



PREPARAZIONE

Posiziona il **tabellone** al centro del tavolo e ponici accanto la **Scheda del Valhalla**, il **Calendario delle Ere** e le miniature dei **Mostri**.

Poni il **segnalino Saccheggio** con il **bordo verde** nella provincia di **Yggdrasil** a faccia in su (ricompensa visibile). Mescola e poni gli altri **8 segnalini Saccheggio** a faccia in su (ricompense visibili) sulle **8** province rimanenti.

Mescola e poni **3 degli 8 segnalini Ragnarok** a faccia in su (testo visibile) su ognuna delle **3 caselle Ragnarok** del **Calendario delle Ere** in modo da indicare quali province verranno distrutte.

Colloca il **segnalino Destino** (■) sulla provincia indicata dalla **Prima Era** come promemoria.

Mescola i **segnalini Ragnarok** rimanenti e distruggi **1|2|3** province in **4|3|2** giocatori ponendoli sulle rispettive province.

Una provincia **distrutta** è esclusa dal gioco.

Rimetti i rimanenti **segnalini Ragnarok** nella scatola.

Mescola separatamente e forma **3 mazzi Era** in base al dorso (**1, 2 e 3**). **Rimuovi** da ogni mazzo le carte in base al numero minimo di giocatori indicato sulla sinistra della carta (3+/4+).

Rimuovi le carte **4+(8 carte)|4+/3+(8/6 carte)** in **3|2** giocatori. Rimetti le carte rimosse nella scatola.

Poni ciascun mazzo nei corrispondenti spazi dei **Doni degli Dei** sul **Calendario delle Ere**.

Ogni giocatore sceglie un **Clan** e pone di fronte a sé la **Scheda del Clan** corrispondente. Poi prende e pone accanto alla Scheda del Clan la miniatura del **Capo**, degli **8 Guerrieri** e della **Nave** ognuna con la base/vela del proprio colore, e **2 basi piccole/grandi** dello stesso colore per i **Mostri**.

Prende e pone il **segnalino Gloria** sulla **casella 0** dell'**Indicatore Gloria** del tabellone.

Colloca i **segnalini di Clan** su ciascuna casella **Statistica Iniziale (6 Furia, 3 Asce e 4 Corni)** e sull'**Indicatore di Furia** (casella 6) della propria Scheda del Clan.

Poni il **segnalino Saga** sulla **prima casella** della **Prima Era** del **Calendario delle Ere** (Doni degli Dei – Prima Era).

Il **segnalino Saga** (■) avanza di fase in fase in ogni Era, un'Era dopo l'altra per tenere conto dello **svolgimento** della partita.

Infine assegna il **segnalino Primo Giocatore** al giocatore nato più a Nord (o in altro modo) che inizierà la partita.

Alla fine di ogni Era il **segnalino Primo Giocatore** passa al giocatore alla sua sinistra.

OBIETTIVO

Il giocatore con **più punti Gloria** a fine partita è il **vincitore**. Puoi ottenere punti Gloria in modi differenti (vincendo **battaglie**, effettuando **sacchegg**i, terminando **imprese** o **morendo** sul campo di battaglia).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in **3 round** detti **Ere**, ognuno suddiviso in **6 fasi**.

- Doni degli Dei** – risolvete un draft di 8 carte per costruire la vostra mano di carte.
- Azione** – eseguite 1 azione alla volta alternandovi fino a quando avete Furia.
- Scarto** – scartate le carte della vostra mano conservandole al più 1.
- Impresa** – rivelate le imprese ed ottenete le ricompense se ne soddisfatte i requisiti.
- Ragnarok** – distruggete una nuova provincia prima di passare all'Era successiva.
- Ritorno dal Valhalla** – riprendete le vostre miniature.

Le fasi vengono giocate in ordine e ogni fase viene eseguita **completamente** per poi passare alla successiva. Fai avanzare il **segnalino Saga** da una fase all'altra: quando l'ultima fase è completata passa all'**Era successiva**. Alla fine della **Terza Era** la partita termina.

