

REGOLAMENTO



THE
WITCHER[®]

IL SENTIERO DEL DESTINO

Mio Caro Lettore!

Se stai leggendo queste mie righe significa che già padroneggi l'arte di unire le lettere in modo da comporre parole, e quindi sei una persona di cultura. Sicuramente già conosci la mia autobiografia, "Mezzo secolo di poesia", e i racconti in essa contenuti, che narrano le gesta e le vicissitudini del celebre Geralt di Rivia e dei suoi compagni di viaggio, tra i quali, modestamente parlando, ero considerato uno dei più preziosi, se non forse il più prezioso in assoluto.

Devo confessare che l'ammirazione che la mia opera riscuote non mi ha mai particolarmente sorpreso. Dopo tutto, è una storia di destino, amore e fratellanza che la vita stessa mi ha dettato. E io, umile servo della poesia, altro non ho fatto che usare il mio talento per dare alle genti di tutto il mondo l'occasione di scoprire le vicende del mio amato amico Geralt.

Tuttavia, con la fama sono emerse anche storie apocrife, perlopiù diffuse tramite il passaparola da certi individui di scarsa cultura che, a tua differenza, mio Caro Lettore, non hanno mai desiderato apprendere dal mio libro come gli eventi si fossero effettivamente svolti. È comprensibile che in seguito altre persone abbiano preso a ripetere ciò che avevano sentito, spesso lasciando correre a briglia sciolta la propria immaginazione.

Di conseguenza, queste storie hanno finito per vivere di vita propria, facendosi contorte e confuse. Le ho sentite frequentando le taverne, in incognito naturalmente, poiché non insegno la fama. A sentire queste favole sembrerebbe che io abbia dato la caccia a una strige a Vizima, oppure che Vesemir, insieme a me e a Triss Merigold, abbia braccato un diavolo, e altre corbellerie del genere. Sulle prime ciò mi faceva profondamente indignare: ero pronto a battermi con chiunque osasse sfacciatamente inventare una sua personale versione degli eventi. Ma col passare del tempo tutto ciò ha preso ad apparirmi buffo e talvolta persino a occupare i miei pensieri.

Per non stroncare l'entusiasmo spontaneo di coloro che amavano queste versioni parzialmente alterate delle mie storie, ho quindi preso a trascrivere ciò che avevo sentito, apportando di tanto in tanto piccole migliorie a tali narrazioni imperfette, ma accogliendo le storpiature e le più disparate invenzioni. In fin dei conti esse non mi turbano affatto, purché siano fatte con l'intento di svagarsi o intrattenere.

Quindi, mio Caro Lettore, mettiti comodo e lascia che ancora una volta ti inviti a condividere con me un viaggio nel mondo del Lupo Bianco in questa nuova, inedita forma.

Ranuncolo



INTRODUZIONE

PANORAMICA

“The Witcher: Il sentiero del destino” è un gioco competitivo di carte e gestionale, per 1-5 giocatori, in cui ciascuno di voi diventa uno dei personaggi che partecipano alle storie più memorabili dell'universo di The Witcher. Tuttavia, a seconda delle azioni che i giocatori compiono nella partita, la storia può prendere direzioni a volte impreviste e finire in modo diverso da quello canonico.

In “The Witcher: Il sentiero del destino” fate parte di un'unica squadra, ma siete in competizione per iscrivere il vostro nome nella storia che si dispiega davanti a voi. Il giocatore che avrà avuto maggiore influenza sulla vicenda sarà il vincitore: il suo personaggio sarà ricordato come il protagonista della storia.

Scegliete una storia e scoprite dove vi porterà il destino.

RICONOSCIMENTI



Progettazione del gioco

Łukasz Woźniak

Proprietà del progetto

Barnaba Drukata

Direzione artistica

Dawid Bartłomiejczyk

Responsabili dello sviluppo

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Sviluppatore

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojski

Wojciech Wiśniewski

Illustrazioni

Agata Skowronek

Ideazione e progetto grafico principale, illustrazioni del tappetino

Michał Długaj

Progetto grafico principale

Łukasz Dudasz

Progetto grafico

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

Desktop Publishing

Michał Kulasek

Design UX e progettazione miniature

Nika Bartkowska

Progettazione miniature

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Storia

Piotr Grzymistawski

Traduzione della storia

Jarosław Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Jolanta Jaworska

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Pawet Bożydaj

Mateusz Pachciarz

Vendite

Pawet Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Produzione e logistica

Filip Buchalski

Szymon Faferko

Assistenza Clienti

Katarzyna Majewska

IT

Tomasz Kozak

Risorse Umane

Aleksandra Banaszak

Responsabili del playtest

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniewski

Video

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

Revisori di bozze della campagna

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Alfieri, Hanna Schier,

David Ledesma Moraga,

Javier Rodriguez, Rémy Moreau,

Logan Wintgens, Emilien Sire,

Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,

Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,

Markus, Benjamin Dupont,

Christian Meneses, Bonnard Johnny,

Arne Ruddat, Martin Frommherz

Sviluppo del prodotto

Magdalena Drążek

Jan Rosner

Rafał Jaki

Direzione artistica

Paweł Mielniczuk

Remigiusz Nowakowski

Brand Manager

Gabriela Jaroszyńska

Country Manager

Satoru Homma

Progettazione Franchise e Lore

Marcin Batylda

Comunicazione

Robert Malinowski

Pawet Burza

Gestione della Community

Dominika Burza

Beatrice Pancalli

Camille Nogueira

Ryan Schou

Maria Delgado de Torres

Marcin Momot

Alicja Kozera

Tutela legale

Kinga Palińska

Playtest

Anna Dzitkowska

Kacper Ullmann

Relazioni pubbliche

Radek Grabowski

Marta Piwońska

Michał Platkow-Gilewski

Produzione

Anna Czaplińska

Magdalena Darda-Ledzion

Luigi Annicchiarico

Revisione bozze

Marcin Łukaszewski

Ryan Bowd

Alicja Zapalska

Łukasz Gręda

Illustratore e scultore senior dei personaggi

Dawid Kowal

Illustrazioni

Anna Podedworna, Przemysław Juszczuk, Yama Orce, Adrian Smith, Ala Kapustka, Bartłomiej Gawet, Bogna Gawrońska, Bryan Sola, Diego De Almeida Peres, Grafit Studio, Karol Bem, Katarzyna Bekus, Lorenzo Mastrianni, Maciej Łaszkiewicz, Manuel Castañón, Marek Madej, Nemanja Stankovic, Sandra Chlewińska

© 2024 CD PROJEKT S.A.

Tutti i diritti riservati. CD PROJEKT, il logo di CD PROJEKT, The Witcher e il logo di The Witcher sono marchi e/o marchi registrati di CD PROJEKT S.A. negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Il gioco di The Witcher è ambientato nell'universo creato da Andrzej Sapkowski nella sua serie di libri.



