SCHIERAMENTO

Fianco Rifiutato

I giocatori schierano le loro unità entro **L** + **M** dal bordo laterale corto del tavolo, alla destra del bordo loro assegnato. I giocatori quindi si fronteggiano in larghezza, anziché in lunghezza come di consueto. Il primo giocatore schiera metà delle sue unità, poi il suo avversario schiera l'intera armata e infine il primo giocatore schiera le sue unità rimanenti.

SCHIERAMENTO

Incontro

Il primo giocatore sceglie un punto su qualsiasi bordo del tavolo e schiera l'intera armata entro **L**. Il suo avversario sceglie quindi un punto su qualsiasi bordo del tavolo, a più di **L** + **L** dal punto scelto dal primo giocatore e schiera la sua intera armata entro **L** da questo punto. Tutte le sue unità devono trovarsi a più di **M** da qualsiasi unità nemica.

SCHIERAMENTO

Colonna di Marcia

Le unità vengono schierate entro **L** dal loro bordo del tavolo. Ogni giocatore tira un dado. Il giocatore con il risultato più alto deve schierare un'unità (in caso di parità, il primo giocatore deve schierare un'unità). Tutte le unità di entrambe le armate devono essere schierate utilizzando questo metodo, con i giocatori che tirano i dadi per determinare chi deve schierare un'unità.

Tuttavia, se uno dei due giocatori ha schierato tutte le sue unità, l'avversario schiera il resto della sua armata.

SCHIERAMENTO

Avanguardi

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore schiera tutte le sue unità montate dotate di armi da tiro. Ciascuna di queste unità deve essere schierata a :

- entro **L** dal proprio bordo del tavolo;
- entro **C** da un'unità schierata in precedenza (tranne la prima unità schierata).

Una volta schierate tutte queste unità, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore schiera tutte le sue unità montate rimanenti, secondo gli stessi vincoli di cui sopra.

Successivamente, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore schiera tutte le sue unità a piedi con armi da tiro, secondo gli stessi vincoli di cui sopra.

Infine, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore schiera tutte le sue restanti unità a piedi, secondo gli stessi vincoli di cui sopra.

SCHIERAMENTO

Tenaglia

Ogni armata deve essere divisa segretamente in due distaccamenti (A e B), con un numero pari di unità. (nel caso non fosse possibile arrotondare per eccesso).

Il primo giocatore schiera le unità del distaccamento A, entro **L** + **M** dal proprio bordo del tavolo e dal bordo laterale a destra. Il suo avversario fa lo stesso con il suo distaccamento A, entro **L** + **M** dal proprio bordo del tavolo e dal bordo laterale a destra.

Il primo giocatore schiera quindi il suo distaccamento B, entro **L** + **M** dal proprio bordo del tavolo e dal bordo laterale a sinistra. Infine, il suo avversario schiera il suo distaccamento B, entro **L** + **M** dal proprio bordo del tavolo e dal bordo laterale a sinistra.

SCHIERAMENTO

Confusione

Dividere il tavolo in due parti uguali, tracciando una linea immaginaria che colleghi due angoli del tavolo diagonalmente opposti (il primo giocatore sceglie quali angoli utilizzare). Ogni giocatore deve schierare le sue unità nell'area che comprende il suo bordo del tavolo, a più di **M** dalla linea mediana.

Il primo giocatore schiera interamente la sua armata per primo.

DURATA

Fino al Crepuscolo

La partita termina dopo che ogni giocatore ha giocato 6 turni.

Il secondo giocatore inizia la partita, ma ha solo 3 dadi Saga al suo primo turno: I suoi altri dadi Saga vengono rimossi dal gioco durante questo primo turno.

DURATA

Sotto Pressione

A partire dal loro 4° turno e alla fine di ogni turno successivo, ciascun giocatore può annunciare la fine della partita. Il suo avversario può quindi giocare un altro turno e poi la partita finisce.

La partita termina automaticamente dopo che ogni giocatore ha giocato 6 turni.

Il primo giocatore inizia la partita. Durante il primo turno, non può attivare un'unità per caricare o tirare, sia attraverso abilità Saga che regole speciali.

DURATA

Regicidio

La partita termina alla fine del turno in cui un Signore è stato eliminato.

Altrimenti, la partita termina automaticamente dopo che ogni giocatore ha giocato 6 turni.

Il primo giocatore inizia la partita, ma ha solo 3 dadi Saga al suo primo turno: gli altri suoi dadi Saga vengono rimossi dal gioco durante questo primo turno.

