

FORUM LIVII FAQ

(domande frequenti)

COSA INDICA IL NUMERO DI PRODIGHI RIPORTATO A DESTRA DELL'IMMAGINE DEL PERSONAGGIO?

All'inizio del gioco dovrai assegnare un numero di Prodighi indicati dalla carta Personaggio, così come le Monete ed eventuali altri bonus caratteristiche. I Prodighi devono rimanere coperti, solo tu sai cosa sono.

Nota: all'**Homo Erectus** inizialmente verranno assegnati 2 prodighi, ma non potrà possederli perché ha solamente 1 di Astuzia, dovrà quindi scegliere quale scartare dei due prima dell'inizio del proprio turno per tenersi il migliore.

POSSIEDO UN CAVALLO, IL +1 AL MOVIMENTO È OBBLIGATORIO?

Con il Cavallo ottieni un +1 opzionale al movimento. Se fai 4 al dado movimento puoi spostarti quindi di 4 o 5 caselle in senso antiorario. Sceglierai tu la casella più conveniente. Non puoi utilizzare 2 Cavalli per avere più caselle movimento, ma li puoi comunque possedere. Il Cavallo Prodighioso ti permette di avere un +1 o +2 al dado movimento.

COME FUNZIONA L'ACQUISTO DI OGGETTI O DI ANIMALI?

Puoi acquistare uno o più Oggetti presso la casella Foro Annonario e uno o più Animali presso il Foro Boario prendendo rispettivamente il mazzo Oggetti o Eventi e scegliendo una carta disponibile al suo prezzo pieno indicato sulla carta (il listino prezzi è riportato nella scatola). Le monete spese andranno in cassa e si dovrà rimescolare il mazzo prima di posizionarlo. Non puoi acquistare carte finite nella Pila degli Scarti.

Nota: se acquisti qualcosa da una carta **Cittadino**, il meccanismo è il medesimo ma con la differenza che le Monete, anziché andare in cassa, resteranno con la carta e chiunque potrà prenderle vincendo contro di lui.

QUANDO DEVO INTERAGIRE CON UNA CARTA, CHI TIRA I DADI PER LEI?

Se l'azione riguarda il tuo personaggio, come indovinare un numero di dado, lo lanci tu. Se invece la carta ti attacca o si difende, è consigliabile sia un avversario a tirare il dado per sommarlo alla sua Forza o Astuzia. Chi attacca tira sempre per primo, questo perché in caso di vincita immediata (ad esempio facendo 6 usando la carta schioppo) il combattimento verrà interrotto senza possibilità di difendersi. In caso di pareggio al dado vince sempre chi si difende.

COSA SIGNIFICA D6 E D20 NELLE CARATTERISTICHE (FORZA O ASTUZIA) DI UNA CARTA INCONTRI?

Alcune carte al posto della Forza o dell'Astuzia avranno scritto D6 o D20. Significa che ti attaccheranno con un valore variabile ad ogni incontro. Dovrai determinarlo prima di iniziare il combattimento tirando rispettivamente un dado da 6 o un dado da 20. A questo risultato dovrai poi aggiungere un lancio di un dado da 6 come in tutti i combattimenti. Queste carte sono molto facili da attaccare perché hanno uno dei due attributi a zero, ma potrebbero essere molto forti quando ti attaccano loro ovvero quando le peschi. Una volta determinata la loro Forza o Astuzia, per quel combattimento, non puoi più cambiare attributo.

CHE DIFFERENZA SI INTENDE TRA PESCARE O SCEGLIERE UNA CARTA DAL MAZZO?

Pescare una carta (icona del mazzo corrispondente): prendi la prima carta del mazzo.

Scegliere una carta (icona del mazzo infuocata): prendi il mazzo, lo guardi tutto e prendi quella che preferisci, poi rimescoli (il Prodigio migliore è l'*Apocalisse* o il *Pagadebit*, la carta migliore senz'altro l'*Opale*). Scegliere una carta è un enorme privilegio, nella casella Monaca lanci un dado da 20 per vedere quanto ti costerà poter scegliere un Prodigio, le Monete spese andranno nella scatola.