Edizione italiana a cura di Pendragon Game Studio srl:

Via Pattari, 6 – 20122 Milano – www.pendragongamestudio.com – info@pendragongamestudio.com

Traduzione

Adriano Bompani

Revisione e Supervisione del Progetto

Alex Grisafi

Impaginazione

Zhuang Huachong

ELENCO DEI COMPONENTI



68 carte Azione



3 carte Promemoria per le Storie



3 segnalini Destino

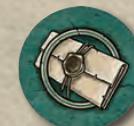


1 segnalino Esperienza Extra



2 segnalini Sentiero

Segnalini dei Simboli



1 Tappetino

40 segnalini Combattimento

40 segnalini Magia

40 segnalini Esplorazione

40 segnalini Diplomazia

30 segnalini Simbolo Perduto

5 set di componenti del Giocatore (Geralt, Yennefer, Ranuncolo, Ciri, Vesemir). Ciascuno contiene:



1 carta Missione Secondaria



1 Plancia del Giocatore



5 carte Azione iniziali



1 Figura



4 segnalini Abilità



1 Indicatore di Esperienza Normale



5 segnalini del Giocatore, di cui uno è usato come indicatore dei Punti Vittoria



1 Indicatore di Esperienza Dorato

ELENCO DEI COMPONENTI

Componenti della Modalità Solitario



5 plance Automa in Modalità Solitario



2 carte Modalità Solitario



1 segnalino Destino Modalità Solitario

Componenti per la storia "Il confine del mondo"



23 carte Storia

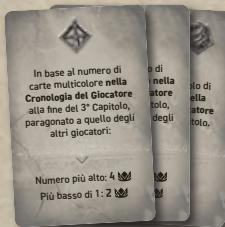


12 carte Impegno Straordinario

Componenti per la storia "La strige"



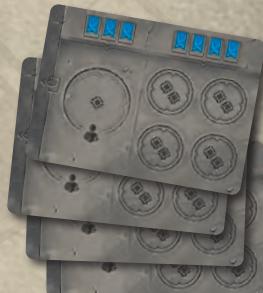
23 carte Storia



12 carte Obiettivo Segreto



6 carte Obiettivo Segreto in Modalità Solitario



4 carte Requisito



2 segnalini Simbolo Speciale

Componenti per la storia "Il male minore"



23 carte Storia



32 carte Alleanza



3 segnalini Alleanza

DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

SIMBOLI

In questo gioco si usano quattro Simboli, che rappresentano gli effetti delle azioni dei giocatori. I giocatori raccolgono i Simboli in diversi modi, il più comune dei quali è giocare sulla loro Cronologia delle carte Azione contenenti i Simboli.



Magia



Diplomazia



Esplorazione



Combattimento

I segnalini dei Simboli vengono usati per indicare i Simboli che un giocatore ha ottenuto grazie agli effetti delle carte, Abilità o regole speciali della Storia. Gli effetti di un Simbolo sono gli stessi sia che si trovi su una carta Azione, sia che si trovi su un segnalino Simbolo.

Alcuni effetti impongono al Giocatore di perdere un Simbolo. Il giocatore può scegliere di scartare quel segnalino Simbolo dalla propria riserva di segnalini, oppure di usare il segnalino Simbolo Perduto (●) per coprire il Simbolo corrispondente su una delle carte Azione nella sua Cronologia, che è una fila di carte (ulteriori dettagli a pagina 15).

CARTE STORIA



Ogni Storia è composta da una serie di carte Storia.

Ogni volta che giocate una specifica Storia, vedrete alcune di queste carte, ma non tutte.

Le carte Storia danno ai giocatori un'introduzione al tema della Storia, strutturano i 3 Capitoli della partita (round) e contengono diversi finali. Le carte Storia sono numerate e **non** vanno mischiate. Devono sempre essere tenute nell'ordine che corrisponde al numero nell'angolo in basso della carta.



Simboli sulle carte Storia

In ciascun Capitolo (round), i giocatori raccolglieranno Simboli di 4 tipi. Le carte Storia indicano quali Simboli sono **Attivi** nel corso di uno specifico Capitolo.



Simboli Attivi: Sulle carte Storia sono indicati due simboli (tra i quattro possibili) che i giocatori possono raccogliere giocando. Dopo ciascun Capitolo, un Simbolo (quello Dominante) assegna Punti Vittoria mentre l'altro (quello Non Dominante) assegna Punti Esperienza.

I Simboli **Non Attivi** non assegnano né Punti Vittoria, né Punti Esperienza.

Ai Simboli Attivi corrispondono delle icone di frecce indicatrici, una che punta a sinistra e l'altra a destra.

La parte inferiore della carta Storia indica i Simboli che saranno attivi nel corso del Capitolo successivo. Questo aiuta i giocatori a prepararsi per il prossimo Capitolo.



DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

PLANCIA DEL GIOCATORE

Su ciascuna plancia del Giocatore sono presenti il nome del personaggio, una sua illustrazione, le sue Abilità e il tracciato dei Punti Esperienza.

Dopo aver raggiunto un certo livello sul tracciato, viene sbloccata l'Abilità corrispondente e il Giocatore può usarla una volta per partita (vedi p. 12-13).

Ciascun personaggio ha anche una speciale carta Missione Secondaria, che assegna Punti Vittoria a fine partita (ulteriori dettagli a pagina 19). Inserite questa carta sotto la plancia del Giocatore.

Le Missioni Secondarie rimangono visibili per tutta la durata della partita e i giocatori possono esaminarle quando vogliono.



07

CARTA AZIONE



Le carte multicolore sono trattate come se avessero simultaneamente i colori di tutti i vessilli indicati.



A tutti gli effetti, a meno che non sia specificato diversamente, una carta multicolore ha sempre tutti i suoi colori.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1

COLLOCARE IL TAPPETINO SUL TAVOLO

Il tappetino serve a organizzare l'area principale di gioco. Ciascun Giocatore deve avere abbastanza spazio per la sua plancia del Giocatore e per la sua Cronologia (una linea di carte Azione giocate durante un Capitolo). Fate anche in modo che ci sia abbastanza spazio per i componenti speciali della Storia che volete giocare.

2

SCEGLIERE UNA STORIA

Potete scegliere una delle tre Storie disponibili nel gioco base. Ogni Storia ha un livello di difficoltà, indicato nella sua sezione in questo Regolamento. Il livello di difficoltà indica la complessità delle regole speciali in una Storia.  è il più facile, mentre    è il più complesso.

2A

Posizionate il mazzo delle carte Storia sullo spazio indicato sul tappetino. Mettetele con la copertina verso l'alto, come se fossero un libro che state per leggere.

2B

Posizionate i segnalini Destino e i segnalini Sentiero accanto alle carte Storia. Posizionate il segnalino Destino III in fondo, poi il segnalino II e infine il segnalino I in cima.

2C

La Storia indica anche l'ordine iniziale dei giocatori sul tracciato dell'Iniziativa. Dopo aver scelto i Personaggi, i giocatori posizioneranno le loro figure mettendo il Personaggio che ha l'iniziativa più alta più vicino alle carte Storia.

Se alla vostra prima partita volete prendere confidenza con il gioco in modo più fluido, oppure se dovete insegnare il gioco a dei nuovi giocatori, vi suggeriamo di scegliere la Storia "Il confine del mondo", omettendo i passaggi di preparazione e le regole che riguardano le carte Impegno Straordinario e le Missioni Secondarie.



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

3

POSIZIONARE LE CARTE...

Mischiate il Mazzo Principale delle carte Azione e posizionatele a faccia in giù sullo spazio indicato sul tappetino. Poi, dalla cima del mazzo pescate e posizionate a faccia in su una coppia di carte su ciascuna delle aree (file) disegnate sul Tappetino, in modo da preparare una Riserva di coppie di carte Azione disponibili.

