

L'essenziale da sapere per giocare a Magic Realm

Magic Realm è un gioco di avventura e combattimenti nel quale ogni giocatore assume il ruolo di un personaggio che cerca di raggiungere gli obiettivi che si era prefissato (Condizioni di Vittoria) in un regno una volta civilizzato e ora in rovina, pieno di tesori nascosti e attraversato da sentieri e passaggi segreti lungo le sue caverne, valli e montagne.

Il regno è abitato da orde di mostri che il personaggio deve combattere o evitare, e da sparuti gruppi di nativi amichevoli od ostili che possono aiutare il personaggio ed essere da lui arruolati, o combatterlo con una forza micidiale. I personaggi competono (o cooperano) per guadagnare punti vittoria, selezionati all'inizio del gioco in cinque aree: 1) oro accumulato trovando e vendendo tesori, 2) grandi tesori, 3) *incantesimi acquisiti leggendo le rune trovate nel regno*, 4) fama guadagnata uccidendo mostri o raccogliendo alcuni famosi tesori e 5) notorietà guadagnata uccidendo mostri, nativi o altri personaggi o conservando certi tesori famigerati.

Ogni giocatore che raggiunge le sue condizioni di vittoria alla fine del 28° giorno vince. Il giocatore che ha il maggior numero di punti è il vincitore assoluto. Ogni turno (giorno) di gioco è composto di quattro parti: Mattino, Giorno, Tramonto e Mezzanotte

I. Mattino

A. *Gli incantesimi permanenti provvisti del giusto colore magico si attivano per il resto del giorno.*

B. I giocatori scrivono le attività pianificate per il giorno per il loro personaggio e per i nativi assoldati.

C. I personaggi e i nativi assoldati che hanno registrato l'attività S (seguire) vengono piazzati con il personaggio o il leader assoldato che stanno seguendo.

D. Viene lanciato un dado per determinare quale gruppo di mostri e nativi sono attivi. Nel settimo giorno di ogni settimana (giorno 7, 14, 21 e 28) tutti i mostri e nativi attivi (inclusi quelli uccisi) vengono rimessi nella loro locazione di partenza.

E. I segnalini "Attenzione" dei personaggi e leader assoldati che non stanno seguendo qualcuno vengono mischiati insieme a faccia in giù, verranno pescati uno alla volta per determinare l'ordine di esecuzione del turno.

II. Giorno

A. Viene pescato un segnalino "Attenzione" a caso.

B. Il personaggio o leader assoldato (e tutti coloro che li seguono) diventano "non nascosti" e eseguono le attività esattamente come sono state registrate, una fase alla volta. Se non è possibile eseguire l'attività registrata, quella fase viene persa.

C. Il giorno consiste normalmente di quattro fasi, durante le quali ogni personaggio o leader assoldato può eseguire una delle attività elencate di seguito. Se un personaggio inizia il turno in una locazione di caverna, o si muove in una locazione di caverna, ottiene solo due fasi in quel giorno. Se un giocatore ha una fase bonus in una particolare locazione (in una abitazione, per esempio) può registrare la fase se sarà nella locazione quando eseguirà la fase bonus. Se ottiene una fase bonus da un oggetto, questo deve essere attivo quando registra e quando esegue la fase. (I cavalli diventano inattivi quando entrano in una caverna). Queste sono le attività che possono essere eseguite ogni fase e [tra parentesi] quello che deve essere registrato:

1. Muovere [M esagono, locazione] – il personaggio può muovere in una locazione adiacente attraverso un sentiero. Può cambiare sentiero solo in una locazione, non dove i sentieri si incrociano nei ponti. Per utilizzare un sentiero nascosto o un passaggio segreto deve averlo già scoperto. Normalmente sono necessarie due fasi movimento per entrare in una locazione di montagna. I personaggi devono abbandonare ogni oggetto più pesante della pedina MUOVI più forte che hanno in gioco.

2. Nascondersi [N] – per ogni fase nascondersi, può tirare una volta sulla tabella Nascondersi. Se ha successo, gira il suo segnalino con il lato verde a faccia in su; non può essere bloccato o attaccato da mostri o nativi non assoldati, o da personaggi e nativi assoldati che non abbiano trovato “Nemici Nascosti” durante una fase Esplorare nello stesso giorno. I personaggi diventano “non nascosti” appena prima di eseguire la loro prima fase il giorno seguente, o se bloccano o attaccano qualcuno (o se sono bloccati o attaccati) durante questo giorno.