HO BISOGNO DI MONETE, COME LE POSSO OTTENERE?

In qualunque momento puoi vendere carte Oggetti in tuo possesso alla metà del prezzo (scarta la carta nella pila degli scarti e prendi le Monete dalla cassa) oppure puoi vendere a prezzo pieno recandoti nella casella Foro Annonario. Stessa cosa per gli Animali, con la differenza che solo al Foro Boario ti daranno il prezzo pieno. Scarta le carte e mettile nelle rispettive Pile degli Scarti. Non hai nulla da vendere? Alla Casella Pieve (1) ottieni 3 Monete.

QUANDO LE CARTE INCONTRO DIVENTERANNO PUNTI ESPERIENZA DEL MIO PERSONAGGIO?

Quando capiti in una casella con il simbolo Cornucopia Gialla devi pescare una Carta Incontri. Se peschi un **Nemico, Drago, Leggenda o Bestia** questo ti attaccherà con il suo valore più alto (lo troverai sottolineato). In caso di vittoria prenderai la carta con te e il punteggio riportato in basso diventerà esperienza che si sommerà alla tua Forza o Astuzia Base. In caso di sconfitta la carta rimane invece nella casella e si potrà attaccare, con Forza o Astuzia, andandoci sopra nei turni successivi.

Se al posto di una carta ostile peschi un **Cittadino** esso non ti attaccherà mai per primo, puoi però decidere di interagire con lui (la carta rimarrà nella casella) oppure puoi attaccarlo tu con l'attributo che preferisci: se vinci diventerà tua esperienza (prendi la carta) e i punti riportati sotto aumenteranno la tua Forza o Astuzia Base come le carte ostili sconfitte (eventuali monete, oggetti o prodigi, da lui custoditi diventeranno tuoi).

Nel mazzo Incontri ci sono 2 carte speciali chiamate **Alleato**: se le peschi diventeranno tuoi punti esperienza senza combattere, inoltre ti conferiranno Bonus speciali utili nella fase finale del gioco.

COME FUNZIONANO LE CARTE EVENTI? QUANDO LE DEVO SCARTARE?

Le Carte Evento, sono perlopiù positive. Quando incontri l'icona uccellino verde sei obbligato a pescarne una. Il suo Effetto potrebbe durare nel tempo a seconda della tipologia:

Animale: si aggiunge al tuo inventario e ti seguirà finché non perdi la carta o la vendi.

Evento Temporaneo: scarti la carta, ma esso continua la sua azione finché rimane visibile come prima carta del mazzo "Pila degli Scarti Eventi" (scartando un'altra carta Evento cessa quindi la sua azione).

Evento Permanente: questo è l'unico Evento che rimane visibile sulla casella e impedirà di pescare nuovi Eventi o interagire con la casella. Puoi togliere questa carta dal tabellone solo con il Prodigio "Distuggi Carta". Se un Evento Permanente viene pescato nella Casella davanti a una Porta, lì non si potranno più pescare nuovi Eventi, potrai solo interagire con esso e potrai prendere il **Bonus Truppa Rione**, se appartieni al colore corrispondente.

LE CARTE OTTENUTE SARANNO SEMPRE DEL PERSONAGGIO?

Soltanto i punti esperienza (Carte Incontro) sono inalienabili. Le carte Oggetto, così come le Monete e i Prodiggi, possono essere prese da un altro Personaggio tramite il **Bottino di Guerra**. Alcuni oggetti come il Sangiovese o il lasciapassare o il cibo dovrai scartarli (una volta usati) nella pila degli scarti Oggetti, proprio come i Prodiggi.

COSA SUCCEDERÀ SE SUPERO IL LIMITE DI MONETE, LIBBRE O PRODIGHI?

Limite Monete: se le ottieni o le guadagni oltre il limite di 12, dovrai lasciarle nella scatola.