- Con 1, 2 o 3 giocatori: sono disponibili 4 aree.
- Con 4 o 5 giocatori: sono disponibili 5 aree.

4

...IL SEGNALINO ESPERIENZA EXTRA...

Posizionate il segnalino Esperienza Extra accanto all'area disponibile più in basso sul tappetino.

- Con 1, 2 o 3 giocatori: Sulla quarta area.
- Con 4 o 5 giocatori: Sulla quinta area.

5

...E I SEGNALINI DEI SIMBOLI

Mettete i segnalini dei Simboli sul tavolo.

09



4



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

6 SCEGLIERE UN PERSONAGGIO

1. Il Giocatore che ha letto più di recente un libro di "The Witcher" sceglierà per primo il suo Personaggio. Poi gli altri Giocatori sceglieranno in senso orario.
2. Mischiare tutte le plance Giocatore a faccia in giù. Datene 2 a caso al primo Giocatore, che le guarda entrambe, ne tiene una, infine rimette l'altra tra le plance disponibili.

3. Il Giocatore seguente ripete la procedura, e così via. In una partita a 5 Giocatori l'ultimo Giocatore riceverà l'ultimo Personaggio rimanente.
4. Ciascun Giocatore riceve i componenti elencati di seguito.

COMPONENTI DEL GIOCATORE

Dopo avere scelto i Personaggi, i Giocatori preparano i componenti del proprio Personaggio:

1 INDICATORI ESPERIENZA

L'indicatore di Esperienza Normale va posizionato sullo spazio 0 del tracciato dei Punti Esperienza sulla Plancia del Giocatore. L'Indicatore di Esperienza Dorato va posizionato sullo spazio indicato a destra del tracciato.

2 SEGNALINI ABILITÀ

Il primo segnalino va posizionato sulla prima Abilità a sinistra, con il lato attivo (il lato con un'icona) verso l'alto: questo indica che l'Abilità può essere usata fin dall'inizio della partita. Gli altri 3 segnalini vanno posizionati accanto alla plancia del Giocatore.

3 FIGURA DEL PERSONAGGIO

La figura va posizionata sul tracciato dell'Iniziativa, in base all'ordine di Iniziativa indicato all'inizio della sezione del Regolamento dedicata alla Storia che state per giocare.



4 SEGNALINI DEL GIOCATORE

Un segnalino va posizionato sullo spazio 0 del tracciato dei Punti Vittoria e usato come indicatore dei Punti Vittoria. Gli altri segnalini del Giocatore vengono usati solo se una regola speciale lo indica espressamente.

5 5 CARTE AZIONE INIZIALI

Formano la mano iniziale del Giocatore.

6 CARTA MISSIONE SECONDARIA

La carta Missione Secondaria va infilata a faccia in su sotto il lato della plancia del Giocatore.



Tracciato dell'Iniziativa



Tracciato dei Punti Vittoria



7 PREPARARE LA STORIA

Completate la preparazione della Storia secondo le regole indicate nella sezione riservata alla Storia che avete scelto (p. 23-27).

REGOLE GENERALI E TERMINOLOGIA

COME SI GIOCA

Il gioco si basa sulle carte Storia, che guidano il flusso di gioco lungo i 3 Capitoli, ciascuno dei quali a sua volta è diviso in 3 Turni.



Dovrete girare queste carte, leggere la storia, applicare gli **effetti speciali di gioco** e alla fine arriverete a uno degli epiloghi possibili.

In ciascun Capitolo raccoglierete i Simboli sulle carte Azione giocate e sui segnalini ottenuti. Ci saranno sempre due Simboli Attivi che cercherete di raccogliere: ciascuno dei due corrisponde a una freccia chiara che punta a sinistra, oppure a una freccia scura che punta a destra.



Un esempio di Simboli Attivi

I due Simboli restanti sono chiamati Simboli Non Attivi (☒). Anche se questi Simboli non apportano benefici diretti, possono comunque essere usati dagli effetti delle carte o dalle Abilità dei Giocatori.



Simbolo Non Attivo



I Simboli Non Attivi dell'esempio precedente

Alla fine del Capitolo, uno dei Simboli Attivi diventerà il Simbolo Dominante (quello giocato dalla maggioranza dei Giocatori): vi farà guadagnare Punti Vittoria e influenzera la storia e le sue regole speciali. L'altro Simbolo Attivo diventerà il Simbolo Non Dominante: vi farà guadagnare Punti Esperienza, che permettono di sbloccare le Abilità speciali caratteristiche di ciascun Personaggio, e conferirà Punti Vittoria alla fine della partita.

La partita inizia girando la prima carta del mazzo delle carte Storia, che contiene l'introduzione.



Dopo avere letto le carte di introduzione, potrete dovere leggere anche le regole speciali di quella Storia nel Regolamento.

Quando avete finito di leggere, girate la carta seguente (oppure quella indicata), come se steste voltando la pagina di un libro.

Alcune Storie possono fare riferimento a regole specifiche. In tal caso, seguite le istruzioni riportate nelle regole della Storia e sulla carta Promemoria della Storia.



REGOLE GENERALI E TERMINOLOGIA

OTTENERE PUNTI VITTORIA

Ogni volta che un Giocatore ottiene dei Punti Vittoria (), fa avanzare il suo segnalino sul tracciato dei Punti Vittoria.



OTTENERE PUNTI ESPERIENZA



Ogni volta che un Giocatore ottiene dei Punti Esperienza (), fa avanzare il suo indicatore sul suo tracciato dei Punti Esperienza.



Quando un Giocatore raggiunge o supera un nuovo spazio Abilità, posiziona il segnalino Abilità corrispondente con il lato attivo (il lato con un'icona) verso l'alto. Ora il Giocatore può usare quell'Abilità.



Quando un Giocatore raggiunge lo spazio Esperienza 20, riceve un Indicatore di Esperienza Dorato e lo posiziona sullo spazio 0 del tracciato Esperienza.



Per il resto della partita, ogni Esperienza aggiuntiva che quel Giocatore ottiene viene segnata spostando in avanti l'Indicatore Dorato. Questo non ha alcun effetto sulle Abilità, ma conferisce al Giocatore Punti Vittoria aggiuntivi alla fine della partita.



Quando quel Giocatore raggiunge nuovamente lo spazio Esperienza 20, l'Indicatore di Esperienza Dorato non si muove più e il Giocatore non può ottenere altri Punti Esperienza.

REGOLE GENERALI E TERMINOLOGIA

UTILIZZARE LE ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

All'inizio della partita ogni Giocatore ha un'Abilità a disposizione (la prima da sinistra).



Ciascuna Abilità può essere usata solo una volta per partita. La descrizione dell'Abilità indica quando può essere usata.

Se due o più Giocatori vogliono usare le loro abilità contemporaneamente, dovrebbero essere in grado di farlo. Ma se per qualche motivo dovesse essere necessario applicare le Abilità in un ordine preciso, seguite l'ordine di iniziativa sul tracciato dell'Iniziativa.



Tracciato dell'Iniziativa

Dopo avere usato un'Abilità, il Giocatore gira il segnalino di quell'Abilità sul lato non attivo per indicare che è già stata usata.



