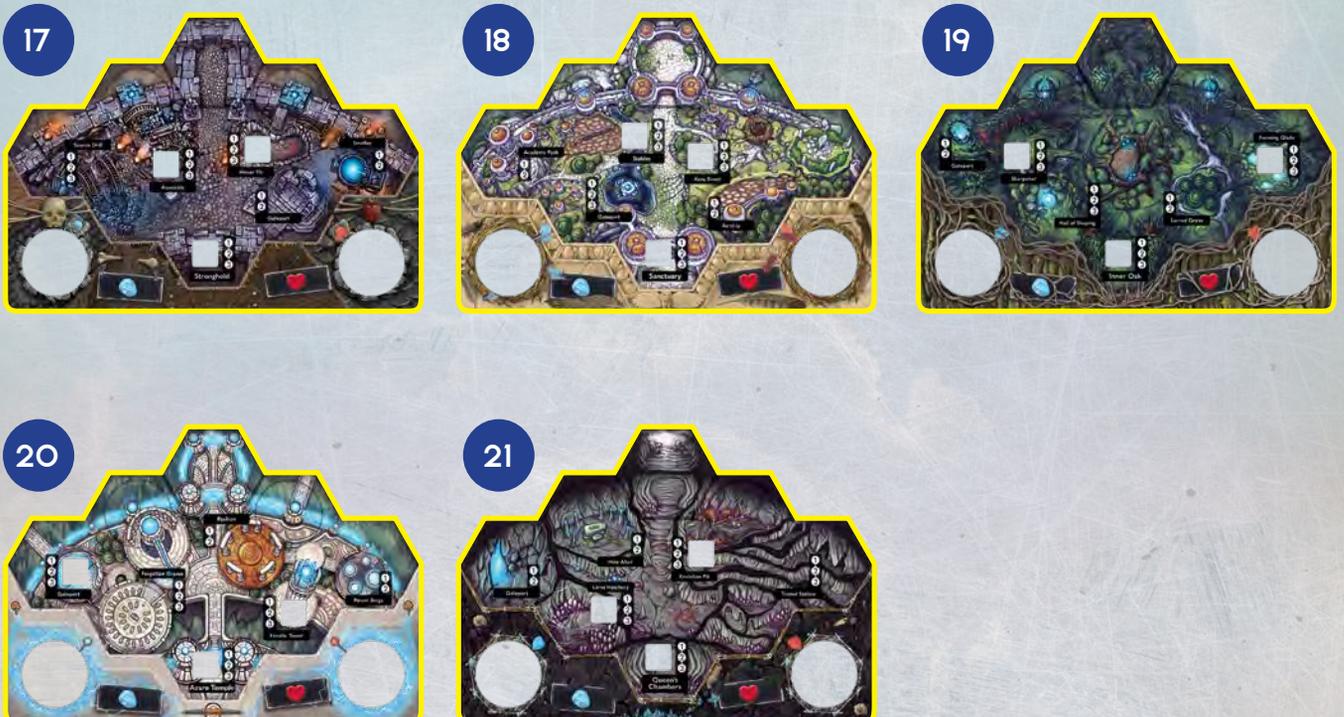
ISOLE



TERRENI MINORI



FORTEZZE



TALENTI IA

Questa è una lista principale di tutti i talenti che possono essere trovati su una chip IA, o su una chip con cui una fazione IA può interagire.

I talenti contrassegnati con , o funzionano in modo diverso per l'IA rispetto ai giocatori, o includono informazioni necessarie a chiarire come e quando l'IA userà il talento. I talenti senza questa icona hanno la stessa definizione e funzione che hanno per i giocatori. La loro definizione corrisponderà a quella che si trova sulla scheda di riferimento della fazione interessata.

Ci sono alcuni talenti in Cloudspire che non si trovano in questa lista perché l'IA non interagirà mai con essi. Questi includono i talenti che si trovano solo sull'equipaggiamento e i talenti che si trovano solo su Landmark speciali che non sono utilizzati nelle modalità solitaria o cooperativa.

#

Elfin

Posiziona # Elfinkaze con il loro lato Glidebomb a faccia in su, in cima a questa unità o torre all'inizio di ogni Fase di Assalto o quando questa unità diventa attiva.

Range

Questa unità attacca e risponde fino a # esagoni di distanza.

Roost

Qualsiasi numero di Elfinkaze può condividere un esagono con questa unità o guglia muovendosi su di esso. Quando gli Elfinkaze si muovono da questa chip, assumono # come statistica di movimento. Quando questa unità o torre si muove, gli Elfinkaze su di essa si muovono con essa.

Tracker

Il talento non si attiva per le unità AI

A

Air Defense

Questa unità o torre può attaccare unità con Flying. Se ci sono più bersagli possibili con lo stesso livello di priorità, le torri daranno la priorità di attacco alle unità volanti con Flying.

Anarchy

Prima del movimento di questa unità ogni turno, tira un D6. Con un 5 o 6, scarta questa unità.

Anti-Brawnen

Se la fazione Brawnen seleziona questa unità per lo schieramento, scartala e sostituiscila con il primo servitore merc dalla pila del mercato.

Anti-Heirs

Se la fazione degli Heirs seleziona questa unità per lo schieramento, scartala e sostituiscila con il primo servitore merc dalla pila del mercato.

Armored

Quando questa unità viene attaccata, riduci i danni di 1.

Assault

Quando questa unità attacca una torre, rimuovi il potenziamento inferiore prima di infliggere danni.

Assimilate

I giocatori non ottengono ricompense Source per tutte le unità che sconfiggono entro 2 esagoni da questa unità.

Assist

Questa unità inizia con un potenziamento di attacco. Finirà il suo movimento adiacente ad una unità amica se è in grado di farlo rispettando le regole di movimento dell'IA. Quando un'unità amica adiacente sconfigge un'unità o una torre avversaria, questa unità guadagna un potenziamento in attacco.

B

Battle Hardened

Quando questa unità viene attaccata da una torre, riduci il danno inflitto di 2.

Breakneck

Questa unità deve avanzare il più possibile quando si muove. Durante il suo movimento, questa unità può passare attraverso unità, torri e Landmark ma non può terminare il suo movimento in un esagono occupato.

Build Waygate

Il talento non si attiva per le unità AI.

Builder

Prima o dopo il movimento di questa unità, se è adiacente ad un pozzo Source, la sua fazione costruirà una Dispatch Platform su quel pozzo Source. Se questa unità è sul suo lato base, riportala nella sua caserma. Se è promossa, girala sul suo lato base.

Burrow

Lascia il gruppo se raggruppato. Dopo il suo movimento questa unità, se non ha la sua piena salute, rimuovi tutta la sua salute rimanente e metti l'unità in un qualsiasi esagono adiacente non sentiero, ignorando il tipo di terreno. Ora l'unità è inattiva. All'inizio del prossimo turno della sua fazione, questa unità si capovolge, recupera la sua piena salute e fa il suo turno normalmente.

C

Call Minion

Il talento non si attiva per le unità AI.

Camouflage

Le unità e le torri devono essere adiacenti a questa unità o torre per poterla attaccare.

Capture

Dopo che questa unità sconfigge un minion della fazione avversaria, posiziona quel minion accanto alla fortezza di questa fazione. Quando la fazione che controlla il minion danneggia la porta della fortezza dell'unità con Capture, riporta il minion nella sua caserma di appartenenza. Questa fazione può avere un massimo di 3 minion catturati da ogni fazione alla volta.

Challenge

Se un eroe avversario si trova entro 3 esagoni da questa unità, qualsiasi attacco di quell'eroe deve essere indirizzato contro questa unità.

Channel

Il talento non si attiva per le unità AI.

Collapsible

Questa chip non impedisce che un terreno minore sia piazzato su questo esagono. Se un terreno minore viene piazzato su questa chip, riporta la chip nella sua caserma.

Connected

Aggiungi +1 alla capacità di potenziamento di questa torre per ogni altra torre con Connected in gioco, fino a una capacità totale di 5.

Consume

Prima o dopo il movimento questa unità se è adiacente ad un eroe avversario con salute 2 o meno, sconfigge quell'eroe. Capovolgi poi questa unità e rimuovi le sue chip di potenziamento.

Cover

Quando un Taproot è adiacente a questa torre, il danno inflitto da un attacco sul Taproot è ridotto a 1.

Creep

Il talento non si attiva per le torri AI.

Crush

Durante il suo movimento questa unità sposta le unità della fazione avversaria che hanno meno salute di lei se è in grado di farlo, rispettando le regole di movimento dell'IA. Infligge 2 danni ad ogni unità che sposta.

D

Degradation

Dopo che questa torre attacca, rimuovi i suoi 2 potenziamenti inferiori.

Desolate

Questa chip non impedisce che un terreno minore sia piazzato su questo esagono. Se un terreno minore viene piazzato su questa chip, rimuovila dal gioco.

Detonate

Quando questa unità viene sconfitta, tutte le unità, le torri e i cancelli della fortezza adiacenti a questa unità subiscono 2 danni. Poi le torri adiacenti subiscono 1 danno aggiuntivo.

Devoted

Il talento non si attiva per le unità AI.

Dexterity

Se il danno di un'unità che contrattacca dovesse sconfiggere questa unità, il danno si riduce a 0.

Dig

Il talento non si attiva per le unità IA.

Directional Attack

Il talento non si attiva per le torri AI.

Dodge

Se i danni di un'unità che attacca o che contrattacca dovessero sconfiggere questa unità, riduci invece il danno a 0 e non contrattaccare. Rimuovi tutti i potenziamenti da questa unità e girala sul suo lato base, mantenendo la sua salute attuale.

E

Eager

Quando questa unità attacca un minion, sposta il minion prima di infliggere danni.

Embolden

Se questa unità viene sconfitta mentre è raggruppata, l'unità appena rivelata si muove e attacca immediatamente. Questo non conta come movimento o attacco dell'unità appena rivelata per il turno.

Engage

Le unità in grado di attaccare questo Landmark devono farlo.

Entropy

Se la salute di questa unità è ridotta esattamente a 1, essa non contrattacca e si distrugge immediatamente infliggendo 2 danni a tutte le unità adiacenti non Naroran.

Evasive

Quando questa unità viene attaccata da un'unità con Range, riduci i danni inflitti a 1.

Evoked

Dopo che questa unità è ridotta esattamente a 1 di salute, evoca l'unità indicata nella sezione Fase di Preparazione per questa ondata. Se l'unità da evocare non è disponibile, evoca la prossima unità disponibile in questa lista: Grizzled Oak, Oregrowth, Treed, Vineherald, War Briar. L'unità viene evocata sul suo lato base e posizionata nell'esagono di percorso più vicino a questa unità. L'unità evocata non si muove in questo turno.

Exposure

Le unità possono muovere su questa chip come se fosse un esagono di percorso. Quando un'unità non Griega si muove su questa chip subisce 1 danno.

F

Fair Fight

La statistica di attacco di questa unità è uguale a quella dell'unità che sta attaccando o contro cui sta contrattaccando.

Flying

Questa unità può essere attaccata solo da unità o torri con Air Defense o Flying. Altre unità possono spostare questa unità.

Fury Kick

Quando questa unità attacca, infligge danni a tutte le unità avversarie adiacenti ad essa. Solo l'unità bersaglio contrattacca.

G

Glidebomb

Dopo che questa unità ha usato Roost Roam per muoversi, viene sconfitta. Infligge 2 danni a tutte le unità adiacenti, ai cancelli delle fortezze e alle torri.

H

Healing

All'inizio del turno di questa fazione, questa unità recupera 1 salute.

Hunter

Quando attacca un Landmark questa unità infligge +1 danno.

I

Immolate

Se questa unità è adiacente a un cancello della fortezza avversaria alla fine del suo movimento, infligge un danno pari alla sua salute attuale a tutte le unità adiacenti, alle torri e al cancello della fortezza. Poi viene distrutta.

Impale

Alla fine del movimento questa unità infligge 1 danno a tutte le unità avversarie adiacenti a cui non era adiacente prima del movimento.

Improve

La prima volta per ogni ondata che questa unità termina il suo movimento adiacente ad una torre amica, aggiunge un potenziamento d'attacco alla base di quella torre ignorando la capacità di potenziamento.

Incorporeal

Questa unità passa attraverso le unità se è in grado di farlo rispettando le regole di movimento dell'IA. Le fazioni avversarie perdono 1 Source per ogni loro unità che viene attraversata.

Innovative

Questa unità ignora il testo "Ungrouped Only" sugli altri suoi talenti.

Invigorate

Solo in gruppo. Quando questa unità viene sconfitta, promuove l'unità appena rivelata raggruppata sotto questa.

L

Leech

Dopo che questa unità attacca o contrattacca, recupera salute fino all'ammontare dei danni inflitti.

Lone Wolf

Il talento non si attiva per le unità AI.

Lookout

Il talento non si attiva per le unità IA.

M

Marooned

Questa torre non concede influenza.

Matter Distortion

Il talento non si attiva per le unità IA.

Mining

Il talento non si attiva per le unità IA.

Morale

Il talento non si attiva per le unità AI.

Multi-Target

Quando questa torre spara, tira i suoi dadi d'attacco una volta e applica il danno a tutte le unità del giocatore corrente avversario nel suo raggio d'azione.

N

Naroran Rift

Le unità Naroran possono muoversi su questa chip come se fosse un esagono di percorso. Le unità che si muovono su questa torre sono teletrasportate su un'altra chip o torre con Naroran Rift o Riftwalk, se possibile. Se la chip di destinazione è attualmente occupata da un'altra unità o gruppo di unità, quelle unità vengono sconfitte. Le unità IA useranno Naroran Rift nel loro movimento se ciò comporterà un maggiore progresso rispetto a non usarlo e se hanno abbastanza movimento per spostarsi dalla chip su cui si teletrasportano.

Neglected

Se i Forsaken sono l'unico tipo di minion in gioco, l'ondata finisce. I Forsaken rimangono in gioco.

O

Overload

Le unità IA non attivano questo talento.

P

Pacify

Se questa unità non può danneggiare un'unità della fazione avversaria, una torre o un cancello della fortezza con il suo attacco ed è adiacente a un minion Landmark, scarta il minion Landmark invece di attaccare.

Peaceful

Questa unità può essere danneggiata solo dalle unità merc e dalle torri merc. Altre unità possono spostare questa unità.

Pistoleer

Se non ci sono unità adiacenti, torri o cancelli della fortezza che questa unità potrebbe danneggiare con il suo attacco, attaccherà una unità avversaria a 2 esagoni di distanza, se possibile. Se lo fa, gira questa unità sull'altro lato e rimuovi un potenziamento. I potenziamenti sono rimossi nel seguente ordine di preferenza: difesa, range, attacco.

Poison

Quando questa torre o unità effettua con successo un attacco o un contrattacco che toglie salute a un'unità, l'attacco invece rimuove metà della salute corrente dell'unità arrotondata per difetto. Se questa unità o torre ha una statistica di attacco pari a *, i suoi attacchi e contrattacchi sono sempre considerati riusciti.

Possess

Lascia il gruppo se raggruppato. Dopo o al posto del movimento di questa unità, se è adiacente a un minion non raggruppato della fazione avversaria, va posizionata sotto quel minion. Questa fazione AI ora controlla quel minion. Quando il minion controllato perde salute o viene sconfitto, questa unità perde salute o viene sconfitta al suo posto. Quando questa unità viene sconfitta, restituisce il controllo del minion avversario al suo proprietario.

Precious

Se gli Elfinkaze sono l'unico tipo di minion in gioco, l'ondata finisce. Gli Elfinkaze rimanenti vengono riportati nelle caserme della loro fazione.

Prepared

Quando a questa unità viene inflitto un danno da contrattacco da un'altra unità, riduci il danno di 1.

Press Gang

Quando viene sconfitta, rimetti questa unità nella sua caserma.

Prophecy

Le fazioni avversarie non ricevono Source per aver sconfitto questa unità. Se questa unità viene sconfitta da una fazione avversaria, quella fazione perde Source pari alla ricompensa Source di questa unità.

Q

Quantum Dark

Dopo o al posto del movimento di questa unità, se è adiacente a una torre avversaria con 2 potenziamenti o meno, questa unità viene sconfitta. Poi sostituisci la torre avversaria con una torre Monolant dalla sua caserma, mantenendo i potenziamenti della torre sostituita. Se una Monolant non è disponibile, sostituiscila con una Refractor.

Queen's Blood

Il talento non si attiva per le unità IA.

Quick Counter

Quando questa unità viene attaccata da un'unità adiacente, questa unità infligge per prima il suo danno da contrattacco. Se l'attaccante non viene sconfitto, infligge il suo danno da attacco normalmente.

Quick Strike

Questa unità attacca prima che le torri sparino.

R

Rally

Quando questa unità sconfigge un'unità o una torre, tutti i servitori Heirs entro 2 esagoni da questa unità sono promossi.

Ram

Quando questa unità attacca una torre con un potenziamento d'attacco, invece di infliggere danni, rimuove il potenziamento d'attacco più alto dalla torre.

Raze

All'inizio del turno di questa fazione, questa torre attacca una torre o un cancello della fortezza avversaria nel suo raggio d'azione, se possibile. Se ha più opzioni bersaglio, le sue priorità di attacco sono prima un cancello della fortezza avversaria o, se questa non è a portata, la torre avversaria con il minor numero di potenziamenti. Dopo che questa torre attacca un cancello della fortezza, rimuovi il suo ultimo potenziamento.

Recruiter

Prima o dopo il movimento di questa unità, se è adiacente a un minion Landmark, la fazione di questa unità ottiene il controllo di quel minion. Il minion controllato si muove in questo turno.

Refinery

Il talento non si attiva per le torri AI.

Relentless

Come contrattacco questa unità tira il dado di attacco delle torri per determinare quanti danni infligge. Continua a tirare il dado finché non esce un bianco o un 2. Poi, infliggi un danno pari al totale tirato.

Repeater

Una volta per turno. Dopo che questa torre attacca un'unità ma non la sconfigge, effettua un ulteriore attacco.

Riftwalk

Le unità possono muovere su questa chip come se fosse un esagono di percorso. Le unità che si muovono su questa chip sono teletrasportate su un'altra chip con Riftwalk. Se la chip di destinazione è attualmente occupata da un'altra unità o gruppo di unità, quelle unità vengono distrutte. Le unità IA useranno Riftwalk nel loro movimento se ciò comporterà un progresso maggiore rispetto al non usarlo e se hanno abbastanza movimento per spostarsi nella chip su cui si teletrasportano.

Rigging

Il talento non si attiva per le unità IA.

Riposte

Quando questa unità contrattacca, se il suo contrattacco non sconfigge l'unità attaccante, recupera invece salute pari al danno inflitto dall'attacco avversario.

Roost Roam

Questa unità non attacca. La sua statistica di movimento è il valore di Roost della chip con cui ha recentemente condiviso un esagono. Userà qualsiasi quantità del suo movimento per arrivare adiacente ad un eroe avversario. Altrimenti, non si muove dal suo Roost. Se questa unità ha più esagoni in cui può muoversi, si muoverà nell'esagono che è adiacente al maggior numero possibile di unità avversarie. Se questa unità inizia un turno fuori da un Roost perché il suo Roost è stato sconfitto, si muoverà adiacente ad un eroe avversario se possibile. Se non è possibile, si muoverà adiacente al minion o alla torre avversaria più vicina.

Rooted

Se questa unità è adiacente ad una torre e ha la possibilità di effettuare un attacco che infligge danno, non si muove in questo turno. Deve muovere nel prossimo turno in cui può avanzare.

Run Silent

Il talento non si attiva per le torri AI.

S

Save

Il talento non si attiva per le unità AI.

Scatter

Solo in gruppo. Dopo il movimento di questa unità, se è adiacente ad una unità o torre avversaria e ad un esagono valido, lascerà il suo gruppo. Posizionala sull'esagono valido adiacente e rivela la prossima unità del gruppo.

Secret Passage

Le unità AI non attaccano o usano questo Landmark.

Self Destruct

All'inizio o alla fine del turno di questa fazione, se farlo significherebbe sconfiggere almeno 1 unità o torre avversaria, essa si autodistruggerà e infliggerà 2 danni, più altri 2 danni per ogni potenziamento, a tutte le unità e torri avversarie adiacenti.

Silencer

Se questa torre tira un mancato un 2 su uno qualsiasi dei suoi dadi d'attacco, il suo bersaglio non può attaccare per il resto del turno.

Slap

Questa unità attacca e contrattacca anche se la sua statistica di attacco è 0.

Snare

La statistica di movimento di tutti i minion avversari che iniziano il loro movimento nel raggio d'azione di questa torre è ridotta a 1.

Source Aura

Dopo il movimento questa unità infligge 1 danno a tutte le unità avversarie e alle torri adiacenti.

Sourcefield

Il talento non si attiva per le unità AI.

Spawn

All'inizio del primo turno di questa fazione durante la Fase d'Assalto, piazza una Larva dalla sua caserma sull'esagono di percorso valido adiacente più vicino al suo bersaglio.

Spire Shot

Il talento non si innesca per le unità AI.

Splash

Quando questa unità o torre attacca, infligge anche 1 danno a tutte le unità adiacenti al suo bersaglio se così facendo danneggia almeno una unità avversaria.

Spyglass

Le unità con Flying non possono attaccare questa unità.

Stasis

Lascia il gruppo se raggruppato. Dopo o al posto del movimento di questa unità, se è adiacente ad un minion di fazione avversaria non raggruppato, viene posizionata sopra quel minion. Quel minion diventa inattivo. Qualsiasi danno inflitto a questa unità viene rimosso dalla salute del minion inattivo. Questa unità deve spostarsi dal minion nel prossimo turno in cui può avanzare. Non può usare Stasis in quel turno.

Stubborn

Questa unità non può usare Riftwalk.

Summon

Dopo che questa unità è ridotta esattamente a 1 salute, evoca l'unità indicata nella sezione Fase di Preparazione per questa ondata. Se l'unità da evocare non è disponibile, evoca la prossima unità disponibile in questa lista: Grizzled Oak, Oregrowth, Treed, Vineherald, War Briar. L'unità viene evocata sul suo lato promosso. Gira il Taproot e raggruppalo sotto l'unità evocata nello stesso esagono. L'unità evocata non si muove in questo turno.

Survival

Se questa unità ha meno della sua piena salute e non è in grado di attaccare dopo essersi mossa in questo turno, non si muove e non attacca. Alla fine di un turno in cui non si muove e non attacca, recupera 1 salute.

Swashbuckler

Quando questa unità attacca, aumenta il danno inflitto di 1 per ogni unità avversaria adiacente ad essa, se così facendo sconfigge il suo bersaglio. Questa unità non sale di livello per merito di questa sconfitta.

Swindle

Quando questa unità attacca o contrattacca le unità di una fazione, non infligge danni. La fazione attaccata invece perde 1 Source per ogni danno inflitto.

T

Tough

Se i danni da contrattacco inflitti a questa unità superano 2, riducili a 2.

Toxic Fumes

Quando questa unità viene sconfitta, piazza una chip tossica sul suo esagono. Un esagono può contenere più Toxic Fumes contemporaneamente. Alla fine dell'ondata, riporta tutte le chip dei Toxic Fumes nella caserma dei Griege.

Toxic Secretion

Se un'unità non Griege si muove in un esagono adiacente a questa unità, subisce 1 danno.

Translocate

Il talento non si attiva per le torri AI.

Transport

Il talento non si innesca per le unità AI.

U

Unruly

Prima del movimento di questa unità, ogni turno tira il dado Forsaken e applica il risultato a questa unità. Se questa unità viene promossa e tira per la prima volta il dado Forsaken con  o  lo ritira.

Unstable

Il talento non si attiva per le unità AI.

Upgrade Plans

Il talento non si innesca per le torri AI.

W

Wallop

Se questa torre attacca un eroe adiacente che non può sconfiggere, rinuncia al suo attacco. Infligge invece 1 danno all'eroe e lo teletrasporta in un esagono valido fino ad un massimo di 3 esagoni di distanza da questa torre, il più lontano possibile dal bersaglio dell'eroe. Poi gira questa torre mantenendo i potenziamenti esistenti.

Waterwalker

Se questa unità può terminare il suo movimento su un esagono d'acqua rispettando le regole di movimento dell'IA, lo farà. Mentre questa unità si trova in un esagono d'acqua le torri non possono attaccarla.

Wind Turbine

Flying e Range vengono ignorati per tutte le unità all'interno del raggio d'azione di questa torre.

Y

Yrtel's Way

Prima o dopo il movimento di questa unità, se è adiacente a un minion della fazione avversaria con una salute uguale o inferiore alla sua, riporta quel minion nella sua caserma. Poi questa unità viene promossa. I minion restituiti in questo modo non sono considerati sconfitti.

Yrtel's Will

Prima o dopo il movimento di questa unità, se è adiacente ad una torre avversaria con almeno 1 potenziamento d'attacco, rimuove tutti i potenziamenti d'attacco da quella torre. Poi questa unità viene girata rimuovendo tutti i propri potenziamenti.



FAMA ANKARIANA

MODALITÀ SOLO

La fama (♣) si guadagna completando gli obiettivi dello scenario (1 obiettivo = 1 fama), si possono guadagnare fino a 3 fama per ogni scenario. Usa questo per determinare il tuo successo complessivo alla fine della campagna. Puoi anche spendere la fama guadagnata in vantaggi che ti aiutino a continuare sull'onda del successo di scenario in scenario.

All'inizio di ogni scenario, puoi spendere la fama guadagnata per ottenere un vantaggio dalla lista della tua attuale fazione. Puoi quindi scegliere di utilizzare i vantaggi dalla lista che hai ottenuto ma non ancora utilizzato. Ogni vantaggio può essere ottenuto e usato solo una volta. I vantaggi non devono necessariamente essere usati nello scenario in cui li hai ottenuti, e puoi usare più vantaggi ottenuti in un singolo scenario. Se perdi uno scenario in cui hai usato un vantaggio, questo è considerato utilizzato e non lo potrai avere quando rigiocherai quello scenario. Tuttavia, puoi ottenere un vantaggio diverso, sempre che tu abbia la fama per farlo. Quando completi i 4 scenari che corrispondono alla fazione che stai giocando, tutte la fama e i vantaggi inutilizzati sono confiscati - non vengono trasferiti quando inizi a giocare una nuova fazione. Tuttavia, dovresti comunque tenere traccia di quanta fama totale hai guadagnato per determinare il tuo livello di successo complessivo alla fine della campagna. Puoi usare il foglio qui sotto per tenere traccia della tua fama e dei tuoi vantaggi. Una copia stampabile di questo foglio può essere scaricata su chiptheorygames.com/renown.