Limite Libbre: ogni Oggetto o Animale indica le Libbre. Puoi portare un numero di Libbre pari o inferiore alla tua Forza Base (che aumenterà con l'esperienza). Non puoi scambiare oggetti comprati o pescati per liberare peso. Se ottieni un Oggetto o un Animale che in quel momento non puoi trasportare, dovrai lasciarlo sul tabellone, esso impedirà di interagire con la casella finché non sarà preso da qualcuno.

Limite Prodigio: non puoi ottenere, pescare o scegliere un Prodigio oltre il numero della tua Astuzia Base (Astuzia riportata dal personaggio + Esperienza guadagnata). Se ottieni un Prodigio, ma non puoi portarlo, non puoi usare un Prodigio per liberare uno spazio in quel momento, dovrai lasciarlo nella casella in cui ti trovi ed esso impedirà di interagire con la casella finché non sarà preso da qualcuno.

COME FUNZIONANO LE INTERAZIONI CONTRO LE CARTE NEMICO CHE PUOI PAGARE?

Alcuni Nemici ti offrono la possibilità di non attaccarti alla condizione di pagare loro un servizio. In questo caso eviterai il combattimento e potrai quindi interagire come fossero Cittadini, con la differenza che se peschi la carta e non paghi, essa ti attaccherà senza pietà. Eventuali Monete restano con la carta e andranno a chi la sconfigge in un secondo momento. Non puoi pagare un servizio e poi attaccare nello stesso turno.

COME ENTRA IN UNA PORTA?

Puoi interrompere il tuo movimento transitando davanti a una porta (quindi anche se hai fatto un numero superiore al dado movimento) o tentare di entrare all'inizio del turno se ti trovi già nella casella adiacente.

POSSO USARE UNA CASELLA FIUME PER SPOSTARMI NELL'ALTRA E POI AGGIUNGERE UN +1 DEL CAVALLO?

No, quando termini il movimento in una casella Fiume (4,13) puoi (se non ci sono già carte scoperte) decidere di andare nell'altra casella per interagire con quest'ultima.

POSSO USARE IL CAVALLO DENTRO ALLE MURA?

No. Dentro le Mura il movimento è sempre di 1 casella per turno e puoi spostarti a sinistra o a destra. Non valgono neanche altri bonus speciali. Il turno successivo dentro le mura sei sempre obbligato a spostarti di una casella.

LUDOVICO IL MORO NON DEVE CORROMPERE LE GUARDIE PER PASSARE, CIOÈ ENTRA DIRETTO?

Sì, se non ci sono altre Truppe avversarie può piazzare Truppe senza dover corrompere le Guardie.

HO CORROTTO DELLE TRUPPE AVVERSARIE IN UNA CASELLA PORTA, ORA DEVO CORROMPERE LE GUARDIE?

No. Le Truppe avversarie sostituiscono le Guardie, per conquistare quella casella è sufficiente aver corrotto e scartato le Truppe Avversarie. Se però non piazzai Truppe subito dopo aver corrotto le Guardie e ricapiti nella casella vuota, allora dovrai per forza corrompere le Guardie prima di poter piazzare delle Truppe.

UN PRODIGIO SCARTATO CONTINUA L'EFFETTO NELLA PILA DEGLI SCARTI ANCHE SE NON L'HO UTILIZZATO?

Se lo hai scartato, no. Questo vale anche per gli Eventi non utilizzati. Un Prodigio/Evento Temporaneo, in questo caso particolare, va ignorato anche se è la prima carta del mazzo Pila degli Scarti. Se è già presente un Prodigio/Evento attivo nella pila scarti, la carta scartata non potrà coprirlo per interromperne l'effetto (mettila sotto).

HO PESCATO UN ALLEATO NELLA CASELLA FABBRO, OTTENGO COMUNQUE UN OGGETTO IN FERRO?