Nota: tutti i tiri di dato, a meno che non vengano modificati da vantaggi speciali, vengono fatti con due dadi, ma conta solo il numero più alto. Questo significa che ci sono 11 probabilità su 36 di ottenere un 6, ma solo 1 su 36 di ottenere un 1.

3. Vigilare [V] – può girare le armi dal lato “pronto” a faccia in su (il lato con l’asterisco) o *preparare un incantesimo da usare durante il combattimento.*

4. Riposare [R] – può portare pedine azione senza asterischi ferite in gioco oppure cambiare una pedina con un asterisco da ferita in affaticata oppure portare una pedina con un asterisco affaticata in gioco. Le pedine con due asterischi possono essere riportate in gioco da affaticate o affaticate da ferite scambiandole con una pedina con un asterisco (rispettivamente affaticandone o ferendone una).

5. Esplorare [E] – può tirare su una delle Tabelle Esplorazione per scoprire sentieri nascosti, passaggi segreti, personaggi nascosti (che possono essere bloccati e attaccati) o locazioni dei tesori. Da una locazione di montagna può usare la Tabella Guardare e esplorare una locazione non di caverna in un esagono adiacente. Può anche usare una fase Esplorazione per saccheggiare una locazione di tesori che ha trovato; oppure lasciare una pila di tesori/armi/protezioni/cavalli abbandonati nella locazione. Quando un personaggio prende un oggetto può scegliere di attivarlo, disattivarlo o abbandonarlo (i leader assoldati non possono attivarli). Se un personaggio ha un artefatto attivo, o è in una locazione di tesori con incantesimi e ha il tipo corretto di pedina Magia, può tirare sulla Tabella Leggere Rune per tentare di imparare l’incantesimo. Solo il Re Stregone o un personaggio con il “Fantasma di Vetro” attivo può tirare sulla Tabella Vista Magica.

6. Commerciare [C] – può a) vendere uno o più dei suoi possedimenti per il prezzo base a un visitatore o un leader non assoldato che si trova nella sua locazione, oppure b) guardare i tesori posseduti da un gruppo di nativi o da un visitatore e quindi tirare una volta sulla Tabella Incontro per tentare di comprare un arma, protezione, cavallo o tesoro dai nativi (se il leader di un gruppo di nativi è non assoldato e nella locazione) o dai visitatori. Il risultato decide il prezzo al quale il leader/visitatore vende l’oggetto. Prima di tirare sulla Tabella Incontro, il personaggio può “acquistare da bere”, pagando 1 pezzo d’oro per ogni membro non assoldato del gruppo di nativi nella locazione per rendere il gruppo di un livello più amichevole per quel tiro.

7. Assoldare [A] – può tirare una volta sulla Tabella Incontro per determinare il prezzo per assoldare un gruppo di nativi per 14 giorni. I membri dell’Ordine e dei Furfanti devono essere assoldati uno alla volta, in ordine inverso rispetto alla numerazione (esempio, R7 prima di R6) e il leader (HQ) per ultimo. Gli altri nativi devono essere assoldati in gruppo; tutti i membri non assoldati nella locazione devono essere assoldati. Un giocatore può Assoldare o Commerciare mentre è nascosto, ma se viene bloccato diventa non nascosto. Un giocatore può “acquistare da bere” prima del tiro.

8. Seguire [F personaggio/leader] – per l’intero giorno muoverà con un altro personaggio o leader assoldato e condividerà tutte le attività e le scoperte. Se un personaggio saccheggia, coloro che lo seguono (così come tutti gli altri personaggi nella locazione che lo possono vedere) troveranno la locazione dei tesori ma non potranno prendere alcun tesoro; se Commercia, Assolda o Incanta, coloro che lo seguono non faranno nulla. Tutti i nativi non leader possono solo seguire (i nativi assoldati hanno i propri turni in cui eseguire attività e possono muovere da soli o seguire). Un personaggio può sempre lasciare indietro i propri nativi assoldati, o se vuole, può lasciare indietro chiunque non abbia trovato Nemici Nascosti quando si muove in una nuova locazione mentre è nascosto. Si può lasciare indietro chi segue anche quando un personaggio Vola o esegue una mossa doppia con un pony, a meno che coloro che seguono possono volare o hanno un pony.