Brawnen				
Vantaggi	Effetti	Costo Fama	Ottenuta	Usata
Ridefinire le priorità	Un solo uso. All'inizio del tuo turno in qualsiasi fase di questo scenario, guadagna 3 Source.	1		
Saccheggio	Un solo uso. All'inizio dell'Ondata 1 dello scenario, pesca una carta reliquia.	2		
Rinforzi	Un solo uso. Durante l'Ondata 1 di questo scenario, guadagna +4 Source durante la Fase Entrate e +1 CP durante la Fase Preparatoria.	3		
Informazioni interne	Un solo uso. Quando il dado evento deve essere tirato, non tirarlo.	3		
Intelligence militare	Un solo uso. Dopo aver piazzato i landmark durante il set-up di questo scenario, rivela tutti.	3		
Protezione a noleggio	In corso - intero scenario. Dichiarare un tipo di unità all'inizio di questo scenario. Questo tipo di unità non sarà influenzato dai tiri del dado evento .	4		

Heirs				
Vantaggi	Effetti	Costo Fama	Ottenuta	Usata
Recluta Elite	Un solo uso. Durante una qualsiasi fase preparatoria, aggiungi 2 salute ad ogni unità. Questo può superare la statistica di salute.	1		
Più El n, meno Kaze	In corso - tutto lo scenario. Le unità heirs non subiranno danni da Glidebomb.	2		
Donazione forzata	Un solo uso. All'inizio di un turno durante la fase Assalto, aggiungi un potenziamento a tua scelta sul fondo di una delle tue torri, ignorando la sua capacità di miglioramento.	2		
Svolta degli eventi	In corso - tutto lo scenario. Ogni volta che tiri il dado evento , puoi scegliere di rilanciarlo una volta.	3		
Ali volenterose	Una solo uso. All'inizio di questo scenario, costruisci una torre su qualsiasi esagono non sentiero sull'isola adiacente alla tua fortezza. Puoi costruire una torre regal lookout o minaret anche se non hai l'avanzamento fortezza Academy Peak 1 - Graduation fortress .	3		
Evento di massa	Un solo uso. Durante la fase preparatoria dell'Ondata 2, o in una di quelle successive, fai schierare all'Al le unità elencate nella fase preparatoria dell'ondata precedente invece di quelle elencate per l'ondata attuale.	4		

Narora

Vantaggi	Effetti	Costo Fama	Ottenuta	Usata
Grandi Cancelli	Un solo uso. Inizia questo scenario con 12 salute del cancello della fortezza.	1		
Sacrificio nel Tempio	Un solo uso. All'inizio del tuo turno in qualsiasi fase, metti un'unità narora dalla caserma nelle Forgotten Graves per ottenere la ricompensa Source.	1		
Upgrade del Laboratorio Sacro	Un solo uso. Durante una fase costruzione, aggiungi 2 potenziamenti difesa alla base di una torre senza costi, ignorando la sua capacità di miglioramento.	3		
Super Conduttore	In corso - tutto lo scenario. Ogni refractor o torre monolant in gioco aumenta il tuo Range FT di 1. Non può essere aumentato oltre il più alto Range FT che il livello avanzamento della corrente Fanatic Tower permette.	3		
Arco di Narora	Un solo uso. All'inizio del tuo turno durante la Fase Assalto, infliggi 2 danni a qualsiasi unità entro il Range FT del tuo cancello della fortezza.	4		
Euforia	Un solo uso. Durante la fase preparatoria dell'Ondata 2 o successiva, scegli un eroe da schierare senza costi CP. L'eroe viene schierato con 1 salute.	4		

Grovetenders

Vantaggi	Effetti	Costo Fama	Ottenuta	Usata
Formare la vita	In corso - una sola onda. Il dado forming die garantisce +2 al risultato mostrato invece di +1 in questa ondata. Devi decidere se usare questo vantaggio prima di tirare il dado.	1		
Polvere alla Polvere	In corso - una sola ondata. Metti da parte tutte le unità dell'AI sconfitte dai tuoi eroi in questa ondata. Nella seguente fase preparatoria, queste unità non sono disponibili per lo schieramento da parte dell'AI.	3		
Ha una grande forza	In corso - tutto lo scenario. Ogni volta che una torre muskeg usa Wallop, puoi pagare 2 Source per evitare di girarla sul suo lato reetal .	3		
Interferenza del Gateport	Un solo uso. Durante una fase mercato, l'AI non effettua l'acquisto dichiarato.	3		
Cielo Inquietante	In corso - tutto lo scenario. Tutte le torri grovetender hanno Creep.	4		
Wayvanslay	Un solo uso. Quando Wyvankaye viene selezionata per lo schieramento, aggiungile un potenziamento attacco.	7		

Brawnen			
Scenario	Fama Spesa	Fama Ottenuta	Fama Riportata
1	—		
2			
3			
4			—
Totale Fama Ottenuta			

Heirs			
Scenario	Fama Spesa	Fama Ottenuta	Fama Riportata
1	—		
2			
3			
4			—
Totale Fama Ottenuta			

Narora			
Scenario	Fama Spesa	Fama Ottenuta	Fama Riportata
1	—		
2			
3			
4			—
Totale Fama Ottenuta			

Grovetenders			
Scenario	Fama Spesa	Fama Ottenuta	Fama Riportata
1	—		
2			
3			
4			—
Totale Fama Ottenuta			

Punteggio Finale
(Totale fama ottenuta)



RANK SOLO CAMPAGNA

Gli scenari in solitaria di Cloudspire sono meglio goduti in ordine, in modo da poter apprezzare la storia di The Joining War. Mentre giochi, sfida te stesso a giocare la migliore partita possibile conteggiando la tua fama e tenendo traccia del tuo punteggio. La fama spesa per i vantaggi non riduce il tuo punteggio ai fini della determinazione del tuo Rank della Campagna in solitaria. Guarda il grafico qui sotto per sapere come sei andato!

Tutte le espansioni fazione acquistabili per Cloudspire sono dotate di un set di 4 scenari in solitaria aggiuntivi da giocare. Anche altre espansioni di gioco possono includere set aggiuntivi di scenari in solitaria. Per ogni set di scenari in solitaria che giochi, puoi aggiungere il risultato al tuo punteggio del gioco base per continuare a tenere traccia del tuo successo. Il grafico qui sotto ti dà la classifica fino a 4 espansioni.

Titolo Prestigioso	Gioco Base	Gioco Base + 1 Espansione	Gioco Base + 2 Espansioni	Gioco Base + 3 Espansioni	Gioco Base + 4 Espansioni
Burnout	16-23	20-29	24-35	28-41	32-47
Nomade	24-31	30-39	36-47	42-55	48-63
Duellante Elite	32-39	40-49	48-59	56-69	64-79
Eroe di Ankar	40-47	50-59	60-71	70-83	80-95
Campione di Ankar	48	60	72	84	96

BRAWNEN

CHAPTER 1

Quando Kram the Mighty entrò nella cantina, non fu sorpreso di vedere il comandante brawnen Awsh, il tenente di Kram, Claff. Ciò che lasciò il generale momentaneamente senza parole fu l'altra figura nella stanza, quella su cui tutti i suoi compatrioti si erano concentrati al momento del suo arrivo: un heirs leggermente percosso e invecchiato, attualmente legato a una trave di sostegno vicino alla parete di fondo della stanza. Le sue piume grigie arruffate indicavano, se Kram non si sbagliava, che era un heirs sangue di piccione; i sangue di piccione e altri heirs di natura simile erano noti per la loro destrezza e resistenza durante il volo, il che li rendeva eccellenti esploratori.

Kram capì tutto questo a colpo d'occhio, ma ci volle un attimo in più per elaborare queste informazioni nella circostanza che immaginava doveva essere accaduta: Un contingente della gente di Claff doveva aver abbattuto un ricognitore heirs che volava nei cieli di Thrad. L'esplorazione da parte di una delle due razze sulla

terra dell'altro era vietata da un trattato tra Thrad e l'isola heirs di Will, ma la leadership militare di entrambi gli stati-nazione sospettava che l'opposizione fosse impegnata in un sotterfugio a prescindere. Kram aveva autorizzato simili incursioni segrete dei brawnen nelle zone esterne di Will, ma al momento, nessuna delle spie del suo esercito era stata catturata.

"Questo è esattamente ciò di cui avevamo bisogno per giustificare ulteriori azioni contro gli heirs", mormorò Awsh, mettendo una mano sulla spalla di Kram. "Vi voglio sul campo entro due giorni. Passa la notte a elaborare il tuo piano di battaglia e fammelo avere entro mezzogiorno. Faremo in modo che tutta Thrad sappia di questa incursione degli heirs; il popolo sarà con voi. Voglio che tu colpisca rapidamente, fino alle porte di Testament, se puoi. Non mi interessa come lo farai, ma Kram, assicurati di portare con te i nostri architect.

Voglio un afflusso di Source il più presto possibile".



IGNITION

Ondate: 4 Nemico: Heirs



A		HIGH RISE	
B		MINARET	
C		HIGH RISE	
D		REGAL LOOKOUT	
E		KRAM THE MIGHTY	
F		DARB	

SET-UP

- Tira il D6:
1–2: Set up delle torri come mostrato.
- 3–4: Scambia le torri A con B.
- 5–6: Scambia le torri B con D.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Tutte le torri **minaret** devono essere sconfitte al termine dell'Ondata 4.
- Tutte le torri **heirs** devono essere sconfitte al termine dell'Ondata 4.
- Sconfiggi il cancello della fortezza **heirs**.
Risultato: Lo scenario termina immediatamente.

SCONFITTA

- **Kram the Mighty** è sconfitto.

REGOLE SCENARIO

- **Kram the Mighty** è il solo eroe che puoi avere in gioco.

REGOLE AI

- **Darb** rimane nella fortezza degli **heir** ed è considerato fuori gioco finché non viene schierato nell'Ondata 3.

BERSAGLI

Brawnen: Fortezza **heirs**

Heirs: Fortezza **brawnen**

Darb: **Kram the Mighty** > fortezza nemica

Priorità Attacco: **Kram the Mighty** >
fortezza nemica > torre nemica > minion
fazione nemica

Livellamento: Ignora capacità di miglioramento

DADO EVENTO

1-2: Aggiungi  a **Darb**, anche se non ancora in gioco ignorando la sua capacità di miglioramento.

3-4: Aggiungi  al fondo di 2 torri a tua scelta.

5-6: Aggiungi un **joust*** non raggruppato in fondo alla pila di schieramento degli **heirs** in questa ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Heirs: [Harrier*, Harrier*, Harrier*]
ONDATA 2 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Aggiungi  al fondo di una torre heirs a tua scelta.	Giocatore: 7 CP + Architect* Heirs: [Harrier*, Harrier*], [Joust, Harrier*]
ONDATA 3 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Heirs: Harrier*, [Joust*, Harrier*, Harrier*], Darb*
ONDATA 4 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Aggiungi  al fondo di una torre heirs a tua scelta. Gli heirs costruiscono una torre minaret -  su un pozzo Source a tua scelta	Giocatore: 11 CP Heirs: [Windrush, Royal Talon], [Harrier*, Harrier*, Harrier*]

RIEPILOGO

- Prendi nota della quantità di fama guadagnata in questo scenario, in quanto influenzerà l'impostazione dello scenario 2.

BRAWNEN

CHAPTER 2

Kram era al poligono per esaminare la forza di combattimento degli zerker di riserva, ma era più entusiasta di controllare Drang e Sturm, due fratelli più giovani di lui di circa 15 anni che aveva incontrato dopo una sfilata quando erano ancora bambini. La sua ispezione fu interrotta, tuttavia, da un messaggio portatogli da un curioso emissario: una creatura bassa, rotonda, viola e senza capelli che si faceva chiamare Lhadnil, il principe -scenziato dei nafet. Questo visitatore del mondo di sotto aveva una pelle innaturalmente liscia, priva di qualsiasi variazione tranne i tipici tratti del viso e un paio

di braccia e gambe tozze. Come se il suo aspetto non fosse già abbastanza curioso, Lhadnil aveva aumentato la lunghezza del suo braccio di circa il doppio, grazie a un rozzo esoscheletro che pilotava agilmente attraverso i cespugli e su terreni irregolari. L'esoscheletro sembrava essere stato costruito con pezzi di pietra, legno e ossa.

Kram srotolò rapidamente la pergamena e la esaminò. "Sai chi sono i grovetender?" chiese a Lhadnil. "Certamente", rispose il nafet. "Dobbiamo dirigerci verso il loro regno selvaggio?".

"Sembra di sì", disse Kram. "Awsh deve aver mandato questa direttiva ora, in modo che io possa raccogliere altri zerker e portarli con me nella prossima offensiva. C'è un avamposto dei grovetender chiamato Reciprocity; era la loro piccola isola fluttuante, ma è stata conquistata dall'unione con il resto di noi. I grovetender usano l'avamposto per ricerche che, secondo alcuni dei nostri scienziati, potrebbero avere applicazioni militari. Mi è stato chiesto di prenderlo".



EXPANSION

Ondate: 5 Nemico: Grovetenders

RIPORTO

• Il numero di pezzi "ricerca" (rappresentati dai gettoni del mercato a faccia in giù) aggiunti durante il set-up è uguale alla quantità di fama guadagnata nello Scenario 1. Le ricerche devono essere aggiunte in ordine numerico. Se hai guadagnato 1 fama, aggiungi solo la Ricerca 1 alla mappa, e se hai guadagnato 2 fama, aggiungi solo la Ricerca 1 e la Ricerca 2 alla mappa.

Grovetender Avamposto

A		REETALL	
B		SHRUBBERY	
C		REETALL	
D		SHRUBBERY	
E		DYWEN	
F		RICERCA 2	
G		RICERCA 3	



SET-UP

• Tira il D6 separatamente per le torri sugli esagoni A, B e C per determinare quali potenziamenti sono aggiunti alla base di ciascuno:

- 1–3: Aggiungi
- 4–5: Aggiungi
- 6: Aggiungi

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi le 3 torri "avamposto grovetender."

Risultato: Il bersaglio brawnen diventa immediatamente la fortezza grovetender.

- Costruisci 3 torri brawnen sugli Esagoni A, B, e C ed impedisci che vengano sconfitte fino alla fine dell'Ondata 5.

- Raccogli tutti i pezzi ricerca e riportali alla fortezza brawnen.

SCONFITTA

- Qualsiasi torre brawnen costruita sugli Esagoni A, B, o C è sconfitta.

REGOLE SCENARIO

- **Kram the Mighty** non può essere selezionato per questo scenario.
- I pezzi ricerca sono trattati come oggetti. Prima di muoversi, i tuoi eroi possono raccogliere un pezzo ricerca da un esagono adiacente. Un eroe che trasporta un pezzo ricerca lo lascerà cadere nel suo esagono se viene sconfitto. Le unità possono occupare lo stesso esagono un pezzo ricerca. Gli eroi non possono raccogliere un pezzo ricerca se un'altra unità occupa il suo stesso esagono o se ne stanno già portando uno. Quando un eroe ritorna alla sua fortezza, il pezzo ricerca che sta trasportando è considerato raccolto e viene rimosso dall'eroe.

REGOLE AI

- I Grovetender non piazzano terreni minori acquistati.
- **Dywen** non si muove o attacca fino a quando non viene provocata. Viene provocata quando un'unità avversaria mette piede sull'isola 7. Quando provocata **Dywen** rimane tale per il resto dello scenario.

BERSAGLI

Brawnen: Torre più lontana dell'avamposto grovetender.

Quando tutte e 3 le torri avamposto grovetender sono sconfitte, il bersaglio brawnen cambia in: Fortezza Grovetender

Grovetender: Fortezza brawnen

Quando una torre brawnen viene costruita sull'esagono A, B o C, il bersaglio dei grovetender cambia in: La torre più lontana su quegli esagoni

Dywen: Unità Brawnen più vicina

Livellamento: Potenziamento attacco se l'ultimo potenziamento è a distanza; altrimenti, potenziamento a distanza, ignorando la capacità di miglioramento

DADO EVENTO

- 1–2:** Rimuovi il miglioramento inferiore da una torre brawnen e una torre grovetender a tua scelta.
- 3–4:** Aggiungi un potenziamento attacco a **Dywen**, ignorando la sua capacità di miglioramento.
- 5–6:** Posizionare un landmark su tutti i pozzi Source.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Grovetenders				
Nessun evento	5 Source	Grovetender acquistano un terreno minore.	Normale	Giocatore: 5 CP Grovetenders: Taproot, Taproot <i>Summon: War Briar*</i>
ONDATA 2 • Brawnen				
Tira il dado evento.	7 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Grovetenders: Taproot, Taproot, Taproot <i>Summon: War Briar*</i>
ONDATA 3 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	9 Source	Grovetender acquistano eroe merc > minion merc > terreno minore.	Normale	Giocatore: 9 CP Grovetenders: Taproot, Taproot, Taproot, Merc <i>Summon: Treed*</i>
ONDATA 4 • Brawnen				
Tira il dado evento.	11 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Grovetenders: Taproot, Taproot, Taproot, [Treed, Treed] <i>Summon: Vineherald*</i>
ONDATA 5 • Grovetenders				
Tira il dado evento. Se Drang è schierato o già in gioco in questa ondata, riceve 🍷, ignora le sue capacità di miglioramento.	13 Source	Grovetender acquistano eroe merc > minion merc > terreno minore.	Normale	Giocatore: 13 CP Grovetenders: [Treed*, Treed*], Taproot, Taproot, Taproot, [Grizzled Oak, Ogregrowth], Merc <i>Summon: War Briar*</i>

BRAWNEN

CHAPTER 3

Kram si alzò dal fuoco vicino al centro di quella che era stata la base di Reciprocity dei grovetender e affrontò il suo comandante; con la coda dell'occhio, poté vedere Sturm e Drang che si alzavano in piedi. Awsh annuì educatamente ai gemelli prima di stringere le spalle di Kram.

"Ottimo lavoro oggi, Kram. Eccellente!" Esclamò Awsh. "Probabilmente sei sorpreso di vedermi al fronte, ma volevo comunicarti personalmente la prossima fase di questa operazione. Domani voglio che ti spinga per un altro paio di miglia e che allestisci una linea di torri ai margini del Great Wood. Abbiamo le "piante" alle calcagna, quindi non c'è momento migliore di adesso. Una volta che hai sistemato tutto, voglio anche che le torri sparino qualche colpo di avvertimento per fargli sapere che questo è il nostro territorio, adesso".

Kram ebbe le vertigini. "Signore", disse in tono sommesso, "pensavo che il motivo per cui abbiamo attaccato i grovetender fosse perché abbiamo una rivendicazione su Reciprocity. E ora ce la siamo presa. Quello di cui stai parlando adesso è colpire il Rapport stesso".

Kram credette di scorgere una punta di fastidio negli occhi di Awsh. "Kram, non è che stiamo prendendo d'assalto le porte di Yrtel. I Brawnlen sono dei sopravvissuti. I tempi sono cambiati. Non c'è più la 'loro isola' o la 'nostra isola'. Siamo tutti su un'unica grande isola e dobbiamo rendere sicuri i nostri confini. Dobbiamo essere protetti".



ESCALATION

Ondate: 5 Nemico: Grovetenders

A



REETALL



SET-UP

- Prima di piazzare i landmark, tira il D6:
1–2: Rimuovi Terreni Min 10 and 16.
3–4: Rimuovi Terreni Min 10 and 15.
5–6: Rimuovi Terreni Min 15 and 16.
Se il Terreno Minore 15 viene rimosso ,
posiziona la sua torre sul pozzo Source
direttamente sotto l'esagono attuale

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi **Wyvankaye**.
- Alla fine dell'Ondata 5, devi avere 3 **siege tower** con una portata sufficiente per attaccare la fortezza dei grovetender.
- Sconfiggi la fortezza di grovetender usando una **siege tower** (vedi Regole dello scenario).

REGOLE SCENARIO

- Puoi ignorare le capacità di miglioramento delle **siege tower**. Non puoi bersagliare la fortezza del tuo avversario con Raze fino alla fine dell'Ondata 5, a quel punto ogni **siege tower** userà Raze per attaccare una volta il cancello della fortezza dei grovetender.

BERSAGLI

Brawnen: Fortezza grovetender

Grovetender: Fortezza brawnen

Wyvankaye: Minion della fazione avversaria più vicino con salute uguale o inferiore alla sua

Wyvankaye*: Torre avversaria più vicina con almeno 1 potenziamento attacco

DADO EVENTO

1-3: I brawnen non possono acquistare dal mercato in questa ondata.

4-5: Aggiungi  al fondo di una torre grovetender a tua scelta.

6: Converti una torre brawnen a tua scelta in una torre **shrubbery**, mantenendo i suoi attuali potenziamenti.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Brawn				
Nessun evento.	3 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Grovetenders: War Briar, War Briar, War Briar
ONDATA 2 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	3 Source	Normale	Grovetender acquistano Sharpener 1 – Greater Thorns.	Giocatore: 7 CP Grovetenders: War Briar, Vineherald, Grizzled Oak
ONDATA 3 • Brawn				
Tira il dado evento.	3 Source	Normale	Grovetender costruiscono torre reetall –  sul pozzo Source della fortezza.	Giocatore: 9 CP Grovetenders: Taproot, Taproot <i>Summon: Ogregrowth*</i>
ONDATA 4 • Grovetenders				
Nessun evento.	3 Source	Normale	Grovetender costruiscono Sharpener 2 – Spire Precision.	Giocatore: 11 CP Grovetenders: Taproot, Taproot, War Briar, Wyvankaye* –  <i>Summon: Treed*</i>
ONDATA 5 • Brawn				
Tira il dado evento.	3 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Grovetenders: [Treed*, Grizzled Oak*]

RIEPILOGO

- Prendi nota della quantità di fama guadagnata in questo scenario, poichè influenzerà un obiettivo nello scenario 4.

BRAWNEN

CHAPTER 4

La sera dopo una parata a Leviatown per celebrare le vittorie dei brawnen sui grovetender, Kram fu chiamato a una riunione di emergenza del consiglio di guerra alla Stronghold. Awsh e Claff erano già lì, seduti attorno a un tavolo di pietra lucida insieme a un paio di altri consiglieri e sottogenerali brawnen.

"Abbiamo ricevuto notizia che gli heirs si stanno mobilitando per respingere le nostre forze", disse Awsh. "I loro esploratori hanno esaminato le nostre fortificazioni vicino a Testament, e i convogli che consegnano Source allo stato solido in città sono aumentati".

Kram sapeva che questo significava che gli heirs stavano probabilmente armando un considerevole contingente di elfinkaze, un colibri ingannevolmente veloce allevato dagli heirs per consegnare bombe alimentate dalla Source a obiettivi di grande importanza.

"Possiamo dirottare alcuni dei nostri uomini dal fronte dei grovetender per rafforzare la nostra posizione con gli heirs", suggerì. "Se convertiamo la maggior parte delle nostre torri in lance launchers, dovrebbero essere in grado di eliminare la maggior parte degli elfinkaze in aria".

"Non sarà necessario", disse Awsh. "Le continue aggressioni degli heirs sono un segno che lo status quo tra le nostre isole è insostenibile. Avremo bisogno di alcuni dei battaglioni impegnati nel fronte grovetender, ma non rafforzeremo la nostra linea. Vi muoverete per prendere Testament. Tutti i leader heirs devono essere catturati o, se la cattura non è un'opzione, uccisi. Mi unirò a voi al fronte per consegnare i termini della resa agli heirs".



ANNIHILATION

Ondate: 5 Nemico: Heirs

A MINARET

B REGAL LOOKOUT

C MINARET

D REFUGE

RIPORTO

- Il numero di **siege tower** che devi costruire per il primo obiettivo dipende da quanta fama hai guadagnato nello Scenario 3.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Costruisci # **siege tower** alla fine dello scenario, ognuna entro 4 esagoni dal cancello della fortezza heir. # = 1 + quantità di fama guadagnata nello scenario precedente.

- Sconfiggi tutte le torri heir.

- Fai in modo che **Awsh** "consegna i termini di resa" alla fortezza heirs (vedi Regole dello scenario).

Risultato: Lo scenario termina immediatamente.

SCONFITTA

- **Awsh** è sconfitto.

REGOLE SCENARIO

- Quando i minion brawnen vengono sconfitti, vengono mossi dal gioco invece di essere riportati nelle loro caserme.
- Quando **Awsh** termina il suo movimento adiacente al cancello della fortezza heirs, consegnerà i termini di resa al posto di attaccare. Questo fa terminare immediatamente lo scenario.

BERSAGLI

Brawnen: Fortezza heirs

Heirs: Fortezza brawnen

Jaelana Nestor: Unità o torre nemica più vicina

Livellamento: Potenziamento difesa ignora la capacità di miglioramento.

DADO EVENTO

1-2: I **Battleborn** non possono essere schierati per questa ondata.

3-4: I **Dispatch** non possono essere schierati per questa ondata.