DONI DEGLI DEI

I giocatori costruiscono **contemporaneamente** una mano di carte (**draft**). Prendi e distribuisce **8 carte dal mazzo di carte dell'Era attuale** a ciascun giocatore e rimetti le rimanenti nella scatola.

Seconda e Terza Era: se un giocatore possiede una carta dell'Era precedente deve porla a faccia in giù sul simbolo del proprio Clan presente sulla propria Scheda del Clan. Al termine del draft potrà riprenderla in mano.

Prima partita: giocate con le 8 carte ricevute, dalla Seconda Era effettuate il draft.

DRAFT

Ogni giocatore esamina e sceglie **1 delle 8 carte** ponendola a faccia in giù sul simbolo del proprio Clan.

Quando tutti hanno scelto, **passa le rimanenti** al giocatore alla propria sinistra.

Ogni giocatore esamina e sceglie **1 delle carte** che gli sono state passate ponendola a faccia in giù sul proprio simbolo.

Quando tutti hanno scelto, passa le rimanenti al giocatore alla propria sinistra.

Procedete nello stesso modo fino a quando tutti i giocatori hanno scelto **6 nuove carte**.

Ogni giocatore ha ora 6 carte più quella eventualmente rimasta dall'Era precedente.

Tenete **segrete** le vostre carte da usare nella fase di Azione.

Scartate le carte rimanenti senza mostrarle.

CONSIGLI

La maggior parte delle carte indica il nome di un dio.

- Ogni dio fornisce un tipo di dono diverso.
- Concentratevi su uno o due Dèi al massimo.
- Odino:** giudizio e punizione in battaglia e non solo.
- Thor:** gloria e bottino per le battaglie vinte.
- Loki:** vendetta o bottino per le battaglie perse.
- Frigg:** risorse e supporto.
- Heimdall:** preveggenza e sorprese.
- Tyr:** grandi numeri per vincere le battaglie.

È meglio mantenere un relativo **equilibrio** tra i vari tipi di carte (imprese, migliorie e battaglia).

DRAFT IN 2 GIOCATORI

Scegliete **2 carte** al posto di 1 ogni volta e **passate** le rimanenti all'avversario. Procedete nello stesso modo fino a quando avete entrambi scelto **6 nuove carte**.

Scartate infine le **2 carte** rimanenti senza mostrarle.

AZIONE

Iniziando dal giocatore con il **segnalino Primo Giocatore**, i giocatori svolgono una serie di **turni** procedendo in senso orario e risolvendo **una singola Azione** per turno tra le **5 possibili**.

- Invasione:** colloca una miniatura della propria riserva su un villaggio vuoto della mappa.
- Marcia:** muove le miniature da una provincia ai villaggi vuoti di una diversa provincia.
- Miglioria:** colloca una carta della propria mano sulla propria Scheda del Clan.
- Impresa:** colloca una carta Impresa della propria mano a faccia in giù sulla propria Scheda del Clan.
- Saccheggio:** attacca una provincia e reclama il bottino per il proprio Clan.

Durante il tuo **turno**, scegli e risolvi **1 Azione**.

Se prevede un costo in **Furia** prima paga il costo (sposta a sinistra il **segnalino Furia**) e poi effettua l'azione.

Se **non** hai sufficiente Furia non puoi effettuare l'azione.

Quando scendi a **0 Furia non** puoi effettuare alcuna azione, **nemmeno** un'azione che **non costi Furia**. Puoi però reagire alle azioni degli altri giocatori (es. partecipare ad una battaglia iniziata da un altro giocatore).

Una volta **terminata l'azione**, il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

Prima Era: tutti i giocatori iniziano con Furia 6, mentre nelle ere successive il valore iniziale dipende dalla loro statistica Furia.

I giocatori continuano a svolgere i loro turni in **ordine di gioco**.

Se non si può o non si vuole effettuare un'azione si può **passare la mano** perdendo però tutta la Furia rimanente.