DURATA	DURATA	DURATA
Cielo Coperto	**Battaglia Campale**	**Precauzione**
Dopo che ogni giocatore ha giocato 5 turni, il primo giocatore lancia un dado. Con un risultato di 4 o più, ogni giocatore effettua un sesto e ultimo turno. In caso contrario, la partita termina. Il primo giocatore inizia la partita. Durante il primo turno, non può attivare alcuna abilità Saga avanzate.	La partita termina dopo che ogni giocatore ha giocato 5 turni. Il primo giocatore inizia la partita. Al primo turno, prima della fase degli ordini del primo giocatore, il suo avversario tira 4 dadi Saga e li posiziona sulla sua scheda per attivare le abilità Saga di sua scelta.	La partita termina dopo che ogni giocatore ha giocato 5 turni. Il secondo giocatore inizia la partita, ma nessuna unità può essere attivata più di una volta durante il primo turno.
REGOLE SPECIALI	REGOLE SPECIALI	REGOLE SPECIALI
Marcia Forzata	**Combattimento Notturno**	**Un Bel Giorno per Morire**
Durante i primi due turni della partita, il movimento di ogni unità si effettua come se l'avversario avesse sfruttato una fatica dell'unità (movimento di C)	All'inizio di ogni fase di attivazione, ciascuna unità del giocatore attivo subisce una fatica se non ha un'unità amica entro C.	Non si applicano regole speciali.
REGOLE SPECIALI	REGOLE SPECIALI	REGOLE SPECIALI
Una Ventata di Nostalgia	**Ambiente Ostile**	**Nebbia**
I Signori di ogni giocatore generano un dado Saga aggiuntivo. I mercenari non generano un dado Saga.	Tutti i terreni accidentati sul tavolo sono considerati pericolosi oltre alla loro normale classificazione. I terreni pericolosi non vengono influenzati.	Durante i primi tre turni, nessuna unità può dichiarare un tiro o una carica contro un'unità nemica a più di M.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Dominio

I giocatori determinano il vincitore contando i **punti massacro**.

Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di unità sul tavolo segna 2 punti bonus per ogni unità in più.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Dimostrazione

I giocatori determinano il vincitore contando i **punti sopravvivenza**.

Ogni giocatore ottiene immediatamente 1 punto bonus quando una delle sue unità vince un combattimento corpo a corpo.

Ogni giocatore ottiene immediatamente 3 punti bonus quando, per la prima volta durante la partita, una delle sue unità di almeno 4 miniature si trova completamente entro **M** dal bordo del tavolo assegnato all'avversario (massimo 1 volta).

CONDIZIONI DI VITTORIA

Bersaglio

I giocatori determinano il vincitore contando i **punti massacro.**

Dopo lo schieramento, ogni giocatore designa un'unità nemica. Ogni miniatura di questa unità conta come 2 miniature del suo tipo nel determinare i punti massacro assegnati all'avversario.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Sovverchiare

I giocatori determinano il vincitore contando i **punti sopravvivenza**.

Alla fine della partita, ogni giocatore ottiene 2 punti bonus per ciascuna delle sue unità entro **C** da uno degli angoli del tavolo opposti al suo bordo iniziale.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Carneficina

I giocatori determinano il vincitore contando i **punti sopravvivenza**.

Ogni unità di almeno 4 miniature che si trova a più di **L** dal proprio bordo del tavolo alla fine della partita ottiene 2 punti bonus per il suo proprietario.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Sacrificio

I giocatori determinano il vincitore contando i **punti massacro.**

Ogni giocatore ottiene immediatamente 1 punto bonus quando una delle sue unità viene eliminata al di fuori del combattimento corpo a corpo (durante un tiro, per effetto di un'abilità Saga di Attivazione o di una regola speciale).

TERRENI

Regione di Confine

L'avversario del primo giocatore allestisce il campo. Deve posizionare 3 o 4 elementi di terreno, selezionati dalla Tabella Universale dei Terreni (vedi Tabella pag. 54). Devono essere selezionati almeno due boschi o paludi.

Almeno un elemento di terreno deve trovarsi interamente all'interno della sua metà del tavolo, e non più di un terreno deve essere entro **MC** dal bordo del tavolo.

Nessun terreno può essere posizionato entro **C** da un altro elemento di terreno.

TERRENI

Terreno Paludoso

Iniziando dal primo giocatore e alternandosi, ogni giocatore può posizionare un elemento di terreno, scelto dalla Tabella Universale dei Terreni (vedi Tabella p. 54) o passare. Il primo elemento di terreno piazzato da ogni giocatore deve essere una palude.

Se un giocatore passa, non può posizionare altri elementi di terreno sul tavolo mentre il suo avversario si.

Dopo aver posizionato un elemento di terreno, il giocatore tira un dado. Se il risultato è inferiore al numero di elementi di terreno posizionati, la preparazione termina immediatamente.

La preparazione termina anche se entrambi i giocatori decidono di passare.

Nessun elemento di terreno può essere posizionato entro **C** da un altro elemento di terreno.