5-6: Gli **Aegis** non possono essere schierati per questa ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Heirs				
Tira il dado evento .	3 Source	Normale	Heirs acquistano Stables 1 – Harrier Training . Brawnen possono costruire gratuitamente dispatch platform o mining outpost in qualsiasi esagono non di percorso fino a 5 esagoni di distanza dal loro cancello della fortezza.	Player: 5 CP Heirs: Harrier, [Joust, Harrier*]
ONDATA 2 • Brawnen				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	Aggiungi 🌍 al fondo di ogni torre heirs.	Player: 7 CP Heirs: [Joust*, Joust*, Harrier, Harrier*, Humminger]
ONDATA 3 • Heirs				
Nessun evento	0 Source	Heirs acquistano un minion merc, ma non lo schierano.	Heirs acquistano Sanctuary 3 – Fortress Spires .	Player: 9 CP Heirs: [Joust*, Harrier*, Harrier*, Harrier*], [Windrush*, Royal Talon]
ONDATA 4 • Brawnen				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	Heirs acquistano Stables 3 – Joust Training . Aggiungi 🌍 al fondo di ogni torre heirs.	Player: 11 CP Heirs: Harrier*, [Joust, Joust, Royal Talon], Humminger
ONDATA 5 • Heirs				
Tira il dado evento .	0 Source	Heirs acquistano un minion merc, ma non lo schierano.	Aggiungi 🌍 al fondo di ogni torre heirs.	Player: 13 CP Heirs: Royal Talon*, [Joust*, Harrier*, Harrier*], Jaelana Nestor*

RIEPILOGO

- Se hai completato l'obiettivo **siege tower**, prendi nota delle **siege tower** negli esagoni A, B e C, compresi i loro potenziamenti. Saranno utilizzati nello Scenario 1 degli Heirs.

HEIRS

CHAPTER 1

"Quelli, quei giganti, quegli enormen", schernì il generale Jaelana Nestor, usando il peggiorativo degli heirs per i loro nuovi nemici, "pensavano di poter venire alle nostre porte e disdegnare la mano del loro padrone. Pfah! Questo dimostrerà al resto delle isole che siamo noi i veri eredi di Ankar! Con la vittoria, la nostra ascesa inevitabile!"

Gli altri presenti al banchetto annuirono con decisione. Jaelana si avvicinò ad una mappa di Testament e delle pianure circostanti,

conosciuto localmente come i Campi dell'Eredità. Cominciò a camminare avanti e indietro di fronte ad essa, puntando il dito contro le siege tower brawnen disposte sul campo mentre parlava.

"Queste torri stanno dando agli enormen un flusso costante di risorse atte a continuare il loro assalto", ringhiò. "Abbiamo ricevuto rapporti dai Royal Talon che i brawnen hanno sviluppato un metodo per creare bombe a Source direttamente dall'energia estratta dalle torri. Stanno rifornendo le loro munizioni sul campo! Dobbiamo inviare i nostri joust e harrier in salute per ingaggiare la fanteria brawnen con una finta. Nel frattempo, i nostri humminger prenderanno di mira le torri. Voglio che gli elfinkaze siano schierati in massa".

Un capitano degli humminger si guardò intorno per vedere se altri heirs che rappresentavano le forze humminger erano stati chiamati al briefing. Non vedendo nessuno, alzò timidamente la punta delle ali.

"Mi scusi, Vostro Onore, ma schierare la quantità di elfinkaze necessaria per un intervento di massa su tutte le torri esaurirebbe quel poco che resta delle nostre scorte.

Abbiamo analizzato le costruzioni dei brawnen e crediamo che una o due unità che colpiscono la base di una torre sarebbero sufficienti ad abbatterli".

Il suo suggerimento fu respinto ed ignorato, ma dopo il briefing, il capitano fu raggiunto da uno dei luogotenenti di Jaelana, Darb Perchet.

"In sintesi, al generale non interessa come prenderete quelle torri, purché le eliminate", sussurrò Darb. "Se pensi di poterlo fare senza usare tanti elfinkaze, allora parlane con i tuoi uomini e fallo". ◯



MAD BOMBER

Ondate: 5 Nemico: Brawnen



- A** SIEGE TOWER 
- B** SIEGE TOWER 
- C** SIEGE TOWER 
- D** LANCE LAUNCHER 
- E** LANCE LAUNCHER 
- F** DISPATCH PLATFORM 
- G** STAGING AREA

RIPORTO

- Se hai completato l'obiettivo delle **siege torre** nello scenario 4 dei Brawnen, per ciascuno degli esagoni A, B e C che conteneva una **siege tower** alla fine di quello scenario, ricostruisci quella torre e aggiungi  invece di costruire la torre mostrata.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Devi avere una torre heirs su ogni isola nello stesso tempo.
- Sconfiggi 2 torri brawnen usando Glidebomb.
- Sconfiggi il cancello della fortezza brawnen usando Glidebomb.

Risultato: Lo scenario finisce immediatamente.

REGOLE SCENARIO

- **Siege Storm** (attivata durante la fase evento): Le **siege tower** usano immediatamente Raze per attaccare una torre della fortezza degli heirs, se a portata; altrimenti, useranno Raze per attaccare il cancello della fortezza degli heirs, se a portata. Raze si verifica ancora all'inizio del turno dei brawnen durante la Fase Assalto come di norma.
- Ogni volta che una torre brawnen viene sconfitta usando Glidebomb, l'**elfinkaze** utilizzato viene rimosso dal gioco per il resto dello scenario. Quando questo accade, metti un **architect** in fondo alla pila di schieramento del brawnen.

REGOLE AI

- Le unità nella Staging Area sono inattive.

BERSAGLI

Heirs: Fortezza brawnen

Brawnen: Fortezza heirs

DADO EVENTO

1-2: Fai scattare di nuovo **Siege Storm**.

3-5: Metti nella Staging Area un **battleborn***. Se un altro **battleborn*** è già posizionato lì, posiziona questo sopra di esso, non raggruppato, per creare una pila di schieramento nella Staging Area durante la Fase Assalto di questa ondata.

6: Schiera tutti i **battleborn*** posizionati nella Staging Area durante la Fase Assalto di questa ondata e aggiungi  alla base di ogni **siege tower** brawnen in gioco.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Heirs				
Scatena una Siege Storm (vedi Regole dello scenario). Tira il dado evento .	3 Source	Normale	Normale	Giocatore: 4 CP Brawnen: Battleborn, Battleborn
ONDATA 2 • Brawnen				
Scatena una Siege Storm. Tira il dado evento .	3 Source	Normale	Brawnen aggiungono  alla base di tutte le siege tower .	Giocatore: 6 CP Brawnen: Battleborn, [Dispatch, Dispatch]
ONDATA 3 • Heirs				
Scatena una Siege Storm. Tira il dado evento .	3 Source	Normale	Brawnen aggiungono  alla base di tutte le siege tower .	Giocatore: 8 CP Brawnen: Dispatch*, Dispatch*, Aegis
ONDATA 4 • Brawnen				
Scatena una Siege Storm. Tira il dado evento .	5 Source	Normale	Brawnen acquistano Stronghold 2 - Gate Dispatches . Brawnen costruiscono una lance launcher -  su un pozzo Source della fortezza.	Giocatore: 10 CP Brawnen: [Aegis*, Dispatch*], [Source Siege, Dispatch]
ONDATA 5 • Heirs				
Scatena una Siege Storm. Tira il dado evento .	5 Source	Normale	Brawnen acquistano Stronghold 3 – Gate Spikes .	Giocatore: 12 CP Brawnen: [Aegis*, Dispatch*, Dispatch*], [Source Siege, Aegis*]

HEIRS

CHAPTER 2

Quando l'esploratore heirs fu catturato dai brawnen, l' isola di Will aveva già pianificato un rapido assalto ai suoi vicini, e mentre l'attacco dei giganti e il blocco avevano rallentato un po' quei piani, Re Koppe non aveva intenzione di fare marcia indietro riguardo le sue intenzioni,

soprattutto non dopo che le truppe erano state radunate per attaccare i brawnen. La Forza Combattimento dei Grandi Heirs poteva essere a corto di elfinkaze, ma aveva ancora

un sacco di soldati pronti a fare la loro parte per rendere il nome degli heirs una realtà tangibile.

Anche se combattere l'esercito brawnen già mobilitato era la priorità assoluta, gli heirs avevano anche progetti sull' isola narora di Osthma e l'isola grovetender di Rapport. Pertanto, Jaelana aveva elaborato una misura temporanea per paralizzare le forze narora e grovetender in modo che gli heirs potessero concentrarsi sui loro nemici più diretti.

"Nessuno dei due è preparato ad un assalto in questo frangente", spiegò Darb a un subalterno mentre si recava al luogo d'incontro degli heirs. "I narora sono sempre stati isolazionisti. Se ne stavano per conto loro prima della congiunzione, e lo stesso vale adesso. I grovetender sono più attenti a quello che succede nelle altre isole, ma si stanno ancora curando le ferite dagli attacchi dei brawnen a Reciprocità e Rapport. Non abbiamo il tempo e le risorse

per prendere le loro capitali, ma se colpiamo in profondità i loro territori, devastando le loro forze e le loro torri, i capi di stato di Yrtel e Nantha avranno bisogno di tempo per riprendersi, un tempo abbastanza lungo da permetterci di finire i brawnen". ◯



BRAZEN BLITZ

Ondate: 5 Nemici: Grovetenders, Narora

SET-UP

• Tira il D6:

1-2: Prepara le torri come mostrato.

3-4: Cambia la torre sull'esagono C in una **shrubby** -  e la torre sull'esagono E in una **monolant** - 

5-6: Cambia la torre sull'esagono B in una **reetall** -  e la torre sull'esagono D in una **refractor** - 

A	GATEPORT	
B	SHRUBBERY	
C	REETALL	
D	MONOLANT	
E	REFRACTOR	
F	STAGING AREA	



OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi la fortezza grovetender.

Risultato: Questa fortezza non schiera più unità. Riporta tutte le unità grovetender della pila di schieramento e della Staging Area nella loro caserma. All'inizio della prossima ondata, aggiungi **nightrous** e **messiah** in fondo alla pila di schieramento dei narora.

- Sconfiggi la fortezza narora.

Risultato: Questa fortezza non schiera più unità. Riporta tutte le unità narora della pila di schieramento e della Staging Area nella loro caserma. All'inizio della prossima ondata, aggiungi **ogregrowth** e **grizzled oak** in fondo alla pila di schieramento dei grovetender.

- Sconfiggi o scarta tutti i landmark (inclusi i **gateport**). Le **Lost caverns** possono essere scartate da un'unità adiacente al costo di 4 Source.

Risultato: Il set-up nello scenario 3 è influenzato.

REGOLE SCENARIO

- Solo gli heirs possono usare Riftwalk sui **gateport**.
- Gli heirs non possono selezionare gli eroi per lo schieramento a meno che una fazione avversaria non stia schierando dei minion nella stessa ondata.
- La prima volta che danneggi la fortezza avversaria in ogni ondata, tira il **dado evento**.
- Un terreno minore senza landmark viene scartato immediatamente. Eliminare tutte le altre chip sul terreno minore. Posizionare immediatamente dei landmark su qualsiasi pozzo Source rivelato da un terreno minore scartato.

REGOLE AI

- I minion avversari nella Staging Area accanto a una fortezza continuano ad accumularsi di ondata in ondata. All'inizio di ogni Fase Preparatoria, controlla se una delle due fortezze avversarie è collegata alla fortezza heirs da esagoni di percorso. Se è così, le unità nella Staging Area di quella fazione sono spostate sul loro cancello fortezza e si schiereranno in quell'ondata.

- Le unità schierate che non hanno modo di progredire verso il loro obiettivo "abbandonano gli ordini" e vengono immediatamente riportate in fondo alla Staging Area della loro fazione a piena salute.

- Se viene schierato un **taproot**, la sua **Summon** sarà un **vineherald***.

BERSAGLI

Heirs: Fortezza grovetender O fortezza narora

Narora: Fortezza heirs

Grovetenders: Fortezza heirs

DADO EVENTO

1-2: Scegli 2 minion grovetender disponibili, raggruppalili e aggiungili in cima alla Staging Area dei grovetender.

3-4: Scegli 2 minion narora disponibili, raggruppalili e aggiungili in cima alla Staging Area dei narora.

5-6: Fai entrambi gli eventi di cui sopra.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Narora acquistano Forgotten Graves 3 - Source Loop.	Giocatore: 5 CP
ONDATA 2 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP
ONDATA 3 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP
ONDATA 4 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP
ONDATA 5 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP

RIEPILOGO

- Prendi nota se hai completato l'obiettivo dei landmark in questo scenario, in quanto influenzerà il tuo set-up nello Scenario 3.

HEIRS

CHAPTER 3

Attraverso l'interrogatorio ai mercenari che avevano precedentemente lavorato a Nantha, gli heirs erano venuti a conoscenza di una tecnologia narora che concentrava e intensificava l'estrazione della Source, fornendo un'ampia fornitura di questa purificata, ad uso e consumo dei narora, tanta da farcisi il bagno. Si supponeva che uno di questi cosiddetti "source-cores" fosse custodito in una struttura che si

trovava nella regione montuosa che circonda Isgluwe Peak, e il comandante dei Royal Talon, Keem Keeneye, aveva l'ordine di recuperarla a tutti i costi. Keem era un heirs che prendeva "a tutti i costi" molto seriamente.

Dopo aver perlustrato infruttuosamente le catene montuose di Osthma per giorni, un membro della squadra di ricerca di Keem trovò quello che stava cercando: un quartetto di sfere blu incandescenti, un paio di montagne più a nord, che si muovevano lentamente mentre salivano su per un'antica strada rialzata. Una debole foschia ciano emanava da quella che sembrava essere un' apertura più in alto, sulla cima.

"I narora devono ricevere infusioni al nucleo della Source", concluse Keem. "Joust!"

Un sangue di pinguino scattò sull'attenti.

"Torna al campo principale più in fretta che puoi", ordinò Keem. "Fai sapere che abbiamo localizzato il nucleo originario e che potrebbero servirci dei rinforzi leggeri". Segnò il punto in cui erano stati visti i narora su una mappa e la consegnò al sangue di pinguino.

Lui salutò e saltò sul suo struzzo, che lo portò rapidamente fuori dalla vista. ○



NARORA BOREALIS

Ondate: 4 Nemico: Narora

RIPORTO

- Se hai completato l'obiettivo dei landmark nello scenario 2, inizia questo scenario con tutti i landmark rivelati.

A1 A2 A3 KEEM 

B MONOLANT 

C MONOLANT 



SET-UP

- Tira il D6:
1-2: Posizionare Keem sull' Esagono A1.
3-4: Posizionare Keem sull' Esagono A2.
5-6: Posizionare Keem sull' Esagono A3.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Riporta **Keem** alla fortezza heirs.
- "Individua il sourcecore" sconfiggendo o scartando 5 landmark.

Risultato: I requisiti di vittoria dello Scenario 4 sono influenzati.

- **Keem** non è stato sconfitto alla fine dell'Ondata 4.

REGOLE SCENARIO

- **Darb** e **Jaelana Nestor** non possono essere selezionati per essere schierati in questo scenario.

REGOLE AI

- Dopo che i narora acquistano l'avanzamento **Azure Temple 1 – Source Barrier**, si attiva la prima volta in ogni ondata che il cancello della fortezza narora viene attaccato per negare fino a 2 danni.

BERSAGLI

Heirs: Fortezza narora

Narora: Fortezza heirs

Anjebin: Unità della fazione avversaria più vicina

Livellamento: potenziamento difesa

DADO EVENTO

1-3: Se non è in gioco, metti **Anjebin** in fondo alla pila di schieramento dei narora per questa ondata, anche se precedentemente sconfitto in questo scenario. Se già in gioco, **Anjebin*** si autodistruggerà alla fine del primo turno dei narora durante la Fase Assalto di questa ondata.

4-6: Aggiungi  al fondo di tutte le torri narora.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Heirs				
Nessun evento	0 Source	Normale	Narora acquistano Forgotten Graves 3 – Source Loop.	Giocatore: 3 CP Narora: Burnout, Burnout, Drift
ONDATA 2 • Narora				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Narora: Arcbright, Medium, Drift
ONDATA 3 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Narora acquistano Azure Temple 1 – Source Barrier.	Giocatore: 7 CP Narora : Conduit , Arclight, Drift, Drift
ONDATA 4 • Narora				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Narora: [Burnout, Burnout], Nightrous, Bishop

RIEPILOGO

- Prendi nota, se hai completato l'obiettivo di localizzare il sourcececore in questo scenario, in quanto avrà un impatto sui tuoi requisiti di vittoria nello scenario 4.

HEIRS

CHAPTER 4

Ora che i brawnen erano stati scacciati dalle porte di Testament, gli heirs stavano approntando una forza d' attacco per ricacciarli in profondità nel cuore di Thrad, forse anche tagliando per Leviatown. Grazie alle conoscenze tecnologiche acquisite dalla missione di Keem per recuperare il nucleo della Source, la Forza Combattente aveva accumulato munizioni aggiuntive rapidamente, anche reindirizzando una parte dell'aumento della produzione della Source per accelerare l' incubazione di nuove elfinkaze.

L' assalto agli enormen sarebbe stato rapido e potente, e con i narora e i grovetender ancora storditi dagli attacchi a sorpresa, gli heirs sarebbero stati presto la forza dominante sul gruppo di isole, mettendo Will in una posizione privilegiata per il dominio sulle altre razze e per essere pronta a combattere nel caso in cui altre isole si fossero unite insieme in una più grande (infatti, gli studiosi degli heirs avevano segnalato crescenti fluttuazioni nell'isola Areci, l'isola non collegata più vicina). Jaelana si aggirava per le mura di Testament prima della battaglia, ispezionando le truppe e abbaivava ordini a chiunque si trovasse essere nelle vicinanze. Mentre zoppicava, vide il capitano degli humminger che aveva parlato durante il briefing dopo l'attacco dei brawnen.

"Tu" grugni. "Vogliamo una dimostrazione di forza ancora maggiore di quella data durante il blocco. Voglio che tu fornisca uno spettacolo di luci che spaventerà anche quei senza cervello".



VENGEFUL STRIKE

Ondate: 5 Nemico: Brawnen

RIPORTO

• Se non hai completato l'obiettivo di localizzare il nucleo source nello scenario precedente, devi localizzarlo in questo sconfiggendo o scartando 5 landmark, oltre a completare almeno un altro obiettivo per vincere questo scenario.



A STAGING AREA

B STAGING AREA

C DISPATCH PLATFORM 

D LANCE LAUNCHER 

E LANCE LAUNCHER 

SET-UP

• Prima di allestire il mercato, rimuovi l'equipaggiamento **makeshift wings**. Lo equipaggerai a **Kram the Mighty*** durante la fase di preparazione dell'Ondata 1.

• Tira il dado evento:

1-2: Tutti i **battleborn** schierati in questo scenario sono promossi.

3-4: Tutti gli **aegis** schierati in questo scenario sono promossi.

5-6: Tutti i **source siege** schierati in questo scenario sono promossi.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi **Kram the Mighty** almeno una volta.
 - Fai in modo che una delle tue unità subisca danni dal **dado artillery** brawnen senza essere sconfitta.
 - Sconfiggi la fortezza brawnen.
- Risultato:** lo scenario termina immediatamente.

REGOLE SCENARIO

- Durante la Fase Preparatoria, ti vengono concessi CP pari alla quantità di Source che hai.

REGOLE AI

- Una volta che i brawnen acquistano l'avanzamento **Stronghold 1 - Forsaken Artillery**, useranno il **dado artillery** all'inizio del loro turno se un'unità della fazione avversaria si trova entro 3 esagoni dal cancello della fortezza brawnen. Il primo tiro sarà la sua gittata e il secondo il danno inflitto. Il **dado artillery** danneggia, all'interno del suo raggio d'azione, l'unità con più salute. Se questo danno sconfigge l'unità, il dado viene reinserito nel suo slot per essere usato di nuovo nella prossima ondata. Se il danno non sconfigge l'unità, il **dado artillery** viene rimosso dal gioco.
- **Kram the Mighty** ha equipaggiato: **makeshift wings**. Quando **Kram the Mighty** viene sconfitto, **makeshift wings** viene scartato. Se **Kram the Mighty** ritorna in gioco (attraverso il dado evento), non avrà più questo equipaggiamento.

BERSAGLI

Heirs: Fortezza brawnen

Brawnen: Fortezza heirs

Kram the Mighty: Unità o torre della fazione avversaria più vicina

Livellamento: Ignora la capacità di miglioramento

DADO EVENTO

1-2: Metti 3 **battleborn** non raggruppati nella Staging Area A, e schierali durante la Fase Assalto.

3-4: Metti 2 **aegis** non raggruppati nella Staging Area B, e schierali durante la Fase Assalto.

5-6: Se in gioco, **Kram the Mighty** guadagna 2 salute. Può superare la sua statistica di salute. Se sconfitto, aggiungi **Kram the Mighty*** con 3 salute in fondo alla pila di schieramento per questa ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Brawnen				
Tira il dado evento.	20 Source	Normale	Brawnen acquistano Stronghold 1 – Forsaken Artillery.	Giocatore: CP uguali alla tua Source corrente. Brawnen: [Dispatch, Dispatch], Kram the Mighty* – makeshift wings
ONDATA 2 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Brawnen acquistano Stronghold 2 – Gate Dispatches.	Giocatore: CP uguali alla tua Source corrente. Brawnen: Dispatch*, Dispatch*, Architect*
ONDATA 3 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Brawnen acquistano Stronghold 3 – Gate Spikes. Brawnen costruiscono lance launcher –  in pozzo Source fortezza.	Giocatore: CP uguali alla tua Source corrente. Brawnen: [Source Siege, Architect*], Dispatch*, Dispatch*
ONDATA 4 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Brawnen costruiscono lance launcher –  in pozzo Source fortezza. Se lance launcher non è disponibile, costruiscono dispatch platform – 	Giocatore: CP uguali alla tua Source corrente. Brawnen: [Source Siege, Architect*], [Dispatch*, Dispatch*, Architect*]
ONDATA 5 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: CP uguali alla tua Source corrente. Brawnen: [Source Siege*, Architect*], [Dispatch*, Dispatch*, Architect*]

NARORA

CHAPTER I

Ancora incerta su quale isola raggiungere, Baza si diresse a malincuore verso il gateport che portava a Osthma. Non dovette aspettare molto prima che un severo volto blu con un cappello nero a due punte si presentasse davanti a lei e agli altri presenti.

La sua irritazione si accese immediatamente, e quasi tornò a piedi dall'antico custode del porto per fare rapporto. Prima che potesse farlo, però, il Narora fissò il gateport con uno sguardo gelido luminoso e cominciò a parlare. Si bloccò.

"Salve", disse l'uomo con un monotono tono di pietra. "Non godo dei preziosi momenti che mi vengono rubati ogni giorno per fare questo, quindi non sprecherò né il mio tempo né il vostro. Il mio nome è Anvasse Dobkin. Sono un guardiano del portale narora. Siamo interessati ad assumere mercenari per aiutarci nel conflitto che si sta svolgendo qui ad Ankar. Ci siamo alleati con i grovetender per contrastare un attacco degli heirs. Se avete esigenze di compenso individuali, siamo disposti a discutere le vostre condizioni, ma sappiate che in nessun caso vi forniremo Source da riportare nel vostro mondo".

A queste parole, alcuni di quelli riuniti intorno al gateport brontolarono e si allontanarono.

"Forse avete sentito che i Narora sono attualmente in svantaggio in questo conflitto", continuò Anvasse. "Questo è vero. Avete anche sentito cosa offrono le altre isole: ricchezza, gloria, la gioia della collettività. Queste cose noi non pretendiamo di fornirle. Tuttavia, lo dirò chiaramente: noi siamo l'unica isola che segue la volontà della Source.

Noi siamo gli unici che offrono un vero scopo al vostro lavoro. Se scegliete di unirvi a noi, non è necessario che ascoltiate voi stessi quella volontà, ma se scegliete di farlo, saprete che la Source, e solo la Source, è il chiarore che muove tutto Ankar e il mondo sottostante. Con questa offerta, altri compensi non hanno alcun senso".

A questo punto, molti altri curiosi se ne andarono, lasciando Baza e pochi altri ritardatari in piedi in silenzio davanti al gateport, a soppesare le loro alternative. ◯



SAINTS WILL PERSEVERE

Ondate: 5 Nemico: Heirs



- A** MUSKEG
- B** SHRUBBERY
- C** MUSKEG
- D** CREEPING VINES
- E** MUSKEG
- F** SHRUBBERY

SET-UP

- Tira il D6:
- 1-2: Aggiungi in cima alla **creeping vines** sull'Esagono D
- 3-4: Aggiungi in cima alla **muskeg** sull'Esagono E.
- 5-6: Cambia la **shrubbery** sull'Esagono F con una **creeping vines**-

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi tutte le torri heirs.
- Osserva “Source Sabbath” non spendendo alcuna Fonte per un'ondata completa.

Risultato: Il tuo reddito nella prima ondata dello Scenario 2 è influenzato.

- Sconfiggi la fortezza heirs.

Risultato: Lo scenario termina immediatamente.

REGOLE SCENARIO

- Le torri Grovetender sono sotto il controllo dei narora, ma non concedono influenza.
- Il cancello della fortezza heirs non può subire danni mentre ci sono torri heirs in gioco. Le unità narora che dovrebbero attaccare la fortezza mentre le torri degli heirs sono in gioco vengono invece sconfitte.

REGOLE AI

- Se gli heirs hanno delle torri in gioco, i minion degli heirs si schierano dalla torre heirs più vicina al cancello della fortezza narora. Se non ci sono esagoni adiacenti con un tipo di terreno valido su cui un minion possa schierarsi, può ignorare i tipi di terreno finché non si sposta su un terreno valido.
- Quando gli heirs sconfiggono una torre, tira immediatamente il **dado evento**.
- Una volta che gli heirs acquistano **Stables 2 – Reserves**, si attiverà automaticamente ogni ondata quando il loro ultimo minion in gioco sarà sconfitto.

BERSAGLI

Narora: Fortezza Heirs

Heirs: Fortezza Narora

DADO EVENTO

1-2: Costruisci una torre **refuge** - 
al posto della torre sconfitta.

3-4: Costruisci una torre **minaret** - 
al posto della torre sconfitta.