Un'azione può essere **ripetuta** più volte in una fase Azione (sempre una singola azione per turno).

Quando tutti i giocatori hanno **0 Furia** oppure quando **tutte le province** non ancora distrutte sono state **saccheggiate** con successo (anche se ai giocatori rimane Furia) **la Fase di Azione termina**.

INVASIONE

Scegli una singola miniatura dalla tua riserva e paga un **costo in Furia pari alla sua FOR**.

Invadere con il tuo **Capo non** costa Furia.

Colloca la miniatura in un **villaggio vuoto** di una provincia esterna (**non** su Yggdrasil) o in un **fiordo** qualsiasi se è una Nave.

La **statistica Corni** indica il numero massimo di miniature contemporanee che puoi avere sul tabellone (il **Valhalla non** è parte del tabellone) oltre il quale **non** puoi più invadere.

MARCIA

Paga **1 Furia** per marciare. Scegli una provincia (**non** un fiordo) e **muovi un numero qualsiasi di miniature** da quella provincia ai **villaggi vuoti** di un'altra singola provincia **non** necessariamente adiacente (può trovarsi in un qualsiasi punto del tabellone).

Non puoi muovere miniature da due province diverse e **non** puoi muovere le miniature verso 2+ province.

Le **Navi non** possono mai essere mosse.

Puoi marciare da **una singola provincia** ad una qualsiasi altra e puoi marciare su **Yggdrasil** dove, non essendoci villaggi, **non c'è** limite al numero di miniature che puoi spostarci.

MIGLIORIA

Ogni Scheda del Clan contiene **spazi per le migliorie** (1|2|3 per i Guerrieri/Capo/Nave|Mostri|Clan).

Scegli **1 carta Miglioria** dalla tua mano e paga il **costo in Furia** pari alla **FOR della carta**.

Colloca la carta scelta nello **spazio** appropriato della tua **Scheda del Clan**.

Se ci sono **più spazi** scegli quale usare. Se lo **spazio è occupato** scarta la carta presente e rimpiazzala con la nuova.

La nuova carta ha **effetto permanente** e fornisce FOR e/o capacità speciali.

Se possiedi **2 carte in 2 spazi diversi** con lo stesso beneficio entrambe le carte hanno effetto (**cumulativo**).

MIGLIORIE TRUPPA

Quando giochi una **Miglioria di Capo, Guerriero o Nave** e possiedi in riserva la miniatura di quel tipo puoi usarla immediatamente per effettuare un'**Invasione senza** aspettare il turno successivo e **senza** pagarne ulteriormente il costo in Furia.

MIGLIORIE MOSTRO

Quando giochi una **Miglioria Mostro**, prendi la miniatura del Mostro, applica la base del tuo colore e collocala nella tua riserva. Puoi poi effettuare immediatamente un'**Invasione** senza pagarne ulteriormente il costo in Furia.

Tieni il Mostro fino alla fine della partita.

Può morire ed essere inviato nel **Valhalla**, e tornare nella tua riserva nella Fase di Ritorno dal Valhalla.

Può farti ottenere punti **Gloria**.

Puoi avere al massimo 2 Mostri. Puoi sostituire un Mostro con un altro, rimuovi immediatamente il precedente e rimettilo nella scatola.

IMPRESA

Scegli dalla tua mano una **carta Impresa** e ponila a faccia in giù sul simbolo Clan della tua **Scheda del Clan** (votarsi ad un'Impresa).

Questa azione **non** richiede alcun costo in **Furia**.

Se hai **0 Furia** comunque **non** puoi effettuare l'azione.

Non c'è limite al numero di Imprese a cui puoi votarti in ciascuna Era. Puoi votarti anche a più Imprese dello **stesso tipo** (ognuna fornirà la sua ricompensa indipendentemente).

Puoi **esaminare** le tue Imprese giocate in qualsiasi momento.

Devi cercare di soddisfare i requisiti delle Imprese in modo da riscuotere le ricompense elencate su di esse nella Fase di Impresa.