STRUTTURA DEL TURNO

Ciascun Capitolo (round di gioco) è diviso in 3 Turni, e ciascun Turno è diviso in 3 Fasi:

1. **Scegliere le carte**
2. **Giocare le carte**
3. **Posizionare il segnalino Destino**

Alcune Storie possono cambiare leggermente questa struttura. Questi cambiamenti sono spiegati dettagliatamente nelle regole di ciascuna Storia.

Alla fine di un Capitolo, prima del Capitolo seguente, dovete leggere alcune carte Storia. Seguite attentamente le istruzioni riportate.

1. SCEGLIERE LE CARTE

In base all'ordine di iniziativa (dall'alto verso il basso), i Giocatori a turno scelgono delle carte dalla Riserva di carte disponibili.

- Se questo non è il primo Turno della partita, scartate la coppia di carte Azione che si trova nella fila più in alto, mettendole a faccia in su sulla pila degli scarti, accanto al Mazzo Principale.
- Poi, spostate verso l'alto tutte le coppie di carte rimanenti (se ce ne sono), riempiendo i posti più in alto, e rivelate nuove carte Azione in modo da riempire i posti disponibili nella Riserva.
- Il Giocatore che si trova sullo spazio Iniziativa più in alto sposta la sua figura su uno spazio libero a sua scelta, poi aggiunge alla sua mano le due Carte Azione



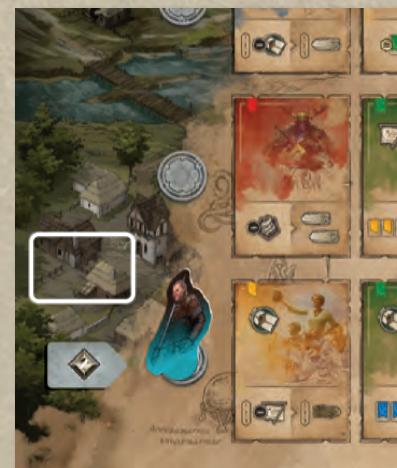
corrispondenti. A questo punto il Giocatore seguente sceglie le sue carte, e così via.

Lo spazio più in alto può essere scelto da più di un Giocatore: ciascun Giocatore dopo il primo posiziona la sua figura sotto quelle già presenti nello spazio. Dopo avere posizionato qui la sua figura, il Giocatore pesca 2 carte dalla cima del Mazzo Principale.



In qualunque momento, se il Mazzo si esaurisce, mescolate tutta la pila degli scarti in modo da formare un nuovo Mazzo Principale.

Ciascuno degli altri spazi può essere scelto solo da un Giocatore. A questi spazi corrispondono 2 carte a faccia in su.



Il posto più in basso ha anche un bonus: quando un Giocatore posiziona lì la sua figura, ottiene immediatamente un Punto Esperienza (◆). Alcune Storie possono modificare questa regola.

Una volta che tutti i Giocatori hanno scelto le loro carte, rimettono le figure dei Personaggi sul tracciato dell'Iniziativa in base al nuovo ordine.

Passate alla fase Giocare le carte.

STRUTTURA DEL TURNO



2. GIOCARE LE CARTE

Ciascun Giocatore sceglie dalla propria mano 2 carte Azione da giocare. Una volta scelte le carte, il Giocatore le tiene coperte, senza cambiarne l'ordine, e aspetta che tutti i Giocatori abbiano scelto.



Una volta che tutti i Giocatori hanno scelto le proprie carte, le rivelano simultaneamente e le aggiungono alla loro Cronologia, applicando eventuali effetti.

La maggior parte delle carte ha dei Simboli nella parte superiore sinistra. Questi Simboli possono corrispondere ai Simboli Attivi sulla carta della Storia, oppure possono essere Simboli Non Attivi. I Simboli possono essere raccolti anche sotto forma di segnalini Simbolo tramite diversi effetti.

Molte carte Azione hanno un effetto: gli effetti sono descritti in dettaglio nell'ultima pagina di questo Regolamento.

- Applicate gli effetti delle due carte **appena aggiunte** alla Cronologia, un effetto alla volta, a partire dalla carta di sinistra.



- Se il giocatore ottiene dei Simboli, deve posizionare i segnalini corrispondenti a sinistra della sua Cronologia, in modo da creare la sua Riserva di segnalini.



- Se un giocatore deve perdere un Simbolo, può scegliere di scartare un segnalino Simbolo, oppure di usare il segnalino Simbolo Perduto per coprire il Simbolo corrispondente su una qualsiasi delle carte Azione nella sua Cronologia.



- Gli effetti stampati su una carta appena giocata influenzano i Simboli nella Riserva di segnalini, tutte le carte giocate in precedenza nella Cronologia e anche la carta su cui appaiono. Ad esempio, se l'effetto di una carta si riferisce al Simbolo Non Attivo, e il Simbolo appropriato è effettivamente presente su quella carta, allora il giocatore può attivare quell'effetto.



- Se un Giocatore può applicare l'effetto di una carta, deve farlo interamente o comunque nella massima misura possibile.

La maggior parte degli effetti è monouso, ma il risultato dell'effetto multiplo 1-3 dipende da quanto le sue condizioni sono state soddisfatte (fino a 3 volte). In fondo al Regolamento troverete un riepilogo delle icone.



Quando tutti i giocatori hanno applicato gli effetti delle carte giocate, passate alla fase 3.

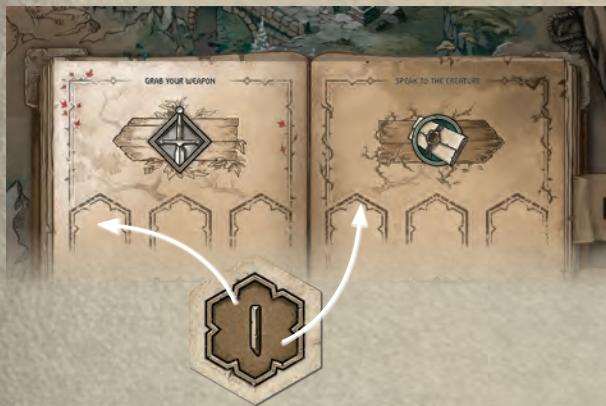
STRUTTURA DEL TURNO



3. POSIZIONARE IL SEGNALINO DESTINO

In base ai Simboli raccolti da tutti i Giocatori, il segnalino Destino che ha il numero del Turno attuale viene assegnato a uno dei Simboli Attivi. In questo modo i Giocatori sceglieranno di seguire il Sentiero Sinistro o quello Destro.

- Ciascun Giocatore conta quanti Simboli Attivi ha sulle carte Azione nella sua Cronologia e sui segnalini nella sua Riserva, poi annuncia di quale Simbolo ha più esemplari.
- Se un giocatore ha lo stesso numero di entrambi i Simboli Attivi, annuncia un pareggio.
- Posizionate il segnalino Destino sulla carta Storia corrispondente al Simbolo che la maggioranza dei giocatori ha dichiarato. Se c'è un pareggio tra Giocatori, per questo Turno non posizionate il segnalino Destino: mettetelo da parte fino all'inizio del prossimo Capitolo.



I Simboli Attivi che corrispondono alla carta Storia di sinistra sono indicati come , mentre quelli che corrispondono alla carta Storia di destra come .

Negli esempi seguenti si riferisce al Sentiero Sinistro e si riferisce al Sentiero Destro.

Esempio 1

Il Giocatore 1 aveva $3 +$ e $0 \square$, il che significa una maggioranza di .