9. Volare [VO esagono] – un personaggio con un incantesimo o un artefatto volante attivo può usare fasi per volare in un esagono adiacente o un'altra locazione nello stesso esagono. Quando smette di volare per quel giorno il personaggio tira un dado e atterra in una locazione casuale dell'esagono in cui si trova.

10. *Incantare [I]* – la prima fase di *Incantare del giorno* (sigla IX) viene usata come preparazione. Può usare la seconda e le successive fasi *Incantare* per a) *incantare una delle sue pedine Magia* o b) *incantare l'esagono in cui si trova*. Gli incantamenti hanno i seguenti effetti:

a) *incantare una pedina azione Magia trasforma la pedina nel colore magico. La pedina Magia viene girata per indicare lo status di incantata. Le Pedine Magia si convertono in questo modo:*

Pedine Magia tipo I → colore Bianco,

Pedine Magia tipo II → colore Grigio,

Pedine Magia tipo III → colore Oro,

Pedine Magia tipo IV → colore Porpora,

Pedine Magia tipo V → colore Nero.

Le altre pedine Magia (tipo VI, VII o VIII) non possono essere convertite in colori magici.

b) *una pedina azione Magia, combinata con il colore magico corretto (presente nell'esagono o fornito da un'altra pedina Magia incantata nel colore magico) può essere usata per incantare (girare) un esagono. Questo può cambiare i sentieri e aggiungere colori magici all'esagono. Le seguenti pedine Magia possono essere giocate con il colore magico corrispondente.*

Pedine Magia tipo I + colore Bianco,

Pedine Magia tipo II + colore Grigio,

Pedine Magia tipo III + colore Oro,

Pedine Magia tipo IV + colore Porpora,

Pedine Magia tipo V + colore Nero,

Altri tipi e combinazioni di pedine Magia non possono incantare gli esagoni. I Colori magici utilizzati ritornano normali pedine Magia e vengono affaticati.

D. Sono possibili altre attività all'inizio o alla fine di qualunque fase (che non devono essere registrate):

1. All'inizio di una fase:

a) **Vendere/Acquistare:** può vendere, acquistare o dare armi, tesori, informazioni o scoperte (nell'esagono) a un altro giocatore nella stessa locazione a qualunque prezzo ci si accordi,

b) **Riorganizzare gli averi:** può attivare, disattivare o abbandonare oggetti. (Può avere una sola arma, cavallo, carta guanti o carta stivali attiva nello stesso tempo).

2. Alla fine di una fase: **Bloccare.** Un personaggio o leader assoldato può bloccare un altro personaggio, mostro o nativo assoldato se entrambi concludono una fase nella stessa locazione. Solo i personaggi/leader che hanno trovato "Nemici Nascosti" quel giorno possono bloccare personaggi o leader nascosti. Sia chi blocca e chi viene bloccato diventa non nascosto e termina il suo turno. Non possono essere più eseguite fasi ma entrambi possono bloccare altri individui. I mostri bloccano sempre personaggi e leader assoldanti non nascosti nella stessa locazione alla fine della fase del personaggio/leader o quando il mostro arriva nella locazione. I nativi assoldati non leader non possono bloccare o essere bloccati, e i nativi non assoldati bloccano solo con il risultato "Blocco/Battaglia" nella Tabella Incontro.

E. Alla fine delle fasi del giorno di un personaggio, tutti i segnalini Attenzione a faccia in giù (quelli gialli) e tutti i segnalini Suono/Tesoro (rossi o oro) vengono girati a faccia in su). I mostri attivi non bloccati nel suo esagono si muovono nella locazione del personaggio e bloccano tutti i personaggi non nascosti. Il primo giocatore che finisce il turno in un esagono fa muovere i mostri attivi dalla tabella setup all'esagono. I mostri richiamati dai segnalini Attenzione appaiono nella locazione del personaggio, i mostri richiamati dai segnalini Suono/Tesoro appaiono nella locazione con lo stesso numero del segnalino.

III. Tramonto

Gli incantesimi con durata Giorno finiscono al Tramonto.

Il combattimento può avvenire in ogni locazione che contiene un personaggio o un leader assoldato e qualunque altro personaggio, nativo o mostro. In più i round di combattimento possono essere giocati in qualunque locazione nella quale un personaggio *voglia lanciare un incantesimo*, cambiare equipaggiamento o fuggire dalla locazione. Il combattimento non avviene nelle locazioni che contengono solo nativi assoldati non leader, mostri e/o nativi non assoldati.