Non è prevista alcuna penalità se viene fallita.

SACCHEGGIO

Scegli una provincia non ancora saccheggata (**segnalino Saccheggio/Ricompensa** a faccia in su) occupata da almeno una tua miniatura (anche in un fiordo di supporto).

Devi sconfiggere in battaglia gli altri Clan presenti in quella provincia.

Se saccheggii con successo, ottieni una **ricompensa** (miglioramento di una delle statistiche del tuo Clan o Gloria).

Non richiede alcun costo in **Furia**. Se hai 0 Furia comunque **non** puoi effettuare l'azione.

Il **saccheggio** viene risolto in **3 passi** nell'ordine indicato.

- Chiamata alle Armi** – i giocatori possono muovere le **miniature adiacenti** per unirsi in battaglia.
 - Una volta dichiarato il saccheggio, a partire dal giocatore alla tua sinistra in senso orario, ogni giocatore (incluso il saccheggiatore) può **muovere** una miniatura da una provincia adiacente ad un **villaggio vuoto** della provincia saccheggiata.
 - Muovere **non** costa **Furia** e persino i giocatori con **0 Furia** possono farlo. Le **Navi non** possono essere mosse.
 - Quanto tutti i **villaggi** sono stati occupati (su **Yggdrasil non** ci sono villaggi, quindi si può spostare su di esso un numero illimitato di miniature) o nessuno effettua altri spostamenti la **battaglia inizia**.
 - Se **non** ci sono miniature nemiche nella provincia o nel fiordo di supporto il saccheggio è automatico senza alcuna battaglia, si ottiene la ricompensa e si gira il **segnalino Saccheggio** su saccheggiato (a faccia in giù). In questo caso non si ottengono punti Gloria per aver vinto una battaglia.
 - Altrimenti tutte le miniature nella provincia e nel fiordo di supporto prendono parte alla **battaglia**.
- Giocare le Carte** – i giocatori in **battaglia** rivelano **carte** per aggiungere FOR e/o effetti speciali.
 - Ogni giocatore che partecipa alla battaglia, se ne possiede una, deve scegliere **1 carta** dalla propria mano, tenerla a faccia in giù davanti a sé e rivelarla contemporaneamente.
 - Se rivela una **carta Miglioria o Impresa non** aggiunge nulla alla propria FOR e **non** ha effetto.
 - Se rivela una **carta Battaglia** il suo bonus **+FOR** viene aggiunto alla FOR totale delle proprie miniature in battaglia. Vengono applicate le eventuali **capacità speciali** elencate sulla carta.
 - Se l'**effetto speciale** di una carta **elimina** tutte le miniature di un giocatore prima di confrontare la FOR, vale comunque anche l'eventuale **carta Battaglia** che quest'altro giocatore ha giocato.
 - Alcune **carte Battaglia** possono essere usate per incrementare ulteriormente la forza anche dopo aver rivelato le carte (FOR su cerchio bianco con indicazione sul testo), ma prima di determinare il vincitore (possono essere giocate anche normalmente). Il **saccheggiatore** è il primo che può aggiungere questo tipo di carta, poi in senso orario, fino a quando tutti decidono di **non** giocare altre.
 - Ogni Clan infine somma la **FOR** di ogni miniatura in battaglia e aggiunge il bonus **+FOR** delle **carte Battaglia** giocate. Questa è la **FOR totale** del Clan per la battaglia.
- Risoluzione** – la FOR più alta determina il **vincitore**. Gli sconfitti vengono distrutti, mentre il vincitore riceve le **ricompense**.
 - Il giocatore con la FOR totale più alta vince la battaglia. In caso di **parità** tutti i giocatori partecipanti **perdono**.
 - Il **vincitore** deve scartare tutte le carte giocate.
 - Chi ha perso** la battaglia **riprende** tutte le carte giocate, ma **distrugge** tutte le proprie miniature che hanno partecipato (comprese quelle di supporto dai fiordi) e le colloca nel **Valhalla**.
 - Se il saccheggiatore vince ottiene la ricompensa indicata sul **segnalino Saccheggio** che viene girato a faccia in giù su saccheggiato. La provincia **non** può essere saccheggiata fino all'Era successiva.
 - Altrimenti **nessuno saccheggio** la provincia o ne ottiene la ricompensa. Tutti (compreso il saccheggiatore) potranno ritentare il saccheggio all'interno della stessa Fase.
 - Il vincitore ottiene **Gloria = alla propria statistica Asce**.