Il Giocatore 2 aveva $1 +$ e $2 \square$, il che significa una maggioranza di .

Il Giocatore 3 aveva $1 +$ e $2 \square$, il che significa una maggioranza di .

Il Giocatore 1 aveva una maggioranza di , i Giocatori 2 e 3 avevano una maggioranza di . Poiché due Giocatori avevano una maggioranza di , il segnalino Destino viene posizionato sul **Sentiero Destro**.



Esempio 2

Giocatore 1 : $2 +, 3 \square$

Giocatore 2 : $2 +, 1 \square$

Giocatore 3 : $4 +, 1 \square$

Giocatore 4 : $0 +, 5 \square$

I Giocatori 1 e 4 avevano una maggioranza di , i Giocatori 2 e 3 avevano una maggioranza di . Il segnalino Destino viene **messo da parte** perché c'è un pareggio tra i Giocatori.



Esempio 3

Giocatore 1 : $4 +, 5 \square$

Giocatore 2 : $4 +, 4 \square$

Giocatore 3 : $6 +, 2 \square$

I Giocatori 1 e 3 hanno scelto Simboli diversi tra loro e c'è un pareggio tra i simboli del Giocatore 2. Il segnalino Destino viene **messo da parte**.



STRUTTURA DEL TURNO

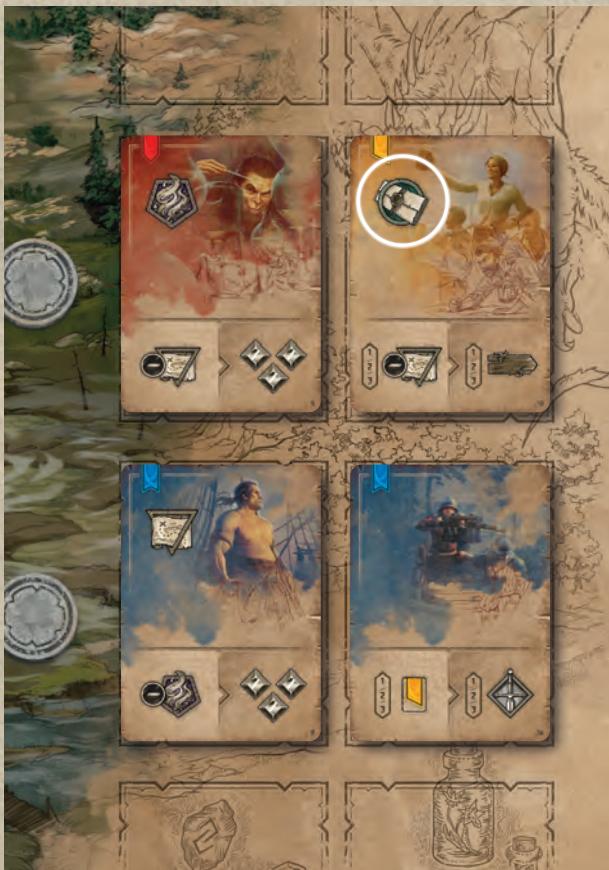
Eccezione per 2 Giocatori

In una partita con 2 giocatori, quando bisogna posizionare il segnalino Destino (e solo in quel momento), tutte le carte Azione che si trovano ancora sul Tappetino sono considerate come un terzo giocatore. Contate tutti i Simboli sulle carte (senza attivare alcun effetto), poi determinate dove posizionare il segnalino Destino.

Giocatore 1 : 1 , 2 

Giocatore 2 : 3 , 0 

Simboli sulle carte a faccia in su disponibili: 0 , 1 .



Il segnalino Destino viene posizionato sul **Sentiero Destro**.



FINE DEL CAPITOLO

Dopo il terzo Turno il Capitolo si conclude.

OTTENERE PUNTI VITTORIA E PUNTI ESPERIENZA

Determinate Il Simbolo Dominante: il Simbolo che ha più segnalini Destino è quello Dominante. L'altro Simbolo è quello Non Dominante.



Se entrambi i Simboli hanno lo stesso numero di segnalini Destino, il Simbolo che ha il segnalino Destino con il numero più alto è quello Dominante.

Nei rari casi in cui non sia stato posizionato nessun segnalino Destino nel corso del Capitolo (cioè se tutti e tre i Turni si sono conclusi con un pareggio tra i Giocatori), il Giocatore più in alto sul tracciato dell'Iniziativa sceglie il Simbolo Dominante, che non deve necessariamente essere il Simbolo di cui quel Giocatore possiede più esemplari.

Ciascun Giocatore ottiene 1 Punto Vittoria per ciascun Simbolo Dominante che ha: sia quelli stampati sulle carte nella sua Cronologia, sia quelli nella sua Riserva di segnalini.

Ciascun Giocatore ottiene anche 1 Punto Esperienza per ciascun Simbolo Non Dominante che ha.

Il Simbolo Dominante è Diplomazia, il Simbolo Non Dominante è Combattimento. Un giocatore ha raccolto 3 Combattimento e 4 Diplomazia.



Ottiene 4 Punti Vittoria e 3 Punti Esperienza.

OTTENERE SEGNALINI SENTIERO

Il giocatore con il numero più elevato di Simboli corrispondenti alla carta Storia di sinistra riceve il segnalino Sentiero Sinistro. Risolvete i pareggi in base al tracciato dell'Iniziativa. Fate lo stesso per il segnalino Sentiero Destro.

Questi segnalini forniscono ai Giocatori dei bonus, che sono riportati sulle carte Storia.

UUOTARE LE CRONOLOGIE E TENERE LE CARTE PER IL PROSSIMO CAPITOLO

I Giocatori scartano tutti i segnalini Simboli dalle proprie riserve e tutti i segnalini Simboli Perduti.

I Giocatori eseguono il passaggio seguente simultaneamente, rivelando contemporaneamente le carte scelte.

- Dopo il 1° Capitolo, ciascun Giocatore sceglie una carta Azione dalla propria Cronologia, la conserva e scarta tutte le altre. La carta scelta viene posizionata come prima carta giocata per il Capitolo seguente.
- Dopo il 2° Capitolo, ciascun giocatore sceglie 2 carte Azione dalla propria Cronologia, le conserva e scarta tutte le altre. Non è obbligatorio che una di queste due carte sia quella scelta dopo il 1° Capitolo. Ciascun Giocatore posiziona le carte scelte, nell'ordine che preferisce, come prime carte giocate per il Capitolo seguente.

Se una delle carte conservate ha un effetto applicabile, attivatelo immediatamente.

PROCEDETE ALLA CARTA STORIA SUCCESSIVA

Mettete da parte tutti i segnalini Destino. La parte inferiore della carta Storia che ha il Simbolo Dominante indica ai giocatori quale è la prossima carta Storia da leggere.



I giocatori sfogliano la Storia fino a quando non rivelano la carta indicata.

COME SI GIOCA

Sentieri diversi portano a racconti diversi e hanno specifici effetti sul gioco.

Leggete le carte Storia e applicate tutti gli effetti: i Giocatori scartano i segnalini Sentiero Sinistro e Destro una volta che gli eventuali bonus sono stati assegnati. Smettete di leggere quando la carta Storia vi dice di preparare il prossimo Capitolo.

FINE DELLA PARTITA

Dopo il 3° Capitolo i giocatori non scartano nessuna carta dalle loro mani e dalle Cronologie, né scartano Simboli dalla loro riserva di segnalini, fino a quando non arrivano all'epilogo della Storia.

