

CRISPINO



Gli Alfieri di
Meridie

Un gioco di strategia e tattica militare

Gli Alfieri di Meridie

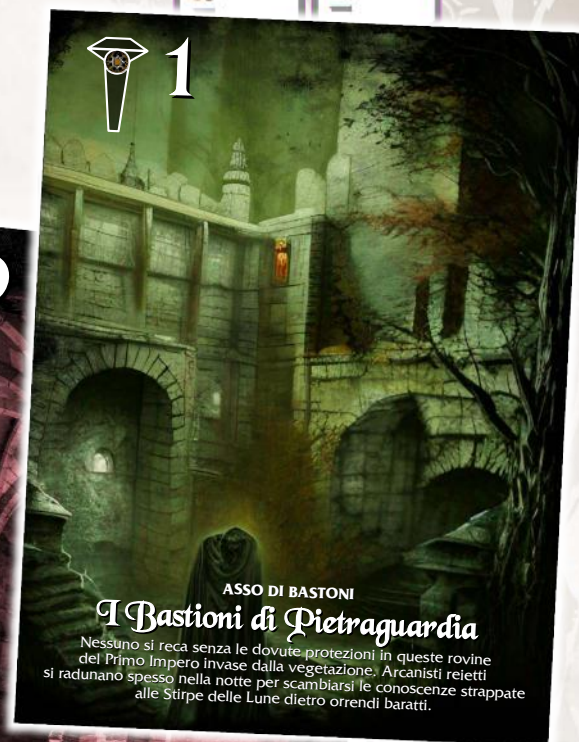
Preparati a guidare un esercito dell'Impero Meridiano ne *Gli Alfieri di Meridie*, il *wargame* che trasforma il tuo tavolo in un campo di battaglia ribollente di strategia, coraggio e scelte al limite. Comanda i tuoi manipoli e decidi il destino del regno minacciati da un temibile Avamposto Primevo.

Puoi optare per una missione cooperativa o in solitaria, dove ogni turno è una corsa contro il tempo e contro te stesso: sacrificherai le tue truppe pur di conquistare la roccaforte nemica prima che arrivino i rinforzi nemici, oppure rafforzerai la tua legione in attesa dello scontro finale? Se preferisci il brivido competitivo, invece, scatena la guerra civile più spietata, dove solo un Alfiere sopravviverà.

Ogni unità è unica, con abilità che si moltiplicano in sinergie letali su terreni modellati per premiare chi sa sfruttare le peculiarità del paesaggio. La battaglia è solo la punta della lancia: prima dovrai marciare attraverso foreste, montagne e campagne, amministrare provviste, addestramento ed equipaggiamento, fronteggiare eventi imprevedibili giorno dopo giorno e proteggere le tue truppe durante l'accampamento notturno.

Con l'ausilio di un mazzo di Tarocchi, genera i Territori che attraversi con gli Arcani Minori e gli eventi generali con gli Arcani Maggiori. sia in fase di marcia che in fase di scontro, utilizza le mosse a tua disposizione che che il valore del dado di ogni unità ti consentiranno. Senza bisogno di un master, il gioco stesso orchestra sfide, ostacoli ed eventi, regalando partite sempre diverse grazie ai due scenari distinti: CAMPAGNA per affrontare i Primevi gestiti dall'intelligenza del gioco stesso, o GUERRA per duellare senza pietà con l'esercito di un altro Giocatore, costruendo la vostra legione prima e durante l'inizio dello scontro.

Gli Alfieri di Meridie: vivi la battaglia, scrivi una leggenda sul tuo tavolo.



CRISPINO

Gli Alfieri di
Meridie



Mood Board

ARCANI MAGGIORI

[0]

Il Matto

Insurrezione Popolare

Le inquietudini scatenate dall'imminente conflitto armato risvegliano nella popolazione le sopite paure della guerra e scatenano disordini negli insediamenti abitati del regno. Nel caos, la violenza può mietere vittime innocenti.

[I]

Il Bagatto

Mercato in Fiera

Nelle piazze e nei castelli oggi si svolge una fiera importante: gli artigiani esibiscono le migliori creazioni tenute da parte, mentre i capitani d'arme decantano le proprie capacità. È il giorno ideale per concludere affari e richiedere servigi.

[II]

La Papessa

VISIONI SACERDOTALI

Il colore dell'alba annuncia un giorno favorevole per i pronostici. Bianche processioni di candele percorrono i gradini presso gli altari della Dea del Sole, mentre gli oracoli invocano nell'incenso e dalla Teurga le visioni degli eventi a venire.

[III]

L'Imperatrice

Festa del Focolare

Si celebra una tradizionale festa popolare che cerca di allietare i cuori provati dalla guerra: gli anziani intessono ghirlande di fiori, bacche e legno, mentre i bambini si recano fuori dalle case con doni per i soldati e i forestieri nel nome della Dea del Sole.

[IV]

L'Imperatore

Assalti di Banditi

Attirate dalla prospettiva di sciacallaggio dopo la guerra, bande spietate di briganti approfittano della confusione e si mescolano al movimento delle truppe regolari, funestando con saccheggi e imboscate le zone popolate del regno.