No. Non hai vinto contro una carta, ma l'Alleato si è unito a te senza combattere. Lì, ottieni un Oggetto in Ferro (da scegliere dal mazzo) solo se sconfiggi una carta o un altro Personaggio. Gli Oggetti in Ferro si chiamano proprio così (la dicitura è riportata sotto all'immagine), di solito pesano molto, se non puoi trasportarlo non puoi sceglierlo.

L'INCIPIT MI COSTRINGE AD ANNULLARE TUTTA LA MIA ESPERIENZA, POSSO USARE ALMENO I BONUS OGGETTI?

Sì, per poter piazzare Truppe nella casella Rione con l'Incipit devi prima sconfiggere o prendere la carta pescata. Con l'Incipit, non potrai usufruire della tua Esperienza in combattimento, ma potrai usare solo gli Oggetti come la Spada, la Frusta, ecc. che conferiscono Bonus solo in combattimento e non in Forza/Astuzia base.

SONO FINITE LE CARTE INCONTRI COME DIVENTO SIGNORE DI UN RIONE SE NON POSSO ELIMINARE CARTE?

Dopo aver corrotto le Guardie in una Porta e piazzato delle Truppe in quella casella, ti basterà andare sulle altre due dove potrai piazzare Truppe senza dover pescare carte, diventerà quindi una corsa contro il tempo!

SONO DIVENTATO SIGNORE DI UN RIONE MA HO PERSO UNA CASELLA DURANTE IL TURNO AVVERSARIO, COME FACCIO AD ACCEDERE ALLA PROVA FINALE?

Dovrai tornare sulla casella procedendo 1 movimento per turno, una volta piazzate nuovamente le Truppe sconfiggendo una carta o corrompendo le Guardie, dovrai poi tornare verso la Prova Finale ed entrare dalla casella adiacente. Questo richiederà diversi Turni, gli avversari potrebbero approfittarne è per questo che nella casella Porta conviene sempre piazzare almeno 3 Truppe.

HO RAGGIUNTO LA PROVA FINALE CON IL PRODIGIO APOCALISSE LO POSSO USARE ANCHE SE HO APPENA DISTRUTTO IL PRODIGIO DI UN ALTRO PERSONAGGIO?

No. Si può usare un solo Prodigio per round (a giro). Quindi se hai appena usato un Prodigio contro un avversario durante il suo turno, non puoi usare l'Apocalisse prima del suo prossimo turno.

HO VINTO UN PRODIGIO MA NON POSSO PORTARNE PIÙ, POSSO USARNE UNO PER LIBERARE UNO SPAZIO?

No. Devi avere uno slot libero al momento della vincita. Lo stesso principio vale per Oggetti e Monete.

HO L'OPALE E IL MIO PERSONAGGIO BARA AI DADI, POSSO TIRARE 4 VOLTE IL DADO?

No, l'Opale ti permette di avere un ulteriore lancio di dadi oltre ai due a disposizione, quindi hai 3 possibilità, ma dovrai scegliere l'ultimo risultato, non il migliore tra i 3 lanci.

SE TORNO IN UNA CASELLA DEL RIONE DOVE HO GIÀ PIAZZATO TRUPPE, DEVO PESCARE UNA CARTA INCONTRI?

Sì, anche se sei Signore di un Rione e hai già piazzato Truppe, in una casella nelle mura interne, se ci ricapiti devi comunque pescare una carta che, se ostile, ti attaccherà utilizzando l'eventuale Incipit o 2X. In caso di sconfitta non perderai le truppe piazzate, perderai solo eventuali punti vita. Nella Porta, al contrario, non dovrai corrompere nuovamente le Guardie perché sono state sostituite dalle tue Truppe. Se invece trovi Truppe Piazzate avversarie, non puoi pescare finché non le corrompi.

ERRATA CORRIGE

La data di fondazione di Terra Del Sole (Heliopolis) è l'**8 dicembre 1564**, quando venne celebrato un importante rituale liturgico con lo scopo di accompagnare e benedire l'inizio dell'edificazione della città fortezza. La data del 1579 riportata a pag.13 del manuale si riferisce quindi alla conclusione dei lavori (durati 15 anni) e non alla fondazione.