I round di combattimento consistono in una **Fase Incontro**, una **Fase Combattimento** e una **Fase Affaticamento**, e vengono giocati finché non si hanno due round successivi senza ferite, affaticamenti, danni alle protezioni, uccisioni o incantesimi, senza mostri Tremendi con il lato rosso verso l'alto. Ogni personaggio, mostro o nativo deve avere una scheda per gestire il proprio attacco e difesa.

Quando il combattimento inizia, ogni giocatore che ha un personaggio o un nativo assoldato (anche nascosto) in una locazione con un nativo non assoldato deve tirare sulla Tabella Incontro per ogni gruppo di nativi non assoldati per vedere se lo stanno combattendo (si applicano i modificatori e può "comprare da bere" prima del tiro). Un risultato "Blocco/Battaglia" significa che il personaggio e i suoi nativi assoldati stanno combattendo tutti i nativi non assoldati membri di quel gruppo nella locazione per il resto del giorno. (Un risultato "Blocco/Battaglia" ottenuto durante il Giorno significa che il gruppo sta bloccando solo il personaggio/leader). I nativi non assoldati combattono un personaggio se lui o i suoi nativi assoldati attirano in combattimento uno del suo gruppo.

All'inizio del combattimento, ogni giorno, tutti i mostri Medi e Pesanti sono girati con il lato chiaro verso l'alto. I mostri Tremendi col lato rosso verso il basso. I cavalli dei nativi non assoldati con l'asterisco verso il basso.

A. **Fase Incontro:** i mostri e i nativi sono attribuiti ai personaggi e ai loro nativi assoldati, i personaggi possono scappare o approntare un'arma, *e vengono lanciati gli incantesimi*. **Nota: se i nativi e i mostri non vengono attribuiti nella Fase Incontro, non attaccano questo round.**

1. **Attirare:** iniziando con il primo personaggio che ha agito quel giorno e a turno, i personaggi possono diventare non nascosti e prendere un numero qualsiasi di mostri e nativi non assoldati sulla loro scheda combattimento per combattere (o fuggire via). I nativi assoldati e i loro cavalli possono essere giocati con qualunque lato e prendere un mostro o un nativo non assoldato sulla loro scheda. I mostri (eccetto quelli Tremendi col lato rosso visibile) o i nativi non assoldati che attaccano un personaggio possono essere attirati lontano da lui, ma un mostro o un nativo già attirato da un nativo non può essere attirato lontano da un altro personaggio o nativo.

2. **Attribuzione Causale:** tutti i mostri non attribuiti e i nativi non assoldati che combattono vengono attribuiti attraverso un tiro di dado ai personaggi non nascosti. Se un personaggio è visibile o non nella locazione, tira il dado e attribuisce mostri o nativi che combattono a ognuno dei suoi nativi assoldati non nascosti nella locazione. Non c'è un limite al numero di mostri o nativi che combattono che possono essere attribuiti a un personaggio (o nativo assoldato se il personaggio che lo controlla è nascosto o non nella locazione) attraverso l'attribuzione casuale. Se tutti sono nascosti, i mostri e i nativi non assoldati non vengono attribuiti e non attaccano questo round, **ma possono essere attaccati da un personaggio nella Fase Combattimento.**

3. **Piazzamento/Carica:** iniziando con il primo personaggio che ha agito quel giorno e a turno, ogni personaggio può piazzare ognuno dei suoi nativi assoldati non attribuiti sulla scheda di un altro personaggio non nascosto, nativo o mostro per attaccarli. (un leader assoldato che ha trovato Nemici Nascosti quel giorno può essere attribuito ad un bersagli nascosto, rendendolo visibile). Può piazzare il nativo assoldato e il suo cavallo con qualunque lato verso l'alto. Un mostro o un nativo deve essere posto sulla propria scheda se attaccato. Speciale: se l'ultimo attaccante viene rimosso dalla scheda di un mostro/nativo, il difensore lascia la sua scheda e diventa il nuovo attaccante sulla scheda del suo ex-attaccante. Esempio: il Lanciere assoldato dall'Amazzone attira un Troll Pesante sulla sua scheda. Nella fase Piazzamento/Carica, il Berserker attribuisce un suo Furfante assoldato per attaccare il Troll. Il Troll diventa il difensore sulla sua propria scheda e il Furfante è

l'attaccante. Ora da solo sulla sua scheda, il Lanciere viene messo, assieme col suo cavallo, sulla scheda del Troll come ultimo attaccante. Se il Berserker avesse giocato il suo Furfante per attaccare il Lanciere, il Lanciere sarebbe rimasto sulla sua scheda e il Troll e il Furfante sarebbero stati entrambi suoi attaccanti; nella fase Combattimento dell'Amazzone sceglierà uno di questi come bersaglio del Lanciere.

