

Il Cristallo del Potere

Un'espansione per 5 e 6 giocatori per
Quest for the DragonLords

Di Robert Johanssen

Traduzione di Marco Signore (normanno@marcosignore.it)

Nota del Traduttore: I riferimenti alle pagine si riferiscono al libro di istruzioni in lingua originale, e non al presente documento.

Il Cristallo del Potere è il punto focale dell'Universo, che unisce il tessuto del tempo. Nella Prima Era, gli Dei combatterono per controllare il Cristallo tramite i loro semidei, i DragonLord.

Quando i DragonLord si scontrarono, l'energia che ne scaturì fu tanto potente da spaccare il Cristallo del Potere. Le schegge del Cristallo raggiunsero i quattro angoli del mondo, e credo che abbiano attraversato anche le barriere del tempo.

La Seconda Era fu un tempo di oscurità ed il caos fu su di noi dopo la distruzione del grande Cristallo. Voi siete la migliore ed ultima speranza del nostro popolo. Io vi consegno un grande e terribile fardello, una scheggia del Cristallo del Potere. Usatela e governate con saggezza. Salvate il nostro popolo, riunite le schegge, e ridate foggia al Cristallo del Potere!

Contenuti del gioco

L'espansione per 5-6 giocatori "Crystal of Power" contiene:

Qtà	Pezzo	Dettagli
1 set	Unità Amazzoni	(le miniature, navi e DragonLords si chiamano unità)
1 set	Unità Necromanti	
2	DragonLord	
4	Navi	
6	Vele	
2	Schede di riferimento	
12	Carte Ricerca	
24	Carte Incantesimo	
9	Schegge	Le schegge sono le pedine di vetro colorato
1	Foglio di pedine	
1	Vassoio	
1 set	Piolini	Da usare sulla Scheda di riferimento per indicare gli incantesimi del vostro Stregone

Regole dell'Espansione

Due nuove razze emergono nella disperata ricerca delle schegge. Le amazzoni sono donne guerriere addestrate nell'arte della guerra ed hanno l'abilità di incantare gli avversari. I Necromanti sono i più temuti, con la conoscenza per rianimare gli avversari morti. Che gli Dei benedicano la vostra Ricerca dei DragonLord!

Eccetto quanto scritto di seguito, questo set di espansione usa le stesse regole del gioco base Quest for the DragonLord™. Le regole aggiuntive includono:

INIZIARE LA PARTITA piazzamento delle unità, pag. 3
NUOVE UNITÀ Amazzoni
Potere di Incantare – pag. 4
Incantare maghi nemici – pag. 5
Salvare i prigionieri – pag. 5

Necromanti

Il Flagello dei Necromanti – pag. 5

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO REVISIONATA

Armi da Tiro – pag. 6

Combattimento con Carte Incantesimo – pag. 7

Infliggere danni con Carte Incantesimo – pag. 7

Carte Incantesimo di Protezione – pag. 7

NUOVE CARTE INCANTESIMO pag. 8

NUOVI INCANTESIMI pag. 9

NUOVE ABILITÀ DEI MOSTRI pag. 10

REGOLE AVANZATE

Le Schegge del Cristallo del Potere – pag. 11

Le schegge in combattimento – pag. 11

Combattimento con più schegge – pag. 11

“Consegna la tua scheggia” – l’ultimatum – pag. 11

FINE DEL GIOCO pag. 12

REGOLE OPZIONALI pag. 12

STRATEGIE E SUGGERIMENTI pag. 13

Iniziare la partita

Ecco una lista dei passi da fare per preparare il gioco. L'unica differenza tra "Crystal of Power" ed il gioco base è che ogni giocatore inizia con meno unità per una partita a cinque e a sei giocatori, e che ogni giocatore inizia con tre Carte Incantesimo. Se chi possiede il gioco decide di usare le regole avanzate, ogni giocatore inizia anche con una scheggia scelta a caso e con un segnalino Eroe.

Nota: suggeriamo di giocare "Crystal of Power" per la prima volta senza le regole avanzate. Le abilità delle nuove unità hanno maggior impatto su di esse che non quelle delle unità originali. I giocatori esperti dovrebbero usare Necromanti ed Amazzoni per sfruttarne a pieno le potenzialità. Le regole avanzate includono l'uso di eroi e delle schegge del cristallo del potere. Per i veterani di "Quest for the DragonLords", troverete questi concetti un'eccitante aggiunta al gioco base.

Prendete la Scheda di Riferimento della vostra razza.

Ciascun giocatore riceve 25 unità se si gioca a 5 o a 6 giocatori.

Ogni giocatore inizia con 25 ori.

Staccate i segnalini dal foglio cartonato e date ad ogni giocatore un Re, uno Stregone ed una pedina esca dorata (segnalino Eroe – se si gioca con le regole avanzate).

Ogni giocatore prende una torcia ed un piccone (segnalini argentati).

Ogni giocatore sceglie a caso una scheggia di cristallo (se si gioca con le regole avanzate).

Prendete una nave ed inseritevi la vela del vostro colore per indicare quale unità la controlla.

Piazzate un piolino negli incantesimi numero 1 e 2 nella sezione incantesimi della vostra Scheda di Riferimento.

Mischiate il mazzo delle Carte Incantesimo e datene 3 a ciascun giocatore.

Ogni giocatore tira il Dado di Cristallo, iniziando con il giocatore più anziano. Il primo giocatore Benedetto (giallo sul dado) è il Prescelto ed inizia la partita.