5-6: Costruisci una torre **regal lookout** - 
al posto della torre sconfitta.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Narora				
Nessun evento	3 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Heirs: [Harrier*, Harrier*], Royal Talon, Joust, Joust
ONDATA 2 • Heirs				
Nessun evento	0 Source	Normale	Gli heirs acquistano Academy Peak 2 - Master Training . Gli eredi costruiscono una high rise -  su una Source della fortezza.	Giocatore : 5 CP + # torri narora in gioco. Heirs: [Windrush, Royal Talon], [Joust*, Joust*], Harrier
ONDATA 3 • Narora				
Nessun evento	0 Source	Normale	Gli heirs acquistano Stables 2 – Reserves .	Giocatore : 5 CP + # torri narora in gioco. Heirs: [Windrush, Harrier*], [Harrier*, Harrier*], [Joust*, Royal Talon]
ONDATA 4 • Heirs				
Nessun evento	0 Source	Normale	Normale	Giocatore : 5 CP + # torri narora in gioco. Heirs: [Windrush*, Joust*], [Harrier*, Harrier*, Harrier*], [Hummingger, Hummingger], Royal Talon*
ONDATA 5 • Narora				
Nessun evento	0 Source	Normale	Normale	Giocatore : 5 CP + # torri narora in gioco. Heirs: [Windrush*, Royal Talon*], [Harrier*, Harrier*], Hummingger, [Joust*, Joust*]

RIEPILOGO

- Prendi nota, se hai completato l'obiettivo Source Sabbath, poiché il suo completamento influenzerà le tue entrate nella prima ondata dello Scenario 2.

NARORA

CHAPTER 2

"Da questa parte!" Bydra Graam chiamò Baza. "Ho bisogno di chiedere consiglio a Padre Goodfall prima di iniziare la prossima fase dell'operazione". La coppia si trovò presto all'interno dell'Azure Temple, dove Kythran Goodfall, il Sourcefather dei Narora, e i suoi consiglieri tenevano corte - un vecchio, bellissimo, fatiscente edificio che pendeva verso il cielo. Quando entrarono nella Camera del Padre, Bydra ordinò pacatamente a Baza di aspettare in un angolo lontano da una maestosa sedia vuota al centro della stanza. Le finestre di vetro colorato sul soffitto inclinato rifrangevano una luce blu pallido nella stanza, illuminando le particelle di polvere fluttuanti nell'aria.

Per un attimo, una figura dai capelli grigi, calva, tranne che per le fessure a forma di Source che partivano dagli occhi e scendevano lungo il cranio, li superò a grandi passi nella stanza. Fece un lieve cenno a Bydra, mentre la sfiorava, di prendere posto. Una volta seduto, si chinò in avanti, con le mani sulle ginocchia.

"Parla" disse.

"La Source ti benedica, Padre Goodfall", cominciò Bydra. "La nostra prima offensiva contro i grovetender ha avuto successo, con poche perdite finora".

Kythran brontolò, ma Baza non riuscì a capire niente.

"Sono venuto ad assistere agli ultimi lavori dei Sacred Labs", disse Bydra.

"Sì", disse Kythran, intrecciando le dita. "Le capacità di fuoco perimetrale delle torri sono pronte per una prova sul campo. Se siete in grado di farlo funzionare, questo sarà un elemento chiave per la nostra capacità di abbattere le torri nemiche in futuro." ☹



SHOOT THE ARTILLERY

Ondata: 5 Nemico: Heirs

A

REGAL LOOKOUT
(NO UPGRADES)



riporto

• Se hai completato l'obiettivo Source Sabbath nello Scenario 1, ti verranno concesse 6 fonti aggiuntive durante la fase entrate dell'Ondata 1.



SET-UP

• Tira il D6:

- 1-2: Costruire una torre **lookout spire** - (🏰🏰) su una Source della fortezza heirs.
- 3-4: Costruire una torre **minaret** - (🏰🏰) su una Source della fortezza heirs.
- 5-6: Costruire una torre **refugie** - (🏰🏰) su una Source della fortezza heirs.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.
Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Avere 3 torri **monolant** adiacenti all'esagono A nello stesso momento (attraverso l'utilizzo dei terreni minori).

- Innescare il "Fuoco perimetrale" (vedi Regole dello scenario).

Risultato: All'inizio della prossima ondata, aggiungi   ad ogni torre della fortezza heirs.

- Tutte le torri della fortezza degli heirs sono sconfitte alla fine dell'Ondata 5.

REGOLE SCENARIO

- Quando le torri narora vengono sconfitte, vengono rimosse dal gioco invece di essere riportate nelle loro caserme.

- Il Fuoco perimetrale si verifica immediatamente quando ci sono 3 torri **monolant** adiacenti all'esagono A con almeno 15 miglioramenti in totale tra di loro. Il Fuoco perimetrale si risolve con la sconfitta della **regal lookout** sull'Esagono A.

REGOLE AI

- La **regal lookout** sull'esagono A non può essere attaccata o danneggiata. Può essere sconfitta solo attraverso il Fuoco Perimetrale.

- All'inizio di ogni fase preparazione, aggiusta il numero di potenziamenti della **regal lookout** sull'esagono A per eguagliare il numero totale di miglioramenti su tutte le torri **monolant** adiacenti. Quando aggiungi o rimuovi potenziamenti dalla **regal lookout**, fallo nel seguente ordine: 
(ad esempio, se due **monolant** sono adiacenti alla **regal lookout** e hanno 7 potenziamenti totali tra loro, i potenziamenti della **regal lookout** si adegneranno a: ).

- Se una qualsiasi torre della fortezza degli heirs in gioco, il cancello della fortezza degli heirs non viene danneggiato quando viene attaccato, ma contrattaccherà comunque.

- Una volta che gli heirs acquistano l'avanzamento della fortezza **Stables 2 - Reserves**, questo si attiverà automaticamente in ogni ondata quando il loro ultimo minion in gioco sarà sconfitto.

BERSAGLI

Narora: Fortezza heirs

Heirs: Fortezza narora

Keem: Unità nemica più vicino

DADO EVENTO

1-3: Gli heirs costruiscono una torre **minaret** su un pozzo Source della fortezza. Se ci sono già due torri nella fortezza, aggiungi  alla base di una e  alla base dell'altra.

4-6: Aggiungi un **humminger** in cima alla pila di schieramento degli heirs in questa ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Narora				
Tira il dado evento .	5 Source (+6 Source se hai completato il Source Sabbath nello Scenario 1).	Normale	Heirs acquistano Stables 1 – Harrier Training e Stables 2 – Reserves.	Giocatore: 5 CP Heirs: Harrier*, Harrier*, Joust
ONDATA 2 • Heirs				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Heirs: Harrier*, Harrier*, [Joust*, Joust*], Keem*
ONDATA 3 • Narora				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Heirs: [Harrier*, Harrier*], [Joust*, Harrier*], Royal Talon
ONDATA 4 • Heirs				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Heirs: Harrier*, Harrier*, [Windrush*, Joust*], Royal Talon*
ONDATA 5 • Narora				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Heirs: [Harrier*, Harrier*], [Joust*, Joust*], [Windrush*, Royal Talon*]

NARORA

CHAPTER 3

"Sai cos'è la macchina dell'euforia, Baza? Chiese Bydra a bassa voce.

Perplessa, Baza aggrottò la fronte. "No...Ho sentito te e Kythran che ne parlavate, ma..."

"Padre Goodfall e io ne stavamo parlando, sì", intervenne Bydra.

"È stata una mia idea. Le persone che l'hanno realizzata hanno usato molti dei miei concetti nei loro disegni. Non dovrei dirvelo, ma Fratello Bredman lo userà a breve, comunque. Essenzialmente si concentra sulla Source all'interno del suo utilizzatore e la fa esplodere, creando un'esplosione purificante che sarà in grado di spazzare via strutture ed eserciti in un modo non dissimile dal fuoco perimetrale delle torri che avete già visto - ma molto più efficiente e veloce".

"Sembra uno spettacolo...impressionante", disse Baza, con cautela, pensando al fuoco perimetrale e a come non riusciva a distogliere lo sguardo dal bagliore bianco e puro delle torri rifrangenti. "Ma perché non affidare qualcosa con tutto quel potere a qualcuno come te - quella che ha avuto l'idea, quella con l'amore del popolo?"

"La Source conosce meglio di tutti", disse Bydra. "Non si estende solo al mio servizio. Ho apprezzato l'aiuto dei volontari grovetender in questo momento, ma non sono veri servitori della Source, e Padre Goodfall mi ha mandato a dire che presto colpiremo Yrtel, cogliendoli alla sprovvista. Questo popolo di uccelli è rozzo, orgoglioso e ignorante; non mi pento mai di qualsiasi azione facciamo contro loro, ma combattere i grovetender sarà più difficile".

"Ne hai parlato con Kythran?" Chiese Baza.

"Non è mio dovere", insistette Bydra, appoggiandosi all'albero mentre si alzava. "So che per te è difficile da comprendere, ma se resti qui abbastanza a lungo, vedrai la luce della Sorgente".

Baza cominciò a mettersi in piedi, ma Bydra alzò un dito.

"Vado a riposare un po' ", disse. "Non avrò bisogno di te fino al mattino. Prima di attaccare Yrtel, dovremo fare una visita a Thrad per ottenere...diciamo un vantaggio 'unico'. Pensa a quello che ho detto".



HOSTILE MISSION FIELD

Ondate: 5 Nemico: Brawnen

- A** SIEGE TOWER 
- B** DISPATCH PLATFORM 
- C** LANCE LAUNCHER 



OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.
Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi 3 torri brawnen con unità brawnen che sono sotto il tuo controllo.
 - In un'unica ondata, sconfiggi 3 minion brawnen con minions brawnen che sono sotto il tuo controllo.
 - Sconfiggi il cancello della fortezza Brawnen con **Drang** mentre sotto il tuo controllo.
- Risultato:** Lo Scenario termina immediatamente. **Drang** diventa un eroe reclutabile per i narora nello scenario 4.

REGOLE SCENARIO

- Per questo scenario, i minion **evangelist** guadagnano il talento **Conversion**: Prima o dopo il movimento di questa unità, puoi rimuovere la sua salute e metterla sotto un'unità adiacente non raggruppata della fazione avversaria. Ottieni il controllo di quell'unità. Quando l'unità controllata viene sconfitta, anche questa unità viene sconfitta.

Nota: puoi ottenere il controllo di un eroe solo se non sei già al massimo della capacità del tuo numero di eroi in gioco.

BERSAGLI

Narora: Fortezza Brawnen

Brawnen: Fortezza Narora

Drang: Unità narora più vicina

Livellamento: Potenziamenti alternati di attacco e range, ignorando la capacità di miglioramento

DADO EVENTO

1-3: I brawnen costruiscono una **dispatch platform** su un pozzo Source. Se non sono disponibili **dispatch platforms**, i brawnen costruiscono invece una torre **drilling outpost**.

4-6: Posizionare  sul fondo di ogni torre **siege tower**.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Narora				
Tira il dado evento .	3 Source	Normale	Normale	<p>Giocatore: CP è uguale a # numero di torri brawnen attualmente in gioco.</p> <p>Brawnen: Battleborn Dispatch, Dispatch</p>
ONDATA 2 • Brawnen				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	Normale	<p>Giocatore: CP è uguale a # numero di torri brawnen attualmente in gioco.</p> <p>Brawnen: Battleborn*, Battleborn*, [Aegis, Aegis]</p>
ONDATA 3 • Narora				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	<p>Brawnen costruiscono una torre siege tower -  su un pozzo Source della fortezza. Se non sono disponibili, costruiscono invece una lance launcher - </p>	<p>Giocatore: CP è uguale a # numero di torri brawnen attualmente in gioco.</p> <p>Brawnen: [Source Siege, Battleborn*], Battleborn*, Dispatch*, Drang - </p>
ONDATA 4 • Brawnen				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	<p>Brawnen costruiscono una torre siege tower -  su un pozzo Source della fortezza. Se non sono disponibili, costruiscono invece una lance launcher - </p>	<p>Giocatore: CP è uguale a # numero di torri brawnen attualmente in gioco.</p> <p>Brawnen: Architect*, Forsaken, Forsaken</p>
ONDATA 5 • Narora				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	<p>Brawnen costruiscono una torre siege tower -  su un pozzo Source della fortezza. Se non sono disponibili, costruiscono invece una lance launcher - </p>	<p>Giocatore: CP è uguale a # numero di torri brawnen attualmente in gioco.</p> <p>Brawnen: Architect*, [Source Siege*, Battleborn*], Aegis*, Aegis*</p>

RIEPILOGO

- Prendi nota, se hai sconfitto il cancello della fortezza di Brawnen usando **Drang**, poiché ciò influisce sulle opzioni di selezione delle unit nello scenario 4.

NARORA

CHAPTER 4

Drang, il capo spedizione brawnen convertito dai narora prima dell'offensiva su Yrtel, prendeva ordini con la stessa diligenza di qualsiasi subalterno narora, ma il suo volto era una smorfia rabbiosa, e ogni grido di guerra che emetteva era crudo e affannoso. A Baza sembrava quasi un singhiozzo. Dopo alcune sortite iniziali contro i guardiani dei grovetender, lei, Bydra e pochi altri soldati si staccarono dall'esercito principale e si diressero attraverso i boschi di Rapport verso un luogo d'incontro segreto.

Si imbattono in alcuni grovetender lungo la strada, Bydra e Baza rimasero gli unici due membri del gruppo ancora in piedi. Alla fine la coppia arrivò in una radura con altre 10 reclute narora, insieme ad un narora più anziano che Baza pensò essere Anjebin Bredman. Se la devozione degli altri non l'aveva tradito, il congegno che si era caricato sulla schiena l'avrebbe sicuramente fatto. Il sole rifletteva opaco sulla struttura metallica, piena di ingranaggi e pistoni che sporgevano in ogni dove da una base oblunga. Anjebin fece un cenno a Bydra, che rispose con un movimento troppo goffo per essere chiamato inchino.

"Sorella Graam, dove ci sta portando la collera della Source?" Chiese Anjebin. Baza pensò che la sua voce sembrasse tremolante.

"Ecco." Bydra aveva srotolato una mappa e stava indicando una zona a circa mezzo miglio dalla loro posizione attuale.

"Se tutto va secondo i piani, decimerete uno dei loro avamposti e ci aprirete le porte di Yrtel".

"Molto bene", si rallegrò Anjebin.

"Sarete tutti al mio fianco, giusto?"

Bydra annuì.

"Va bene", disse. "C'è altro prima di andare?"

Bydra si alzò in piedi. Baza la vide guardare il congegno con aria famelica. Poi, però, sospirò.

"No", disse. "No, non credo." ◻



SPEED THE CRUSADE

Ondata: 5 Nemico: Grovetenders

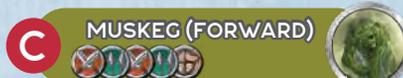
RIPORTO

- Se hai sconfitto il cancello della fortezza usando **Drang** nello scenario 3, **Drang** è collocato nella caserma narora e può essere selezionato dai narora in questo scenario. **Drang** non ha un costo in CP e può essere schierato dall'Ondata 2 o più tardi.

Avamposti Occidentali



Avamposti Orientali



SET-UP

- Tira il D6:
1-2: Scarta il landmark sull'Esagono F1.
3-4: Scarta il landmark sull'Esagono F2.
5-6: Scarta il landmark sull'Esagono F3.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi entrambi gli avamposti occidentali almeno una volta.

Risultato: Se gli avamposti orientali sono già stati sconfitti, costruisci 2 torri **muskeg** -  sui pozzi Source della fortezza grovetender.

- Sconfiggi entrambi gli avamposti orientali almeno una volta.

Risultato: Se gli avamposti occidentali sono già stati sconfitti, costruisci una torre **shrubbery** -  su un pozzo Source della fortezza grovetender.

- Sposta **Anjebin** adiacente al cancello della fortezza di grovetender.

Risultato: Lo scenario finisce immediatamente.

REGOLE SCENARIO

- Ogni volta che una torre grovetender viene sconfitta, tira il **dado evento**.

REGOLE AI

- Dopo che i grovetender hanno acquistato **Sharpener 3 - Summon Roots**, il **dado root** viene tirato all'inizio di ogni Fase Assalto. Rimuovi il potenziamento inferiore da # tue torri. Le torri grovetender non ne sono influenzate.

BERSAGLI

Narora: Fortezza grovetender

Grovetender: Fortezza narora

DADO EVENTO

1-2: Le unità grovetender si schierano dall'avamposto occidentale più vicino al cancello della fortezza narora. Se non esistono torri grovetender negli esagoni dell'avamposto occidentale, liberate l'esagono B e costruite lì una torre **muskeg** - 

Le unità si schierano da questa torre fino a quando questo dado non viene tirato di nuovo. Usate questo dado come promemoria.

3-4: Le unità grovetender si schiereranno dall'avamposto orientale più vicino al cancello della fortezza narora. Se non esistono torri grovetender negli esagoni dell'avamposto orientale, liberate l'esagono D e costruite lì una torre **muskeg** - 

Le unità si schierano da questa torre fino a quando questo dado non viene tirato di nuovo. Mettete questo dado come promemoria.

5-6: Le unità grovetender si schierano dal pozzo Source non-fortezza più vicino al cancello della fortezza narora. Se non ci sono pozzi Source, scartare il landmark più vicino al cancello della fortezza narora e schierare le unità grovetender da questo esagono, fino a quando questo dado viene tirato di nuovo. Posizionare questo dado sul pozzo Source come promemoria. Il pozzo Source è considerato occupato e non può essere usato o spostato.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Narora				
Tira il dado evento .	3 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Groveters: War Briar, Taproot <i>Summon:</i> Vineherald*
ONDATA 2 • Groveters				
Nessun evento	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Groveters: Taproot, Taproot, Treed <i>Summon:</i> War Briar*
ONDATA 3 • Narora				
Nessun evento	0 Source	Normale	Groveter costruiscono Sharpener 3 – Summon Roots.	Giocatore: 9 CP Groveters: [Ogrogrowth*, Taproot], Taproot, Taproot <i>Summon:</i> Treed*
ONDATA 4 • Groveters				
Nessun evento	0 Source	Normale	Groveter costruiscono Sharpener 1 – Greater Thorns.	Giocatore: 11 CP Groveters: [Grizzled Oak*, Taproot], Taproot, [Vineherald, Treed] <i>Summon:</i> Ogrogrowth*
ONDATA 5 • Narora				
Nessun evento	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Groveters: Treed*, [War Briar*, War Briar*], Taproot, [Grizzled Oak*, Taproot], Taproot <i>Summon:</i> Ogrogrowth*

RIEPILOGO

- Prendi nota, se hai completato l'obiettivo di spostare **Anjebin** adiacente al cancello della fortezza groveter, in quanto influenzerà la salute del cancello della fortezza nello scenario 1 Groveter.

GROVETENDERS

CHAPTER I



Yrtel era quasi caduta. I narora avevano distrutto i cancelli e si erano scatenati per i vicoli e per le vie. Dal momento che gran parte delle infrastrutture erano organiche, integrate con la fauna di Rapport, le forze narora erano spesso incerte su dove trovare importanti obiettivi strategici da saccheggiare nel loro assalto, era tutto quello che gli evocatori della città potevano fare per respingerli; a parte questo, si accontentavano di demolire tutto ciò che appariva culturalmente significativo.

A loro modo, i narora avevano avuto ragione del loro istinto nel calpestare i monumenti e le installazioni artistiche dei grovetender. Come una razza senza una forte tradizione marziale, il primo pensiero dei taproot fu quello di armare il materiale con cui avevano già familiarità. Molti soldati narora erano stati presi alla sprovvista da una scultura che prendeva vita, una statua che combatteva o un'opera d'arte angolare riproposta come un demolitore senziente.

Alla fine, fu appena sufficiente. Yrtel fu gravemente danneggiata, ma non distrutta. Prima che i narora potessero spingersi verso la Quercia Interna, la madre dei grovetender, Ybanthe, aveva localizzato i suoi due partner più fidati, Dywen e Wyvankaye. I tre unirono le loro energie in un trio di costruttori che sovrastava gli altri.

I narora furono finalmente cacciati dall'interno della città dopo essersi infranti come una marea contro un gigantesco leone, un facocero maestoso e un imponente swort, una temibile replica del tradizionale animale da soma dei narora.

Presto ci sarebbe stata altra violenza. I narora erano ancora accampati fuori Yrtel e potevano lanciare la seconda ondata del loro assalto in qualsiasi momento. Se Yrtel doveva sopravvivere un'altra notte, la sua gente avrebbe dovuto vestirsi con l'abito del momento, rinunciando alle loro abitudini pastorali e artigianali per battere i narora al loro stesso gioco. Dywen era convinto che se la città fosse riuscita a resistere al prossimo assalto, la lotta si sarebbe spenta e i narora sarebbero stati respinti. Ybanthe non aveva altra scelta che fidarsi di lei. ☹

PUNISHED FOR OUR PEACE

Ondate: 5 Nemico: Narora



A RUINS LANDMARK 

B ROGUE GRIZZLED OAK (UNREVEALED) 

C MONOLANT (SEE SET-UP) 

RIPORTO

- Se hai spostato **Anjebin** adiacente al cancello della fortezza grovetender nello Scenario 4 dei narora, imposta la salute del cancello della fortezza grovetender a 5.

SET-UP

- Tira il D6 per determinare i potenziamenti di partenza delle torri monolant:

1-2: 

3-4: 

5-6: 

--- = Sentiero Ovest

— = Sentiero Est

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Usa Summon non più di 3 volte in questo scenario.
- Sconfiggi il **rogue grizzled oak** e riportalo alla tua fortezza.
- Costruire una torre sull'esagono B.

REGOLE SCENARIO

- Il **rogue grizzled oak** non viene rimosso dal gioco quando viene sconfitto. Invece, diventa un oggetto che può essere raccolto dai tuoi eroi.
- Non è possibile usare terreni minori per bloccare il sentiero ovest o est.

REGOLE AI

- Le isole 4 e 8 costituiscono il percorso ovest; le isole 7 e 5 costituiscono il percorso est. I narora useranno l'una o l'altra ad ogni ondata, come dettato nella Fase Evento.

BERSAGLI

Grovetenders: Fortezza narora

Narora: Fortezza grovetender

DADO EVENTO

1-2: Aggiungi salute pari al risultato del tuo tiro ad un'unità narora a tua scelta durante la Fase Preparatoria, ignorando la sua statistica di salute.

3-4: Pesca dalla pila del mercato finché non riveli un'unità merc. Aggiungi questa unità in cima alla pila di schieramento dei narora per questa ondata e scarta il resto delle chip pescate.

5-6: Le unità evocate escono dal loro lato base invece che dal loro lato promosso in questa ondata. I Taproot sono ancora promossi dopo aver usato Summon.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Narora				
Tira il dado evento . Le unità Narora usano il sentiero est.	3 Source	Narora acquistano un terreno minore ma non lo piazzano.	Narora acquistano Forgotten Graves 3 - Source Loop .	Giocatore: 4 CP Narora: Conduit
ONDATA 2 • Narora				
Tira il dado evento . Le unità Narora usano il sentiero ovest.	0 Source	Narora acquistano un minion merc.	Aggiungi 🗡️ a tutte le torri narora.	Giocatore: 5 CP Narora: [Conduit, Conduit], Merc
ONDATA 3 • Narora				
Tira il dado evento . Le unità Narora usano il sentiero est.	0 Source	Narora acquistano un terreno minore ma non lo piazzano.	Narora costruiscono una torre monolant - 🗡️🗡️ non sulla fortezza ma sul pozzo Source più vicino al cancello della fortezza narora.	Giocatore: 7 CP Narora: [Evangelist, Evangelist]
ONDATA 4 • Narora				
Tira il dado evento . Le unità Narora usano il sentiero ovest.	0 Source	Narora acquistano un minion merc.	Aggiungi 🗡️ a tutte le torri narora.	Giocatore: 9 CP Narora: [Nightrous, Nightrous], [Evangelist, Evangelist], Merc
ONDATA 5 • Narora				
Tira il D6: 1-3: le unità Narora useranno il sentiero est; 4-6: le unità Narora useranno il sentiero ovest.	0 Source	Narora acquistano un terreno minore ma non lo piazzano.	Narora costruiscono una torre monolant - 🗡️🗡️ non sulla fortezza ma sul pozzo Source più vicino al cancello della fortezza narora.	Giocatore: 11 CP Narora: Burnout, Burnout, Arcbright, Arcbright, Evangelist, Evangelist, Messiah

GROVETENDERS

CHAPTER 2

Dopo la vittoriosa ma combattuta battaglia, Ybanthe, Wyvankaye e Dywen bevvero rugiada nel modesto alloggio di Ybanthe, nascosto nel nodo di un enorme albero di koa.

"Quindi", iniziò Ybanthe, posando la sua tazza sul piccolo tavolo nodoso tra loro tre, "I narora non sono più in grado di organizzare un altro assalto".

Wyvankaye non disse nulla, ma lanciò un'occhiata a Dywen, che fece un respiro profondo prima di rispondere.

"Suppongo che tecnicamente sia vero, s , ma sono ancora a distanza di tiro", disse, mentre con le dita si grattava la testa facendo un suono "scritch scritch". "Una volta che avranno radunato le loro forze e portato rinforzi dalle Graves of the Forgotten, saranno di nuovo in grado di combattere. Non dobbiamo mollare".

Ybanthe si accigliò. "C'è qualche possibilità di negoziare un trattato?"

Dywen la guardò incredula. "Sarebbe chiedere troppo a tutti noi, soprattutto dopo quanto abbiamo già combattuto! E poi, avevamo un'alleanza con i narora fino a pochi giorni fa, e abbiamo visto come l'hanno rispettata! Abbiamo bisogno di una sana indipendenza - un'indipendenza che torni nei legittimi confini di Rapport - prima di poter iniziare a parlare di qualsiasi cessazione delle ostilità".

Ybanthe non sapeva cosa dire, così prese la sua tazza e bevve un lungo sorso.

"Forse non è quello che vuoi sentire, ma il nostro lavoro l'ultimo giorno di battaglia ha ispirato molti in tutta Rapport", disse Wyvankaye. "Ci siamo preparati tardi per questo conflitto - eravamo gli unici che non volevano che arrivasse - ma le altre isole vogliono solo più terra, o più Source, o più controllo sulla Source. Nessuno di loro si connette alla Source come noi. Esercitare questa connessione in modo così disinibito, per una causa che, sebbene deplorabile, è anche necessaria ed eroica, è un onore per molti. Noi siamo pronti. Abbiamo bisogno di spingerli fuori da Rapport, e possiamo farlo". ☪



FIGHTING FOR OUR FUTURE

Ondate: 4 Nemico: Narora

SET-UP

- Durante il posizionamento dei landmark, posiziona i landmark tempio invece dei landmark palude sui pozzi Source più vicini a ogni cancello fortezza.