RICOMPENSE DI SACCHEGGIO

Come saccheggiatore puoi ottenere una delle seguenti ricompense.

- Furia**: incrementa di uno spazio la statistica Furia. Questa verrà usata nell'Era successiva.
- Asce**: incrementa di uno spazio la statistica Asce. Questa ha effetto immediatamente anche nella battaglia appena vinta.
- Corni**: incrementa di uno spazio la statistica Corni.
- Gloria 5**: ottieni 5 punti Gloria.
- Yggdrasil**: incrementa di uno spazio tutte e tre le statistiche del Clan (Furia, Asce e Corni).

SCARTO

Ogni giocatore deve **scartare** tutte le proprie carte in mano fino a **conservarne al più una** per l'Era successiva.

Terza Era: scartate tutte le carte.

IMPRESA

Ogni giocatore rivela **tutte le Imprese** a cui si è votato.

Se soddisfa i **requisiti** di un'Impresa ottiene i **punti Gloria** indicati ed incrementa di **1 spazio** una qualsiasi **statistica**.

Se **non** soddisfa i requisiti **non** ottiene (e **non** perde) nulla.

Scarta tutte le Imprese rivelate.

In caso di richiesta di **Forza più alta** in una qualsiasi provincia **somma** per ogni provincia la **FOR di ogni propria miniatura** in quella provincia, incluse le Navi nel fiordo di supporto. Se la **Forza totale > di quella degli avversari** l'Impresa ha successo.

RAGNAROK

Prendi e poni il **segnalino Ragnarok** dell'attuale Era sulla provincia corrispondente che ne risulta distrutta e fuori dal gioco,

Colloca nel **Valhalla** tutte le miniature (inclusi i Mostri) di quella **provincia** e del **fiordo** di supporto.

Ogni miniatura (inclusi i Mostri) procura **Gloria** al suo Clan pari a quanto indicato nella **casella Ragnarok** attuale (2|3|4 nella Prima|Seconda|Terza Era).

Colloca il **segnalino Destino** sulla provincia indicata dal segnalino Ragnarok dell'Era successiva come promemoria.

RITORNO DAL VALHALLA

Ogni giocatore **riprende** tutte le proprie miniature e le posiziona nella propria riserva.

Le miniature eventualmente presenti sul **tabellone** rimangono dove si trovano.

FINE DI UN'ERA

Gira tutti i **segnalini Saccheggio** sul lato ricompensa lasciandoli sulla stessa provincia.

Il giocatore con il **segnalino Primo Giocatore** lo passa al giocatore alla sua sinistra.

Sposta il **segnalino Saga** sulla prima Fase dell'Era successiva. Ha così inizio una nuova Era.

FINE DELLA PARTITA

Quando la **Fase Ritorno del Valhalla** della **Terza Era** è stata completata, la fine del mondo (della partita) è giunta.

Conteggiate quanti **punti Gloria bonus** ogni giocatore ottiene alla fine della partita (il 4/5/6° grado sono definiti livelli leggendari).

- +10 Gloria** per ogni statistica di Clan incrementata fino al 4° o 5° grado.
- +20 Gloria** per ogni statistica di Clan incrementata fino all'ultimo grado.

VINCITORE

Il giocatore che ha accumulato il **maggior numero di Gloria** vince.

ESPANSIONI

5° GIOCATORE

Mantieni tutte le carte dei mazzi base e aggiungi in ciascuna **Era** le **carte 5+** nei mazzi corrispondenti.