I Giocatori leggono la carta Storia che indica:

- Il punteggio finale
- Come determinare chi ha vinto la partita
- L'ultimo atto del racconto

PUNTEGGIO FINALE

1. Dopo il 3° Capitolo, i Giocatori ottengono Punti Vittoria, Punti Esperienza e segnalini Sentiero Sinistro/Destro come al solito, in base alla quantità di Simboli Attivi raccolti (1 Punto Vittoria per ogni Simbolo Dominante, 1 Punto Esperienza per ogni Simbolo Non Dominante).
2. I Giocatori ottengono Punti Vittoria per le Missioni Secondarie. Ciascun Giocatore mostra le carte nella sua mano e le confronta con le condizioni indicate sulla sua Missione Secondaria.



3. I giocatori ottengono Punti Vittoria in base all'ultimo spazio raggiunto dal loro Indicatore di Esperienza Dorato sul tracciato dei Punti Esperienza. Se il giocatore non ha ottenuto almeno 20 Punti

PREPARARE IL PROSSIMO CAPITOLO

A meno che i Giocatori non abbiano raggiunto la fine della Storia, ha inizio un nuovo Capitolo. Leggete le carte Storia che descrivono cosa succede in seguito nella Storia e quali Simboli sono Attivi. Ora potete cominciare il primo Turno del prossimo Capitolo.

Esperienza, non ottiene Punti Vittoria in questo modo (vedi "Ottenere Punti Esperienza", pagina 12). Nell'esempio che segue, il giocatore ottiene 8 Punti Vittoria.



4. Alcune Storie hanno delle condizioni speciali per ottenere Punti Vittoria.

DETERMINARE CHI HA VINTO LA PARTITA

Dopo avere assegnato i Punti Vittoria, il Giocatore che ha più Punti Vittoria viene dichiarato vincitore.



Se c'è un pareggio, vince il Giocatore che si trova più in alto sul tracciato dell'Iniziativa.

L'ULTIMO ATTO DEL RACCONTO

Leggete le carte Storia fino ad arrivare all'Epilogo. Il vincitore della partita sarà ricordato come protagonista del racconto. Se volete cambiare il corso del destino, giocate di nuovo per scoprire a quale nuovo finale arriverete e chi sarà l'eroe questa volta!

PARTITA IN SOLITARIO

Tutte e tre le Storie consentono a un Giocatore di mettersi alla prova in Modalità Solitario contro un avversario virtuale, chiamato Automa.

Prepara la partita come faresti per una normale partita con 2 Giocatori, ma usando le modifiche descritte di seguito e quelle sulle carte speciali delle Regole in Solitario per la Storia che hai scelto.

PREPARAZIONE

Prepara i componenti per un Giocatore in base alle normali regole. Sostituisci la plancia del secondo Giocatore con una plancia Automa di uno dei Personaggi rimanenti. Prendi 1 segnalino Destino per la Modalità Solitario e tienilo a portata di mano. Posiziona gli indicatori di Esperienza di Automa e il corrispondente segnalino Punti Vittoria secondo le normali regole. Segui l'ordine di iniziativa della Storia quando posizioni le figure sul tracciato dell'Iniziativa. Rimetti nella scatola i rimanenti componenti del personaggio di Automa.

Tracciato dei Punti Esperienza
(e bonus in Punti Vittoria alla fine della partita)



LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Scegli un livello di difficoltà e posiziona l'indicatore di Esperienza Normale sullo spazio indicato sul tracciato dei Punti Esperienza di Automa.

UN SEMPLICE RACCONTO	0
NORMALE	2
UN RACCONTO DI SPADE	4
SANGUE E OSSA ROTTE	6
CORTEO FUNEBRE!	8

MODIFICHE AL FLUSSO DI GIOCO

All'inizio di ciascun Capitolo, Automa ottiene dei Simboli:

- Lancia in aria il segnalino della Modalità Solitario tante volte quanto è il numero del Capitolo. Automa ottiene i Simboli corrispondenti.
- Ogni plancia di Automa riporta 2 Simboli (le aree di competenza del Personaggio). Automa ottiene 1 segnalino Simbolo per ciascuno di questi che corrisponda a un Simbolo Attivo.

ABILITÀ SPECIALI DI AUTOMA

Automa ha 2 Abilità Speciali. Non sono monouso e si attivano ogni volta che vengono soddisfatte le loro condizioni.

La prima Abilità Speciale è attiva fin dall'inizio della partita e indica in che modo Automa ottiene Punti Esperienza.

Quando Automa raggiunge 8 Punti Esperienza, posiziona il suo indicatore di Esperienza Normale sullo spazio corrispondente sopra la seconda Abilità Speciale per indicare che è attiva (eccezione: il livello di difficoltà "Corteo funebre!" la rende attiva fin da subito). Posiziona l'indicatore di Esperienza Dorato sullo spazio 0.

SCEGLIERE LE CARTE

Quando Automa sceglie le carte dalla Riserva, sceglie la coppia di carte con il maggior numero di Simboli Attivi, ignorando gli effetti delle carte.

In caso di pareggio, Automa sceglie la coppia di carte più in alto nella Riserva di coppie di Carte Azione disponibili.

Se è disponibile nessuna coppia di carte con almeno 1 Simbolo Attivo, Automa pesca 2 carte dal Mazzo Principale.

Automa gioca immediatamente le carte scelte nella sua Cronologia. Automa ignora tutti gli effetti sulle Carte Azione.

Negli esempi seguenti, e sono i Simboli Attivi.

PARTITA IN SOLITARIO

Esempio 1

Automa sceglie la coppia di carte con il maggior numero (2) di Simboli Attivi.



Esempio 2

Ci sono due coppie con lo stesso numero (1) di Simboli Attivi. Automa sceglie la coppia più in alto.



POSIZIONARE IL SEGNALINO DESTINO

Dopo che il Giocatore ha giocato le sue carte, lancia in aria il segnalino Destino della Modalità Solitario. Il risultato mostra quale Simbolo Attivo viene aggiunto alla Riserva di Simboli di Automa.

Il Segnalino Destino del Turno viene assegnato al Simbolo Attivo di cui Automa ha più esemplari.

Se c'è un pareggio tra i Simboli Attivi di Automa, metti da parte il segnalino Destino.

OTTENERE PUNTI ESPERIENZA E PUNTI VITTORIA

Alla fine di ciascun Capitolo, assegna i Punti Esperienza e i Punti Vittoria secondo le normali regole (sia al Giocatore che ad Automa).

Automa non riceve segnalini Sentiero.