The map shows a path of landmarks labeled A through F. The path starts at a source well (15) and ends at a gate (1). Landmarks include Swamp Landmark (A), Refractor (B), Monolant (C and D), Gateport (E), and Ybanthe (F). Two base locations are shown at the bottom, labeled 20 and 19, each with a source well (10).

- A** SWAMPLANDMARK 
- B** REFRACTOR 
- C** MONOLANT 
- D** MONOLANT 
- E** GATEPORT 
- F** YBANTHE 

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Avere almeno 2 landmark in gioco alla fine della Wave 4.
- Avere almeno 3 landmark in gioco alla fine della Wave 4.
- Avere almeno 5 landmark in gioco alla fine della Wave 4.

SCONFITTA

- Il landmark rovine sull' Esagono B è sconfitto

REGOLE SCENARIO

- I landmark palude sull'Isola 1 iniziano lo scenario con 5 salute sotto. Non possono essere attaccati o danneggiati mentre non sono rivelati, tranne che da Entropy e Source Aura, che li danneggiano come se fossero unità avversarie. Quando vengono rivelati, questi landmark mantengono la loro salute attuale, ignorando la statistica salute sulla loro chip.
- **Ybanthe** è l'unico eroe che i grovetender possono avere in gioco in questo scenario.
- I minion che hanno come bersaglio il **gateport** sull'esagono E si muoveranno su di esso come parte del loro movimento. Quando lo fanno, vengono immediatamente sconfitti.

REGOLE AI

- I narora esploreranno e riveleranno landmark in questo scenario. Durante l'esplorazione, ogni unità narora rivelerà 1 landmark adiacente, se possibile.

BERSAGLI

Grovetender: Il **gateport** sull'Esagono E

Narora: Il **gateport** sull'Esagono E

Priorit attacco: Minion landmark che può sconfiggere > minion landmark che può danneggiare > priorità di attacco normale

Anjebin: Il landmark Esagono A più lontano

DADO EVENTO

1-2: Aggiungi  alla base di tutte le torri narora.

3-6: Scambia la posizione di due qualsiasi landmark palude in gioco, che siano rivelati o meno.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Narora				
Nessun evento	0 Source	Normale	Narora acquistano Forgotten Graves 3 – Source Loop.	Giocatore: 5 CP Narora: Anjebin
ONDATA 2 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Narora: [Conduit, Conduit], [Drift, Drift]
ONDATA 3 • Narora				
Tira il dado evento.	0 Source	Narora acquistano un terreno minere ma non lo piazzano.	Normale	Giocatore: 9 CP Narora: [Conduit, Conduit], [Burnout, Burnout], Anjebin*
ONDATA 4 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Narora: [Evangelist, Evangelist], [Burnout, Burnout], [Conduit, Conduit], Anjebin*

RIEPILOGO

- Prendi nota di quanti landmark sono ancora in gioco alla fine di questo scenario, poiché ciò influenzerà il set-up nello Scenario 3.

GROVETENDERS

CHAPTER 3

Con la minaccia narora momentaneamente neutralizzata, la leadership grovetender rivolse la sua attenzione alle altre incursioni che Rapport aveva subito nei mesi precedenti. Gli heirs erano stati visti raramente nel territorio grovetender dopo il loro doppio attacco a Rapport e Osthma, una mossa che Dywen credeva fosse stata fatta principalmente per distruggere le infrastrutture delle isole. I brawnen, invece, avevano mantenuto il controllo di Reciprocity e vi stavano facendo tali danni che Ybanthe temeva fossero irreparabili.

Poco dopo l'unione, Wyvankaye aveva decifrato il codice su ciò che l'alto comando dei grovetender chiamava in maniera informale "cavalcare la Source": un processo in cui un abile taproot poteva proiettare brevemente la propria coscienza lungo una corrente sotterranea della Source in una flora collegata ad una certa distanza. Da quando i brawnen avevano sgomberato l'avamposto del grovetender, tale metodo era stato spesso impiegato per vedere cosa i brawnen stavano facendo nei resti della stazione di ricerca.

I risultati erano raramente buoni. Oltre agli studi dei brawnen (e al frequente uso improprio) delle ricerche dei grovetender sulla formazione della Source, la piccola isola veniva svuotata delle sue riserve Source il più velocemente possibile. Lo stesso giorno i brawnen avevano colpito Rapport per costituire la loro linea di torri i rinforzi erano arrivati a Reciprocity portando un carico gigantesco di Source, che era attiva quasi non-stop da allora. "Non può continuare così!" esclamò Dywen durante una riunione con Ybanthe e Wyvankaye e Idine, un altro generale dei grovetender che si era comportato in modo ammirevole durante il respingimento dei narora. "Ogni giorno che non facciamo niente è un altro giorno in cui ci portano via la nostra Source, forse anche per usarla contro di noi". "Forse più che altro, corrono il rischio di destabilizzare l'isola", interruppe Wyvankaye. "Non sappiamo come il fallimento dell'unione influenzerà gli altri pezzi del puzzle".

"Qual è la tua proposta?". Chiese Ybanthe.

"Io e Idine ne abbiamo discusso", disse Dywen. "Lui dirigerà le manovre riguardanti la linea delle torri, mentre io mi concentrerò sulla riconquista di Reciprocity stessa - e, a parte questo, sul recupero della nostra documentazione riguardo la creazione della Source". ☹



WATCHING THE WORLD CRUMBLE

Ondate: 5 Nemico: Brawnen



A SIEGE TOWER  

B SIEGE TOWER  

C SIEGE TOWER  

D SIEGE TOWER  

RIPORTO

- Inizia questo scenario con +1 Source per ogni landmark ancora in gioco alla fine dello Scenario 2.

SET-UP

- Non aggiungere terreni minori alle offerte mercato in questo scenario. Non sono disponibili per essere acquistati.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Termina un turno con tutti e 3 gli eroi grovetender sull'isola 8.

Risultato: Promuovi tutti i tuoi eroi che sono sul lato base, o guarisci tutti gli eroi a piena salute.

- Avere sia **Dywen** che **Ybanthe** sui loro lati promossi con potenziamenti pari alle loro capacità massime nello stesso tempo.
- Costruisci 2 torri sulla stessa isola e poi rimuovi quell'isola durante una Fase Evento.

SCONFITTA

- Ogni eroe grovetender è sconfitto.
- Il cancello della fortezza di Brawnen non è sconfitto al termine dell'Ondata 5.

REGOLE SCENARIO

- Dopo l'Ondata 1, puoi avere fino a 3 eroi alla volta in gioco.
- Quando viene rimosso un terreno minore o un'isola dal gioco durante ogni Fase Evento, deve essere mantenuto un percorso valido che colleghi le due fortezze.

BERSAGLI

Grovetender: Fortezza brawnen

Brawnen: Fortezza grovetender

DADO EVENTO

1-2: Rimuovi il potenziamento inferiore da tutte le torri in gioco. Non si ottengono ricompense se le torri vengono sconfitte in questo modo.

3-4: Rimuovi una salute da un landmark rivelato a tua scelta. Non si ottengono ricompense se i minion landmark vengono sconfitti in questo modo.

5-6: Riduci un eroe grovetender in gioco a 1 salute. Se tutti gli eroi grovetender in gioco sono già a 1 salute, allora il cancello della fortezza grovetender perde 2 salute.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Brawnen				
Tira il dado evento . Elimina tutti i gettoni da un' isola o terreno minore in gioco, poi rimuovila dal gioco	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Brawnen: Battleborn*, Aegis, Forsaken
ONDATA 2 • Grovetenders				
Tira il dado evento . Elimina tutti i gettoni da un' isola o terreno minore in gioco, poi rimuovila dal gioco	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Brawnen: [Aegis*, Battleborn*], Forsaken
ONDATA 3 • Brawnen				
Tira il dado evento . Elimina tutti i gettoni da un' isola o terreno minore in gioco, poi rimuovila dal gioco	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Brawnen: [Battleborn*, Battleborn*], [Aegis*, Aegis*], Dispatch, Dispatch
ONDATA 4 • Grovetenders				
Tira il dado evento . Elimina tutti i gettoni da un' isola o terreno minore in gioco, poi rimuovila dal gioco	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Brawnen: [Dispatch*, Dispatch*, Battleborn*, Battleborn*, Architect*, Architect*]
ONDATA 5 • Brawnen				
Tira il dado evento . Elimina tutti i gettoni da un' isola o terreno minore in gioco, poi rimuovila dal gioco	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Brawnen: [Dispatch*, Dispatch*, Battleborn*, Battleborn*], [Aegis*, Aegis*], [Architect, Architect], Kram the Mighty*

GROVETENDERS

CHAPTER 4

Dopo la carneficina di Reciprocity, l'anima di Ybanthe si era stancata di combattere. Dopo un periodo di riflessione, lei, Wyvankaye e Idine condusseroun gruppo considerevole di artigiani taproot in un viaggio verso The Corners, il nome informale per l'area di terra dove tutte e quattro le isole si incontravano. Erano scortati da un gruppo di war briars e treed, insieme ad alcuni esploratori dall'occhio attento. Mentre viaggiavano, Ybanthe sorvegliò il gruppo e si assicurò che un mastro costruttore grovetender di nome Ertry avesse chiaro il piano una volta arrivati; partendo dagli angoli e muovendosi in entrambe le direzioni lungo il confine di Rapport, i taproot avrebbero costruito tutte le torri che avessero ritenuto opportuno in base alla geografia del luogo. Questo era tutto. Poi avrebbero aspettato, pronti, sperando di essere lasciati tranquilli. Ybanthe aveva appena finito il suo giro quando vide un puntino in rapido movimento che si avvicinava sempre di più alla parte avanzata del gruppo. Nel giro di pochi momenti, uno dei suoi esploratori era su di loro. Respirava affannosamente, ma disse che aveva bisogno di parlare con la madre dei grovetender. Ybanthe si affrettò a raggiungerlo. "Tu sei..." iniziò l' esploratore prima di cercare di riprendere fiato. "Sei arrivata troppo tardi. Stanno arrivando". "Chi sta arrivando? Quale esercito?" chiese Ybanthe. Sembrava che l' intera carovana stesse ascoltando.

"Tutti e tre gli eserciti", disse l' esploratore, con le mani sulle ginocchia. "Ero sul Picco di Berly e li ho visti venire tutti da questa parte. Non si stavano nemmeno attaccando a vicenda. Erano tutti diretti qui". Non c'era nulla da decidere, ora. C'era solo una cosa che si poteva fare, e poteva essere l'ultima cosa che sarebbe stata fatta. "Generale!" gridò Ybanthe, tornando verso Wyvankaye. "Fate in modo che i vostri più forti cavalieri della Source si colleghino a Yrtel,

e mandate qualche treed in quella direzione per sicurezza. Avremo bisogno di tutti se vogliamo trattenere la marea. Ertry, voglio che i tuoi più bravi earthshapers si occupino di un nuovo compito: erigere barriere naturali per rendere impraticabili i confini di Rapport. Non c'è un momento da perdere". ◯



STANDING TO THE LAST

Ondate: 5 Nemici: Brawnen, Narora, Heirs

SET-UP

- Tira il D6:
1-2: posiziona le fortezze come mostrato.
3-4: Scambia la disposizione delle fortezze narora e brawnen.
5-6: Scambia la disposizione delle fortezze narora e heirs.

A SIEGE TOWER 

B LANCE LAUNCHER 

C DISPATCH PLATFORM 

D LANCE LAUNCHER 



OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi la fortezza narora.

Risultato: Le unità narora si schiereranno da un cancello di una fortezza amica non sconfitta, a scelta del giocatore.

- Sconfiggi la fortezza heirs.

Risultato: Le unità heirs si schiereranno da un cancello di una fortezza amica non sconfitta, a scelta del giocatore.

- Sconfiggi la fortezza brawnen.

Risultato: Le unità brawnen si schiereranno da un cancello di una fortezza amica non sconfitta, a scelta del giocatore.

REGOLE AI

- Tutti gli eroi avversari sono considerati minion per questo scenario. Si muoveranno e attaccheranno come minion e non andranno in modalità campfire.
- Heirs, narora e brawnen agiranno nello stesso turno come una singola fazione.

BERSAGLI

Grovetender: Fortezza narora O fortezza heirs
O fortezza brawnen

Narora/Heirs/Brawnen: Fortezza grovetender

DADO EVENTO

1-2: Se non viene sconfitto, il cancello della fortezza brawnen guadagna 1 salute, ignorando la sua capacità massima di salute.

3-4: Se non viene sconfitto, il cancello della fortezza degli heirs guadagna 1 salute, ignorando la sua capacità massima di salute.

5-6: Se non viene sconfitto, il cancello della fortezza di narora guadagna 1 salute, ignorando la sua capacità massima di salute.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	5 Source	Normale	Narora acquistano Forgotten Graves 3 – Source Loop.	Giocatore: 5 CP Narora: Burnout Brawnen: Battleborn* Heirs: Harrier*
ONDATA 2 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 8 CP Narora: [Drift, Drift] Brawnen: Aegis* Heirs: Joust*, Royal Talon
ONDATA 3 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 12 CP Narora: [Conduit, Conduit], Evangelist, Arcbright, Bydra Graam* Heirs: Harrier*
ONDATA 4 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 15 CP Narora: Arcbright Heirs: [Harrier*, Harrier*], Humming, Royal Talon, Joust*, Jaelana Nestor*
ONDATA 5 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 15 CP Narora: Arclight Brawnen: [Aegis*, Aegis*, Battleborn*, Battleborn*, Dispatch, Dispatch], [Architect*, Architect*], Kram the Mighty* Heirs: Harrier*

Continuarono a combattere. Gli ogregrowth avevano ridotto in poltiglia gli harrier. I messiah avevano disintegrato i vineherald in lampi blu. I Battleborn avevano ridotto i war briar in cenere ed erano stati incornati a loro volta. Alla fine, Ertry fu in grado di erigere alcune barriere di terra, ma i combattimenti furono a malapena fermati prima che i forsaken cominciasse a caricare contro le mura improvvisate, abbattendole più velocemente di quanto i grovetender riuscissero a erigerne altre.

È giunta la nostra ora, pensò Ybanthe, guardando un pezzo di terra che precipitava e schiacciava un treed.

Prima che avesse il tempo di formulare un altro pensiero, però, lei e ogni altro essere in vista - tranne alcuni Royal Talon che sorvegliavano l'azione - furono bruscamente gettati a terra. Da tutto intorno giunse il rumore di un grande e fragoroso schianto; la terra tremava come per paura. Il tremore continuò per minuti, troppo violento perché qualcuno potesse riguadagnare l'equilibrio.

Infine, le vibrazioni cominciarono a diminuire.

Ybanthe si guardò intorno confusa e vide altri guerrieri fare lo stesso. Poi, da un buco nella terra, vide emergere una figura che non sembrava altro che uno scarafaggio. Mentre la creatura si avvicinava, Ybanthe poté vedere che le sue appendici erano coperte da una pelle gommosa, scintillante e umida. Lo scarafaggio era diretto verso di lei.

Si fermò poco prima di arrivare a lei, aprì la bocca e cominciò a parlare. La sua voce riverberò come il feedback di un monolant narora.

"La traccia della Source ti ha contrassegnato come leader dei grovetender", disse l'essere. "Sono stato mandato avanti per dirvi di resistere ancora un po'. I rinforzi stanno arrivando. I Griege sono arrivati". ◯



FAMA ANKARIANA

Questa espansione contiene quattro scenari in solitaria e due scenari cooperativi con la nuova fazione Cloudspire. Quando scegli uno dei due tipi di scenario, giocali nell'ordine in cui appaiono in questo libro, poiché alcune circostanze di uno scenario possono influenzare il successivo. Puoi tenere traccia della fama che guadagni in questi scenari e aggiungerla al tuo punteggio complessivo della campagna (vedi la pagina seguente per maggiori informazioni sul punteggio).

I tuoi scenari in solitaria hanno anche delle ricompense che puoi acquistare con la fama guadagnata durante il gioco. Vedi il libro degli scenari solitari del gioco base per maggiori informazioni su come acquistare e utilizzare le ricompense fama.

Griege		Costo Fama	Ottenuta	Usata
Vantaggio	Effetto			
Regina di Cuori	In corso - tutto lo scenario. Echri può essere schierata con meno della sua piena salute, e la salute del tuo cancello fortezza viene ridotta della stessa quantità con cui si schiera. Il tuo cancello fortezza deve rimanere con almeno 1 salute quando lei viene schierata.	2		
Sacrificio Inconsapevole	Un solo uso. All'inizio della Fase Mercato di un'ondata, acquisisci gratuitamente un'unità merc dalle offerte mercato. Usa questa unità come indicato nell'avanzamento fortezza Hive Alter 1 – Splice , anche se non hai acquistato quell'avanzamento.	3		
Anello Mancante	Un solo uso. Puoi schierare un'unità griege sul suo lato promosso.	3		
Equilibrio dell'Alveare	Un solo uso. Come opzione di costruzione durante una Fase Costruzione, puoi acquistare tutti gli avanzamenti di una struttura per un totale di 5 Source.	3		
Espansione della Camera	In corso - intero scenario. Durante questo scenario, puoi catturare un totale di 4 unità AI per fazione invece di 3.	3		
Fumigatori	In corso - intero scenario. Tutte le unità di griege sono considerate come aventi Toxic Secretion.	5		

Griege			
Scenario	Fama Spesa	Fama Ottenuta	Fama Riportata
1	—		
2			
3			
4			—
Totale Fama Ottenuta			

Punteggio Finale
(Totale Fama Ottenuta)

GRIEGE

CHAPTER I

"Sono stato su Areci una volta, lo giuro! Ha...ha un suono davvero brutto. Ovunque tu vada, c'è un ronzio, uno sfarfallio o un contorcimento. Ti fa venire i brividi".
- Barybrund, ascoltato alla Tavernational di Jawl

Io sono Echri, regina dell'alveare Griega. Oggi, ci siamo trovati lanciati contro l'isola di Rapport, la prima aggiunta alla Giunzione dalla sua inaugurazione. I nostri esploratori alati hanno seguito i conflitti sulle isole unite negli ultimi mesi. Non volevamo diventare parte della loro lotta, ma se siamo qui, siamo arrivati in un momento fortuito

Questi popoli in guerra stavano per danneggiare irrevocabilmente l'equilibrio di Ankar eliminando i grovetender, la cui assenza avrebbe aperto la strada a ulteriori saccheggi e inganni tra le altre tre razze. Ora li aiuteremo a sopravvivere. I nostri statinsect prospettano un'alta probabilità di successo, dato che le altre nazioni non conoscono la nostra fisiologia e le nostre tattiche sotterranee.

Delle quattro specie che fanno già parte dell'Alleanza, i grovetender sono i più saggi quando si tratta di capire le vie della Source e la sua connessione con Ankar e tutti i suoi abitanti. Sono attenti a ciò che usano e riconoscenti per ciò che hanno. Rispettano la Source e il suo ruolo nelle loro vite, non vedendola né come ottuso

strumento, come fanno i brawnen, né come idolo assoluto, come fanno i narora.

Ma questo non basta.

I grovetender hanno cercato una vita di isolamento. Quando il nostro piccolo mondo li ha scelti come protagonisti di questo alto palcoscenico, si sono ritirati, contenti di continuare come avevano sempre fatto, sperando che la loro mancanza di aggressività avrebbe placato coloro che avrebbero fatto loro del male. Questa strategia stata inutile, ma soprattutto irresponsabile. Avevano l'opportunità di chiamare a rispondere coloro che abusano del nostro mondo e di tutti gli Ankariani insieme ad esso.

Il nostro primo compito sarà quello di salvare i grovetender dall'estinzione, costringendo gli eserciti delle altre isole a tornare sui loro passi. Spiegheremo loro l'errore dei loro modi, e poi, si spera, si uniranno a noi nella prossima tappa della nostra missione: tenere a freno le ingordigie e gli abusi delle altre isole, assicurando che l'equilibrio sarà ripristinato su Ankar.

Come regina dell'alveare, la mia direttiva è sempre stata quella di servire al meglio il mio popolo. Non mi piace l'idea di governare gli altri, ma forse questo sarà il mio destino finché la lucidità mentale non tornerà in questa terra caotica. ◯



CAN YOU EVER TURN BACK?

Ondate: 5 Nemico: Narora

SET-UP

• Mescola insieme le seguenti unità di heirs e di brawnen: **joust***, **aegis***, 2 **battleborn***, 2 **harriers***, e **royal talon***. Posizionale a caso su tutti i pozzi Source con la loro salute. Queste unità sono considerate landmark per questo scenario.



OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi **Anjebin** con **Echri**.
- Riporta **Ybanthe** alla fortezza griega almeno una volta.
- Sconfiggi la fortezza narora.
Risultato: Lo scenario termina immediatamente.

SCONFITTA

- **Ybanthe** è sconfitta.

REGOLE SCENARIO

- **Ybanthe** è sotto il tuo controllo per questo scenario. È ferita, quindi inizia con 3 salute e prende 1 danno ogni volta che usa il suo movimento. **Ybanthe** può usare le chip **tunnel access** per il movimento come se avessero Riftwalk.
- Se **Ybanthe** ritorna alla fortezza griega, la sua salute viene ripristinata al massimo e può essere schierata come uno dei tuoi eroi in un' ondata successiva. Non subirà più danni quando si muove.
- Oltre a **Ybanthe**, puoi schierare **Ocjab** nella Wave 1.
- La fortezza grovetender è considerata amica dei griega per questo scenario.

BERSAGLI

Griega: Fortezza naroran

Narora: Fortezza griega

Anjebin: **Echri** > eroe avversario più vicino > fortezza grovetender

DADO EVENTO

1-2: Scambia le posizioni di due qualsiasi minion landmark in gioco e aggiungi 1 salute a ciascuno. Questo può superare la loro statistica salute.

3-4: Le unità narora non attaccano i minion landmark in questa ondata.

5-6: Scegli un minion landmark che occupa un pozzo Source su un terreno di montagna. I narora ottengono il controllo di questa unità per l'ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Narora				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Narora acquistano Forgotten Graves 3 - Source Loop .	Giocatore: 5 CP Narora: Burnout, Burnout, Burnout
ONDATA 2 • Griega				
Tira il dado evento.	2 Source	Normale	Narora costruiscono monolant -  su un pozzo Source fortezza.	Giocatore: 7 CP Narora: Arclight, Arclight
ONDATA 3 • Narora				
Tira il dado evento.	4 Source	Normale	Narora costruiscono monolant -  su un pozzo Source fortezza.	Giocatore: 9 CP Narora: [Burnout, Burnout, Burnout], Arcbright, Arcbright
ONDATA 4 • Griega				
Tira il dado evento.	6 Source	Normale	Narora costruiscono refractor -  su un pozzo Source nell' isola 3.	Giocatore: 11 CP Narora: [Burnout, Burnout, Burnout], [Arcbright, Arcbright], Anjebin
ONDATA 5 • Narora				
Tira il dado evento.	8 Source	Normale	Narora costruiscono refractor -  su un pozzo Source nell' isola 3.	Giocatore: 13 CP Narora: Burnout, Arcbright, Evangelist, Lightrous

RIEPILOGO

- Nota se Ybanthe è stata tornata alla fortezza grige in questo scenario, poichè questo influenzerà il tuo schieramento iniziale nello scenario 2.

GRIEGE

CHAPTER 2

"Ogni grige che ho visto ha gli stessi occhi - occhi freddi e scuri. Ti viene da pensare che l'unica ragione per cui non ti hanno ucciso è che ti hanno esaminato e hanno pensato che la tua morte non valesse la pena in un'analisi di costi-benefici". - Estratto da "L'ultima grande Caccia: Memorie del famoso mercenario Londil".

Sono Ekul, alto comandante della Forza Combattimento dei Griega. L'aiuto dato ai grovetenderi è stato un successo e i loro ringraziamenti sono stati sinceri. Tuttavia, le loro azioni successive si sono rivelate sciocche. La loro leader, Ybanthe, ha rifiutato di collaborare con noi nella missione di riportare ordine ed equilibrio nelle altre isole. Questo rifiuto di impegnarsi per l'equilibrio di Ankar potrebbe essere visto come uno squilibrio stesso, e forse questo atteggiamento dovrà essere valutato in futuro. Mi consulterò con la regina Echri su questo argomento. Per ora, la mia attenzione è rivolta ai brawnen. Tra tutte le milizie di Ankar, la loro è forse la più temibile. Non c'è certamente nessun'altra isola che spende così tanto tempo nella ricerca militare, a studiare le tattiche marziali rielaborando importanti battaglie. Militarizzare è il loro sport nazionale. Le loro forze sono davvero formidabili, ma trovo che le loro ambizioni siano primitive. Sono guidati da un'irrefrenabile brama - un desiderio di dimostrare il loro coraggio sul campo di battaglia, certo, ma anche un costante bisogno di più Source per sostenere il loro

stile di vita. I brawnen instillano nel loro popolo l'orgoglio di essere i padroni del loro territorio, ma questo territorio pu continuare ad esistere solo ottenendo sempre più terra, sempre più Source, l'autodeterminazione comincia a sembrare una dipendenza. Chi o cosa è stato veramente dominato: la Source o il popolo che non pu vivere senza di essa?

Dalla nostra prima incursione militare sui campi di battaglia delle isole unite, i brawnen si sono preparati. Hanno catturato alcuni dei traxxyr rimasti, una rara razza di bestia che i brawnen hanno cacciato fino quasi all'estinzione, una generazione fa. Le creature ora servono come sentinelle intorno alle operazioni strategiche di Thrad, cani da guardia perversi schierati nella speranza che la dissacrazione brawnen dell'energia sotto i nostri piedi possa continuare indisturbata.

Alla cocooniversity di Chimelle, tutti i griega destinati al servizio pubblico sono messi in una crisalide, dove le nostre menti vengono irradiate con i principi del cosmo.