TERRENI

Brughiera Desolata

Lo scenario viene allestito con il metodo universale (vedi Metodo universale di allestimento dello scenario, p. 54).

TERRENI

Terreno Accidentato

Il secondo giocatore sceglie 3 terreni dalla Tabella Universale dei Terreni (vedi Tabella p. 54). Almeno una dei terreni scelti deve avere taglia "grande".

Il primo giocatore deve quindi posizionare questi terreni. Almeno uno di quelli scelti deve essere posizionato a una distanza completamente superiore a **L** da ciascuno dei bordi lunghi del tavolo.

Nessun elemento di terreno può essere posizionato a meno di **C** da un altro elemento di terreno.

Una volta che il primo giocatore ha finito di posizionare questi elementi di terreno, il suo avversario può spostare ciascuno di questi fino a **M**. Dopo lo spostamento, questi elementi di terreno non possono essere più vicini di **C** a un altro elemento di terreno.

TERRENI

Terre Sconosciute

Il primo giocatore posiziona sul tavolo 4 elementi di terreno, scelti dalla Tabella Universale dei Terreni (vedi Tabella p. 54). Nessun elemento di terreno può essere collocato entro **M** da un altro elemento di terreno. Non può essere scelto nessun elemento di terreno di taglia "grande".

Dopo questa preparazione, l'avversario può scegliere di scambiare i bordi di schieramento del tavolo con il primo giocatore.

TERRENI

Alture

A partire dal secondo giocatore, ogni giocatore sceglie due elementi di terreno dalla Tabella Universale dei Terreni (vedi Tabella p. 54). Il primo elemento di terreno scelto da ogni giocatore deve essere una rovina o un terreno roccioso.

Poi, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore piazza i suoi due terreni, interamente entro **L** + **M** dal bordo del tavolo a lui assegnato, e ad almeno **C** da qualsiasi altro terreno già presente.

BATTAGLIA DEGLI EROI

Opzione Caos

* A ogni giocatore viene assegnato uno dei bordi lunghi del tavolo.
* Prima di iniziare la partita, tirate un dado per ogni area e leggete il risultato sulla tabella sottostante. Ogni dado indicherà il metodo per ogni area, senza che i giocatori possano influenzare il risultato. Se si usano le carte, è sufficiente pescarne una di ogni colore a caso...
* Poi, ogni giocatore lancia un dado e il risultato più alto rivela il primo giocatore.

Opzione Tattica

* All'inizio della partita, prima di preparare il tavolo, ogni giocatore lancia un dado. Il giocatore con il risultato più alto (il più giovane in caso di parità) diventa il primo giocatore. Gli viene assegnato uno dei bordi lunghi del tavolo. Al suo avversario viene assegnato il bordo opposto del tavolo.
* Il primo giocatore seleziona due aree dello scenario tra le cinque disponibili: Scenario, schieramento, durata, regola speciale e condizioni di vittoria. Dopo che ha determinato questi elementi, il giocatore lancia il dado sulla tabella dei metodi sotto riportata per ciascuna di esse. Dopo aver tirato il dado, il giocatore può modificare il risultato di +1 o -1 prima di leggerlo sulla tabella.

Opzione Riflessiva

* A ogni giocatore viene assegnato uno dei bordi lunghi del tavolo.
* All'inizio della partita, prima di preparare il tavolo, ogni giocatore lancia un dado. Il giocatore con il risultato più alto sceglie il metodo dalla colonna "terreni" dalla tabella sotto.
* Entrambi i giocatori tirano di nuovo un dado, e il risultato più alto sceglierà il metodo dalla colonna "schieramento" dalla tabella qui sotto. Questa procedura continua per ogni area descritta in tabella.
* Quando si tira il dado, se un giocatore ha effettuato meno scelta dalla tabella sotto del suo avversario, riceve un bonus di +1 e vince qualsiasi pareggio.
* Infine il giocatore che ha effettuato meno scelta dalla tabella sotto decide quale giocatore inizia per primo.

Tabella delle scelte per la Battaglia degli Eroi

D6	TERRENI	SCHIERAMENTO	DURATA	REGOLA SPECIALE	CONDIZIONI DI VITTORIA
1	Regione di Confine	Fianco Rifiutato	Fino al Crepuscolo	Marcia Forzata	Dominio
2	Terreno Paludoso	Incontro	Sotto Pressione	Combattimento Notturno	Dimostrazione
3	Brughiera Desolata	Colonna di Marcia	Regicidio	Un Bel giorno Per Morire	Bersaglio
4	Terreno Accidentato	Avanguardia	Cielo Coperto	Una Ventata di Nostalgia	Soverchiare
5	Terre Sconosciute	Tenaglia	Battaglia Campale	Ambiente Ostile	Carneficina
6	Alture	Confusione	Precauzione	Nebbia	Sacrificio