Un personaggio può anche caricare un altro personaggio piazzando un'azione Muovi o il suo cavallo attivo (qualunque lato) sulla scheda combattimento dell'altro personaggio se quest'ultimo non è nascosto o se lui ha trovato Nemici Nascosti (entrambi i personaggi diventano visibili se il personaggio carica). Caricando può vietare all'altro personaggio di effettuare un'azione nel round.

4. **Azioni:** iniziando con il primo personaggio che ha agito quel giorno e a turno, ogni personaggio può giocare un colore magico per attivare un incantesimo permanente, e se non ha Caricato durante la Fase Piazzamento, può giocare una pedina Muovi, Attacca o *Magia* per fare una delle seguenti azioni. **Importante: la pedina azione giocata deve avere un numero inferiore (inferiore o uguale alle pedine Magia) a qualunque pedina Muovi o al valore di movimento delle pedine cavallo, mostro o nativo presenti sulla sua scheda combattimento. (Numeri bassi equivalgono a velocità maggiori).**

a) giocare una pedina Attacca per approntare la sua arma.

b) giocare una pedina Muovi per fuggire dalla locazione. Il giocatore viene messo a metà strada tra le locazioni di un sentiero che porta fuori dalla locazione. Se è appena entrato nella locazione quel giorno, deve utilizzare lo stesso sentiero da cui proviene. Come prima attività del giorno successivo deve muovere in una delle due locazioni. Qualunque cosa sulla sua scheda diventa non assegnata per questo round. Non puoi fuggire da un mostro Tremendo con il lato rosso verso l'alto, e i nativi non fuggono mai.

c) *giocare una pedina Magia per lanciare un incantesimo. Se il personaggio sta lanciando un incantesimo registrato deve giocare una pedina Magia dello stesso tipo dell'incantesimo; sia la pedina Magia che l'incantesimo registrato sono legati e non possono essere utilizzati di nuovo fino a quando l'incantesimo non si esaurisce. Gli incantesimi che sono stati attivati da un artefatto attraverso la Lettura delle Rune possono essere utilizzati con l'artefatto che sostituisce la pedina Magia, fintanto che l'artefatto e l'incantesimo sono dello stesso tipo. Gli incantesimi lanciati da un artefatto e quelli preparati hanno un tempo di zero (non possono essere fermati da una pedina Muovi). Tutti gli incantesimi devono avere il corretto colore magico presente nel momento in cui sono lanciati. Il colore magico può essere presente nella locazione o fornito da una delle pedine Magia trasformate dall'incantatore. Se tutte queste condizioni risultano applicate, l'incantesimo viene lanciato. Andrà in effetto quando verrà selezionato un bersaglio nella Fase Combattimento se non viene fermato da un incantesimo di un altro personaggio. Nota: questo è l'unico momento in cui può essere lanciato un incantesimo.*

c) se il personaggio non carica o fa una di queste azioni, può attivare e/o disattivare un'arma o un tesoro, o abbandonare qualunque avere nella locazione.

B. Fase Combattimento: vengono scelti i bersagli per gli incantesimi e gli attacchi con le armi, i personaggi giocano attacchi e difese per loro e i propri nativi assoldati, e vengono risolti gli attacchi per vedere quali danni vengono inflitti ai bersagli.

1. Tutti i cavalli giocati nella Fase Incontro si girano (i cavalli dei nativi e dei personaggi giocati nella Fase Incontro non possono essere usati con lo stesso lato nella Fase Combattimento). I mostri e i nativi non assoldati sulle loro plance sono assegnati ad attaccare l'ultimo nativo piazzato sulla loro scheda.

2. **Segnalini Attenzione:** i personaggi mischiano i loro segnalini attenzione e li selezionano a caso.