Piazzamento delle unità

Il piazzamento delle unità è lo stesso del gioco base. Ci sono sei regni da distribuire, per cui in una partita a 2, 3 o 6 giocatori ciascuno riceverà lo stesso numero di regni. Invece, in una partita a 4 o 5 giocatori, il primo (o i primi due) avrà la possibilità di avere più regni degli altri. Per annullare questo vantaggio, dopo che tutti i giocatori hanno preso il primo regno, piazzate cinque delle unità non utilizzate in ciascun regno non reclamato. Per esempio, in una partita a cinque giocatori dove nessuno usa gli Orchi, si useranno gli Orchi per il sesto regno.

Se si decide di giocare con le regole avanzate, bisogna piazzare il segnalino dorato dell'Eroe sotto un'unità, come per il Re, lo Stregone, ed il segnalino esca. All'inizio della partita sarebbe saggio piazzare la Scheggia del Cristallo nel proprio regno. Ricordate che qualsiasi unità può avere la Scheggia, ma solo un mago può usarne il potere.

LE NUOVE UNITÀ

Amazzoni

La Regina Amazzone non usa gli incantesimi di Speranza o Guarigione come gli altri Re nel gioco base. La Regina Amazzone possiede invece l'incantesimo di Comando e l'incantesimo di Estasi. La maga o la strega delle Amazzoni iniziano il gioco con l'incantesimo di Guarigione e quello di Sguardo Pietrificante. Di seguito sono elencati gli altri incantesimi disponibili per le Amazzoni (vedi Nuovi Incantesimi).

Guarigione

Sguardo Pietrificante

Teletrasporto

Comando

Attirare
Estasi

Affascinare

Solo le unità Amazzoni possono usare questo tipo di attacco. La sequenza di combattimento di un attacco di Affascinare è la stessa di un regolare combattimento, tranne che le unità nemiche non possono contrattaccare e le unità colpite vengono prese prigioniere.

Perché un'unità Amazzone possa Affascinare, devono verificarsi le seguenti condizioni:

- 1. L'unità nemica deve essere nel reame del regno Amazzone. In altre parole, in uno dei territori che ha il bordo dello stesso colore del regno che la Regina Amazzone occupa o ha sotto il suo controllo.**
- 2. L'unità attaccante Amazzone deve essere adiacente all'unità nemica da Affascinare all'inizio del turno delle Amazzoni. Non si possono muovere unità in un territorio nemico tramite movimento navale o marcia forzata e poi farle Affascinare.**
- 3. L'unità attaccante non deve aver combattuto prima dell'attacco di Affascinare. Ciascuna unità Amazzone può Affascinare per un solo round di combattimento, ed una sola volta per turno.**

Se l'attacco di Affascinare ha successo e le unità nemiche sono affascinate, le unità Amazzoni conquistano il territorio. Queste unità non possono più Affascinare durante questo turno, ma possono continuare ad attaccare un altro territorio nemico adiacente, come da sequenza di combattimento. In ogni caso, un'unità Amazzone DEVE accompagnare ciascuna unità prigioniera.

Se un'unità nemica resta nel territorio controllato dopo l'attacco di Affascinare, le Amazzoni ed i loro prigionieri devono ritirarsi in un territorio amico. Queste unità Amazzoni non possono continuare ad attaccare, nemmeno usando la normale sequenza di combattimento. Come per il combattimento normale, le unità Amazzoni non possono mai lasciare un loro territorio vuoto per Affascinare. Possono tuttavia entrare in un territorio nemico da più di un territorio amico per Affascinare, se le tre condizioni sopra elencate non vengono violate.

Se un territorio controllato dalle Amazzoni e loro prigionieri viene attaccato da un terzo giocatore, i prigionieri combatteranno come se fossero unità Amazzoni. I prigionieri si difendono usando il Valore di Attacco delle Amazzoni di 3 ed il Valore di Difesa di 6.

Se il giocatore Amazzone riesce a mantenere i prigionieri per un turno, i prigionieri vengono rimpiazzati da unità Amazzoni (in rapporto 1:1, NdT) durante la fase di Acquisto di Rinforzi del successivo turno delle Amazzoni.

Affascinare e maghi nemici

Non si possono Affascinare unità nemiche che siano con un loro mago nello stesso territorio. Se le unità Amazzoni entrano in un territorio nemico per tentare di Affascinare, e il difensore dichiara di avere un mago in quel territorio, si verifica un combattimento normale, ed il difensore potrà contrattaccare. Le unità colpite dalle Amazzoni vengono eliminate come perdite e non tenute prigioniere.

Salvare i prigionieri

I prigionieri non possono essere superiori alle unità Amazzoni in un dato territorio. Se in qualsiasi momento i prigionieri superano in numero le Amazzoni, quelli in eccesso fuggiranno verso un territorio amico adiacente. Se non ci sono territori amici adiacenti, le unità in eccesso vengono rimosse dal gioco.

I prigionieri o le unità Affascinat non entreranno in combattimento contro unità del loro stesso tipo, per cui è possibile per un giocatore salvare i prigionieri tramite un combattimento. Un giocatore può salvare solo sue unità catturate; non si possono salvare le unità di un altro giocatore. Se le Amazzoni ed i loro prigionieri attaccano o vengono attaccati da unità dello stesso tipo dei prigionieri, i prigionieri non combatteranno e non potranno essere rimossi come perdite durante la battaglia. Se alla fine di un round di combattimento i prigionieri superano in numero le Amazzoni, i prigionieri in eccesso torneranno nel loro esercito durante la fase di Rimuovere le Perdite della sequenza di combattimento, finché il numero di prigionieri e di Amazzoni non sarà pari.