Ci viene insegnato che tutti gli esseri desiderano innatamente l'equilibrio, anche se le loro menti coscienti cercano motivazioni meno importanti. Non ho dubbi che questi traxxyr possano essere ammansiti con il giusto approccio, e a quel punto potremo ridurre ampiamente le operazioni di perforazione della Source dei brawnen. Vivere al di fuori dei propri mezzi è vivere a cavallo dei mezzi degli altri. ◻



ARE YOU REALLY THE MASTER?

Ondate: 5 Nemico: Brawnen



- A**  SIEGE TOWER 
- B**  LANCE LAUNCHER 
- C** **FACEDOWN TRAXXYR (SEE SET-UP)**
- D** **FACEDOWN TRAXXYR (SEE SET-UP)**
- E** **FACEDOWN TRAXXYR (SEE SET-UP)**

RIPORTO

• Se **Ybanthe** non è stata riportata alla fortezza griega nello scenario precedente, puoi selezionare un war brior da schierare sotto il tuo controllo senza costo in CP durante un'ondata di tua scelta in questo scenario. Posiziona questo minion accanto alla tua caserma come promemoria.

SET-UP

• Prendi le chip landmark **traxxyr roughneck**, **traxxyr loner** e **traxxyr hellion**, mescolale e mettile a faccia in giù sugli Esagoni C, D ed E. Metti 2 salute sotto la chip sull'Esagono E. Quando viene rivelata, aggiungile alla salute iniziale del **traxxyr** rivelato.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato

- Sconfiggi tutti i **traxxyr** in gioco.
- Costruisci le torri **brood nest** su entrambi i pozzi Source adiacenti al cancello della fortezza brawnen.
- Sconfiggi il cancello della fortezza brawnen con un **traxxyr**.

Risultato: Lo scenario termina immediatamente.

REGOLE SCENARIO

- I **traxxyr** sconfitti non danno alcuna ricompensa e non vengono scartati. Invece, diventano oggetti che possono essere raccolti e trasportati dagli eroi. Se recuperano un po' di salute, diventano di nuovo dei minion landmark.
- Gli Eroi non possono usare il Sistema dei Tunnel mentre trasportano un **traxxyr**.
- Se un eroe che trasporta un **traxxyr** viene sconfitto, il **traxxyr** viene posizionato su un esagono non percorso adiacente all'esagono dell'eroe.
- Quando un **traxxyr** viene portato nella fortezza griege, viene rimosso dall'eroe. I griege possono schierare il **traxxyr** nel loro prossimo turno come un minion sotto il loro controllo.

REGOLE AI

- **Kram the Mighty** è considerato un servitore in questo scenario e può muoversi solo sul terreno sentiero. Non va in modalit  campfire.
- I **Traxxys** non sotto il tuo controllo sono amici delle unit  brawnen.

BERSAGLI

Griega: Fortezza brawnen

Brawnen: Fortezza griega

DADO EVENTO

1-2: Tutti i **traxxyr** sconfitti in gioco che non sono attualmente trasportati recuperano 2 salute.

3-4: Tutti i **traxxyr** in gioco che non sono attualmente trasportati recuperano 1 salute.

5-6: Tutti i minion landmark guadagnano +1 alla loro statistica di attacco per questa ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Brawnen: [Battleborn, Battleborn], Aegis*
ONDATA 2 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Brawnen: [Source Siege, Aegis*]
ONDATA 3 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Brawnen costruiscono siege tower -  su pozzo Source della fortezza.	Giocatore: 9 CP Brawnen: [Source Siege, Aegis*], [Battleborn, Battleborn, Battleborn]
ONDATA 4 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Brawnen costruiscono siege tower -  su pozzo Source della fortezza.	Giocatore: 11 CP Brawnen: [Aegis*, Aegis*, Battleborn*], [Source Siege, Dispatch*]
ONDATA 5 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Brawnen acquistano Stronghold 3 - Gate Spikes .	Giocatore: 13 CP Brawnen: [Aegis*, Aegis*, Dispatch*, Kram the Mighty*]

RIEPILOGO

- Se hai sconfitto con successo il cancello della fortezza brawnen con un **traxxyr**, annota quale **traxxyr**, perché puoi schierarlo sotto il tuo controllo nello Scenario 3.

GRIEGE

CHAPTER 3

"Mi sono fatto degli amici a Leviatown, naturalmente, ma la mia prima lealtà è verso la scienza. Quando il mio mandato su Thrad sarà finito, andrò a Chimelle per studiare gli abitanti di Areci. Da quel poco che sappiamo di loro, i grieghe hanno probabilmente molto da insegnarci. Le loro menti sono organizzate, i loro sentimenti sono orientati verso una visione unica. Se volessero, credo che potrebbero governare il mondo sopra e sotto".
- Lhadnil, scienziato-principe dei nafet, durante un pasto a tarda sera con Kram the Mighty.

Io sono Ocjab, sacerdotessa delle infrastrutture dei grieghe. Ora che Areci è stata innestata dal destino con queste altre isole, svolgo anche il ruolo di capobanda. I miei compiti sono particolarmente importanti per la nostra missione nel territorio degli heirs, poiché la nostra rete di spostamento sarà percorsa da Echri stessa. Quando le quattro isole originali si sono scontrate tra loro, hanno creato, in sostanza, una mega-isola in cui tutti e quattro gli stati-nazione hanno accesso l'uno all'altro. Il nostro arrivo tardivo non ci garantisce tale accesso. Quando abbiamo sbattuto contro terra ferma, siamo stati spinti contro Thrad e Rapport, ma non contro Will e Osthma. Mentre la grande massa terrestre lotta per adattarsi alla nostra presenza, tutte le cinque isole si stanno lentamente distruggendo l'una contro l'altra. Nessuno è sicuro dove andremo a finire, né, è certo, che la turbolenza si fermerà mai del tutto. I nostri obiettivi non devono essere ritardati da tali questioni banali. Tuttavia Echri intende guidare questa missione, incanalando le nostre forze attraverso un gateport potenziato. Gli heirs amano vantarsi della loro superiorità genetica, ma il segreto di cui non vogliono parlare è che gli elfinkaze - probabilmente la chiave dei loro poteri offensivi - sono completamente innaturali nella loro esistenza. Non ci sono elfinkaze in natura - solo semplici colibr. Piccoli lotti di bestie vengono prodotti a mano in una manciata di laboratori segreti e poi spediti a Testament per propagarsi nelle voliere della città. Le materie prime sono

i colibr selvatici e una forma corrotta di Source che rende le creature completamente suggestionabili. Invece di sfruttare la loro scienza biologica per scopi riparatori, gli heirs la utilizzano per la distruzione e il disordine. Tutti ciò deve essere fermato.

Ho elaborato le analisi dei nostri esploratori e ho creato una serie di percorsi che permetteranno alle nostre forze di neutralizzare i loro attacchi, mentre Echri dispiega le sue metatoxin per neutralizzare i laboratori sigillando la Source nella terra e riportando i dispositivi usati per trasformare i colibr a Chimelle per ulteriori studi. Gli heirs sono quasi caduti quando sono rimasti a corto di elfinkaze all'inizio del combattimento; ora, con le linee di battaglia rafforzate, questo dovrebbe allentare la loro presa sul territorio vicino e bloccare la loro capacità di espansione.

Delle culture che abbiamo incontrato su queste isole, confesso di trovare gli heirs i più sconcertanti di tutti. A seconda della propria concezione del mondo, tutte le nostre culture - anche quella dei grieghe - potrebbe essere considerata orgogliosa, ma l'orgoglio degli heirs è innato, non nasce né da scelte né da conquiste. Ad un heirs viene insegnato ad essere orgoglioso prima di aver compiuto una sola cosa di sostanza, e alcuni dei "nobili" della loro specie prendono questa idea alla lettera, vivendo vite sicuri della loro supremazia senza alzare un'ala per migliorare la loro società. In verità, essere orgogliosi del proprio sangue, nello stampo in cui si è stati creati al momento del concepimento, è condurre un'esistenza senza nient'altro di cui essere orgogliosi. ☹



WHY SHOULD YOU BE PROUD?

Ondata: 5 Nemico: Heirs

RIPORTO

- Se hai sconfitto con successo il cancello della fortezza brawnen con un **traxxyr** nello scenario precedente, puoi selezionare quel **traxxyr** come minion sotto il tuo controllo senza costo di CP durante l'Ondata 1 di questo scenario.



SET-UP

- Imposta l'indicatore salute del cancello fortezza degli heirs a 15 e metti 5 gettoni salute nelle vicinanze per rappresentare i 5 punti salute aggiuntivi.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi tutte le torri **minaret**.
- Hai le chip **toxic fumes** su 3 dei pozzi Source Esagono B.
- Alla fine dello scenario hai catturato un **harrier**, un **humminger** e un **royal talon**.

REGOLE SCENARIO

- Le **larva** possono spostarsi sui pozzi Source dell'Esagono B, ignorando le restrizioni del terreno. Quando una **larva** lo fa, viene immediatamente rimossa dal gioco e sostituita da **toxic fumes**.

BERSAGLI

Griege: Fortezza heirs

Heirs: Fortezza griege

DADO EVENTO

1-2: Riporta tutte le chip **tunnel access** in gioco nella tua caserma.

3-4: Aggiungi  a tutte le torri **minaret**.

5-6: Glidebomb infligge +2 danni in questa ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Aggiungi 🗳️ a tutte le minaret che attualmente hanno 1 potenziamento.	Giocatore: 5 CP Heirs: Harrier*, Harrier*, Joust*
ONDATA 2 • Griage				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Aggiungi 🗳️ a tutte le minaret che attualmente hanno 1 potenziamento.	Giocatore: 7 CP Heirs: Royal Talon*, Harrier*, Harrier*, Harrier*, Joust*
ONDATA 3 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Aggiungi 🗳️ a tutte le minaret che attualmente hanno 1 potenziamento.	Giocatore: 9 CP Heirs: [Harrier*, Harrier*, Harrier*], [Joust*, Joust*], Royal Talon*
ONDATA 4 • Griage				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Aggiungi 🗳️ a tutte le minaret che attualmente hanno 1 potenziamento.	Giocatore: 11 CP Heirs: [Windrush, Joust*, Harrier*, Harrier*, Harrier*], Humminger
ONDATA 5 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Aggiungi 🗳️ a tutte le minaret che attualmente hanno 1 potenziamento.	Giocatore: 13 CP Heirs: [Windrush, Harrier*, Harrier*, Harrier*, Joust*], Royal Talon

GRIEGE

CHAPTER 4

"Non è il caos la sostanza del mondo? Come deve essere noioso essere un grieghe! Essere tutto in ordine è ottimo per i funerali e per dormire bene, ma dov' è l' arte in questo? Dov' è l' amore?" - Roa Sharp, lo sciacallo internazionale di Sconarl, durante una presentazione sul futuro del conflitto Ankar al Simposio Jawl.

Io sono Echri, regina dell' alveare grieghe. La parte iniziale della nostra strategia per riportare l' equilibrio su Ankar è quasi completa, ma temo che molto di più debba accadere prima che le cose possano tornare come prima.

I narora sanno che stiamo arrivando. Dopo la nostra recente attivit  su Thrad e Will, le nostre intenzioni sono state senza dubbio chiare. Le nostre isole non sono ancora completamente collegate, ma ora sono abbastanza vicine che i gateport possono facilmente coprire la distanza tra di loro.

I narora sperano di colpirci prima che noi possiamo colpire loro, e se entriamo nel loro territorio, hanno la loro tecnologia di fuoco perimetrale pronta a piovere

su di noi come l' incandescenza purificante che loro credono essere. Di fronte a una situazione che potrebbe metterli in contrasto con il loro presunto destino, hanno inseguito

la meta pi  illusoria in gioco in questa guerra: il controllo.

Questo non   affatto sorprendente. Anche se pochi narora lo ammetterebbero o avrebbero anche solo il coraggio di pensarci, la premessa di base della loro societ    quella del controllo. I loro leader "interpretano" i messaggi della Source, creando inevitabilmente assiomi che richiedono il rispetto di coloro che sono al potere. Alcuni possono mettere in discussione i messaggi o cercare di trovare modi alternativi per comprenderli, ma la maggior parte non lo fa. Si rendono conto, innatamente, di quanto poco controllo abbiano in realt , intrappolati su un' isola che ubbidisce alla gravit , circondati da persone con modi poco chiari e intenzioni potenzialmente ostili. Quando si dice che un essere supremo ed etero detter le leggi dell' universo se solo gli si concede fedelt , sono felici farlo, anche se i dettami di tale entit  sono trasmessi attraverso una terza parte sospetta.

I grieghe, naturalmente, non sono estranei all' idea di un potere superiore. Il nostro mondo   strano e capriccioso, e non tutto   facilmente spiegabile. Tuttavia, la paura e il dubbio sono nemici solo se non vengono affrontati. I narora

e Kythran Goodfall hanno preso la loro paura e l' hanno trasformata in un motore, una macchina che richiede azioni malvagie e crea la giustificazione perfetta per ognuna di esse.

Pu  sembrare crudele, ma la mia determinazione   che il modo pi  sicuro per spogliarli delle loro illusioni   quello di ostacolare gravemente la loro capacit , per un periodo, di "comunicare" con la Source. Dobbiamo abbattere abbastanza delle loro torri per ostacolare i loro prossimi raccolti, e dobbiamo dirottare abbastanza delle loro risorse per alimentare la nostra societ  al prossimo stadio della sua evoluzione. Mentre la Source sbloccher  il nostro potenziale, noi manterremo la pace fino a quando le altre isole non modificheranno i loro comportamenti o si uniranno a noi nel prossimo stadio di illuminazione.

Lo ammetto, quello che stiamo facendo su queste isole pu  sembrare l'ennesima nazione che impone la sua volont  sugli altri, cercando di ottenere una certa misura di controllo. Forse c'   un po' di verit . Questo   il motivo per cui nessuno deve sapere - nemmeno la maggior parte del mio fidato consiglio dell'alveare ne a conoscenza - che la nostra incursione sulla Giunzione era intenzionale. Probabilmente saremmo arrivati qui alla fine, la sconfitta di Reciprocity ha alterato la nostra orbita, ma i nostri georachnid avrebbero potuto sostenere

la nostra separazione dalla massa terrestre principale per mesi, forse anche anni. Sono stata io a dirigere il nostro intervento; sono stata io a vedere la devastazione qui e la potenziale estinzione dei grovetender e ho deciso di agire. Questo   controllo? Indubbiamente, in qualche forma lo  ; anche se non stiamo dirigendo le azioni delle altre isole, le nostre offensive hanno ridotto le loro opzioni di processo di eliminazione. Non mi piace quello che abbiamo fatto, quello che sento che dobbiamo fare, ma le nostre scelte militari sono state fatte nel tentativo di azzerare le conseguenze delle loro scelte distruttive, nella speranza che tutti gli Ankariani abbiano di nuovo la libert  di fare ci  che   giusto. Facciamo quello che facciamo non solo per noi, ma per loro.

  un' illusione? Sono come Kythran, giustifico le mie azioni per evitare le loro implicazioni? Il mio disprezzo per il leader Ybanthe   solo un senso di colpa per il mio imperialismo, una contorta ammirazione per i suoi tentativi di guidare il suo popolo su una strada senza compromessi? Pu  darsi. Tuttavia, questa   la strada che ho scelto. Finch  il grieghe   su di essa, devo essere consapevole delle mie contraddizioni e sperare che le mie buone intenzioni possano compensarle. ◯



WILL YOU EVER BE FREE?

Ondate: 5 Nemico: Narora



A	GATEPORT	
B	GATEPORT	
C	GATEPORT	
D	MONOLANT	
E	ASPECT	

SET-UP

- Tira il D6:
- 1: Nessun avanzamento fortezza **Gateport** può essere acquistato in questo scenario.
- 2: Nessun avanzamento fortezza **Larva Hatchery** può essere acquistato in questo scenario.
- 3: Nessun avanzamento fortezza **Hive Altar** può essere acquistato in questo scenario.
- 4: Nessun avanzamento fortezza **Evolution Pit** può essere acquistato in questo scenario.
- 5: Nessun avanzamento fortezza **Tunnel System** può essere acquistato in questo scenario.
- 6: Nessun avanzamento fortezza **Queen's Chambers** può essere acquistato in questo scenario.

OBIETTIVO

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- "Infesta" la fortezza narora sconfiggendo il suo cancello e spostando tutti e 3 gli eroi griegi all' interno della fortezza narora.
- Sconfiggi tutte le torri narora.
- Completa l' Ondata 5 con almeno 20 Source.

REGOLE SCENARIO

- Il Tunnel System e i terreni minori non possono essere usati per collegare o viaggiare tra le due terre separate.
- Metti le torri **drilling outpost** dei brawnen nella caserma griegi. Trattate queste torri come torri griegi per questo scenario.
- Overload non può essere utilizzato in questo scenario.
- Sconfiggere il cancello della fortezza narora non pone fine allo scenario e rimane il tuo bersaglio. Una volta che il cancello della fortezza narora è stato sconfitto, le tue unit possono muoversi sopra. Quando lo fanno, vengono immediatamente sconfitte.

REGOLE AI

- All' inizio di ogni ondata, decidi se i minion narora si muoveranno verso il **gateport** nell' Esagono A o il **gateport** nell' Esagono B.
- Le unit AI non useranno Riftwalk se non saranno in grado di spostarsi dalla chip dopo il teletrasporto (o perché non hanno abbastanza movimento o non c' è un esagono adiacente valido su cui spostarsi).

BERSAGLI

Griegi: Fortezza narora

Narora: Fortezza griegi

DADO EVENTO

1-2: In questa ondata, le torri narora non tirano per i danni; infliggono automaticamente 2 danni per ogni potenziamento attacco.

3-4: Toxic Fumes e Secretion non hanno effetto in questa ondata.

5-6: Le tue unit non possono usare Dig o Burrow o usare **Tunnel System** in questa ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Narora				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Narora acquistano Forgotten Graves 3 – Source Loop.	Giocatore: 4 CP Narora: Burnout, Arcbright
ONDATA 2 • Griega				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 6 CP Narora: Drift, Drift, Burnout, Arcbright
ONDATA 3 • Narora				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 8 CP Narora: Burnout, Arcbright, Drift, Burnout, Arclight
ONDATA 4 • Griega				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 10 CP Narora: Bishop, Evangelist, Nightrous, Lightrous, Arclight
ONDATA 5 • Narora				
Non puoi aumentare la tua Source in alcun modo durante quest' ondata.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 12 CP Narora: Burnout, Evangelist, Burnout, Nightrous, Burnout, Lightrous, Arclight

FAMA ANKARIANA

Questa espansione contiene quattro scenari in solitaria e due scenari cooperativi con la nuova fazione Cloudspire. Quando scegli uno dei due tipi di scenario, giocali nell'ordine in cui appaiono in questo libro, poiché alcune circostanze di uno scenario possono influenzare il successivo. Puoi tenere traccia della fama che guadagni in questi scenari e aggiungerla al tuo punteggio complessivo della campagna (vedi la pagina seguente per maggiori informazioni sul punteggio).

I tuoi scenari in solitaria hanno anche delle ricompense che puoi acquistare con la fama guadagnata durante il gioco. Vedi il libro degli scenari solitari del gioco base per maggiori informazioni su come acquistare e utilizzare le ricompense fama.

Horizon's Wrath

Vantaggi	Effetto	Costo Fama	Ottenuta	Usata
Corsa Palla di Cannone	Un solo uso. Aumenta il dado cannonball di X in qualsiasi momento durante lo scenario.	X		
Tampone rapido	Un solo uso. Rimetti nella tua caserma uno swabbie che è stato precedentemente rimosso dal gioco.	2		
Yo Ho Ho...	In corso - solo un' ondata. Aumenta di 1 la statistica salute di tutti gli swabbie selezionati.	2		
...e una bottiglia di rum	In corso - solo un' ondata. Tutte le unit hanno la salute ridotta di 1 in questa ondata. Le unit che arrivano a 0 salute non possono essere selezionate per lo schieramento. Tutte le unit degli Horizon' s Wrath guadagnano Armored.	2		
Pistoleer Elite	In corso - tutto lo scenario. Non rimuovere un aggiornamento con Pistoleer.	3		
Colpo d' Arco	In corso - una sola ondata. Le cannonball non devono più colpire la prima unità attiva, torre o cancello della fortezza in una linea retta, possono invece colpire ogni singola unità, torre o cancello della fortezza in una linea retta.	4		
A Tribordo	In corso - una sola ondata. Schiera tutte le unità di Horizon' s Wrath sul lato promosso, compresi gli eroi.	5		

Horizon's Wrath

Scenario	Fama Spesa	Fama Ottenuta	Fama Riportata
1	—		
2			
3			
4			—
Totale Fama Ottenuta			

Funteggio Finale
(Totale fama ottenuta)

HORIZON'S WRATH

CHAPTER I

Alla ricerca di rifornimenti che avrebbero alimentato il loro dirigibile per anni, gli Horizon's Wrath si imbarcarono in una serie di incursioni nelle isole unite di Ankar. Tuttavia, la loro prima sortita contro gli heirs non fu un buon inizio.

L'equipaggio della nuova spireship Wrath era ancora inesperto alla guida, e molti di loro erano a terra quando la nave sbarcò. Potevano ancorarsi, ma non potevano decollare di nuovo. Nel frattempo, un contingente di soldati della Wrath si dirigeva a piedi verso un deposito di Source vicino alla capitale degli heirs.

Non volendo che gli heirs potessero recuperare la loro tecnologia dopo aver levato l'ancora, gli Horizon's Wrath decisero di distruggere le proprie navi-spia. Dovevano concentrarsi sull'esplosione delle loro navi, rubare la Source e mettere sotto pressione la principale forza militare degli heirs. ◻

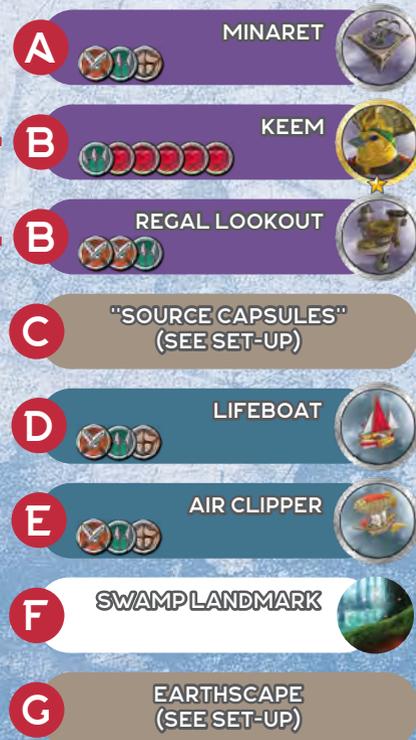


STRIKE THE BELL

Ondate: 4 Nemico: Heirs



Impilati



SET-UP

- Non impostare il mercato questo scenario.
- Posiziona 5 unità narora sull' Esagono C. Queste chip rappresentano le "Capsule Source" e non funzionano come unità per questo scenario
- Horizon' s Wrath iniziano questo scenario con gli avanzamenti della fortezza **Gun Deck 1a - Core Cannons** e **Gun Deck 1b - Flank Cannons**.

• Tira il D6:

1-2: Terreno minore 13 o 14

3-4: Terreno minore 10 o 12

5-6: Terreno minore 9 o 16

Scegli uno dei terreni minori elencati e orientalo come vuoi dove viene mostrato il terreno minore G. Per ogni pozzo Source su questo terreno minore, scegli quale tipo di landmark (palude, tempio o rovine) vi collocato.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi il cancello della fortezza heirs con cannonball.

Risultato: Lo scenario termina immediatamente.

- Sconfiggi il cancello della fortezza heirs mentre non ci sono torri in gioco.

Risultato: Lo scenario termina immediatamente.

- Riporta tutte e 5 le Capsule Source alla tua fortezza.

REGOLE SCENARIO

- Usare la Manovra Strategica significa solo ritirare la Plank (tavola) in questo scenario. Non ti permette di cambiare la posizione della tua fortezza.

- Le Capsule Source sono oggetti, quindi possono essere raccolte e trasportate dai tuoi eroi. Per raccogliere le Capsule Source, un eroe deve terminare il suo movimento adiacente ad esse e rinunciare ad attaccare in quel turno. I tuoi eroi possono trasportare qualsiasi numero di Capsule Source contemporaneamente, ma la loro statistica movimento è ridotta di 1 per ogni Capsula Source che stanno trasportando. Quando i tuoi eroi tornano alla fortezza, rimuovi tutte le Capsule Source che stanno trasportando.

- I tuoi eroi possono attaccare le tue torri, ma non ricevono ricompense o salgono di livello per averle sconfitte.

REGOLE AI

- **Keem** considerato con talento Range 1.
- **Keem** appollaiato sulla **regal lookout** dell'Esagono B e non può essere spostato da questa posizione per nessun motivo, anche se la torre viene sconfitta. Questa torre è attiva, ma il talento # Elfin non si attiva mentre **Keem** appollaiato lì.

BERSAGLI

Horizon's Wrath: Fortezza heirs

Heirs: Fortezza Horizon's Wrath

DADO EVENTO

1-2: Aumenta il tuo **dado cannonball** di 1 e aumenta la salute del cancello della fortezza heirs di 1 (fino ad un massimo di 10).

3-4: Puoi immediatamente lanciare una cannonball da uno dei tuoi cannoni se può colpire una delle tue torri. Questo non richiede l'uso del tuo **dado cannonball**.