3. Selezionare i bersagli: quando il proprio segnalino attenzione viene pescato, ogni giocatore effettua queste scelte:

a) egli **seleziona un bersaglio per il proprio attacco o incantesimo** piazzando il proprio segnalino attenzione sul bersaglio (o sulla scheda del bersaglio). Vengono annunciati bersagli addizionali per gli incantesimi con bersagli multipli. Se ha caricato questo turno, deve indicare come bersaglio il

personaggio che ha caricato, o non attaccare per nulla. Un personaggio, a differenza di un nativo o un mostro, può attaccare bersagli che non si trovano sulla sua scheda. Quando mette un segnalino attenzione su un altro personaggio, mostro o nativo (o sé stesso se sta lanciando un incantesimo su sé stesso) il personaggio e il suo bersaglio diventano immediatamente visibili (a meno che non venga utilizzata la regola opzionale sulle imboscate). Nota: quando un personaggio sceglie un bersaglio, non sa quali bersagli sceglieranno i personaggi dopo di lui. Questo crea opportunità per ingannare gli avversari.

b) egli **sceglie un bersaglio per i suoi nativi assoldati che hanno la propria scheda**, mettendo uno dei mostri attaccanti o nativi sulla scheda in uno dei riquadri manovra difensiva.

c) egli **posiziona i suoi nativi assoldati che sono attaccanti sulla scheda di un mostro o nativo non assoldato**. (Quelli sulla scheda di un nativo assoldato vengono posizionati dal personaggio assoldante quando vengono scelti gli attacchi e le manovre difensive). Egli non può girare le pedine. I mostri/nativi che si difendono vengono piazzati nei riquadri “Affondo e Caricare” e la testa/clava o cavallo nel riquadro “Fendente e Chinarsi”. Il bersaglio del difensore (l'ultimo nativo assoldato messo nella sua scheda durante la Fase Incontro) viene messo in uno dei riquadri Manovra Difensiva sul fondo della scheda; il suo cavallo può essere messo nello stesso o in un altro riquadro Manovra. Gli altri attaccanti vengono posizionati in uno o più dei cerchi di attacco.

4. Effetto degli incantesimi: *se il personaggio che lancia un incantesimo è il bersaglio di un altro incantesimo, il suo incantesimo viene cancellato se la sua velocità non è uguale o più maggiore dell'incantesimo contro di lui (gli incantesimi preparati e lanciati da artefatti hanno velocità uguale a zero). Se l'incantesimo di un personaggio viene cancellato, egli può scegliere di attaccare il bersaglio del suo incantesimo con un'arma. Un incantesimo che non viene cancellato si attiva ora, a meno che non sia un incantesimo di attacco mirato verso un personaggio/nativo/mostro, in tal caso deve colpire come un qualsiasi altro attacco (vedi il punto n°7).*

5. Attacchi e Manovre Difensive: ogni personaggio piazza segretamente e simultaneamente una pedina Muovi (o cavallo se non si trova in caverna) in uno dei riquadri di manovra Caricare, Chinarsi o Schivare sulla sua scheda combattimento e una pedina Attacca assieme a un'arma (o pedina Magia se sta usando un incantesimo di attacco) in uno dei cerchi di attacco Fendente, Mezzano o Affondo. La lettera di forza della pedina Attacca (L = Leggero, M = Medio, P = Pesante, T = Tremendo) deve equivalere o eccedere il peso dell'arma, e la forza della pedina Muovi deve equivalere o eccedere il peso di ogni arma, protezione o tesoro trasportato. Anche se non si possiede un'arma, tutti i personaggi possono utilizzare un pugnale con peso Nullo e una stella di affilatura giocando una pedina Attacca senza armi.

Le protezioni attive vanno negli appropriati riquadri. **Importante: un personaggio non può giocare più di due gocce di affaticamento complessive sulle sue pedine Attacca, Muovi e Magia in ogni round, includendo quelle giocate nella Fase Incontro.**

Nello stesso momento, i personaggi posizionano segretamente tutti i nativi e i mostri sulla propria scheda e sulle schede dei propri nativi assoldati. I nativi attaccano e difendono nella stessa direzione, a meno che non abbiano un cavallo e non siano in una caverna, in tal caso il cavallo può essere giocato come manovra in una direzione e il nativo come attacco in un'altra. I nativi/mostri che attaccano non possono essere girati.

a) **I nativi/mostri che attaccano sulla scheda di un personaggio** sono piazzati nei riquadri rossi. L'attaccante deve riempire il maggior numero possibile di riquadri, e un nativo/mostro non può essere giocato nello stesso riquadro del suo cavallo, testa o clava. Non si può lasciare vuoto un riquadro e raddoppiare gli attaccanti in un altro.

b) **I nativi assoldati che si difendono sulla loro scheda** sono posizionati in uno dei riquadri rossi. Può essere piazzato su qualsiasi lato, e il suo cavallo può essere piazzato nello stesso riquadro o in uno differente.

c) **I nativi/mostri che attaccano sulla scheda dei nativi assoldati vengono posizionati.** Il difensore bersaglio viene piazzato in uno dei riquadri di manovra; la pedina cavallo o testa/clava va in un riquadro differente dal nativo/mostro attaccante. Gli altri attaccanti sono messi nei cerchi di

attacco, riempiendo il maggior numero possibile di riquadri e separando le pedine cavalli/testa/clava.