Tutte le province sono disponibili ad inizio partita, ovvero nessuna viene inizialmente distrutta.

Si applicano poi le normali regole di gioco.

MISTICI DI MIDGARD

Posiziona **2 Mistici** di ogni Clan in gioco (applicando le basette colorate corrispondenti) nell'**area comune**.

Aggiungi le **carte dell'espansione Mistici** nei mazzi Era corrispondenti.

In **meno di 4 giocatori** escludere le carte col simbolo 4+.

Distribuisci ai giocatori le **carte consultazione Mistico** in base al Clan (specificano FOR 2 e Capacità).

Quando giochi una **Miglioria Mistico**, prendi **1 miniatura Mistico** del tuo colore e collocala nella tua riserva.

Non puoi invadere immediatamente.

Successivamente puoi risolvere un'**Azione Invasione** per invadere col Mistico senza pagarne alcun costo in Furia.

Ciascun **Mistico** del tuo Clan beneficia delle **capacità** di tutte le **carte Miglioria Mistico** assegnate al tuo Clan.

Puoi assegnare **più di 2 Migliorie Mistico**. **Non** è possibile però aggiungere altre miniature Mistico alla tua riserva. Entrambi i **Mistici** beneficiano delle capacità di tutte le **Migliorie Mistico** assegnate.

Se sostituisci una **Miglioria Mistico** con un'altra **non** perdi la miniatura **Mistico**.

I **Mistici** beneficiano anche di tutte le **Migliorie Clan** (ciascun Mistico ne ottiene tutte le capacità elencate). **Non sommate però le capacità di 2 carte identiche.**

Segui le **stesse regole** applicate ai **Guerrieri** e al **Capo** in tutti gli altri casi.

- Contano nel limite dei **Corni**.
- Conferiscono **FOR** in battaglia.
- Vengono considerate ai fini delle **Imprese**.
- Forniscono Gloria quando vengono distrutti dal **Ragnarok**.
- Ritornano nella tua riserva nella **Fase di Ritorno dal Valhalla**.

DEI DI ASGARD

Alla fine della preparazione mescola e pesca **2 carte Divinità** (rimetti le rimanenti nella scatola) posizionandole a faccia in su accanto al **tabellone**.

Per ciascun dio, mescola e pesca **1 segnalino Ragnarok non usato** (rimetti i rimanenti nella scatola). Prendi poi la **miniatura Dèi** corrispondente e ponila nella **provincia di partenza** così determinata.

Gli Dèi **non** occupano mai alcun **villaggio**, ma vanno collocati nella provincia.

Le **carte Divinità** indicano l'effetto da applicare (ha la precedenza su qualsiasi altra regola) nella **provincia** in cui il dio si trova e al **fiordo** di supporto.

Dopo che un giocatore ha **saccheggiato**, con successo o meno, una provincia contenente un **dio** deve muoverlo in un'altra provincia. L'effetto viene ora applicato alla nuova provincia.

La provincia **non** può già contenere un dio, **non** può essere già stata saccheggiata e **non** deve essere già stata distrutta dal Ragnarok.

Se nessuna provincia è disponibile, il dio **non** può essere mosso.

All'inizio della **Seconda e Terza Era** gli Dèi devono essere collocati in nuove **province** casuali seguendo la stessa procedura della Prima Era (pesca casuale di un **segnalino Ragnarok** non usato per ciascun dio).



PANORAMICA

OBIETTIVO

Il giocatore con **più punti Gloria** a fine partita è il **vincitore**. Puoi ottenere punti Gloria in modi differenti (vincendo **battaglie**, effettuando **sacchegg**, terminando **imprese** o **morendo** sul campo di battaglia).

TABELLONE



Il **tabellone** è una mappa del territorio mitologico che circonda Yggdrasil.