Se tutte le unità Amazzoni vengono eliminate durante la fase di Rimuovere le Perdite, tutti i prigionieri rimasti si ricongiungeranno all'esercito vittorioso. Se le Amazzoni vincono, ma i prigionieri superano in numero le Amazzoni, i prigionieri eccedenti scapperanno in un territorio amico adiacente. Se ciò non è possibile e non ci sono territori amici adiacenti, le unità vengono rimosse dal gioco.

Necromanti

Il Re dei Necromanti ha l'incantesimo di Comando e l'incantesimo Necromantico, invece di quello di Speranza e di quello di Guarigione. Uno Stregone dei Necromanti inizia la partita con l'incantesimo di Veleno e l'incantesimo di Sete di Sangue.

Di seguito sono elencati gli altri incantesimi disponibili per le Amazzoni (vedi Nuovi Incantesimi).

Veleno

Sete di Sangue

Teletrasporto

Comando

Morte

Necromantico

Devastazione dei Necromanti

I Necromanti hanno il potere di rianimare i morti in battaglia. Se durante le fasi 5 o 6 della sequenza di combattimento il giocatore dei Necromanti ottiene almeno un 6, egli potrà risorgere o guadagnare un'unità (di qualsiasi razza) persa durante la fase di Rimuovere le Perdite della sequenza di combattimento. Il giocatore Necromante non può guadagnare unità se nessuno ha perso unità durante un round di battaglia. Il Necromante può guadagnare una sola unità per round di combattimento, anche se tira più di un 6. Egli inoltre non può usare la Devastazione contro mostri durante la fase di Ricerca. Comunque, un gruppo di Ricerca dei Necromanti può usare la Devastazione contro un gruppo di Ricerca di un altro giocatore. Il Necromante non può portare il suo gruppo di Ricerca a più di sei unità tramite la Devastazione.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO RIVEDUTA

Dato che si useranno più Carte Incantesimo durante il gioco con l'espansione, è necessario aggiungere due nuove fasi nella sequenza di combattimento.

Un round di combattimento consta di sette fasi.

- Fase 1. Muovere le unità attaccanti nel territorio nemico
- Fase 2. Determinare la FAT (Forza di Attacco Totale)
- Fase 3. Attacco a distanza del Difensore (Rimuovere perdite)
- Fase 4. Attacco a distanza dell'Attaccante (Rimuovere le perdite)
- Fase 5. L'Attaccante tira i dadi

- Fase 6. Il Difensore tira i dadi
Fase 7. Rimuovere le perdite.

Durante la fase di combattimento del turnodi un giocatore, egli potrà usare la sequenza di combattimento per conquistare tutti i territori che vuole. Non c'è limite a quanti territori si possono conquistare in un turno.

Una volta che l'attaccante muove le sue unità in un territorio nemico, egli ripete le fasi da 2 a 7 della sequenza (definite "round di combattimento") finchè nel territorio restano solo le unità di un giocatore. Come descritto nelle regole precedenti, solo l'attaccante può ritirarsi in un territorio amico adiacente, dopo la fase di Rimuovere le perdite.

La prima fase, "Muovere le unità attaccanti nel territorio nemico" non è necessaria durante un combattimento navale o durante un combattimento nella fase di Ricerca, dato che le navi si muovono durante la fase di movimento navale, e i gruppi di ricerca si muovono usando un d6 nelle Terre Desolate durante la fase di Ricerca.

ATTACCO A DISTANZA

Con la sequenza di combattimento riveduta, abbiamo inserito due nuove fasi per rendere le battaglia più realistiche. L'attacco a distanza dovrebbe essere considerato un primo colpo. L'unica forma di attacco a distanza nel gioco basico o nel gioco espanso è costituita dagli incantesimi o carte incantesimo lanciate da un mago, come la Palla di fuoco, o dalle abilità di un mostro, come il Fuoco del Drago che dovrà quindi essere usato nelle fasi di attacco a distanza della sequenza di combattimento.

Ogni incantesimo posseduto da un mostro o da un mago può essere lanciato una sola volta per round di combattimento. Le unità colpite da incantesimi di Palla di Fuoco, Fulmine, Morte, e dal Fuoco del Drago durante la fase di attacco a distanza non possono contrattaccare e vengono immediatamente rimosse. Tuttavia, le unità colpite da incantesimi come Veleno, Cono di freddo, e Sguardo Pietrificante, non possono contrattaccare – ma possono essere guarite durante la fase di rimozione delle perdite nella sequenza di combattimento, se si possiede quel che serve a guarirle nella stessa casella, territorio o blocco navale, come per esempio uno Stregone che abbia l'incantesimo Guarigione.

COMBATTIMENTO CON LE CARTE INCANTESIMO

Può accadere che entrambi i giocatori coinvolti in una battaglia vogliano usare carte incantesimo nello stesso momento, dato che un mago in difesa se è sotto attacco può usare carte incantesimo durante il turno di un avversario. Se entrambi i giocatori coinvolti in una battaglia hanno un mago nel loro esercito che vuole usare una carta incantesimo, i giocatori useranno le carte a turno, una per volta, iniziando con il difensore. Il difensore è definito come il giocatore il cui territorio, casella, o blocco navale, è sotto attacco.