[VI]

Il Papa

Ricorrenza Sacra

In tutti i luoghi di culto, oggi si celebrano preghiere dedicate alla misericordia delle Ascese. Dai barlumi dell'alba fino alle ultime luci del crepuscolo, le Bianche Fiamme e le Mani Rosse scendono in strada e aiutano tutti coloro che hanno bisogno.

[VI]

Gli Amanti

Lamentele dalle Truppe

La stanchezza, le marce serrate e la durezza della vita militare mettono alla prova il morale delle truppe. Tra gioco d'azzardo, dissolutezza e cattive abitudini, alla dedizione subentra l'avidità, che chiede compensazione materiale per gli sforzi prestati.

[VII]

Il Carro

Volontà di Azione

Una rinnovata energia percorre le truppe, bramosi di porre un rapido termine al conflitto e di ritornare alle proprie dimore. La marcia odierna brilla per dinamicità e reattività, come se i passi volassero sull'erba e i pendii si distendessero piani.

[VIII]

La Giustizia

Disciplina Militare

Fin dal primo mattino le truppe svolgono con precisione i propri compiti e affrontano gli ostacoli con piena coesione di metodi e di scopi. Non trovano posto la disorganizzazione o la negligenza: le sentinelle sono vigili, le difese sono salde.

[IX]

L'Eremita

Cedimento del Morale

Una pioggia leggera fiacca la marcia delle truppe, aumentando la loro spossatezza fisica e mentale. I compiti sono svolti in maniera indolente, la collaborazione è quasi assente. I contrattempi si accumulano e latita la volontà di risolverli.

[XI]

La Ruota della Fortuna

Ondata di Maltempo

Fin dalle prime luci dell'alba, plumbee nubi sono comparse all'orizzonte, salendo minacciose fino a oscurare tutta la regione. Un violento nubifragio rende ogni strada impraticabile e trasforma in una trappola di fango ogni terreno non battuto.

[XI]

La Forza

Speranza Combattiva

Un vento fresco infonde un grintoso ottimismo nelle truppe, determinate più che mai a scacciare i nemici dalle proprie terre. Benché la marcia sia stancante, è tollerata come un male necessario: oggi la fine del conflitto sembra meno lontana.

[XII]

L'Appeso

Spettro della Miseria

Lontana dalla sicurezza degli insediamenti principali, la popolazione percepisce la propria vulnerabilità e si affretta a nascondere le scarse risorse faticosamente guadagnate per sottrarle al saccheggio di coloro che le minacciano.

[XIII]

La Morte

Presagi di Sangue

Il sole sorge rosso fuoco, per poi scomparire fra le nubi. Si respira tensione nell'aria. Stormi di corvi si levano in un cielo nuvoloso e si posano sui rami, in attesa degli eventi. I veterani non hanno dubbi: oggi è un giorno consacrato per morire.

[XIV]

La Temperanza

Affiatamento Militare

Durante l'addestramento militare alle prime luci del mattino, le truppe si dispongono ordinatamente in schieramento, dimostrando coordinazione e cooperazione nelle manovre: si comporteranno degnamente sul campo di battaglia.

[XV]

Il Diavolo

Invasione di Bestie

Orde di enormi animali, spinte dalla fame o da una migrazione, percorrono le lande più selvagge del regno, rendendole ancora più pericolose. Belve cacciano tra gli alberi e le rocce, mentre gli uri colossali percorrono in branchi le pianure.

[XVI]

La Torre

Macerie Fumanti

Una notizia scuote l'accampamento all'alba: una spedizione mirata e improvvisa dei nemici Primevi ha raso al suolo un insediamento abitato. Fuochi sparsi ardono ancora fra i muri crollati, la cenere appesta l'aria: nessuno è sopravvissuto.

[XVII]

Le Stelle

Prestazione Eccellente

Le truppe sono percorse da un fremito di attività per gli scontri imminenti. Ansiose di agire attivamente sul campo, levano le tende con rapidità ed efficienza e si apprestano ad affrontare con energia la giornata appena iniziata.

[XVIII]

La Luna

Notte Inquieta

Lune dal colore insolito fanno capolino nel cielo dell'alba. I veterani le osservano a lungo, poi sputano per terra e annunciano che la notte imminente sarà inquieta e foriera di sorprese: nessuno può sapere se saranno piacevoli o nefaste.

[XIX]

Il Sole

Ardore Guerriero

Un'aurora brillante in un cielo terso saluta il risveglio nell'accampamento. La fede nella Dea del Sole, che arride fin dal primo mattino, rinnova le energie delle truppe, riponendo la loro fiducia nelle mani del loro comandante.

[XX]

Il Giudizio

Pauro del Domani

Nuvole plumbee e ostili nascondono il sole per l'intera giornata. L'ansia per gli eventi futuri, la minaccia costante rappresentata dagli avversari e l'insicurezza nei propri mezzi rendono oggi deboli e vulnerabili le truppe, timorose della propria sorte.

[XXI]

Il Mondo

Spirale della Guerra

Nuove truppe subentrano nel conflitto, imprimendo con la propria influenza una svolta radicale al corso della guerra. Non c'è più tempo per le strategie: occorre portare a rapido compimento gli obiettivi, prima che lo facciano gli avversari.