- La terra è divisa in **9 province**.
 - 1 centrale** (Yggdrasil).
 - 8 esterne**.
 - Le province **confinanti** sono **adiacenti** (Yggdrasil è adiacente a tutte le altre province e viceversa).
- Le 8 province esterne sono divise in **3 regioni** (Manheim, Alfheim e Jotunheim).
- Ogni provincia contiene **3..5 villaggi**.
 - Ogni **villaggio** può ospitare 1 singola miniatura,
 - Yggdrasil non** contiene villaggi e può ospitare un qualsiasi numero di miniature.
- Ci sono **4 fiordi** tra le coppie di province esterne.
 - Ogni fiordo è di **supporto** alle **2 province** a cui è collegato.
 - Ogni fiordo può ospitare un qualsiasi numero di **Navi**.
 - Ogni **effetto** che influenza una provincia influenza anche il fiordo di supporto.
- Lungo il bordo del tabellone scorre l'**Indicatore di Gloria**.

MINIATURE

Ogni miniatura ha un punteggio di Forza (FOR) iniziale:

- **Capo:** FOR 3.
- **Nave:** FOR 2.
- **Guerriero:** FOR 1.
- **Mistico** (espansione): FOR 2.

La forza aiuta a vincere le **battaglie** e a terminare le **imprese**.

Capi e Navi hanno **capacità** speciali (vedere sezione *Scheda del Clan*).

Le **carte Miglioria** poste sulla **Scheda del Clan** indicano il nuovo punteggio di **FOR** o nuove **capacità**.

Capi e Navi conservano anche le **capacità di base** descritte sulla **Scheda del Clan**.

Una miniatura distrutta (battaglia, vittima di capacità speciale, Ragnarok) viene posta sulla **Scheda del Valhalla** accanto al tabellone.

Da lì attende l'Era successiva per unirsi di nuovo alla battaglia.

CARTE

I **3 mazzi** rappresentano i **Doni degli Dei** norreni. Ogni **round** introduce un nuovo mazzo.

Carte Battaglia (rosse): aumentano la Forza dell'esercito in battaglia.

- Nome della carta.
- Tipo di carta.
- Bonus di FOR.
- Capacità speciale.



Carte Impresa (verdi): rappresentano le imprese divine da compiere. Se portate a termine con successo forniscono Gloria.

- Nome della carta.
- Tipo di carta.
- Richiesta dell'Impresa.
- Ricompensa in Gloria.
- Ricompensa alle statistiche.



Carte Miglioria (nere): migliorano vari aspetti del Clan.

- Nome della carta.
- Tipo di carta.
- FOR della carta.
- Capacità speciale.

Le **carte Miglioria** si dividono in **3 tipi**.

- **Truppa:** incrementano la forza e/o la capacità dei Guerrieri, del Capo o della Nave.
- **Mostro:** sono creature mitologiche che si possono reclutare e combattono al tuo fianco.
- **Clan:** migliorie da applicare al Clan con effetti diversi.



SCHEDA DEL CLAN



Ogni giocatore ha una plancia di un determinato colore detta **Scheda del Clan**.

- Al centro di trova l'**Indicatore di Furia**.
 - Ogni **azione** normalmente prevede un costo in Furia.
 - Spostate a sinistra il **segnalino** durante il suo utilizzo.
- Sotto l'Indicatore di Furia si trovano le **statistiche del Clan**.
 - Furia:** indica la Furia a disposizione all'inizio di ogni round.
 - Asce:** indica quanta Gloria si ottiene vincendo una battaglia.
 - Corni:** indica quante miniature si possono avere simultaneamente sul tabellone.
 - Spostate a destra il **segnalino** quando la statistica viene incrementata.
- Spazio **Miglioria del Capo**.
 - Forza base del Capo.**
 - Capacità base del Capo.**
- Spazio **Miglioria dei Guerrieri**.
 - Forza base dei Guerrieri.**
- Spazio **Miglioria della Nave**.
 - Forza base della Nave.**
 - Capacità base della Nave.**
- Spazi **Miglioria del Clan**.
- Spazi **Miglioria dei Mostri**.
- Guida alla Azioni.