Ciascun giocatore può usare una carta incantesimo alla volta finchè ne ha a disposizione, ma ogni giocatore può usare solo una carta che infligge danni per round di combattimento, e quando la usa ogni giocatore deve tirare i dadi per ogni unità rimanente e rimuovere le perdite come da sequenza di combattimento. Dopo che è stata completata la fase di rimozione delle perdite della sequenza di combattimento, i maghi possono di nuovo usare carte incantesimo, sempre iniziando dal difensore.

Un giocatore può passare il turno, invece di usare una carta incantesimo, ma se entrambi i giocatori passano, devono procedere alla fase 5 della sequenza di combattimento dove il giocatore in attacco deve tirare un dado per ciascuna unità in battaglia.

Carte incantesimo “da danno”

Ci sono molti tipi di carte incantesimo. Alcune si usano per proteggere o dare vantaggi alle unità amiche, ed altre carte incantesimo vengono usate per attaccare o danneggiare unità nemiche. Questo ultimo tipo è definito carte “da danno”. Le carte da danno vanno considerate un attacco a distanza. Tali carte sono identificabili dal testo colorato usato nel nome dell’incantesimo. Per esempio il titolo della carta incantesimo “Berserk” è in rosso. Le carte incantesimo da danno includono i seguenti incantesimi:

Evoca elementale (Terra, Vento, Fuoco, Acqua); Tempesta; Incantesimo Infernale; Berserk; Cambia alleanza; Cercamorte. Tutte queste carte da danno devono essere usate durante la fase di attacco a distanza della sequenza di combattimento, eccetto la carta “Evoca Elementale”, che può essere comunque usata in qualsiasi momento durante il turno del giocatore in attacco.

(Suggerimento – potresti voler diminuire il numero di unità nemiche in un territorio avversario con una carta incantesimo Evoca Elementale prima di muovere le tue unità nel territorio)

Carte incantesimo di protezione

Le carte incantesimo di protezione sono Disperdere magia, Riflessione, e Scudo Invincibile. Se un mago usa una carta incantesimo da danno, l’avversario può usare una carta incantesimo Riflessione oppure Disperdere magia al suo turno di giocare la carta per riflettere e annullare l’incantesimo da danno. Si può lanciare anche l’incantesimo Scudo Invincibile, ma questo non evita gli effetti di una carta incantesimo. Se un mago che subisce un incantesimo da danno non ha una carta di protezione, allora occorre determinare gli effetti della carta da danno subito prima che si possano giocare altre carte di incantesimi. Se le perdite dovute ad una carta incantesimo da danno causano l’eliminazione di uno o più maghi, e questo fa sì che non ci siano più maghi nel territorio, casella o blocco navale, allora il giocatore così privato dei maghi non può usare altre carte incantesimo. Un mago deve essere nella stessa casella, territorio o blocco navale per usare una carta incantesimo. Se un mago sopravvive ad una carta incantesimo da danno, allora il giocatore che lo controlla può ora usare una carta incantesimo che possiede, inclusa una carta incantesimo da danno.

NUOVE CARTE INCANTESIMO

Incantesimo di Teletrasporto

Questo incantesimo permette al mago di teleportarsi in qualsiasi territorio insieme ad un massimo di 10 unità amiche. A differenza dell’incantesimo di Teletrasporto usato dagli Stregoni e dai DragonLord (che può essere usato solo nella fase del movimento navale e nella fase del trasferimento del giocatore di turno), la carta incantesimo di Teletrasporto può essere usata in qualsiasi momento durante il turno del giocatore. Questo incantesimo può anche essere usato per ritirarsi insieme ad un massimo di 10 unità (incluso il Re) in un qualsiasi territorio amico durante il turno di un altro giocatore se un mago si trova sotto attacco nello stesso territorio, casella o blocco navale. Se l’incantesimo viene lanciato durante la fase di attacco a distanza, che è prima dei tiri di dado dell’attaccante, il mago e fino a 10 unità con lui non subiranno perdite, se l’incantesimo viene usato per teleportarsi in un altro territorio, casella o blocco navale.

Incantesimo dello Scudo Invincibile

Questo incantesimo può essere usato per proteggere tutte le unità nello stesso territorio, blocco navale o casella per un intero round di combattimento. Un mago sotto attacco può usare questo incantesimo solo durante il turno di un altro giocatore. Le unità protette dallo scudo possono contrattaccare come da regolare sequenza di combattimento. Questo incantesimo non protegge le unità dagli effetti delle carte incantesimo.

Incantesimo di Disperdere magia

Questo incantesimo può essere usato per distruggere gli effetti di una carta incantesimo giocata nello stesso territorio, casella, o blocco navale. Questo incantesimo può essere usato anche per distruggere un Elementale anche se evocato da un altro territorio
(Suggerimento – se hai uno Stregone in un gruppo di Ricerca sotto attacco da un Elementale, puoi usare questa carta incantesimo per distruggere l'Elementale)

Incantesimo della Collera

Questo incantesimo aggiunge 2 alla FAT di tutte le unità amiche nello stesso territorio, casella, o blocco navale per un round di combattimento.

Incantesimo Cercamorte

Questo incantesimo permette ad un mago in difesa di distruggere un'unità nemica nello stesso territorio, casella, o blocco navale. Questo incantesimo può essere usato su uno Stregone o su un DragonLord nemico, ma NON su un Re nemico. Il mago decide quale unità viene rimossa. Un mago sotto attacco può usare questo incantesimo solo durante il turno di un altro giocatore.