GLOSSARIO, RIEPILOGO DELLA STRUTTURA DI GIOCO

GLOSSARIO

Abilità - 7, 12, 13

Azione (carte) - 7, 15, 28

Giocare - 15

Multicolore - 7

Scartare - 18

Scegliere - 14

Cronologia - 15, 18, 19

Iniziativa

Ordine - 14

Iniziale - 10

Missione Secondaria - 7, 19

Punteggio finale - 12, 18, 19

Punti Esperienza

Ottenere - 12, 18

Punteggio - 12, 14

Sbloccare un'Abilità - 7, 12

Sentiero - 6, 11, 16, 17

Sentiero (segnalino) - 18

Simboli - 6

Attivi, Non Attivi - 11, 16

Dominanti, Non Dominanti - 18

Ottenere - 15

Perdere Simboli - 6, 15

Segnalini Simbolo - 6, 15

Storia (carte) - 6, 8, 11, 18

RIEPILOGO DEL FLUSSO

PREPARARE LA PARTITA

◆ Scegliete una Storia

◆ Scegliete i Personaggi

1° CAPITOLO

◆ Leggete le carte Storia

◆ Giocate 3 Turni:



Scegliere le carte

◆ Riempite gli spazi

◆ Scegliete le carte in ordine di Iniziativa

◆ Rimettete i Personaggi sul tracciato dell'Iniziativa



Giocare le carte

◆ Scegliete 2 carte dalla mano

◆ Rivelatele e giocatele sulla vostra Cronologia

◆ Applicate gli effetti delle carte



Posizionare il Segnalino Destino

◆ Determinate il Simbolo Attivo più comune per ciascun Giocatore

◆ Determinate la maggioranza dei Giocatori che ha uno dei Simboli Attivi

◆ Posizionate il segnalino Destino

Fine del Capitolo

◆ Determinate il Simbolo Dominante

◆ Ottenete Punti Vittoria e Punti Esperienza

◆ Distribuite i segnalini Sentiero Sinistro e Destro

◆ Vuotate le Cronologie

Leggete le carte Storia

◆ Assegnate i bonus per i segnalini Sentiero Sinistro e Destro

2° E 3° CAPITOLO



FINE DELLA PARTITA

◆ Assegnate punti per Missioni Secondarie e Punti Esperienza

◆ Assegnate punti per le condizioni speciali della Storia

◆ Determinate il vincitore

◆ Leggete l'Epilogo

IL CONFINE DEL MONDO

ORDINE DI INIZIATIVA DI PARTENZA

- Letho
- Triss
- Ciri
- Yennefer
- Geralt
- Regis
- Dijkstra
- Yarpen
- Ranuncolo
- Vesemir

L'ordine di iniziativa di partenza include sempre tutti i Personaggi pubblicati. Il gioco base include Geralt, Yennefer, Ranuncolo, Ciri e Vesemir.

LA VOstra PRIMA PARTITA!

Potete giocare questa Storia senza aggiungere regole speciali. Questo è il modo migliore per imparare e per presentare il gioco a nuovi Giocatori. Per farlo, semplicemente ignorate le regole sull'Impegno Straordinario riportate di seguito.

COMPONENTI

- 12 carte Impegno Straordinario (4 per ciascuno dei 3 Capitoli)
- 23 carte Storia



PREPARAZIONE

Posiziona 1 carta Impegno Straordinario a caso per ciascun Capitolo a faccia in su accanto al tappetino.

GIOCARE LE CARTE

Le carte Impegno Straordinario riportano una condizione che i Giocatori possono soddisfare dopo la fase "Giocare le carte".

Dopo aver giocato le carte, un Giocatore riceve un bonus se i colori delle carte Azione nella sua Cronologia gli permettono di creare una delle sequenze indicate sulla carta Impegno Straordinario del Capitolo in corso, ma **solo se almeno 1 delle carte che ha giocato in questo Turno fa parte di quella sequenza**.



Le carte Multicolore sono considerate come una sola carta di uno dei loro colori a scelta.



Notate che una stessa carta può essere usata per completare una sequenza e iniziare un'altra nel turno seguente.

FINE DEL CAPITOLO

- ! Alla fine del Capitolo, girate a faccia in giù la carta Impegno Straordinario del Capitolo appena concluso.



REGOLE SPECIALI DELLE STORIE

LA STRIGE

ORDINE DI INIZIATIVA DI PARTENZA

- Letho
- Geralt
- Vesemir
- Ciri
- Regis
- Yarpen
- Triss
- Yennefer
- Ranuncolo
- Dijkstra

N.B.: la Storia "La strige" è basata sul racconto "Lo strigo".

COMPONENTI

- 12 carte Obiettivo Segreto
- 6 carte Obiettivo Segreto Modalità Solitario
- 23 carte Storia
- 4 carte Requisito
- 2 segnalini Simbolo Speciale

24

Gli Obiettivi Segreti contengono informazioni su come ottenere Punti Vittoria aggiuntivi alla fine della partita. A seconda del Simbolo Dominante del 3° Capitolo, verranno rivelati 2 dei 4 Obiettivi Segreti. I Giocatori avranno modo di sbirciare alcune delle carte Obiettivo Segreto nel corso della partita per avvantaggiarsi.



Questa carta viene applicata se il Simbolo di Combattimento è il Simbolo Dominante alla fine del 3° Capitolo.

Questa carta viene applicata se il Simbolo di Magia è il Simbolo Dominante alla fine del 3° Capitolo.



Questa carta viene applicata se il Simbolo di Combattimento, Diplomazia o Esplorazione è il Simbolo Dominante alla fine del 3° Capitolo.

Questa carta viene applicata se il Simbolo di Magia, Diplomazia o Esplorazione è il Simbolo Dominante alla fine del 3° Capitolo.



PREPARAZIONE

Scegliete casualmente una carta Obiettivo Segreto di ciascun tipo e disponete queste 4 carte sul tavolo, a faccia in giù. Disponete una carta Requisito casuale accanto a ciascuna carta Obiettivo Segreto.



GIOCARE LE CARTE

Dopo la fase "Giocare le Carte", se un Giocatore soddisfa il requisito di una carta Requisito (cioè, che ha nella sua Cronologia 3 carte di un dato colore), può sbirciare la carta Obiettivo Segreto corrispondente. Se più di un Giocatore soddisfa il Requisito nella stessa Fase, tutti quei Giocatori possono sbirciare la carta Obiettivo Segreto.

Poi, quel Giocatore ottiene 1 Punto Esperienza e posiziona un suo segnalino Giocatore sul lato sinistro della carta Requisito per indicare che d'ora in poi può sbirciare la carta Obiettivo Segreto in qualsiasi momento della partita.



REGOLE SPECIALI DELLE STORIE

D'ora in poi, il Requisito è di 4 carte di un determinato colore e i Giocatori che lo soddisfano posizionano un loro segnalino sul lato destro della carta Requisito. Se lo fanno, ottengono una ricompensa aggiuntiva di 2 Punti Esperienza.



FINE DELLA PARTITA

Girate a faccia in su le due carte Obiettivo Segreto che corrispondono al Simbolo Dominante. Ottenete Punti Vittoria secondo le regole riportate sulle carte.

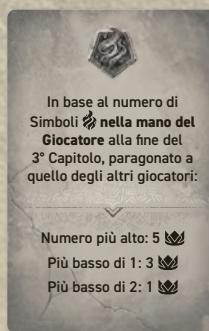
Gli altri due Obiettivi Segreti restano a faccia in giù e non forniscono Punti Vittoria.



In questo esempio, la Magia era il Simbolo Dominante: solo le carte Obiettivo Segreto con la Magia sul dorso vengono rivelate e applicate.

Non è necessario che un Giocatore abbia un suo segnalino sulla carta Requisito per ottenere punti dall'Obiettivo Segreto corrispondente. I segnalini servono solo durante la partita per sbirciare le carte Obiettivo Segreto a faccia in giù.