6. **Casualità:** la direzione di attacco/manovra finale per tutti i mostri, nativi non assoldati e nativi assoldati non sulla loro scheda viene determinata lanciando un dado e consultando la Tabella Riposizionamento degli Abitanti. Quindi vengono tirati due dadi per ogni riquadro con mostri Medi/Pesanti e/o nativi: questi “cambiano tattica” e le loro pedine si girano con un 6 su almeno un dado. I mostri Tremendi non cambiano tattica a caso; si girano soltanto se colpiscono al punto n°7).

I nativi assoldati sulla loro scheda non cambiano direzione o tattica.

7. **Risolvere gli attacchi:** vengono rivelati simultaneamente tutti gli attacchi e le manovre difensive. La velocità e la direzione dell’attacco (pedine Attacca e Magia) viene confrontata con la velocità e la direzione della manovra (pedine Muovi). Un attacco colpisce in uno di questi due casi:

a) un attacco nella stessa direzione della manovra del bersaglio colpisce sempre.

b) un attacco in una direzione differente dalla manovra colpisce se ha una velocità inferiore a quella del bersaglio. (L’attacco colpisce sempre se il bersaglio non gioca una manovra difensiva valida).

La velocità dell’attacco è:

i) la velocità dell’arma se la pedina arma ha un numero sul lato visibile,

ii) la velocità della pedina Attacca se la pedina arma non ha un numero (o è un nativo/mostro),

iii) il numero sulla pedina Magia se è un attacco magico (gli incantesimi preparati o lanciati da un artefatto hanno velocità pari a zero).

8. Gli attacchi che mancano vengono rimossi, quelli che colpiscono vengono controllati per vedere l’ordine di risoluzione.

a) nel **primo round di combattimento** nella locazione l’ordine di risoluzione è determinato dalla lunghezza dell’arma, dalla più lunga alla più corta. In caso di parità si controlla la velocità.

b) nei **successivi round di combattimento** il numero di velocità più basso colpisce per primo, in caso di parità si controlla la lunghezza dell’arma.

9. **Danno:** l’effetto di ogni arma viene valutato in ordine, prima che gli altri colpi vengano risolti.

a) la forza dell’attacco – Tremendo, Pesante, Medio, Leggero o Nullo – è determinato dal peso dell’arma, aggiungendo un livello per ogni stella di affilatura e togliendone una se l’attacco colpisce una protezione. **Un’arma da corpo a corpo** incrementa di un livello il danno se la forza della pedina Attacca eccede il peso dell’arma. **Le armi a distanza e gli incantesimi di attacco** devono tirare sulla Tabella Attacchi a Distanza, il risultato può aumentare o diminuire la forza di attacco. Gli attacchi di livello Nullo o inferiori non hanno alcun effetto e vengono rimossi.

b) se la **direzione dell’attacco non intercetta una protezione**, il bersaglio è ucciso se la forza dell’attacco equivale o eccede il peso/vulnerabilità del bersaglio. Se la forza dell’attacco è inferiore alla vulnerabilità, i mostri e i nativi non sono danneggiati, e i personaggi devono rimuovere una pedina azione attiva dal gioco, ferendola, nella Fase di Affaticamento. La pedina viene girata per indicare la ferita.

c) se la **direzione dell’attacco intercetta una protezione**, il personaggio riceve una ferita se la forza dell’attacco è Media o superiore, e rimane illeso se la forza dell’attacco è Leggera o inferiore. La pedina protezione è danneggiata se la forza dell’attacco equivale il peso della protezione e distrutta (e quindi rimossa istantaneamente) se la eccede. Le protezioni danneggiate vengono distrutte se nuovamente danneggiate e vengono rimesse nel riquadro dei nativi per la riparazione. I nativi o mostri corazzati non vengono feriti e le loro protezioni non sono danneggiate; vengono uccisi se l’attacco equivale o eccede la loro vulnerabilità. L’unico effetto di una protezione per i nativi o i mostri è la riduzione del livello dell’attacco di una stella di affilatura.