5-6: Aggiungi un potenziamento range a **Keem**, ignorando la sua capacità di miglioramento.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Salta	Puoi aggiungere un potenziamento a tua scelta senza costi a una delle tue torri, ignorando la capacità di miglioramento.	Giocatore: 5 CP Heirs: Harrier*, Harrier*, Joust
ONDATA 2 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	0 Source	Salta	Puoi aggiungere un potenziamento a tua scelta senza costi a una delle tue torri, ignorando la capacità di miglioramento.	Giocatore: 7 CP Heirs: Harrier*, Harrier*, Joust*, Joust*
ONDATA 3 • Heirs				
Tira il dado evento.	0 Source	Salta	Puoi aggiungere un potenziamento a tua scelta senza costi a una delle tue torri, ignorando la capacità di miglioramento.	Giocatore: 9 CP Heirs: [Humminger, Humminger], Joust*, Joust*, Royal Talon
ONDATA 4 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	0 Source	Salta	Puoi aggiungere un potenziamento a tua scelta senza costi a una delle tue torri, ignorando la capacità di miglioramento.	Giocatore: 11 CP Heirs: [Windrush, Joust*], [Humminger, Humminger], [Joust*, Harrier*, Harrier*], Royal Talon*

RIEPILOGO

- Prendi nota se hai l' avanzamento fortezza **Captain's Cabin 1 – Morale**, e, se così, cosa mostra il tuo **dado morale** alla fine di questo scenario. Questo influenzerà il fatto che tu abbia questo avanzamento nello scenario successivo.

HORIZON'S WRATH

CHAPTER 2

Dopo una pericolosa battaglia tra i grovetender e i brawnen, una grande quantità di Source fu dirottata in luoghi non previsti, e gran parte di essa finì in una formazione rocciosa sull' isola brawnen di Thrad. Gli Horizon' s Wrath trovarono un terreno troppo roccioso perché l' aeronave potesse semplicemente atterrare direttamente presso la formazione ed estrarla.

Tuttavia, la formazione era diventata così impregnata di Source che levitò dal pavimento di Thrad e cominciò a galleggiare lontano dal terreno. Gli Horizon' s Wrath pianificarono di scendere nelle vicinanze e di far arrivare alcuni ingegneri per portare le rocce verso l' aeronave. Nel frattempo avrebbero inviato alcune squadre di incursori per abbattere le difese dei brawnen.

C' era però un ostacolo: una forza brawnen in arrivo, guidata dall' aggressivo Kram the Mighty. Il generale brawnen sarebbe salito a bordo della Wrath se ci fosse riuscito, il che significava che i pirati avrebbero dovuto farsi furbi a difendersi. ◯



STORMALONG

Ondate: 5 Nemico: Brawnen

RIPORTO

• Se avevi l'avanzamento fortezza **Captain's Cabin 1 – Morale** e il tuo **dado morale** a 2 o più alto nello Scenario 1, inizia questo scenario con **Captain's Cabin 1 – Morale** e il tuo **dado morale** impostato meno 2 della quantità di morale con cui hai finito lo Scenario 1.



- A** SIEGE TOWER 
- B** DRILLING OUTPOST 
- C** DISPATCH PLATFORM 
- D** LANCE LAUNCHER 
- E** KRAM THE MIGHTY 
- F** SWAMPLANDMARK 
- G** RUINSLANDMARK 
- H** "SOURCE-RICH EARTHSCAPE" 

SET-UP

- Tira il D6:
 - 1-2: Aggiungi  al fondo di ogni **drilling outpost** negli Esagoni B
 - 3-4: Aggiungi  al fondo di ogni **drilling outpost** negli Esagoni B
 - 5-6: Sostituisci  di ogni **drilling outpost** negli Esagoni B con 

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Seleziona tutti e 3 gli **swabbie** per lo schieramento nell' Ondata 1.
- Sconfiggi **Kram the Mighty** ritirando la Plank mentre su di essa.
- Acquisire il "terreno minore ricco di Source" avendo una qualsiasi porzione di esso che tocca l' esagono della Plank Horizon' s Wrath alla fine dello scenario.

SCONFITTA

- **Mistbane** sconfitto.
- **Traxxtail** sconfitto.

REGOLE SCENARIO

- **Mistbane** e **Traxxtail** sono gli unici eroi che puoi selezionare in questo scenario.
- Quando un eroe torna alla fortezza, quell' eroe deve essere selezionato per essere schierato di nuovo nell' ondata successiva.
- Dopo che hai costruito 2 **lifeboat** sul terreno minore ricco di Source, puoi spostare questo terreno di un esagono alla fine della fase movimento del tuo turno durante la Fase Assalto. Qualsiasi cosa su questo terreno minore si muove con esso. Non puoi spostare il terreno su esagoni occupati o cambiare il suo orientamento mentre lo sposti. Il terreno minore ricco di Source non può essere spostato se non ha 2 torri **lifeboat** su di esso, o se adiacente all' esagono Plank Horizon' s Wrath.

REGOLE AI

- Se **Kram the Mighty** viene sconfitto con mezzi diversi da Pulling the Plank, rimettilo nella caserma brawnen e aggiungilo in fondo alla pila di schieramento dell' ondata successiva.
- **Awsh** considerato un minion in questo scenario.

BERSAGLI

Horizon's Wrath: Fortezza brawnen

Brawnen: Fortezza Horizon's Wrath

Quando il terreno minore ricco di Source si muove per la prima volta, il bersaglio brawnen cambia in: Torre più vicina al terreno minore ricco di Source > fortezza Horizon' s Wrath. Questo bersaglio viene riconsiderato ad ogni turno.

Kram the Mighty: Eroe avversario più vicino > fortezza Horizon's Wrath

DADO EVENTO

1-2: Aggiungi  a qualsiasi **drilling outpost** in gioco. Se non ci sono **drilling outpost** in gioco, aggiungi  alla torre brawnen a tua scelta.

3-4: Rimuovi il potenziamento in fondo da qualsiasi **lifeboat** in gioco.

5-6: Aggiungi  a **Kram the Mighty**. Questo può superare la sua statistica di salute.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA1 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	2 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Brawnen: Dispatch*, Battleborn*
ONDATA2 • Brawnen				
Tira il dado evento.	3 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Brawnen: [Source Siege*, Architect*]
ONDATA3 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	4 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Brawnen: Dispatch*, [Source Siege*, Architect], Dispatch*
ONDATA4 • Brawnen				
Tira il dado evento.	4 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Brawnen: Dispatch*, Dispatch*, [Architect*, Architect*], [Source Siege, Forsaken]
ONDATA5 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	4 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Brawnen: Forsaken, Awsh*, [Source Siege*, Dispatch*], Battleborn*

RIEPILOGO

- Prendi nota se hai usato o meno la Manovra Strategica durante questo scenario, in quanto ci influirà sul fatto che tu possa usarla nello scenario successivo.

HORIZON'S WRATH

CHAPTER 3

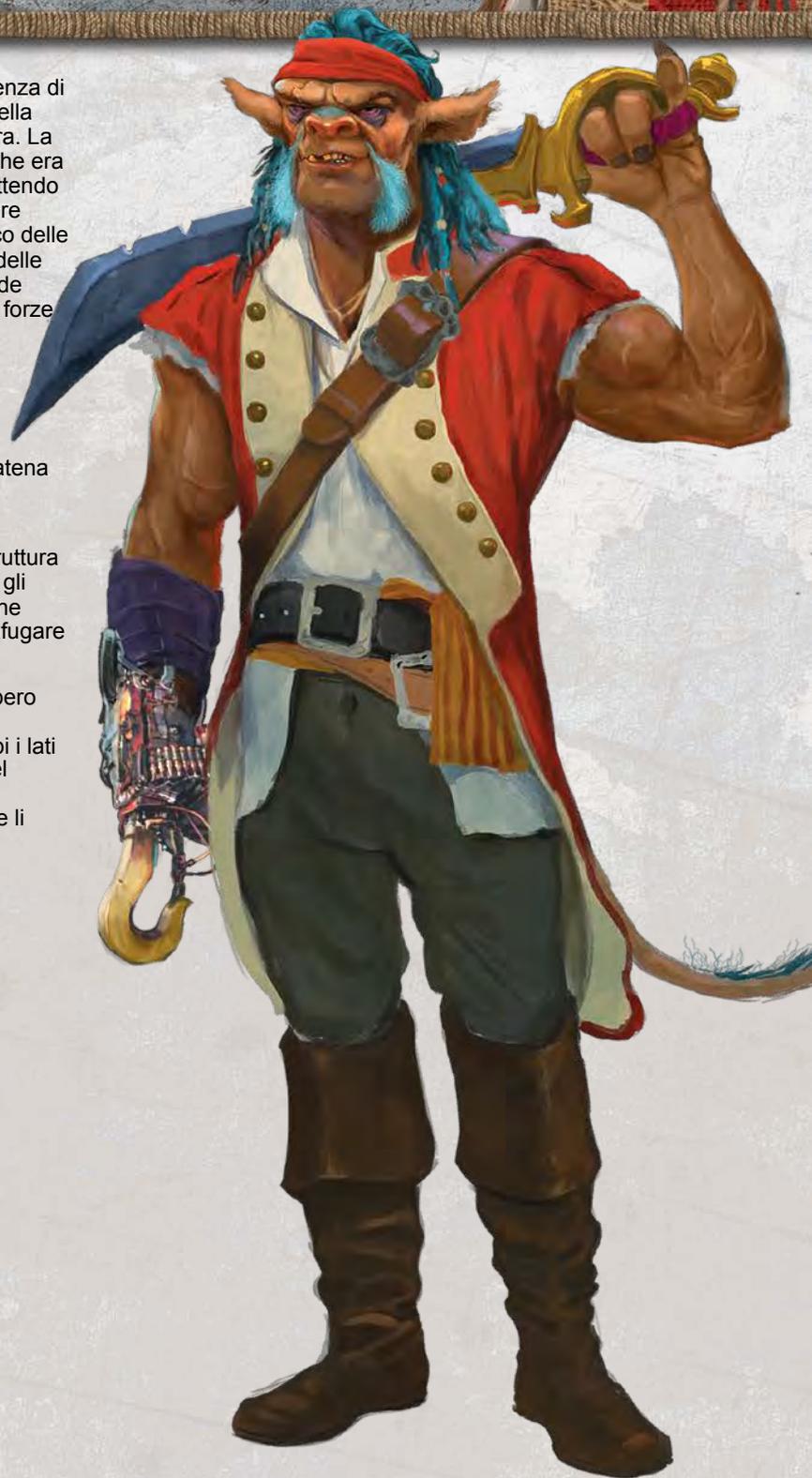
Gli esploratori dello Shadow skiff vennero a conoscenza di un dispositivo sperimentale di immagazzinamento della Source che veniva sviluppato nei Sacred Labs narora. La Source era alloggiata in un gigantesco contenitore che era condiviso da due gigantesche torri collegate, permettendo di attingere alla fornitura ad uso dei narora e di essere usato come batteria per la tremenda potenza di fuoco delle torri. Per rendere più difficile il saccheggio da parte delle forze nemiche, le torri erano sospese sopra un grande abisso nella campagna di Osthma, assicurando che forze incaute che si fossero avvicinate troppo sarebbero precipitate a morte certa.

L' intelligence degli Horizon' s Wrath sugger che

i contenitori erano dotati di un meccanismo di bilanciamento che avrebbe creato una reazione a catena

all' interno del dispositivo se la Source fosse stata prelevata da un lato in modo non proporzionato. L' esplosione risultante avrebbe annientato l' intera struttura e vaporizzato la Source - e, cosa più importante per gli scopi dei narora, avrebbe ucciso qualsiasi nemico che avesse osato avventurarsi abbastanza vicino per trafugare la macchina.

Per razziare la struttura, gli Horizon' s Wrath avrebbero dovuto inviare squadre specializzate alle torri, dove avrebbero coordinato attacchi simultanei su entrambi i lati della struttura. Avrebbero perso un po' di Source nel baratro, ma la rimanente poteva essere travasata con raccoglitori telescopici portati dagli ingegneri che li accompagnavano. ◡



HAUL ON THE BOWLINE

Ondate: 5 Nemico: Narora

RIPORTO

- La Manovra Strategica pu essere usata in questo scenario solo se non è stata usata nello Scenario 2.

A ASPECT

B MONOLANT

C MONOLANT



SET-UP

- Tira da 1 a 5 dadi attacco delle torri. Se qualcuno di essi fa mancato, scartali tutti. Se tutti i dadi fanno almeno 1 danno, mettili nella tua fortezza. Quando attacchi o lanci cannonball in questo scenario, puoi lanciare 1 o più di questi dadi ed aggiungere il risultato al tuo danno totale. Una volta che un dado è stato usato in questo modo, scartalo.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Rimuovi  da tutte le **aspect** sugli Esagoni A
- Termina lo scenario avendo acquistato non più di una unità dal mercato.
- Spara almeno 1 cannonball da ognuno dei tuoi 4 cannoni.

SCONFITTA

- Ogni **aspect** è sconfitta.
- Le **aspect** non hanno esattamente la stessa quantità di potenziamenti e chip salute alla fine di ogni ondata.

REGOLE SCENARIO

- Le **aspect** hanno  ciascuna. Queste chip sono trattate come potenziamenti che non forniscono alcun beneficio alla torre e richiedono 1 o più danni per essere rimosse.
- Quando una torre **aspect** è danneggiata, puoi scegliere di rimuovere qualsiasi potenziamento da essa.

REGOLE AI

- Nel turno in cui si schierano, le unità narora aumentano la loro statistica di movimento di FT Range.
- Le torri Narora con Connected hanno una statistica di attacco pari al numero totale di torri in gioco con Connected.

BERSAGLI

Horizon's Wrath: Fortezza narora

Narora: Fortezza Horizon's Wrath

DADO EVENTO

1-2: Aggiungi  ad una **aspect** di tua scelta.

3-4: Aumenta il dado **fanatic tower** di 1.

5-6: Aggiungi a tua scelta  o  ad ogni torre narora.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA1 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Narora acquistano Forgotten Graves 3 – Source Loop.	Giocatore: 5 CP Narora: [Drift, Drift]
ONDATA2 • Narora				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Narora: Burnout, Arcbright, Burnout
ONDATA3 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Narora: Nightrous, Lightrous, Arclight
ONDATA4 • Narora				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Narora: Nightrous, Lightrous, Arclight, [Drift, Drift]
ONDATA5 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Narora: Bishop, Bishop, Burnout, Medium, Medium, Arcbright

HORIZON'S WRATH

CHAPTER 4

Gli Horizon' s Wrath si stavano preparando a partire dalle isole unite, ma prima che potessero farlo, ricevettero un' offerta intrigante. Con una fazione che voleva partire con la Source che aveva già raccolto e un' altra che voleva continuare il saccheggio, gli Horizon' s Wrath si incontrarono con disonesti emissari grovetender.

Gli emissari cercavano l' aiuto degli Horizon' s Wrath per liberare Dywen, un generale grovetender che era stato imprigionato dalla propria gente dopo le sue strategie poco ortodosse durante una dispendiosa battaglia con i brawnen. Molti grovetender erano ancora fedeli alla causa di Dywen e volevano combattere al suo fianco con una strategia più aggressiva di quella approvata dal leader dei grovetender Ybanthe.

Dopo qualche considerazione, gli Horizon' s Wrath accettarono di aiutare a liberare il generale.

In cambio, i suoi sostenitori avrebbero aiutato i pirati ad accumulare più Source e li avrebbero aiutati a regolare il conto in sospeso con gli heirs, che avevano costretto gli Horizon' s Wrath ad abbandonare la loro isola molti anni prima. ◯



GO TO SEA NO MORE

Ondate: 5 Nemico: Grovetender

Struttura Carceraria

- A** GATEPORT
- B** REETALL
- C** CREEPING VINES
- D** MUSKEG
- E** DYWEN
- F** SWAMPLANDMARK

SET-UP

- Le torri degli esagoni B e C che circondano Dywen formano la "Struttura Carceraria".

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sposta **Dywen** fuori dall' Isola 1.
- Sovraccarica i 3 **gateport** sull' Esagono A.
- Costruisci una lifeboat sull' isola 10 o 16 e usa Rigging per riportare un eroe alla tua fortezza.

SCONFITTA

- **Dywen** è sconfitta.

REGOLE SCENARIO

- I terreni minori 10 e 16 sono separati dal resto dell' isola. Non possono essere collegati attraverso un terreno minore e le cannonball non possono raggiungerli.
- **Dywen** è considerata un eroe Horizon' s Wrath per questo scenario. **Dywen** non può attaccare o essere attaccata finché non si sposta dal suo esagono di partenza.
- Puoi usare Translocate per scambiare un **shadow skiff** con un' altra torre Horizon' s Wrath ovunque in gioco, non solo con torri sulla stessa isola o su isole adiacenti.

BERSAGLI

Horizon's Wrath: Fortezza grovetender

Grovetender: Fortezza Horizon's Wrath

DADO EVENTO

1-2: Muovi tutte le torri delle strutture carcerarie di un esagono in senso orario intorno all' Esagono D.

3-4: Posiziona il primo landmark palude o rovine dalla pila dei landmark a faccia in giù su un pozzo Source a tua scelta.

5-6: Posiziona il primo landmark palude dalla pila dei landmark a faccia in giù sopra un **gateport** di un Esagono A a tua scelta. Il landmark può essere esplorato e rivelato normalmente. Il **gateport** è inattivo mentre ha un landmark sopra di esso.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA1 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	3 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Grovetenders: Taproot, Taproot <i>Summon: War Briar</i>
ONDATA2 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	4 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Grovetenders: Taproot, Taproot <i>Summon: War Briar</i>
ONDATA3 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	5 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Grovetenders: Taproot, Taproot, Grizzled Oak <i>Summon: War Briar</i>
ONDATA4 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	6 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Grovetenders: Taproot, Taproot, [Grizzled Oak, War Briar*] <i>Summon: War Briar</i>
ONDATA5 • Horizon's Wrath				
Tira il dado evento.	7 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Grovetenders: [Grizzled Oak, Ogregrowth], Taproot, Taproot, War Briar* <i>Summon: War Briar</i>

FAMA ANKARIANA

Questa espansione contiene quattro scenari in solitaria e due scenari cooperativi con la nuova fazione Cloudspire. Quando scegli uno dei due tipi di scenario, giocali nell'ordine in cui appaiono in questo libro, poiché alcune circostanze di uno scenario possono influenzare il successivo. Puoi tenere traccia della fama che guadagni in questi scenari e aggiungerla al tuo punteggio complessivo della campagna (vedi la pagina seguente per maggiori informazioni sul punteggio).

I tuoi scenari in solitaria hanno anche delle ricompense che puoi acquistare con la fama guadagnata durante il gioco. Vedi il libro degli scenari solitari del gioco base per maggiori informazioni su come acquistare e utilizzare le ricompense fama.

The Uprising

Vantaggi	Effetti	Costo Fama	Ottenuta	Usata
Waygate Hack	Un solo uso. Al tuo turno durante la Fase Mercato, fai fino a 2 acquisti. Durante la successiva Fase Draft, fai un turno supplementare.	2		
Spirito di Jawl	In corso - una sola ondata. Tutti le rubble rouser e le torri rebuilt ruins ottengono un ulteriore potenziamento range quando vengono costruite.	3		
Questo è Waygate	Un solo uso. Durante la Fase Evento di qualsiasi ondata, se Netorut è in gioco, giralo sul lato promosso.	3		
De-solate	Un solo uso. Gira una destroyed waygate sul suo lato waygate .	3		
Depistaggio	In corso - una sola ondata. Tutte le unità che bersagliano una waygate più vicino al loro cancello fortezza, bersagliano invece la waygate più lontano dal loro cancello fortezza.	4		
Benvenuto all' Eroe	Un solo uso. Durante il set-up, invece di pescare un eroe a caso dalla pila mercato, cerca e prendi un eroe merc a tua scelta.	5		

The Uprising

Scenario	Fama Spesa	Fama Ottenuta	Fama Riportata
1	—		
2			
3			
4			—
Totale Fama Ottenuta			

Punteggio Finale
(Total fama ottenuta)

THE UPRISING

CHAPTER 1

Dopo aver sfiorato i grieghe e gli Horizon's Wrath, gli Uprising decisero che era il momento di rendere pubblica la loro missione di conquistare Ankar e trasformarla in uno stato vassallo di Jawl, l'enorme metropoli sotto le isole galleggianti. Con le isole unite nel caos, dopo una serie di grandi battaglie, gli Uprising credevano di dover conquistare solo alcuni obiettivi chiave per avere successo.

Il primo obiettivo del gruppo di mercenari era un piccolo avamposto di esplorazione gestito dai grovetender. Se avessero potuto occupare l'avamposto senza destare sospetti, i mercenari avrebbero annullato uno dei sistemi di allarme più affidabili dell'isola unita, potendo poi intraprendere la fase successiva del piano senza essere scoperti.

Per raggiungere l'avamposto, le truppe Uprising si avvicinarono alla base attraverso una palude vicina. Se avessero voluto prendere l'avamposto rapidamente, avrebbero dovuto sbucare al momento giusto, conciliando furtività con prontezza al combattimento. ◻



THE FACE OF THINGS TO COME

Ondate: 4 Nemico: Grovetenders



- A** REETALL
- B** SHRUBBERY
- C** SHRUBBERY
- D** SWAMP LANDMARK
- E** WAYGATE
- F** REETALL

SET-UP

- Prima di creare la pila mercato, scegliete 1 chip mercato qualsiasi e mettetela da parte. Questa chip è disponibile come se fosse nella tua caserma, ma costa il doppio di Source per costruirla se una torre dotarla se un equipaggiamento, o selezionarla per lo schieramento se è un'unità.

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.
Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Avere 10 salute sotto una **waygate** o una **destroyed waygate** sull'Esagono E
- Sconfiggi 3 torri mentre sei sull'acqua.
- Avere 3 **waygate** in gioco nello stesso tempo, senza contare le **destroyed waygate**.

REGOLE SCENARIO

- Le unit non raggruppate sotto il tuo controllo trattano gli esagoni d'acqua come percorso ai fini del movimento. Alla fine del tuo turno, ogni unit sotto il tuo controllo che si è mossa attraverso o ha finito il suo turno su un esagono d'acqua riceve 1 danno a meno che non spenda 1 Source per evitare questo danno.
- Qualsiasi unit su un esagono d'acqua è considerata "nascosta" e non può essere attaccata da torri o da unità.
- Nel tuo turno durante la Fase Mercato, puoi spendere qualsiasi quantità di Source per aggiungere un numero equivalente di chip salute sotto una **waygate** o una **destroyed waygate** sull'Esagono E.

REGOLE AI

- I grovetender hanno due pile preparazione separate all'interno del loro cancello fortezza. La pila preparazione terra si schiererà prima della pila preparazione acqua. Le unità terrestri viaggiano solo sugli esagoni di percorso. Le unità acquatiche considerano gli esagoni d'acqua come percorsi ai fini del movimento e scelgono sempre di terminare il loro movimento in un esagono d'acqua se possibile, pur seguendo le regole di movimento dell'AI.

BERSAGLI

The Uprising: Fortezza grovetender

Unità terrestri grovetender: **Waygate** più vicino al loro cancello fortezza

Unità d'acqua grovetender: **Waygate** su Esagono E > **Waygate** più vicino al loro cancello fortezza

DADO EVENTO

1-2: Scambia le unità nella pila preparazione di terra con le unità nella pila preparazione di acqua per questa ondata.

3-4: In questa ondata, alla fine del turno grovetender, ogni unità grovetender che ha attraversato o termina il suo turno su un esagono d'acqua recupera 1 salute.

5-6: Ogni unità sotto il tuo controllo che ha attraversato o termina il suo turno su un esagono d'acqua riceve 2 danni invece di 1. Per ogni unità devi spendere 2 Source onde evitare il danno.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA1 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	6 Source	Normale	Grovetender aggiungono  alla base della torre più vicina al loro cancello fortezza.	Giocatore: 5 CP Land: War Briar Water: War Briar
ONDATA2 • The Uprising				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Grovetender aggiungono  alla base della torre più lontana dal cancello della loro fortezza.	Giocatore: 7 CP Land: Taproot, Taproot Water: Treed <i>Summon: War Briar</i>
ONDATA3 • Grovetenders				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Grovetenders aggiungono  alla base di una torre a vostra scelta.	Giocatore: 9 CP Land: [Ogrogrowth, Taproot] Water: Taproot, Taproot <i>Summon: Treed</i>
ONDATA4 • The Uprising				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Grovetender aggiungono  alla base della torre più vicina al loro cancello fortezza.	Giocatore: 11 CP Land: Taproot, Treed*, Grizzled Oak, Ogrogrowth Water: – <i>Summon: War Briar</i>

THE UPRISING

CHAPTER 2

Con l'infrastruttura delle isole unite indebolita dopo più di un anno di Guerra di unione, gli Uprising decisero di prendere di mira una delle più formidabili strutture difensive ancora intatte: una gigantesca "supertorre" in costruzione dai narora.

Il sistema supertorre era alimentato da quattro torri del quadrante ed era costruito con una funzione di auto-riparazione. Se una porzione di esso veniva danneggiata, la grande riserva di Source che lo alimentava avrebbe deviato la Source verso la porzione danneggiata, dove il suo refluo poteva essere usato per riparare l'infrastruttura. Questa tecnologia lo avrebbe reso virtualmente inattaccabile una volta che fosse stato completamente operativo.

Tuttavia, prima del completamento del sistema, gli Uprising trovarono un punto debole nel progetto. Se avessero danneggiato il sistema in modo tale che la Source fosse distribuita uniformemente in tutto il sistema, le forze degli Uprising avrebbero potuto usare uno speciale dispositivo di interferenza della Source da loro creato per causare un sovraccarico del sistema, facendolo crollare completamente. ○



I'M THE VESSEL

Ondate: 5 Nemico: Narora

- A** ASPECT  
- B** WAYGATE 
- C** MONOLANT  
- D** SWAMPLANDMARK 
- E** BURNOUT  



OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Rimuovi 2 potenziamenti da ogni torre **aspect** in una singola Fase Evento.
- Quando le chip salute vengono scartate dalle **aspect** alla fine della Fase Eventi, scarta esattamente 1 chip salute da esattamente 3 **aspect**.
- Sconfiggi tutte e 4 le **aspect**.

REGOLE SCENARIO

- Quando un'**aspect** è danneggiata, invece di rimuovere un upgrade, metti un chip salute sotto di essa.
- I **burnout** posizionati durante il set-up agiscono come minion landmark che sono amichevoli con i narora.
- Quando un **burnout** viene sconfitto, aggiungilo alla cima della pila preparazione dei narora per l'ondata successiva.
- Se non è già finito, lo scenario termina dopo la Fase Evento dell'Ondata 5.