Incantesimo di Cambiare Alleanza

Questo incantesimo permette al mago di catturare fino a 6 unità nemiche nello stesso territorio, casella, o blocco navale. Tirare un d6 per determinare quante unità nemiche si uniranno immediatamente al vostro esercito e rimpiazzare le unità affascinate con un egual numero di unità amiche.

NUOVI INCANTESIMI

Incantesimo di Comando

Questo incantesimo aggiunge 1 alla FAT di tutte le unità amiche nello stesso territorio, casella, o blocco navale. Inoltre protegge tutte le unità amiche dagli effetti di qualsiasi forma di Affascinare (delle Amazzoni e di qualsiasi altro attacco di affascinare).

Incantesimo della Sete di Sangue

Questo incantesimo aggiunge 1 alla FAT di tutte le unità amiche nello stesso territorio, casella, o blocco navale. La differenza tra Sete di Sangue e Comando è che un'unità sotto l'effetto di Sete di Sangue attaccherà altre unità amiche se non ci sono unità nemiche rimanenti. Per esempio, se un'esercito dei Necromanti sotto l'effetto di Sete di Sangue ottiene 5 colpi contro un esercito di 4 elfi, i Necromanti dovranno rimuovere 1 loro unità oltre alle 4 elfiche, per cui bisogna essere cauti nell'usare questo incantesimo.

(Suggerimento – il giocatore Necromante deve fare attenzione e non usare questo incantesimo in battaglia contro eserciti poco numerosi, o si troverà a dover fare i conti con le terribili conseguenze del distruggere le proprie armate!)

Incantesimo dell'Adescare

Questo incantesimo sottrae 1 dalla FAT delle unità nemiche nello stesso territorio, casella, o blocco navale per un solo round di combattimento. Questo incantesimo non ha effetto su Orchi e Necromanti.

(Nota: l'incantesimo di Adescare, e quelli del gioco base Speranza e Panico, dovrebbero essere usati durante la fase 2 "determinare la Forza di Attacco Totale" della sequenza di combattimento).

Incantesimo dell'Affascinare

Questo incantesimo permette al mago di attirare o impossessarsi di un'unità nemica. Essa attaccherà immediatamente le altre sue unità per difendere la maga Amazzone. Rimpiazzare l'unità colpita con

un'unità Amazzone. L'incantesimo Affascinare non ha effetto su unità nemiche in presenza del loro Re o di un mago con l'incantesimo Comando o Speranza nello stesso territorio, casella, o blocco navale.

Incantesimo dello Sguardo Pietrificante

Questo incantesimo permette ad un mago di trasformare un'unità nemica in pietra. L'unità colpita viene immediatamente immobilizzata e non può contrattaccare. Si può usare un incantesimo di Guarigione per recuperare l'unità durante la fase di rimozione delle perdite della sequenza di combattimento.

Incantesimo della Morte

Questo incantesimo permette al mago di rimuovere un'unità nemica nello stesso territorio, casella, o blocco navale. L'unità colpita viene immediatamente rimossa e non può contrattaccare. Il difensore decide quale unità rimuovere. L'incantesimo della Morte è potente nelle Terre Desolate dato che può essere usato su tutti i mostri, inclusi i draghi. L'Anello della Speranza, e l'incantesimo di Speranza annullano gli effetti dell'incantesimo della Morte.

Incantesimo del Veleno

L'incantesimo del Veleno avvelena un'unità nemica. L'unità avvelenata non può contrattaccare. Se l'unità avvelenata ha nello stesso territorio, casella, o blocco navale un mago con un incantesimo di Guarigione, non può contrattaccare ma può essere guarita durante la fase 7 "rimuovere le perdite". *(Nota: gli incantesimi di Veleno, Fulmine e Palla di Fuoco devono essere usati durante la fase 3 "attacco a distanza del difensore", o fase 4 "attacco a distanza dell'attaccante" della sequenza di combattimento)*

Incantesimo Necromantico

Questo incantesimo permette al mago di impossessarsi di un'unità nemica che era stata rimossa durante la fase del rimuovere le perdite della sequenza di combattimento. L'unità acquistata può combattere immediatamente. Il Santo Graal annulla gli effetti di questo incantesimo. Questo incantesimo può essere usato per reincarnare i maghi, e i Necromanti distorcono la conoscenza dei maghi richiamati in vita, rendendoli maghi Necromanti. Se il Necromante richiama in vita un Re o Regina, esso (essa) verrà considerato un mago dotato di incantesimi di Veleno e Comando. Se un mago ha incantesimi 1 e 2 (Guarigione e Palla di Fuoco, per esempio), dopo la reincarnazione avrà invece Veleno e Sete di Sangue *(Nota: l'incantesimo Necromantico, come anche l'incantesimo di Guarigione, deve essere usato durante la fase 7 "rimuovere le perdite" della sequenza di combattimento)*

NUOVE ABILITÀ DEI MOSTRI

Qui c'è una descrizione più dettagliata di alcune delle creature che potrete incontrare nella vostra Ricerca!