La parte superiore della carta Obiettivo Segreto indica il tipo di carte che i Giocatori devono collezionare nella loro Cronologia o in mano alla fine del 3° Capitolo. Un Obiettivo Segreto può attribuire la stessa quantità di Punti Vittoria a tutti i Giocatori che soddisfano determinate condizioni, oppure può richiedere di controllare chi ha più carte o Simboli.



In questo esempio, il Giocatore (o i Giocatori) con il maggior numero di 🌸 sulle carte nella mano ottiene 5 🌸. Se un giocatore ha 1 Simbolo in meno, ottiene 3 🌸. Ogni giocatore con 2 Simboli in meno ottiene 1 🌸. Un Giocatore deve avere almeno 1 Simbolo o carta del tipo indicato per ottenere punti da queste condizioni.

MODALITÀ SOLITARIO

Sostituisci le 6 carte Obiettivo Segreto che hanno Combattimento e Magia sul dorso con quelle della modalità Solitario.



IL MALE MINORE

ORDINE DI INIZIATIVA DI PARTENZA

-  Ranuncolo
-  Vesemir
-  Yarpen
-  Dijkstra
-  Regis
-  Geralt
-  Yennefer
-  Letho
-  Ciri
-  Triss

In questo scenario, il Giocatore che ha più Simboli Dominanti non riceve una ricompensa; al contrario, subisce la penalità indicata sulle carte Storia. Il personaggio di quel Giocatore ha avuto l'influenza maggiore nello scegliere il Male. Un Male minore, ma pur sempre un Male.

Per il Giocatore con più Simboli Non Dominanti, non ci sono modifiche; riceve comunque una ricompensa.

COMPONENTI

- 23 carte Storia
- 32 carte Alleanza
- 3 segnalini Alleanza

PREPARAZIONE

Sostituisci il segnalino Esperienza Extra con il segnalino Alleanza Renfri/Stregobor.

Posiziona il segnalino Alleanza Renfri e il segnalino Alleanza Stregobor in ordine casuale nei primi spazi disponibili a partire dal basso sul tappetino. Mescola le carte Alleanza e disponile in due mazzi a faccia in giù, corrispondenti a Renfri e Stregobor.



SCEGLIERE LE CARTE

Quando un Giocatore sceglie uno spazio accanto a un segnalino Alleanza, deve anche pescare una carta Alleanza dal mazzo corrispondente.

Il segnalino Renfri/Stregobor permette al Giocatore di scegliere il mazzo da cui pescare la carta.

I Giocatori conservano le loro carte Alleanza accanto alla loro plancia del Giocatore, a faccia in giù, ma possono esaminarle in qualsiasi momento.

Un Giocatore non può mai avere più di 3 carte Alleanza per ciascun lato. Se ne pesca una quarta, deve immediatamente scartare fino ad averne 3.

FINE DEL CAPITOLO

Dopo aver posizionato l'ultimo segnalino Destino del Capitolo, il Simbolo Dominante corrisponde anche al lato del conflitto (Renfri o Stregobor) che i giocatori appoggiano.

Se il Sentiero Sinistro è Dominante, tutti i Giocatori rivelano tutte le carte Alleanza Renfri che hanno e applicano i loro effetti.



Se il Sentiero Destro è Dominante, tutti i Giocatori rivelano tutte le carte Alleanza Stregobor che hanno e applicano i loro effetti.

Scartate le carte Alleanza rivelate dopo aver risolto i loro effetti.



Nel Capitolo seguente, le carte Alleanza del lato non rivelato rimangono a faccia in giù accanto alle plance dei Giocatori.

REGOLE SPECIALI DELLE STORIE

FINE DELLA PARTITA

Scarta senza effetto tutte le carte Alleanza rimaste a faccia in giù.

Perdere Punti Esperienza

Giocando questa Storia, alcuni effetti possono provocare una perdita di Punti Esperienza ai Giocatori. In questo caso, spostate l'indicatore verso sinistra sul tracciato.

Perdere Punti Esperienza scendendo sotto il punteggio che sblocca un'Abilità non fa perdere al Giocatore quell'Abilità. Recuperare Punti Esperienza fino a tornare sopra il punto che sblocca un'Abilità già utilizzata non consente di usarla nuovamente.

POSSIBILI EFFETTI DELLE CARTE ALLEANZA

Ottieni 1 Punto Esperienza



Perdi 1 Simbolo Attivo per ottenere 2 Simboli Attivi di un tipo diverso



Ottieni 1 Simbolo Attivo del tipo indicato



Perdi 1 Simbolo Non Attivo per ottenere 2 Punti Esperienza



EFFETTI DELLE CARTE AZIONE

Una carta che ha un effetto influisce su:

- Sé stessa
- Tutte le carte precedenti nella Cronologia
- Tutti i Simboli nella riserva di segnalini

L'effetto della carta viene applicato solo se si verificano le condizioni indicate.



Il requisito può essere:

- Avere uno specifico Simbolo o un colore di carta
- Perdere uno specifico Simbolo.

Il Giocatore deve sempre applicare l'effetto della carta Azione giocata nella massima misura

possibile. Non può rinunciarvi.

A differenza degli effetti singoli, il risultato dell'effetto multiplo da 1 a 3 è variabile e dipende da quanto le condizioni sono state soddisfatte.



Se l'effetto rimuove un Simbolo, il Giocatore sceglie un Simbolo corrispondente, scartando un segnalino Simbolo oppure coprendo un Simbolo su una sua carta con un segnalino Simbolo Perduto. Attenzione: se le condizioni richiedono che il Giocatore abbia esattamente il numero indicato di Simboli o colori, e il Giocatore supera quel numero, le condizioni non sono soddisfatte.

Condizioni	Descrizione	Risultato	Descrizione
	Perdere un Simbolo (es. Esplorazione).		Ottieni 3 Punti Esperienza.
	Perdere 1/2/3 Simboli (es. Esplorazione).		Ottieni 1/2/3 Punti Esperienza (a seconda del livello in cui le condizioni sono soddisfatte).
	Perdere 1/2/3 Simboli Non Attivi.		Ottieni 1/2/3 Simboli Attivi corrispondenti al Sentiero Sinistro (a seconda del livello in cui le condizioni sono soddisfatte).
	Avere 2 o più carte del colore specificato (es. rosso) nella tua Cronologia.		Ottieni 1/2/3 Simboli Attivi corrispondenti al Sentiero Destro (a seconda del livello in cui le condizioni sono soddisfatte).
	Avere 3 o più carte del colore specificato (es. rosso) nella tua Cronologia.		Ottieni 2 Simboli Attivi corrispondenti al Sentiero Sinistro.
	Avere esattamente 1 carta del colore specificato (es. verde) nella tua Cronologia.		Ottieni 2 Simboli Attivi corrispondenti al Sentiero Destro.
	Avere esattamente 2 carte del colore specificato (es. rosso) nella tua Cronologia.		Ottieni 1 di ciascun Simbolo Attivo.
	Avere 1/2/3 carte del colore specificato (es. verde) nella tua Cronologia.		Ottieni 2 Simboli del tipo indicato (es. 2 Combattimento).
	Avere 1/2/3 Simboli Non Attivi nella tua Cronologia.		Ottieni 1/2/3 Simboli (es. Combattimento) (a seconda del livello in cui la condizione è soddisfatta).
	Avere 2 o più Simboli Non Attivi nella tua Cronologia.		Ottieni i Simboli indicati: 1 Combattimento, 1 Esplorazione e 1 Magia.