REGOLE AI

- Tutti gli eroi narora sono considerati minion per questo scenario.

DADO EVENTO

1-2: Quando danneggi un'**aspect** in questa ondata, metti 2 chip salute sotto di essa invece di 1.

3-4: Posiziona il **dado evento**, con il numero che hai tirato a faccia in su, sopra un'unità narora di tua scelta schierata in questa ondata. Se quell'unità viene sconfitta da uno dei tuoi eroi, la ricompensa della Source viene aumentata del valore indicato su questo dado. Rimuovi il dado dall'unità alla fine dell'ondata se non è stata sconfitta.

5-6: Aggiungi  ad ogni **burnout** attualmente in gioco. Questo può superare il loro stato di salute.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATA 1 • The Uprising				
Tira il dado evento .	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Narora: Conduit
ONDATA 2 • Narora				
Tira il dado evento . Se tutte le aspect in gioco hanno almeno 1 chip salute sotto di loro, rimuovi una chip salute da ciascuno di esse e un potenziamento a tua scelta. Ripeti questo processo fino a quando almeno 1 aspect non ha alcun gettone salute sotto di se. Scarta tutti le chip salute rimanenti da tutte le aspect .	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Narora: Conduit, Medium
ONDATA 3 • The Uprising				
Tira il dado evento . Se tutte le aspect in gioco hanno almeno 1 chip salute sotto di loro, rimuovi una chip salute da ciascuno di esse e un potenziamento a tua scelta. Ripeti questo processo fino a quando almeno 1 aspect non ha alcun gettone salute sotto di se. Scarta tutti le chip salute rimanenti da tutte le aspect .	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Narora: [Bishop, Bishop]
ONDATA 4 • Narora				
Tira il dado evento . Se tutte le aspect in gioco hanno almeno 1 chip salute sotto di loro, rimuovi una chip salute da ciascuno di esse e un potenziamento a tua scelta. Ripeti questo processo fino a quando almeno 1 aspect non ha alcun gettone salute sotto di se. Scarta tutti le chip salute rimanenti da tutte le aspect .	0 Source	Normale	Aggiungi  al fondo di tutte le torri narora in gioco.	Giocatore: 11 CP Narora: Anjebin*, Anvasse*, Bydra Graam
ONDATA 5 • The Uprising				
Se tutte le aspect in gioco hanno almeno 1 chip salute sotto di loro, rimuovi una chip salute da ciascuno di esse e un potenziamento a tua scelta. Ripeti questo processo fino a quando almeno 1 aspect non ha alcun gettone salute sotto di se. Scarta tutti le chip salute rimanenti da tutte le aspect . Fine dello scenario.	—	—	—	—

RIEPILOGO

- Prendi nota del totale della tua Source alla fine di questo scenario, perchè avrà impatto sugli avanzamenti della tua fortezza nello scenario seguente.

THE UPRISING

CHAPTER 3

Dopo aver attaccato con successo la supertorre narora, gli Uprising misero gli occhi su un accampamento brawnen, uno degli ultimi ostacoli prima di poter conquistare la capitale brawnen. Tuttavia, nella battaglia precedente, le waygate degli Uprising erano state danneggiate, rendendole instabili per il trasporto di massa.

Non volendo ritardare, il leader degli Uprising, Netorut, decise di organizzare l'attacco da un vicino accampamento narora che gli Uprising avevano preso durante la battaglia precedente. Gli Uprising non avrebbero avuto accesso al loro armamentario di trucchi, ma avevano recuperato la tecnologia narora dall'accampamento per usarla nella battaglia imminente.

Mentre la forza principale degli Uprising si preparava alla battaglia, gli scienziati lavoravano per riparare le waygate. Le loro forze avrebbero avuto bisogno del loro solito arsenale prima di sferrare l'attacco alla capitale brawnen. ○



THROW DOWN YOUR GUNS

Ondate: 5 Nemico: Brawnen

RIPORTO

• Dividi la Source rimanente dallo scenario precedente per 3, arrotondando per difetto. Prima dell' inizio dello scenario, puoi spendere questa quantità per un singolo avanzamento fortezza di livello 1 tra gli avanzamenti della fortezza degli Uprising o tra gli avanzamenti narora tra **Power Rings** o **Fanatic Tower**.

- A** RUINS LANDMARK 
- B** SWAMP LANDMARK 
- C** LANCE LAUNCHER 
- D** SIEGE TOWER 



OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Usa l'avanzamento fortezza **Power Rings 2 – Portal Ring** per teletrasportare un eroe sul terreno minore 13 o sul terreno minore 16.
- Alla fine dello scenario, avere almeno 3 **waygate** sugli esagoni D. Le **destroyed waygate** non contano.
- Usa **Netorut** per sconfiggere 2 **forsaken**.

SCONFITTA

- **Netorut** è sconfitto.
- Il cancello fortezza narora è sconfitto.

REGOLE SCENARIO

- Gli Uprising considerano la fortezza narora come propria per questo scenario e non posizionano una **waygate** durante il set-up. Le unità Uprising si schierano dal cancello della fortezza narora, anche se ci sono delle **waygate** in gioco. Gli Uprising possono costruire torri sui pozzi Source della fortezza narora.
- Gli Uprising possono acquistare gli avanzamenti **Power Rings** e **Fanatic Tower** dei narora, così come avanzamenti dalla propria fortezza.

REGOLE AI

- I brawnen non attaccheranno le **waygate**.

BERSAGLI

Uprising: Fortezza brawnen

Brawnen: Fortezza narora

Drang: **Netorut** > fortezza narora

DADO EVENTO

1-2: O guadagni 1 Source o aumenti il tuo FT Range di 1. Non può essere aumentato oltre il più alto FT Range che l'attuale livello di avanzamento della **Fanatic Tower** permette.

Inoltre, aggiungi un **dispatch** in cima alla pila di schieramento brawnen per questa ondata.

3-6: O guadagni 1 CP o aumenti il tuo FT Range di 1. Non può essere aumentato oltre il più alto FT Range che l'attuale livello di avanzamento della **Fanatic Tower** permette.

Inoltre, aggiungi un **battleborn** in cima alla pila di schieramento brawnen per questa ondata.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
CNATA1 • The Uprising				
Tira il dado evento.	6 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Brawnen: Aegis
CNATA2 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Brawnen: Aegis*, Dispatch*
CNATA3 • The Uprising				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Brawnen: [Source Siege*, Aegis*]
CNATA4 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Brawnen: Battleborn*, Dispatch*, Forsaken*
CNATA5 • The Uprising				
Scarta tutti i landmark sui terreni minori 13 e 16. Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Brawnen: [Source Siege, Battleborn*], Drang*, Forsaken*

THE UPRISING

CHAPTER 4

Con l'attacco all'accampamento brawnen alle spalle, Gli Uprising rivolsero il loro sguardo su Leviatown, la capitale brawnen. Tuttavia le loro forze si trovarono di fronte a una dura battaglia: i brawnen avevano tenuto una riserva di truppe fresche all'interno delle mura della città in previsione di questo scenario.

Se già questo non fosse stato abbastanza grave, gli Uprising avevano anche affrontato un'altra minaccia inaspettata. Non avendo nulla da perdere, il leader dei brawnen Awsh il Grande aprì la porta zerker dei brawnen, permettendo all'intera popolazione di forsaken dello stato-nazione di sfondare le linee Uprising.

Se si fossero ritirati, gli Uprising avrebbero rischiato di perdere morale. Spettava al leader Uprising, Netorut, valutare cosa, e quanto, i mercenari avrebbero perso se avessero continuato a combattere. ☹



STAND FOR YOURS

Ondate: 5 Nemico: Brawnen

A SIEGE TOWER

B WAYGATE

C DRILLING OUTPOST

D SIEGE TOWER

E FORSAKEN

10 17 8 3 4 13 14 2 6 28

OBIETTIVI

Completa almeno un obiettivo per ottenere la vittoria.

Guadagna 1  per ogni obiettivo completato.

- Sconfiggi 2 **forsaken**.
- Sconfiggi tutte le 3 **drilling outpost**.
- Costruisci una torre merc su ognuno dei 3 Esagoni C.

Risultato: Lo scenario termina immediatamente.

SCONFITTA

- **Netorut** è sconfitto.

REGOLE SCENARIO

- Le **drilling outpost** iniziano con 7 salute ciascuna. Queste chip sono trattati come potenziamenti che non forniscono alcun beneficio alla torre e richiedono 1 o più danni per essere rimossi.
- Tutti i minion landmark palude hanno una statistica salute di 8 invece della statistica salute mostrata.

REGOLE AI

- I **forsaken** non si muovono e non tirano il dado **forsaken** finchè tutte e 3 le **drilling outpost** non sono state sconfitte. Attaccano comunque normalmente.
- Ogni **forsaken** determina il suo bersaglio prima di muoversi ogni turno. I loro bersagli possono quindi essere differenti dal resto dei **brawnen** e tra di loro.

BERSAGLI

The Uprising: Fortezza **brawnen**

Brawnen: La **waygate** più vicino al cancello della fortezza **brawnen**

Forsaken: La **waygate** più vicino

Kram: Eroe nemico più vicino

DADO EVENTO

1-2: Puoi ridurre la salute della tua fortezza di 1 per rimuovere 1 salute da tutte **drilling outpost** sugli esagoni C o infliggere 1 danno a 1 **forsaken** in gioco.

3-4: Puoi piazzare una **waygate** su qualsiasi pozzo **Source** senza alcun costo.

5-6: Se acquisti un terreno minore durante la Fase Mercato di questa ondata, puoi piazzarlo durante la Fase Costruzione senza alcun costo.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
CN DATA 1 • The Uprising				
Tira il dado evento.	6 Source	Normale	Normale	Giocatore: 5 CP Brawnen: Aegis*, Aegis*
CN DATA 2 • Brawnen				
Tira il dado evento.	8 Source	Normale	Normale	Giocatore: 7 CP Brawnen: Kram the Mighty*, Architect*
CN DATA 3 • The Uprising				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 9 CP Brawnen: Dispatch*, Dispatch*, Architect*
CN DATA 4 • Brawnen				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 11 CP Brawnen: Dispatch*, Dispatch*, Aegis*, Architect*
CN DATA 5 • The Uprising				
Tira il dado evento.	0 Source	Normale	Normale	Giocatore: 13 CP Brawnen: [Source Siege, Aegis*], [Battleborn*, Battleborn*], [Dispatch*, Dispatch*]



Nella modalità infinita, giocherai da solo contro un assalto sempre crescente di unità di altre 3 fazioni. L'obiettivo è quello di resistere al maggior numero possibile di ondate prima che il cancello della tua fortezza venga sconfitto. Prendi nota di quante ondate sopravvivi per cercare di battere il tuo punteggio precedente o per sfidare i tuoi amici!

SET-UP

Puoi giocare la modalità infinita con qualsiasi fazione e includere uno qualsiasi dei seguenti contenuti espansione: terreni minori; isole; chip mercato; landmark palude, tempio e rovine. Altri landmark speciali non saranno utilizzati in questa modalità.

Scegli la tua fazione e prendi il foglio di riferimento, la fortezza, i dadi e le chip di quella fazione. Prendi anche una caserma, una chip salute fortezza e una chip Source fortezza.

Usa la mappa preimpostata come illustrato nella pagina seguente per una partita veloce. Se preferisci creare la tua mappa personalizzata, fai invece quanto segue:

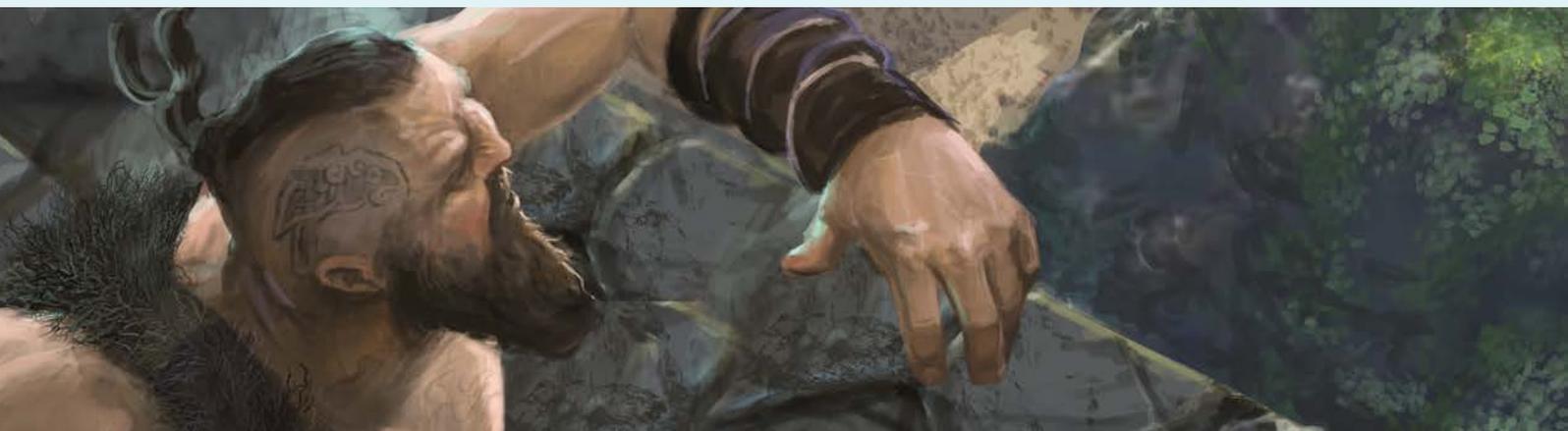
- Mescola 7 isole. Rivelale e attaccale insieme in qualsiasi forma e configurazione tu voglia.
- Posiziona la tua fortezza dove vuoi secondo le regole standard di posizionamento fortezza. La mappa deve avere almeno 3 pozzi Source adiacenti a un sentiero che porta alla tua fortezza.
- Trova i 3 landmark **gateport** e mettili a faccia in su sui 3 pozzi Source adiacenti al sentiero che porta alla tua fortezza.

Posiziona un landmark palude casuale sul pozzo Source più vicino al cancello della tua fortezza e un landmark casuale su tutti gli altri pozzi Source.

Scegli 3 fazioni avversarie. Si consiglia di farlo a caso mischiando tutte le chip mark fazione tranne la propria e pescandone 3 senza guardare. In alternativa, puoi scegliere contro quali fazioni giocare.

Aggiungi casualmente la chip mark fazione di ogni fazione avversaria sotto un **gateport** in gioco, per indicare quale fazione si schiererà da uno dei **gateport**. Dal tuo punto di vista, il **gateport** più a sinistra è il Gateport A, e la fazione corrispondente è la Fazione A. Il successivo **gateport** più a sinistra è il Gateport B, che schiera la Fazione B. Il **gateport** finale è il Gateport C e ospita la Fazione C.

Crea un mercato standard con 3 opzioni chip mercato e un terreno minore.



ENDLESS MODE

A GATEPORT 

B GATEPORT 

C GATEPORT 



Piazza la
tua
fortezza
qua

GAMEPLAY

In generale, la modalità infinita segue le stesse regole della modalità solitaria.

Le 3 fazioni contro cui si gioca sono controllate dall'AI e agiscono come una singola fazione condividendo il turno. Le ondate avvengono in serie di 3. Le ondate 1-3 sono una serie, le ondate 4-6 sono una serie, ecc. L'inizio di un nuovo set di ondate sarebbe l'inizio della prima ondata di un set. Le ondate 4, 7, 10, ecc. sono ondate che iniziano un nuovo set.

REGOLE INFINITE

Sconfiggere un'unità della fazione avversaria ti garantisce 1 Source invece della sua ricompensa stampata. I landmark concedono ancora la loro ricompensa stampata.

I tuoi minion si muoveranno verso il loro **gateway** contrassegnato come parte del movimento. Quando lo fanno, vengono immediatamente sconfitti e tu guadagni 1 Source. I tuoi eroi non possono spostarsi sui **gateway**.

Hai un limite di 4 torri.

I talenti Overload e Riftwalk non possono essere utilizzati da nessuna unità.

REGOLE AI

Le unità dell'AI si schierano dal loro **gateway** designato come se fosse un cancello della fortezza.

L'AI muoverà sempre tutte le unità della Fazione A, poi tutte le unità della Fazione B, poi tutte le unità della Fazione C.

Se l'AI è narora, considera come se avessero l'avanzamento fortezza **Forgotten Graves 3 - Source Loop**. Se l'AI è grovetender e una delle loro unità usa Summon o Evoke, viene evocato un war briar.

BERSAGLI

Giocatore: Gateport A O Gateport B O Gateport C

Minions AI: Fortezza avversaria

Eroi: Torre avversaria più vicina che può essere danneggiata > fortezza avversaria

Wyvankaye: Minion avversario più vicino con salute uguale o inferiore a **Wyvankaye**

Wyvankaye*: Torre avversaria più vicina con potenziamenti attacco

COME CREARE PILE DI SCHIERAMENTO AI

La tabella nella pagina a fianco delinea quali unità ogni fazione schiererà ad ogni ondata. Ogni espansione fazione contiene una tabella simile. Le ondate sono disposte in serie di 3. In ogni serie di ondate, giocherete prima contro 1 fazione, poi procedendo a 2 e infine affrontando tutte e 3 le fazioni contemporaneamente. Pertanto, nelle ondate 1, 4, 7, ecc. affronterai la fazione A. Nelle ondate 2, 5, 8, ecc. affronterai le fazioni A e B. Nelle ondate 3, 6, 9, ecc., affronterai le fazioni A, B e C tutte insieme.

Ogni fazione schiera tutti i suoi minion come unico gruppo. Quando passi a una nuova serie di ondate, i nuovi minion elencati vengono aggiunti al fondo del gruppo in aggiunta a tutti i minion precedentemente elencati per quella fazione. Gli eroi sono posizionati in fondo alla pila di schieramento quando sono elencati. Gli eroi vengono schierati solo una volta. Quando vengono sconfitti, vengono rimossi dal gioco.

Per aiutarti a capire come potrebbero essere le pile di schieramento avversarie, ecco un paio di esempi. In questi esempi, stai giocando i brawnen. La fazione A sono i grovetender, la fazione B sono gli heirs e la fazione C i narora.

Esempio 1: È la Fase Preparatoria dell'Ondata 7. Poiché è la prima ondata di un nuovo set, solo la Fazione A si schiererà. La pila di schieramento dei grovetender sarà: [War Briar, Vineherald*], Dywen* +2 Range.

Esempio 2: Ora è la Fase Preparatoria dell'Ondata 8, che è la seconda ondata di un set. Pertanto, entrambe le fazioni A e B si schiereranno dai loro rispettivi **gateport**. La pila di schieramento dei grovetender sarà: [War Briar, Vineherald*]. Nota che Dywen* non è schierata, perché si schiera solo una volta. La fazione B, gli heirs, schiererà: [Harrier, Joust*], Darb*+2 Attacco.

Esempio 3: Ora è la Fase Preparatoria dell'Ondata 27, che è la terza onda del set e vedrà schierate tutte e 3 le fazioni avversarie. I grovetender schierano: [War Briar, Vineherald*, Ogregrowth*, Taproot, Treed*, Treed*, Taproot, War Briar*, Vineherald*, Grizzled Oak*, Taproot]. La pila di schieramento degli heirs è: [Harrier, Joust*, Windrush*, Harrier*, Humminger*, Humminger*, Joust*, Harrier*, Royal Talon*]. La pila di schieramento dei narora è: [Drift, Arcbright, Drift, Bishop, Bishop, Drift, Nightrous, Nightrous, Void], Bydra Graam* +3 Range.

FASE EVENTO	FASE ENTRATE	FASE MERCATO	FASE COSTRUZIONE	FASE PREPARATORIA
ONDATE • AI va sempre per prima				
<p>Ondate che sono l'inizio di un nuovo set:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rimuovi i potenziamenti dal fondo di tutte le torri che superano la loro capacità di miglioramento. Le torri senza capacità di miglioramento sono sconfitte. • Rimuovi i potenziamenti dal fondo di tutte le unità che superano la loro capacità di miglioramento. 	0 Source	Il mercato si aggiorna solo all'inizio della Fase Mercato nelle ondate che sono l'inizio di un nuovo set. Il mercato si aggiorna ancora dopo gli acquisti e viene usato come di consueto.	Normale	<p>Giocatore:</p> <p>Ondate 1-9: 3 CP</p> <p>Ondate 10-18: 6 CP</p> <p>Ondate 19-27: 9 CP</p> <p>Ondate 28+: 1 CP in meno rispetto a dell'ondata precedente, fino a un massimo di 3 CP.</p> <p>AI: Vedere il grafico nella pagina seguente.</p>

BRAWNEN	GROVETENDER	HEIRS	NARORA
ONDATA 1, 2, 3			
[Battleborn...]	[War Briar...]	[Harrier...]	[Drift...]
ONDATA 4, 5, 6			
...Aegis*...	...Vineherald*...	...Joust*...	...Arcbright...
ONDATA 7, 8, 9			
[Awsh* - 🍷🍷]	[Dywen* - 🍷🍷]	[Darb* - 🍷🍷]	[Anvasse* - 🍷🍷]
ONDATA 10, 11, 12			
...Source Siege*...	...Ogregrowth*, Taproot...	...Windrush*, Harrier*...	...Drift, Bishop...
ONDATA 13, 14, 15			
...Dispatch*, Dispatch*...	...Treed*, Treed*, Taproot...	...Humming*...	...Bishop...
ONDATA 16, 17, 18			
[Drang* - 🍷🍷]	[Ybanthe* - 🍷🍷]	[Keem* - 🍷🍷]	[Anjebin* - 🍷🍷]
ONDATA 19, 20, 21			
...Aegis*, Battleborn*, Battleborn*...	...War Briar*, Vineherald*...	...Humming**, Joust*...	...Drift, Nightrous...
ONDATA 22, 23, 24			
...Forsaken*]	...Grizzled Oak*, Taproot]	...Harrier*, Royal Talon*]	...Nightrous, Void]
ONDATA 25, 26, 27			
[Kram the Mighty* - 🍷🍷🍷]	[Wyvankaye* - 🍷🍷]	[Jaelana Nestor* - 🍷🍷🍷]	Bydra Graam* - 🍷🍷🍷]
ONDATA 28+			

Replica le unità avversarie dell'ondata 27, riducendo i tuoi CP di 1 per ogni ondata giocata oltre la 27 (ad esempio, nell' ondata 28 ti vengono concessi 8 CP, nell' ondata 29 ti vengono concessi 7 CP, ecc). I tuoi CP possono essere ridotti di un massimo di 3 CP.

QUICK REFERENCE

PRIORITÀ ATTACCO TORRI

1. Eroe del giocatore attivo che può essere sconfitto.
2. Minion del giocatore attivo che può essere sconfitto.
3. Eroe del giocatore attivo che può essere ferito.
4. Minion del giocatore attivo che può essere ferito.
5. Qualsiasi unità controllata dal giocatore attivo.

PRIORITÀ ATTACCO UNITÀ AI

1. Cancelli della Fortezza avversaria.
2. Eroe avversario che può essere sconfitto.
3. Torre avversaria che può essere sconfitta.
4. Minion avversario che può essere sconfitto.
5. Landmark avversario che può essere sconfitto.
6. Eroe avversario che può essere ferito.
7. Torre avversaria che può essere ferita.
8. Minion avversario che può essere ferito.
9. Landmark avversario che può essere ferito.
10. Qualsiasi unità o torre avversarie.

PRIORITÀ MOVIMENTO SERVITORI AI

1. Conta gli esagoni di terreno validi tra l' esagono di partenza del Servitore e il suo obiettivo, utilizzando il percorso più breve possibile. E' consentito passare attraverso le unità ma non attraverso landmark e le torri. Individua tutti gli esagoni dove il minion può terminare lo spostamento usando tutto il movimento disponibile. Controlla la distanza tra questi esagoni e il suo obiettivo. Se uno di essi è più vicino del suo esagono di partenza, è lì che si muove. Se più esagoni sono più vicini, spostalo in quello che più lo avvicina al suo obiettivo. Il giocatore sceglie nel caso ci siano molteplici opzioni di movimento.

2. Se il minion non può avvicinarsi usando tutto il suo movimento, sottrai 1 al suo valore movimento e trova gli esagoni nei quali ora può terminare il suo movimento. Verifica se qualcuno di essi è più vicino rispetto all'esagono di partenza. Se ce n'è uno, questo è l'esagono dove si muove. Se più esagoni sono più vicini, spostalo in quello che più lo avvicina al suo obiettivo.

3. Se il minion ancora non può avvicinarsi, sottrai ancora 1 al suo valore movimento. Ripeti l'azione finché non trovi un esagono che il minion può raggiungere usando il massimo movimento possibile per avvicinarsi al suo obiettivo.

4. Se non ci sono esagoni in cui il minion può muovere per avvicinarsi al suo obiettivo, puoi scegliere di muoverlo in un esagono che non sia né più vicino né più lontano dal suo obiettivo, usando una qualsiasi quantità di movimento.

PRIORITÀ MOVIMENTO EROI AI

1. Conta gli esagoni di terreno validi tra l'esagono di partenza dell' eroe e quello più vicino dal quale può attaccare il suo obiettivo, utilizzando il percorso più breve possibile. Passa attraverso le unità ma non attraverso i landmark e le torri. Individua tutti gli esagoni dove l'eroe può terminare lo spostamento, usando tutto o in parte il movimento disponibile. Controlla la distanza tra questi esagoni e il suo obiettivo. Se uno di essi è più vicino del suo esagono di partenza, è lì che si muove. Se più esagoni sono più vicini, spostalo in quello che più lo avvicina al suo obiettivo. Il giocatore sceglie nel caso ci siano molteplici opzioni di movimento.

2. Se non ci sono esagoni in cui l'eroe può muovere per avvicinarsi al suo obiettivo, puoi scegliere di muoverlo in un esagono che non sia né più vicino né più lontano dal suo obiettivo, usando una qualsiasi quantità di movimento.



Lista Prodotti

www.chiptheorygames.com

Contatto

support@chiptheorygames.com