Verme dei Ghiacci (Ice Worm)

Un verme dei ghiacci ha congelato un gruppo di Ricerca in un ghiacciaio. Esso usa l'incantesimo Cono di freddo per trasformare le unità nemiche in ghiaccio. L'unità nemica è immobilizzata e non può contrattaccare. Uno Stregone può scongelare l'unità con un incantesimo di Palla di Fuoco durante la fase di rimuovere le perdite della sequenza di combattimento. L'unità viene rimossa se non viene così salvata. L'incantesimo di Palla di Fuoco o l'Anello di Fuoco infliggono danni doppi al Verme dei Ghiacci.

Drago Rosso (Red Dragon)

Un drago rosso sorveglia la cima del vulcano. Non userà il suo Fuoco del Drago sul gruppo di Ricerca per evitare di distruggere i tesori eventuali che il gruppo porta. Il Drago ha un valore di attacco di 6 (5), il che significa semplicemente che ha 2 attacchi. Il giocatore che tira per il Drago deve tirare meno o uguale a 6 con il primo dado e meno o uguale a 5 col secondo usando il valore di difesa delle unità che sta attaccando. Tutte le unità sia nel gioco base che nell'espansione hanno un valore difensivo di 6, che quindi indica un d6.

Mastino Infernale (Hell Hound)

Il Mastino Infernale è attirato dalla magia. Se c'è un mago nel gruppo di Ricerca, egli non potrà usare incantesimi o carte incantesimi durante il combattimento con queste creature infernali.

Medusa

Alcune meduse si sono installate nella città dimenticata. Esse pietrificheranno gli intrusi con un incantesimo di Sguardo Pietrificante. Le unità trasformate in pietra possono essere guarite con una pozione o un incantesimo di Guarigione.

REGOLE AVANZATE

Nota: le regole presentate in questa sezione possono essere aggiunte al gioco una alla volta o tutte insieme, come i giocatori preferiscono.

Le schegge del Cristallo

Ogni giocatore prende a caso una scheggia del cristallo all'inizio del gioco, e la piazza in un territorio. Le schegge possono esser guadagnate anche durante la fase di Ricerca. Ci sono 9 diversi tipi di schegge, ed ognuna ha il suo potere. Il potere di ciascuna scheggia ha lo stesso effetto in combattimento dei seguenti incantesimi:

Colore	Potere
Verde	Sguardo Pietrificante
Rosso	Palla di Fuoco
Trasparente	Teletrasporto
Verde chiaro	Guarigione
Blu	Fulmine
Arancione	Veleno
Blu chiaro	Cono di Freddo
Viola	Morte
Giallo	Comando

Combattimento usando le schegge

Le schegge hanno effetto solo su unità amiche o nemiche che si trovano nello stesso territorio, casella, o blocco navale del mago che le possiede. Una scheggia può essere in mano di qualsiasi unità, ma solo un mago può usarne il potere. Una scheggia può esser passata da un'unità all'altra. Se un'esercito perde la scheggia in battaglia, essa va al vincitore. Se un mago usa una scheggia durante il combattimento, essa viene usata nella stessa fase in cui si userebbe il corrispondente incantesimo (vedere Nuovi Incantesimi).

Combattimento con più schegge

Quando entrambi i giocatori coinvolti in un combattimento hanno lo stesso numero di schegge nello stesso territorio, casella, o blocco navale, gli effetti delle schegge sono annullati. Se un giocatore ha più schegge dell'avversario, potrà allora usare la differenza. In altre parole, se il difensore di un territorio in cui ha 3 schegge (ed un mago per usarle) viene attaccato da un giocatore con 1 scheggia

nell'esercito invasore guidato da un mago, il difensore può scegliere quali 2 tra le sue 3 schegge usare in combattimento.

“Consegna la tua scheggia” – l'ultimatum

In qualsiasi momento durante il turno di un giocatore, egli può dare un ultimatum ad un altro giocatore per farsi consegnare una o più schegge in suo possesso o altrimenti affrontarne le conseguenze. Se il difensore consegna una scheggia l'attaccante non può più attaccare le unità del difensore per la durata del suo turno. Un giocatore in fase di attacco può fare quanti ultimatum desidera in un turno.

UN difensore può anche offrire una scheggia in cambio della grazia, anche dopo che l'attaccante ha mosso le sue truppe nel territorio del difensore. I due giocatori devono mettersi d'accordo sul chi deve lasciare il territorio disputato prima che l'attaccante accetti la scheggia. In nessuna circostanza entrambi i giocatori possono occupare lo stesso territorio. Se l'attaccante accetta la scheggia, deve ritirarsi in un territorio amico adiacente o teleportarsi in un altro territorio amico durante la fase di trasferimento del proprio turno. Se l'attaccante non può o non vuole ritirarsi, il difensore deve ritirarsi in un territorio adiacente. Se questi termini non possono essere soddisfatti, allora non ci può essere scambio e il combattimento continua.

Se il difensore declina l'ultimatum, e si inizia la sequenza di combattimento, non si possono consegnare le schegge fino alla fine della fase 7 (rimuovere le perdite) della sequenza di combattimento.

EROI

Gli Eroi sono unità che si sono particolarmente distinte in combattimento. Se un'unità riesce ad ottenere il grado di celebrità può ispirare i suoi compagni in battaglia e diventare con essi più potente. Se si gioca con questa opzione, si prende un segnalino dorato Eroe all'inizio della partita, insieme con i segnalini Re, Stregone e Esca. Per rappresentare un Eroe di livello 1 si usa un segnalino dorato con il simbolo dell'alloro verde. Non c'è limite al numero di Eroi che un giocatore può guadagnare col valore.