d) se il bersaglio è ucciso **tutti i suoi attacchi seguenti nel round vengono annullati** e la sua pedina rimossa dal gioco. I personaggi possono ricevere fama e notorietà per il mostro ucciso da lui o dai suoi nativi assoldati, e notorietà e oro per i nativi uccisi. Se egli uccide un altro personaggio, ottiene la notorietà della vittima, tutto il suo oro e i suoi averi. Se uccide personalmente più di una vittima al giorno, il personaggio può moltiplicare il valore di fama/notorietà del mostro/nativo/personaggio per la posizione nell’ordine delle uccisioni.

i) le protezioni, le armi e i tesori di un personaggio ucciso vengono presi dal gruppo di nativi non assoldati, leader assoldato o personaggio che l'ha ucciso, o abbandonati nella locazione se ucciso da un mostro o un nativo assoldato non leader.

ii) se un personaggio uccide un nativo ottiene l'oro del nativo e il suo valore in notorietà. Se uccide un leader assoldato prende qualunque sua possessione, tranne gli averi del gruppo di nativi. Se uccide un leader non assoldato, gli averi del gruppo vengono abbandonati nella locazione. Quando viene ucciso un nativo assoldato, chi l'ha assoldato perde il suo valore in notorietà.

iii) un personaggio che viene ucciso si può reincarnare nello stesso personaggio o in uno differente e ripartire da zero il giorno successivo.

e) un attacco su un personaggio/nativo che ha giocato un cavallo come manovra difensiva infligge il danno solo sul cavallo. Il personaggio/nativo non può essere danneggiato fino a quando il cavallo rimane in vita.

f) **eccezione importante:** un mostro Tremendo con il lato rosso verso il basso che colpisce infligge il suo danno e si gira con il lato rosso verso l'alto. Un mostro Tremendo con il lato rosso verso l'alto che colpisce uccide immediatamente il suo bersaglio senza colpire l'armatura o il cavallo e viene girato con il lato rosso verso il basso.

10. Ogni arma che colpisce, indipendentemente dall'effetto, viene girata con l'asterisco verso il basso (non pronta). Le armi che mancano vengono girate con l'asterisco verso l'alto (pronte).

11. **Disingaggio:** alla fine di ogni round di combattimento, tutti i mostri Tremendi con il lato rosso verso l'alto rimangono attribuiti ai loro bersagli, e i mostri e i nativi non assoldati rimangono attribuiti ai personaggi. Tutti gli altri nativi e mostri diventano non attribuiti fino al prossimo round. I nativi non assoldati e i mostri rimangono sul lato in cui si trovano alla fine del round.

C. Fase Affaticamento

Un personaggio che ha giocato un totale di gocce di affaticamento sulle sue pedine Attacca e Muovi durante il round di combattimento deve rimuovere una pedina con asterisco dal gioco, affaticandola. Le pedine affaticate vengono conservate fuori dal gioco ma non girate, per distinguerle da quelle ferite. La pedina rimossa deve essere dello stesso tipo della goccia giocata (a scelta del giocatore se sono state giocate sia pedine Attacca che Muovi). Una pedina con due gocce può essere rimossa se una pedina con una goccia può tornare in gioco. Le pedine Magia e i colori magici si affaticano automaticamente quando giocate e non contano ai fini dell'affaticamento di pedine Attacca o Muovi. Le pedine Magia preparate con una fase Vigilare devono essere affaticate alla fine del combattimento anche se l'incantesimo non è stato utilizzato. Dopo l'affaticamento, il personaggio deve rimuovere dal gioco pedine attive (non affaticate o assegnate a un incantesimo) per le sue ferite. Se non ha abbastanza pedine attive, deve ferire quelle affaticate. Quando non ha più pedine da ferire, il personaggio muore.

IV. Mezzanotte

A. Dopo la fine dei round di combattimento, i personaggi possono sistemare l'equipaggiamento e commerciare tra di loro.

B. Tutte le pedine arma diventano non pronte, annullate le maledizioni ai personaggi che si trovano nella Cappella, e scartate le carte pozione attivate durante il giorno.

C. Gli incantesimi permanenti si disattivano fino a quando non viene loro fornito il colore magico corrispondente.

D. Se il giorno è la fine del mese, la partita finisce e vengono calcolati i Punti Vittoria.