Per creare un Eroe

Un giocatore può ottenere un Eroe quando un'armata, flotta, o gruppo di Ricerca, ottiene una vittoria. Si ha una vittoria quando un'armata o flotta conquista un territorio o un blocco navale difeso da una forza nemica che includa almeno 5 unità, oppure respinge un attacco di un esercito nemico composto da almeno 5 unità. Un gruppo di Ricerca che sconfigge un mostro con un valore di difesa di 10 o superiore può anche reclamare una vittoria.

Piazzare un segnalino dorato con il simbolo dell'alloro verde sotto un'unità sopravvissuta dell'armata, gruppo di Ricerca, o flotta vittoriosa per rappresentare un Eroe di livello 1. un Eroe guadagna un livello con ciascuna vittoria successiva. Cioè, se un Eroe (livello 1) ottiene una vittoria, guadagnerà un livello diventando Eroe di livello 2. Un segnalino dorato col simbolo dell'alloro argentato rappresenta un Eroe di livello 2, e Un segnalino dorato col simbolo dell'alloro dorato rappresenta un Eroe di livello 3.

Come gli Eroi modificano il combattimento

Un Eroe di livello 1 aggiunge +1 alla Forza di Attacco della sua unità. Così se un Barbaro (Attacco 4) diventa Eroe, questa unità avrà ora Forza di Attacco 5. un Eroe di livello 2 aggiunge +2, e un Eroe di livello 3 aggiunge +3. Inoltre un Eroe di livello 3 con il segnalino dell'alloro dorato (attacco +3) aggiunge anche 1 alla FAT di TUTTE le unità amiche nello stesso territorio, casella, o blocco navale.

Quando si tira il dado per un Eroe in combattimento, il giocatore deve dichiarare che sta tirando per l'Eroe. Per esempio, se un'armata di Orchi include 6 Orchi (Attacco 3) ed un Eroe di livello 2 (Attacco 3+2) fosse in battaglia, il giocatore degli Orchi tirerebbe 6 dadi sperando di ottenere 3 o meno, e tirerebbe un settimo dado sperando di ottenere 5 o meno (per l'eroe).

FINE DELLA PARTITA

Ora esistono diverse condizioni di vittoria disponibili con l'aggiunta dell'espansione "Crystal of Power".

Partita breve: il primo giocatore che ottiene 4 schegge o 3 regni vince la partita

Partita lunga: il primo giocatore a controllare tutte e 9 le schegge, o 6 regni, vince la partita.

Partita sanguinaria: l'ultimo re o regina rimasto vince la partita.

REGOLE OPZIONALI

Per giocare una forma più tradizionale di gioco di strategia, si può ridurre drasticamente il fattore d'impatto di "Quest for the Dragonlord" riducendo la potenza dei maghi con le seguenti regole opzionali. Queste regole aumentano il tempo necessario a finire una partita, ma con questi cambiamenti sarà più facile prevedere le mosse degli avversari riducendo le minacce imprevedibili. (*Nota: le seguenti regole possono essere aggiunte una alla volta o tutte insieme a scelta dei giocatori*)

1) RIDUZIONE DELLA POTENZA DEI DRAGONLORD

Riducete la quantità di unità che un DragonLord teleportare a sole 5 unità. Un DragonLord non può più usare l'attacco di Fuoco contro blocchi navali nemici. Un DragonLord non può teleportarsi direttamente in un Regno.

2) UN SOLO INCANTESIMO PER ROUND DI COMBATTIMENTO

Un mago può lanciare un solo incantesimo per round di combattimento.

3) EFFETTO RIDOTTO DELLE CARTE INCANTESIMO

Rimuovete dal mazzo delle Carte Incantesimo quelle che repute troppo potenti, come le Carte Incantesimo "Evoca Elementale" (*Summon Elemental*) oppure quelle Cercamorte (*Death Seeker*)

4) ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Se un giocatore perde il suo Re (o Regina), può continuare a giocare. Se un giocatore perde il suo Regno, e come conseguenza non riceve Introiti, può scegliere di ricevere tre unità e piazzarle su un territorio amico da qualsiasi parte della mappa durante la fase di Piazzamento dei Rinforzi del suo turno. L'oro ricavato dalla fase di Ricerca può essere allo stesso modo usato per comprare unità nella fase di Piazzamento dei Rinforzi.

STRATEGIA E SUGGERIMENTI

Se un giocatore riesce a conquistare un intero continente o un intero lato della mappa, diventa estremamente facile difendersi e diventa anche più semplice per questo giocatore accedere ad entrambe le Terre Desolate. Questa situazione permetterebbe al giocatore di avere due gruppi di Ricerca, raddoppiando in questo modo le possibilità di ottenere un Dragon Lord.

Il Regno non è necessariamente il miglior posto per iniziare il gioco per il Re.

Bisogna cercare di conservare le carte incantesimo per creare trappole contro i DragonLord avversari.

Gli Elfi e le Amazzoni sono razze da non infastidire nei loro reami. Lasciatele in pace a meno che non stiate pensando di andare fino in fondo.

I Necromanti sono finiti quando vengono attaccati all'interno del loro reame; comunque permettere al re dei Necromanti di passare all'offensiva è un errore costoso.

I Barbari devono partire dai porti per conquistare le isole con navi cariche di eretici assetati di sangue pronti a spazzar via chiunque sia tanto sciocco da avventurarsi nei loro mari.

Quando gli Dei hanno soddisfatto una Ricerca del DragonLord per una razza, è il momento di raccogliere le forze, perché la fine del gioco si avvicina. È tempo di innalzare il vessillo del vostro Re e prepararsi ad attaccare o essere attaccati!

Domande Frequenti

1. Dove devo piazzare il piccone e la torcia?

Ogni giocatore inizia la partita con un piccone ed una torcia, che vengono piazzate nel suo Regno. Durante la fase di Ricerca, si deve dichiarare quali unità adiacenti alle Terre Desolate partono per la Ricerca. Piazzate piccone e torcia con queste unità, tirate il d6 e muovete di tante caselle nelle Terre Desolate quanto è il risultato del dado. Il Villaggio conta come 1 casella, se si entra da un ponte o da una nave attraccata nel Villaggio e la Tana del Drago conta come una casella se si entra dal passo.

2. Posso comprare oggetti nel Villaggio prima di partire per una Ricerca?

No, bisogna tirare un d6 e muovere di tante caselle quanto è il risultato del dado. Se si tira un 1, allora si possono comprare oggetti nel Villaggio. Un gruppo di Ricerca non inizia nel Villaggio, ma passa attraverso di esso se si tira più di 1.

3. A chi appartiene una nave attraccata nel villaggio?

A nessuno se non ci sono unità a bordo. Bisognerebbe sbarcare alcune unità nel villaggio, ma lasciarne almeno una di guardia alla nave per assicurarsi il ritorno. Questo si può fare durante la fase di movimento navale. Le unità sbarcate possono poi tirare un d6 durante la fase di Ricerca e muovere di tante caselle nelle Terre Desolate quanto è il risultato del dado.

4. Cosa accade agli oggetti persi o lasciati? Svaniscono?

Sì, se per esempio un mostro sconfigge un gruppo durante una Ricerca, anche tutti gli oggetti appartenenti al gruppo vengono eliminati.

5. Devo piazzare l'oro sulla mappa se controllo un solo Regno?

No, è sottinteso che tutto il vostro oro sia nel vostro unico Regno. Comunque, dovete piazzare il vostro oro in uno o più Regni se ne controllate più di uno.

6. Uno Stregone si può teleportare nelle caselle delle Terre Desolate?

Sì, si può teleportare in una casella occupata da truppe amiche. Uno Stregone può anche teleportare se stesso e fino a 5 unità da una casella delle Terre Desolate ad un territorio o blocco navale amico durante la fase di trasferimento.

7. Che succede ad un giocatore se il suo Re viene eliminato?

Tutte le unità di quel giocatore si considerano in rotta o neutrali. Le unità restano sulla mappa ma non possono muoversi o attaccare. Le unità in rotta devono essere sconfitte per conquistare i territori, caselle o blocchi navali in cui si trovano, come da sequenza di combattimento. Se tutti i giocatori sono d'accordo, si può usare la regola opzionale "Eliminazione di un giocatore". (Vedere Regole Opzionali)

8. Un'unità può manovrare più di una nave?

No, ci deve essere almeno un'unità per ogni nave da muovere durante la fase di movimento navale. Comunque, non c'è restrizione su quante navi attraccate un'unità può sorvegliare.

9. **Ciascun giocatore deve completare tutte e sette le fasi della sequenza di gioco prima che il turno passi ad un altro giocatore, o tutti i giocatori completano la fase 1 e poi si passa alla fase 2?**

Un giocatore deve completare tutte le fasi della sequenza di gioco prima del turno del successivo giocatore. Per ridurre i tempi tra i turni, il giocatore successivo può organizzarsi le spese da fare prima che il suo turno abbia inizio.

10. **Posso trasferire o far fare una marcia forzata ad un tesoro da un'unità ad un'altra?**

No, non si possono trasferire oro o tesori da un'unità all'altra. Se ottenete un tesoro nelle Terre Desolate, potete darlo ad un'unità nel gruppo di Ricerca, oppure piazzarlo sotto un'unità nel Regno. Il tesoro è ora assegnato a quell'unità che può fare una marcia forzata verso il fronte durante la fase di combattimento oppure esser trasferita ad un territorio adiacente durante la fase di trasferimento. Se si potessero spostare i segnalini da un'unità all'altra, si potrebbe continuamente spostare il re lontano dai guai...

11. **Un drago può esser distrutto da un incantesimo di Palla di Fuoco?**

No, l'incantesimo Palla di Fuoco non ha effetto su un drago.

12. **Quando posso teleportarmi da un territorio portale?**

Se avete un mago nel territorio portale, potete muovere il vostro esercito attraverso il portale verso un altro territorio portale durante la fase di combattimento o di trasferimento. Pensate ai territori portale come a tunnel che uniscono i continenti. I territori portale non vanno confusi con l'incantesimo di Teletrasporto, che va usato solo durante la fase di combattimento navale o di trasferimento.

13. **Come può l'incantesimo Speranza influenzare unità berserk?**

Se le unità sono berserk, viene ignorato qualsiasi modificatore alla loro FAT (Forza d'Attacco Totale) causato da incantesimi o oggetti. Il giocatore colpito da berserk deve tirare un d6 per ogni unità nello stesso territorio, blocco navale, o casella delle Terre Desolate. Se il giocatore ottiene un numero inferiore o uguale alla FAT dell'unità, quell'unità viene rimossa dal gioco. Un mago con un incantesimo di Guarigione o un re che si trovi nello stesso territorio, blocco navale, o casella delle Terre Desolate annulla l'effetto della Carta Incantesimo Berserk.